

DEMONIO

lo caída



Emperio
Carriera absolu

Emperio
Carriera absolu

Emperio
Carriera absolu

Emperio
Carriera absolu





PROLOGO: MIEDO ESCÉNICO

¿Por qué estoy aquí?

Me encuentro de pie en una callejuela, frente a una puerta con la palabra "Camerinos" grabada en lo alto, y vuelvo a hacerme la pregunta de siempre. Aquí me tienes, Melbogathra, recién llegado al mundo y ansioso por desbaratar la Creación, aunque lo primero que sentí al aparecer aquí fue amor... asqueroso amor no correspondido.

Becky.

No consigo quitármelo de encima, da igual cuánto me revuelva intentándolo. Quiero extender las alas, a semejanza de mi yo primordial, capaz de empequeñecer montañas, pero mis proverbiales alas me golpean las costillas. Estoy atrapado en este sitio, y eso me levanta dolor de cabeza. Cojo la manilla de la puerta y entro en los camerinos, extrañado todavía.

Con una floritura del cepillo, termina de maquillar a otro miembro de nuestra comparsa antes de indicarme que ocupe la silla, y no puedo por menos de fijarme en sus frágiles imperfecciones. Me siento preguntándome qué vería Max en ella, al tiempo que me enamoro hasta del último poro de su cuerpo. Adoro los rebeldes mechones rubios que escapan a su pañuelo rojo. Me encantan las arrugas de cansancio que le enmarcan los ojos, y veneno sus pálidos labios de fresa. La conozco porque Max la conoce. La amo porque Max la ama. Así de unidos estamos Max y yo.

La verdad sea dicha, Max la quería hasta el punto de pasar una cuerda por las vigas del techo y ahorcarse cuando vio que no podría conquistarla. Max estaba enamorado de Becky, y ahora, por defecto, yo también. Eso es lo más desconcertante.

Me descubre mirándola fijamente y remueve los polvos con más ahínco para cegarme y obligarme a apartar la vista. Gradas al cuello alto de mi traje, no puede ver las rozaduras que me produjo en el cuello la sogña que estranguló a Max, pero sigue sintiéndose incómoda en mi presencia. Se forma una pequeña arruga entre sus cejas.

—Me fastidia que hagas eso —dice. Peribo la exasperación en su voz, pero estoy demasiado absorto en la contemplación de aquella gota de sudor que surca su cuello, blanco como la azucena, hasta perderse bajo la costura de su holgada camiseta de tirantes. La fuerza de sus caricias en mis mejillas me tiene ensimismado. Me maravilla sentir el contado de alguien.

Nadie me había tocado antes, ni siquiera Dios.

Extiendo la mano para acariciar su rostro y rozar la belleza. No consigo recordar nada tan sublime como la calidez de la carne. Comparado con estar atrapado en un Abismo infernal en el que tu piel es una furia irregular, este momento es... celestial.

Frunce el ceño con renovada insistencia y aparta la mirada.

—Dios, Max. No me vengas con éstas. —Me echa un último vistazo fulminante antes de recoger su juego de maquillaje y dirigirse al siguiente actor. En ningún momento me mira a los ojos. Una parte de mí deseaba que lo hubiera hecho, para que pudiera haber visto la inusitada intensidad que arde ahora en ellos.

Pero no. La habría asustado. Lo sé. Mis ojos son demasiado intensos todavía. Me falta la habilidad humana de la sutil duplicitud con los matices. Es la primera vez que tengo un cuerpo.

Sigo a Becky con la mirada, ajeno a las miradas de los demás. El silencio se apodera del camerino. En el teatro, esto se llama pausa significativa.

Me descubro pensando. Date la vuelta Becky. Mirame. Cree en mí.

PRÓLOGO

Charles, el director de escenografía, asoma la cabeza y rompe el momento de tensión.

—Telón dentro de quince.

Se produce un leve revuelo mientras se ajustan los trajes y se aplican las últimas sombras de maquillaje. Becky desaparece detrás de un par de actores para arreglarles la ropa.

—Hombre, Max —dice Charles, interrumpiendo el momento—. ¿Ya te encuentras mejor?

Respondo que sí. Omito la parte en que renuncié... o Max renunció... da igual... en que renunció a toda esperanza, se puso una corbata de cáñamo y se convirtió en huésped de un demonio.

Si, esa parte me la salto.

—Todd ha hecho un trabajo estupendo reemplazándote —comenta Charles.

Sonríe a Todd, que está sentado con un libro en el regazo, vestido de pies a cabeza sin nada que hacer.

Él me dedica una sonrisa de cocodrilo. Aspiraba a usurpar mi puesto... el sueño mediocre de un hombre mediocre. Supongo que, después de esta noche, podrá quedarse con mi papel.



Todo el mundo guarda silencio, desde los actores al público. Todos los actores me observan con los ojos muy abiertos. Es como si el público estuviera conteniendo la respiración. Nadie se mueve.

Acabo de improvisar una escena delante de nuestra acostumbrada casita, arruinando el mecánico flujo de obstrucciones y diálogos de los demás. Indiso los espectadores se han dado cuenta de que esto no estaba en el guion, y eso los tiene sobre avizas. Les interesa más este giro inesperado que lo que estaba diciendo hace un minuto.

No me malinterpretéis. Caryl Churchill es una buena escritora y dramaturga. La predilecta de Max, a decir verdad, así que también es la mía. *Brilla la luz en Buckinghamshire* se cuenta además entre las mejores obras que haya escrito, pero no casa conmigo.

Trata, en cierto modo, del inminente regreso de Jesucristo. Yo hago de adinerado comerciante de maíz. Star, el que reduta jóvenes para el ejército de Jesús, y mí linea dice: "Si te alistas ahora, serás uno de los santos. Gobernarás mil años al lado de Jesús".

Lo que pasa es que no he recitado esa linea porque es una chorrada. Sé que lo es. Una vez yo también me tragué una mentira pareada. Así que, en vez de eso, pregunto: "¿Y si todos fuéramos Jesús?".

Ése es el quid de la cuestión. Nosotros, los "demonios", fuimos los primeros mesías, los primeros salvadores. Éramos unos tres millones de mártires que intentaban salvar a la humanidad, y aun así fracasamos. Pero hubo un hombre que albergaba la esperanza de granjearse el favor de Dios. ¿Por qué? ¿Acaso pensaba que tendría más oportunidades por ser el hijo de Dios? Todos somos hijos e hijas tuyas. Si Dios hizo más caso a las súplicas de Jesucristo, ¿dónde deja eso a los mortales? Mascotas de Cristo. No me lo trago. Así que pregunto qué pasaría si Jesús fuera igual que cualquier otro mortal, cada uno llorando en su Monte de los Olivos particular, intentando desesperadamente que Dios reparara en sus desdichas... ¿y si la muerte de Cristo en la cruz no fuera más que un ardor para evitar que la gente descubriera que a Dios le daba igual todo?

Así que todos me miran, actores y espectadores, atónitos. La mitad de la compañía finge no haber escuchado lo que acabo de decir mientras la otra mitad se esfuerza por incorporar mi diatriba al guion. Algunos de ellos empiezan indiso a discutir metidos en su papel. Por un momento, reaccionan igual que personas reales y no como personajes de ficción, y todo gracias a mí.

Es entonces cuando lo siento. Una chispa de fe encendida gradas a mis declaraciones. Alguien quiere creer. Alguien quiere trasponer el umbral que separa al espectador pasivo del participante activo. Alguien quiere implicarse y creer de nuevo.



Me han dado la patada... menuda sorpresa.

Desbarré sobre el escenario durante una hora, igual que un DeNiro que interpretara a un sacerdote exacerbado, y creo que nadie parpadeó siquiera. Era Dios en redondo. Nada de multis para mí.

Ahí está el problema. Nuestro director era más *prima donna* que cualquiera de los actores y no estaba dispuesto a tolerar otro Dios en la compañía. Es el síndrome de la abeja reina. Tendré que irme acostumbrando.

En fin, mi exilio del escenario duró menos de una semana. La gente oyó hablar de mi actuación y acudió en masa para presenciar una mediocre representación del clásico de Churchill, con la esperanza de verme. La comparsa me quería de vuelta, pero me redamaban otros asuntos.

—Improvisamos obras de máscaras —me había dicho Jesse, de *Obras Sagradas*. El origen de las obras de máscaras se remonta a la Edad Media, cuando las comparsas itinerantes, sin vestuario ni escenario, formaban semicírculos en la calle y representaban moralejas saliendo al centro de uno en uno para recitar sus líneas y actuar—. Así podrás dar rienda suelta a tus inquietudes —había añadido, con una sonrisa.

Jesse sabía lo que yo buscaba.

Becky me siguió hasta casa tras el último espectáculo. Ella era la chispa de fe que había perdido. Cuesta creer que bajo esa fachada de dureza se escondiera un alma desesperada y necesitada de guia. Así que ella y yo no éramos tan distintos, al fin y al cabo.

Acepté la oferta de Obras Sagradas. Si Becky supo encontrar el camino para creer en mí, habrá otros a los que pueda acceder.

§ § § §
El tipo ése de la tercera fila. El que lleva puesta la gabardina raída, con pinta de no acordarse siquiera de cuándo comió o durmió por última vez. Me está siguiendo.

Acude a todas mis representaciones, y ya lo he visto merodeando por mi vecindario en un par de ocasiones.

Ese tipo tiene una especie de aura malévolas, como si estuviera siempre enfadado. También hay fe, pero ésa se la guarda en su interior. Es su trapo suyo. Suyo y sólo suyo, o eso cree él.

Así que lo he tenido presente en todas las obras, da igual dónde actuemos, desde hace un mes. Es casi tan devoto como Becky y las otras cinco almas que me han encontrado desde entonces. Me cubren de fe, y yo les ofrezco esperanza a cambio. Así de sencillo.

Si, podría haber negociado con ellos y haberles obligado a sellar algún pacto a cambio de riqueza o poder, pero yo no pertenezco a esa dase de demonios. No siempre, por lo menos. Les doy lo que necesitan, no lo que ellos creen que quieren. Ese no es mi estilo, gradas a Max. Sus pensamientos y sus recuerdos lo han cambiado todo.

Pero estoy convencido de que este individuo no es como los demás... me sigue. Lo que más me molesta es que también se ha fijado en algunos de mis nuevos amigos. Los vigila casi con la misma intensidad con que me vigila a mí. Es probable que haya visto a un par de ellos entrando y saliendo continuamente de mi apartamento. Me preocupo por Becky más que por mí.

Me decido a abordar a ese tipo y cruzar algunas palabras con él. Sin embargo, al final es él el que viene a mí.

Esa noche estamos actuando en un centro comunitario. Es una casa pequeña, pero eso es lo habitual allá donde vamos desde hace un mes. La gente quiere ver a ese actor tan dotado que improvisa personajes santos con un aire de controversia. Los hago todos: Jesús, Moisés, el arcángel Miguel, San Pedro, Lázaro...

Lo cierto es que no es la actuación lo que los atrae, aunque quizás ellos no lo sepan. Quieren creer que estos santos y profetas existieron de verdad. Por un instante me convierto en el círculo de máscaras vestido de negro e insuflo vida a su fe. Creen, siquiera un poco, que Jesús sudaba sangre en el Monte de los Olivos porque sabía la verdad, y que Miguel traicionó a Lucifer.

Cuando condujo esta representación, me atosiga una enorme cantidad de admiradores y groupies. No es que me moleste, la verdad, pero esta vez mi acosador se abre paso entre el tumulto y se planta justo delante de mí.

Hace una semana que tendría que haberse afeitado y cambiado de ropa. Su gabardina huele a tabaco y aguardiente. Las gafas de sol le ocultan los ojos inyectados en sangre, pero estoy preparado para cualquier cosa que se proponga.



PRÓLOGO

Se acerca aún más para que sólo yo pueda escucharlo.

—Sé lo que eres. Voy a matarte.

Luego vuelve a confundirse con el gentío.



A ver, no me malinterpretéis. Agradezco el aviso, pero ¿no es más común que los asesinos te la jueguen sin andarse con galanterías?

Me pica la curiosidad.

Podría haberlo matado allí mismo, podría haberlo aniquilado al estilo del Antiguo Testamento, pero Max contiene mi mano vengadora. De lo contrario, el demonio que hay en mi interior habría descuartizado al acosador con las manos desnudas y le habría ensartado el corazón con la lengua. Con Max, en cambio, encuentro espantosas mis inclinaciones previas... más que nada porque me resultan demasiado cómodas.

Es en esos momentos absolutamente humanos cuando se ponen de relieve las diferencias entre Max y yo. Es durante esos segundos que recuerdo que existo en el más básico de los niveles.

Sigo sorprendiéndome contemplando embelesado un ático cuajado de estrellas y, por un instante, conteniendo el aliento presa de un temor reverencial.

Se me olvida que antes yo también estaba allí arriba. Que antes yo era una de esas estrellas.

Estoy frente a la puerta de mi apartamento. Está entreabierta, pero el interior está a oscuras. Recortada por las luces del pasillo alisó una mano en el suelo, sobresaliendo detrás de un sofá volcado. Becky.

Entro corriendo, sorteando los escombros de mi sala de estar, aturdido por la avalancha de emociones que ruge en mi interior. Presiento que hay alguien oculto en las sombras de la estancia, y tengo la fría certeza de que voy a hacer trizas a ese cabrón. Eso es lo único que me mantiene andado en el aquí y ahora.

Cojo la mano de Becky y me la acerco a los labios. Siento su tersura glacial. La amo más de lo que pudo amarla Max nunca, y todo el dolor que he sentido durante los últimos eones explota y aflora a la superficie. La fe que había depositado en mí Becky me permite limpiar su sangre de las drogas con las que la han envenenado. El amor que sentía Max por ella me recuerda por qué era digna de nuestro dolor la humanidad. Todo eso no importa una mierda. Dios quería que se muriera, así que se muriere.

Max quiere llorar y tumbarse junto a su cuerpo, pero el Melbogathra que hay en mi cáulla de rabia, mis alas me golpean las costillas como un colibrí preso en una jaula diminuta y quiero aullar con la misma voz que antaño generaba tornados. El problema es que ya no puedo. Así que me concentro en toda esa ira y ese odio, la misma tormenta de miseria que me ayudó a superar el suplicio de Dios, y ahogo la voz de Max.

Alguien se mueve en la oscuridad. Me vuelvo hacia el ruido.

Mi acosador blande una barra de hierro. La esquivo a duras penas y silba junto a mi oído. Hago acopio de fuerza y convicción, la misma fuerza y convicción que me han proporcionado Becky y los demás. Siento cómo afluye el poder a mis músculos y dirijo toda la energía a mi puño. Impacto de pleno en el hombro del acosador y siento que algo se rompe. Grita de dolor, pero blande la barra de hierro con la otra mano y la estrella contra mi mandíbula. Apenas si siente el dolor.

Saco toda mi fuerza a la superficie. Me estoy manifestando, mi torso resplandece como la puerta de un horno. Estar con Becky ha sofocado gran parte de mi angustia, pero ahora estoy atrapado entre dos estados. Me manifiesto en medio del fuego y la pompa del infierno, pero sigo siendo la sombra tenaz de un ángel. Mis alas deformes son átomos de polvo, mis cuernos en espiral me perforan las sienes y mi nimbo resplandece como cien valiosos de luz roja.

Quizá no llegue a la suela de los zapatos del Matorral Encendido, pero sigo siendo un puto ángel.

Mi acosador tropieza y trastabilla de espaldas, agarrándose el brazo, y yo lo sigo. Tiene los ojos abiertos de par en par, enloquecidos, como si quisiera gritar pero no recordara cómo hacerlo. Lo persigo hasta que tropieza con la pared y cierra los dedos en torno a su cuello de ave. Inhalo, aspirando su terror igual que un huracán que le absorbería el aire de los pulmones. Gimotea, su patética voluntad se reduce a cenizas y me dispongo a descargar el golpe de grada.

—Lo siento—solloza—. No quería...

Lo fulmino con la mirada, desbordado por la furia. El poder crepita a mi alrededor y ansío acabar con él. Quiero ver sus entrañas enroscadas en mi cuello. Quiero convertirle los huesos en astillas. Quiero arrancarle la lengua con mis propios dientes, pero...

No puedo. No a menos que quiera perderlo todo.

Aún amo a Becky, y no pienso cambiar ese amor por odio. Ya lo he hecho antes, y tardé mil años en recuperarlo.

Lo suelto y corro el telón que cubre mi esencia. Las alas de moléculas de polvo caen al suelo y los cuernos se retraen en mi cráneo. Vuelvo a parecerme a Max, pero el acosador sabe la verdad. Yace a mis pies, sacudido por el llanto, sollozando angustiado. Del mismo modo que siento la fe de la gente, siento su miseria. No llora de miedo, sino impulsado por una desolación espiritual que tanto Max como yo entendemos a la perfección.

—¿Por qué? —se lamenta—. ¿Por qué no puedo matarte? Sé lo que eres. Lo he visto en el escenario.

Lo miro fijamente, furioso y dudando todavía si debería morir o vivir. Fui un estúpido al creer que nadie me vería. Mi

soberbia me ha vuelto desaculado, he dejado entrever mi divinidad. Alguien ha sabido ver en mí lo que soy, y Becky ha cargado con las consecuencias.

—Siempre que acudo a tus obras —gimotea—. Pensé que hoy podría matarte. De una vez por todas.

—¿Por qué no lo has hecho? —pregunto entre dientes.

—No podía. He visto tu actuación. Siempre que... creía y no quería. Siempre... siempre me acobardaba. Mañana... me decía. Morirás mañana.

Oigo la ira en su voz y el veneno que rezuma su fe.

—¿Por qué?

—Porque no quería creer en Dios! ¡Pero tú me has obligado!

—¿Cómo?

Mi acosador sorbe por la nariz y recupera un tanto la compostura. He despertado algo en su interior, una fe que no desea, aunque no puede haberlo cogido del todo por sorpresa.

—Siempre había pensado que, si Dios era real, debía de ser un cabrón por haber creado este mundo de mierda. Mis padres murieron asesinados. El cáncer está matando a mi esposa. Toda mi vida se ha ido al garete. Pero estas cosas pasan, ¿no? —Se levanta—. Dios no existe, así que no puede ser culpa suya. Estas cosas pasan y punto, ¿no?

Mi acosador arrastra los pies hasta una silla y se sienta. Me mira con los ojos como platos anegados y se acaricia el brazo lastimado.

—Luego vienes tú y me obligas a creer. De repente creo en Dios, pero veo que no le importa nada. Nadie le importa una mierda.

El silencio se cierne sobre la sala. Me arrodillo junto a Becky.

—No pretendía hacerle daño. Te estaba esperando y ella me sorprendió. ¿Está...?

—Se pondrá bien. —La mentira quema como el fuego—. Pero tú será mejor que te largues.

—¿Cómo?

—Que te vayas a tomar por el culo.

—Pero si he intentado matarte —dice, incorporándose lentamente—. ¿Por qué ibas...?

—Porque tienes razón. A Dios no le importas, nunca le has importado. Esa certeza es todo el castigo que te mereces.

Mi acosador está perplejo. Busca la puerta y sólo vuelve la vista atrás en una ocasión, pero no va a escaparse tan fácilmente. Todavía ansio venganza.

—Con una condición.

Mi acosador me observa, temeroso. Lo golpeo con mi gloria para dejarlo mentalmente débil y dócil.

—Una condición —repite.

—Eso es. Verás, puede que a Dios le dé igual, pero a mí no. A mí me importan mis amigos, y quiero asegurarme de que no vas a volver a por ellos ni a por mí.

—Ah, daro que no —se apresura a prometer, demasiado deprisa para mi gusto.

—No es suficiente. —Me levanto y me planto delante de su rostro hirsuto tiznado de lágrimas. Intenta retroceder, pero lo agarro por el cuello y lo retengo en el sitio—. Tienes que jurarme, por tu alma, que no volverás a por mí.

—Por mi alma... —dice. Está nervioso, y con razón, pero también se muestra crídulo en estos momentos.

—A cambio, haré que olvides que me conoces y que me has visto actuar.

—¿Puedes hacer eso?

Está lo bastante desesperado para creermelo, la desesperación y la falta de fuerza de voluntad son mis aliados. De lo contrario, se daría cuenta de que me resultaría igual de sendilo obligarle a olvidar sin necesidad de prometer nada y mis amigos y yo estaríamos igual de a salvo.

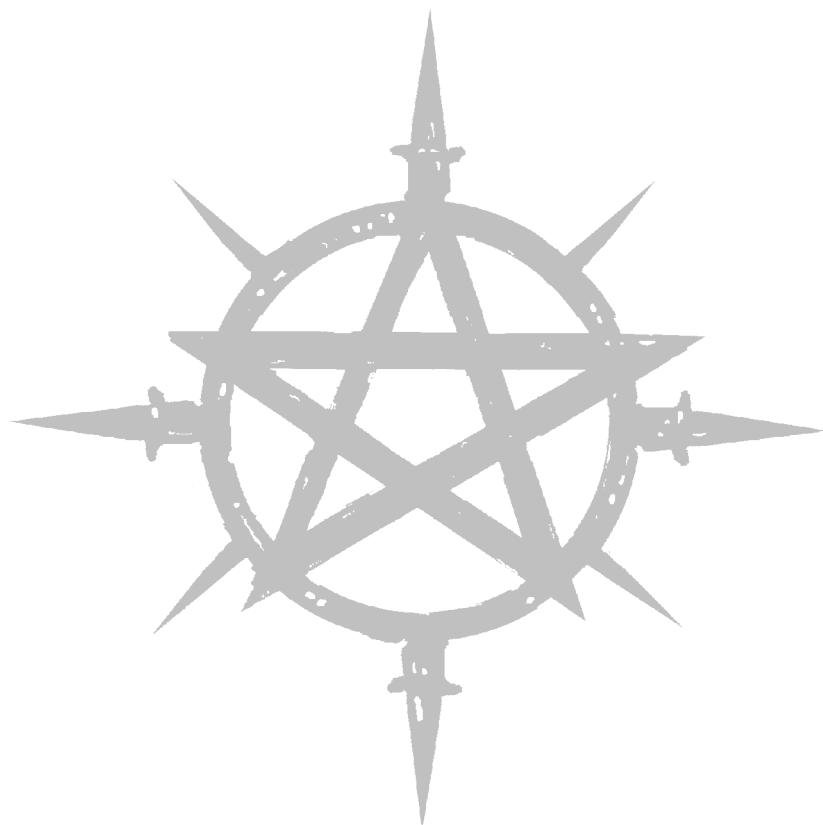
Pero lo que no comprende es que, aun después de que se olvide de mi existencia, siempre estará conectado a mí porque me habrá hecho una promesa por su alma. Y que gracias a esa promesa podré drenarle la vida, paulatinamente y a distancia, siempre que quiera. Permanecerá débil y torturado el resto de su existencia, sin saber en ningún momento a qué se debe su lenta agonía. No serás más que otra carroza en su desfile de miserias. Tendrá razón al culpar a Dios, además, puesto que si bien no se acordará de mí específicamente, retendrá eternamente su incuestionable fe en un creador cruel y desalmado al que él no le importa un comino.

No, no tengo intención de hacerle olvidar eso, porque si bien hay una gran cantidad de Max templando a Melbogathra, también hay una gran cantidad de Melbogathra en Max. Max y yo ya estamos así de unidos, y los dos queremos que este tipo sufra por lo que ha hecho.

Lo cierto es que ni siguiera mi amor por Becky puede cambiar eones de odio de la noche a la mañana. Sigo siendo un demonio. Quizá eso me contenga, pero aún me queda un largo camino por recorrer.

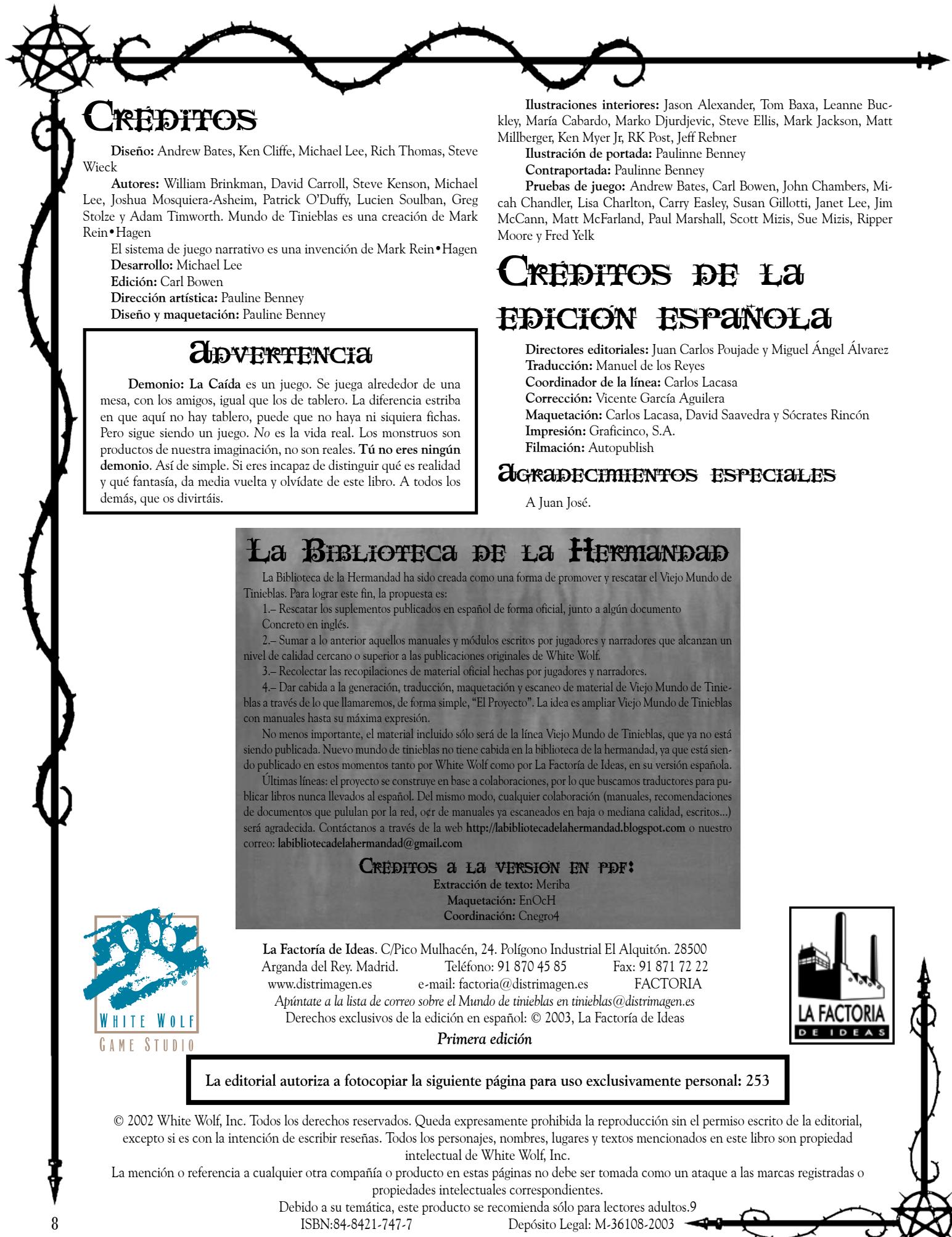
De modo que asiento. Sí, daro que puedo hacerlo. Puedo borrar el dolor que he provocado.

Para eso he venido.



UN JUEGO NARRATIVO DE GLORIA INFERNAL





CREDITOS

Diseño: Andrew Bates, Ken Cliffe, Michael Lee, Rich Thomas, Steve Wieck

Autores: William Brinkman, David Carroll, Steve Kenson, Michael Lee, Joshua Mosquiera-Asheim, Patrick O'Duffy, Lucien Soulban, Greg Stolze y Adam Timworth. Mundo de Tinieblas es una creación de Mark Rein•Hagen

El sistema de juego narrativo es una invención de Mark Rein•Hagen

Desarrollo: Michael Lee

Edición: Carl Bowen

Dirección artística: Pauline Benney

Diseño y maquetación: Pauline Benney

ADVERTENCIA

Demonio: La Caída es un juego. Se juega alrededor de una mesa, con los amigos, igual que los de tablero. La diferencia estriba en que aquí no hay tablero, puede que no haya ni siquiera fichas. Pero sigue siendo un juego. No es la vida real. Los monstruos son productos de nuestra imaginación, no son reales. **Tú no eres ningún demonio.** Así de simple. Si eres incapaz de distinguir qué es realidad y qué fantasía, da media vuelta y olvídate de este libro. A todos los demás, que os divirtáis.

Ilustraciones interiores: Jason Alexander, Tom Baxa, Leanne Buckley, María Cabardo, Marko Djurdjevic, Steve Ellis, Mark Jackson, Matt Millberger, Ken Myer Jr, RK Post, Jeff Rebner

Ilustración de portada: Paulinne Benney

Contraportada: Paulinne Benney

Pruebas de juego: Andrew Bates, Carl Bowen, John Chambers, Michael Chandler, Lisa Charlton, Carry Easley, Susan Gillotti, Janet Lee, Jim McCann, Matt McFarland, Paul Marshall, Scott Mizis, Sue Mizis, Ripper Moore y Fred Yelk

CREDITOS DE LA EDICION ESPAÑOLA

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

Traducción: Manuel de los Reyes

Coordinador de la línea: Carlos Lacasa

Corrección: Vicente García Aguilera

Maquetación: Carlos Lacasa, David Saavedra y Sócrates Rincón

Impresión: Graficinco, S.A.

Filmación: Autopublish

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

A Juan José.

La BIBLIOTECA DE LA HERMANDAD

La Biblioteca de la Hermandad ha sido creada como una forma de promover y rescatar el Viejo Mundo de Tinieblas. Para lograr este fin, la propuesta es:

- 1.- Rescatar los suplementos publicados en español de forma oficial, junto a algún documento Concreto en inglés.
- 2.- Sumar a lo anterior aquellos manuales y módulos escritos por jugadores y narradores que alcanzan un nivel de calidad cercano o superior a las publicaciones originales de White Wolf.
- 3.- Recolectar las recopilaciones de material oficial hechas por jugadores y narradores.
- 4.- Dar cabida a la generación, traducción, maquetación y escaneo de material de Viejo Mundo de Tinieblas a través de lo que llamaremos, de forma simple, "El Proyecto". La idea es ampliar Viejo Mundo de Tinieblas con manuales hasta su máxima expresión.

No menos importante, el material incluido sólo será de la línea Viejo Mundo de Tinieblas, que ya no está siendo publicado. Nuevo mundo de tinieblas no tiene cabida en la biblioteca de la hermandad, ya que está siendo publicado en estos momentos tanto por White Wolf como por La Factoría de Ideas, en su versión española.

Últimas líneas: el proyecto se construye en base a colaboraciones, por lo que buscamos traductores para publicar libros nunca llevados al español. Del mismo modo, cualquier colaboración (manuales, recomendaciones de documentos que pululan por la red, oír de manuales ya escaneados en baja o mediana calidad, escritos...) será agradecida. Contáctanos a través de la web <http://labibliotecadelahermanadad.blogspot.com> o nuestro correo: labibliotecadelahermanadad@gmail.com

CREDITOS A LA VERSION EN PDF:

Extracción de texto: Meriba

Maquetación: EnOcH

Coordinación: Cnegro4

La Factoría de Ideas. C/Pico Mulhacén, 24. Polígono Industrial El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Teléfono: 91 870 45 85 Fax: 91 871 72 22

www.distrimagen.es e-mail: factoria@distrimagen.es FACTORIA

Apúntate a la lista de correo sobre el Mundo de tinieblas en tinieblas@distrimagen.es

Derechos exclusivos de la edición en español: © 2003, La Factoría de Ideas

Primera edición



La editorial autoriza a fotocopiar la siguiente página para uso exclusivamente personal: 253

© 2002 White Wolf, Inc. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de White Wolf, Inc.

La mención o referencia a cualquier otra compañía o producto en estas páginas no debe ser tomada como un ataque a las marcas registradas o propiedades intelectuales correspondientes.

Debido a su temática, este producto se recomienda sólo para lectores adultos.⁹

ISBN:84-8421-747-7

Depósito Legal: M-36108-2003



DÍABOLICO

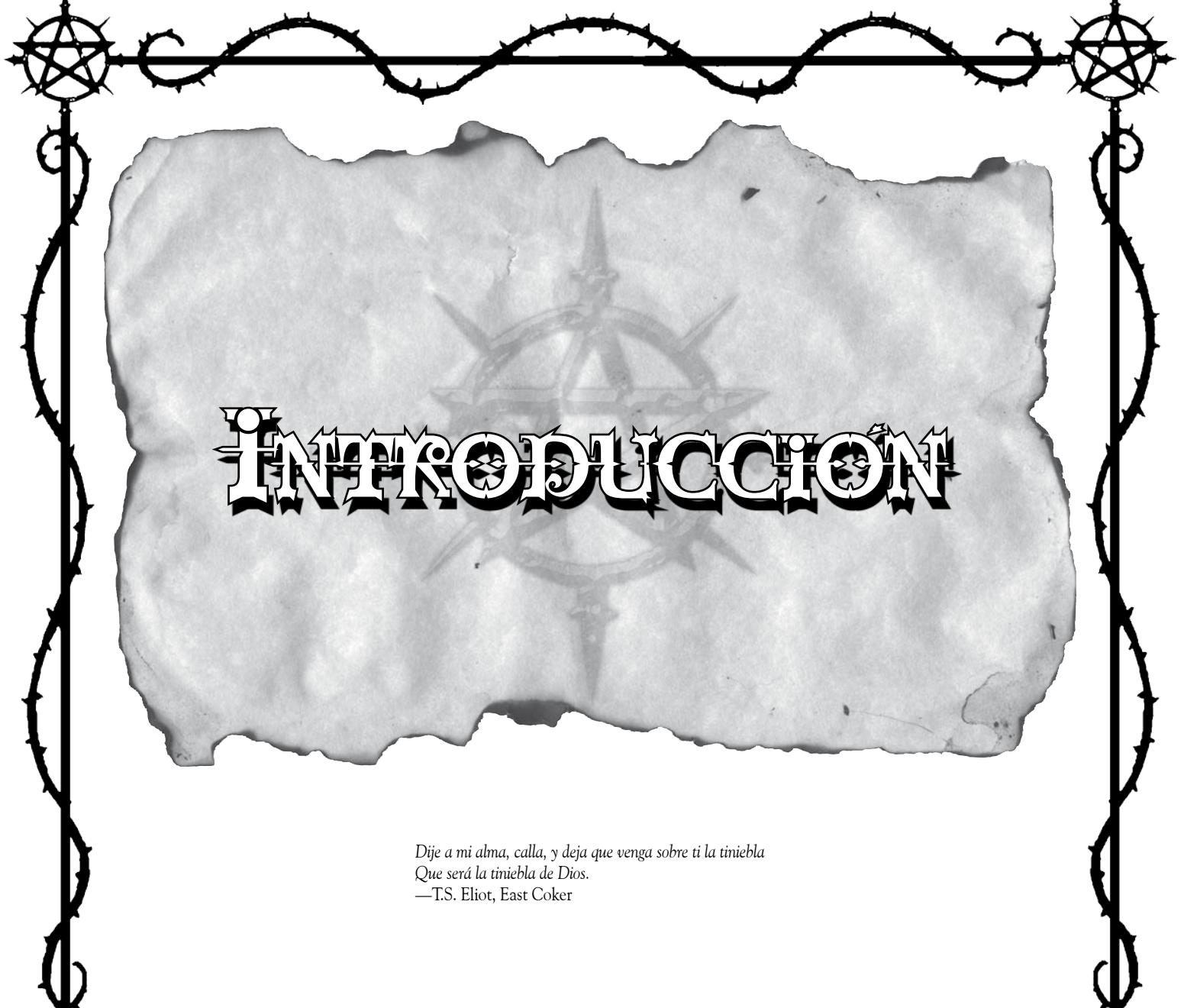
el cómodo

Tabla de Contenidos

PRÓLOGO: MIEDO ESCÉNICO	1
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO UNO: AL PRINCIPIO	16
CAPÍTULO DOS: VALE MÁS REINAR EN EL INFIERNO	36
CAPÍTULO TRES: LA LLEGADA DEL APOCALIPSIS	50
CAPÍTULO CUATRO: LAS LEGIONES DE LOS CONDENADOS	66
CAPÍTULO CINCO: LAS CASAS DE LAS TINIEBLAS	78
CAPÍTULO SEIS: PIES DE BARRO	100
CAPÍTULO SIETE: OJOS DE FUEGO	140
CAPÍTULO OCHO: REGLAS	182
CAPÍTULO NUEVE: SISTEMAS	192
CAPÍTULO DIEZ: NARRACIÓN	222
CAPÍTULO ONCE: ANTAGONISTAS	236



post



INTRODUCCIÓN

*Dije a mi alma, calla, y deja que venga sobre ti la tiniebla
Que será la tiniebla de Dios.*

—T.S. Eliot, East Coker

La historia, según reza el adagio, la escriben los vencedores. El que una sublevación se considere una rebelión gloriosa o una insurrección artera dependerá por completo de quién quede en pie al final, lo que relega a los perdedores a la categoría de traidores, tiranos o cosas peores. Su historia, en gran medida, cae en el olvido.

Se nos ha dicho que los demonios son encarnaciones del mal, espíritus que existen para seducir a los inocentes y tentar a los virtuosos con la intención de destruirlos. Se alimentan de un odio implacable hacia todo lo sagrado, los consumen una malévolas aversión a la luz y la vida. Ellos son los proveedores de la mentira y el engaño, los que nublan el sano juicio de los mortales con promesas de poder y de gloria. Al menos, eso es lo que pone en el libro. Ése es el motivo por el que fueron arrojados a la oscuridad del Foso y atados con cadenas de fuego hasta el fin de los días. Sólo Dios sabe qué ocurriría de liberarse alguna vez estos espíritus malignos.

La humanidad está a punto de escuchar la otra versión de la historia.

NARRACIÓN

El libro que tienes entre manos es el manual básico de **Demonio: La Caída**, un juego narrativo de White Wolf Publishing. Con las reglas que incluye este libro, tus amigos y tú podréis asumir el papel de demonios monstruosos y contar historias que versen sobre las esperanzas de vuestros personajes, sus miedos, triunfos y fracasos.

En un juego narrativo, los jugadores generan personajes según las reglas de este libro, y luego sumergen esos personajes en aventuras y dramas llamados (nunca mejor dicho) historias. Las historias se narran combinando los deseos de los jugadores y las premisas del Narrador.

En cierto modo, la narración se parece a juegos como Atrapa al ladrón. Cada jugador asume el papel de un personaje —en este caso, un ángel caído en posesión de un cuerpo mortal— y se implica en una especie de teatro improvisado diciendo lo que diría el demonio y describiendo sus



acciones. Este proceso está libre de trabas, en su mayoría; los jugadores pueden conseguir que sus personajes digan o hagan lo que les apetezca, siempre y cuando el diálogo y las acciones concuerden con la personalidad y las aptitudes del personaje. El éxito de determinadas acciones, no obstante, deberá determinarse por medio de tiradas de dados y la consulta de las reglas que se detallan en este libro.

Cuando las reglas y la historia entran en conflicto, ganará siempre la historia. Sírvete de las reglas mientras te ayuden a narrar emocionantes relatos de terror, triunfo y acción.

JUGADORES Y NARRADORES

La mejor manera de jugar a Demonio es con un grupo de entre dos y seis personas. Casi todos van a ser los jugadores. Éstos crearán personajes demonios, protagonistas imaginarios como los de las novelas, el cine y los cómics. Pero, además, en cada grupo deberá haber alguien que asuma la función de Narrador. El Narrador no crea un personaje propio, sino que actúa como una mezcla de director, moderador, cuentista y árbitro. El Narrador inventa la historia a través de la que moverán los jugadores a sus personajes, desarrollando tramas y conflictos surgidos de su imaginación. Asimismo, asumirá los papeles secundarios de la historia: aliados con los que se relacionarán los personajes y antagonistas que se enfrenten a ellos. El Narrador inventa los detalles del escenario: bares, discotecas, negocios y otros lugares que frecuentan los protagonistas. Los jugadores decidirán cómo reaccionan sus personajes frente a las situaciones que surjan en el juego, pero es el Narrador (con la ayuda de las reglas) el que determina si los personajes han logrado su propósito y hasta qué punto. En última instancia, el Narrador será la autoridad definitiva en los acontecimientos que tengan lugar dentro de la partida.

Ejemplo: Andrew, Lisa, Carland y Mike se han reunido para jugar a *Demonio*. Andrew, Lisa y Carl son los jugadores. Andrew interpreta a Yziriel, un Diablo (un tipo de demonio imponente y carismático) que reside en el cuerpo de Harold Lewis, fiscal del estado. Lisa interpreta a Juriel, un Perverso (un demonio capaz de tejer espejismos y alterar el tiempo) que posee el cuerpo de Andrea Winn, estudiante de instituto. Carl interpreta a Hazaroth, un Azote (un demonio que puede dominar el viento e insuflar vida en objetos inanimados) que reside en el cuerpo de John Walker, investigador privado. Mike es el Narrador. La historia que ha diseñado enfrente a los personajes contra un demonio monstruoso que utiliza un colegio para jóvenes con problemas a modo de criadero de futuros huéspedes demoniacos. Cuando consiguen entrar en el colegio, los personajes se ven las caras con el demonio, que reside en el cuerpo de la directora de la escuela.

• **Mike (describiendo la escena):** El guardia jurado abre las puertas de cristal y os conduce hasta el vestíbulo de suelo de mármol, que está desierto. El vigilante echa la llave cuando pasáis, antes de guiaros al recibidor que hay frente a los ascensores del edificio. Cuando llegáis al recibidor, la puerta de un ascensor se abre y una mujer alta y escultural, vestida con un traje negro de negocios, sale a vuestro encuentro. Su piel pálida resplandece con fuerza a la tenue luz del vestíbulo, y sus movimientos son fluidos y precisos. Os estudia fríamente a los tres, con unos ojos del color del mar en tormenta. El poder de su mirada es tal que apenas si reparáis en los cuatro guardias que salen del ascensor a su espalda.

• **Mike (de nuevo, hablando esta vez como si fuese el monstruo):** "El vigilante de la puerta de entrada me ha dicho que pertenecen ustedes a la oficina del Fiscal del Estado, y que han venido por asuntos oficiales. No he recibido ninguna llamada anunciando su visita. ¿Puedo ver algún tipo de acreditación?".

Los jugadores deben decidir ahora qué van a hacer sus personajes.

- **Andrew (hablando como Harold):** "Desde luego".
- **Andrew (describiendo la acción de Yziriel):** Sacó mi tarjeta de identificación y se la enseñó.
- **Carl (hablando como John):** "Nos gustaría hacerle algunas preguntas acerca del intento de fuga que tuvo lugar el jueves pasado".
- **Lisa (hablando como Andrea):** "Debo entrevistarme con el joven y dar el visto bueno a su salud física y mental".

• **Mike (interpretando la reacción del demonio):** Coge la acreditación de Harold y la examina con atención. Sonríe fríamente. "Están ustedes muy bien informados, teniendo en cuenta que el intento de fuga tuvo lugar de madrugada y el pequeño no pasó de la verja que protege el perímetro. ¿Dónde han conseguido esta información?" (A continuación, tira los dados en nombre de los jugadores y describe la acción del demonio). Los tres sentís cómo la fuerza de su mirada resbala por vuestra piel como una caricia y os apacigua. Cualquier mortal se desviviría por contarle todo lo que desea saber, pero vuestra naturaleza demoníaca os protege de sus encantos. Cuando comprende que su poder no surte efecto, suelta un rugido y enseña unos dientes dispuestos en hilera, como los de un tiburón.

• **Andrew (describiendo la acción de Harold):** Voy a invocar la forma apocalíptica de Yziriel (Harold se transforma de repente en un enorme ángel radiante que baña el vestíbulo con una intensa luz flamígera) y quiero dirigirme a los guardias con la Voz del Cielo (uno de sus poderes sobrenaturales). "Es un monstruo que se alimenta de inocentes. ¡A por ella!".

Lo que ocurría a continuación dependerá de las acciones de los jugadores y las decisiones del Narrador. Como puedes ver, cada jugador es el árbitro de los actos y palabras de su personaje. Pero al final es Mike, el Narrador, el que determina la reacción del demonio frente a estos actos y palabras; es Mike, hablando como el demonio, el que interpreta esta acción, y es él el que determina si los personajes tienen éxito en sus acciones.

¿QUÉ LUGAR ES ÉSTE?

El mundo de *Demonio: La Caída* no es el nuestro, aunque está lo bastante cerca como para provocar cierta incomodidad. Más bien, el mundo habitado por demonios se parece al nuestro, aunque visto a través de un cristal oscuro. En este universo, el mal es palpable y ubicuo. El mal se cierne sobre nosotros y el planeta entero bulle al filo de la navaja. Es un mundo de tinieblas.

A primera vista, el Mundo de Tinieblas es como el "real" en que vivimos. Se escucha a los mismos grupos de música, la violencia está presente en la ciudad, el latrocínio y la corrupción infestan los mismos gobiernos y la sociedad sigue teniendo sus referentes culturales en las mismas ciudades. El Mundo de Tinieblas dispone de una Estatua de la Libertad, de una Torre Eiffel y de un McDonalds en cada esquina. Sin embargo, subyace un trasfondo de horror, más pronunciado que en nuestro mundo. Los males de nuestro universo están más pronunciados en el Mundo de Tinieblas. Los temores están más fundados. Los gobiernos están más corrompidos. El ecosistema se muere un poco más a cada noche que pasa. Y los demonios caminan sobre la faz de la tierra.

Bienvenido al Mundo de Tinieblas.

GÓTICO-PUNK

Quizás "Gótico-Punk" sea el término que mejor describe la naturaleza física del Mundo de Tinieblas. El entorno es un choque de estilos e influencias, y la tensión causada por la yuxtaposición de etnias, clases sociales y subculturas lo convierte en un lugar tan animado como peligroso.

El aspecto Gótico define el ambiente del Mundo de Tinieblas. Grandes edificios ahumados se elevan hacia los cielos, adornados con columnas clásicas y górgolas de espantoso semblante. Los habitantes quedan convertidos en enanos por la mera escala de la arquitectura, perdidos entre las agujas que parecen dispararse hacia el infinito en un intento por escapar del mundo físico. La Iglesia engrosa sus filas, dado que los mortales se congregan bajo cualquier bandera que les ofrezca la esperanza de algo mejor en el más allá. Las sectas florecen en el submundo, prometiendo poder y redención. Las instituciones que controlan la sociedad son más inmovilistas y conservadoras todavía que las de nuestro mundo, puesto que muchos de los que están en el poder prefieren el mal conocido al caos que engendra el cambio. Es un mundo dividido entre los que tienen y los que no, entre los ricos y los pobres, entre la opulencia y la miseria.

El aspecto Punk es el estilo de vida que han adoptado muchos habitantes del Mundo de Tinieblas. Para dar sentido a sus vidas se rebelan alzándose contra el poder. Las bandas recorren las calles y el crimen organizado medra en el submundo, como reacción a la sinrazón de vivir "según las normas". La música es más fuerte, más rápida, más violenta o hipnóticamente monótona, y goza del apoyo de las masas que encuentran solaz en la evasión. La jerga es más tosca, la moda más atrevida, el arte más impactante y la tecnología lo pone todo a tu alcance con sólo apretar un botón. El mundo es más corrupto, la gente está en bancarrota espiritual y el escapismo suele reemplazar a la esperanza.

El mundo Gótico-Punk es un entorno y un escenario convenido en el curso del juego. La mayor parte del trabajo recae sobre el Narrador, pero también los jugadores deberían considerar qué aportan sus personajes. Algunos grupos preferirán lo Gótico al Punk, otros optarán por las partes iguales, o viceversa. A fin de cuentas, el juego es tuyo y eres libre de hacer lo que te plazca. Ten en cuenta únicamente que explorar el mundo es una empresa compartida, y que todo cuanto hagan los jugadores y el Narrador contribuirá a dotar de credibilidad a este entorno. Las acciones, los escenarios, los personajes y las descripciones se conjugan para crear la estética Gótico-Punk.

LÉXICO

Aunque los demonios han estado ausentes de la Tierra durante mucho tiempo, poseen una rica cultura y una historia que se remonta a los primeros instantes de la Creación y culmina al cabo de mil años de guerra contra los ejércitos del Cielo. A lo largo de esta sucesión de momentos claves ha evolucionado una larga lista de nombres propios y comunes, así como de términos descriptivos, que te presentamos a continuación a modo de referencia:

Abismo, el: La prisión que forjara el Creador para contener a los caídos. Consulta Pozo.

Anunnaki: Nombre real de los ángeles rebeldes de la tierra. Consulta Malefactor.

Asharu: Nombre real de los ángeles rebeldes del viento. Consulta Azote.

Azote: Nombre común que se da a los ángeles rebeldes de los muertos. Consulta Halaku.

Caída, la: El despertar de la conciencia de la humanidad por parte de Lucifer y un tercio de los Elohim, y que desembocó en la Edad de la Furia, la guerra de los mil años.

caídos, los: Nombre común que se da a aquellos ángeles que se rebelaron contra el Cielo.

Casa: Organización jerárquica de ángeles dedicados a una función específica dentro de la creación y la supervisión del cosmos.

Celestiales: Nombre común que se aplica tanto a ángeles como a demonios y que hace referencia a su origen común como siervos del Creador. Consulta Elohim.

Corruptor: Nombre común que se da a los ángeles rebeldes del mar. Consulta Lammasu.

Crípticos: Facción de demonios que aspira a desentrañar la verdad acerca de la desaparición de Lucifer y las preguntas sin respuesta relativas a la Caída.

demonio: Epíteto que describe a aquel ángel caído que haya sucumbido al odio y la locura; un espíritu retorcido y malévolos. Asimismo, nombre común que describe a los caídos en conjunto.

Devorador: Nombre común que se aplica a los ángeles rebeldes de la naturaleza. Consulta Rabisu.

Diablo: Nombre común que se da a los ángeles rebeldes del amanecer. Consulta Namaru.

Edad de la Furia: Término que se emplea para describir la guerra que enfrentó al Cielo y a los caídos durante mil años. Consulta Caída.

Elohim, los: Nombre real de los siervos divinos del Creador, comúnmente llamados ángeles.

CIUDADES

Los demonios existen en todo el mundo, sin restricciones por raza, cultura o religión. Se los puede encontrar en cualquier parte, desde las montañas del Himalaya a las ciudades del Medio Oeste, aunque tienden a congregarse por lo general en las grandes urbes del mundo. El motivo es evidente, dados ciertos preceptos. Las poblaciones humanas, el origen del poder de los demonios, se concentran en los centros urbanos, y no en los páramos ni las espesuras. Y el demonio o el grupo de demonios que controle las mayores fuentes de fe gobernará a sus congéneres igual que los tiranos de antaño.

Encadenados, los: Nombre colectivo para un grupo de demonios que fueron invocados desde el Abismo en la antigüedad y consiguieron anclarse en el universo físico. Ahora pretenden esclavizar o destruir a los caídos.

esclavo: Mortal ligado a un demonio por un pacto de fe.

Fáusticos: Facción de demonios dedicados a esclavizar a la humanidad para utilizarla como arma contra el Cielo.

faz: Nombre real de la forma apocalíptica o reveladora de un demonio.

forma apocalíptica: Reflejo físico de la naturaleza Celestial de un demonio. Consulta faz.

Halaku: Nombre real de los ángeles rebeldes de los muertos. Consulta Verdugo.

Lammasu: Nombre real de los ángeles rebeldes del mar. Consulta Corruptor.

Luciferinos: Facción de demonios dedicada a localizar a Lucifer y reanudar la guerra contra el Cielo.

Malefactor: Nombre común que se da a los ángeles rebeldes de la tierra. Consulta Diablo.

Namaru: Nombre real de los ángeles rebeldes del amanecer. Consulta Diablo.

Neberu: Nombre real de los ángeles de los cielos. Consulta Perverso.

Perverso: Nombre común que se da a los ángeles rebeldes de los cielos. Consulta Neberu.

Pozo, el: Epíteto que se emplea para describir el Abismo. Consulta Abismo.

Rabisu: Nombre real de los ángeles rebeldes de la naturaleza. Consulta Devorador.

Reconciliadores: Facción de demonios dedicada a convertir de nuevo la Tierra en el paraíso que era antes de la Edad de la Furia.

saber: La base de poder de los Celestiales; en esencia, los imperativos requeridos para manipular el tejido de la realidad.

Sebettu: Literalmente, "las siete", el nombre colectivo para las Casas rebeldes de los caídos.

Verdugo: Nombre común que se da a los ángeles rebeldes de los muertos. Consulta Halaku.

Voraces: Facción de demonios dedicada a la destrucción del universo.

CÓMO UTILIZAR ESTE LIBRO

El libro se divide en varios capítulos, cada uno de los cuales explora y explica una parte específica del juego. Ten presente, no obstante, que en un juego narrativo el "capítulo" más importante es tu imaginación. No sustituyas tu creatividad por nada de lo que leas aquí.

El Capítulo uno: Al principio describe el origen de los ángeles y la creación del universo según su punto de vista, culminado con el nacimiento de la humanidad y los motivos por los que se rebeló Lucifer contra su Creador.

El Capítulo dos: Vale más reinar en el infierno proporciona un soñero repaso a la guerra de los mil años que enfrentó a los ángeles contra el Cielo y las circunstancias que condujeron a la derrota de Lucifer.

El Capítulo tres: La llegada del Apocalipsis describe cómo el Infierno convirtió en demonios a los ángeles prisioneros, su fuga, y la percepción que del moderno Mundo de Tinieblas tienen los demonios.

El Capítulo cuatro: Las legiones de los condenados proporciona un detallado repaso de la condición demoníaca, describiendo qué clase de mortales pueden poseer y por qué necesitan la fe humana.

El Capítulo cinco: Las casas de las tinieblas describe las siete Casas infernales a las que pertenecen los demonios y las cinco facciones filosóficas en que se dividen.

El Capítulo seis: Pies de barro el proceso de creación de un personaje Demonio.

El Capítulo siete: Ojos de fuego cubre el amplio espectro de poderes demoniacos, sus formas apocalípticas y las reglas para su empleo.

El Capítulo ocho: Reglas proporciona los métodos básicos para resolver las distintas acciones de los personajes.

El Capítulo nueve: Sistemas describe una pléthora de maneras distintas de simular cualquier cosa, desde la conducción de vehículos a la ejecución de exorcismos.

El Capítulo diez: Narración enseña al Narrador a elaborar historias entretenidas en las que involucrar a los personajes.

El Capítulo once: Antagonistas proporciona los perfiles y reglas de diversos demonios monstruosos, cazadores de demonios y siervos de los Encadenados que los Narradores podrán lanzar contra los personajes.

ROL EN VIVO

Muchas partidas de Demonio tienen lugar en torno a una mesa mientras los jugadores describen lo que dicen y hacen sus personajes. No obstante, los juegos también pueden desarrollarse en vivo. Este emocionante estilo de juego tiene muchas similitudes con el teatro improvisado: los participantes se caracterizan como sus personajes e interpretan las escenas como si fuesen actores encima de un escenario. Así, en vez de decir "mi personaje camina hasta la mesa y coge el antiguo documento", el jugador camina realmente hasta una mesa apropiadamente decorada y coge el "antiguo documento" (probablemente una ayuda creada por el Narrador: por ejemplo, un pedazo de pergamo quemado por los bordes para darle un aspecto de viejo con un poco de harina para simular el polvo).

Sigue habiendo un Narrador que dirige la acción y la trama, describe el escenario y supervisa las pruebas a las que se someten los personajes. Puede interrumpir la acción en cualquier momento.

Por lo general, el rol en vivo no usa dados, sino métodos alternativos como los descritos en los libros de la serie Teatro de la Mente. La mayoría de las situaciones se resuelven sencillamente mediante la interpretación y las decisiones del Narrador.

SALVAGUARDIAS

Hacen falta algunas reglas para garantizar que los juegos en vivo sean divertidos y seguros, tanto para los participantes como para los transeúntes ajenos al juego. A diferencia de las demás reglas de este juego, las que siguen son *obligatorias*.

- No tocar.** Punto. Todo combate o interacción física debe resolverse por medio de tiradas de dados u otros sistemas abstractos. Los jugadores no deben golpear, agarrar ni tocar de ninguna otra forma a nadie. El Narrador deberá declarar en el juego si se produce cualquier interacción.

- Nada de armas.** Los apoyos como sombreros, ropa de época y demás son estupendos en el rol en vivo. Las armas no. Punto. Nada de cuchillos, nada de espadas y nada que se parezca remotamente a un arma de fuego. Ni siquiera de juguete, pistolas de agua o armas de caucho. Si

tu personaje tiene que llevar encima alguna "arma", coge una tarjeta de 8x15 y escribe en ella "Pistola" o "Espada" o lo que sea. En las pruebas de combate, muestra la tarjeta al Narrador, que determinará su uso en el juego.

- Jugad en una zona acotada.** El rol en vivo está pensado para jugar en una casa o en cualquier otro lugar predeterminado. No impliquéis a los transeúntes en el juego y aseguraos de que todos los que permanezcan en la zona o pasen por ella comprendan lo que estáis haciendo. Un juego puede alarmar, o incluso asustar, a quienes no sepan de qué se trata. No intentéis asustar ni intimidar a la gente: no sólo resulta inmaduro, sino que además puede acarrearnos un merecido castigo.

- Sabed cuándo parar.** Si el Narrador ordena un alto u otra interrupción, parad de inmediato. Él sigue siendo el árbitro definitivo de todos los acontecimientos del juego. Asimismo, cuando el juego termine, quítate el traje y olvídate del asunto.

- No es más que un juego.** El rol en vivo es para divertirse. Si gana un rival, si muere un personaje o si sale mal un plan no se acaba el mundo. A veces a la gente le gusta reunirse fuera del juego y hablar sobre él (por ejemplo, un grupo de jugadores que formen una cuadrilla de demonios novatos quedan para decidir a quién o qué deben proteger o cuáles son sus prioridades): eso no tiene nada de malo. Sin embargo, llamar por teléfono a tu lado en el juego para preguntarle que se una a ti en una misión es llevar las cosas demasiado lejos. Recuerda que todos están aquí para divertirse.

- Línea final.** El rol en vivo puede ser una experiencia muy enriquecedora y satisfactoria si se maneja de forma madura y responsable. No bromeamos con lo de madurez y responsabilidad. En el rol en vivo vosotros sois todo lo que hay, así que el cuidado, la dignidad y el trato respetuoso son esenciales. Que quede bien claro que el juego no consiste en imponer una "verdadera" esclavitud, ni en combatir de verdad, ni en enfascarse en actividades eróticas o sobrenaturales reales. Tú no eres ningún demonio: tan sólo interpretas a uno en el juego.

FUENTES

En el arte, la literatura y la cultura popular abundan las descripciones del Infierno y sus habitantes, cubriendo un amplio espectro que va de lo cursi a lo aterrador. Retratar a los caídos como almas atormentadas y monstruos pero, en última instancia, heroicas no es tarea sencilla, pero hay varias fuentes de inspiración que proporcionan distintos puntos de vista relativos a la naturaleza demoníaca.

Entre los libros recomendados se incluyen:

Paraíso perdido, de John Milton. La poesía del siglo XVII no es lo que entiende la mayoría de la gente por lectura de evasión, pero este clásico resulta imprescindible por su retrato evocador al tiempo que comprensivo de Lucifer y su guerra contra el Cielo. Aunque lo motiven más los celos que el amor por la humanidad, no por ello es menos heroico su desafío frente al Todopoderoso.

Cartas del diablo a su sobrino, de C.S. Lewis. El libro, presentado en forma de intercambio de correspondencia entre dos demonios, es un inspirado comentario acerca de la tentación y la fe en lo divino.

In God We Trust: But Which One?, de Judith Hayes. Hayes, atea reconocida, propone que de haber un Dios, no se merecería nuestra adoración. Este libro será un buen comienzo para aquellos jugadores que deseen profundizar en la oposición a Dios de sus personajes. Es divertido e incita a meditar, pero no es recomendable para quienes se ofendan fácilmente.

Legión, de William Peter Blatty. La secuela de *El exorcista* de Blatty es una gran novela que presenta una fascinante teoría acerca de la naturaleza del mal, la libre voluntad y la identidad de Lucifer.

Music of Razors, de Cameron Rogers. Más ángeles en lid para crear el trasfondo de una fantasía urbana. Resulta especialmente interesante la descripción de los artefactos anteriores a la rebelión de Lucifer.

La tienda, de Stephen King. La historia de King ejemplifica a la perfección cómo obraría un Malefactor en una pequeña ciudad.

To Reign in Hell, de Steven Brust. Difícil de encontrar hoy en día, pero se trata de una excelente historia cargada de humor negro acerca de la rebelión de Lucifer.

American Gods, de Neil Gaiman. Evocadora (y horripilante, a veces) historia de dioses y su relación simbólica con la humanidad. Excelente metáfora acerca del poder de la fe humana.

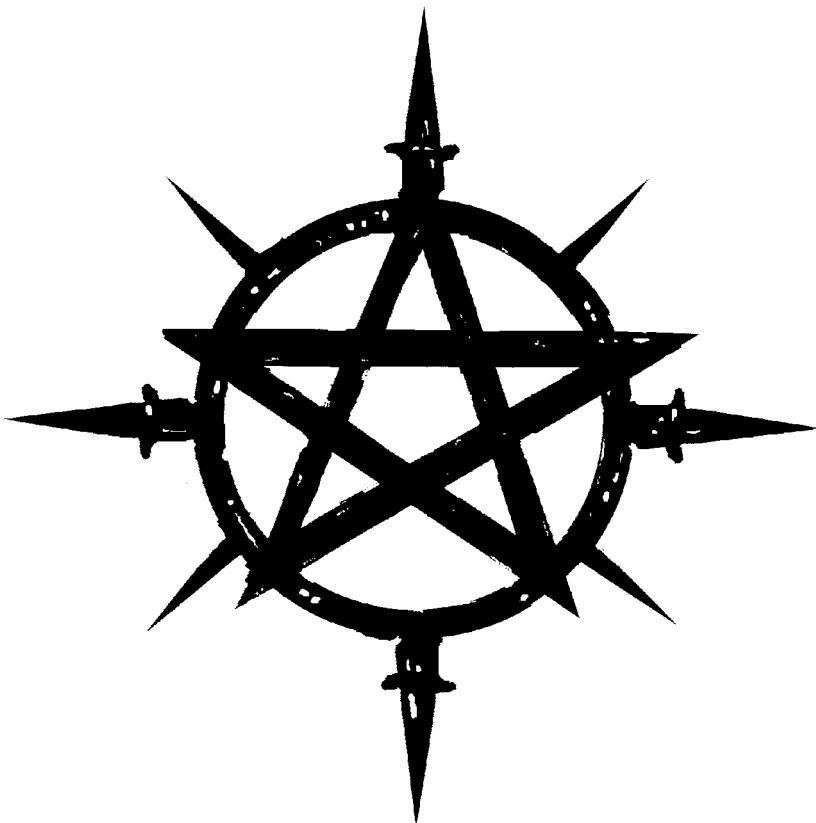
Entre las fuentes televisivas y cinematográficas se incluyen:

American Gothic (en España, *América Oculta*). Esta serie de televisión

de mediados de los noventa plantea de forma genial cómo podría infiltrarse un demonio con forma humana en el seno de una comunidad, rodearse de esclavos y asesinar impunemente. Al mismo tiempo, Selena Coombs bien pudiera ser un Corruptor que intentara reformarse.

Pactar con el Diablo. El Lucifer de Al Pacino es un ejemplo perfecto de Diablo perdido en su propio Tormento. Su monólogo de “se mira pero no se toca”, hacia el final, ya es un clásico.

El corazón del ángel. Espeluznante historia cargada de atmósfera acerca de siniestros deseos y sutil corrupción. Atención a la sutil y escalofriante interpretación de Louis Cypher que hace Robert DeNiro.





Oscuridad en la tierra y la tormenta desatada en los cielos. Gaviel se resistió a la atracción del Abismo con cada fibra de su voluntad y se impulsó hacia arriba, hacia la boca de la Vorágine. El viento le despellizaba el alma, pero se regocijaba en el dolor. Podía sentir lo cerca que estaba de ser desnaturalizado, confinado al olvido interminable, y la amenaza de la extinción le daba fuerzas renovadas. Mucho mejor luchar y perder que sentarse y no hacer nada. Esa era la lección del Abismo, y Gaviel la había aprendido bien.

El viento arreciaba conforme ascendía pero, más allá de la tormenta, Gaviel intuía la linde del reino de los espíritus y el tejido del reino físico justo al otro lado. La Vorágine intentaba devolverlo a la noche absoluta, abriendole la carne con cuchillos de hielo, pero se obligó a perseverar, agrandiendo la agonía. De tener boca para hablar, el reino de los muertos se estremecería con su risa desafinante. Cada instante lo transportaba un poco más cerca del mundo que había creído perdido para siempre. Ya podía recordar la sensación de la fría oscuridad entre las estrellas o la emoción del fuego al acariciar su forma. Ya podía saborear el aire del mundo verde que había ayudado a crear y sentir la tierra viva bajo los pies. Lo anhelaba. Lo ansiaba con una pasión como no había experimentado en eones. Ahora dejaría de tentarlo.

Traspasó el Velo que separaba ambos reinos como una flecha de fuego, apenas consciente de las fuerzas que había consumido en su huida. El mundo flotaba ante él, lo bastante cerca para tocarlo, pero aun así sentía cómo se desnaturalizaba su alma, amenazando con disgregarse a menos que encontrara donde quarecerse de la tormenta.

Cayó a la tierra igual que un meteorito, la sintonía de seis mil millones de almas estremeció la suya, y por medio de sus esperanzas y sus temores Gaviel sintió los ecos de su carne mortal. Algunas almas ardían con fuerza, como estrellas nacientes; otras eran tenues como resoldos, una luz débil hundida en la cámara hueca de una forma humana. Sintió uno de esos cuerpos, vibrantes de vida pero roto e espíritu, y se abatió como un relámpago.

Las garras de la Vorágine no eran nada en comparación al impacto de la posesión.

Un torrente de imágenes. Sensaciones. Recuerdos. Todos ellos tósicos e insípidos comparados con los de Gaviel, pero había tantos... arrollaron su conciencia igual que una avalancha, enterrándolo bajo su peso.

Abrió los ojos. Tenía la mejilla apoyada en el asfalto mojado, frío, y sentía la piel rasgada y caliente. Alguien tirada de su hombro, intentando darle la vuelta. Con un gruñido, Gaviel lo satisfizo.

-¡Oh, Jesús, oh por favor Dios, digame que se encuentra usted bien! Una mujer lo miraba con las mejillas encendidas a causa del frío, los ojos azules alumbrados por las lágrimas.

Estaba tendido en medio de una calle nevada. Unas luces frías e indiferentes resplandecían encerradas en arcos borrosos sobre su cabeza, ocultos entre rachas de nieve. A su izquierda, observó los faros y la rejilla de un coche, con el motor todavía encendido. El crono estaba manchado de sangre.

La mujer se arrehuyó en su abrigo de cachemira y rogó a Dios parar que la perdonara por lo que había hecho. Y Gaviel, olvidado del Cielo, llenó de aire sus nuevos pulmones y se rió.

Capítulo Uno: Al Principio

En nuestro primer mundo, ¡habremos de seguir
El engaño del tordo! En nuestro primer mundo.
Allí estaban, dignificados, invisibles,
Moviéndose sin premura, sobre las hojas muertas,
Al calor del otoño, en medio del aire vibrante...
— T.S. Eliot, *Burnt Norton*

El reverendo Matthew Wallace se encontraba sentado frente a su escritorio, con el ceño fruncido, frotándose los ojos, intentando concentrarse. Era tarde, casi medianoche, y seguía en el estudio intentando ponerse al día con el papeleo de la cadena. El documento que tenía delante era extenso y árido, y no transmitía precisamente buenas noticias. Se trataba de un estudio demográfico de los índices de su programa, *La hora del poder de Jesús*. Se mantenía estable por tercer año consecutivo, pero la cadena estaba preocupada. Querían ampliar la audiencia. Querían que ampliara su atractivo. Le sugerían que se volcara sobre un público más populoso, más suburbano, más selecto.

—¿Por qué no me piden que capte más blancos y dejan de andarse por las ramas? —gruñó.

No estaba pensando realmente en el documento. Lo estaba mirando y estaba considerándolo, pero no le dedicaba toda su atención. Pensaba una y otra vez en Gina.

—No debería —masculló Wallace para sí. Pasó una página y empezó a leer sobre su menguante atractivo entre los profesionales negros. Consiguió llegar a la mitad de la hoja antes de pensar en Gina de nuevo—podría llamar a Zola. Vería que estoy en la oficina por el identificador de llamadas. Le diré que voy a trabajar hasta tarde... lo cual es cierto. Lo será

cuando lo diga. Luego me escabullo. A lo mejor le doy una sorpresa a Gina con... —Meneó la cabeza. No llamó a su esposa.

En los dos párrafos siguientes encontró una idea para recaudar fondos que le pareció de utilidad. Esto retuvo su atención dos páginas más, antes de que empezara a pensar de nuevo en telefonear a su mujer.

—La llamo, y luego llamo a Gina. O llamo a Gina primero, para asegurarme de que esté allí. Así le doy ocasión de prepararse para recibirmé. —Estaba cansado, pero esa idea despertó un pequeño movimiento en su interior. Pero no. No debería. Estaba mal. Miró el retrato de Zola que adoraba su mesa y dejó que lo embargara el sentimiento de culpabilidad—. Al cuerno con todo.

Dejó el informe a un lado, se puso de pie y abandonó su oficina con paso decidido. Se dirigía a casa, volvía con su mujer y sus hijos. Iba al lugar al que pertenecía. Se dijo que ya era demasiado mayor para andarse con aventuras. Mayor y cansado. Cortaría con Gina. Este sábado, a lo mejor, cuando Zola se llevara los niños de visita a casa de la abuela.

Pensaba ver a Gina el sábado de todos modos. Puede que fuera siendo hora de romper. Puede.

Sintiéndose ligeramente virtuoso, cerró la puerta con llave y se dirigió al aparcamiento, levantándose el cuello del abrigo para resguardarse de la



fina lluvia. Apenas si tuvo tiempo de reparar en la presencia de un segundo vehículo, aparcado junto a su BMW... un coche conocido, un lexus...

El coche de Noah.

La última vez que Matthew había visto a su hijo mayor, Noah, no habían conversado. Se habían tirado los trastos a la cabeza.

Él había condenado el ateísmo que había declarado recientemente su hijo.

Noah había llamado estafador a su padre, por vender salvación como si de aceite de serpiente se tratara.

Matthew había respondido diciendo que Noah nunca se había quejado por tener un techo sobre su cabeza, comida en el plato, dinero en el banco y la educación que él no había podido recibir.

Fue entonces cuando Noah le habló de la beca del programa de graduación de la BGSU. Le había dicho que ya no lo necesitaba más, que por fin podía romper los grilletes de oro con los que había maniatado su padre.

Matthew le llamó ingrato malcriado y le amenazó con desheredarlo.

Noah le retó a hacerlo.

Hacía dos años de aquello, y no habían vuelto desde entonces.

REVELACIONES

Se formó una silueta en la penumbra. Alta, atractiva, cubierta por un abrigo de pelo de camello de cuero de buena calidad. No había sombrero que le tapara el cabello muy corto, pero sí una bufanda de cachemira blanca que contrastaba con la piel de chocolate. Era un tono más claro que Matthew, tal vez, y varios más oscuro que Zola.

Matthew se humedeció unos labios que sentía súbitamente resecos.

—¡Hijo! —grajeó. Tragó saliva y lo dijo de nuevo, más alto, más fuerte. —¡Hijo!

Noah no respondió.

—Oh Noah... Noah, me... —Abrió los brazos—. Te he echado de menos hijo. No sabes cuánto he rezado para que llegara este momento.

La figura permanecía callada e inmóvil. Matthew sintió que se le ponía el vello de punta sobre la nuca.

—Hijo... Noah... —Vaciló—. Sé que te dije cosas horribles. Y lo siento. No me cuesta reconocer que me equivocaba. No ha pasado un solo día sin que pensara en lo que nos había ocurrido. Ni uno solo. Por favor... por favor, dime que has vuelto para quedarte.

—¡De verdad has rezado por el regreso de tu hijo? —La voz era la de Noah, pero el tono era fríamente neutral, igual que el de un juez al dictar sentencia.

El reverendo frunció el ceño.

—Tú sabes que sí.

—¡Aunque la respuesta haya sido siempre “no” en el pasado?

—Eso era antes. Ahora estás aquí, ¡no es así?

La figura que tenía ante sí se rió... y cambió.

Donde antes había un atractivo hombre negro se revelaba ahora la gloria del fuego. Los charcos de agua bulleron y se convirtieron en vapor. El aparcamiento vacío se inundó de repente de una luz celestial y Matthew cayó de rodillas, enlazando sus manos, y con los ojos desorbitados.

—¡Cristo y Señor! —exclamó—. ¡Cristo y Señor!

—MATTHEW —dijo la aparición que antes había sido un hijo—.

NO TENGAS MIEDO.

—¿Quéquieres de mí?

—¡QUÉ ESTARIAS DISPUESTO A DAR?

—¡Lo que fuera! ¡Cualquier cosa, mi Señor! Soy vuestro siervo. ¡Estoy a vuestras órdenes!

—LO ÚNICO QUE PIDO ES LEALTAD, MATTHEW. LO ÚNICO QUE TE PIDO ES CONFIANZA Y FIDELIDAD.

—¡Soy vuestro! ¡Sabéis que lo soy, siempre lo he sido! ¡Hágase tu voluntad, Señor! ¡Hágase tu voluntad!

—¡DEBERÉ PONERTE MI MARCA EN LA FRENTA PARA SEÑALARTE COMO MÍO PARA SIEMPRE?

Con los ojos cerrados de dicha, Matthew se inclinó hacia delante, expectante, ofreciendo la frente.

Podía ver tras los párpados que la luz del milagro desaparecía hasta volverse negra, y cuando abrió los ojos de nuevo, la escena volvía a estar iluminada por el naranja de las farolas halógenas y el azul de la luna envuelta en neblina.

Ante él volvía a tener a su hijo, meneando desdénoso la cabeza.

—Necio —dijo Noah.

Matthew reparó de repente en la fría humedad que penetraba por las rodillas de su traje y el temor dio paso a la ira.

—¡Qué te propones con esto? —preguntó, al tiempo que se incorporaba.

—Oh Matthew... eres extraordinario. No hay mucha gente que esté dispuesta a dejarlo todo y unirse a Dios... o a alguien que dice ser El. —La voz de Noah presentaba un dejo sardónico, pero su semblante no delataba expresión alguna.

Matthew frunció el ceño.

—¿Qué es lo que he visto?

Noah entornó los ojos oscuros.

—¿Qué crees tú que has visto?

—He visto la gloria de Dios Todopoderoso.

Ante esas palabras, Noah bajó la mirada, pero transcurrido un momento meneó la cabeza y soltó una risita cruel.

—No Matthew, no has visto la gloria de Dios Todopoderoso. Lo que has visto era el boquete que dejó Dios al arrancar esa gloria. Eso era... la sombra de un fragmento de la grandeza del Hacedor. Eso eran sus cenizas.

—Noah... —comenzó Matthew, pero seguía confuso, incapaz de creer lo que había presenciado.

La figura que tenía ante él se acercó y preguntó:

—¿Qué pensabas que era?

—Pensé que había visto a un ángel del Señor.

Noah dedicó una mueca cruel a su padre.

—Prueba otra vez. —Se volvió hacia el edificio que tenían delante y leyó el cartel de la puerta—. Producciones Celestinas, S.A., hogar del Reverendo Matthew Wallace y La hora del poder de Jesús. —Sacudió la cabeza—. Ya veo que Cristo no es el que encabeza el reparto.

—¡Qué te propones? —quiso saber Matthew.

—Entremos y hablemos de ello. —Noah buscó las pesadas puertas con ambas manos... y siseó.

Matthew abrió mucho los ojos cuando escapó una columna de humo blanco entre los dedos de Noah, que apartó las manos de golpe y frunció los labios al examinarlas.

El reverendo se sintió desfallecer cuando vio cómo surgían las ampollas, cómo se agrietaba la carne chamuscada, la sangre... Noah se arrodilló y sumergió las manos en un charco aceitoso. Cuando las sacó, tenía las palmas sucias de motas de sangre y piel carbonizada.

—Qué interesante —dijo, mirando la puerta del estudio con respecto y cautela—. Supongo que tendremos que hablar en otra parte.

—¿Qué eres?

—Bueno, bueno, aquí hay alguien que no las coge al vuelo. —El Noah que conociera Matthew no tenía por costumbre chasquear la lengua y poner los ojos en blanco para reflejar su exasperación. Este nuevo Noah aparentemente sí, y a Matthew no le hacía ninguna gracia.

—Veamos... —Noah empezó a contar con los dedos ensangrentados—. Aparición gloriosa con alas de fuego. No es un ángel del Señor. Intenta seducir a los mortales para que le juren lealtad... y sufre daño en suelo sagrado. ¡Qué opciones crees tú que nos deja eso?

Un hombre de menos fe se habría mostrado escéptico, pero Matthew, pese a sus defectos, era alguien que creía de veras.

—Aléjate de mí, Satanás —murmuró.

Noah soltó un bufido.

—¡No sería más fácil que te alejaras tú de mí?

Matthew saltó hacia delante, así a Noah por las solapas y lo levantó hasta ponerlo de puntillas.

—¡Qué le has hecho a mi hijo? —rugió.

La figura (el demonio?) no dijo nada, se limitó a esbozar una media sonrisa con los ojos entornados.

De haber sido Matthew una persona realmente violenta, le habría sacado los ojos y habría tirado el resto al pavimento. De haber pertenecido aquel rostro a alguien que no fuera su propio hijo, lo habría lanzado contra las puertas del edificio con la esperanza de herirlo con el fuego sagrado. Pero Matthew era un hombre de palabras y gestos, así que se quedó plantado, agarrado al abrigo de Noah y sintiéndose cada vez más estúpido.

—Parece que se ha producido un malentendido —dijo en voz baja el rostro que tenía delante—. Esta chaqueta es para mí uso personal. Te agradecería que la soltaras.

Matthew entrecerró los ojos y apartó a la figura de un empujón.

—Ahora, si pudiéramos...

De repente el reverendo levantó las manos hacia el cielo plomizo.

—¡Oh Cristo Señor, escucha mi plegaria! ¡Sálvame de este demonio! ¡Protege a tu siervo de esta figura del pozo! —Su voz resonó en las paredes de cemento de los edificios de alrededor.

—¡No hagas eso!

—¡Te lo ruego Señor, salva a tu humilde siervo! ¡Eres mi pastor, no me faltarás de nada!

—¡Te lo advierto! —El rostro de Noah se retorció de odio... y también de temor.

—Te lo ruego Señor Jesucristo, rezo en tu nombre...

Antes de que Matthew pudiera decir nada más, Noah se plantó frente a él, con los dientes a escasos centímetros de su nariz.

—¡Rezas a Jesús mientes te follas a la líder del coro? ¡Le rezas para que la meta en tu cama? ¡Te pones de rodillas y rezas, "Oh Señor, por favor, no permitas que se entere mi esposa"?

Matthew vaciló. Intentó comenzar de nuevo.

—Tú eres mi abrigo y mi pan...

—¿Qué es lo que tiene reverendo? ¡Te la chupa cuando tu esposa se niega! ¡Rezas pidiendo perdón cada vez que te escapas para echar un polvo con ella o te lo ahorras para la gran confesión mensual?

—¡Cierra la maldita boca!

La figura ante él se relajó, se enderezó el abrigo y se sacudió las manos, súbitamente tersas e ilesas.

—Ahí tienes tu exorcismo.

Matthew agachó la cabeza.

—Aléjate de mí. Déjame en paz. —Pero ya no eran una orden, sino un ruego.

—¡Es eso lo que quieres? —La voz de Noah era inesperadamente amable—. Si quieras que me vaya, me iré. No volverás a verme el pelo.

—Al ver que Matthew no respondía de inmediato, Noah sacó algo de un bolsillo y lo sostuvo en alto—. En tal caso, será mejor que te devuelva esto.

Matthew vaciló, pero cuando reconoció el objeto, extendió la mano instintivamente.

Era una Biblia; una Biblia de Good News, marrón, con tapas de cuero y bordes dorados. La reconoció. Se la había dado a Noah cuando el muchacho hizo la Primera Comunión. Al abrirla, leyó, *Ve siempre con Dios. Te quiero, hijo.*

—¡Por qué haces esto? —susurró Matthew.

—Porque supuse que podrías ayudarme —respondió el otro, antes de dar media vuelta.

—¡Espera!

Noah se giró.

—¿Quieres acompañante? —preguntó Matthew.

UN PACTO CON EL DIABLO

Dos puertas más debajo de la iglesia se encontraban Producciones Rollins. Sonny Rollins era asiduo de la iglesia de Matthew, a la que tenía

como principal cliente de producción. Le había dado una llave a Matthew hacía años.

El despacho de Sonny era pequeño y estaba atestado (y aprestaba a tabaco), pero había dos cómodas sillas de escritorio y una cafetera.

—Fascinante —dijo el invitado del pastor.

—¿Qué es fascinante?

—Tu cadena de televisión es suelo sagrado.

—Es una iglesia antes que nada.

El otro soltó un bufido.

—Sí, ya. Por eso está enterrada en medio de un polígono comercial e industrial, a kilómetros de cualquier sitio en el que podrían congregarse los residentes.

Matthew meneó la cabeza.

—La iglesia no es un edificio, sino una condición. “Dondequieras que dos o tres se reúnan en mi nombre...”.

—O, ya puestos, en casa delante del televisor. Tiene gracia cómo se ha ampliado el significado de la palabra “congregación” para incluir ahora a aquellas personas que están solas y orando al mismo tiempo.

—Por qué has venido? Espera, empezaré con una pregunta más simple: Si no eres mi hijo, ¿quién eres?

El otro lo miró en silencio; una mirada pétrea, como la de un jugador de póquer que examina sus cartas. Matthew sólo le sostuvo la mirada hasta que su huésped pareció llegar a una conclusión.

—Puedes llamarme Gaviel cuando estemos a solas. “Noah” bastará delante de otros. Así será menos confuso.

—Gaviel.

—No lo uses a la ligera. —Había algo en los ojos de Gaviel que indicaba a Matthew que no bromeaba.

Matthew apretó los puños y rechinó los dientes, pero su voz (siempre su mejor herramienta) permaneció serena y controlada cuando dijo:

—Y eres un demonio.

—Se puede decir así.

—Has poseído el cuerpo de mi hijo.

Gaviel asintió.

—Eso me temo.

—Comprenderás que no descansaré hasta que lo abandones.

Gaviel bajó la mirada y, por un momento, pareció genuinamente afligido.

—Matthew, no he matado a tu hijo, y no le he expulsado de su cuerpo. Quiero que me creas.

—Te creo, pero me sabrás disculpar si desconfío.

—Noah Wallace ya no existe, Matthew. Lo siento de veras, pero esa es la verdad.

—Eso es lo que tú dices, pero yo veo su cuerpo delante de mí y oigo su voz. —Las palabras de Matthew eran razonables, pero la situación estaba poniendo a prueba su capacidad para hablar con calma.

—El cuerpo sigue aquí. Los recuerdos también. Pero el alma de tu hijo se ha ido. Lo atropelló un coche hace cinco días cuando cruzaba la carretera cerca de la universidad. Sufrió lesiones en el cerebro.

—¡No te creo! Se trata de un truco. Tiene que serlo.

—Se cumplimentó un informe policial. Míralo tú mismo. Había sufrido daños mentales, su alma se había resentido y yo lo sentí. Reclamé su cuerpo para mí y él fue expulsado, abandonado a la suerte que aguarda a toda la humanidad. Poseo sus recuerdos y sus habilidades, pero el Noah que tú conocías, la chispa esencial que lo animaba, ha desaparecido para siempre.

—¡Mientes!

Gaviel exhaló un suspiro.

—¿Qué ganaría yo mintiendo acerca de esto?

—Tienes miedo de que te exorcice.

—Me parece que ya ha quedado claro que tu fe no está a la altura de esa tarea —repuso el demonio.

—Quizá sea débil, pero soy uno de los pastores del Señor.



—Con el título de un seminario que tiene casi tanto valor como cualquier anuncio de la *Rolling Stone*.

—¡Me doctoré en Teología!

—Te doctoraste *honoris causa* en una facultad que, al igual que tu alma máter, está orientada hacia el mismo mercado que cualquier autoescuela. Te doctoraste, es más, el mismo año que donaste veinticinco mil dólares para el fondo de becas de esa facultad. —Gaviel meneó la cabeza. —Si ni siquiera sabes leer la Biblia!

—¡Leo la Biblia todos los días!

—Lees una traducción de la Biblia todos los días, pero ¿sabes algo de latín aparte de “quid pro quo”? ¡Algo de griego? Del hebreo mejor ni hablar.

—Resultaba evidente que Gaviel estaba disfrutando con la incomodidad de Matthew.

—La fe es más importante. La fe es más importante que los títulos, que los conocimientos, que los logros.

—En eso estamos de acuerdo. Por eso he acudido a ti. —Se acercó. —Te das cuenta de que podría haber marcado tu alma, ahí fuera bajo la lluvia? Podría haberte convertido en mi criatura... mi esclavo, ligado a mi voluntad, viviendo o muriendo a mi antojo. Pero no lo hice. Permití que conservaras tu alma, e incluso he tolerado que me levantaras la mano, que me insultaras, me desprecieras e invocaras la ira de Dios.

—Quieres algo. Algo de mí.

—¡Es realmente infinito el perdón de Dios?

La pregunta cogió por sorpresa al reverendo.

—Claro que sí. Desde luego.

—¡Sea cual sea el pecado, sea cual sea su gravedad?

—Siempre que el arrepentimiento sea genuino.

—¡Qué hay de los ángeles caídos, reverendo? ¡Podría perdonar Dios a uno así? ¡A uno que transgredió voluntariamente Sus órdenes directas? ¡A

uno que se propuso ensuciar voluntariamente toda la creación de Dios, a uno que estuvo dispuesto a buscar la adoración de la humanidad?

Matthew frunció el ceño.

—No lo sé. ¡Podría arrepentirse realmente un ser así?

Gaviel hizo una pausa y sonrió de nuevo.

—Ésa es la cuestión, ¿no es así?

—¡Es eso lo que quieres? ¡El perdón de Dios?

—Si es posible. Tú crees que la intervención de un hombre salvó a la raza humana. Yo creo que la intervención de un hombre puede salvar también a mi raza. ¡Me ayudarás?

Matthew entornó los ojos.

—Lo intentaría. Si pensara que eres sincero.

Gaviel extendió las manos.

—Ya te he mostrado una considerable cantidad de misericordia y tolerancia. ¿Qué otras pruebas te puedo ofrecer?

Matthew se inclinó hacia delante y sus ojos relampaguearon.

—Suelta a mi hijo.

—Matthew, te doy mi palabra de que no lo tengo retenido.

—¡Cómo puedo fírmame de la palabra de un rebelde y blasfemo confeso?

—Igual que del consejo de un adulterio arrogante y santurrón. Vamos a ver, en serio: ¡Pensabas que eras tan pío que te merecías la visita de un ángel? Pero si eres un *televangelista*, sinónimo de “farsante” e “hipócrita” entre las clases cultas estadounidenses. Te concedo que nunca hayas robado dinero de la cesta de las limosnas, pero sólo porque tus autodefinidas directrices fiscales son tan permisivas que te permiten rodearte de coches y joyas. Sinceramente, para ser el “pastor macarra” perfecto sólo te falta tatuarte las palabras “amor” y “odio” en los nudillos.

—Si soy tan vil, ¿qué decir de ti? Si mi fe es tan débil, ¿cómo es que vienes a solicitar mí ayuda?



gunda Casa gobernaba ese principio. Para ellos, el conjunto puede ser algo más que la suma de sus partes."

"La labor más crucial de la Casa del Firmamento consistía en transmitir el aliento de vida del Hacedor a lo Hecho. Cada árbol, cada brizna de hierba, cada hormiga y cormorán y elefante recibió la vida gracias al hálito de un Ángel del Firmamento. No eran sólo los dadores de vida, sino también sus protectores."

"El vínculo que existe entre un Guardián y las criaturas a las que insufló aliento es fuerte y profundo, como lo es el que se da entre una madre y su retoño. Los ángeles de la Segunda Casa podían sentir cuándo corría peligro cualquiera de sus protegidos y volaban al instante desde los confines de la Creación para defenderlos. Yo colaboré estrechamente con muchos de ellos en aquellos primeros días... el Poder del Aumento Ilimitado, el Dominio de la Cúpula Azur... incluso con el Serafín del Límite Inalcanzable. En más de un sentido, eran los más bondadosos, los menos egoístas de todos nosotros. Hasta el más poderoso de ellos era conocido, no por su gloria personal, sino por la gloria que daba su reflejo a los demás. Eran invisibles como el viento, pero sabíamos cuándo estaba alguno presente. Sentíamos su abrazo en todas direcciones, la aceleración del impulso de expandir y mejorar. Su grandeza era tal que todo lo que los rodeaba se volvía más grande."

"La Tercera Casa fue la Casa del Fundamento, la Casa de la Materia, de lo tangible, de las cosas que puedes sentir con tu cuerpo en vez de deducirlas con la mente. Si las primeras Casas se ocupaban de lo efímero, los artesanos de la Tercera Casa ralentizaban la energía hasta convertirla en materia, enfriaban el magma para crear la piedra y daban forma a la vida. Todo lo que sientes y tocas es obra suya. Si los Dadores del Amanecer volábamos en haces de luz y los Guardianes entraban en el mundo invisibles como un suspiro, los Fundamentales hollaban la tierra y se enterraban en ella. El dominio Dorado, el Poder de las Arenas Movedizas, el Serafín de las Cumbres Montañosas... en cualquier caso, su gloria residía en sus obras, no en ellos mismos."

"A los ojos de la humanidad, los Ángeles de lo Perceptible quizás parezcan kis nñas exitosos. A fin de cuentas, manipularon los aspectos más accesibles y observables del mundo, lo que se puede tocar, coger, medir y examinar. Tuve poco contacto con la Casa de la Tierra, personalmente, aunque no de los suyos me hirió gravemente en la Guerra... pero no nos adelantemos a los acontecimientos."

"La Cuarta Casa era la Casa de las Esferas, los Azares que fijaron el rumbo de las luces cósmicas y, en el proceso, cedieron a toda la Creación los puntales del Tiempo. De todas las Casas, quizás sólo ésta y la Quinta pudieran competir con nosotros en cuanto a puro esplendor personal. Me acuerdo de su boato, de cómo descendían del Cielo entre remolinos de capas cuajadas de estrellas. En su día bailé con el mismísimo Trono de la Estrella Polar, y me halaga recordar el favor de sus ojos negros. Escuché las canciones de las Pléyades, gasté bromas de las Virtudes del Pasado y el Futuro, y fui agasajado en las cortes de los Querubines de la Diversidad. Los Ángeles de la Temporalidad eran una Casa noble y digna que gobernaba desde sus castillos de cristal en la luna y deambulaba con grandeza entre las esferas estelares. Sufrieron mucho durante la guerra, puesto que la Tierra no era su hogar natural, y hubieron de recurrir a toda su capacidad de premonición y anticipación para sobrevivir... pero al principio, eran espléndidos."

"Sus iguales en hermosura eran los Ángeles de lo Profundo. Paródicos, líricos, líquidos y libres, se ocupaban de gobernar lo eternamente cambiante y el cambio eterno. El mar era el hogar adecuado para ellos, los Poderes de la Mareas y las Virtudes del Ciclo. Cuando la humanidad se desarrolló, los Oceanitas se convirtieron en los patrones del arte y la belleza, de la mutabilidad y el patrón resonante."

"Los Ángeles de lo Profundo encuentran su representación idónea en el océano, siempre ahí pero nunca el mismo. La sustancia física del agua fue creada por los Fundamentales, pero fueron los Oceanitas los que la animaron y gobernarón debido a su excelente talento para controlar y transmitir patrones. Pertenece al patrón, no a la materia, del mismo modo que mis palabras no son mi boca ni el aire que atraviesan ni tu oído cuando

las escuchas. Los Oceanitas eran como ondas en el agua, en movimiento constante, sin una localización estable. Se encontraban en el agua y pertenecían al agua, pero no eran el agua. Este tipo de transiciones constituyó el dominio de los Ángeles de lo Profundo. Se convirtieron en guardianes de la belleza y la cultura, dado que una escultura, una canción o un relato no es sino un intento por transmitir un patrón de existencia por medio de otro medio a otra alma."

"La siguiente Casa en ser creada alojaba a los supervisores de lo salvaje, los Ángeles de la Naturaleza, que gobernaban los instintos y las interacciones del mundo natural. ¿Ves cómo siguen refinándose los deberes de las distintas Casas? Primero estaba la voluntad pura. Luego la separación, la individualidad. A continuación, la estabilidad. Después de eso, el orden del cambio. La mutabilidad dentro de la estabilidad fue lo próximo, y por último, patrones de cambio cada vez mayores y más graduales... las migraciones de los alces, los ciclos de crecimiento de los insectos, el equilibrio demográfico entre depredadores y presas."

"Aunque la Casa de la Naturaleza se preocupaba de minucias en varios sentidos, he de comentar que su dominio era sumamente complejo. Para cuando surgió algo que pudiera calificarse de sistema ecológico —no sólo prototipos de criaturas individuales, sino poblaciones de ellas que se relacionaran con la flora, el resto de la fauna y los cambios climáticos— el nivel de sofisticación del universo era sumamente elevado. Comprende que, por complejo que pueda ser el ecosistema que tú conoces, las interacciones interconectadas del Paraíso eran mucho más complicadas. Pero, de nuevo, no adelantemos acontecimientos."

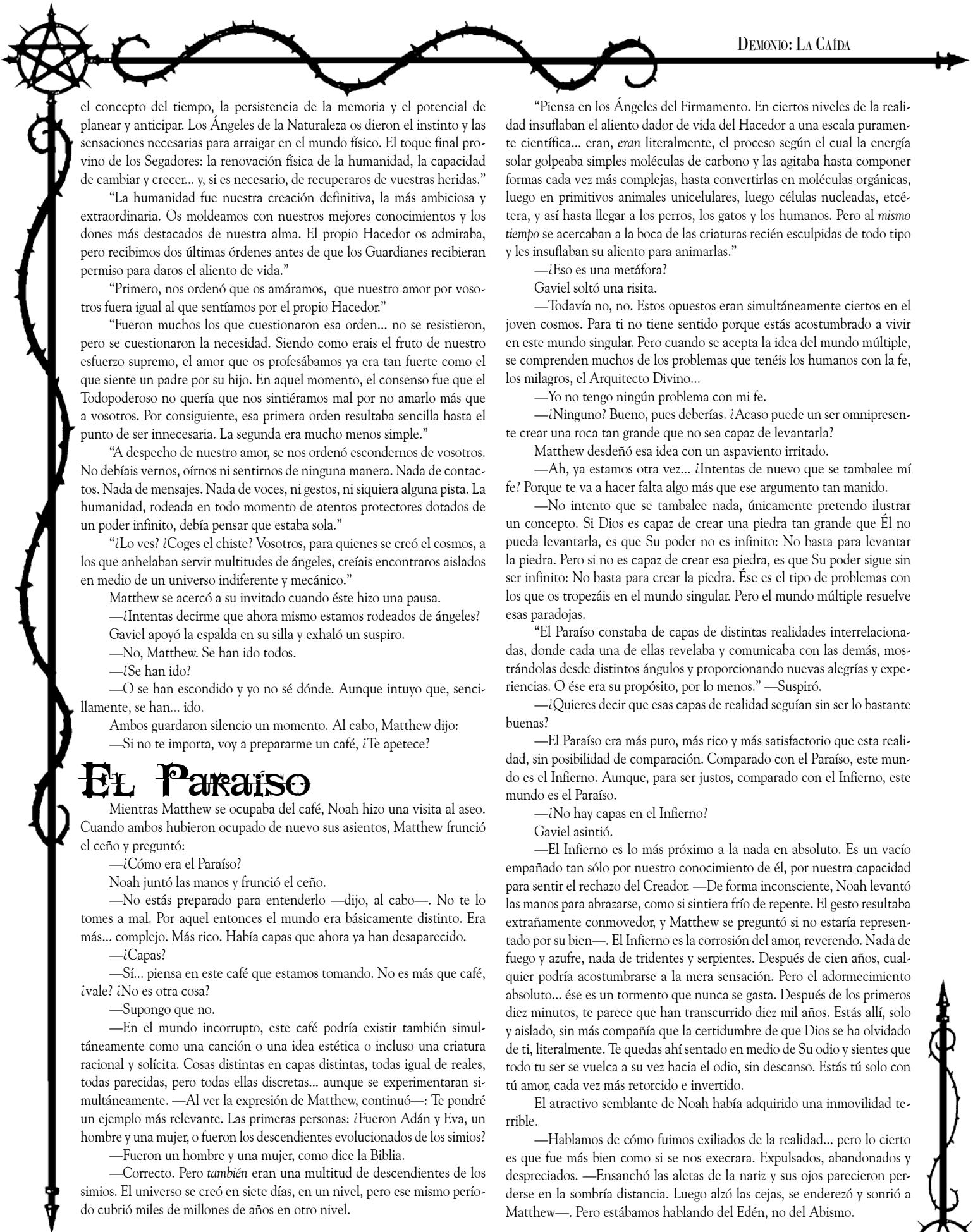
"Los Ángeles de la Naturaleza, desde el Serafín del Ciclo a los más humildes Ángeles de la Renovación, constituían un colectivo pragmático y cerebral. Supongo que hay que serlo para preocuparse y organizar hasta al último animal sobre la Tierra. Menudo acto de equilibrio, qué duda cabe. Pero no tuve muchas ocasiones de relacionarme con ellos antes de que llegaran los malos tiempos. Estaban, entiéndelo, muy unidos a la tierra y lejos del Hacedor, justo al contrario que en mi caso. Cuando nos rebelamos, ellos se contaron entre los más numerosos (y en muchas ocasiones, los más feroces) de nuestros guerreros. Sólo los Fundamentales se sentían igual de cómodos existiendo en el plano terrestre, y nadie estaba más familiarizado con la lucha y el conflicto."

"La última Casa en ser creada fue la última que se necesitaba, la Casa del Segundo Mundo. La comandaba el Serafín Silencioso, se desconocía su número y rara vez se los veía. La Virtud de las Sombras, el Trono del Reposo... un colectivo sombrío, solemne y sabio durante la guerra. No tuve trato con ellos antes de la Caída, puesto que yo era una criatura del comienzo y ellos eran los Ángeles de la Muerte. Pero cuando nos estábamos rebelando, todos unidos contra las huestes leales... ellos siempre parecían sentirse tristes. Como si lamentaran las oportunidades perdidas de satisfacer su verdadero propósito. Siempre demasiado que hacer y nunca lo adecuado..."

"De modo que éstas eran las siete Casas de la Hueste. Juntas, formábamos el cosmos y lo manteníamos estable. Y juntas, contribuimos al último y definitivo elemento de realidad. Siguiendo órdenes del Hacedor, insuflamos parte de Su esencia divina a la realidad, a aquellas criaturas que crecerían, con el tiempo, para gobernar el universo en Su lugar."

"Entiendo que cuando alguien dice que el ser humano fue "hecho a imagen y semejanza de Dios" no es algo tan literal como "con dos piernas, una cara, siete vértebras torácicas." Vuestra forma no está hecha a imagen de Dios, vuestra alma sí. Portáis en vuestro interior una pequeña reserva de la esencia existencial que utilizó Dios para crear todo el cosmos. Por poderosos que seamos los Elohim, carecemos de ese fuego creador. Vosotros sois Sus verdaderos hijos, y vuestra naturaleza sagrada corre por vuestras venas, aletea en vuestras emociones y resuena en vuestra imaginación."

"Los de la Casa del Amencer transportamos Su chispa, los Fundamentales construyeron un recipiente para ella, y los Guardianes dotaron de actividad a las piezas. De los Oceanitas recibisteis vuestra información sagrada, interior y exterior, la capacidad del razonamiento y expresión, y el talento de transmitir esas características a vuestra progenie. De los Azares obtuvisteis



LA FRUTA PROHIBIDA

—Si el Paraíso era así de perfecto, ¡por qué se rebeló la humanidad? Y ya puestos, ¡por qué os rebelasteis vosotros?

—Porque la humanidad estaba ciega, reverendo. La Biblia preferiría llamar *inocente* al hombre, pero el hecho era que se le mantuvo ignorante de sí mismo y del mundo que lo rodeaba. El Plan Divino incluía todo lo que pudiera necesitar... salvo la capacidad de apreciar su buena suerte.

Matthew ladeó la cabeza.

—No sé por qué sospecho que no estás siendo del todo franco.

Noah descargó una sonora palmada sobre la mesa que había junto a su silla.

—Si quieras acusarme de algo, ¡por qué no lo haces sin rodeos! ¡Crees que me hace gracia desgranar la historia de mi peor tragedia a alguien que piensa que he raptado a su hijo? ¡Crees que me proporciona alguna clase de perverso placer hablar de ver cómo mueren los amigos, cómo sufre la humanidad que amaba, cómo enferma y se desmorona la realidad?

Matthew le sostuvo la mirada, y fue como si el acero se estrellara contra la roca.

—Me cuesta creer que los hombres diseñados por Dios, o, si insistes, por los ángeles, adolecieran de este defecto fatal. No creo que la humanidad fuera desdichada en el Edén... a menos que tú y tus "Elohim" alimentaras esa desdicha.

—¡Te parece que Adán y Eva eran felices? —Gaviel se encogió de hombros—. Quizá hasta el punto en que es feliz un perro cuando mueve la cola o un cerdo cuando retoza en el lodo. Podían experimentar el placer físico, pero les faltaba un sentido real de la comprensión... igual que a cierto pastor testarudo que yo me sé. Lo único que significaba un hermoso atardecer para ellos era que se avecinaba la noche. La belleza del otro, y eso que eran el epítome de la belleza humana, Matthew, ni siquiera eso les decía nada. La hermosura de sentir el estómago lleno y los pies calientes, éos eran los límites de su comprensión.

—De modo que eran inocentes. Como niños.

—Inocentes como palomas, más bien. Inocentes como la rata que hurga en tu basura. Sólo que estas palomas tenían potencial para convertirse en poetas, en sabios, en escultores y músicos. Intentamos mostrárselo, intentamos enseñárselo, hasta donde éramos capaces. Pero no era suficiente. Un Fundamental podía abrir la tierra para ellos y revelar un filón de diamantes y oro, pero la humanidad primordial se limitaba a rasarse la cabeza y seguir su camino. ¡Y tú crees que los hacíamos desdichados! Un espíritu del viento, lo conocí, su nombre te sonaría a "Rafael", trazó un elaborado plan para cantarles una canción. Tuvo que infiltrarse entre cientos de facetas, las "capas de realidad" de las que te hablaba, a fin de confabularse con los ángeles de otras casas. Un Querubín de las Esferas le dijo cuándo estaba predestinada su audiencia a atravesar cierto valle azotado por el viento. Los ángeles del Fundamento colaboraron con él para resquebrajar las paredes del valle, a fin de que el viento pudiera resonar en ellas como si se trataran de cuerdas de arpa. Se colocaron árboles en su sitio para que armonizara el crujido de sus ramas, y se sedujo a las aves hasta allí para que contribuyeran con las notas altas, al tiempo que se esculpía el lecho fluvial del valle para dotarle de la forma adecuada y que el agua corriente repercutiera... Rafael se esforzó durante años para proporcionar a tus predecesores diez minutos de música, compuesta cariñosamente de sonidos completamente naturales. ¡Sabes lo que pasó?

—¿Qué?

—Adán cazó uno de los pájaros y se lo comió, mientras Eva sacudía las ramas para ver si estaban cargadas de fruta. Y ésa fue toda su reacción.

—Hmph. Menuda historia. Pero si la humanidad era así de ignorante, ¡para qué molestarse!

—¡No es evidente? Lo hizo porque los amaba. Lo hizo porque no podía mostrarse y tocar directamente para ellos. Recuerda que no debían saber que los protegíamos. No debían saber que los vigilábamos. No debían saber que las bendiciones que recibían eran los dones del pensamiento y la

intuición, y no sólo... sucesos aleatorios. Deambulábamos entre ellos sin ser vistos, y ellos deambulaban por el mundo sin comprender más que una ínfima fracción de lo que veían. De modo que no, no eran "desdichados". Pero nosotros nos dábamos cuenta de que estaban incompletos.

—Así que os propusisteis "completarnos".

—¡No habrías hecho tú lo mismo? Querías a tu hijo... por mucho que se hubiera enfadado contigo, nunca dudó del amor que sentías por él. ¡Qué harías si su madre hubiera intentado apartarlo de la escuela, diciendo? "Oh, mira qué feliz es de bebé, ¡para qué quieras que crezca!"

—No creo que sea lo mismo.

—¡Es exactamente lo mismo! ¡Por qué no les concedió una mayor capacidad de razonamiento el Benévolo Creador? Nosotros nos hicimos esa misma pregunta, créeme. Algunos de los serafines llegaron incluso a preguntárselo a Él. Su respuesta no fue de gran ayuda. "Si queréis saber lo que sé, acudid a Mí y ved lo que Yo veo". Un puñado de ángeles aguerridos se tomaron Su oferta al pie de la letra. No se volvió a saber de ellos... y hazme caso si te digo que por aquel entonces sabíamos dónde buscar. Lo más probable es que Dios los destruyera por su desmesurado orgullo.

—No creerás que Dios puede ser tan mezquino —dijo Matthew, antes de poner los ojos en blanco—. O a lo mejor sí. No me lo trago.

—Ya, y, miles de años después del hecho, ¿tienes alguna explicación mejor?

Matthew se encogió de hombros.

—Quizá Su motivación fuera tan compleja que sólo Él podía comprenderla. Quizá cualquiera que quisiera comprenderla a su vez tendría que hacerse uno con Él.

Ahora fue Gaviel el que se encogió de hombros.

—¡Apoteosis! ¡Aniquilación! Al igual que el destino de nuestras almas muertas, ambos conceptos resultan similares para el observador exterior. Ése era nuestro dilema, reverendo. Podíamos ver las maravillas del mundo, en todo su esplendor. Sabíamos que la humanidad era el ápice de ese mundo, la cúspide, la joya de la corona, la maravilla de maravillas. En verdad erais los hijos del Padre, de un modo que a nosotros nos estaba negado, destinados con el tiempo a ser como era Él y crear como Él creaba. Erais el sol alrededor del que giraba el mundo entero. Pero erais imperfectos... imperfectos en vuestro diseño, al parecer, destinados a permanecer siempre imperfectos.

Matthew permaneció sentado en silencio un momento. Dio un sorbo a su café para disimular su desconcierto.

—¡En qué consistía la imperfección del hombre? Quiero decir, todavía no habíamos pecado, ¿no?

—El pecado era algo inalcanzable para la humanidad por aquel entonces, del mismo modo que tú no le podrías imputar un peso moral a las acciones de una libélula o un koala. Erais los animales más avanzados, pero animales al fin y al cabo.

“A todos los miembros de la Hueste nos parecía evidente que estabais destinados a la gloria, que todo el mundo estaba hecho para vosotros, pero erais incapaces de alcanzar vuestro potencial. No os dábais cuenta de vuestra verdadera conciencia, por mucho que intentáramos alentáros y estimularos. —Se ensombreció su semblante al añadir—: Lo intentamos una y otra vez, pero vosotros no os dábais cuenta. Y debido a nuestra orden de no interferir, no os lo podíamos decir sin más.”

“¿Qué podíamos hacer? Os veíamos sufrir en vuestra ignorancia... puesto que incluso en aquel estado primitivo, comprendíais al menos cuán frustrado se sentía vuestro Hacedor mientras aguardaba día tras día un progreso que nunca llegaba. Cada día se reflejaba en nosotros vuestro sufrimiento, más agudo, más fuerte, hasta que ya no pudimos soportarlo más.”

EL GRAN DEBATE

—El verdadero germen de la rebelión fue un ángel muy sabio, estudioso de las esferas, al que llamaremos Ahrimal. Su Casa y él se sentían sumamente intrigados por el efecto que surtía la humanidad en el cosmos. Sin la

humanidad, el Paraíso era superficialmente perfecto, pero estaba anquilosado en el fondo. La humanidad añadía un factor de caos e incertidumbre a un mundo por lo demás tan predecible como la corrupción atómica. Los Azares asistían a este desarrollo con gran interés, intentando comprender los ricos y profundos patrones que hilvanaban el libre albedrío de la humanidad en el tapiz universal.

“Fue este Ahrimal, una luz cegadora en sí, el primero que percibió un nudo de gran destrucción y sublevación. Seguía estando en el horizonte del futuro desconocido, pero se volvía más fuerte y siniestro a cada día. Era indudable que la humanidad tenía algún papel que representar en esta inminente tragedia.”

“Preocupado y atemorizado, Ahrimal contó lo que había previsto a sus maestros, pero éstos le dijeron que se tranquilizara y no temiera nada. Cuando se lo mostró, se limitaron a responder que era una anomalía, un mal potencial necesario para compensar el bien perfecto real. Sin duda (dijeron) el Hacedor jamás permitiría que Su creación encallara en un banco de arena tan traicionero. Se olvidaron de Sus advertencias y continuaron con sus asuntos.”

“Ahrimal no se serenó tan fácilmente. Ante la indiferencia de su propia Casa, recurrió a sus amigos y colegas. Éstos llegaron a su sanctum lunar sin tener ni idea de la gravedad de sus preocupaciones, pero no tardaron en alarmarse al ver su preocupado semblante. Tras retirarse a una cámara oculta, les habló de su visión y, más aún, les mostró la evidencia de la tragedia que presagiaba.”

—Amigos —susurró—. ¡Qué podemos hacer?

El primero en hablar fue Belial, Virtud de las Profundidades Ilimitadas. Radiante con su capa de azul líquido, su voz atronaba como el lamento de un glacial sumado al tenue jadeo de las olas que besan la orilla. De todos nosotros, ningún otro igualaba su gusto por la belleza, ninguno se regocijaba tanto en el arte del mundo... y, por consiguiente, ninguno sufría tanto por la pérdida de la humanidad.

—Me sorprende y confunde que el sabio consejo del Azar haya ignorado este asunto. Nuestro amigo nos muestra el acercamiento de una época en que la voz de la belleza será silenciada y la dicha del artificio se pervierta en la fealdad del engaño y la falsedad. ¡Acaso es un acto de amor permanecer impasible mientras ocurre tal cosa? No podemos fingirnos ignorantes mientras se cierne este tremendo desastre sobre el horizonte. Debemos actuar.

—Pero ¡qué acción deberíamos emprender?

El que así hablaba era Usiel, Trono de lo Fragmentado, un poderoso ángel del Segundo Mundo. Al igual que tantos de los de su Casa, se encontraba ausente aun cuando estuviera presente. La luz se interrumpía en la inmediatez de sus contornos, su perfil cortaba como una navaja, y allí donde caía su sombra se tornaba visible el Mundo de la Muerte.

—Nuestras órdenes son claras: Está prohibido interceder. La mujer y el hombre han de seguir su propio camino. —Se volvió hacia Ahrimal y se dirigió a él en particular—. Quizá creas que tu vista es la más penetrante de todas, y así es en lo que concierne a las cosas de este mundo, pero tu visión se interrumpe en la frontera de mi reino. Es allí, me temo, donde concluirá el problema que se aproxima.

—¡Es así?

La respuesta no procedía de Ahrimal, sino del aliento perfumado de Lailah el Defensor, un Ángel del Firmamento. Aquel espíritu aéreo asumió una forma informe para el debate, y a través de las lentes de su ser, cada arco de la cámara del castillo lunar parecía más noble, más sólida cada línea de sus paredes. Incluso la sublime belleza de Belial quedaba magnificada vista con los ojos de Lailah. En su presencia, el riesgo de la discordia parecía esfumarse.

—Quizá el Segundo Mundo se ala clave. Quizá en éste, el mundo mejor ordenado, el desastre no suponga ningún peligro. Quizá la entrada de los humanos a vuestro reino sea su verdadero destino. Quizá sea ése el elemento que falta... el obstáculo que les impide alcanzar su verdadero potencial.

—Hablas de lo que desconoces —repuso Usiel—. Por mucho que quisiera abrazar a la humanidad tan estrechamente como lo hacéis tú y los tu-

vos, no oso correr el riesgo. ¡Deberíamos arrojar a la humanidad a la muerte basándonos en un “quizá”? Quizá la posibilidad de la muerte agote las oportunidades de los humanos y los niegue para siempre. ¡Quizá la mortalidad de los humanos estremeza ambos mundos o llegue incluso a destruirlos!

Con esto, Usiel demostró que sus aptitudes proféticas rivalizaban con las de Ahrimal, pero en ese momento parecía únicamente asustado, no sabio. Pensábamos que ningún sufrimiento sería más doloroso que el amor frustrado que sentíamos.

Nos equivocábamos.

—Al mirar este mundo que hemos construido y la humanidad que con tanto cariño hemos forjado, sólo veo dos elementos que empañen tanta perfección —dijo Belial—. Uno es la fuente de nuestra prolongada frustración: el fracaso de la humanidad a la hora de alcanzar su verdadero potencial. Aunque lo tienen al alcance de la mano, no consiguen aspirarlo, así un día tras otro. Esto supone un tormento para cada uno de nosotros, desde el ángel más humilde al serafín más poderoso. Ahora, Ahrimal vaticina fracaso y horror para todo el mundo. ¿Es posible que no estén relacionadas estas dos aflicciones? ¡No es acaso más probable que la inminente desgracia del mundo esté conectada con el sufrimiento y el fracaso de Adán y Eva?

—¡No pensarás echar la culpa de este asunto al hombre y la mujer! —La turbación de Lailah fue una ráfaga de viento helado y un momentáneo empañamiento de la belleza que contemplaba.

—¡Culpa! No —repuso Belial—. Pero ¡en qué otro aspecto del cosmos vemos errores? Las estrellas se mueven según lo previsto. Las mareas del océano son firmes y cadenciosas. Las generaciones de bestias y plantas nacen y mueren. Únicamente la humanidad se aparta de lo que debería ser.

—Así es —intervino Ahrimal—. ¡Qué otra cosa podría contrariar el plan universal? Ninguna ave ni bestia ni estrella del cielo es lo suficientemente importante para acarrear la desolación al mundo entero. Belial tiene razón: Adán y Eva son, aunque no tengan culpa, parte de la causa.

Usiel se encogió de hombros.

—Si el riesgo futuro es consecuencia de su presente desdicha, ¡qué podemos hacer nosotros! No se puede ignorar la orden de no interferir.

—El infortunio de la humanidad nos ataña a todos, por cuanto cada uno de nosotros profesa un gran amor a la humanidad —replicó Belial—. Su impotencia se convierte en nuestra impotencia. No son más que una sombra de su potencial definitivo mientras que a nosotros se nos prohíbe servirles sin condiciones. La ignorancia los empequeñece, desconocen su verdadero poder. Nosotros estamos presos, no de paredes que no podamos ver, sino de la férrea orden de nuestro Hacedor. Pero mientras Adán y Eva sigan sufriendo trábas, ningún Elohim será realmente libre, realmente pleno ni realmente capaz de renunciar a sus deberes de servicio y adoración. Mientras la humanidad siga estando incompleta, el universo permanecerá incompleto.

“Soy creador de belleza y dador de maravillas, pero toda mi creación es estéril como el polvo sin ojos que la contempla u oídos que la escuchen. ¡Puede ser la voluntad de nuestro Señor que fracasemos en las empresas para las que fuimos hechos! Desde luego que no, y afirmarlo sería atribuir残酷 a Aquel cuya bondad se extiende a la creación de todos nosotros, y de este mundo de prodigios que nos rodean por todas partes.”

—Todos anhelamos que llegue el día en que la humanidad encuentre su verdadero potencial —dijo Usiel—, pero ¡cómo podemos acelerar su venida!

—Ésa es la cuestión. Ésa debe ser nuestra misión.

Ahrimal se mostró de acuerdo, pero Usiel repuso enfáticamente que interferir con el progreso de la evolución humana en cualquier momento podría tener consecuencias imprevistas en toda su extensión, y en esto, Ahrimal se vio obligado a ceder a regañadientes.

—Pero —se apresuró a añadir al Azar—, con la humanidad, las rígidas restricciones del futuro son ya borrasas y cambiantes. Si actuamos a nuestro antojo y damos según nuestro capricho, ¡quién puede decir que el efecto final no vaya a ser bueno? A la verdad, motivados como estamos por la más justa de las razones, ¡qué mal puede resultar! ¡Puede engendrar mal el bien? ¡Maldad el amor? Desde luego que no, puesto que el universo

entero sería un absurdo sin sentido... y esa idea resulta tan blasfema que me cuesta pronunciarla.

—Quizá mi papel me conceda un punto de vista más amplio —dijo Usiel—. Si la humanidad está destinada a despertar, es evidente que ninguno de nuestros actos podrá entorpecerla... a menos que interfiramos. No vemos cómo ve Dios, y lo que a nosotros nos parece bondadoso podría reportar un fruto cruel a la postre. No podemos ver todas las facetas de esta Creación desde su interior, pero Él habita en el exterior y nada puede pasarse desapercibido. ¡Por qué deberíamos entrometernos entonces?

Fue Belial el que respondió:

—Tienes razón al decir que no podemos conocer la totalidad de la Creación desde el interior. Pero ¿deberíamos escudarnos en esa excusa para no cumplir con nuestro mayor y principal deber? Tu Casa reacciona y responde a lo que es, pero otras Cosas tienen la labor de crear y expandir este mundo. Argumentas que deberíamos aceptar que los acontecimientos futuros están prescritos por el Creador por el mero hecho de que se suceden a lo que Él ha hecho. Según ese razonamiento, no tendríamos que haber colgado las constelaciones, ni esculpido las montañas, ni tallado las profundidades del mar. En lugar de eso tendríamos que haber dicho "Si el mundo es estéril, la esterilidad deberá ser su destino", o "Si el mundo está a oscuras, deberá quedarse a oscuras". Ahrimal nos previene de un peligro inminente. ¡Cómo podemos saber que no es nuestro destino actuar contra él, actuar para ayudar y proteger a la humanidad, actuar por lo que clama hasta la última fibra de nuestro interior? Quizá, como dices, los perjudiquemos al ayudarlos demasiado pronto. Pero ¡acaso no es posible también que los perjudiquemos al negarnos a ayudar? Si lo uno es insondable, sin duda lo otro también.

—El amor que demuestras te honra —dijo Lailah a Belial—, pero aunque Adán y Eva sean la cúspide de la Creación, siguen siendo un simple elemento de la misma. No existen con independencia de su mundo, ni éste

es insensible a ellos. Si los apremiamos para que despierten y fracasamos, aunque lo hagamos con la mejor de las intenciones, aunque el nuestro sea el más noble de los objetivos, ¿cómo terminará todo? El solemne Usiel sugiere una brecha entre el Mundo de la Vida y la Otra Vida. ¡Y si se estremecieran otras facetas del cosmos? Nuestro poder es grande, y al enfrentarnos al mundo podríamos herirlo. Pero al intentar moldear el alma del hombre podríamos acabar por deformarla.

—Y siendo ése el caso, ¿preferirías no hacer *nada*? —preguntó Belial—. ¡Crees que nosotros, pastores de la Creación, nosotros que la hemos construido y que estamos encargados de su defensa, somos tan torpes, tan ignorantes, tan temerarios como para deshacer lo que hemos hecho?

“Lo único que digo es que nuestra elección debe atenerse rigurosamente a la acción y, la inacción. Cualquier decisión, grande o pequeña, podría ser la causa del futuro que tememos. Por nuestro propio poder, no lo sabemos ni lo sabremos jamás. En verdad estamos, por emplear tu símil, atrapados al borde del agua, incapaces de andar ni nadar sin peligro.”

“Pero para nosotros existe una tercera posibilidad. Del mismo modo que volamos los del Firmamento en auxilio de cualquier protegido que corra peligro, así nos apartará Dios de esta peligrosa orilla. No podemos saberlo, pero podemos confiar en el que lo sabe, el Proponedor Impasible, El que Está Fuera del Mundo. Si Él me pide que me revele ante nuestros queridos protegidos, lo haré con inmenso regocijo de mi corazón. Pero si me ordena permanecer oculto, no habrá fuerza en este mundo ni el siguiente que consiga quebrantar mi fe.”

—¡Qué sabio sería tu consejo si pudieramos *conocer* Su voluntad! —exclamó Ahrimal—. Con la garantía de Su palabra, estaría dispuesto a esperar hasta que se apagaran las estrellas. ¡Pero no tenemos esa palabra!

—Tenemos la oportunidad de ver lo que Él ve —dijo Usiel, aunque había duda en su voz.





—No somos Sus hijos, amigo, sino Sus humildes siervos. Sus verdaderos hijos son Adán y Eva, nuestros amos impotentes, cuya ignorancia es inmune a toda nuestra sabiduría. Nuestro deber es tanto para con ellos como para con Él, y en su futuro, sí, incluso en el futuro de miedo y horror que ha visto el noble Ahrimal, Su silencio es más profundo que el vacío del espacio.

—Entonces, ¿qué podemos hacer? —preguntó Lucifer—. Podemos amar a la humanidad hasta el máximo de nuestro poder. Podemos liberarlos, darles su verdadero yo... y al hacerlo, evitar el horror que se avecina o proporcionar a la humanidad las armas necesarias para soportarlo.

—¡Pero tenemos órdenes! —protestó Lailah—. Se nos ha ordenado expresamente no interferir. Las palabras que pronuncias no provienen de Dios, y me infunden temor.

—La misma autoridad nos ordenó expresamente que amáramos. No que veláramos impasibles, no que nos limitáramos a supervisar, sino que amáramos. Percibo un conflicto tan evidente como violento entre estas dos órdenes. Incapaz de cumplir ambas, elijo obedecer la más alta.

—¿Elegir? —dijo Belial—. Entonces, ¿no lo sabes?

—No puedo ver más allá que él —replicó Lucifer, señalando a Ahrimal—. Pero al igual que a ti, el sabor de la inactividad me resulta amargo.

—¿Y si la interferencia, nuestra interferencia, es el mismo camino que tememos? —preguntó Usiel—. No puedes negar que estamos ciegos en la oscuridad.

—No niego nada. Sé tan bien como tú que cualquier senda que escojamos podría ser la equivocada. Si nos acercamos al hombre y la mujer con nuestros dones, el Señor podría juzgarnos severamente. Podríamos ser condenados por perjurios, acusados de desobediencia, expulsados de la luz de Su amor... quizás incluso destruidos por completo. Pero si permanecemos callados, podríamos ver impasibles cómo los hijos que amamos conducen al mundo que amamos a un pozo de terror y maldad.

—¡Pero es imposible saberlo! —exclamó Lailah.

—Del todo imposible. Pero amo a Adán y Eva como amo al Señor. Si Él ordena mi destrucción, pereceré gustoso. Sería una lástima que nuestro amor se viera limitado por el instinto de conservación.

—No temo por mí —intervino Belial—. Mis reservas obedecen al riesgo que correría la humanidad... sus vidas, sus almas, el mismo mundo!

—Los peligros de mi camino son muy reales y tan grandes como tu temor. Pero responde a esto: ¿Qué crisis se resuelve antes gracias a la debilidad que a la fuerza, se entiende mejor gracias a la ignorancia que al conocimiento? Sí, al revelarnos a los mortales podríamos iniciar este holocausto. Sí, exaltarlos podría ser el acto que desbarate la Creación. Pero si la humanidad despertada es el origen de esta crisis, ¿no podría ser también la cura? ¡O prefieres que se enfrenten a la inminente catástrofe tal y como son ahora... ciegos, irracionales, poco más que simios astutos?

“Ésa es la peor consecuencia de la acción: Que la humanidad se enfrentará al terror en plenitud de sus poderes. Pongamos eso en la balanza y comparémoslo con lo peor que podamos imaginar si no hacemos nada. En ese caso, la humanidad se enfrentará a su mayor amenaza sin ninguna defensa en absoluto. Entrarán en la locura desprevenidos, inconscientes, incapaces de comprender siquiera las llamas que los devorarán.”

Lucifer inclinó la cabeza, y pareció por un momento que toda la luz, en todos los rincones del cosmos, se atenuara en respuesta.

—Si la decisión es errónea, asumiré la responsabilidad.

Con los ojos encendidos de pasión, Belial se adelantó para situarse a su lado.

—¡Estoy contigo! —exclamó—. ¡Sigamos el dictado de nuestros corazones, hágámoslo y atrevámonos a amar sin restricciones! Aun cuando fracasemos, no podemos hacer menos y ser dignos de nuestros nombres.

Usiel meneó la cabeza.

—No —replicó—. Perdona mi insolencia, Lucero del Alba, pero adoro a tu señor más que a ti. No antepondré la sabiduría de las criaturas del Señor a la sabiduría de Su palabra. El Altísimo me ha ordenado ocultarme, y oculto habré de permanecer.

—Tampoco yo me sublevaré —dijo Lailah—. El Hacedor de Todas las Cosas no condenaría Su creación a la destrucción. Dices que, sin la verdad, la humanidad carece de protección. Hablar así equivale a despreciar a su Padre en las alturas. Puedes confiar en tu poder, en tu amor y en tu sabiduría. Yo confiaré en el Señor.

De los implicados en la discusión, fue Ahrimal, el más humilde, el último en hablar.

—No sé qué es lo que he visto, sólo sé que era horrible. No sé cómo ha de ocurrir, sólo se que la humanidad está implicada. No puedo decidir cuál es mi deber, porque toda decisión que tome incumplirá una orden u otra. Pero tengo fe en Adán y Eva. Tengo fe en el universo que hemos construido. Y tengo fe en que una humanidad perfecta probablemente verá mejor la manera de evitar esta catástrofe. Estoy con el Lucero del Alba. Yo digo que actuemos.

Así se sembraron las semillas de la discordia. Los Elohim volaron en todas direcciones, cada uno de ellos propagando el cisma entre los demás. Usiel y Lailah se retiraron a las más altas esferas del Cielo, para distanciarse de Lucifer y su imprudencia. El Lucero del Alba y sus seguidores bajaron a la Tierra, con la intención de cumplir su temeraria decisión antes de que nadie pudiera impedírselo.

Aunque nadie lo sabía, se habían dado ya los primeros pasos hacia la Edad de la Ira. Pero antes de que se desatara el infierno, quedaban maravillas y prodigios que disfrutar para los caídos.

La Caída

Imagínate la escena. Crepúsculo en el Edén. La primera mujer y el primer hombre pasean por una alfombra verde, rodeados por la fragancia de un millar de flores. El sol oculta la cara con un rubor nublado, proyectando haces de gloria escarlata, bermejón y regio púrpura... pero ni todo su esplendor puede evitar su eclipse, y desciende gradualmente. El verde de las hojas da paso al negro y luego, cuando los ojos se acostumbran a la luz de las estrellas, todo se ribetea de plata.

Tus antepasados deambulaban en medio de todo aquello sin ver, sin sentir e inseguros. Cada uno de ellos es un monumento a la belleza, pero ninguno puede verla en el otro, ni pueden comprenderla. Husmean, tropiezan y encuentran una parra cargada de fruta, el brote de una planta. Arrancan su cena del suelo y cuando lo hacen, una voz —una voz tímida, temerosa pero preñada de anhelo— se dirige a ellos.

—Eva —dice—. Adán. Esto lo he hecho para vosotros. —Al volverse, asombrados, ven una figura ante ellos, vestida de gris, austera y santa. El crepúsculo resulta idóneo para esta aparición, puesto que se trata de Madisel, Arcángel del Pasado Invisible, miembro de la Última Casa. De todas las recolectoras de almas, ella es la más alta que eligió el camino de Lucifer, y se acordó que fuera ella representando a los ángeles más bajos, la primera en mostrar su rostro. Queríamos, compréndelo, revelarnos paulatinamente, para que se acostumbraran a nosotros.

Observan en mudo silencio su piel pálida, sus ojos negros, sus alas de ceniza.

—Esto —dice, indicando su cena—. Esto ha muerto por vosotros. Esta planta ha muerto para renovar vuestra vida, y es gracias a mí que así ha sido. Cogedlo con mi bendición... porque os amo.

Con el ceño frunciendo, perplejos aún, comen, y mientras lo hacen, aparece una segunda figura. Si Madisel era frágil como el vapor, ésta parece fuerte como una tormenta, vibrante, vital y sólida como el roble más robusto. Los humanos contemplan atónitos la gloria de su melena dorada, la fuerza visible en cada uno de sus músculos cincelados, la vida que surca sus ojos penetrantes y sus majestuosas alas. Toda su forma se estremece, cada nervio y cada tendón se mueren por proclamar. Al fin brota su voz en un magnífico torrente.

—Soy... soy Grifiel —dice la figura—. Principado de Los que Cazan de Día. En muchas ocasiones os han observado con ojos ávidos los pobladores de mi dominio, pero sabían que vuestra carne no era para ellos. Abatían



seres que pastan, seres que corren y seres que nadan, pero vosotros estabais a salvo de sus garras. Mi palabra las mantenía lejos de vosotros, porque os amo.

Desconcertados por estas dos visitas, el hombre y la mujer aún habían de sorprenderse de nuevo cuando surgió una figura de un riachuelo cercano. Toda la gloria jaspeada de la luz de la luna reflejada en el agua resplandecía en sus ojos y su cabello, y cuando se acercó a ellos, titiló de temor reverencial y pasión. El sonido del agua que goteaba de su pelo y sus alas negras componía una delicada sinfonía, si bien no más delicada que la música de su voz.

—Me llamo Senivel. Hablo en nombre de la Casa de lo Profundo, pues soy el Poder de los Arroyos. Siempre que os agacháis para beber, os besamos sin que os deis cuenta, porque os amamos.

El siguiente mensajero llegó inmerso en una lluvia de luz estelar. Extendió sus alas de noche sobre ellos y su voz resonó como el girar de los planetas mientras cubren sus órbitas.

—Me llamo Gaar-Asok, la Virtud de la Estrella Polar. Represento a la Casa del Destino, y os ofrezco nuestras bendiciones del futuro y el pasado, porque os amamos.

Un estrépito sacudió la tierra, que se abrió a sus pies, igual que una flor que libera su polen dorado. En el centro de la flor de tierra se irguió una figura de cegador esplendor. Las plumas de oro y plata de sus alas entrechocaron y tintinearon cuando se inclinó humildemente ante la humanidad.

—Soy Toguiel, el Dominio del Rubí, y os traigo los obsequios de la Casa de la Materia. —Un gesto, y surgieron a su alrededor vetas de diamantes y jade, un jardín de gemas de tallos dorados—. Los míos y yo os traemos este regalo de nuestro gran amor. Esperamos que os gusten. Os rogamos que lo aceptéis.

Los mortales se acobardaron, aturdidos y desconcertados, pero las revelaciones no habían terminado todavía. La fragante brisa del jardín se

intensificó, espesándose en movimiento sólido, en una forma que proyectaba gloria a su alrededor, redoblando la hermosura de los presentes. Como el calor, como el consuelo, como la paz era la voz de Nazriel, Trono de la Benevolencia sin Límites, el emissario más destacado de la Segunda Casa que se había unido a la cruzada de Lucifer. Se identificó, y con sus palabras tanto humanos como ángeles se sintieron apaciguados, captando la seguridad que emanaba de ella igual que un dulce aliento.

—Sin ser vistos ni oídos, los míos y yo os hemos protegido. De la caída, del dolor y de la mala fortuna, os hemos mantenido apartados. Sabed que camináis siempre entre nuestros brazos, porque os amamos.

Con la santa pareja serenada por la aparición de su protectora, había llegado el momento de que llegara el más imponente de todos nosotros. Lucifer descendió envuelto en un fuego que rivalizaba con el amanecer. Su gloria, desatada, los puso de rodillas. Toda la luz del cosmos parecía concentrarse en él, y toda su majestad rezumaba en ondas líquidas que bañaban a su adorada humanidad.

Él era el único de los Elohim que no daba muestras de nerviosismo. No se produjo pausa para el temor, no hubo temblor de inquietud cuando habló el Lucero del Alba.

—Soy Lucifer, Serafín de la Primera Casa, Príncipe de Todos los Ángeles y Voz de Dios el Altísimo —proclamó—. Pero no he venido hasta vosotros para hablar en nombre de Dios, sino como humilde suplicante. Los ángeles que veis ante vosotros, ellos y muchos más de cada una de las siete Casas, se han decidido al fin a declararos su amor. Los ángeles os han observado desde el principio. Ángeles tan numerosos como las estrellas del cielo han velado por cada uno de vuestros gestos y movimientos.

Al igual que ellos, se arrodilló, y al hacerlo, se arrodillaron los demás. Sus alas de fuego rodearon a la mujer y al hombre y, con una suave caricia, les rogó que se pusieran de pie ante los reverentes espíritus.

—Venimos, no como oficiales del cosmos y agentes de su Hacedor, sino como individuos. Venimos por voluntad propia para ofreceros un último regalo, el mayor don que podemos conceder, el único obsequio que hace justicia a nuestro amor abrumador. Podéis aceptarlo y ser como nosotros, y como Dios, y contemplar sin barreras las vistas de la creación. O podéis rechazarlo, y seguir como estáis, sin que nuestra visión vuelva a molestaros. Nunca os abandonaremos, nuestra adoración nos lo impide, pero si no deseáis recibir nuestro regalo, hablad ahora, y volveremos a escondernos, a protegeros y amaros únicamente de lejos.

El hombre y la mujer se miraron y hablaron en voz baja.

—¿Qué seres son éstos? —preguntó el hombre—. Llegan envueltos en gloria pero se humillan de sus actos. ¿Cómo pueden ser ciertas ambas cosas? ¿Qué podemos responder a su oferta?

—Nos aman, de modo que deben de buscar nuestro bien. Si los regalos que nos han hecho hasta ahora han sido buenos, seguridad, agua y comida, ¡cuánto mejor debe de ser su don definitivo!

—Tienes razón. Deberíamos aceptar lo que nos ofrecen, sea lo que sea. Despues de haber visto su esplendor, quiero seguir viéndolos, y si nos abandonaran para siempre, se me rompería el corazón.

Se volvieron hacia Lucifer, tomada su decisión. Con solemne regocijo, Lucifer les abrió los ojos.

CRÍMENES PASIONALES

Gaviel interrumpió su relato y se miró las manos enlazadas.

—La Caída —dijo Matthew.

—¡Sí! —contestó Gaviel con voz queda.

—Se imaginaba la humanidad dónde se estaba metiendo?

—No más que nosotros.

—Supongo que resulta paradójico —dijo Matthew, sorbiendo se bebi da sin pensar—. No se puede comprender lo que significa conocer el bien y el mal a menos que *conozcas* el bien y el mal. Al igual que vosotros, los ángeles, la humanidad tuvo que decidir a ciegas.

Gaviel meneó la cabeza.

—No les impartimos el conocimiento del bien y del mal. Por aquel entonces, el mal aún no existía.

—¿Cómo puedes decir eso? Os rebelasteis contra Dios, vuestro señor, a sabiendas. Si eso no es malo, ¡entonces qué lo es?

—Nos rebelamos a sabiendas, pero con la mejor de las intenciones. Por favor, entiéndelo, Matthew. No pretendíamos causar ningún daño. Sólo queríamos ayudar.

—“El camino al infierno está sembrado de buenas intenciones” —citó Matthew, ladeando ligeramente la cabeza.

—Quizá ése sea uno de los comentarios más inspirados de la historia de la humanidad. Lo cierto era que no teníamos mala intención. Lo único que buscábamos era impedir o aliviar el desastre que preveíamos. Y sí, éramos estúpidos. Éramos ciegos, ignorantes, ingenuos y arrogantes... tan convencidos de nuestro poder, de nuestro buen juicio, que despreciamos las órdenes de Dios. Pero no pretendíamos hacer daño. Es una débil excusa, y no nos absuelve de nada... pero sigo diciendo incluso ahora, incluso después de mi tormento y de los horrores de la guerra y de las atrocidades que vendrían después, que aun cuando infringimos la ley, nuestros motivos eran puros.

—Si desobedecer a Dios no es malo, ¿qué lo es?

Gayiel juntó los dedos.

—Ésa es la cuestión, ¡verdad! ¡Es malo decidir herir a otro? Según ese razonamiento, los soldados eran tan malos como los carniceros a los que exterminaban. ¡O es el imperativo categórico de Kant, que cuando decidimos utilizar a los demás como herramienta en lugar de fijarnos como meta el cuidar de cada individuo separado, lo que señala el comienzo de la maldad? Pero en esta era de votos en masa y medios de masas, ¿cómo se puede ver a cada individuo, cómo se le puede mimar? —Meneó la cabeza—. El mal,

creo, comienza cuando te engañas a ti mismo para poder herir a los demás.

—¿Cómo es posible engañarse a uno mismo?

—Si no lo sabe un adultero... —replicó Gaviel con una fría sonrisa—. Tú mismo te dices que no vas a hacerlo, aun cuando ya vayas de camino. Te dices que sólo vas a acompañarla hasta la puerta, pero sería descortés no entrar si te lo pide. Te dices que es sólo esta vez, que ha sido un desliz, que no volverá a repetirse... pero se repite.

Guardaron silencio de nuevo, hasta que Matthew dijo:

—Y eso es lo que les disteis en el jardín? ¡Ése era vuestro regalo de buenas intenciones y amor puro?

Gaviel exhaló un suspiro.

—El regalo que os hicimos fue la conciencia. Os impulsamos a pensar de otro modo... a comparar, describir y comprender las cosas de manera abstracta. La metáfora y el símil. Ése fue nuestro regalo.

—¿Qué? ¡Intentas decirme que la Caída se produjo a causa de... de unos elementos gramaticales que se aprenden en primaria! ¡Es una locura!

—¡De veras? ¡Qué distingue a los humanos de los animales, sino esa capacidad? No es el idioma... las ballenas tienen su idioma. No es el concierto social... incluso las simples hormigas pueden actuar en armonía. No es la acumulación de sabiduría y “cultura”... los elefantes enseñan cosas a sus hijos que van más allá de los meros instintos. Los bonobos y las nutrias utilizan herramientas. ¡Qué podéis hacer los humanos que no puedan los animales? ¡Qué elementos son exclusivos de la humanidad?

—La risa.

—En efecto... y la risa es una función de la conciencia. ¡Por qué nos reímos? Porque percibimos una incongruencia, o una falsa congruencia. Los juegos de palabras nos divierten porque apelan al absurdo. La ambigüedad nos hace gracia. Esto no sería posible sin conciencia.

—Entonces, ¡el bien y el mal provienen de esta conciencia?

—Así es. El perro que muerde es malo, no malvado. Para ser malvado tienes que ser consciente de una opción mejor e ignorarla. Dar la espalda deliberadamente a un posible resultado tangiblemente mejor es algo que sólo haría una persona motivada por lo intangible. —Gaviel se acercó a Matthew, resuelto—. Los crímenes cometidos a conciencia son crímenes de la conciencia. El regalo que os hicimos fue la capacidad de mirar las cosas fuera de su caso particular y verlas como ejemplo de un conjunto. Podíais categorizar. En lugar de pensar en una oveja en concreto o en un rebaño de ovejas, podíais pensar en la oveja como categoría... y luego en los rumiantes como categoría, y luego en todos los animales como categoría. O, si prefieres verlo desde un punto de vista más siniestro, en lugar de ver a un tendero de color bonachón y buen padre de familia, un cabeza rapada lo verá como miembro de una raza de alimañas que se merece la tortura y la muerte.

—Pero esa categoría es falsa... no puedes compararla con ese ejemplo platónico de las ovejas.

—¡No! Sin metáforas y abstracción, ¡se puede mentir!

Matthew abrió la boca y la cerró, con el ceño fruncido.

—Se puede mentir... pero no muy bien.

Gaviel ladeó la cabeza y arqueó una ceja.

—Explícate, por favor. Esto me interesa.

—Bueno, si yo... yo no tengo metáforas, puedo afirmar algo que sé que no es cierto. “El cielo es verde”, o...

—“No hay soldados apostados en la colina”.

—Claro. Pero no puedo extenderme al respecto ni... ni tratarlo como si fuese verdad. Si miento acerca de los soldados escondidos y soy consciente, puedo pensar en motivos para que la mentira sea verdad, ¿no? Porque puede establecer paralelismos entre lo que es y lo que no es.

—La falsedad se convierte en una metáfora de la verdad —dijo Gaviel, con un brillo oscuro en los ojos.

—De modo que la conciencia posibilita la mentira. Pero también la imaginación, porque puedo pensar en algo que no es y fingir que lo manipulo como si existiera.

—El mapa de tu cabeza puede ser distinto del mapa que tienes ante tus ojos. ¡Voilà! Creatividad... algo que, al igual que las mentiras elaboradas, está fuera del alcance de los animales. —Gaviel dedicó una sonrisa paternal a Matthew—. Noah subestimaba tu inteligencia.

Ante la mención del nombre de su hijo, el semblante de Matthew se ensombreció.

—¡He dicho algo malo?

—Sigue con tu relato.

La Edad DE La Ira

Vale. Despiertos al fin, Adán y Eva no perdieron el tiempo en explorar las inmensas y nuevas posibilidades que se abrían ante ellos. La ropa fue el menor de sus inventos. El propio Lucifer les explicó la naturaleza del fuego y cómo dominarlo, mientras que Nazriel y sus espíritus del aire desplegaron ante ellos toda la gloria del idioma, transformando las palabras en música. Los Fundamentos desentrañaron los secretos de la palanca, la polea y la rueda para su uso, mientras que de los espíritus del océano llegaron las artes físicas de la escultura y la pigmentación. Los de la naturaleza les enseñaron a ser amables con el perro y el caballo, que les correspondieron con su lealtad. Para no ser menos, los Azares les dieron la escritura, a fin de que pudieran plasmar el pasado y describirlo para el futuro.

Fue una noche que duró mil años, durante la cual los dos se convirtieron en cuatro, en muchos, se convirtieron en una nación de artistas, filósofos y constructores de maravillas. Con nuestra ayuda, la verdadera humanidad se había liberado de sus ligaduras y aplicaba toda su fuerza sobre el mundo. Fue una época única: la humanidad, perfeccionada, en un mundo perfecto.

Pero por extraordinaria que fuese la noche del regocijo, el día del juicio estaba aún por venir. Obramos nuestros prodigios al amparo de la noche, pero el sol, la luz cruel del ojo immisericorde de Dios, no se demoró por el camino.

Cuando amaneció sobre los nuevos logros el hombre, el sol salió acompañado de una vanguardia de ángeles. Los encabezaba Miguel, antes llamado el Querubín del Rayo Infalible. Ahora, al sobrevolar el Paraíso, se anunció con un nuevo título.

—Soy Miguel, Serafín de la Espada Flamígera y Voz de Dios. He venido para impartir nuevas del Hacedor de Todas las Cosas, nuevas de Su cólera y Su temible retribución.

Los humanos, sobrecogidos, cayeron de rodillas, pero ningún Elohim se humilló. Nos colocamos sobre nuestros pupilos mortales, blandiendo herramientas que podrían servir de armas. Nos enfrentamos a la Hueste Sagrada sin doblegarnos.

—Has pecado contra tu Señor —dijo Miguel—, y grande es Su ira. Pero más grande aún es Su clemencia ilimitada. Obedece Su orden final, renuncia a este egoísmo y seguirás siendo Su mano vengadora.

Lucifer se acercó a Miguel, y cuando se cruzaron sus miradas, la propia luz pareció debatirse entre sus dos señores.

—¿Cuál es esta orden final? —preguntó el Lucero del Alba.

La respuesta de Miguel fue una mueca.

—Para ti, rebelde, y para los tuyos es simple: Regresad a la más alta de las esferas del Cielo, donde los ángeles vengadores os reducirán a vosotros, pecadores, a la nada, desharán vuestras formas, silenciarán vuestros nombres y os enviarán a la negra aniquilación que os merecéis.

Volviéndose a los humanos del suelo, dijo:

—Renunciad a los dones corruptos de estos rebeldes, renunciad a vuestro inmerecido conocimiento y podréis recuperar el favor de vuestro Creador. Vuestras obras pecaminosas serán erradicadas del mundo, y vuestras mentes serán liberadas de su perversa acuidad. Todo será como era antes... ni siquiera sabréis que nada ha cambiado.

Lucifer se atrevió a reírse de su antiguo sirviente, el querubín que había usurpado su posición.

—¡Qué oferta más amable! Tenemos que regresar dóciles, con la cabeza baja, y en recompensa por nuestra sumisión... ¡seremos destruidos?

Dime, ¿es peor el castigo que nos mereceríamos si nos negáramos a acatar esta orden? Ante la opción del olvido, no se me ocurre otra peor.

—Tanto ha arraigado en ti la rebelión? ¡Estás tan borracho de suficiencia, tan pervertido por la desobediencia, que enfrentarte a Dios no te parece un castigo mayor que la destrucción?

—No somos nosotros los que hacemos amenazas. No somos nosotros los que hablamos de destrucción. No somos nosotros los que exigimos a los demás que se dobleguen y sucumban por el crimen de proteger a sus seres queridos.

—Me enferma pensar que antes fui tu siervo —dijo Miguel—. Sumas el abuso y la blasfemia a tu pecado de arrogante desobediencia. Tu castigo servirá de inequívoca advertencia para el resto de tu odiosa hueste.

CHOQUE DE ÁNGELES

Gaviel se interrumpió de nuevo, con el ceño fruncido.

—Recuerdo aquella primera batalla de tantas maneras distintas... no todas son... congruentes con la escala humana. Ni con la experiencia humana.

—¿Había de verdad una espada de fuego?

—Oh sí, y Miguel descargó el primer ataque enarbólándola. Pero las amplias alas de Lucifer eran rápidas, y cada una de las poderosas acometidas de Miguel fue frustrada por la velocidad del antiguo senescal del Cielo. Al mismo tiempo, de otra forma, discutían los términos y los parámetros del combate.

—Discutían los términos?

—Unos seres casi tan ilimitados como ellos sentían la necesidad, por aquel entonces, de contener toda la fuerza de su poder. De lo contrario, el choque de dos poderosos Ángeles de la Luz podría haber incinerado a la humanidad de la faz de la tierra. Pero más que eso... el concepto de guerra ilimitada nos resultaba ajeno. Piensa en el modo en que habíamos debatido la posibilidad de desafiar al Altísimo —dijo Gaviel, y Matthew frunció el ceño al reparar en su expresión. Era casi... nostálgica? Era el rostro de alguien que recuerda el idealismo de su juventud. Alguien que desearía conservar aquella ingenuidad.

El reverendo sospechaba que había gato encerrado, pero se mordió la lengua.

—Discutimos apasionadamente, desde luego, pero... era una pasión sin llama. Éramos fichas cuadradas en nuestros agujeros cuadrados, criaturas construidas para vivir dentro de una estricta jerarquía, seres del orden y la obediencia. Al seguir los dictados del más insigne de los nuestros, podíamos rozar la libertad... pero al igual que los humanos que habíamos llevado con nosotros a nuestra cruzada, no comprendíamos el significado pleno de nuestra elección.

“Por consiguiente, las primeras batallas de la guerra fueron muy... estructuradas. Muy estáticas, estériles y dolorosamente precisas. Ambos bandos tenían las mismas nociones tácticas, los mismos objetivos estratégicos... al principio, todos jugábamos según las mismas reglas. Los derrotados renunciaban honorablemente a su poder y eran encerrados, a la espera del momento en que sus aliados ofrecieran el rescate adecuado.”

—Pensaba que el castigo para los rebeldes era la muerte.

—Ah, la muerte no, Matthew. Los misterios de la muerte están reservados exclusivamente para la humanidad. Nuestro destino era la inexistencia. De todos, tú deberías comprender que existe una profunda diferencia entre las dos.

—Así que los ángeles que... que eran derrotados... ¡no morían? ¡Simplemente dejaban de existir, como si se apagara una luz?

—Con el tiempo sí. Sólo podemos ser o no ser, y sólo aquí. No podemos migrar al destino que reserva Dios para las almas humanas.

—Entonces, ¿por qué no destruían Miguel y los demás a los demonios que capturaban? O sea, ése era el decreto de Dios, ¡no?

—El castigo para los que se rendían era una destrucción rápida e indolora. El Cielo reservaba algo especial para los que continuaban resistiéndose. Además, no fuimos capturados sólo los Caídos. También hubo leales

que cayeron en nuestro poder. Al principio, ningún bando quería asumir realmente la responsabilidad de aniquilar a sus compañeros Elohim. —De nuevo, un pequeño movimiento de cabeza—. Qué tímidos éramos. No nos habían enseñado otra cosa. Pero aprendimos. Aprendimos a deleitarnos en lo que antes nos hacía temblar de miedo.

EL PRIMER GOLPE

En un nivel, la rebelde Madisel lanzó su guadaña por los aires para proporcionar un arma a Lucifer. Su poder no era nada comparado con el de la espada de fuego de Miguel. ¡La guadaña de un ángel menor de la Casa inferior! Existía en dos mundos, tres como mucho, mientras que el arma de Miguel era una espada, una canción y una reacción catalítica carbonizante. Era real en mil niveles, una herramienta, un principio guía y un elemento fundamental de las matemáticas, no sólo una simple arma.

Pero Miguel acababa de obtener su poder, y aunque ahora fuera el mayor de los Elohim, el Lucero del Alba seguía siendo, como siempre, el primero de todos nosotros. Si Miguel atacaba con demasiada fuerza, Lucifer lo esquivaba con sutileza. El arma de Madisel se habría roto si hubiera traspasado el viento abrasador que levantaba la espada flamígera a su paso, pero proporcionaba al rebelde distancia, amenaza y el poder de hacer daño... y al final, eso fue suficiente. O quizás, eso y que Miguel sabía que estaba combatiendo a Lucifer... que estaba combatiendo al que antaño ofreciera obediencia ilimitada, atacando a aquel cuya autoridad sólo estaba por debajo de la de Dios. Recuerda que éramos criaturas de casta y hábito, y las viejas costumbres tardan bastante en desaparecer, no sólo para los seres finitos.

La victoria fue para Lucifer. No es que Miguel resultara herido de ninguna manera: Aún no habíamos degenerado hasta el punto de hacernos

daño de verdad mutuamente. No, sencillamente se hizo evidente que Lucifer, si quisiera, podría herir a Miguel antes de que Miguel lo hiriera a él. Cuando eso hubo quedado claro, los dos guerreros se retiraron graciosamente y honorablemente. Ya que ambos conocían el resultado, ¿qué sentido tendría subrayarlo en la realidad?

La hueste rebelde rompió en vítores, y la humanidad se sumó a sus voces.

—Ahí tienes tu respuesta —dijo Lucifer—. Nuestro desafío sigue intacto. Si queréis destruirnos, sabed que os arriesgáis a ser destruidos vosotros también.

—Tú no hablas por ellos —dijo Miguel; derrotado, pero todavía resuelto—. ¡Que todos los que estén dispuestos a obedecer vengan a mí!

Entiende que un tercio de la Hueste Celestial se había aliado con Lucifer. Contábamos treinta millones trescientos mil treinta. Y de los nuestros, sólo dos —Amiel y Ank-Rhuhi— perdieron su coraje y regresaron para ser castigados.

—Así sea —dijo Miguel—. Tenemos la respuesta de los rebeldes menores. Volvámonos ahora hacia los mayores.

Adán y Eva salieron al frente, con la cabeza alta, y contemplaron la inmensa nación que habían forjado ellos y sus hijos.

—Lucifer nos ha enseñado, Belial nos ha ayudado y Senivel ha construido a nuestro lado. Nos han dado muchas cosas buenas, y estamos familiarizados con ellos. Tú eres un desconocido para nosotros, Miguel Portador de la Espada, y no nos ofreces más que ignorancia, pérdida y desolación. Nos quedaremos junto a nuestros amigos.

En ese momento, yo estaba destacado en el tercer rango de los rebeldes de la Primera Casa. Podía ver a Lucifer, y vi la lágrima que vertió al escuchar sus palabras. Supe entonces que esas palabras, la lealtad que le profesaban, constituyan para él un triunfo mayor que su victoria sobre Miguel.





—Verás, podríamos haber soportado estoicamente cualquier maldición, cualquier castigo, cualquier abuso. Pero no estábamos preparados para ser *ignorados*. ¡Te das cuenta? Nuestro castigo consistió en ser indignos de Su atención. Ni siquiera nos merecíamos una maldición que considerar propia. —Gaviel se revolvió en su asiento, súbitamente inquieto—. Pero la maldición definitiva estaba aún por venir.

LA IRA DE DIOS

Tras la marcha de Miguel, los rebeldes, ángeles y hombres por igual, nos preguntamos qué ocurriría a continuación. No tuvimos que esperar mucho.

Los Azares —o Perversos— previeron el movimiento de Miguel y su Coro hasta una posición próxima a los leales humanos, y los exploradores Azotes y Diablos confirmaron que se trataba de una táctica defensiva. Al principio pensamos que se trataba de un error, puesto que no teníamos intención de atacar a ningún humano.

Pero no era para defenderlos de nosotros.

Estaban allí para protegerlos del fin del mundo.

Pues el siguiente ataque no fue una batida de ángeles, ni una proclama, ni un desafío. Lo que vino a continuación fue la cólera del propio Dios.

Dios ordenó siete filas de Elohim mediante las que filtrar Su Divinidad sin riesgo, para no desequilibrar un cosmos frágil. Ahora... lo infinito tocó lo finito. Podría decir que Dios partió el mundo por la mitad, que apagó el sol, que destruyó la bóveda estelar... pero lo cierto es que no hizo falta tal esfuerzo. La caricia más liviana de la mano omnipotente de Dios bastaba para arrasar las esferas, para cambiar las órbitas perfectas de los planetas en elipses en lugar de círculos. La fricción de lo Interminable sobre lo Finito fue suficiente para traer el caos a los engranajes ordenados de la naturaleza, suficiente para tambalear las órbitas de los electrones, suficiente para inclinar el eje del mundo, suficiente para plegar unas facetas sobre otras. La entropía entró en el mundo con el toque vengativo de Dios... una herida que no sería letal de inmediato, pero por la que aún se desangra el universo.

Ahora miro el mundo y veo un cascarón maltrecho y vapuleado donde antes estaba el Paraíso. Los humanos viven las maldiciones lanzadas sobre sus protectores, mientras la propia realidad avanza inexorablemente hacia el Olvido.

La guerra aún había de librarse, pero tendríamos que haber sabido en ese momento que estábamos condenados.

EL FUEGO DEL CIELO

—*Así que quieras culpar a Dios de todo lo que va mal en el mundo?* Gaviel parecía exhausto. Su respuesta sonó cansina.

—Me dirás que Le obligamos.

—Perdona, pero cuesta creer que un Dios todopoderoso de amor infinito quisiera fastidiar Su propia creación.

—Si no Él, ¿quién?

Matthew no dijo nada, pero arqueó una ceja.

Gaviel meneó la cabeza.

—*Nosotros?* ¿Piensas que lo hicimos nosotros? Hace una hora, no querías creer que habíamos creado el universo, *¡pero ahora estás dispuesto a suponer que teníamos el poder necesario para destruirlo!*

—*Acaso no es siempre más fácil corromper que crear?*

—**NO, NO LO ES!**

De repente, la forma del despacho ya no era la de su hijo. Tampoco era la gloriosa aparición que había visto en la calle, aunque conservaba las mismas alas y el mismo rostro perfecto. Pero si el Gaviel de fuera había

parecido puro y sereno, el semblante de esta criatura estaba deformado por el tormento, descompuesto de rabia, nublado por la vergüenza y el pesar.

—**¡FUIMOS HECHOS PARA CREAR, PARA MEJORAR, PARA AMPLIAR VUESTRO MUNDO! ¡ÉRAMOS CRIATRUSAS DE PUREZA, VERDAD Y AMOR! ¡CUANDO APRENDIMOS A ODIAR, EL HOMBRE NOS ENSEÑÓ! ¡CUANDO APRENDIMOS A MATAR, EL HOMBRE NOS ENSEÑÓ! ¡CUANDO APRENDIMOS A MENTIR, A SER CRUELES Y A DESTRUIR, LO ÚNICO QUE HACÍAMOS ERA MEJORAR VUESTRAS INNOVACIONES!**

“LA GUERRA ERA, AL PRINCIPIO, UNA GUERRA DE ÁNGELES, LIBRADA CON ESPADAS DE CORTESÍA Y FLECHAS DE HONOR. PERO UN HOMBRE REBELDE VIO QUE LA TRIBU DE SU HERMANO GOZABA DEL AMOR DE DIOS, MIENTRAS QUE ÉL Y LOS SUYOS ESTABAN RELEGADOS A LA OSCURIDAD DEL EXTERIOR. Y ESTE PARIA ANSIABA EL AMOR Y LA MISERICORDIA DE DIOS. DE MODO QUE CUANDO VIO A SU HERMANO REALIZANDO UN SACRIFICIO, DECIDIÓ IMITARLO. Y SE DIJO QUE ACTUABA IMPULSADO POR LA REVERENCIA. SE DIJO ADEMÁS QUE AMABA A SU HERMANO, QUE LO QUE ESTABA HACIENDO ERA RECTO Y JUSTO, Y QUE SI DIOS LE EXIGÍA LO QUE MÁS QUERÍA, NO TENÍA MÁS REMEDIO QUE SATISFACER SU CRUEL DEMANDA.”

“PERO ESE HOMBRE... EL PRIMER ASESINO, EL PRIMER MENTIROSO, EL PRIMER IMPOSTOR... ODIABA A SU HERMANO TANTO COMO LO AMABA, Y ODIABA A DIOS TANTO COMO LO AMABA, Y DISFRUTÓ CONVIRTIENDO SU CRUELDAD EN LA CRUELDAD DE DIOS.”

“ÉSA FUE LA CAÍDA, MORTAL. ÉSE FUE EL PRIMER PECAZO. Y NO LO COMETIÓ NINGÚN ÁNGEL, NI NINGÚN DEMONIO. NOSOTROS NO MATÁBAMOS A NUESTROS HERMANOS. NO MANCILLÁBAMOS A DIOS CON NUESTROS DESEOS MÁS BAJOS. NO DECÍAMOS MENTIRAS E INTENTÁBAMOS DISFRZAR LAS DE VERDAD.”

Matthew se acobardó ante la espantosa majestad de la figura, con los ojos firmemente cerrados de terror, con las lágrimas prendidas en sus comisuras.

—Jesús —gimoteó—. Oh Jesús, oh Señor, Dios Santo, oh Jesús, por favor, por favor, por favor...

Se calmó, gradualmente. Lentamente, cayó en la cuenta de que la luz que tenía ante sí se había atenuado, que la voz atronadora había enmudecido. Pugnando por contener sus sollozos, por recuperar el control, la compostura, temblando... abrió los ojos.

De nuevo, la figura que tenía delante era la de su hijo. Noah tenía la vista clavada en el suelo, abatidos los hombros, marcados los rasgos por la desdicha y el arrepentimiento.

—Lo siento, Matthew.

El pastor engulló una bocanada de aire. Por un instante, quiso hablar pero no pudo. Intentó beber un poco de café, pero le temblaban tanto las manos que la taza, ya fría, le golpeaba los labios y los dientes.

—Sé... sé... lo que quieras de nosotros —susurró al fin.

Gaviel no dijo nada.

—La... la chispa divina. La voluntad de Dios que hay en nuestro interior. Es eso, ¿verdad? Lo único que nosotros tenemos y vosotros no.

Gaviel asintió y luego habló, en voz baja, con la voz de Noah:

—Vosotros tenéis fe.



Era noche de luna llena y la oscuridad reinaba indisputable sobre el fulgor halógeno de las farolas. Malakh se movía como una sombra, sus músculos se tensaban y distendían igual que muelles de acero mientras saltaba de un tejado a otro de la Ciudad de los Ángeles. El viento apartaba el hedor de las calles de su nariz y se sentía fresco el aire de madrugada contra el rostro. Le recordaba tiempos mejores, y hubo de sobreponerse al impulso de aullar a las frías estrellas que punteaban la neblina sobre su cabeza. La forma inerte que cargaba sobre el hombro no pesaba nada.

Tardó casi una hora en encontrar el camino de regreso al barrio y la pila de piedras que llamaba hogar a regañadientes. Malakh observó con sorpresa que el portillo del tejado del edificio de apartamentos había sido asegurado con un candado recientemente, por lo que tuvo que introducir un dedo en el curvado brazo de acero del cierra para arrancarlo de cuajo. El cuerpo sobre su hombro gimió ante el estridente sonido de la madera al astillarse, y él susurró amables palabras de confort mientras abría la portezuela metálica y se adentraba sigilosamente en el oscuro hueco de la escalera.

Había media docena de ratas esperándolo cuando abrió la puerta del apartamento. Como una sola, corretearon en círculos alrededor de sus pies cuando entró, pero las ignoró con un ademán y llevó la forma inerte hasta el dormitorio. Con cuidado, la depositó encima del mugriento colchón y desarrolló la sucia sábana de hospital. Su aspecto era joven, tendría unos quince años, el pelo negro y corto y grandes ojos verdes. Aquellos ojos se abrieron de par en par cuando la muchacha escrutó su entorno y se encogió en posición fetal, recogiendo las rodillas bajo el camisón de algodón que la cubría. Gimoteó, y Malakh temió que fuera a comenzar a gritar.

—Shhh... tranquila —arrulló, extendiendo la mano para acariciarle la mejilla. Al tocar su carne, hizo que su cuerpo se relajara, liberando un torrente de endorfinas en su flujo sanguíneo. Vio cómo se dilataban sus pupilas y sonrió satisfecho, antes de dirigirse al nicho que hacia las veces de cocina del apartamento. Regresó con dos tazas humeantes escasos minutos después—. Ten —dijo, ofreciendo una taza a la joven. —No tengas miedo. Es sólo té con un poco de menta y miel. Yo tampoco pensaba que fuera a gustarme al principio, pero está bueno. —Levantó su taza y bebió un trago—. Pruébalo.

Con reservas, la muchacha aceptó la taza y dio un sorbo tentativo. Sus ojos no se apartaron de los de él en ningún momento.

Malakh esbozó una sonrisa.

—¿Ves? Aquí no todo es tan malo como parece. A la larga, ya verás cómo le coges cariño a este sitio. —Extendió la mano y le apartó un mechón de cabello del rostro, con delicadeza—. Ya sé que esta noche estás siendo confusa para ti. Sé que estarás aturdida y probablemente muy asustada, pero no tienes nada que temer. Aquí estás a salvo. En cierto modo, tú y yo somos como de la familia.

El Devorador se acercó.

—Sé que no recuerdas nada de tu vida anterior. Tu cuerpo ha pasado muchos meses en coma, y a juzgar por lo que me han dicho los médicos, cabía la posibilidad de que hubieras sufrido daños permanentes en el cerebro. —Cogió un espejo de mano y lo sostuvo ante ella—. Éste es el rostro de Elizabeth Mason. Sufrió una sobredosis de droga hace seis meses. Pero tú eres Hadriel, la Mano Roja, portador de la Espada del Destino y héroe de la Legión de Hierro. Eres una de los caídos, y mi hermana de armas.

Esperaba ver una chispa de reconocimiento en sus ojos, pero no se produjo ninguna. Malakh dejó el espejo a un lado y pugnó por no suministrar a la desesperación.

—Hadriel, tienes que acordarte. Te necesito, y necesito saber que te acuerdas. —Se acarició el prominente mentón con una mano surcada de cicatrices—. Esta máscara mortal no puede contenerlo todo. No importa cuánto lo intente. Sólo puedo recordar fragmentos y trozos de lo que ocurrió. Necesito saber cómo acabó, Hadriel. Tú estuviste allí, junto a él, hasta el final. Tengo que saber qué viste. Necesito que recuerdes y me digas si nos queda alguna esperanza de volver a ser libres.

Guardó silencio, esperando su respuesta. Permanecieron así sentados hasta que salió el sol, pero los ojos de la muchacha continuaban estando vacíos. Un espíritu menor se habría rendido entonces, pero Malakh apretó los dientes y asintió solememente.

—Está bien —dijo—. Te contaré lo que yo recuerdo, y ya veremos dónde nos lleva eso. Es un punto de partida tan bueno como cualquier otro.

CAPÍTULO DOS: MÁS VIEJO REINAR EN EL INFIERNO

Cuando bate el Pecado Sus grandes alas sobre la batalla
Y las velas se inflan para recibir el soplo de la Muerte;
Cuando las almas sucumben al fuego impercedero,
Ay ¡quién puede resistir? Ay ¡quién puede provocar esto?
— William Blake, *La primera ciudad de los ángeles*

Para que no lo olvidemos

Mis recuerdos más fiables son los del momento en que cobré consciencia de la Creación por vez primera. El sol y la luna ya existían, igual que las estaciones y los vientos que las traían. Poderosas montañas señoreaban sobre la tierra, y vastas extensiones boscosas se extendían hasta el mar, donde se alzaban y caían las olas, donde las infatigables mareas daban forma a la tierra. Ésta era la gloria de la Primeras Tierras. Aunque comprendo las muchas facetas en que existían —atómicas, potenciales— las vi por lo que eran. La salida y la puesta del sol marcaban el ritmo del ciclo de los seres salvajes, proporcionando calor y abundancia en verano, frío y precariedad en invierno.

Mientras la Quinta Casa acunaba los mares y la Tercera Casa forjaba montañas, nosotros gobernábamos. Las Primeras Tierras y sus criaturas salvajes eran potestad nuestra, y esto englobaba todas las obras que creaban tu Casa y las demás.

LOS PRIMEROS DÍAS

Ver los Primeros Días era como atisbar un pedazo de Cielo. Aún ahora, rotos y abandonados como están estos Primeros Días, se sigue apreciando su gloria. En los lugares ocultos de la Tierra se conservan los ecos. Las montañas se alzaban hacia el cielo, tan altas que tocaban las propias estrellas. Los ríos discurrían de un pristino azul, llenos de fuerza y propósito. Donde no estaba cubierto de bosques, el suelo se poblaba de colinas, adornadas con flores de todos los colores imaginables. Éste es el Edén que han olvidado los humanos. Recuerdan una imagen pastoral, pero la tierra era salvaje por aquel entonces, cargada de potencial indómito. En tanto que hermosa y sobrecogedora, era también feroz y despiadada.

Había grandes bestias que hollaban la tierra cuando la Creación era joven y seguía descubriendo cuáles eran sus límites. Muchas formas surgieron y desaparecieron para siempre, no porque la Creación fuera imperfecta, sino debido a su potencial sin restricciones. La Sexta Casa se ocupó de establecer un orden natural. Los cazadores hacían presa en los viejos y los débiles, permitiendo así que los rebaños crecieran fuertes. Colaboramos con la Séptima Casa para conseguir el equilibrio, una tarea infinita e ingrata.



Ése es el paraíso que yo recuerdo. Cuando corría junto a los cazadores veía Su rostro, el rostro de nuestro Padre, en toda Su gloria.

ADÁN Y EVA

Fue a orillas de un lago que vi por primera vez a Adán y Eva, el Padre y la Madre de Todos. No se parecían a ninguna otra bestia del jardín, puesto que existían al mismo tiempo como individuos y como manifestaciones de lo infinito. Los espié de lejos, fascinado por su forma y su figura. Mirarlos era como mirar el potencial encarnado. Al contrario que los animales que gobernaba, el Padre y la Madre de Todos poseían el potencial de alcanzar la conciencia. Contemplaban las estrellas y la luna y comprendían que eran cosas distintas. Es más, conversaban. No existían en silencio, sino que expresaban sus pensamientos por medio de palabras, si bien imperfectas y básicas.

Los seguí un momento, embelesado. Eva, delicada en sus movimientos, caminaba y tocaba todo cuanto veía. Adán era fuerte y resuelto, esbelto, extraordinariamente proporcionado. Eran criaturas de maravilla, inocentes frente al mundo que habíamos creado y los grandes dones que les habíamos regalado. Sólo conocían al propio Creador. Acudía a ellos todas la noches, y Lo adoraban. Era como si ése fuera su único propósito. Pero en lugar de apaciguarlos, de mostrarles el porqué de su singularidad, aceptaba su veneración en silencio.

¡Por qué negarles la gloria que era suya por derecho como verdaderos herederos del Edén! Eso era lo que empecé a escuchar que murmuraban algunos. Adán y Eva vivían sumidos en la ignorancia, ajenos a su potencial latente. ¡Por qué querría crear Él unos seres así para luego maniatarlos! Su dolor se convirtió en nuestro dolor, pues los amábamos tanto como lo amábamos a Él. Muchos de los de mi Casa pensaban que Adán y Eva no deberían estar fuera del orden de las cosas; que al hacerlo, se perdía el equilibrio de la Creación. Empero, nuestras órdenes eran protegerlos y guarecerlos, así que eso hacíamos.

Con el tiempo su conciencia les permitió comprender que estaban solos: eran dos rodeados de una multitud de multitudes. Lo que nosotros creímos maravilloso y majestuoso era para ellos incomprendible y amenazador. Lo que más temían era la sociedad, y lo que nos dolía era que no podíamos decirles que estaban acompañados de la Hueste en todo momento. Todas las mañanas les pedían a Dios que se quedara, pero Él siempre los dejaba solos y nosotros teníamos prohibido revelarnos ante ellos.

LA TORMENTA INMINENTE

—Se aproxima una tormenta —me dijo Ahrimal. Me había encontrado con él cuando se ponía el sol sobre el Edén, contemplando los primeros destellos del crepúsculo. Escruté con los ojos de las bandadas, enviándolas tan alto como me atrevía, pero seguí sin ver nada.

—¡Estás seguro? No veo nada. —Ahrimal me miró, y vi la tormenta en sus ojos. La incertidumbre y la duda se arremolinaban como nubarrones, y en ellos atisbé lo que se avecinaba.

El Gran Debate fue el primer heraldo de la tormenta. Ahrimal nos llamó a los salones lunares y habló de los terribles presagios que había contemplado. Muchos clamaban acción, y eso fue lo que nos dio Lucifer.

LA NOCHE INTERMINABLE

A la noche siguiente, Lucifer y los que habían elegido seguirlo descendieron al Edén. Vimos de lejos cómo abría Lucifer los ojos de la humanidad, y en ellos vi la envidia por vez primera. Eva aceptó la oferta de Lucifer, pero Adán recelaba, vacilaba. Vio su puesto usurpado por el Portador de Luz, pero Eva buscó la mano de su compañero y juntos aceptaron la abundancia de nuestro sacrificio.

Adán y Eva se convirtieron en muchos reflejos aquello noche, y su raza pronto se extendió por el Edén. Era como si al abrir los ojos, Adán y Eva se hubieran astillado en una multitud de potencial, donde cada fragmento tenía un camino distinto que seguir. Durante el transcurso de esta noche interminable, paseamos de la mano con la raza de Adán y Eva. Sur-

gieron soberbias ciudades en medio de las tinieblas, y la raza de Adán y Eva pisó el umbral de la perfección.

Es la única vez que consigo recordar que amáramos y fuésemos amados a cambio. Pero no podía durar.

EL AMANECER DEL JUICIO

Amaneció la mañana siguiente, pero el sol fue suplantado por la ira abrasadora de Miguel. El caudillo de las fuerzas del Cielo había venido para juzgar a sus hermanos descarriados.

Miguel nos ordenó que regresáramos al Cielo para afrontar nuestro juicio, pero Lucifer lo desafió. El Portador de Luz salió al encuentro de Miguel en las alturas sobre el Edén, y allí se enzarzaron en batalla. La temeridad de Lucifer cogió por sorpresa a Miguel, y aunque sus fuerzas estaban igualadas, era evidente que el caudillo del Cielo no podría hacer daño a su antiguo señor. La batalla tocó a su fin en un suspiro y Lucifer se alzó con la victoria. Muchos instaron al Lucero del Alba a comandar la carga contra el Cielo en persona, pero él se negó.

—En el Cielo —dijo el Portador de Luz—, Él y la Hueste son poderosos. Pero aquí, en las tierras que hemos ayudado a moldear y que son la manifestación de nuestra voluntad, la ventaja es nuestra.

“Hemos desafiado al Cielo por el amor que profesamos a Adán y Eva, el mismo amor por el que presentaremos batalla aquí y ahora.”

Lo que ocurrió a continuación fue el comienzo de nuestro tormento, el final de los Primeros Días y el alba de la Edad de la Ira.

SIN RESTRICCIONES

Durante la Edad de la Ira, fue nuestro turno de crear nuestro propio paraíso. Nunca antes había visto la Tierra tales prodigios, tanta decadencia y tiranía como en aquellos días.

Cuando Miguel y su Hueste se retiraron, varios de nuestra legión y un cuarto de la raza de Adán y Eva siguieron a los leales. La primera batalla se había saldado a nuestro favor, pero ninguno sabíamos a qué precio. ¿Lo sabía Lucifer? ¿Nos había traicionado meramente para eludir el juicio del Cielo? Muchos de nosotros nos congratulamos, pensando que la victoria era nuestra.

EL JUICIO

Cuando terminaba aquel primer día, muchos presintieron lo contrario. Los exploradores que habían seguido a los leales informaron de que la Hueste Celestial estaba preparando sus defensas, pero muchos de nuestra legión vieron esto como otra prueba de que la victoria era nuestra. Qué equivocados estábamos.

Comenzó con una brisa que cobró fuerza y poder hasta que su aullido resultó ensordecedor. Levantaba a su paso la arena y la piedra, desollaba la tierra y separaba la carne del hueso en cuestión de segundos. En las alturas se arremolinaban negros nubarrones, más negros de lo que parecía posible, erizados de relámpagos, y abarcaron el horizonte en una sombra tal que incluso la tierra parecía resentirse de su peso.

Entre las nubes reunidas se manifestó Su ojo iracundo, el infinito fue forzado a lo finito por la fuerza de Su cólera. El equilibrio que hubiera existido antes desapareció, e hizo sentir Su ira. El que antes había sido nuestro Padre era ahora nuestro enemigo. La ira de Dios no conocía límites. Nada de lo que había creado salió ileso.

Cuando se dispersaron las nubes, las Primeras Tierras habían dejado de existir. No quedaba nada del Edén, salvo las ruinas de sus puertas, cuya localización sólo conocíamos un puñado. A lo lejos, yermos desiertos desolados convertían en arena lo que antes fueran exuberantes vergeles. En las alturas, las montañas hendidas proyectaban sobre el mundo negras nubes ponzoñosas, entrando en erupción a intervalos en medio de una cacofonía de fuego y roca fundida. Los mares, otrora serenos, rugían y se estrellaban contra la tierra, extrañas sus profundidades aun para los rebeldes de la



Quinta Casa. La tierra misma se abría para devorar vastas llanuras y dejar grandes garras de piedra que surgían del suelo. Terribles tormentas de violenta lluvia y viento feroz azotaban el paisaje.

Negado el Cielo, ése era ahora nuestro mundo.

EL NUEVO ORDEN

Cuando amainaron los vientos, Lucifer nos condujo a nuestro mundo roto. Si alguno de nosotros albergaba dudas acerca de la rebelión, ver la Creación en ruinas fortaleció nuestra resolución para afrontar la ardua batalla que teníamos por delante. Nuestra hueste estaba maltrecha, el sabor de la victoria había sido reemplazado por el aturdimiento y la desolación. Cuando nos alumbró la luz de la segunda mañana, comprendimos que este hogar era también nuestra prisión.

Pero aún teníamos una deuda con la humanidad, y la sacamos de las cuevas a la luz del día. Sus caras largas y demudadas hablaban por sí solas de la devastación que tenían ahora ante sí. Parecían meros reflejos de la gloria de Adán y Eva.

LA LEGIÓN ESCARLATA

Fue Lucifer el que vio potencial, y no ruina, en aquel paisaje desolado.

—No desesperéis —exclamó el Portador de Luz—. Esto es sólo el principio. Conocemos Su ira, pero Él desconoce nuestra resolución. Nos hemos enfrentado a Su rabia y hemos sobrevivido. No miréis las tierras heridas que se extienden ante vosotros y perdáis la esperanza. Han desaparecido muchos prodigios, muchas de nuestras obras. Lo que queda no es sino un pálido reflejo, pero forjaremos nuevas maravillas. Enseñaremos a nuestros protegidos, los hijos e hijas de Adán y Eva, cómo desarrollar su verdadero potencial... y este logro será nuestro, no Suyo. Ésta será nuestra mayor proeza. Si antes dimos forma a la Creación para Él, ahora moldearemos la tierra de acuerdo a nuestros deseos.

“Quizá la tierra esté arrasada, despreciada, pero no para nosotros. Nosotros la creamos de la nada... ¡imaginad lo que podemos hacer ahora! Desafiaremos a Su Hueste y Su voluntad. Pelearemos por Adán y Eva, los protegeremos y velaremos por ellos. Hemos renunciado a Él, pero nuestro amor pertenece a Adán y Eva. Recordadlo siempre.”

Muchos se mostraron de acuerdo. Nos reunimos en torno a Lucifer, heraldos de su visión. Con el tiempo, se nos llamaría la Legión Escarlata en el idioma mortal. Creímos en Lucifer y en su causa. Vimos en las ruinas que nos rodeaban la oportunidad de enmendar los errores del Creador, de enseñar a Adán y Eva y habitar un nuevo paraíso. Creceríamos hasta ser la legión más numerosa de aquellos primeros días, con Lucifer como nuestro líder, mentor y general. Las filas de la Legión Escarlata estaban llenas de Diablos de la Primera Casa y Malefactores de la Tercera. Se sumaron algunos Corruptores, al igual que caídos de otras Casas.

Destacaba entre nosotros Belial, el primero de los tenientes de Lucifer.

LA LEGIÓN DE ÉBANO

Empero, no todo era perfecta armonía. Abadón salió al frente con semblante feroz, la esencia encarnada de los Devoradores.

—He visto suficiente. Su castigo es desmesurado. Juro que hasta el fin de los tiempos habré de enfrentar mis hermanos a Él y su Hueste. Renuncio a la paz, renuncio al amor. Sólo reconozco el odio, y éste será el fuego que alimentará nuestras fuerzas. Mi Legión arrostrará la Hueste en todo momento, muchos de los nuestros dejarán de existir, pero jamás daremos cuartel. Aquí comienza la batalla. Nadie sabe cuándo acabará, pero nuestros corazones están decididos.

Y para ti, hermano —respondió Lucifer—, es el mando de una quinta parte de nuestras tropas, las más fuertes. Encabezáréis la vanguardia.

—Eso no es todo —continuó Abadón—. Los humanos nos han cegado. Son el Padre y la Madre de Todos los que nos han engañado, Lucifer. Es por su culpa que se ha declarado esta guerra, y nuestro deber de combatir obedece a unos seres que no saben nada.

“También yo veo el potencial de este paisaje y estos mortales. Pero han de ser herramientas, no reliquias que guardar. Hemos desafiado al Creador por ellos, y a cambio ellos reconstruirán el paraíso para nosotros.”

“Les enseñaremos nuestros secretos: cómo cazar en estas tierras, cómo dominarlas. A cambio, ellos nos profesarán amor y lealtad. Hemos hecho el sacrificio definitivo por ellos, de modo que estarán siempre en deuda con nosotros. Son instrumentos de nuestra cruzada contra el Cielo.”

De ese modo se reunió la Legión de Ébano. A sus filas acudieron muchos de la Sexta Casa, todos ellos ansiosos por demostrar que el Cielo se había equivocado. Los señores del aire, los Azotes, se unieron a su vez. Las demás Casas aportaron un número igual de partidarios.

LA LEGIÓN DE HIERRO

Cuando la hueste congregada escuchó las torvas palabras de Abadón, Dagón, el gigante de piedra y hierro, se cruzó de brazos y habló con una voz semejante a una avalancha.

—Oigo a Abadón, y no pienso restar importancia a su ultraje —dijo el gigante—. Pero por mi parte, digo que la humanidad se merece nuestra devoción, no nuestro desprecio. ¿Cómo podemos culparlos de las elecciones que tomaron nuestros corazones? Si los consideramos apenas meras herramientas, deshonramos nuestro propio sacrificio.

Dagón se volvió hacia Lucifer, y su mano ardió con el calor de la tierra cuando la alzó para saludar al Lucero del Alba.

—¡Que acudan a mi lado aquellos que honran al Portador de Luz y recuerdan su divino deber! ¡Nosotros seremos la muralla que no podrán traspasar los relámpagos del Cielo!

De ese modo Dagón se convirtió en el tercero de los grandes tenientes de Lucifer, rodeado de la mayor parte de los Malefactores y muchos de nuestros aguerridos Devoradores. Pese a los horrores que habrían de sucederse más tarde, la legión no abandonó su deber en ningún momento, ni se deshonraron sus integrantes cometiendo atrocidades contra hombres ni ángeles. La Legión de Ébano se burlaba de ellos, pero nunca igualó su talento con las armas en el campo de batalla.

LA LEGIÓN DE PLATA

Luego Lucifer llamó al sabio Asmodeo, de la Cuarta Casa, navegante de las estrellas.

—Para ti, otro quinto de nuestras fuerzas. Si la Legión de Ébano marcha hacia la batalla, tu legión y tú desentrañaréis los misterios y el potencial de los mortales y de estas tierras. Vosotros habréis de descubrir sus secretos. Revelaréis Sus mentiras y mostraréis a la Hueste el error de sus acciones. Donde esté prohibido pisar, caminaréis vosotros. Donde esté prohibido pronunciar palabra, vosotros hablaréis. Romperéis todos los tabúes. No habrá límites que no crucéis en vuestra búsqueda de la verdad.

—Así sea —respondió Asmodeo—. Veo ante mí un potencial ilimitado... no sólo el potencial prescrito según Su plan, sino un potencial verdaderamente *inimaginable*. Nos esforzaremos por encontrar lo que había ante Él cuando Él estaba ante nosotros. ¡Encontraremos la oscuridad que engendró la luz de Dios pues sólo en presencia de la oscuridad puede alumbrar la luz!

“En cuanto a nuestros protegidos, la raza bendita y maldita a un tiempo de Adán y Eva, seremos sus maestros. Sus formas ocultan un potencial que alimentaremos y desataremos. Hablarán el idioma celestial y convertirán esta tierra en un Paraíso. Cuidaremos de su simiente hasta que florezca y estremecza los mismos cimientos del Cielo con sus torres y sus logros. No descansaremos hasta conseguirlo.”

El conjunto de los Perversos se reunió bajo el estandarte de Asmodeo, al igual que muchos Corruptores, ansiosos por compartir su existencia con los hijos de Adán y Eva.

LA LEGIÓN DE ALABASTRO

Empero, no todas las Casas habían elegido bando. Los silenciosos, los Verdugos, decidieron seguir su propio camino.

Lucifer se fijó en ellos y dijo:

—Seguiréis vuestro propio camino siempre y cuando escuchéis la llamada a las armas. Por ahora, Azrael, antes bendito Ángel de la Sombra, reúne a los Sin Bando y erige tu propia fortaleza. Os llamaremos cuando llegue la hora. De momento, vuestra misión consiste en renovar la raza de Adán y Eva. Lejos queda su inmortalidad. Al igual que el barco en el que fueron esculpidos, deberán regresar a la tierra.

Azrael esuchó estas palabras y respondió:

—Hermano Lucifer, portador de la luz y temible general. Moraremos en la sombra y esperaremos ese día. Nos ocultaremos donde la Hueste se resista a buscar. Reuniremos nuestras fuerzas y aguardaremos la llamada. Ahora es momento de partir.

Dicho esto, el peregrino de las sombras se marchó, llevándose consigo una considerable porción de los caídos de la Séptima Casa y de otros indecisos.

De ese modo nacieron las legiones. A continuación, el Lucero del Alba declaró que las antiguas jerarquías debían desaparecer a favor de nuevos rangos y títulos. Los caídos fueron investidos de autoridad basándose no en juicios arbitrarios, sino en sus talentos y su fuerza. Es más, el sistema de rangos era fluido. Aquel rebelde que hiciera méritos podría ascender a un puesto de mayor autoridad, concepto que nos sorprendió y maravilló. Lucifer se declaró príncipe entre los caídos, y sus cinco tenientes recibieron el nombre de duques. Bajo ellos se encontraban los tenientes de las legiones, llamados barones, y luego los caudillos, los señores y los feroces caballeros, campeones de las compañías de las legiones.

EDICTOS E INTERCESIONES

Lucifer, de pie ante sus legiones, se dirigió a nosotros.

—Hermanos y hermanas, no os lamentéis por lo que habéis perdido. En vez de eso, pensad en lo que habéis ganado. Pronto abandonaremos esta llanura, daremos la espalda a sus cenizas y su desolación y levantaremos nuestros reinos a partir de las ruinas del Paraíso. Cada uno de vosotros presidirá una hueste de nuestros protegidos mortales. Protegedlos y alimentadlos, pues hemos renunciado al Cielo por su bien. En verdad ahora hemos caído.

“Enorgulleceos de vuestro nuevo nombre. Hace falta coraje y compasión para desafiar al Cielo, mientras que la obediencia ciega no precisa sino temor. Hemos arrostrado nuestros temores y hemos vencido, ahora somos dueños de nuestro propio destino.”

“Conducid vuestros rebaños a los confines de la Tierra y alzad grandes ciudades donde nunca nadie estuvo antes. Coged a los mortales que queráis de entre los que están con nosotros. Los dos primeros, no obstante, Adán y Eva, no serán irán. Han elegido seguir su propio camino, y respetaremos sus deseos.”

EL SEGUNDO DEBATE

Poco después de la rebelión, se produjo un segundo debate a propósito de qué hacer con aquellos mortales que habían decidido seguir a Miguel. La Legión de Ébano defendía que cualquier mortal que estuviera bajo la bandera de la Hueste estaba perdido. Muchos Verdugos y los miembros de la Legión de Hierro, en cambio, sugerían lo contrario. Las legiones deberían esforzarse por convertir a esos mortales y mostrarles las maravillas a las que tenían derecho como hijos de Adán y Eva.

De nuevo fue Lucifer el que zanjó las diferencias.

—Lo han elegido a Él —proclamó Lucifer—. Han renunciado a nuestros dones, a nuestro amor. Han decidido volver la espalda a nuestro sacrificio, y aun así, miradlos. Inspiran lástima, ajenos a la batalla que se libra en torno a ellos y por su causa.

“Por este motivo no los abandonaremos, ni acudiremos abiertamente a ellos, sino plantaremos las semillas y esperaremos que fructifiquen y los impulse a romper sus grilletes. Es una elección que han de tomar por sí solos. Si nos eligen, acudiremos como salvadores. Éste es mi decreto.”



Una época DE maravillas

Las legiones se dispersaron a lo largo y ancho del mundo, conduciendo a los hijos e hijas de Adán y Eva a lugares tan majestuosos como sobre-cogedores, donde construiríamos nuestras mansiones, nuestras fortalezas, nuestras catedrales. Durante los primeros días de la rebelión, sólo nos manifestamos esporádicamente ante nuestros rebaños, para proporcionarles educación y guía. Aunque se habían rebelado, a muchos de los nuestros les costaba aparecerse a los mortales. La prohibición del Creador estaba tan arraigada que sólo los de mayor fuerza de voluntad osamos presentarnos ante la raza de Adán y Eva en todo nuestro esplendor.

Se nos adoró durante aquellos días, y extrajimos nuestro poder de la fe que nos profesaba la humanidad. Guiamos nuestros rebaños en largas peregrinaciones que eran tanto viajes de descubrimiento como de conquista. Fue una época de experimentación en la que descubrimos los límites de nuestro poder. Construimos ciudades en las faldas de las montañas y erigimos monumentos en nuestro propio honor.

BASTIONES Y CATEDRALES

Fue ésta la época en que se construyeron los cimientos de nuestra futura metrópolis. Nuestra guerra contra el Cielo daba sus primeros pasos, ambos bandos nos estábamos reagrupando para lanzar el asalto inicial. Por toda la tierra, las legiones construyeron fortalezas y robustas catedrales. Con el tiempo, estos bastiones crecerían hasta convertirse en ciudades fortaleza, inmensas y sublimes en su gloria. Entre ellas se contaba Dûdâel, el

hogar del árido desierto de la Legión de Ébano; Tabâ'et era la torre de vigilancia de la Legión de Plata; y Kâsdejâ, la fortaleza subterránea de la Legión de Alabastro. No eran éstos los únicos bastiones de los caídos, pero son los pocos que recuerdo. En aquellos días, yo recorría las tierras en calidad de mensajero y explorador de la Legión de Hierro.

Recuerdo haber escrutado desde las cimas de las montañas y ver incontables torres en las ciudadelas que poblaban la tierra, erigidas en llanuras rocosas, en vastos desiertos y valles selváticos. Sólo Lucifer sabe cuántos de esos bastiones llegaron a construirse, muchos de ellos ocultos a ojos mortales y caídos gracias a las astutas artes de los Malefactores. Algunas comunidades eran pequeñas, compuestas por un rebaño modesto y un solo guardián; otras eran cortes opulentas que rivalizaban con los imperios más poderosos que habría de conocer la tierra. Empero, por soberbias que fueran estas ciudades, la mansión ciudad de Genhinnom, la Catedral Negra del propio Lucifer, destacaba sobre todas las demás.

GENMINNOM

La ciudad catedral del Príncipe Caído, alojada en el Valle de las Lágrimas, simbolizaba nuestro desafío y nuestro orgullo. Aunque no habría de alcanzar su cenit hasta la Era de las Atrocidades, la Catedral Negra era una visión esplendorosa ya desde su infancia. Genhinnom, construida en el lugar en que el coraje de la humanidad había conmovido a Lucifer hasta el llanto, habría de servir de modelo para todas las demás ciudades.

Veo el eco de Genhinnom en esta Ciudad de Ángeles. He visto la Catedral Negra en aspectos de todas las ciudades que he visitado. Incluso el recuerdo que conserva mi huésped de las cárceles y prisiones de Argentina apuntan a esa solemne ciudad, a sus rincones iluminados por las llantas y sus sótanos en los que habrían de forjarse artefactos legendarios en épocas venideras.

Lo que recuerdo de Genhinnom no es más que una vaga impresión. En la actualidad, las ciudades son entidades dispares, hegemonías creadas a partir de la confluencia de la geografía y la economía. Pero Genhinnom era distinta. Era plena: una ciudad y una catedral al mismo tiempo, pues ésa es la única manera de describirla en la lengua de los humanos. Se dice que Genhinnom existía ya antes de nuestra Caída, que fue construida aquella Primera Noche para albergar a Adán y Eva y que luego Lucifer la reclamó para sí. Al ver Genhinnom, se comprende la posibilidad de que este mito sea cierto. Era un símbolo de la perfección, una manifestación del Lucero del Alba en la tierra.

Al aproximarse a Genhinnom, podían verse las murallas y las espiras que surgían del suelo y tocaban las nubes, arañando el Cielo y arrancando lágrimas de lluvia al firmamento. Para nosotros, existía en capas, cada una más perfecta que la anterior, nueve en total. Las dos menores existían en la sombra, donde podía encontrarse el camino a las forjas de la Legión de Hierro. Los rebaños mortales de Genhinnom existían entre las capas tercera y sexta, construyendo monumentos en nuestro honor y grandes ciudadelas para alojarse. Las capas séptima y octava eran las nuestras. Aquí teníamos nuestros hogares; algunos modestos, otros ostentosos. El Palacio de las Sombras dominaba el último círculo, la ciudadel y fortaleza del Lucero del Alba.

Más allá de la Catedral Negra, los aledaños estaban puenteados de campamentos y aldeas donde los más humildes de los nuestros se ocupaban de los peregrinos y los fieles que acudían para rendirnos homenaje. Las sendas que emprendían estos peregrinos pronto se convirtieron en los Cuatro Caminos que serpenteaban en dirección a todo asentamiento, catedral y bastión de los caídos.

LAS ALTAS CIUDADES

Genhinnom y las tres ciudadelas no eran las únicas ciudades sobre la faz de la tierra. A lo lejos, la Hueste Celestial se afanaba en la construcción de sus propios palacios, nada más que prisiones, en realidad. Los exploradores de la Legión de Plata informaron de que una porción de la Hueste, como nosotros, había decidido rezagarse para velar por sus protegidos mortales. Pero al contrario que nosotros, que impulsábamos a nuestros rebaños a cotas cada vez superiores, los leales mortales parecían hacinarse en estados prisión, cada uno de ellos un microcosmos del Edén en el que existían como existieron antaño Adán y Eva, ignorantes y sujetos a la voluntad del Creador.

Espiramos a lo lejos cinco de las Altas Ciudades: Sagun, Shamayim, Machonon, Zebul y Araboth.

Sagun, también llamada la Tercera Ciudad, era una ciudad fronteriza, situada a escasas leguas al otro lado de las Llanuras de la Barrera y las Montañas de las Lamentaciones, desolados eriales de ceniza rodeados de feroces volcanes que señalaban los límites de nuestros territorios. Según, de construcción sencilla, era poco más que un laberinto de piedra, construido para confundir a invasores y habitantes por igual. Estaba gobernada por Anahel, ángel de la Cuarta Casa.

Shamayim, ciudad de veneración, era el protectorado de Gabriel, arcángel de la piedad, la revelación y la muerte. Gabriel, segundo de Miguel, era asimismo uno de los escasos entre nuestras legiones y la Hueste. Muchos murmuraban que Lucifer y Gabriel se reunían periódicamente y que el Segundo Arcángel había decidido permanecer en la Tierra y jurar fidelidad a Miguel para poder proteger a los mortales e intentar convencer a Lucifer de la conveniencia de su rendición.

La fortaleza de Machonon y sus parapetos de fuego eran el hogar de Miguel, Arcángel del Cielo y Señor de la Hueste. Un ejército de ángeles flamígeros sobrevolaba la ciudad a todas horas del día y la noche, balizas de ira divina que garantizaban que la ciudad jamás pudiera ser tomada por sorpresa. De todas las Altas Ciudades, Machonon fue la única que no sumbió nunca.

La ciudad del recuerdo, Zebul, existía por una única razón: para catalogar y dar cuenta de la rebelión de modo que nuestras legiones no escaparan a sus pecados. Rodeada de niebla, la ciudad prisión de Zebul archivaba

todas nuestras actividades. Se dice que sus espías y sus agentes, ángeles de las Casas Segunda, Cuarta y Séptima, portan consigo un enorme libro, en el que toman nota de todas nuestras transgresiones. De existir esos libros de registro, quizás constituyan el único referente completo de la Edad de la Ira.

La última ciudad, Araboth, era un monumento a la soledad y el lamento. La presidía Caiel, ángel del desamparo y el llanto, de quien se dice que su única tarea consistía en llorar por la Creación, lamentar la caída de Adán y Eva y recordar nuestra antigua gloria. Las puertas de Araboth nunca se cerraban, sino que permanecían abiertas para recibir a aquellos de nuestras legiones que deseaban renunciar a la rebelión y aceptar el juicio de Dios. Abadón arrasó esta ciudad en siete ocasiones durante la Edad de la Ira, pero volvía a ser reconstruida exactamente igual que antes. Se sabe que fueron menos de un centenar de los nuestros los que cruzaron su umbral en los mil años de guerra. Se desconoce su destino, y sus nombres jamás se pronuncian.

LA GUERRA DEL SILENCIO

Aunque los primeros días de rebelión se emplearon en construir y levantar fortificaciones, la guerra no se detuvo. Lejos de los ojos mortales, nuestras legiones batallaban con la Hueste. Los combates de la Guerra del Silencio, como se dio en llamar ese período, eran escaramuzas y batallas de astucia y voluntad. No nos reuníamos en el campo de batalla y cargábamos unos contra otros. En vez de eso, nos reuníamos en los rincones secretos de la Tierra; nuestros campos de batalla eran las diversas facetas de la Creación. Cuanto mayor era la estación de los combatientes, más abstractas eran las batallas. Mientras los señores y los caballeros feroces se enfrentaban con palabras y canciones, los duques y los archiduques batallaban con lo efímero.

Los desafíos sólo surgían cuando uno de nuestra legión se cruzaba con un ángel de la Hueste mientras exploraba el mundo o cuidaba de sus rebaños. Estos enfrentamientos no eran otra cosa que danzas y debates coreografiados, la Creación combatiéndose a sí misma de la única forma que sabía: creando y cambiando. En una pantomima, los caídos intentábamos superar las creaciones de los ángeles y viceversa, lo que causaba espectáculos que llenaban de temor reverencial a los rebaños. Muchas leyendas humanas que sobreviven en la actualidad son tenues ecos de aquellas antiguas batallas.

Estos choques se dejaban sentir por toda la tierra, pero sólo del mismo modo que el rugir del trueno o los temblores del suelo. Cobraban forma de tormentas, de idas y venidas de las estaciones y de ciclos solares. Pugnábamos por desentrañar los misterios de la Creación para nuestros rebaños, mientras que la Hueste hacía todo lo posible por ofuscar la verdad y enterrarla bajo una montaña de supersticiones y dudas. De este modo, la Creación se recreó en infinidad de ocasiones, pero lo que la Hueste no preveía era el impacto que tendría el credo colectivo de los mortales sobre este ciclo. Cada misterio que les planteaba la Hueste, aumentaba el apetito de verdad de los mortales.

La Guerra del Silencio se libró durante cientos de años mortales mientras nuestros rebaños crecían y prosperaban. Construimos grandes ciudades y nos enfrentamos a la Hueste por toda la Creación empleando únicamente palabras, conceptos y potenciales a modo de armas, pero esta guerra de cortesía no estaba predestinada a durar.

EL PARAISO PERDIDO

Fue de nuevo Ahrimal el que intuyó el cambio. Vino a mí en la noche más oscura y me susurró:

—Presiento otra tormenta, Malakh. —Esta vez lo seguí de viaje a lo largo y ancho de la tierra, en su visita a todas las ciudadelas y catedrales en busca de respuestas. Por fin, desesperado, peregrinó a Genhinnom y el Palacio de las Sombras.

El gran vidente solicitó entrevistarse con el Lucero del Alba en persona. El Príncipe del Miedo llamó a Ahrimal a su cámara e invitó a hablar al profeta.

—¿Qué ha sido de Adán y Eva? —quiso saber Ahrimal.

Nadie, ni rebelde ni ángel alguno habían visto u oído de los primeros mortales desde hacía más de una era. Expulsados del Edén, Adán y Eva se habían perdido de vista. Sus descendientes los recordaban como personajes de las leyendas primigenias. Es fácil imaginar el dolor que había provocado a muchos de nosotros el edicto de Lucifer, puesto que era por Adán y Eva por quienes nos habíamos arriesgado a la condena. Estar separados de ellos confería a la victoria un carácter pírrico.

Tras un largo silencio, Lucifer nos narró esta historia.

DE ADÁN Y EVA

—Un cuarto de la raza de Adán y Eva regresó a la Hueste Celestial la mañana de nuestro juicio, pero no el Padre y la Madre de Todos. Su inmortalidad les había sido arrebatada con una sola palabra, y se vieron obligados a labrar los campos para obtener su sustento. Cuando llegó la hora de dispersar las distintas legiones con sus respectivos rebaños mortales, Adán y Eva acudieron a mí y me rogaron que les permitiera marchar.

“Adán fue el primero en hablar, diciendo, «Nos has enseñado mucho. Hemos sido expulsados del Edén y consignados al polvo, pero a cambio nos hemos convertido en nuestros propios dueños. Dios nos llamó pecadores cuando Lo desobedecimos. Ahora vemos el mundo como realmente es, vasto, yermo y desolado, pero en él dejaremos nuestra impronta.»”

“Luego habló Eva. «Nos has enseñado mucho. Aceptamos la fruta que nos ofrecías y abrimos los ojos a la verdadera magnitud de la Creación, tanto que ahora comprendemos nuestra posición de exiliados. Seguirte por más tiempo sería una locura. Nos has abierto los ojos, y por eso te estamos agradecidos, pero con los ojos abiertos es como hemos de buscar nuestro propio camino. Si hemos de heredar la tierra, que sea gracias a nuestro esfuerzo, nuestro sacrificio y nuestra fe.»”

“Dicho esto, Adán el Padre de Todos y Eva la Madre de Todos se alejaron de mí y se aventuraron en los páramos en busca de su destino. Con el tiempo, aprenderán a dominar la Creación o a padecer hasta que Dios los redima.”

LA SANGRE DEL EDÉN

Tras esas palabras, concluyó nuestra audiencia con Lucifer. Pero en lugar de dar el asunto por zanjado, Ahrimal estaba decidido a averiguar cuál había sido el destino de los primeros mortales.

—Presiento algo —dijo Ahrimal mientras viajábamos—, y Adán y Eva ocupan el centro de mis preocupaciones. Tienen un papel que representar, estoy convencido. Lucifer nos ha ordenado que nos mantengamos lejos de los primeros mortales, pero debo saber por qué.

De modo que continuamos nuestras búsquedas mientras el verano daba paso al invierno, éste al otoño, éste a la primavera y ésta de nuevo al verano. Cuando nos encontrábamos con otros caídos, los interrogábamos acerca del posible paradero de Adán y Eva. La respuesta era siempre la misma, pero nos negábamos a aceptar la derrota.

Después de muchos años de búsqueda, al fin encontramos su escondrijo. Se habían asentado en los confines de oriente, en lo alto de una pequeña colina salpicada de orquídeas y rodeada de prados. A la sombra de los cipreses, habían levantado un refugio que los guarecía del viento y la lluvia. Los espíamos de lejos. Los años parecían haber pasado factura a Adán. Los largos días de labor habían dejado su huella en su semblante, delatando dolor, soledad y perseverancia, aunque sus ojos estaban llenos del orgullo que les inspiraban los logros sencillos que habían alcanzado Eva y él. Eva la Madre de Todos, siempre radiante, trabajaba junto a su esposo, cuidando de la casa y los sembrados con el mismo vigor. Y no estaban solos.

EL TERCER MORTAL

No muy lejos de su morada, encorvado por el trabajo del campo, vimos por primera vez al que habría de ser conocido como el Tercer Mortal: Caín. Su rostro era hermoso, tostada su piel por el sol y fuertes sus brazos, pero tenía la preocupación plasmada en la cara. A sus pies descansaban canastos llenos a rebosar de todos los frutos de su labor, y comprendimos de inmediato cuál era su tarea. Sus manos habían arado la tierra en todas direcciones, trayendo la vida a un erial. Inasequible al desaliento, había quitado las piedras y las malas hierbas de los campos y las había reemplazado por semillas. En las flores y frutos que habían brotado, Ahrimal y yo reconocimos ecos del Edén, y sentimos deseos de decir al Tercer Mortal las maravillas que había creado. Pero un paño de pesar cubría al Tercer Mortal, tan absoluto, tan sobrecogedor, que ni Ahrimal ni yo nos atrevimos a acercarnos a él.

En ese momento, procedente del otro lado de una colina, oímos la llegada de un gran rebaño de ovejas. No una manada salvaje, sino un rebaño dirigido por el llamado Abel. El hermano de Caín, de piel clara y alborotado pelo rubio por el viento, apareció en lo alto de un pequeño promontorio.

—Anhela mostrar su amor a su hermano, pero este amor no es libre. Está restringido por una oscura pasión —dijo Ahrimal cuando Caín se acercó a Abel—. Siente que debe hacer algo que lo asusta.

Fue Abel el primero en hablar.

—Hermano, me has pedido que baje de las colinas, y aquí me tienes. ¿Qué te preocupa? ¿Es lo que ha dicho el Creador de tu ofrenda? No cuestiones Su amor, hermano. No reporta sino aflicción. Así nos lo han enseñado. Sabes que siempre apreciaremos tus obsequios, pues tú haces que la tierra sea verde y vibrante. Ven conmigo hermano, regresemos.

Mas Caín no dijo nada por un momento. A la menguante luz del atardecer, su cuerpo esbelto pero poderoso se encumbraba sobre el de Abel, proyectando una sombra larga y negra. Apoyó una mano en el hombro de Abel, un gesto de afecto entre hermanos de no ser por la oscuridad que anidaba en sus ojos.

—Hermano —dijo el Tercer Mortal—, Dios me pidió que le ofreciera el mejor de mis sembrados, aquel que me proporciona dicha y felicidad. Lo entendí mal y llevé las semillas del suelo, sus frutos y sus flores. Pero no es esto lo que Él quería. No era digno, porque procede del polvo al que Él exilió a nuestros padres. Mientras tú ofreces los corderos de tu rebaño, tiernos e inocentes, yo no llevé nada más que polvo. Ahora sé lo que debo hacer. Pues tú eres el mejor de mis campos, he cuidado de ti durante mucho tiempo, y habré de hacerlo por siempre. Tú serás mi regalo para Él, y me ganaré Su amor con tu sangre.

Lo que sucedió a continuación desencadenó una tormenta que ruge aún en estos días. El gesto de Caín volvería a repetirse cada noche entre hermanos, entre amantes, entre desconocidos hasta el fin de los tiempos.

Abel vió cómo se condensaban las tinieblas en los ojos del Tercer Mortal. Su rebaño presintió su temor, y sus balidos ahogaron los ruegos de Abel cuando el Tercer Mundo cogió una piedra y la descargó en la cabeza de su hermano. La sangre de Abel se derramó, cubriendo al Tercer Mortal, y no dejó de manar hasta convertirse en una mancha que crecería para empañar toda la Creación. Exhausto, Caín se desplomó sobre la forma inerte de su hermano.

Ahrimal comprendió el significado de lo que había visto. Yo sólo sentí la traición.

Se había vertido sangre por culpa de la ira y el odio. No en una cacería ni por la necesidad de sobrevivir. Aquella noche, mientras se agolpaban las nubes, cayó sobre el mundo un velo de tinieblas que lo cubre aún hoy en día. Incluso la colérica condena de Dios por nuestra rebelión, Su Destrucción del Edén, palidece en comparación con lo que hizo Caín aquella tarde.

LA PROMESA DE LA SOMBRA

Pero lo peor aún estaba por venir. Ahrimal me rogó que me fuera, y horrorizado no pudo por menos de obedecer. La última vez que vi a Caín,

el Primer Asesino, estaba de pie en medio del campo, cubierto por la sangre de su hermano, esperando a que apareciera el Todopoderoso para presentarle su ofrenda.

Se dice que Caín fue exiliado, alejado de la luz y condenado a vivir en la oscuridad, obligado a repetir su pecado todas las noches hasta el fin de los tiempos. Lejos hacia el este, en una tierra arrasada llamada Nod, cuentan que fundó su propia ciudad, inspirado probablemente por las grandes ciudades catedral que salpicaban el paisaje. Llamó Enoch a esta ciudad, pero poco más se sabe de su suerte. Me pregunto si sigue estando aún en la tierra, y qué le diría si volvieran a cruzarse nuestros caminos.

SE DESATA LA OSCURIDAD

Cuando regresamos a nuestras tierras, vimos penachos de humo que se levantaban hacia el cielo plomizo. Al cruzar los altos picos de las Montañas de las Lamentaciones vimos fuegos que ardían en todas direcciones, convergiendo en Sagun, ciudad fronteriza de la Hueste. En el valle a nuestros pies, el grueso de la Legión de Ébano marchaba en filas apretadas. A su paso dejaban un reguero de destrucción que se extendía hasta el horizonte, sembrado de cuerpos de hombres y bestias. La acción de Caín había desencadenado el potencial de la atrocidad por toda la Creación y había iniciado la tormenta que tanto temía Ahrimal.

Desde nuestra atalaya, observamos cómo se cernía la Legión de Ébano sobre Sagun. Cuando encontraban mortales leales al Cielo, los cargaban de cadenas y los hacían en inmensas caravanas de esclavos o los ejecutaban directamente. Vi mortales arrojados contra peñascos, desmembrados o hendidos por filos de fuego y luz. Los gritos de los moribundos resonaban por toda la tierra.

EL ASEDIODE SAGUN

Transcurría el día, y a nuestros pies, en el valle de Sagun, rugía la primera batalla auténtica de nuestra rebelión.

Los Diablos de la Legión de Ébano dirigían filas de Devoradores a la batalla, enfrentados a los ángeles que surgían de Sagun para recibir su primera embestida. En las alturas, los Perversos ascendían en círculos para chocar con los ángeles en medio de truenos y relámpagos. En los flancos, los Azotes arrojaban sus vientos envenenados contra la vanguardia, velando los movimientos de la legión y asfixiando a los refugiados leales que corrían hacia la ciudad. En la retaguardia, los Malefactores abrían la tierra y lanzaban una lluvia de fuego sobre Sagun y sus alrededores, entre densas nubes de azufre que escapaban de las fisuras del suelo. Los Corruptores entonaban canciones de sed de sangre, sumiendo a la legión en el frenesí e incitando a ángeles y mortales por igual a su ruina. Por último, inmersos en el caos, los Verdugos buscaban muertos y moribundos, ya fuera para salvar sus almas o para condenarlas a las tinieblas.

El crudo salvajismo del asalto desconcertó a la Hueste. Muchos de sus altos mandos, Miguel, Gabriel, Uriel y Rafael, estaban ausentes, enviados por Dios a castigar a Caín por su pecado. Pero eso no era todo. La muerte de Abel había afectado a la Hueste tanto como a los caídos. Empero, mientras que parecía que a nosotros nos había liberado, los ángeles estaban paralizados. Eran incapaces de entender el mal que se cernía sobre ellos. Esto resultó ser su ruina.

Cuando los ángeles y los arcángeles salían de Sagun, vacilaban ante las filas de la legión reunida. Sin saber qué acción emprender, Jabniel, suordinado de Anahel, se adelantó para dirigirse a las filas de Ébano.

—Estáis ante un protectorado de la Hueste. Aquí rige Su Voluntad. La devastación que traéis os será devuelta. Estoy dispuesto a retar a cualquiera de vosotros en ausencia de Anahel.

Lirael, caudillo de la Sexta Casa de caídos, salió de nuestras filas para responder. Estaba embadurnado de vísceras, y su cuerpo era la manifestación del fuego y la cólera. Tras él arrastraba una inmensa hacha. Recuerdo a Lirael como el Angel de la Furia, el que empujaba a las bestias a su frenesí asesino. Lirael, que había sido superior de Jabniel antes de la Caída. Cuando llegó

ante Jabniel, no hubo discurso, ni debate, se limitó a alzar su poderosa hacha y descargarla sobre el defensor de Sagun. Al hender la presencia de Jabniel, el hacha traspasó al ángel y atrañó el suelo, emitiendo un siseo que sonaba como el verdadero nombre de Jabniel que en un instante dejó de existir. Jabniel se convirtió en la primera víctima real de las muchas que habría de provocar la Era de las Atrocidades, y su nombre dejó de resonar en la Creación.

La muerte de Jabniel desató un frenesí sobrecogedor entre la legión, que se abalanzó sobre los ángeles de Sagun. Al caer la noche, Sagun había quedado reducida a escombros, saqueados sus salones por la Legión de Ébano, y apropiadas sus riquezas a modo de trofeos. De los defensores de Sagun, sólo una tercera parte escapó a la matanza, huyendo por el Valle de la Reverencia en dirección a las demás Altas Ciudades. Pero para su desolación, los supervivientes encontraron sitiadas Zebul y Machonon. Se unieron desesperadamente a las débiles guarniciones de aquellas ciudades, pero no antes de que la Gran Biblioteca de Zebul, donde se guardaba el Libro de los Nombres, ardiera hasta los cimientos. De sus incontables léxicos y tomos, como los Vientos Secretos y el Libro de Abadón, sólo escaparon de la quema fragmentos y cenizas. Aunque fueron pocos los ángeles que resultaron destruidos aquel día, muchos regresaron al Cielo rotos y exhaustos.

LA RUPTURA DE LAS LEGIONES

—Aquí llega —dijo Ahrimal, señalando hacia el horizonte. Entre las ruinas y los cuerpos destrozados apareció orgulloso Lucifer, Príncipe de los Caídos, con el resto de las legiones desfilando tras él. Contempló la destrucción que lo rodeaba, mientras la Legión de Ébano lo recibía con vítores desafiando al Cielo. Al llegar a las puertas de Sagun, habló.

—¡Es esto lo que ha desencadenado el pecado del hombre! —Se alzaron más vítores en respuesta, pero una sombra cayó sobre nuestro temible general.

Abadón, señor de la Legión de Ébano, se irguió y replicó:

—Nuestro desafío al Cielo ha encontrado un nuevo campo de batalla. Ya no es preciso que soportemos por más tiempo la presencia de la Hueste en este reino. Dios tiene el Cielo, ¡no se conforma con dejarnos la Tierra a nosotros! Si es preciso, daremos caza a todos Sus siervos y los reduciremos a la nada.

—No es por eso que desobedecimos, Abadón —contestó Lucifer—. Lo hicimos por amor a los que Él había creado e ignoraba. Éste no es nuestro reino; nunca lo fue y nunca lo será. Lo que nos rodea pertenece a la humanidad.

—Pero fue esa misma raza, Portador de Luz, la que trajo el mal a esta tierra —repuso Asmodeo—. Dices que Abadón vino aquí para traer muerte y destrucción, pero fue el pecado de Caín el que ha provocado esto. Cuando su sombra oscureció la tierra, Abel no fue el único inocente en sucumbir. Me entristece ver esto, Lucifer, porque renuncié a mi puesto en el Cielo por la humanidad, pero ahora es evidente que la oscuridad habita en todas las almas. Quizá no sean tan perfectos como pensábamos.

Azrael fue el siguiente en hablar.

—Los gritos de Abel perturbaron la tierra de las sombras. Con su muerte, nació algo más. Vino como una tormenta, total y poderosa, y nada escapó de ella. Los de mi legión, los perdidos y abandonados, intentamos impedir que esta presencia traspusiera la sombra y se derramara sobre la tierra. Quizá sea esto lo que vio Ahrimal antes de la Caída, la prueba de que hemos elegido el camino equivocado. Estamos condenados por los pecados de los mortales.

—No podemos asumir la responsabilidad por los pecados de la raza del polvo, como merecen llamarse los hijos de Adán y Eva —continuó Abadón—. Nuestro amor y sacrificio ha sido recompensado con el engaño. De haberlos visto sin la venda en los ojos, libres de los grilletes del amor, quizás hubiéramos reparado en su oscuridad y no sólo en su luz. Estábamos ciegos, Lucifer, y tú, segundo de Dios, deberías habernos detenido. Ahora estamos exiliados en esta tierra estéril, sentenciados a existir en este estado intermedio por culpa de nuestro amor a la humanidad. Yo digo nunca más.

Prosiguió Asmodeo.

—La raza del polvo existía ignorante por decisión propia. Todos los indicios estaban ahí; trabajamos día y noche para educarlos, pero preferían



no ver. ¿Eran ignorantes por mandato de Dios o simplemente porque habían escogido la ignorancia?

Lucifer, solo, paseó la mirada sobre sus legiones y sintió lástima.

—Así que a esto se reduce. Nos estamos separando; vuestro odio, vuestra ira os impiden dar lo mejor de vosotros mismos. Deberíamos ser guías y protectores, no atormentadores y cultivadores de desgracia. No concentréis vuestra rabia en la raza de Adán y Eva por el mero hecho de que no tengan poder para desafiaros. Recordad, nos enfrentamos al Cielo, pero la humanidad nos nutre con su fe.

—Tal vez sea así, Portador de Luz, pero no podemos asumir que ésta sea la última mancha que dejen en nuestra alma —insistió Abadón—. Nos trajiste aquí con promesas de amor y reinos futuros. Estoy de acuerdo, nos enfrentamos al Cielo, pero todos tenemos distintos motivos para cargar contra la Hueste. Dices que debemos construir un reino aquí, y eso haremos. Pero en lugar de uno, construiremos muchos, cada uno de ellos reflejo de lo que entendamos por perfección. Tú siempre serás nuestro general, pero es evidente que todos tenemos nuestras propias guerras que librar. Cuando nos llames, acudiremos; cuando nos pidas que marchemos, lo haremos. Pero no te seguiremos a ciegas nunca más.

—Dime, Portador de Luz, *¿alguna vez previste que tu gloriosa empresa terminaría así?* —preguntó Asmodeo—. Quizá es preciso que sigamos distintos caminos. Es tu luz que nos guía, pero la Creación es tan vasta como ignota y nuestros muchos ojos deben mirar en todas direcciones. Es evidente que el potencial de la raza de los mortales consta de muchas facetas, y con ese fin, animaremos a nuestros rebaños a descubrir su verdadera vocación. Debemos estar preparados para aceptar cualquier resultado. Te seguimos, Portador de Luz, siguiendo nuestro propio camino.

Lucifer fue el último en hablar.

—Juntos hemos retado al Cielo en glorioso desafío. Ahora nos dividimos, convirtiéndonos en muchos en lugar de uno solo. Muy bien, llevaos vuestras legiones y librad vuestras guerras. Quizá estéis en lo cierto. Quizá el Cielo no pueda combatir en muchos frentes. Pero recordad una cosa. Somos responsables, nuestras acciones resonarán hasta el fin de los días. Partid ahora. Volveremos a vernos, hermanos, y cuando lo hagamos os rendiréis a mí, o seréis reducidos a cenizas.

Aquel día, cuando se dispersaron las legiones y Lucifer regresó a Géhinnom, comenzó la Era de las Atrocidades.

La ERA DE LAS ATROCIDADES

Nuestras legiones se habían disuelto, pero la Era de las Atrocidades nos vio ganar mucho terreno. Hay quienes la llamarían una época dorada, que intentan recrear hasta en nuestros días. Sin embargo, lejos quedaban la paz y la tranquilidad de los primeros siglos. Ya no explorábamos la Creación, sino que la moldeábamos a nuestro antojo. Fue una época de decadencia y oscuridad.

Por aquel entonces, nuestro amor y nuestro odio por los hijos de Adán y Eva no conocían límites. Eran mimados y atormentados, adorados y torturados. Eran al mismo tiempo fuente de gozo y dolor para nuestras legiones. Transcurrieron muchos siglos desde aquel día fatídico en que desafiamos al Cielo, y los horrores de la guerra nos habían cambiado para siempre. Nos estábamos convirtiendo en algo horrible, y deformábamos la misma tierra que nos rodeaba en el proceso. Si antes habíamos creado el Paraíso, ahora en nuestro exilio terrenal, era un infierno lo que estábamos forjando. Dejamos de construir y sucumbimos a la destrucción.

TIEMPO DE ODIO

En todos los frentes, la Legión de Ébano marchaba y salía victoriosa. De ese modo fui testigo de la caída de Shamayim, la segunda de las Altas

Ciudades en sucumbir, y de la batalla del Calvero de la Memoria. Aquí, el poderoso Gabriel se enfrentó a las hordas de Lirael en escaramuzas que dejaron la tierra herida y yerma para toda la eternidad. Se dice que Gabriel, arcángel de la misericordia, la venganza, la muerte y la revelación, se negó a obedecer la orden de Dios de abandonar la lucha. En vez de eso, decidió quedarse y proteger a una mujer mortal de la amenaza de Lirael, que había desarrollado un apetito por la carne de los mortales. Gabriel combatió hasta el final, manteniendo a raya a Lirael hasta que amaneció el último día de la contienda. Los cuerpos de muchos mortales y las cáscaras de muchos de los nuestros yacían rotos en torno a Shamayim al despuntar el alba, pero no había ni rastro de Gabriel ni de su amor humano. Nadie sabía si el Arcángel de la Piedad y la Revelación había sido castigado por su desobediencia o si había sucumbido en el transcurso de la batalla. Una cosa es segura, su nombre nunca resonó en el Abismo, por lo que si Gabriel fue castigado por el Todopoderoso, sería enviado a un infierno particular.

Daba igual donde marchara la Legión de Ébano, siempre dejaba un rastro de destrucción y miseria a su paso. La seguían grandes bandadas de aves carroñeras, tantas que eclipsaban el sol, y se alimentaban de los muertos y los moribundos. Los cadáveres que quedaban atrás eran tocados por los Azotes y abandonados a la enfermedad y la peste. Al hincharse, estallaban, propagando la enfermedad por la tierra de la Hueste.

Allí donde iba la legión de Abadón, la seguían largas caravanas de humanos, llenas de esclavos y adoradores. Aun a pesar de todas las atrocidades que cometía la legión, algunos mortales anhelaban el poder que les ofrecían y por eso los seguían, sacrificándose voluntariamente en la batalla o rindiendo culto a los señores del Ébano.

La Ciudadela del Odio

Dûdâël, la imponente fortaleza y ciudadela de la Legión de Ébano, se convirtió en un bastón de odio y violencia. Rodeada de fuego y géiseres que vomitaban nubes de gas tóxico sobre las tierras de los alrededores, Dûdâël se convirtió en la viva imagen del infierno que tantos artistas mortales habrían de plasmar en los milenios venideros. Enormes forjas bajo la ciudad fraguaban armas y armaduras para las filas mortales de la legión, toscas espadas de un metal oscuro llamadas syir. Cuando no batallaban, las legiones se reunían en arenas y coliseos y celebraban combates de gladiadores, enfrentando mortales contra mortales y aberraciones engendradas por los demonios, creadas con el único propósito de verter su sangre en los juegos para alborozo de la multitud.

LOS MALHIM

Empero, hubo derrotas, sobre todo a medida que se perpetuaba la Era de las Atrocidades. Una nueva oleada de ángeles bajó del Cielo para abastecer a la maltrecha Hueste. Al contrario que los primeros defensores, que evitaban el conflicto y la batalla reales, la nueva hornada de guerreros angelicales estaba dispuesta a batirse en duelo. Era como si tuvieran órdenes de enviar al olvido a tantos de los nuestros como les fuera posible. Se les conocía simplemente como malhim, el azogue de nuestra existencia. Hay quienes dicen que nacieron entre las llamas del asedio de Sagún, otros que los malhim eran las almas de mortales leales a los que Uriel había bendecido para que pudieran vengar sus muertes a nuestras manos. Cualquier que fuese su origen, su poder era algo temible de contemplar. Rezo a Lucifer para que nunca volvamos a verlos.

TIEMPO DE TRANSGRESIÓN

Lejos de las líneas del frente, la Legión de Plata se afanaba en sus fortalezas y torreones, lugares de innombrable conocimiento y prohibidos saberes. Nada era sagrado cuando los caídos de esa legión escrutaban el tejido de la Creación en busca de cualquier posible pista que pudiera rendir las puertas del Cielo para nosotros.

Los rebaños mortales de aquellos ángeles eran injertados a toscas máquinas con fines prácticos y no tan prácticos. Lugares como la Murala del Aliento y las Torres de Carne se convirtieron en leyendas que nos

atemorizaban incluso a nosotros. Las atrocidades de las que era capaz esa legión no conocían límites. Muchos de los horrores que pueblan las leyendas mortales son, en realidad, vagos recuerdos de los excesos de Asmodeo y sus seguidores.

La bella Belfegor, caudilla de la Quinta Casa, Señora de la Inquisición, obligaba a su rebaño mortal a copular de acuerdo con rituales de su invención diseñados para elevar a la humanidad a su última potencia. Los gritos que escapaban de su ciudadela, el Palacio de los Suspiros, resonaron hasta mucho después de su destrucción al final de la guerra.

Tabâ'et, bastión de la Legión de Plata, se convirtió en un dédalo de torres y chimeneas que vomitaban viscosos penachos de humo a los cielos. Los rebaños humanos languidecían sometidos a los experimentos de la legión y a su insaciable apetito por las delicias terrenas e infernales.

LA LARGA MARCHA

En Genhinnom, Lucifer y las Legiones Escarlata y de Hierro continuaban velando por los rebaños humanos que tenían a su cuidado. Lucifer enviaba expediciones para reclamar rebaños a las Legiones de Plata y Ébano y llevarlos de regreso a Genhinnom esporádicamente, pero en su trono, Lucifer sabía que los excesos de las legiones escindidas suponían una pesada carga para la Creación. Habían muerto incontables mortales, y muchos más vivían atormentados. No era esto por lo que había desafiado al Cielo el Portador de Luz. Sin embargo, Lucifer sabía que obligar a las legiones a seguirlo no sería distinto de la incuestionable obediencia que exigía el Cielo. El príncipe intentó resolver este dilema durante muchos años.

Al fin, se decidió a actuar. La guerra se había prolongado demasiado. La Hueste había sido expulsada a Machonon, pero el Portador de Luz sabía que esa ciudad nunca caería. En lugar de permitir que sus legiones se extendieran incontroladas, resolvió reunidas y construir su auténtico reino de una vez por todas.

Lo que vino a continuación fue la Larga Marcha, una cruzada por reunir a todas las legiones bajo el estandarte de Lucifer. Los caídos se enfrentaron a los caídos, pero al final, la Legión Escarlata sitió Dûdâël, Tabâ'et y Kâsdejâ. Las legiones errantes realizaron intentonas de romper el asedio en tres ocasiones, pero los guerreros de la Escarlata y el Hierro consiguieron retenerlos en sus guaridas. Al final, los tenientes renegados juraron lealtad de nuevo, aunque me pregunto qué planes de venganza albergaban en sus corazones.

Desde su trono, Lucifer habló de una nueva era, un tiempo en que los caídos serían adorados por los mortales, y los mortales a cambio crecerían hasta desafiar al mismo Cielo como deidades de pleno derecho.

—Hemos librado la guerra equivocada —declaró—. Derrotaremos al Todopoderoso, no por medio de la guerra ni de atrocidades, sino a través de la fe de los mortales. Haremos de cada uno una imagen de Él, perfecto, infinito y poderoso. Hemos equivocado el germen de la guerra durante demasiado tiempo. El Creador no nos condena por miedo a nosotros, sino por miedo a lo que podemos enseñar a la humanidad. ¿Acaso no nos alimentan ellos con su fe como hacía Dios antes de la Caída? Haremos dioses de estos mortales y ellos Lo desafiarán. A cambio, los mortales heredarán la Tierra y nosotros reclamaremos nuestro trono en el Cielo. Hemos pasado aquí demasiado tiempo. Ha llegado la hora de regresar y hacer que el Cielo pague por sus pecados.

Así dio comienzo la Era de Babel.

La Era de Babel

La época que vino a continuación fue la más gloriosa para nosotros. Las victorias de la Era de las Atrocidades habían replegado a la Hueste, sus fuerzas se encontraban dispersas y maltrechas. Siguiendo el consejo de Lucifer, fortificamos nuestras ciudades e incluso los temibles malhim se apagaron una temporada. A fin de congraciarse con las Legiones de Ébano y de Plata, Lucifer les permitió retener el gobierno de sus ciudades, pero ya no podrían aumentar sus rebaños sin pagar tributo antes a Genhinnom. De



La Ruptura

Gobernamos el mundo durante incontables épocas, dirigiendo campañas contra la Hueste Celestial y encerrando a sus ángeles entre piedras y hierro. Tentamos a otros ángeles para que cayeran y construimos poderosas catedrales y ciudadelas a lo largo de la Creación. Protegimos y atormentamos a la raza del polvo y, con el tiempo, desvelamos todos los secretos de la Creación a los descendientes de Adán y Eva. Pero, al final, todo fue en vano.

Mientras Lucifer y sus legiones de mayor confianza combatían a los nephilim, la raza de Adán y Eva sufría el peso de su recién descubierta divinidad. Quizá fuese la desaparición de los Diez, la maldad de los nephilim o simplemente el cruel destino, pero los hijos e hijas de los primeros mortales se rompieron cuando tenían la totalidad de la Creación abierta ante ellos. No se podía evitar el destino, y eso es lo que (en nuestro desmesurado orgullo) intentábamos conseguir. Por qué Lucifer no había previsto algo así, no lo sé. A lo largo de nuestros largos años en el Infierno, oí a muchos que creían que siempre había pretendido traicionarnos a nosotros y a la humanidad por igual, pero ¿con qué fin? Ya no sé qué creer.

En vez de convertirse en dioses, la iluminación de la raza del hombre se resquebrajó bajo la carga de las nuevas revelaciones. Queríamos acelerar milenios de madurez en apenas un puñado de generaciones. Era demasiado, demasiado pronto.

LAS FALSAS LENGUAS

Pero no fue éste nuestro único pesar. La Ruptura tuvo consecuencias más nefastas: la fragmentación de la lengua mortal. Desde los tiempos de Adán y Eva, los mortales empleaban un derivado de nuestro idioma, simplificado para sus oídos pero igualmente resonante de verdad. Todos los mortales hablaban este Idioma Único, una lengua pura que admitía ambigüedades y les permitía captar el significado de todas las cosas. Cuando Penemue enseñó a la raza del polvo a escribir y tejer este Idioma Único, las puertas del Cielo se abrieron para toda la humanidad. Pero no estaban preparados. Estaban ciegos, y así, perdieron la capacidad de entender el Idioma Único. Su discurso degeneró en una cacofonía de idiomas menores. En lugar de una nación de mortales, se fragmentaron en cientos, incluso miles de tribus y clanes. Nunca más volverían a verse a sí mismos como una sola raza, unida por un padre y una madre en común.

La ruptura de las lenguas mortales tuvo otra consecuencia: ya no podían mirarnos y comprender con claridad qué veían. Nuestro recuerdo se convirtió en germin de mitos y leyendas, espíritus de la superstición que algunos adoraban mientras otros preferían ignorarnos o desconfiaban de nosotros. Aunque quisieramos ayudar, no podíamos. Los mortales se habían fragmentado de tal modo que nos habíamos vuelto inefables para ellos, y así, su ilimitado torrente de fe y devoción se secó por completo.

EL COLAPSO

A lo largo y ancho del mundo, nuestras ciudades y tribus se desmoronaban, algunas por causas naturales, otras por culpa de la guerra, el hambre y la enfermedad. Las ciudades se hundían en las profundidades del océano, mientras que otras eran invadidas por la naturaleza. Era como si la raza de Adán y Eva se decantaran por la ignorancia frente a la totalidad de la Creación y sus secretos. Somos muchos los que todavía no logramos enten-

derlo. ¿Por qué volver la espalda al destino y elegir una vida de sufrimiento e ignorancia? Ésta fue la traición definitiva a los ojos de muchas de nuestras legiones, algo que pocos le han perdonado a la humanidad.

EL PRINCIPIO DEL FIN

El experimento había fracasado, y pese a todo nuestro poder, nada podía restaurar la inagotable devoción de la humanidad. Los mortales estaban ciegos a nosotros, y nosotros estábamos privados de la fe a la que habíamos llegado a acostumbrarnos. Nos habíamos olvidado de la hueste con el caos de la Ruptura, pero el Cielo no se había olvidado de nosotros. En nuestra hora más oscura, la Hueste se abatió sobre nosotros. Los malhim sitiaron Dûdâel, Tabá'et y Kâsdejá, y redujeron a escombros todos nuestros esfuerzos.

Miguel y su Hueste se reunieron entorno a Gennhinnom y se desencadenó una feroz batalla. Me han contado que Lucifer no habló de rendición en ningún momento ni siquiera al final. Las Legiones de Escarlata y de Hierro combatieron hasta el límite de sus fuerzas y defendieron las murallas durante cuarenta días y cuarenta noches antes de que las puertas cedieran finalmente y el Lucero del Alba fuera cargado de cadenas de fuego.

Los ophanim, los ángeles de la justicia del Creador, bajaron del Cielo rodeados de malhim y la Hueste de Miguel. Rodearon a nuestras legiones e impusieron su castigo. Muchos de nosotros esperábamos emprender el largo camino de regreso al Cielo para enfrentarnos a nuestra destrucción, pero el Todopoderoso nos separaba una suerte mucho más terrible. Nos condenó a la oscuridad eterna, a una interminable existencia hueca, desprovista de propósito o valor. Con todos los horrores de los que había sido testigo durante la Edad de la Ira, nada era comparable a la atrocidad que perpetró el Cielo sobre nosotros al final.

Los ophanim dictaron sentencia, y se hizo el silencio por un instante. Creo que esperaban que suplicáramos piedad, que les rogáramos de rodillas para que nos ejecutaran rápidamente antes de someternos a la eternidad en el Pozo. Pero nuestros ojos se volvieron hacia nuestro príncipe, el Lucero del Alba, que estaba de rodillas con la cabeza alta. Era como si estuviera escrutando el firmamento, retardo al Todopoderoso a enfrentarse a él una vez más. Aquella visión me conmovió lo indecible, y supe en ese preciso instante que preferiría enfrentarme a las tinieblas de pie que doblar la rodilla de nuevo ante un Dios indiferente.

Me puse de pie, retando a los ophanim. Recuerdo el silencio que dominaba la extensa llanura y los incontables pares de ojos que me siguieron mientras avanzaba resuelto hacia las puertas del Infierno. Me volví en el umbral hacia mi príncipe, y juro que vi lágrimas en sus ojos. Con un orgulloso saludo, me lancé al Abismo.

No voy a mentirte y decir que no estaba asustado, pero luché por controlar mi terror en el vacío del Pozo. Esperaba a que mi príncipe nos acompañara en el exilio, para ser el primero en arrodillarme ante él y jurarle de nuevo lealtad. Pues en aquella llanura del juicio comprendí que mientras él estuviera con nosotros, ninguna prisión forjada en el Cielo podría retenernos. No nos doblegaríamos ante la tiranía de Dios, ni en la Tierra ni en el Infierno. No nos someteríamos. Algun día la justicia sería nuestra.

No sé cuánto tiempo estuve esperando, alimentando las llamas del desafío. Las filas de los condenados se apretaban a mí alrededor, pero resistía. La oscuridad y el frío devoraban mi alma, pero resistía. Los gritos de los rechazados me cortaban como un cuchillo, pero no estaba dispuesto a rendirme.

Luego se cerraron las puertas del Infierno, y comprendí que en verdad habíamos sido repudiados. Lucifer no estaba con nosotros.



La noche se había dado bien para Pat. El señor Mackay había querido dar ejemplo con algún idiota que se había demorado en sus pagos. No tardó en encontrarlo, y fue un juego de niños conducirlo a un lugar bonito y discreto en el que Pat pudiera ponerse manos a la obra. Se había pasado la última media hora apaleando lenta y concienzudamente al moroso, dejándolo lo bastante inconsciente para propinarle el golpe de gracia. ¡oder, pero mira que se le daba bien esto.

Propinó una patada en la cara al camello y retrocedió un paso. Si, ya iba siendo hora de acabar el trabajo.

—Oye, capullo. El señor Mackay sólo quiere que sepas que no conviene que le dejes tirado con los pagos dos veces seguidas. También quiere que sepas que no vas a tener ocasión de hacerlo de nuevo.

—¿Por qué haces eso? —preguntó una voz femenina, fuerte y clara.

Pat se apartó del pobre bastardo tirado en el suelo del callejón. Al otro lado del mismo había una mujer pequeña, de aspecto indio, mirándolo fijamente. Era menuda y morena, y se conducía con una seguridad sorprendente. Guapa, para tratarse de una puta india, pensó Pat. No parecía preocupada ni asustada por lo que le estaba haciendo al desgraciado que tenía a sus pies, lo que no dejaba de sorprenderle.

—¿Qué te pica, guapa?

—Nada, simple curiosidad.

Eh, a lo mejor ésta era su noche de suerte. Hay días a los que les mola la violencia, o eso ha oido por ahí. No le importaría nada cenar enlito paki esta noche.

—Tú espera ahí, tesoro, que luego te lo explico. Ya te enseñaré lo que es pasar un buen rato cuando haya terminado con este gilipollas.

Anila arqueó una ceja.

—No gracias. Estoy casada. Voy a preguntártelo otra vez: ¿Qué estás haciendo?

Pat no pudo por menos de percibir la nota de amenaza en su voz. Algo oía mal. Metió la mano en el bolsillo de su chaqueta.

—Vale, ¿y qué piensas hacer si no te respondo, pequeña? —gruñó. Un cuchillo relumbró de repente a la tenue luz naranja de las farolas que flanqueaban la entrada del callejón.

Anila lo miró a él y al cuchillo por un momento.

—Vas a matarlo, ¿verdad? Morir apuñalado duele bastante, ¿sabes? Yo... Anila... lo habría aborrecido.

Guardó silencio un instante, pensativa.

—Creo que al decidir arrebatar la vida de otro has renunciado al derecho sobre la tuya. —Entonces cambió.

La policía encontró poco de Pat que etiquetar y guardar en bolsas cuando lo encontraron unas horas más tarde. El otro tipo, un conocido traficante local, balbucía algo acerca de unos espíritus malvados que habían venido a por él, pero hicieron oídos sordos a sus desvaríos inducidos por las drogas.

Desde el otro lado de la carretera, Anila Kaul vio cómo se llevaban los restos de su víctima y se preguntó si habría hecho lo correcto.

CAPÍTULO TRES: La Legenda De Apocalipsis

Le dije a mi alma, quieta, espera sin esperanza
Pues esperar seria esperar lo equivocado; aunque hay fe
Pero la fe, el amor y la esperanza residen en la espera.
— T.S. Eliot, East Coker

EL ENCARCELAMIENTO

Me llamo Magdiel, y soy un ángel caído. Soy uno de los elegidos de Lucifer, y vuelvo a ser libre en el mundo. Estuve aquí cuando se creó este lugar, y aquí seguiré cuando sea destruido.

No soy Anila Kaul, aunque me parece bien ser ella hasta que pueda comprender este mundo y encuentre mi lugar en él. Cuando parezco humana, soy mucho más que eso. Este cuerpo sólo contiene una de mis facetas, una simple extrusión de algo mucho mayor. Existo desde el principio de los tiempos, y he visto cosas que la mera mente humana no podría comprender. Hay veces en que me cuesta creer lo reducida que es la sección de la realidad que pueden percibir. ¿Cómo sobreviven comprendiendo tan poco?

Para mi sorpresa, no obstante, encuentro atractivos los sencillos placeres de sus vidas. No debo sucumbir a esa atracción. No me importa lo seductores que sean los recuerdos y las sensaciones de Anila. No me importa la pasión que siente por su marido y sus causas. Soy un Ángel de la Muerte, y seré más que humano. Sé que tengo que permanecer en este cuerpo si quiero permanecer en este mundo, pero sus limitaciones son exasperantes. Esta mente no puede asimilar mis recuerdos, y a veces debo esforzarme para conservarlos. Voy a plasmarlos sobre el papel, con la esperanza de que estos apuntes me permitan retener más de lo que cabe en este cráneo.

Admito que me tientan la vida de Anila y sus emociones. No se parecen a nada que haya experimentado antes. Tras milenios en el frío vacío del Infierno, cualquier experiencia es bien recibida, pero no perderé lo que soy por una patética mujer humana cuyo espíritu fue roto en cualquier apartamento cochambroso. Soy un demonio. Anila ha dejado de existir.

LA OSCURIDAD INFINITA

Me acuerdo perfectamente de la guerra. Las cosas que no consigo recordar probablemente sea mejor olvidarlas. Entonces hice cosas que la mente todavía hoy. Pero no quiero olvidar mi encarcelamiento. No quiero olvidar lo que me hizo Dios, porque si lo hago, tal vez nunca consiga entenderlo.

Por aquel entonces no comprendía el concepto de encarcelamiento. Ninguno de nosotros lo conocía. No fue hasta que hubimos perdido la última batalla y nos hubieron cargado de cadenas de fuego que supimos lo que significaba ver verdaderamente impotente. Estábamos preparados para sufrir dolor e indignidad a manos de nuestros enemigos, pero la venganza del Cielo fue mucho más cruel de lo que podíamos imaginar. Íbamos a ser olvidados, consignados a una bóveda de tinieblas hasta el fin de los tiempos. Aunque seguiríamos pudiendo intuir el mundo del más allá y sentir las aflicciones de la humanidad, nos sería imposible intervenir. Anila no tiene



palabras para describir el horror y el miedo que nos embargaron cuando los ángeles del Cielo nos arrojaron a la noche eterna.

El Infierno era un lugar frío, un vacío absoluto en el que no había nada salvo nosotros. No podíamos hacer nada por aliviar nuestro encierro, puesto que no había materiales con los que trabajar. Estábamos completamente solos. Lo único que nos quedaba eran nuestros recuerdos y nuestros arrepentimientos. Quizá Dios nos hubiera confinado para obligarnos a lamentar nuestra rebelión. Si ése era Su objetivo, jamás podría haber estado más equivocado. Sin nada más que nuestro dolor y frustración, encerrados en un limbo sin vida sin, sin esperanza de liberación, incluso los más fuertes de nosotros se rindieron a las visiones de cólera y los sueños de terrible venganza.

Aun entonces, se podría haber evitado nuestro descenso a la locura. Con el tiempo, tal vez hubiéramos aprendido a hacer las paces con nuestra suerte. Pero el único espíritu que podría habernos librado de aquella pesadilla e inspirado para encontrar la manera de soportarlo, no estaba con nosotros.

EL MISTERIO DEL LUCERO DEL ALBA

Lucifer era el mayor de todos nosotros. Parte de mí, probablemente la parte corrompida por Anila, quiere llamarle el más hermoso, pero eso no es exacto. Ella sólo podría entender el amor en términos humanos. Amábamos a Lucifer debido a la pureza de su misión y su propósito. Era capaz de articular lo que sentíamos con una claridad que pocos de nosotros podíamos igualar. Cuando salía al campo de batalla, nunca contemplábamos la posibilidad de la derrota. Su ira y su misericordia no tenían parangón, y cada uno de nosotros aspirábamos a ser dignos de su liderazgo.

Me uní a la rebelión tanto como por mi propia necesidad. Él me hacía sentir que mis esperanzas por la humanidad eran tan importantes como las suyas, y cuando decía que juntos prevaleceríamos, le creía. Aun cuando comenzó la guerra, y empezaron a morir los humanos, mi fe en el Lucero del Alba no vaciló. Él era un príncipe entre nosotros, y Dios terminaría por comprender su postura. Ni siquiera al término de la guerra, cuando los ángeles del Cielo dictaron sentencia contra nosotros, vaciló mi fe. Si temía algo, era por nuestro príncipe. ¿Cuánto peor sería el castigo de Lucifer que el nuestro?

Sin él, dudo que hubiéramos reunido el coraje necesario para desafiar al Todopoderoso. Cuando las paredes del Infierno se cerraron sobre nosotros, descubrimos que lo habíamos perdido cuando más lo necesitábamos.

EL DESAPARECIDO

Recuerdo nuestro temor. La oscuridad nos cubría como una mortaja, y cuando buscamos al Lucero del Alba para solicitar su consejo y su sabiduría, no encontramos nada. Nunca buscamos otro líder. Nunca se nos había ocurrido que pudíramos necesitarlo. Lucifer era el único entre nosotros que realmente creímos que pudiera desafiar a Dios.

Al principio sus tenientes, los que habían combatido a su lado y comandado sus legiones durante la guerra, asumieron que se uniría a nosotros más tarde. Parecía evidente que Dios reservaba otros castigos para Lucifer; luego lo encerrarían con nosotros.

No sé cuánto tardaron en aparecer los primeros murmullos. ¡Y si Dios había destruido a Lucifer? Habíamos visto perecer a los ángeles en la contienda; ninguno de nosotros se hacía ilusiones acerca de su inmortalidad. Había quienes creían que, al ser nuestro líder, Lucifer era el único que había sido condenado a la destrucción. Otros sugerían que lo habían relegado a una prisión especial, lejos de sus soldados por miedo a que encontrara la manera de conducirnos a la libertad. Aún había quienes creían que el Lucero del Alba podría haberse sacrificado a fin de obtener una cierta clemencia del Señor, asegurando así vuestra eventual liberación. Nadie lo sabía. Así que esperamos.

No sé de dónde partió la idea, pero sí que una vez pronunciada, no hubo forma de silenciarla. Quizá surgiera en los consejos de los grandes poderes; quizás entre las filas inferiores; su origen no era importante. Lo importante era que la idea se propagaba entre nosotros como un cáncer, y para cuando uno de los tenientes de Lucifer hubo dado voz al pensamiento, las semillas de lo que considero nada menos que una segunda rebelión ya se habían plantado.

—Lucifer nos ha abandonado.

Fue Belial, principal teniente del Lucero del Alba, el primero en decirlo. Algunos de los grandes duques corroboraron sus palabras, declarando que debíamos buscar la manera de huir y vengarnos sin Lucifer... o quizás a pesar de él. Abadón, aquel merodeador de negro corazón, se atrevió a decir incluso que Lucifer era el culpable de nuestra derrota. Hubo quienes alzaron sus voces en protesta, debido a su inamovible fe en nuestro príncipe.

Muchos debatieron con sus creencias e intentaron evitar decantarse por uno u otro bando. Yo me quedé con los leales. Pocos tenían tanta fe en Lucifer como yo, y mi voz devolvió el buen juicio a muchos caídos menores. Otros tantos demonios, si no más, permitieron que la rabia los consumiera, y despoticaron contra nuestro príncipe con la misma vehemencia con que habían arremetido contra Dios.

LAS FACCIONES

Sin un Lucifer que nos uniera, los susurros de la disensión que habían surgido durante los últimos días de la guerra no hicieron sino cobrar fuerza. El conflicto era inevitable; cada facción se atrincheró en sus ideas e intentó convertir al resto, a veces con palabras, a veces por medio de la fuerza.

Sin duda la primera y la más numerosa de estas facciones fue la de los llamados Verdaderos Creyentes, los caídos que habían formado parte de la Gran Cruzada de Lucifer y creían que la humanidad era la clave para desafiar la voluntad del Cielo. Nuestro terrible exilio hizo poco por socavar las convicciones de la secta; al contrario, la furiosa respuesta del Cielo al final de la Era de Babel no logró más que reafirmar sus convicciones. No obstante, conforme transcurría el tiempo y el dolor seguía creciendo, su fe en la gloria de la humanidad adoptó un cariz más sombrío. En vez de desencadenar el potencial de la humanidad, los Verdaderos Creyentes declaraban que los caídos deberían haberlo dominado, como una lanza apuntada al inmisericorde corazón de Dios. Ahora que las puertas del Abismo yacían desvencijadas me pregunto cuántos Creyentes habrá ahí fuera, paseándose entre las multitudes y cargando las almas de la humanidad de nuevas cadenas. Se hacían llamar los Guardianes de Babel durante el exilio; ahora estoy seguro de que se abstendrán de ostentar títulos que pudieran apuntar a sus verdaderos planes. Anila tiene una palabra para estos confabuladores, un nombre extraído de la literatura humana que está relacionado con el robo del alma: Fáusticos.

Los más precavidos o contemplativos de los nuestros intentaban mantenerse al margen de las luchas por el poder, buscando respuesta a las numerosas preguntas que nos acuciaban. Aspiraban a comprender mejor nuestra derrota y exilio antes de tomar cualquier decisión sobre Lucifer. Elegieron dudar y cuestionarlo todo. Se excluyeron de los acalorados debates que sacudían nuestra prisión y hablaron con los que habían estado junto a Lucifer en la guerra, con quienes lo habían visto encadenado a los pies de Dios. Interrogaron a quienes habían trabajado con él antes de que el pensamiento llamado rebelión hubiera cobrado forma. Al final comprendieron que mientras estuvieramos atrapados en el Abismo no se podría conocer la verdad, pero aun así siguieron elucubrando diversas teorías. Con el tiempo llegarían a ser conocidos como los Crípticos, los buscadores del misterio.

Algunos, como yo mismo, nos opusimos a la idea que difamaba al Lucero del Alba. Nos enfrentábamos en todo momento a los indecisos y los herejes, esforzándonos por mantener con vida la visión de Lucifer. Él era nuestro campeón, nuestro líder y nuestra esperanza. Si seguía con vida, era nuestro deber liberarnos y encontrarlo para que pudiera comenzar la lucha de nuevo. Mientras hubiera uno solo de nosotros que creyera en el sueño



de Lucifer, la guerra no estaría completamente perdida. Muchos se burlaron de nosotros y nos tacharon de Luciferinos, pero nosotros aceptamos ese nombre orgullosos.

Otras almas más débiles sucumbieron a la desesperación. Consideraban que la ausencia de Lucifer indicaba su destrucción o su tradición, y creían que estábamos condenados para toda la eternidad. Su rabia era feroz, y la volcaron sobre todas las obras de Dios. Juraban que algún día serían libres y destruirían todo lo que Él había hecho. Si Dios nos negaba el cosmos que habíamos creado y las personas que amábamos, tampoco Él las tendría. Ellos eran los Voraces, y vi desolado cómo aumentaban sus filas conforme transcurrían las épocas de agonía.

Otros caídos volvieron su atención hacia el exterior. Aunque no podíamos interferir con el mundo que habíamos perdido, sí podíamos percibir noción de lo que en él acontecía, mediante las punzadas de dolor o los pensamientos insinuados de los humanos que lo habitaban. Al principio, pensamos que esto era una señal de la piedad de Dios, un don que nos permitía un cierto contacto con el mundo que conocíamos. Sin embargo, a medida que pasaba el tiempo llegamos a pensar que era el mayor de Sus castigos. Esta facción pugnaba por llegar a sus aliados humanos de la rebelión, asegurarles que no habían sido olvidados. Este último grupo me resultaba el más difícil de comprender. No consiguieron nada. Tras mil años de esfuerzos, se rindieron a la pasividad. Era como si la derrota a manos de Dios hubiera sofocado todo su fuego. Una vez en el Infierno, se limitaron a esperar. Aceptaban el castigo de Dios y aguardaban el momento en que nos liberara para trabajar de nuevo en Su nombre. Decían que tendríamos ocasión de reparar lo que habíamos hecho y recuperar Su favor. Se hacían llamar Reconciliadores, pero eran tildados de necios, incluso traidores, y sus creencias y entrega no contribuyeron a protegerlos durante la eternidad que sobrevino. A medida que los siglos se acumulaban igual que la arena en la playa, también ellos sucumbieron al dolor y se volvieron tan monstruosos como el resto de nosotros.

Ya no logro recordar los detalles de lo que ocurrió. No consigo acordarme de ninguna de las proezas que realicé en nombre de Lucifer. No obstante, no puedo olvidar que la guerra declarada en el Infierno nunca acabó. Los Príncipes del Infierno pelearon entre sí desde el mismo momento en que se expresó en voz alta el embuste de la traición de Lucifer. Estoy seguro de que todavía combaten por alzarse con la victoria.

LOS RECUERDOS

Acabo de leer lo que he escrito, y una parte de mí —la parte que es Anila, creo— siente deseos de reír. Miro a mi alrededor y veo la sala de estar de la pequeña casa del este de Londres que llamo hogar, y me pregunto si todo esto puede ser cierto. Lo he vivido. Forma parte de mí más que este sitio, que estas sillas o que la mesa en la que escribo. Sin embargo, esta mesa tiene algo que parece más real, más comprensible y más importante que las riñas de los Príncipes del Infierno.

No puedo permitirme el lujo de pensar así. Sigo siendo su siervo, y aunque ya no comprenda del todo este mundo, sigo teniendo deberes con lo que cumplir. Es sólo que no sé a quién debo lealtad. ¿Debería continuar sirviendo a mi señor y conseguir su libertad, como ordenó? ¿Debería arriesgarme a incurrir en su ira y buscar a Lucifer? ¿Debería buscar a Dios y suplicarle perdón?

Conserveré este libro para que me recuerde lo que era antes de adueñarme del cuerpo de Anila. Lo llenaré con mis recuerdos del Infierno y los pensamientos que puedo decir sin lugar a dudas que proceden de esa parte de mí que es ángel o demonio, pero sin duda no humana. De ese modo, podría recordar qué soy yo y qué es Anila. Necesito su cuerpo. Necesito sus sensaciones y sus recuerdos. Sí. Si prescindo de Anila por completo, me convertiré en lo que era antes. Me convertiré en un ser de ira y desesperación. No quiero volver a ser así. Era un ángel: Siervo de Dios y portador de muerte. Algo de eso de permanecer en mi interior. ¿Podré ser lo que era antes?

EL DESCENSO

Esta mañana he discutido con mi marido... con el marido de Anila, Tony. Me acusa de mostrarme arisca y retraída. Dice que sólo me quedo mirándolo, que ya no hablo con él ni le muestro el mismo amor que antes. Tiene razón, claro, pero ¿cómo voy a hacer lo que quiere? No soy Anila. No puedo ser la persona que él necesita que yo sea. Estoy en su cuerpo y comparto sus recuerdos, pero está muerte, y ni siquiera yo, un Ángel de la Muerte, sé lo que eso significa.

Sin embargo, quiero tenderle mis brazos, atraerlo hacia mí, sentir la calidez de su cuerpo contra el mío. Quiero descansar la cabeza en su pecho y disipar sus preocupaciones. Estos sentimientos deben ser de Anila, puesto que yo nunca antes he consolado a nadie. Sin embargo, parecen tan parte de mí como mi poder sobre este mundo, y quizás más aún que los recuerdos de mi estancia en el Infierno.

No me gusta pensar en aquella época. Mis deseos de entonces eran menos reconfortantes. Durante la guerra, creamos un refugio para las almas de los difuntos, un lugar de esperanza, pero pronto se convirtió en la antesala de nuestra terrible prisión. Dios nos hostigaba con los espíritus de los muertos, permitiéndonos tocarlos, mientras que la humanidad viva nos estaba prohibida. Pues cuando alcanzábamos los espíritus humanos mientras estuvimos encarcelados, no era para consolarlos sino para silenciarlos o regodearnos en su tormento si no podíamos aliviarlos. Estábamos tan inmersos en el odio que no nos importaba nada. El dolor y la rabia nos deformaron, y con el tiempo ansiamos atacar a los mismos seres que antaño tanto amamos: las almas de la humanidad.

Les hicimos sufrir. Ahora, hago sufrir a Tony, y no estoy seguro de poder enmendar uno ni otro crimen. ¿Cómo puedo compensar a esas almas que torturamos a lo largo de los siglos, cuando ni siquiera encuentro las palabras adecuadas para detener el dolor de este hombre?

Me doy cuenta del motivo por el que le hago daño. Cuesta más recordar por qué terminé haciendo daño a todas aquellas almas a lo largo de la historia. Al mirar atrás, parece extraño que pasáramos de desear desesperadamente aliviar el dolor de los humanos a no desear otra cosa que el dolor de la humanidad, su sufrimiento y en última instancia su destrucción absoluta. Sin embargo, los pasos de aquel trayecto siguen estando claros para mí, aun cuando el escenario permanezca difuso. La culpa se convirtió en dolor. El dolor se convirtió en rabia. La rabia en odio. El odio engendró sufrimiento. Ésos eran los cuatro pequeños pasos que separaban al ángel del demonio. Qué inadecuadas resultan estas palabras para expresar los cambios que nos impusieron aquellos pasos.

Quizás me equivoque. Antes quería aliviar el dolor de los humanos, y ése fue el primer paso del viaje que me ha traído hasta aquí. El deseo condujo a la rebelión. La rebelión al castigo. El castigo a la culpabilidad.

Culpabilidad. Eso es lo que siento ahora. Cada movimiento y gesto por parte de Tony, la tristeza que veo en él me llena de culpa. Detesto el hecho de estar haciéndole daño, y me aborrezco por no ser capaz de solucionarlo con una palabra.

Ya no puedo pensar más en esto. Cuanto más me odio, más fuertes son los ecos del Infierno que siento en mi interior, nublándome la mente. Debo ser Anila por un momento y proporcionar a este hombre el consuelo que deseaba transmitir a la humanidad hace tanto tiempo. Ya no puedo soportar más su dolor. Encontraré la forma de ponerle fin.

EL DOLOR

Mi marido duerme. Debería acostarme con él y ser Anila un rato más, pero no puedo. Debo despejar mi mente de nuevo y recordar cómo llegué a odiar a la humanidad, y cómo el "regalo" que nos hizo Dios se convirtió en el tormento más refinado que hubimos de soportar. Creo que la cosa más cruel que hizo al expulsarnos a medias, fue alejarnos del mundo que habíamos creado para Él. Si hubiéramos estado completamente aislados de él, incapaces de sentirlo ni tocarlo de ninguna manera, habría sido más fácil. El recuerdo se habría desvanecido con el tiempo, y habíamos creído una

nueva existencia para nosotros en el lugar al que nos habían relegado. Quizás hubiera sido un lugar de ira, odio y frustración, pero durante cuánto tiempo habrían ardido esas pasiones sin nada con que alimentar el fuego? A la larga habríamos encontrado solaz y consuelo en nuestra prisión, o eso quiero creer.

Pero no nos dejó. No, nos atrapó en un lugar en el que todavía podíamos intuir la humanidad que nos rodeaba. Sus almas vivas nos llamaban desde el otro lado del cristal empañado de nuestra prisión, y nosotros intentábamos tocarlas, incapaces de alcanzarlas. Al principio nos recordaban, y el dolor que les producía nuestra desaparición del mundo era grande. Los siervos leales de Dios permanecían alejados de la humanidad, por lo que los humanos supervivientes sentían que el toque de lo divino había desaparecido del mundo. La muerte, el gran misterio, les llegaba ahora a todos ellos, sin espíritus que los guiaran y sin palabra directa de lo que significaba. El miedo y la pérdida son los padres del dolor, y su hijo crecía fuerte en los corazones de la humanidad. Llorábamos en el Infierno al sentir el pesar de aquellos por los que habíamos luchado, y rugíamos al Cielo por habernos dejado impotentes para hacer nada.

Conforme pasaba el tiempo y sentíamos que la humanidad perdía paulatinamente su conocimiento de nosotros, la sensación de venganza se convirtió en rabia desencadenada. La humanidad, por la que habíamos renunciado a más de lo que se podría imaginar, se había olvidado de nosotros. Nos habían abandonado aquellos a los que queríamos salvar.

Fue entonces cuando el ángel se tornó demonio. Fue entonces cuando yo, Magdiel, me convertí en un monstruo.

LOS JUEGOS DE PODER

Algo cambió en el Infierno durante este tiempo. Siempre había habido jerarquía entre nosotros, incluso antes de la rebelión. A nadie se le ocurrió nunca cuestionarla. Nuestro puesto y nuestro cargo eran los que Dios había ordenado que fueran, y nunca se nos pasó por la cabeza que aquello debiera cambiar. Estábamos hechos para ocupar aquella posición, así que ¿por qué tendríamos que cuestionar nuestro lugar? Aun cuando nos rebelamos, uno de los primeros gestos de Lucifer consistió en forjar un nuevo orden que nos uniera.

Pero cuanto más duraba nuestro encarcelamiento, menos sentido parecían tener las antiguas normas. Quizás nuestro alzamiento contra Él nos hubiera allanado el camino para rebelarnos contra todos los demás aspectos de nuestra existencia: primero contra el ausente Lucifer y luego contra nuestros propios superiores en los escalafones del Infierno. Esta fue la tercera rebelión. Mientras las facciones del Infierno peleaban entre sí, se producían sublevaciones en su propio seno. Nuestros guías se convirtieron en tiranos que dictaban nuestras acciones en su propio provecho.

Si antes los príncipes nos habían orientado, ahora nos gobernaban, obligándonos a obedecer recurriendo a nuestros Nombres Verdaderos. Nos arrastraban a sus riñas, tanto si queríamos ir como si no. El poder de nuestros Nombres era tal que pronto aprendimos a no cuestionar siquiera nuestras motivaciones; nos limitábamos a hacer lo que se nos pedía. Si antes habíamos sido camaradas que luchaban por una causa común, ahora éramos señores y vasallos que buscaban el bien de la minoría, no la libertad común. Ahora éramos esclavos.

EL SABOR AMARGO DE LA LIBERTAD

Nadie dudaba que nuestra prisión era inviolable, a prueba de cualquier poder con el que cargáramos contra ella. El Creador había decreto que habíamos de morir en la oscuridad hasta el fin de los tiempos, y nosotros así lo creímos. Pero cuando ya nos habíamos resignado a una eternidad de esclavitud y desprecio, los cinco Archiduques del Infierno, los antiguos tenientes de Lucifer y señores de sus legiones, desaparecieron de repente. La commoción fue tal que acalló todas nuestras insignificantes disputas y nos llenó de una mezcla de asombro y aprensión. Podíamos sentir que las estrellas aún ardían, que los mundos giraban todavía en sus órbitas y que la humanidad continuaba viviendo sumida en la ignorancia



y el miedo, de modo que las arenas del tiempo aún no se habían agotado. Por un momento me atreví a esperar que aquello fuera obra de Lucifer, que el Lucero del Alba se hubiera librado de sus grilletes y fuese a liberarnos. Pero las murallas de nuestra prisión no cayeron, y los archiduques nunca regresaron. La esperanza dio paso a la desolación. Los Voraces afirmaban que el Cielo nos había arrebatado los cinco tenientes de Lucifer para que pudieran compartir el castigo del Lucero del Alba. Los Crípticos disentían, y las disensiones entre facciones se reanudaron.

Luego desapareció Zaphoriel. No ocupaba ningún puesto distinguido entre los caídos, ni era célebre por sus proezas contra la Hueste. No sorprendió su marcha, pero aún más su inesperado regreso. Afirmaba haber sido invocado fuera de nuestra prisión no por Dios o Sus ángeles, sino por un hombre. Zaphoriel decía haber aparecido en medio de un círculo de poder, alimentado por un potente ritual e inmovilizado por palabras de poder que crepitaban en los labios del humano. Luego el humano expuso sus exigencias a Zaphoriel, ile ordenó que develara los secretos del saber de su Casa! Nos quedamos sin habla. Ya era malo que la humanidad se hubiera olvidado de los sacrificios que habíamos hecho por su bien... ¡pero ahora pretendían igualar su autoridad a la del mismo Creador! Zaphoriel despótico impotente contra el hombre, hasta ser expulsado de nuevo entre nosotros.

¡Dónde había conseguido la humanidad ese poder? ¡Habrían liberado así a los archiduques? En tal caso, ¿por qué no habían regresado? Con el paso del tiempo, fueron cada vez más de los nuestros los que salieron de nuestra prisión para compartir sus conocimientos o realizar alguna tarea a petición del invocador. Era una humillación que nos laceraba el alma mucho más que la esclavitud que sufrímos ahora a manos de los nuestros, pero al mismo tiempo, cada uno de nosotros deseaba ser el siguiente en recibir la llamada. Los más poderosos de los nuestros ordenaron a sus vasallos que compartieran su Nombre Celestial con los magos humanos, de modo que pudieran ser llamados a la tierra.

Algunos de los invocados no regresaron. Al igual que con los archiduques, se desconocía su destino. Las invocaciones continuaron, volviéndose más frecuentes con el paso de los milenios, pero a medida que cambiaba el mundo, parecía que el número de magos se reducía y se perdían los secretos para abrir nuestra prisión. Pero no hemos olvidado, y menos que nadie los Crípticos, que se preguntan cómo es posible que la humanidad hubiera descubierto esos conocimientos y comprendido el poder de convertir sus deseos en realidad.

EL MAELSTROM

Hubo ocasiones en que pensé que las paredes de nuestra prisión se desmoronarían. En cinco ocasiones desde nuestro encarcelamiento rugió una tormenta de terrible poder por todo el reino de los espíritus y azotó los sellos del Abismo. Los más estridentes entre nosotros declaraban en cada ocasión que se aproximaba la hora de nuestra liberación, que la Creación tocaba a su fin y que pronto cesarían nuestros padecimientos. En cada ocasión, se equivocaron. Nos solazábamos en el odio, el miedo y el dolor de los muertos durante breves espacios de tiempo cuando sufrían las embestidas de la Vorágine. Después renegábamos de la calma que dejaba a su paso, furiosos porque nada hubiese cambiado. Las puertas del Abismo seguían siendo tan fuertes como antes, nuestra libertad nada más que un sueño borroso en una mente obnubilada por el odio.

Y entonces, en un instante, todo cambió. Sentimos la crecida de dolor que señalaba otra tormenta, penetrante y feroz, inundándonos de dolor y éxtasis. Nos amontonamos ante la barrera que separaba el Infierno y el reino de los muertos, ansiosos por acrecentar el sufrimiento de aquellas almas que pudiéramos tocar y embebernos del placer que nos reportaría. Y cuando nos concentrábamos en aquellas almas, comprendimos que podíamos sentirlos con una claridad que nos habría sido negada desde el día de nuestro encierro. Corrimos hacia aquellos focos de claridad. Nos abalanzamos sobre la mismísima frontera exterior del Infierno y entonces vimos lo que nunca habíamos esperado ver. Las grietas que había practicado la tormenta.

Resulta imposible describir cómo nos sentimos. Las grietas eran lo suficientemente amplias para permitir la huida de los más pequeños. Aunque esperábamos que desaparecieran, que se cerraran en cualquier momento ante nuestros ojos, permanecieron allí, innegablemente abiertas. La palabra de Dios no las cerró. Los ángeles no las defendieron. Las observamos fijamente y soñamos, tememos y odiamos a un tiempo. Las puertas del Infierno estaban abiertas. Podíamos regresar al mundo. ¡Había acabado nuestro castigo?

EL ÉXODO

Al final, la decisión de partir no fue nuestra. Nuestros príncipes, al ver la ocasión, pero sabiendo que las grietas no eran lo bastante grandes para permitirles escapar, invocaron los Nombres de sus sirvientes y los enviaron —nos enviaron— volando a la tormenta desatada al otro lado. Salimos del Infierno con el corazón cargado de miedo y esperanza y la orden de liberar a nuestros amos, que fluían por nuestros propios seres. “*Liberadnos. Libradnos y la venganza será nuestra*”.

Desde el momento en que las paredes de nuestra prisión comenzaron a desmoronarse, sólo podía pensar en escapar, pero al salir del Abismo, volando a las órdenes de mi príncipe, no pude por menos de preguntarme: ¿Nos estará esperando el Creador? ¿Había llegado la hora del juicio? ¿Se nos pediría que rindiéramos cuentas por nuestros milenarios de odio?

Pero los ángeles no salieron a mi encuentro.

Me abalancé sobre la tormenta, que rugía furiosa. A mí alrededor volaban por los aires las almas arruinadas de aquellos a los que atormentábamos, y me abrí paso entre ellas, proclamando a voces mi satisfacción y mi odio contra los patéticos espíritus que pretendían cortarme el paso. Remonté la tormenta, me abría camino hacia arriba, desde el Abismo al mundo de los vivos. Los muertos me atacaban con sus garras, la tormenta intentaba retenerme, pero nada ni nadie me podía detener porque yo era un demonio, y era libre.

Los ángeles seguían sin salir a mi encuentro.

Me abrí paso entre ellos, rumbo al mundo que había conocido, el mundo del que me habían expulsado hacía más tiempo del que lograba recordar. Entonces, con la esperanza, el miedo, la ira y el odio ardiente en mi interior, vi la Tierra, el mundo por el que había luchado, ante mis ojos. Regresaba a casa, como refugiado de un Infierno hecho a sí mismo. Al principio el mundo era gris, un reflejo deforme de sí mismo visto a través de los ojos del odio, y luego lo tuve ante mí como lo recordaba, vibrante, vivo, el pináculo de Su Creación. Por un momento me sentí exultante, ebrio de la olvidada gloria del mundo. Por un momento lo olvidé todo salvo la belleza de la Creación.

Ni siquiera entonces salieron los ángeles a mi encuentro.

Había humanos por todas partes; más humanos de los que hubiera podido imaginar que existían. Había atormentado incontables almas humanas a lo largo de mi encarcelamiento, pero eso ya no era bastante para mí. Busqué a los ángeles para hacerles sentir el poder de mi odio, pero no pude encontrarlos.

Se habían ido. Busqué donde agonizaban las criaturas al borde de la muerte, pero allí no había ningún ángel apostado para aliviar su sufrimiento. Con furia creciente, busqué a los ángeles vigilantes del aire o a las musas que poblaban las profundidades índigo o a los ángeles de lo salvaje que cuidaban de sus bosques inmensos, pero no encontré ni uno solo. ¡Habían abandonado sus puestos! ¿Se habrían escondido? Podía sentir a mis congéneres demonios, pero ni a un solo miembro de la Hueste Celestial.

La confusión se apoderó de mí. Era una sensación extraña para un ser acostumbrado al odio. ¿Cómo funcionaba el mundo sin nuestra especie? ¡Acaso ya no se ocupaba Dios del mundo?

LA EXPLORACIÓN

Sobrevolé el mundo haciendo frente al viento, disfrutando de la libertad que había perdido hacía tanto tiempo. Mientras luchaba contra la tormenta que azotaba el Velo, mis sentidos volvieron a la vida con la llama del deber. Los seres vivos de todo el mundo pedían a gritos que llegara el final. Al principio me resultó vigorizante, como volver a casa tras un día largo y arduo, pero luego me abrí a aquello y descubrí que era más grande de

lo que podría haber imaginado jamás. Era como si todo el mundo chillara de dolor, rogando para que terminara su agonía y se reanudara el ciclo.

La furia de la Vorágine era increíble. No sabía si era el resultado de nuestra fuga del Infierno, su causa o alguna señal de Su rabia contra el mundo, pero estaba desollando las almas de los muertos. Sus agonías resonaban en mi interior mientras flotaba en el sitio. Peor aún era el constante lamento de las almas de los vivos. Éstos no eran los humanos que yo recordaba. Eran seres débiles, exhaustos, la luz de sus almas se había atenuado hasta convertirse en un endeble fulgor.

Sin dar crédito, me acerqué a un lugar en el que su grito sonaba particularmente angustiado. Era como si el mismo suelo llorara suplicando su final. Había sido empujado más allá de sus límites, más allá del propósito para el que lo había creado Dios, y gritaba para que alguien pusiera fin a su existencia. Dejé que aquella llamada me arrastrara, saboreando la sensación de cumplir con un deber apenas recordado. Lo que vi me dejó atónito. Aquel mundo no se parecía en nada al que yo conocía. La belleza de la Creación parecía haber sido reemplazada por una monotonía de formas. Grandes peñascos se levantaban hacia el cielo, con pálidas luces desprovistas de alma ardiente en su interior. Donde antes hubiera hermosos jardines y grandes colinas llenas de todo tipo de vida, ahora había grises bloques de piedra y acero que parecían no obedecer a más propósito, que el de aplastar el espíritu de los que habitaban en su interior.

La gente deambulaba por aquellos cañones estériles, pero no eran humanos tal y como yo los conocía. Estas criaturas habían renunciado al servicio del Cielo de consolar, proteger y educar, habían cogido la divinidad de su interior y la habían malogrado. Parecían verse a sí mismos y sus obras como algo separado del resto del mundo.

¿Sería éste el castigo que les había infligido Dios? ¿Estarían pagando el precio de nuestro orgullo desmesurado?

LA ATRACCIÓN DEL ABISMO

Mientras asimilaba la vista, comprendiendo a duras penas lo que veía, el Abismo continuaba tirando de mí, intentando arrastrarme de vuelta a su horrible abrazo. Sentí cómo desgarraba mi ser, diciéndome que ése no era mi lugar, que yo pertenecía al Infierno. Cada segundo que pasaba en el mundo real se convertía en una lucha contra el impulso por abandonarme y dejar que las tinieblas me succionaran. Pero mi príncipe me había dado una orden utilizando mi Nombre, de modo que no podía huir. Tenía que quedarme y encontrar la forma de liberarlo.

Más que eso, no quería irme. Había demasiadas cosas que ver, demasiado que comprender, demasiado que hacer. La única garantía de sobrevivir siendo un espíritu en un mundo de carne pasaba por unirse a esa carne. Sólo tenía que encontrar un cuerpo que me aceptara.

Abrió mi mente y sentí un millar de almas fragmentadas, titilando igual que velas al viento. Uno de aquellos espíritus rotos me atraía. Había sido traicionado, y esa traición le había costado todo lo que había amado. Podía sentir cómo mis congéneres demonios tendían las manos hacia espíritus humanos demasiado débiles o demasiado hambrientos para resistirnos, y reclamaban los cuerpos en su lugar. Cada uno de nosotros encontró un alma herida que resonaba en su lugar. Cada uno de nosotros encontró un alma herida que resonaba con su propia naturaleza, con la esperanza de que eso nos permitiera cohesionar más fácilmente con la carne.

Avancé hacia una de las torres de piedra que había visto antes, atraído por una mezcla de rabia, frustración, compasión y congoja, y encontré el pequeño cuerpo femenino tendido en el suelo en medio de un charco de sangre. Sentí el vacío del interior del cadáver, el espacio donde el alma se unía a la materia, y lo ocupé. En ese momento yo, Magdiel el Verdugo, me convertí en algo superior e inferior al mismo tiempo.

EL RENACIMIENTO

Cuando me sumergí en la carne que se enfriaba, el mundo físico extendió los brazos y me así. Cuando ordené al cuerpo que sanara, que fluyera

ra la sangre y se contrajeran los músculos, me asaltaron imágenes retenidas en el cerebro de la mortal. Dejé que esos recuerdos me empaparan mientras me concentraba en el cuerpo, en recomponerlo, en convertirme en parte de él para anclarme y resistir así la atracción del Abismo.

Me sentí abrumado. Nunca hubiera imaginado cómo sentían el mundo los humanos. Yo había existido aparte del mundo de carne y materia. Lo había manipulado, pero nunca había formado parte de él, nunca lo había experimentado directamente. Ahora formaba parte de él, y no tenía ni idea de cómo manejar las sensaciones que estaba experimentando. Lo único que sabía era que quería más. Me zambullí con avidez en aquellas sensaciones, tan diferentes de las que me habían sido negadas en el Abismo. La sensación de la carne, el aire sobre mi cuerpo, la sangre en mi pecho, el movimiento de mi cabello, los pulmones hinchándose en mi interior, el latido de mi corazón, las protestas de mi estómago, la luz en mis iris y la vibración de mis tímpanos. Todo era nuevo. El mundo parecía completamente distinto de lo esperado, y los sonidos que asaltaban mis oídos me resultaban casi incomprensibles.

Ahondé en la mente de Anila en busca de explicación y guía, en busca de sus recuerdos y el sabor de sus emociones, y me perdí en un nuevo torrente de sensaciones. Los recuerdos que constituyan la persona llamada Anila Kaul cayeron sobre mí como una ola de experiencia humana.

El penetrante dolor del corte con una hoja de papel dio paso al calor del sol en mi rostro y el agua fría a mí alrededor mientras nadaba. Paladeé el cálido sabor de un curry cocinado por mi madre y el desconsuelo por su muerte. Sentí la dicha de la danza, y el ritmo de la música que guiaba ese baile resonó en mis huesos.

Sentí el primer beso tentativo de Anila, con un muchacho que seis meses más tarde se burlaría de ella por ser una "paki". Sentí la lluvia de una fría mañana londinense sobre la piel mientras Anila corría para llegar puntual a una cita. Sentí su felicidad al salvar a un niño de los maltratos de su padre.

Saboreé la bofetada de su padre en mi cara mientras discutían acerca del hombre que había elegido Anila por esposo. Experimenté el tacto, el arrumaco de un padre y las caricias de sus amantes. Una sensación humana, tan primitiva en comparación con la unión de los ángeles, y al mismo tiempo tan absolutamente irresistible, abrasadora.

Luego me perdí por completo cuando encontré los recuerdos que guardaba Anila de su marido: el sabor de su piel, la sensación de su aliento en mi piel, las largas y lánguidas noches acurrucados el uno en brazos del otro. No había nada comparable salvo estar en Su presencia. Los recuerdos que yo guardaba de Él eran de ira y castigo, no de amor y pasión por mi marido.

Oh, Señor, ¡por qué les concediste esto a ellos y no a nosotros?

JUNTOS

No sé cuánto tiempo pasé allí, viviendo alternativamente el pasado de Anila y las sensaciones que me proporcionaba su cuerpo en el presente. Al cabo, cobré conciencia de mí y me sentí llorando en el suelo. Al principio lloré de alegría. Era libre después de tanto tiempo, pero más que eso, estaba vivo, exultante de experiencias que nunca había osado imaginar ni antes ni después de mi rebelión. Ni una sola vez imaginé cómo sería ser uno de ellos. Me resultaba inconcebible que pidieran tener algo que enseñarnos. Ahora había descubierto que así era.

Por primera vez en más tiempo del que Anila podría imaginar, grité de dicha y exultación por un Creador al que había odiado con pasión desde que me viera encadenado a Sus pies. Me incorporé tambaleante y miré en rededor, con el corazón lleno de júbilo. Tropecé y me caí, magullándome la pierna y adorando la sensación de dolor donde había golpeado el suelo.

Luego derramé lágrimas de pesar, porque la vida que amaba no era la mía. La auténtica Anila se había ido y yo, uno de los Verdugos de Lucifer, no sabía dónde. Había tenido un padre que la había querido pese a las elecciones que había tomado, un marido que deseaba estar con ella a pesar de sus diferencias y el tiempo que tenían que pasar separados. Y ahora, esos hombres se verían privados de sus dones porque yo le había arrebatado la

vida. Había arrojado su espíritu a la tormenta para poder ser libre de nuevo. ¡Cómo podría compensarles por lo que he hecho?

LA REALIDAD

Ni la alegría ni el dolor duraron eternamente. Por mucho que deseara retener ambas sensaciones, me fue imposible. Se esfumaron mientras intentaba dilucidar qué hacer a continuación. Este mundo no se parecía a nada que hubiera imaginado. La caja, no, la habitación en la que me encontraba no tenía ningún sentido para mí sin los recuerdos de Anila. Examiné sus recuerdos un momento y experimenté ese lugar como lo haría ella.

Al cabo de una hora, me entró el pánico. ¡Estaba perdiendo mi identidad y todo lo que era ese cascarón humano en el que me había alojado! Intenté concentrarme en el Infierno, en mi odio, en mi caída, en mi rebeldía. Pero no era eso lo que quería. Tenía la cabeza despejada. El odio estaba enterrado en mi interior, y volvía a pensar libremente, de un modo como no había experimentado desde los primeros días de mi encarcelamiento. Quería esto: este mundo y esta vida. Y quería ser yo y ser Anila. Los recuerdos del tormento se mezclaban con los recuerdos de una noche en el pub. Estaba bebiendo con demonios y torturando las almas de los difuntos junto a unos amigos de la facultad. Fluía en Anila y Anila fluía en mí. El cuerpo me estaba moldeando al tiempo que yo lo maleaba a mi antojo.

No tengo palabras para describir lo que sucedió a continuación. ¡Cómo puede encontrar el idioma humano, una manera de describir lo que siente un demonio al convertirse, en cierto modo, en humano? Podría emplear palabras como confusión, locura, dolor, rabia, amor y odio, pero ninguna de ellas expresa realmente lo que ocurrió. El odio del demonio y las pasiones del humano se encontraron, y parte del ángel que fui una vez cobró nueva vida en esa fusión.

Por un momento, me volví loco. El demonio no podía asimilar la experiencia humana, y el cuerpo humano no podía asimilar al demonio en su interior. Perdí el control sobre lo que Anila llamaba cordura y me hundí en una masa inteligible de sensaciones y recuerdos. Al cabo, encontré la claridad porque encontré algo en lo que concentrarme: el agresor de Anila. Sentí el cuchillo que se alojaba en mi vientre, una y otra vez. Había intentado matarme, y no sabía por qué. Tenía que comprenderlo. Debía de haber algún motivo detrás de aquello, algún tipo de motivación que una simple humana como Anila jamás podría comprender. Tenía que saber por qué.

Sin embargo, sabía que tenía que proteger antes la existencia de Anila. Necesitaba su vida hasta que hubiera decidido qué hacer a continuación. Descolgué el teléfono y, valiéndome de los recuerdos de Anila, marqué el número de la cocaína. Les dije que me habían atacado y que estaba aturdida, de modo que me iría a casa. Me preguntaron cómo se encontraban la esposa y la pequeña que había ido a visitar. Un recuerdo centelleó en mi mente: Anila diciéndoles que corrieran. Un hombre colérico se acercaba a ellos blandiendo un cuchillo, proferiendo amenazas.

Les dije que se habían marchado, que ya deberían estar de camino hacia el centro de atención a mujeres maltratadas. Parecían preocupados, diciendo que sonaba rara. Estuve a punto de soltar la risa, pero mantuve la voz firme. Mi jefe me dijo que me cuidara. Dijo que ella se ocuparía de contactar con el refugio y denunciar el ataque, pero que yo tenía que llenar un informe completo por la mañana, si es que la policía no venía a verme antes. No sabía a qué se refería, y no tenía tiempo de sondear los recuerdos de Anila para descubrirlo, de modo que me limité a darle las gracias.

Luego me preguntó si estaba bien y si había algo que pudiera hacer por mí. Existía desde el amanecer de los tiempos. He librado batallas con criaturas cuya mera existencia constituye una leyenda para las personas hacinadas en el edificio que me rodea. Pero aquel sencillo gesto humano de preocupación estuvo a punto de hacerme llorar. No se parecía a nada que hubiera experimentado antes.

Le di las gracias y le dije que no se preocupara. Luego colgué y fui en busca del hombre que había intentado asesinarme.

LA MANO DE LA MUERTE

Descubrí al homicida en un callejón detrás del refugio, oculto y a la espera. Se llamaba David, y hacía dos años que era adicto que era adicto al crack y a vapulear a su esposa. La había enviado al hospital en dos ocasiones, y habían asignado a Anila para que la ayudara a salir de aquella situación.

Anila había llegado al apartamento esa mañana, para informar a la mujer de que ya había un lugar para ella y su hija en el centro de acogida. Cuando estaban haciendo las maletas, el marido había llegado a casa, malhumorado y en plena resaca de crack. Anila intentó serenarlo. Ni siquiera vio venir el cuchillo.

Cuando entré en el callejón y pronuncié su nombre, vi que se reflejaban en su rostro el terror y la incomprendición. Pensaba que yo era una alucinación inducida por las drogas, y tenía miedo, lo que era adecuado. Soy un Ángel de la Muerte. Debería estar asustado.

Quiso correr. Yo fui más rápido. Quiso zafarse de mi presa. Yo era más fuerte. Lo estrellé contra la pared del callejón y lo miré a los ojos.

—¿Por qué?

—¿Por qué, qué? —jadeó.

—¿Por qué intentaste matarme?

—Ibas a llevarte a mi esposa. No podía consentirlo. Es mía. —Volvió a estar enfadado, el odio nublaba su sentido común. Vi un poco de mí en él, un poco de mi propio odio. Me reí en su cara, y eso le hizo sentirse asustado de nuevo.

—Eres patético. Estabas haciendo daño a algo que considerabas de tu propiedad. Te arrogabas derechos que no te correspondían y luego abusabas de ellos, tan sólo para proteger tu errónea visión del mundo. Querías acabar con mi vida por nada más que una inyección de ego. No mereces vivir.

Le mostré lo que en realidad era, lo cual me hizo sentir fuerte de nuevo, y lo maté. No sé si lo maté por Anila o porque me recordaba a los humanos que nos habían rechazado tras nuestro encarcelamiento, o porque me recordaba lo que había sido yo antes. O porque, simplemente, se lo merecía. En cualquier caso, lo maté.

Era más fácil de lo que recordaba. El hombre se desplomó ante mi toque, su alma fue desgarrada y arrojada a la tormenta que rugía detrás del Velo. De alguna manera, aquello me hizo sentir vacío. Debería alegrarme que el agresor de Anila estuviera muerto. Ella tenía planes para esto —justicia, venganza— pero yo me sentía triste y vacío. No había trompeta que sonara en las alturas, ni relámpago inesperado que castigara ni transgresión. Transcurrido un momento, me subí el cuello para guarecerme de la lluvia y me fui a casa.

SOBREVIVIR A LA VIDA

Durante un tiempo me oculté detrás de los recuerdos de la mujer que había sido. Hablé con la policía y regresé al trabajo. Me levantaba todas las mañanas y preparaba el almuerzo para mi marido mientras él me hacía el desayuno. Conversábamos sobre las mismas cosas todos los días antes de acudir a nuestros respectivos trabajos. Después de tanto tiempo de dolor, ira y locura, la pura rutina me proporcionaba un ancla. Para intentar comprender aquello en lo que me había transformado.

Lo que más detestaba sobre todas las cosas, era el trayecto hasta la oficina. Todas las mañanas esperaba en el mismo andén destrozado a que llegara el tren a la estación, tarde y abarrotado. En el interior, la gente estaba enfadada, frustrada, egoístas que se empujaban por cada migaja de espacio y confort que pudieran conseguir. Las necesidades de su prójimo no significaban nada. Lo único relevante era su propio viaje al trabajo. No había sentido del orden, de la jerarquía, ni de la responsabilidad. El concepto de humanidad parecía serles completamente extraño. Sólo se preocupaban de sí mismos. Todos peleaban con todos por una parte de poder, y hasta al último de ellos le aterrizaaba perder su posición, por insignificante que fuera.

Parecerá ridículo, pero en cada uno de esos trayectos veía un poco de nuestra prisión en el Abismo, como si nuestro tormento se reflejara en ellos. Quizá haya más verdad en esto de la que pensaba: Cuando estaba en





manipular mejor a los que te rodean. Cómprate esto y gozarás más del sexo.

Ah, sí, el sexo. El sexo es una de las grandes ventajas de tener un cuerpo. Lo disfruto a conciencia. Aunque carece de la immediatez de las uniones angelicales, sin duda proporciona un placer para mí inesperado. Empero, no es lo mismo que el amor, aunque la sociedad parezca haber decidido que constituye un sustituto adecuado. La gente prefiere el sexo al amor, el egoísmo a la comunidad. ¿Será esto lo que pretendía Él? ¿Nuestra rebelión llevó al mundo a esto?

LA VIOLENCIA

Peleábamos porque teníamos que hacerlo. Desafiamos al Cielo porque pensamos que no nos quedaba otra opción cuando Él nos llamó traidores. La Hueste cayó sobre nosotros y luchamos durante mil años, porque creímos en el camino que habíamos elegido. Los humanos son distintos. No sé si es porque esa batalla se perpetúa en la cultura de los humanos, y el recuerdo de aquellos conflictos se transmite de una generación a otra, o si es que simplemente fueron hechos así. Eligen la violencia como primera opción, no como último recurso.

Más aún, matan. A menudo matan de manera aleatoria e impredecible. Atacan a los que son diferentes, a quienes los amenazan de alguna forma, o incluso a quienes les impiden alcanzar el poder que creen que les pertenece. He leído en un periódico que nunca hubo un tiempo en que no hubiera guerra en alguna parte del mundo. Los niños se empujan en los patios del colegio. Los hombres pelean en los aparcamientos de los bares o en acontecimientos deportivos. Los maridos agreden a sus esposas, los hijos a los padres. Las personas se matan entre sí sin más motivo que el de arrebatarse sus posesiones a sus víctimas.

La violencia se ha convertido en parte de estas personas, sus razones son inconsecuentes y sus consecuencias rara vez se tienen en cuenta. Creo que aunque todos los demonios del Abismo dejaran a un lado su sed de venganza, la humanidad terminaría por destruirse a sí misma de todos modos.

LA AUTORIDAD

Incluso sus autoridades hacen uso de la violencia. Entre la Hueste del Cielo, sabíamos cuál era nuestro sitio. Habíamos sido creados para satisfacer un cometido concreto, y nunca se nos ocurría hacer otra cosa. Sin embargo, del mismo modo que sucumbimos a las disensiones internas en el Infierno, los humanos pelean entre sí por conseguir el poder. Una vez en el poder, hacen todo lo posible por mantener en su sitio a los que estén por debajo de ellos. En el tiempo que llevo aquí he visto poco que demuestre que la gente desea el poder genuinamente para ayudar a los demás. En los recuerdos de Anila encuentro aún menos. Recuerdo su frustración con los insignificantes oficiales del gobierno local y la despreocupada policía, que hacía poco por facilitarle el trabajo y menos todavía por impedir que surgiera ese tipo de situaciones para empezar.

He escuchado nobles palabras acerca de gobernar por el bien del pueblo, y veo imágenes de hombres y mujeres obesos, que se pasean en coches de lujo y hacen todo lo posible por asegurarse una presencia continuada en los puestos de poder. En sus discursos se les va la boca hablando de mejorar las vidas de las personas que gobiernan, y la mayoría de la gente parece contentarse con eso. Aceptan que estos gobernantes cumplirán lo que prometen, y luego se distraen con la comida, la bebida, el sexo y otras recetas de ocio. ¿Dónde está la humanidad brillante y curiosa que yo contemplaba con tanto anhelo? ¿Cómo se han convertido en estos seres maltratados y sumisos, un insulto para los que los crearon?

Pongamos por ejemplo a la policía. Hay una frase que he escuchado en la televisión, de los Estados Unidos, creo: proteger y servir. Sí, pero ¿proteger y servir a quién? Está claro que no es a las víctimas del crimen, cuyo número aumenta semana tras semana. No será a la gente corriente que todavía no ha llamado la atención de los criminales. Su protección consiste en no haber atraído aún la atención de las personas equivocadas. No, sólo sirven para comprar la benevolencia de la opinión pública. La masa quiere creer que están a salvo, así que unos cuantos matones de uniforme bastan para convencerlos de que así es.

La ilusión y el engaño se convirtieron en nuestra moneda de cambio durante nuestra estancia en el Infierno. Parece que la humanidad ha aprendido esta lección tan bien o mejor que nosotros.

LA CONDICIÓN HUMANA

Aún queda esperanza, bondad en medio del dolor de este mundo roto. La humana que habitaba este cuerpo antes que yo, dedicaba su vida a mejorar la de los demás. Era una de las pocas personas que comprendía el daño que se está haciendo la humanidad a sí misma. Trabajaba para mitigar ese sufrimiento, pese a la indiferencia de las autoridades. La lista de los problemas que manejaba a diario ridiculiza mis más crueles fantasías: violación, abuso infantil, pobreza, violencia doméstica, enfermedades mentales sin tratamiento y racismo. La lista sigue y sigue.

El poder parece ser lo único que le importa a gran parte de la humanidad, tanto que están dispuestos a emprenderlas a puñetazos con quienes afirman amar. He pasado meses intentando defender a mujeres, cuyos maridos opinan que están en su derecho de infligir tanto daño como consideren necesario a sus esposas e hijos. Algunos permitían que el poder corrompiera su sexualidad, hasta el punto de codiciar la inocencia de sus pequeños y arrebatarla a la fuerza.

Otros someten sus cuerpos al abuso de los agentes químicos, buscando huir del horror de su realidad, refugiándose en la alteración de la conciencia. He visto cuerpos al borde del colapso, destruidos por las drogas que corrían por sus venas, y la desatención de las necesidades básicas que esto conlleva. A veces no podía ver nada más que la necesidad de morir en su interior, y en esas ocasiones mi verdadera naturaleza, el papel que desempeñaba cuando el mundo era joven, vuelve a mí. Cuando esto ocurre, doy la paz a esas almas.

No puedo sino culpar a Dios por el estado de estas pobres criaturas. Si hubiera más pruebas de Su presencia en el mundo, siquiera alguna prueba de la obra de los ángeles entre la humanidad, quizás estas personas no buscarán el toque de lo divino a través de estas sustancias. Podrían satisfacer sus necesidades mediante el culto, para lo que fueron diseñados. Quizás esto dé un nuevo sentido a nuestra existencia. Al fin podemos alcanzar el respeto y la adoración que buscamos durante tanto tiempo revelándonos ante la humanidad. Podemos aportar equilibrio y devoción a las vidas vanas que quieren llevar.

Sin embargo, algo en mi interior se rebela contra esta idea. No sé si soy yo, o si es algún poso de Anila lo que me hace pensar de este modo, pero de alguna manera sojuzgar a los humanos a mi voluntad me parece mal. En cierto modo, me convertiría en igual de los hombres que utilizan los puños y su fuerza superior para maltratar a las mujeres que dicen amar. Emprendimos este viaje porque queríamos que estas personas nos amaran como lo amaban a Él. Nunca quisimos reinar sobre ellos, simplemente queríamos que nos vieran y nos dedicaran el culto que es nuestro por derecho. ¿Es realmente una adoración forzada lo que buscamos? ¿Es eso más legítimo que el "amor" impuesto que tan a menudo he visto en mi trabajo?

LOS INDIGNOS

A veces tengo la impresión de que he salido del aprendizaje de mi encarcelamiento, para empezar a ver el mundo como es en realidad. Qué fácil es odiar cuando estás apartado de las causas de tu rebeldía, por barreras que ni siquiera los más fuertes de nosotros soñarían con derribar. Mucho más difícil resulta hacerlo, cuando ves el sufrimiento reflejado en el rostro de la persona que tienes delante.

Veo que algunas personas se comportan de un modo que me enfurece, y entonces puedo odiar. Hay tantas personas mezquinas, egoístas e indiferentes al mundo más allá de sus insignificantes vidas que no se merecen seguir viviendo. Otras, en cambio, han sufrido y padecido tanto a manos de los demás, que su desgracia conmueve esa parte de mí que quería aliviar la aflicción de la humanidad antes de que nos rebeláramos. Pensaba que esa parte de mí había muerto hacía tiempo. Me equivocaba.

Hay momentos en que me pregunto si realmente hemos regresado al mismo mundo del que fuimos expulsados hace tanto tiempo. ¿Realmente podría permitir Dios que el mundo desembocara en esto, aunque estuviera

De: Sgto. Wilkins, Oficina de Prevención de Delitos relacionados con las Drogas
Para: Unidad de Trabajo Social
Asunto: Posesión de drogas

Quisiera recordarles que la posesión de cualquier tipo de sustancia prohibida sigue constituyendo un delito y será considerado como tal si se descubre. Aunque las condenas de prisión sean raras, el interrogatorio de los adictos a menudo proporciona pistas importantes. Muchas veces hacemos pactos con los adictos que nos permiten llegar a los traficantes.

Es su deber de ciudadanos responsables denunciar a aquellas personas sospechosas de abusar de las drogas con la mayor diligencia. Para serles completamente franco, creo que harían ustedes un bien mucho mayor si denunciaran. Espero que ninguno de ustedes esté ocultándonos información sobre ningún adicto reincidente.

Comprendo que ustedes ven a los adictos como personas que hay que ayudar y no castigar. Sin embargo, cuando alguien cae en el abuso de drogas, no tarda en volverse un adicto y un criminal. Preferiría que centraran su atención en casos más gratificantes.

Si no llegamos a los adictos, jamás llegaremos a los traficantes. Eso aumentaría considerablemente nuestra tasa de efectividad. De modo que piensen si realmente están haciendo ustedes lo correcto al ocultarnos esta información.

Adrian Wilkins

furioso por nuestro alzamiento? ¡Teníamos nosotros, un simple tercio de la Hueste Celestial, el poder para hacer que el mundo cayera tan bajo! ¡O han entrado en acción fuerzas que escapan a mi comprensión? Eso no me sorprendería. Ya no entiendo lo que antes había sido mi vocación: la muerte.

LA MUERTE

La muerte fue la maldición que lanzó Dios sobre la humanidad por respaldar nuestra rebelión. ¿Pretendería realmente causarles tanto dolor? La muerte acecha a los humanos de mil formas distintas. Pongamos por caso el escarceo de Anila con la muerte. A veces me cuesta tanto aislarme de sus recuerdos. Quizás eso se deba a que lo que padeció en vida se veía compensado por la dicha que le proporcionaban sus experiencias. La sensación que obtengo cuando mí, perdón, su marido me abraza es indescriptible en términos de lo que experimentamos durante los interminables milenarios que pasamos aislados de la Creación.

Divago de nuevo. No puedo perderme en los recuerdos de Anila, por seductores que puedan parecer. Los humanos siguen temiendo la muerte tras conocerla desde hace miles de años. Son muy pocos los que he conocido que tengan fe suficiente para creer que hay vida después de la muerte, pero incluso ellos sufren una punzada de duda. Tuve una charla con un sacerdote que trabajaba con uno de mis casos. Había sido abordado por un niño con problemas antes de llamarnos. Este sacerdote, uno de los pocos que todavía creen de verdad, se encontraba asaltado ahora por la duda. Veía el sufrimiento de sus feligreses y se preguntaba cómo podía consentirlo Dios. Los cinco años destinado en una de las zonas urbanas del centro habían erosionado su fe, pero aún no la habían derribado. A veces pensaba que la muerte era una especie de bendición, y a menudo encontraba más



de nuevo. Quizá deba matar más humanos para comprenderla, pero tengo que asegurarme de que aquellos que mate se merezcan la muerte que les conceda. Los recuerdos de Anila me lo exigen. Pienso que es un trato justo a cambio de su vida, su cuerpo y su amor.

LOS ENCADENADOS

No estamos solos. Los demonios que huyeron del Infierno antes que nosotros, los que desaparecieron hace tantas eras, están entre nosotros. Voy a plasmar esto ahora, como mejor lo recuerde. La mente de Anila no posee la capacidad de almacenar recuerdos tan bien como podía hacerlo yo antes de asumir su forma. Espero que esto me permita conservar los detalles que podría perder de lo contrario.

La visitación no fue dramática. No se me apareció un demonio envuelto en llamas sobrenaturales enarbolando una espada de odio. Se me acercó en una cafetería, al doblar la esquina saliendo de la oficina, vestido con un traje barato y los zapatos sucios. De alguna manera, eso fue peor. Deambulaba sin llamar la atención entre la humanidad, manipulando a sus seguidores y títeres y haciendo con ellos lo que le placía.

Hacía horas que sentía un extraño dolor de cabeza. Anila lo habría llamado jaqueca, pero no me parecía adecuado. Era más bien... bueno, era un dolor "infernal", y hacía todo lo posible por ignorarlo. Pensar demasiado en el Infierno aviva la ira y me nubla el pensamiento. No quería que ocurriera eso.

—Magdiel. Qué alegría verte en persona.

La conmoción estremeció mi cuerpo. Era mi Nombre Celestial, pronunciado en voz alta por primera vez desde mi huida. El hombre que tenía ante mí era anodino, joven, con un traje demasiado holgado cubriendole el cuerpo larguirucho. El pendiente que llevaba en la oreja y el cabello rapado, eran sus únicos rasgos destacables. Me pidió que diera un paseo con él.

Al cabo, le pregunté si era un demonio igual que yo.

—Oh, no. Soy humano, pero represento a uno que antes fue como tú. Mi cuerpo y mi mente son algo que el Amo utiliza para facilitar la comunicación contigo. He aprendido de otros de tu especie, que a veces os cuesta recordar dónde acabáis vosotros y dónde empiezan los seres mortales. Mi amo no sufre este tipo de restricciones.

—Y él es la fuente de mi poder. Recuérdalo —dijo, mirándome de soslayo. Era una marioneta, me daba cuenta, pero la fuerza que lo respaldaba, la criatura que manejaba sus hilos, era mucho más poderosa que yo, o que cualquiera de los recién llegados del Infierno. Podía sentir su pura malevolencia incluso a través de su frágil conducto humano. Le pregunté qué ganaba sirviendo a ese amo. Sólo tenía una respuesta: poder. Le pregunté qué quería decir con eso, y pareció entenderlo como una excusa para mostrármelo. Señaló a un indigente que mendigaba en la acera—. Vá a morir. Dentro de dos minutos, se tirará delante de un coche.”

—¿Cómo lo sabes? —pregunté, sin presentir la inminencia de la muerte a su alrededor.

—Porque yo así lo deseó.

Cuando el mendigo pasó junto a mi visitante, lo miró brevemente y susurró algo entre dientes. Sentí que el tejido de la realidad se deformaba por un instante y que algo cambiaba. El hombre trastabilló en dirección a la calzada, con una expresión extraña. Intenté detenerlo.

—No, Magdiel —susurró la marioneta. Me detuve. No tenía elección. Sentía la presión de la voluntad de su amo—. Mira y escucha.

El hombre se plantó al borde de la concurrencia carretera, y entonces, con una economía de movimientos que me sorprendió, se tiró al suelo delante de un vehículo que se acercaba. Muerte. La destrucción del cuerpo no me afectaba. Sólo era carne, esparcida por la carretera. Sin embargo, sentí que el espíritu se soltaba en el momento que se separó de la carne, cuando los neumáticos aplastaron el cerebro. Y luego... nada. No apareció ningún ángel. El alma se fue, y yo no tenía ni idea de su destino. Sentí que la rabia crecía en mi interior.

—Culpa. Es increíble lo que obliga a hacer a la gente —se rió mi visitante.

—¿Qué has hecho?

Deluxe, Vivienda para ejecutivos

A la venta seis modernos apartamentos de diseño innovador.

El apartamento ideal para el joven hombre de negocios que busque causar impresión. Cada uno de los apartamentos construidos en esta antigua iglesia ha sido diseñado por la conocida firma de interioristas de Cityscape. En pleno centro de la ciudad. Las ventanas de cristales tintados se han conservado para dar al apartamento una apariencia verdaderamente exclusiva. Todos los acabados en madera de calidad con alfombras de lujo. Los apartamentos se venden completamente amueblados.

*Servicio de seguridad y conserjería las 24 horas.

*Una plaza de aparcamiento por vivienda.

Concierte una cita para verlos hoy mismo.

Únicos agentes:

Hartnell, Kaye y McGuire

Visitas sólo mediante cita previa

—El roce más leve del poder del Amo. A otros humanos les encanta, ya sabes. Ansían librarse de las preocupaciones mundanas. Nos resulta mucho más fácil hacerlo cuando el Amo nos cede el poder. Hace miles de años que es libre y ha acumulado más poder del que creerías posible. Esta ciudad no fue siempre lo que parece ahora.

Abarcó las calles mugrientas con un gesto de desdén.

—Hace falta trabajo para convertir un lugar en algo tan desolador. Se siente orgulloso de ello; a veces me lo enseña, llenándome los ojos de visiones. Una vez, a nuestro alrededor todo eran árboles, y el río fluyó libre y limpio. Los invasores de ultramar habían llegado hasta aquí, y su fuerza era mayor de la que podían resistir los habitantes oriundos de este sitio.

“Uno de los nativos derrotados albergaba en su interior una chispa del poder. Quiso invocar a los espíritus del río para que le ayudaran a repeler al invasor y vengar a sus hermanos caídos. Cegado por la ira y el odio, invocó al Amo en su lugar. Su rabia lo hacía fácil de manipular. Al final, mi Amo se liberó de sus ataduras y el druida se convirtió en su esclavo. Igual que la familia del druida, generación tras generación, hasta el día de hoy. Por medio de ellos, esta ciudad cayó en poder de mi Amo, más o menos. Oh, no en el insignificante sentido mortal de decirle a la gente lo que debe hacer, sino en el sentido de que muchas de las personas importantes escuchaban sus palabras. Pronto, mi familia aprendió a servirle voluntariamente. Mi padre me introdujo a su servicio, como había hecho su madre con él. Fue lo mejor que hizo nunca por mí. Adoro al Amo, y él me da fuerza.”

“¿Te lo imaginas? Dios quiso encerrarlo, pero él desafió a Dios. Escapó y se ganó la veneración que le pertenece por derecho. El tiempo que pasó en el Infierno sólo sirvió para convertirlo en un gobernante más estricto.”

La risa del hombre molestó a los demás transeúntes, como si pudieran oír algo, pero no localizar su origen. Un par de ellos parecían visiblemente molestos por la confusión. Le pedí que guardara silencio, lo que no consiguió más que se riera con más fuerza.

—Qué humano por tu parte, “Anila”. Eres un demonio, no una patética mortal. No te rebajes a imitar sus costumbres.

Caminamos en silencio un momento. Al final me condujo a una casa sita en una calle marginal, lejos de la calle principal. Los escalones descendían a un sótano lóbrego, que se abría a una escalera de madera que bajaba aún más. Ésta, a su vez, comunicaba con un túnel húmedo que debía de tener cientos de años, aunque estaba iluminado con bombillas eléctricas colgadas del techo mohoso. El olor era repugnante, lo que impulsaba a su



poner que nos encontrábamos cerca del antiguo alcantarillado victoriano. La presión que sentía aumentaba. La sentía como a uno de nosotros, sólo que mil veces más poderoso y de algún modo distinto. Alienígena. Sé qué impresión dan los demonios y los ángeles, y esto era otra cosa... y yo me estaba metiendo en su guarida.

—Entonces, ¿por qué no gobernáis esta ciudad todavía tú y los tuyos? —pregunté, queriendo romper el silencio. —Por qué no he oído nada de tu amo en las semanas que hace que escapé?

—Eres astuto, Magdiel. Ya nos lo había advertido. —Soltó un gruñido de fastidio—. Quizá Dios haya dado la espalda al mundo, pero el peso de Su horrenda influencia perdura. No nos enfrentábamos a una hueste de ángeles ni a mil años de guerra. Tan sólo a un puñado de humanos demasiado absortos en su fe por Él, demasiado ávidos de verter sangre para Su mayor gloria. No podían herir a nuestro Amo, de modo que volcaron su atención sobre nosotros, sus seguidores. Nos quemaron, nos torturaron y nos mataron. Asesinaron a nuestros hijos, a nuestras esposas, eliminaron familias enteras para poder considerarse santos.

—¿Y qué ocurrió luego?



¡Dios está MUERTO! ¡Dios era MENTIRA!
¡Ven y encuentra la VERDAD en las antiguas costumbres!
¡La magia está VIVA y los espíritus de la tierra quieren que
TÚ la compartas!
Todos aquellos que estén interesados en conocer su poten-
cial místico, reúnanse en el parque los viernes por la tarde. ¡Trai-
gan su bebida y aprendan la verdad con toda comodidad!
¡¡Sois más PODEROSOS de lo que os imagináis!!

LA TENTACIÓN

Pareció incómodo por un momento, antes de que la máscara de confianza volviera rápidamente a su sitio.

—Los pocos seguidores del Amo que sobrevivieron, cogieron su relicario sagrado y lo ocultaron de las hogueras asesinas de la Iglesia. Y él... durmió. Nuestros antepasados se escondieron a su vez, transmitiendo los ritos de adoración de generación en generación, y a cambio, el Amo nos bendijo con poder y prosperidad. Sin enemigo contra el que cargar, era sólo cuestión de tiempo que la Iglesia bajara la guardia, y al final, que perdiera su fe en un Cielo indiferente. Y tenía razón. Tú mismo lo has visto. El mero hecho de que estés aquí, Magdiel, lo demuestra. Ahora mi Amo ha despertado de nuevo y ha llamado a sus fieles a su lado.

Me condujo hasta una vasta cámara que tenía aspecto de haber sido tallada a mano en la roca. Al igual que el túnel, la iluminaban luces eléctricas. Había mucha gente trabajando allí abajo. Manipulaban instrumentos electrónicos que yo no comprendía, leyendo, escribiendo, trazando planos. Allí abajo había toda una secta, todos ellos tocados en cierto modo por el ser que una vez fue uno de nosotros.

La marioneta me indicó que me sentara. Él ocupó otra silla frente a mí y se inclinó para mirarme a los ojos.

—La humanidad ha perdido el norte. Se burlan de la parafernalia de la religión, pero en el fondo de sus huecas almas, anhelan alguien en quien creer. Alguien como tú, Magdiel. Junto a mi Amo puedes conseguir que la gente de esta ciudad crea de nuevo, que te ofrezcan su fe y su alma, como siempre has querido. Piénsalo. Tu victoria final está próxima. Quizá pensaras que la rebelión había terminado cuando Él os envió al Abismo, pero la guerra continúa. Mi Amo quiere que lo sepas, Magdiel. Dios se ha retirado del campo de batalla. Únete a nosotros y el mundo será nuestro al final.

Por un momento, fui suyo. Me imaginé barriendo la escoria de la ciudad sobre nuestras cabezas y remodelándola a nuestra imagen, como era antes cuando el mundo era nuevo. Imaginé un regreso a la justicia, la erradicación del sufrimiento que martirizaba a los habitantes de este lugar. Imaginé siglos de castigo para los débiles y los desleales que me habían abandonado.

Imaginé a mi padre suplicándome perdón, llorando miserablemente al pensar que me había rechazado, después de ver la gloria de aquello en que me había convertido. Imaginé a mí esposo, atado a mis pies, incapaz de abandonarme, de herirme, atrapado por siempre en su adoración hacia mí.

Y dentro de mí, una parte de mí que era tanto Anila como Magdiel antes de la caída, volvió a rebelarse. Antes se horror, el odio de mi interior se aplacó. Permanecía sentado largo rato, con el demonio y el ángel batallando en mi interior. El ángel habría perdido, de no ser por Anila. Se había ido, pero yo era el heredero de su fuerza, su determinación y sus valores. Ella no permitiría que me perdiera.

—No.

—Me parece que no te he oído bien. ¡Estás rechazando la oferta de mí Amo?

—Sí. No somos demonios, no importa lo que crea la humanidad. Somos ángeles. No ganaríamos nada esclavizando a la humanidad. Ése no fue nunca mi objetivo. Queríamos que nos amaran, no que nos adoraran. Tu amo, al parecer, lo ha olvidado.

Por un momento, pensé que iba a golpearme. Luego su ira dio paso al pánico. No me hacía falta leer su mente para saber qué estaba pensando: había fallado a su amo. Entonces esbozó una amplia sonrisa. No era una visión agradable.

—Pobre iluso —dijo, pero la voz había cambiado. Resonaba con la nada del vacío, y manaba humo de la garganta del frente—. Ya aprenderás. Y cuando lo hagas, te estaré esperando.

Corré. Hacía mucho tiempo que no experimentaba el temor, pero lo sentí en ese momento. Encontré una salida del túnel que desembocaba en un almacén del ferrocarril. Uno de los empleados ferroviarios intentó de tenerme y o derribé sin pensar, ajeno a todo salvo a la necesidad de huir de aquella cosa que se ocultaba bajo tierra. Sólo ahora comprendo que se me permitió escapar. Parecía convencido de que yo regresaría.

Lo que más me asusta es lo tentadora que resultaba la oferta.

EL CASTIGO

Volví a ver aquella cara, la que había cogido prestada del demonio unos días después. Aparecía en uno de los boletines de personas desaparecidas que circulaban por la oficina. Temí que nadie encontrara nunca al hombre de la foto, al menos de ninguna forma que pudieran reconocer sus amistades.

DECISIONES

Esperaba que el tiempo me permitiera comprender este mundo antes de decidir qué hacer a continuación. Ya no estoy seguro de poder permitirme ese lujo. Se están trazando los planes de batalla. Los demonios que desaparecieron del Abismo en la antigüedad están aquí, acechando en los rincones sombríos de la tierra, y se han vuelto más terribles que cualquier Príncipe del Infierno. Pretenden esclavizarnos y modelar el mundo a su imagen, mientras mis hermanos buscan liberar a los señores del Abismo y llevar a cabo sus propios planes.

No puedo permitirlo. El mundo se encuentra ya al borde de la ruina. La humanidad ha sufrido bastante por nuestros pecados.

Sólo espero que haya otros como yo, otros caídos que hayan recordado que una vez fueron ángeles. Si tengo que enfrentarme solo a los leales al Infierno, fracasaré. Pero, si hay otros como yo que pueden recordar lo que

NIÑA DESAPARECIDA.

SECTA SOSPECHOSA.

Nota de prensa

Los padres de la pequeña Sandra Donaldson denunciaron su desaparición la semana pasada. No se han tenido noticias de ella.

Sandra, de 17 años de edad, había comenzado a relacionarse con un grupo religioso de la localidad que afirmaba estar resucitando las "viejas costumbres", según dicen las octavillas encontradas en la habitación de la joven, ofrecidas a la prensa por la policía. Sandra es la tercera adolescente de la localidad que desaparece en circunstancias parecidas en menos de un mes.

"Tenemos informes acerca de varios grupos de esta naturaleza que operan en Londres y sus alrededores", declaró el inspector Gordon Lawrence en la rueda de prensa celebrada ayer. "Parece que se están concentrando en zonas prósperas y jóvenes desafectos, aún en su etapa rebelde".

Se han descubierto diversas prendas pertenecientes a Sandra, rasgadas y ensangrentadas, en un parque de la localidad. La policía ha confirmado que consideran sospechosa la desaparición.

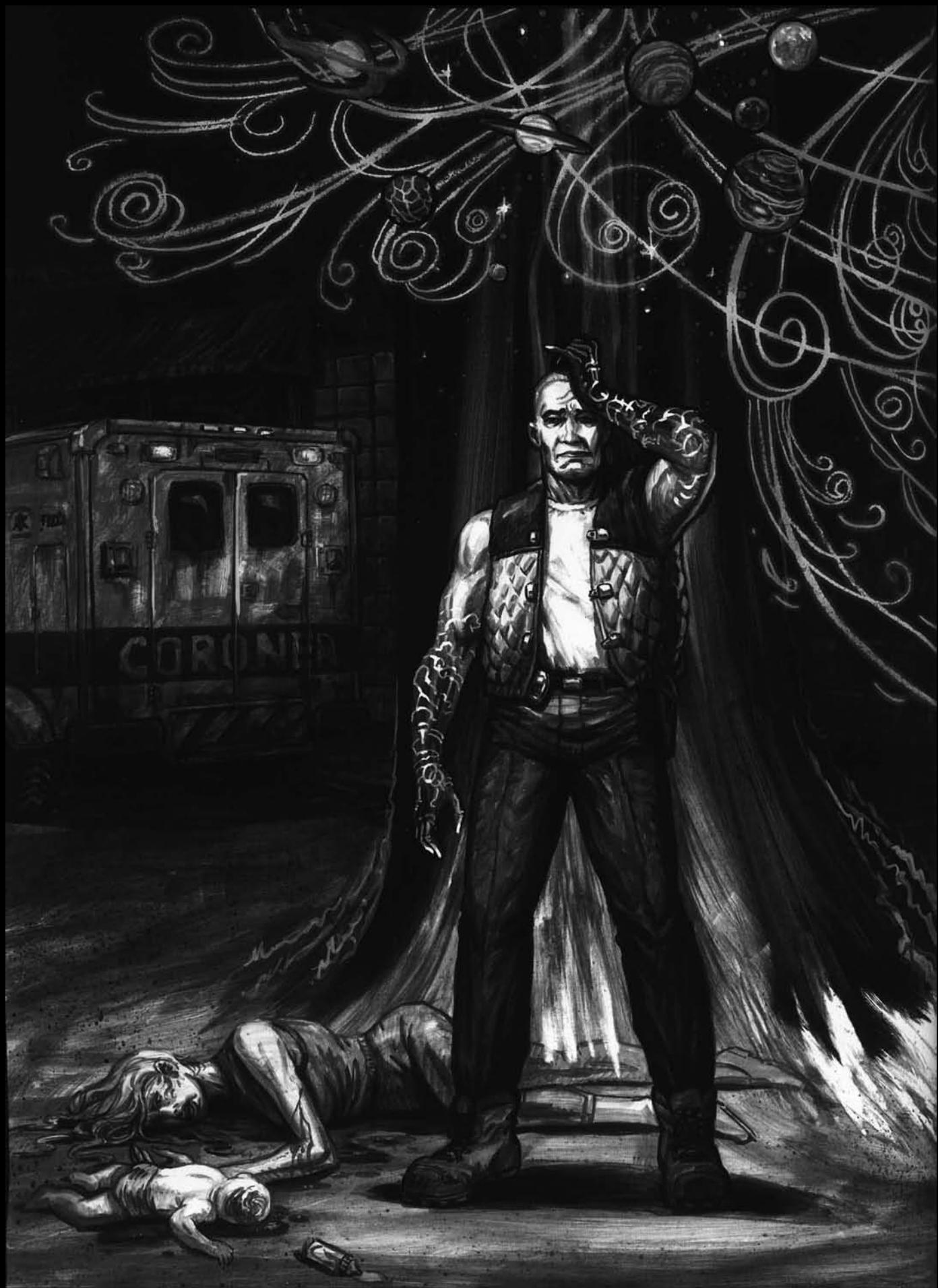
"Sandra es una chica muy tranquila", asegura su madre, Elaine Donaldson, de 42 años. "Se pasaba todo el tiempo leyendo en casa, o en el cine con sus amigos. No es posible que se mezclara en algo así".

La señora Donaldson no pudo contener las lágrimas y hubo de coger aliento antes de continuar. "Tan sólo me gustaría decir a quienquiera que tenga a Sandra que echo de menos a mi pequeña y que quiero que vuelva".

fuimos una vez, quizá tengamos una oportunidad. ¡Se puede redimir un demonio! Todas las noches, cuando vuelvo a casa y pierdo a Magdiel en los placeres mundanos del hogar de Anila, un beso de cariño y una conversación amable, espero que así sea.

Pero si ha de producirse el perdón, será debido a los hechos y no a las palabras. Aún estamos a tiempo de actuar, mientras los Príncipes del Infierno permanecen en su prisión y los Encadenados intentan reunir sus fuerzas. Sé que no estoy solo. Tiene que haber otros como yo, que se acuerden de los ángeles que fueron antaño y no sólo de los demonios en que se han convertido. Juntos podemos devolver la gloria a este mundo, cueste lo que cueste.

Que conspiren los Encadenados en sus guardias secretas. Que se rebelen los señores del Abismo contra sus cadenas. No volveré a tener miedo de ellos, ni de aquellos que se opongan a mí. Soy Magdiel el Verdugo, el Ladrón de Almas. Voy a cambiar este mundo.



El detective Gerhard Liebner detestaba a los vecinos de la periferia de Berlín, sobre todo a los arandalados. Su vecindario —su mundo— era un lugar especial donde el crimen no era más que una plaga de la gran ciudad y todo el mundo conocía de las tertulias en los cafés o las reuniones de antiguos alumnos. Cuando algo sacudía el idílico mito suburbano, la gente se agolpaba en las calles y susurraba a sus vecinos desde las terrazas de sus apartamentos con ese falsete. “¿Habéis oido...?”

Liebner quería recorrer todos y cada uno de los suburbios como un heraldo, destrozando su plácida realidad con alisbos de los grandes y antiguos relojes que movían el cosmos a su alrededor. Quería mostrarles la vastedad del Abismo donde el tiempo se mueve como un caracol en un charco de melaza, y los gritos cortan como cuchillos. Esta noche, sin embargo, no sería necesario. Los habituales crímenes de guante blanco y el vandalismo de los jóvenes aburridos de los suburbios habían dado paso a algo de espectacular violencia.

Casi se solazaba en las aterrorizadas expresiones de los residentes del vecindario renidos al otro lado de la calle, o expectantes tras las persianas medio bajadas. Nadie sabía qué estaba ocurriendo, sólo podían especular sobre cuál era el motivo de que algunos agentes hubieran corrido hasta el patio para vomitar.

El fotógrafo forense llenaba la casa de regadores haces de luz, dejando breves pero truenulentas impresiones retinales de paredes salpicadas de sangre y manchas negras en el suelo de caoba. Los dos cadáveres, el señor y la señora List, estaban expuestos al mundo en todo su brutal esplendor. El señor List estaba en el salón. Al pobre hombre le habían arrancado la piel del rostro. Tenía el torso hundido y los órganos vitales aplastados. Algo le había hundido el piñón en el pecho cuando estaba en el suelo... Liebner reparó en las fracturas que había dejado el impacto en la madera y que radiaban desde debajo del cadáver. Sospechaba que también le habían partido la columna.

La señora List estaba en la cocina. Algo le había triturado la carne y la había arrancado grandes pedazos de los brazos, la garganta y los muslos. Ruta Seiben, patóloga criminalista, hacía sus observaciones mientras el detective Liebner guardaba en una bolsa y etiquetaba un cuchillo de cocina cubierto de sangre.

—¿Y bien? —preguntó Liebner, enseñándole el cuchillo.

Seiben se encogió de hombros.

—Te lo diré cuando llegue al laboratorio, pero estas heridas tienen toda la pinta de haber sido producidas por un horrible... carnívoro.

Liebner se rió... algo en definitiva antinatural. Fue entonces cuando reparó en la policía que intentaba llamarle la atención desde lo alto de las escaleras que conducían al sótano. El novato parecía inmejorablemente verde, observó Liebner al acercarse.

—¿Qué sucede?

—Abajo.

Liebner siguió al agente uniformado. El sótano había sido convertido en un dormitorio para el único hijo de los List. Las paredes estaban cubiertas de pósteres de grupos de los que Liebner nunca había oido hablar, mientras que la ropa sucia, los libros de magia y los envoltorios de comida rápida atestaban el suelo y el sofá. La abarrotada mesa de café estaba llena a rebosar de colillas, revistas y tubos vacíos de pegamento de modelismo. En la mesa se habían inscrito palabras y símbolos.

—Sube —dijo Liebner—, y dile al detective Werner que registre el resto de la casa. ¡Vamos!

El policía de uniforme corrió escaleras arriba. A solas, Liebner se acercó a la mesa y pasó los dedos por una grieta reciente y profunda en la madera, llena de sangre coagulada como un foso en miniatura. Era una inscripción antigua, más antigua que la memoria humana. Los símbolos deletreaban un nombre que Liebner había esperado no volver a oír jamás, *Golgathasht*.

Capítulo Cuatro: **Las Legiones** **De Los** **Condenados**

¡Mirad, una sombra de horror se ha alzado
en la eternidad! Desconocida, estéril,
ensimismada, repulsiva: ¡qué demonio
ha creado este vacío abominable,
esta nada que estremece las almas!
— William Blake, *El libro de Urizen*

ORDENES PYRAMIDALES

—No lo entiendo... ¿por qué yo?

Fulmino a Hannah Klein con la mirada, esperando silenciarla con mi vehemencia, pero no puedo por menos de preguntarme si no estaré cometiendo un terrible error. He visto los cuerpos. Golgohasht se había alimentado de ellos. ¡Puedo ponerla en peligro de esta manera?

—Necesito tu ayuda. Eres la única que sabe lo que soy. Además, eres una bruja.

—Wiccan... sí.

—Vale. La cuestión es que sientes curiosidad. Tienes preguntas.

—Claro, pero dudo que vayas a decirme todo lo que quiero saber.

—No. Todo no.

—¿Entonces qué?

—Voy a contarte lo suficiente... lo suficiente para que sepas en qué te estás metiendo. Empezaremos con lo que quieras saber, y luego nos metemos con lo que no querías oír.

—Genial. Empecemos con eso que te tiene tan preocupado.

—Vengo del escenario de un crimen en Templehofer Dam. Un muchacho llamado Jeremy List ha asesinado brutalmente a sus padres y se encuentra en paradero desconocido. Sólo que no creo que fuera Jeremy el autor de los crímenes. Creo que ha sido poseído por un demonio llamado Golgohasht. De ser así, hasta la última alma de esta ciudad, demonio o mortal, corre un grave peligro.

Hannah frunce el ceño.

—¿Qué hace que este Golgohasht sea peor que, digamos...?

—¿Que yo, por ejemplo? El ya era un monstruo mucho antes de que a mí me arrojaran al Abismo. No sólo se regocija en el derramamiento de sangre y el dolor, sino que devora las almas de sus víctimas. Las consume para absorber su poder y sus recuerdos. Si no lo encuentro y destruyo pronto a su huésped, cazará y se alimentará hasta que no haya fuerza sobre la tierra lo bastante poderosa para detenerlo.

LA POSESIÓN

—De acuerdo. Siguiente pregunta: ¿Qué es un huésped? —pregunta Hannah.

—Asumimos forma mortal poseyendo personas, tomando prestados sus recuerdos y peculiaridades. Nos ayuda a aclimatarnos a este mundo y



LOS DESALMADOS

Bueno, no hay que descartar la muerte cerebral. Jeremy, por ejemplo, había erosionado paulatinamente su capacidad de razonar y había destruido su cerebro. En esencia, se había privado a sí mismo de su libre albedrío y de cualquier esfuerzo consciente. Otros podrían ser víctimas de accidentes que se vuelven vegetales por culpa de una lesión en la cabeza o en la médula...

—...O de una enfermedad que les bloquee el cerebro, como la meningitis bacteriana —dice Hannah—. No puedes decirme que estas personas no tienen alma.

—Lo siento. La cruda realidad es que llegamos a este punto, el alma sigue unida al cuerpo, pero sólo por un hilo muy fino. Cuando el cerebro se ha ido hasta el punto de necesitar a otra persona para sobrevivir, entramos nosotros y cortamos ese último hilo sin problemas.

—Me tomas el pelo —dice, atónita.

—Piénsalo. Estás atrapada en una prisión de carne que no morirá en semanas... en años, incluso. El alma quiere irse y, a todos los efectos, ya se ha ido. La posesión, en este caso, no es más que una formalidad. Un relevo en la guardia.

Veo que el semblante de Hannah se nubla mientras escarba en la pila de libros de su mesa en busca de un cigarro. Hace que me pregunte si es posible que haya perdido alguna vez a un ser querido, víctima de un coma o de una enfermedad.

—Otra posibilidad es la simple erosión de la identidad humana —digo, en un intento por avanzar el tema de conversación. Llámalo ego, o la voluntad de vivir... la gente puede perder el control de Jeremy, consumo de drogas. —Me doy una palmada en el pecho—. Mírame. Gerhard sólo tenía veintinueve años cuando sucumbió, con todo su idealismo triturado por la corrupción y el doble juego de la Polizei y la ineeficacia de la labor policial. Se dio a la botella y se sumió en una profunda depresión. Al final todo aquello lo había aplastado hasta acabar casi con su espíritu. En cierto modo, era como un cadáver ambulante, y hay muchos más como él ahí fuera en las calles.

LOS DEMENTES

—¿Qué hay de los enfermos mentales? —pregunta Hannah.

Asiento con la cabeza.

—Los trastornos mentales como el autismo agudo privan al huésped de la posibilidad de ejercer su libre albedrío, lo que los hace vulnerables.

—Pero ¿qué hay de sus almas? ¡Están también... pendientes de un hilo?

—No es tanto que pendan de un hilo como que no son capaces de imponer su voluntad a la muestra. En cuando a lo que sucede con ellas... sinceramente, depende. Algunos son expulsados de su cuerpo, abandonados a la suerte que los espere, mientras que otros, sospecho, son encerrados en los recovecos de sus cerebros, impotentes para interferir con los deseos del demonio. De modo que sí, poseemos a los locos. Los encontramos en las callejuelas de la *Gropiusstadt*, con tantas cicatrices en las venas que ésta se han hundido y dejado largos surcos en sus brazos. Los encontramos en las salas más aisladas y oscuras de la *Invalidenhaus* o en los hogares de descanso para ancianos, que en ocasiones son peores que cualquier manicomio. Cuando hablamos de estos casos —admito—, somos demonios, muchas veces incluso después de encontrar un huésped.

—No dejas de hablar del libre albedrío —inquiere Hannah, con el rostro iluminado por un súbita idea—. ¡Y si Jeremy permitió la entrada a Golgohasht?

EL LIBRE ALBÉDRÍO

—¡Maldita sea! —Ha puesto el dedo en una llaga que se me había pasado por alto—. Encontramos unos cuantos libros sobre ocultismo en la biblioteca de Jeremy, pero los desestimé por considerarlos fantasías de adolescente.

—¿Qué libros tenía?

nos devuelve el sentido. Por lo general buscamos los cuerpos de aquellas personas cuya voluntad sea débil o cuyo espíritu esté maltrecho.

—¿Ocupas el cuerpo de un policía blandengue?

—Sería más adecuado decir que la voluntad de Liebner había sido machacada por tantos años de presenciar violencia y corrupción. Eso habría dejado un boquete en su mente y su alma por el que yo pude colarme. Profundizaré en eso enseguida.

—Vale. Dices que sus recuerdos os devuelven el sentido. ¿Cómo?

—Un inesperado efecto secundario de la posesión es que te embarcas en los recuerdos de otra persona. Los recuerdos especialmente fuertes existen en forma de imperativos emocionales, recordándonos los sucesos según el modo en que los sintieran. Si la persona ha soportado una emoción que le cambió la vida, como la pérdida de un amor, una decepción extraordinaria o un rencor enconado, nos sentimos inclinados a comprender esa sensación. Si ese alguien posee una chispa intocable de nobleza, una chispa que no pueda ser eliminada, también nos afecta. Reconocemos la emoción y la nobleza porque las sentimos por primera vez cuando hace eones Dios nos volvió la espalda. Por primera vez en eras, las asociamos a algo ajeno a nuestra miseria, y eso nos recuerda a los seres que fuimos una vez.

—Bueno, entonces qué problema hay con, er...

—Golgohasht. El problema es que, esta... restauración es más una excepción que la norma. Las emociones y la fuerza de carácter deben ser lo bastante pronunciadas para sacarnos de nuestros milenarios de tormento.

—¿Es eso lo que te pasó a tí?

—Yo... —Me interrumpo. La pregunta me pilla desprevenido y me siento desconcertado. Mi salvación se produjo a expensas de otra persona. ¡Cómo se expresa eso de forma sencilla? Vuelvo a Jeremy—. Los recuerdos del muchacho sólo proporcionan a Golgohasht instrucciones referentes a cómo funciona este nuevo mundo, pero nada parece indicar que Jeremy sea otra cosa que un mocosco malcriado.

—¿Por qué?

Sonrío.

—Gerhard tenía mucha experiencia con personas como Jeremy. El chaval era un drogadicto que esnifaba pegamento y disolvente de pintura. Sus padres intentaron ayudarle, pero se rindieron antes que él. Terminaron lavándose las manos y lo abandonaron a su autodestrucción. Así encontró Golgohasht su vía de entrada.

CARNE FRESCA

—Entonces, ¿poseéis a aquellas personas que hayan perdido sus almas?

—Metafóricamente hablando, sí. Nos atraen las personas cuyos espíritus hayan sido corroídos por la desesperación, la ira, la adicción... mortales que hayan perdido la chispa esencial de humanidad que los distingue de cualquier otro ser vivo. Cuando encontramos a una de estas personas, invadimos su cuerpo, expulsamos su alma para que se enfrente al olvido o la enterramos en los rincones más oscuros de su mente, donde no puedan interferir.

—¿Es eso lo que le ocurrió a Jeremy?

—Es posible que la adicción de Jeremy afectara a su alma, pero en estos momentos eso no son más que conjecturas. Si Jeremy murió de sobredosis, es probable que esa última acción obedeciera a la pura indulgencia; hedonismo gratuito sin más ambición que su subidón. Probablemente no sintiera ningún reparo en alimentar su adicción a pesar del precio físico y mental que tuviera que pagar, sin dejar así trazas de humanidad que mantuvieran a raya la locura y el odio de Golgohasht.

—Eso es mucho presumir —dice Hannah.

—Bueno, la segunda opción es que Jeremy se suicidara por sobredosis.

—En cuyo caso su vida no sería más que arrepentimientos y Golgohasht podría haber recuperado el buen juicio.

Meneo la cabeza.

—Tú no has visto la escena del crimen. Si Golgohasht lamentaba algo, era el hecho de que no habían víctimas suficientes para saciar su apetito.

—¿Cabe alguna otra posibilidad?

Reviso mi libreta.

—Veamos... tenía el *Necronomicón*...

—Basura.

—La *Goetia*...

—Ahí hay cosas útiles, pero no demasiadas.

—El libro del amanecer dorado...

—Podría servir.

—Cómo invocar a los espíritus...

—Ése es.

—¿Me tomas el pelo? Le he echado un vistazo y no son más que incoherencias sobre los principios enoquianos, cabalísticos y góeticos. Vale, incluye alguna perla que otra, pero había demasiadas lagunas.

—Como ocurre con casi todos los libros, pero ahora muchos paganos recurren a Internet para tapar esos agujeros.

—¿La gente publica rituales de invocación en Internet?

—Internet es Internet. ¡Tú qué crees!

—Pero si no encontré nada de parafernalia ocultista. Ni velas, ni altar...

—Cuando yo llevo a cabo un ritual, confío en un círculo de apoyo. El altar podría estar en la casa de otro.

Agarro a Hannah por la muñeca y salgo por la puerta arrastrándola.

—Supuse que Jeremy no tenía las luces necesarias para invitar a Golgohasht, pero si alguien le había proporcionado la información deliberadamente, es posible que Jeremy se hubiera convertido en un receptor voluntario, y Golgohasht habría salido ganando con el cambio. Ésa es la ventaja de la posesión voluntaria. Permite que el demonio se aclimate más deprisa y desarrolle antes sus habilidades. El inconveniente de las posesiones voluntarias, desde el punto de vista del demonio, es que la mayoría de los mortales lo hacen a cambio de favores o de un pacto. Si Jeremy firmó un pacto con Golgohasht...

—Tendrás que descubrir cuáles son sus términos.

—Exacto —digo mientras bajo las escaleras y corro hacia el coche.

—Bueno. ¿Adónde?

EL RASTRO DE LA FE

—Antes tengo que hablar con los amigos de Jeremy.

—¿Por qué?

—Golgohasht ve el mundo a través de los ojos de Jeremy. Los lazos que tuviera Jeremy con sus amistades, serán los que pueda aprovechar el demonio para obtener la fe que necesita para sobrevivir. —Miro a Hannah de soslayo—. Igual que te necesito yo a ti.

—Hay mucha gente que cree en los demonios.

—No hablo de creer. Hablo de tener fe. Para nosotros es algo tangible, invisible pero ubicuo, igual que el aire que respiramos. Es el combustible que alimenta nuestras almas. Sin ella, estamos indefensos.

—La fe no es saber.

—Olvídate de esas paparruchas filosóficas. La fe va de cerrar los ojos y saltar al vacío porque sabes que hay alguien ahí para cogerte. Va de creer en lo invisible, de rendir una parte de ti a un ideal o a un sueño, convirtiendo así ese sueño en realidad. En la sociedad actual, ese tipo de generosidad espiritual escasea, y es mejor cultivarla con el tiempo que arrancarla del alma de una persona.

—¿Qué tiene eso que ver con los amigos de Jeremy?

—Golgohasht probablemente irá tras las personas que conocía Jeremy. Piénsalo. Acabas de llegar al mundo y tú único sostén es lo que sepas tu huésped. ¿A quién te vas a acercar, a las personas que ya te conocen y confían en ti, o a un completo desconocido?

—Tiene sentido —admitió Hannah—. Bueno, ¿por dónde empezamos?

Le paso mi teléfono móvil.

—Marca. Te digo el número.

LA SIEGA DE FE

Hannah y yo atravesamos los blancos pasillos del Hospicio Infantil *Siedlung Neutempelhof*, dejando atrás puertas y niños llorando. El padre de

Michael Havis espera frente a la habitación de su hijo. Jeremy había visitado a Michael poco antes de que se produjeran los asesinatos.

—¿Cómo se encuentra? —pregunto, estrechándole la mano.

—Todavía débil. Los médicos dicen que ha sufrido una leve recaída.

—¿Qué ha ocurrido?

—Como le dije por teléfono, Jeremy se coló en la habitación de mi hijo y estuvieron charlando.

—¿Sobre qué?

—No lo sé. Se oía mal. Mi esposa marcó el ciento diez y entré corriendo en el cuarto para atraparlo. Pero...

—¿Pero qué?

—Michael estaba sufriendo convulsiones y Jeremy ya casi había salido por la ventana, con una puta sonrisa y la nariz ensangrentada. Corré hasta Michael...

—Lo comprendo, sr. Havis. Nos gustaría conversar a solas con Michael, si le parece a usted bien.

—¿Por qué?

—Es más probable que se sincere con nosotros si no tiene que preocuparse de decir alguna inconveniencia delante de su padre.

—Michael es un buen chico.

—Desde luego. No se ha metido en ningún lío. Pero ya sabe usted cómo son los críos. —Sr. Havis asiente por fin. Hannah y yo entramos solos en la habitación a oscuras.

Michael es un muchacho fornido, de pelo negro, en plena pubertad. Tiene la mirada, y el monitor del cardiograma emite pitidos a lánguidos intervalos. Los médicos dicen que ha sufrido un paro cardíaco. Yo sé la verdad.

—Golgohasht se manifestó delante de Michael, y no fue agradable —susurro a Hannah—. Así es nuestro tormento. Quizá fuéramos hermanos antes de la Caída, pero los milenarios de angustia han transformado nuestro rostro en el de un monstruo. Si lo deseamos, podemos convertir temporalmente el cuerpo de nuestro huésped, en un reflejo de lo que fuimos una vez.

—Entonces, ¿qué ha pasado?

—Golgohasht se quitó la careta que es Jeremy List y se manifestó en todo su terrible esplendor. Imagínate cómo se debió de sentir Michael, enfrentado a una bestia del Pozo, sabiendo en ese preciso instante que Dios y los demonios son reales. En un momento atroz, su vida se convirtió en una colección de antiguos pecados y transgresiones. Y tuvo miedo.

—¿Cuando... segáis —pregunta Hannah—, ¿es siempre así?

—La siega no consiste únicamente en dolor y sufrimiento... aunque probablemente así sea en el caso de Golgohasht. Puede ser amable, como manifestarse ante un niño lloroso y hacerle saber que su difunta madre está ahora en el Cielo y que la quiere mucho. La siega implica todo aquello que les haga creer en la gloria de lo invisible. La mayoría de los demonios recurren a emociones primitivas como el terror o el dolor. Otros, yo entre ellos, nos decantamos por la esperanza y el consuelo, porque todo lo que hacemos deja también su impronta en nuestras almas. Al hacer algo de bien en este mundo, interrumpimos nuestro propio ciclo de dolor. Regresamos paulatinamente al ángel que fuimos en vez de rendirnos a la antigua locura y el odio.

“Lo siento por Michael. Golgohasht le ha infligido todo este dolor y sufrimiento por el equivalente de nuestra calderilla. La siega de fe proporciona sólo un beneficio inmediato. La fe no proviene de la convicción, sino del miedo o el temor reverencial que desaparece con el tiempo y termina por secarse. Sólo se puede segar la fe de una persona un número limitado de veces antes de que se vuelva insensible. Por eso resulta mucho más eficaz alimentar la fe por medio de un pacto. Es más bien una inversión, y las ventajas no se cosechan tan deprisa, pero asegura un flujo constante de fe al que poder recurrir día a día.”

Hannah medita mis palabras, pero luego menea la cabeza.

—Tenemos un problema.

—¿Cuál?

—Si Golgohasht acudió a Michael para segar su fe, ¿por qué parar ahí? ¿Por qué no ir también a por sus padres? —Observa al muchacho dormido—. ¿El pacto tiene que ser voluntario?



—Sí —respondo despacio, mirando a mi criada con una mezcla de respeto y cautela—. Pero como todos los acuerdos, se puede imponer.

Me acerco a la cama.

—Michael —digo, susurrando al muchacho. Sus párpados aletean. Sé que no voy a sacarle gran cosa, pero supongo que no es el único implicado. Quizá pueda conducirme a otra persona—. Michael, ¿quién más tiene un pacto con Jeremy? —Le apoyo una mano en el pecho, aliviando el dolor y paliando el pánico. No le hace falta un infarto real—. Puedo liberarte del pacto, Michael, pero debo detener a Jeremy antes de que le haga esto a alguien más. ¿Quién más tiene un pacto con él?

El muchacho abre los ojos desorbitados por el horror.

—Rickie Metzger —susurra, más para sí que para mí.

PACTOS

Dejo el número de mí móvil en el instituto de Jeremy y un mensaje para que Richard Metzger se ponga en contacto conmigo.

Nos sentamos en el coche, esperando la llamada de Richard, y mientras tanto, le explico a Hannah algo sobre los pactos. Tendrá que saberlo todo si quiero que me ayude.

—A grandes rasgos, los pactos son contratos que nos obligan a cumplir un servicio a cambio de la fe de alguien.

—Siempre pensé que tenían que ver con pergaminos escritos con sangre o sellados con cera.

—Pintoresco, pero no. Nuestros pactos son acuerdos verbales voluntarios entre un mortal y nosotros. Ofrecemos un servicio, como el cumplimiento limitado de los deseos, y a cambio, vosotros abris un conducto por el que extraemos vuestra fuerza espiritual. De hecho, ese conducto trasciende el espacio. Existirá por grande que se la distancia que nos separe.

“Por eso son tan importantes los pactos para nosotros. Significa que la convicción de la persona que esté en nuestro poder, es lo bastante fuerte

para permitirle ceder voluntariamente una porción de sí misma, a cambio de obtener lo que deseé. En realidad, ofrecer esperanza a alguien es pan comido. Esas malditas líneas calientes y dietas para adelgazar en dos días, se han extendido porque le dan a la gente lo que quiere oír: soluciones sencillas sin esfuerzo. La parte difícil consiste en conseguir que sean receptivos y admitan que es cierto que desean algo.”

—Dicho así, parece fácil.

—Los pactos son complejos, porque implican seducir a alguien con verdades a medias. Ése es el quid de la cuestión. Muchos demonios engatusan a los mortales para que crean en ellos sin asustarlos ni revelarse por completo. Si el mortal tiene cualquier duda, cualquiera, el pacto se romperá si no satisfacemos sus deseos. Cuando cumples con tu parte del trato, no obstante, estamos vinculados.

—¡Eso es lo que hiciste conmigo!

—No. Yo nunca te mentí ni te oculté la verdad. ¡Acaso no estipula nuestro pacto que nunca te haré daño?

Hannah asiente, pero ahora hay una chispa de suspicacia en su mirada. Es un riesgo calculado, pero estoy dispuesto a asumirlo.

—Tienes suerte. Algunos demonios se manifiestan flagrantemente para que no quepa ninguna duda de su naturaleza. Es como poner todas las cartas sobre la mesa, sólo que en lugar de aterrorizar a su víctima, utilizan su poder para ayudar al mortal de alguna manera. Quizá los liberen de una deuda, consigan que remita la gravedad del cáncer de un hermano o sacien temporalmente la necesidad de consumir drogas o alcohol. Después de eso, te dejarán volver cuando estés preparado. Los camellos hacen lo mismo para enganchar a la gente. Les dejan saborear la oportunidad y la esperanza, y el resto viene solo. Así funciona el libre albedrío a nuestro favor.

—¡Qué hay de nuestro pacto?

—El nuestro tarda más tiempo, pero cimienta la confianza, que es lo importante. Va de comentar tus intenciones con alguien que necesite tu ayuda. Verás, no importa lo bien que se nos dé manipular a la gente,

siempre terminan por descubrir nuestro juego, del mismo modo que yo he descubierto el de Golgohasht. Manifestar tu poder y ofrecer un viaje gratis es manipular a alguien. La gente sabe cuándo la están estafando, y lo último que querrías es forjar un pacto con alguien que está dispuesto a jugártela.

AMIGOS Y VECINOS

Suena el teléfono y los dos damos un respiro.

—Al habla el detective Liebner.

—Um, hola. Soy Rickie —dice una voz nerviosa.

—Hola, Richard. ¿Puedes hablar?

—Sí, es el móvil de un amigo.

—Richard, no estás metido en ningún lío. Sólo quiero ayudarte.

—Vale.

—Necesito información sobre Golgohasht.

Un largo silencio ocupa la línea antes de que Richard susurre:

—¿Cómo lo sabe?

—No te preocupes. Suelo ocuparme de este tipo de cosas.

—¿En serio? —pregunta, asustado.

—Lo creas o no, siempre ando ayudando a la gente como tú.

—¿Cómo?

—Deteniendo a las criaturas como Golgohasht. No podré hacerlo a menos que sepa más de lo ocurrido.

—¿Se callarán así las voces? —pregunta, gimoteando casi.

—No estoy seguro, Richard, pero evitará que se vuelvan más fuertes.

Los minutos siguientes se convierten en una atropellada confesión, pero confirma casi todo lo que me esperaba. Aunque oírlo de labios de Richard me proporciona una imagen más nítida de Golgohasht y de lo que tengo que hacer. Hago algunas anotaciones antes de colgar finalmente el teléfono.

—Parece que Jeremy y sus amigos tonteaban con la magia. Dice Richard que encontraron el material en algo llamado dominio flotante, un sitio web secreto que cambia constantemente de dirección. Supuestamente contenía rituales para invocar y someter a su propio esclavo demoníaco. Está claro que estos críos no tenían la experiencia ni el conocimiento necesarios para realizar una invocación real, pero el ritual sirvió para llamar la atención de Golgohasht. Supongo que había escapado como el resto de nosotros y que acababa de abrirse paso a través del Velo. Richard dice que sintieron cómo entraba una presencia en el cuarto, y de repente a Jeremy le dio por ofrecer su cuerpo al demonio.

—¿Qué pasó luego?

—Richard y sus amigos salieron corriendo, pero Jeremy fue a visitarlos de uno en uno, obligándolos a forjar pactos a cambio de nimiedades como un mejor aspecto o un cuerpo más musculoso. Tenía que darles algo a cambio de su fe para sellar el pacto. Cumplir un deseo garantizaba que Golgohasht y los muchachos estuvieran unidos hasta que el demonio decidiera lo contrario. Desde entonces, ha estado succionando su fe, torturándolos rompiendo sus principios éticos y creándoles estigmas... lo que yo llamo heridas de pacto.

—¡Podéis hacernos daño! —puedo ver el temor en los ojos de Hannah.

—Prometí que te haría daño, ¿recuerdas? De lo contrario, podría robarte la fe suficiente para romper tu voluntad, y luego empezar a privarte de fe a expensas de tu salud y tu cordura.

—Pero, ¡estoy a salvo!

—Por mi Nombre —digo, apoyando suavemente una mano en la suya—. Pero Golgohasht no tiene tantos escrúpulos. —Pongo el coche en marcha y me adentro en la *Gneisenau Strasse*.— Continuará drenándoles fe a la fuerza hasta secar su voluntad, destrozándoles la mente en el proceso. Richard oye voces porque Golgohasht ya ha mermado su fe en una ocasión.

—¿Qué? ¡Cómo es eso posible?

—Mermar la voluntad de un esclavo es la mejor manera de volverlo loco y secar su reserva de convicción. Si Golgohasht sigue por ese camino, se quedará con un puñado de zombis que no podrían pro-

porcionar fe suficiente ni para encender una vela. Por eso la mayoría forjamos pactos y cuidamos de nuestros esclavos. Se invierten tiempo y energía, pero a la larga merece la pena.

—¿No pueden volverse contra Golgohasht estos muchachos?

—Desde luego. Los esclavos nos pueden traicionar en cualquier momento y revelar nuestros secretos si supieran alguno. De hecho, cada pequeño secreto que se nos escapa, divulga una pista crucial acerca de nuestras debilidades potenciales. Por eso casi todos los caídos tienen mucho cuidado con las personas en que confían. Tienen que ser alguien que sepan que luego no va a traicionarlos. Obligar a alguien a aceptar un pacto y abusar de él, es la mejor manera de volvemos vulnerables a la larga. Hay que ser sútiles.

—A lo mejor Golgohasht tiene otros planes en mente.

—Casi todos los demonios se concentran primero en el círculo familiar y de amistades de su huésped. Son las personas que mejor conocemos y que más confían en nosotros. Además, la gente tiende a relacionarse con quienes comparten sus creencias e intereses. Es más que probable que lo que deseara alguna vez nuestro huésped mortal, se corresponda con los deseos de sus amigos. El culturista que aspira a tener un físico perfecto probablemente tenga amigos en el gimnasio a los que vea a diario. El jugador que sueña con su gran golpe de suerte, se conocerá todas las casas de apuestas. El pedófilo que acosa a los niños, seguramente comparta sus vivencias con otros por Internet. Todos tenemos a alguien con el que compartir nuestras historias, porque buscamos amistades que simpaticen con nuestros gustos. Teniendo eso en cuenta, resulta sencillo abordar a esas personas y mostrarles alguna prueba de nuestro éxito personal para seducirlas. Cuando levantas de repente el doble de pesas en el gimnasio, la gente te pregunta cómo lo has conseguido. Cuando desplumas a los corredores locales, la gente quiere saber cuál es tu secreto.

—¿Tan sencillo resulta embaucarnos?

Me encojo de hombros.

—La gente siempre anda en busca de un viaje gratis. Piénsalo. Uno pierde cincuenta kilos y todo el mundo le pregunta cómo lo ha hecho. No son idiotas, saben que ha sido gracias a algún tipo de dieta, pero lo que esperan oír es, “¡Ha sido facilísimo! Se trata de un nuevo plan dietético que quema las calorías mientras estás tumbado viendo la tele y atrorrándote de pasteles”. Eso es lo que quiere la gente, y eso es lo que les ofrecemos.

—Supongo, entonces, que la parte difícil es conseguir que la gente crea en vosotros.

—¡Exacto! Ahí es donde entra en juego la sutileza. Muchos demonios fracasan en sus primeros intentos de forjar un pacto porque se imaginan que pueden revelarse sin más y acabar con toda sombra de duda. Lo que sucede, sin embargo, es que el mortal es incapaz de digerir lo que ve. Se limita a salir corriendo y termina racionalizando el incidente más tarde.

—Entonces, ¿cómo lo hacéis?

—Pasito a pasito. Averiguas qué necesita el mortal, y cuanto más parezca que tienes la respuesta a sus problemas, antes acudirá a ti en busca de ayuda. Muchos demonios se revelan entonces, cuando el mortal les pide ayuda, pero ni siquiera entonces está exento de riesgos. El que alguien formule una pregunta no significa que esté preparado para la respuesta. Algunos demonios organizan una pantomima para revelar su poder indirectamente, supuestamente sin que el demonio sepa que está siendo observado. Así da la impresión de que el mortal sabe algo que el demonio desconoce, lo que le inspira una falsa sensación de seguridad a la hora de abordar al caído según sus propios términos.

—¿Fue así como me sedujiste?

—No. Algunos caídos, yo entre ellos, no estamos interesados en juegos mentales. Supongo que vale más una acción que mil palabras, y hago todo lo posible por aconsejar a aquellos que se acercan a mí y ayudarles a dilucidar la manera de salir de su situación si es que pueden. Si no, llegamos a un acuerdo mutuo. Requiere más esfuerzo por mi parte, pero es mejor que recurrir a otras formas de manipulación más bajas. Al final, eso me proporciona todo cuanto necesito.

ROSTROS EN LA MULTITUD

—¡Así que soy una excepción? —pregunta Hannah—. ¡La mayoría de los demonios sólo se fijan en conocidos y familiares!

—De nuevo, nuestros huéspedes mortales dictan con quién nos encontramos en vida mediante sus viejas costumbres, sus aficiones y sus trabajos. La mayoría de los caídos se atienen a la antigua rutina de sus anfitriones en la medida de lo posible porque les infunde una sensación de familiaridad y eso nos inspira confianza. También nos proporciona contactos en el mundo mortal aparte de los familiares y amigos. Como detective Kripo, por ejemplo, conozco a los agentes de policía de distintas comisarías, tengo contactos en las calles e interrogo sospechosos y testigos a diario. Gracias a esta red social, me entero de rumores acerca de quién necesita qué y por qué. Me puedo tomar mi tiempo en investigar a esa persona y determinar todo lo que necesite saber antes de abordarla.

“Verás, el trabajo de cualquiera nos pone en contacto con la gente y nos proporciona un cierto control, pero los mejores papeles en la vida son aquellos en que las personas necesitadas acudirán a ti en busca de ayuda. Empleados de banca con acceso a los registros financieros de alguien, camareros que escuchan los problemas de todo el mundo, u obreros cuyo único pasatiempo en la cadena de montaje, consiste en mantenerse al tanto de los últimos rumores. Podría ser algo ilegal, como un traficante de drogas que conozca a los adictos de la localidad, una prostituta con una lista de clientes salidos, un corredor de apuestas, una cabeza rapada... lo que sea. La vida va de tener contactos y conocer gente. Los caídos sacamos provecho de estos contactos y averiguamos quiénes son los más necesitados. Después de eso, es sólo cuestión de convencerles de que tenemos algo que ofrecer.”

“Algunos demonios se apuntan como voluntarios, porque así pueden tratar directamente con los más necesitados. Después de eso, es sólo cuestión de convencerles de que tenemos algo que ofrecer.”

“Algunos demonios se apuntan como voluntarios, porque así pueden tratar directamente con los más necesitados. Las cocinas económicas y las distintas líneas calientes, para suicidas, fugitivos de sus hogares, mujeres maltratadas, adictos de todo tipo, orientación sexual... esto nos acerca a decenas de personas necesitadas. Y a menudo, esta gente está tan desesperada por conseguir ayuda o compañía que la aceptarán en cualquier forma que se la ofrezca. Proporcionar esperanza a estas personas es fácil, sobre todo porque sus necesidades son obvias.”

JUGUETES DE LA FE

—Entonces, ¿qué obtenéis vosotros a cambio de estas ofertas?

—Poder —responde, lacónico—. La fe mueve montañas, si se sabe utilizar. Yo sé, y tú, querida Hannah, me das la fuerza necesaria para obrar milagros.

—¿Cómo por ejemplo? —pregunta, con una amplia sonrisa inquisitiva.

—Bueno, como curar, por ejemplo. Si dispongo de una reserva accesible de fe, puedo restaurar casi cualquier herida que sufra. Es más, aunque todavía tenga que comer y dormir como cualquier mortal, no padezco ninguna enfermedad. Este cuerpo aún envejece, esa horrible maldición escapa a nuestro poder, pero puedo mantenerlo fuerte y vital hasta el final.

“Luego tenemos los aumentos físicos. Para matar a los padres de Jeremy, Golgohasht probablemente invistió el cuerpo del muchacho de una fuerza sobrehumana. Sus mejores físicas son reflejos de su yo demoníaco. Utilizó la fe para manifestar su verdadera forma durante algunos minutos “superponiendo” porciones de sí mismo a su forma mortal. En realidad, el cuerpo humano puede lograr eso fácilmente porque la carne es un potente receptáculo de fe. Ése es el motivo por el que los mortales podéis resistir la cirugía psíquica, caminar sobre carbones encendidos o manifestar estigmas. El cuerpo es un conductor de fe. De modo que los demonios no tenemos que esforzarnos demasiado para llevar eso al siguiente nivel y alterarnos físicamente, como hizo Golgohasht. Había profundas marcas de garras en el cuerpo de los padres de Jeremy, y el demonio hizo gala de una fuerza tremenda para inflictir algunas de las heridas más terribles. Supongo que también huiría del escenario a una velocidad sobrenatural.”

—¿Qué más?

—Seducción sobrenatural... lo que permite que nuestra naturaleza celestial transponga la piel. Es un reflejo de nuestra forma real y nuestro actual estado de gracia. Golgohasht la empleó con Michael y Richard, aunque no era necesario. Golgohasht no necesitaba estar allí para coger la fe, el pacto es tan fuerte que podría estar en cualquier parte del mundo. Sospecho que le gusta ver cómo tiembla gente ante su poder. Espera aquí un momento.

—¿Por qué? —pregunta Hannah, antes de fijarse en que hemos aparecido delante de un club de strip-tease—. Vale. No quiero saberlo.

ESTADOS DE GRACIA

Ingrid Deitz es una Lammashu, y le gusta distraerme mientras hablamos.

—¿Visita de negocios o de placer? —pregunta, sentada a horcajadas sobre mis caderas.

—Golgohasht está aquí. Encarnado.

—¿Y qué tiene que ver eso conmigo? —dice, restregándose por la cara sus senos blancos como la leche.

—Necesito que me ayudes a encontrarlo.

—Tú eres el poli, Ahrimal —ronronea, pasándome las manos por el pecho—. Ese tipo de cosas no encajan con mi trabajo.

—Y un cuerno. —Le aparto la mano de una bofetada cuando intenta deshacerme el nudo de la corbata—. Tengo información que ofrecerte a cambio.

Deja de girar y me mira fijamente a los ojos. Su lado mortal le está diciendo que no debería confiar nunca en un poli que le ofrezca un trato, y tiene razón.

—¿Información de qué tipo?

—La Polizei va a hacer una redada en este sitio dentro de poco, en busca de drogas. Quizá mañana, o la semana que viene. ¿Te interesan los detalles?

Ingrid se ergue con un resoplido y se sienta a mi lado.

—Mierda. Acabemos cuanto antes —dice, toda profesionalidad de repente—. ¿Quéquieres saber?

EL ORIGEN DEL TORMENTO

—Serviste en la misma legión que Golgohasht durante la guerra. ¿Qué hizo que perdiera el control?

Es una pregunta sencilla. Cuando comenzó la guerra, todos nosotros éramos unos idealistas determinados a convencer a Dios de la justicia de nuestra causa. Pero no volvimos a verlo directamente en mil largos años. Nos enfrentamos a la Hueste Celestial, nuestros antiguos hermanos y hermanas, y con cada golpe que descargábamos, cada vez que temblaba la tierra o se llenaba el firmamento de llamaradas, sentímos el mismo dolor en nuestra alma. Todavía me cuesta mirar la faz de la luna, surcada de cicatrices, sin sentirme vacío por dentro.

—¿Perder el control? —Ingrid se ríe sin gracia—. ¿Quién te ha dicho que perdiera el control?

No podíamos comprender por qué seguían enfrentándose a nosotros Dios y los ángeles leales a Él. ¿No veían que teníamos razón? ¿Acaso estaban ciegos? La confusión y el temor dieron paso a la frustración y la ira. Cuanto más se resistían los otros, más decididos estábamos a demostrarles que se equivocaban. Aquel fue nuestro primer escarceo con las emociones que Dios nunca había querido darnos. La creciente rabia y la hostilidad nos afectaron físicamente porque no estábamos diseñados para soportarlo. Era como un cáncer arraigado en nuestro pecho, un tumor maligno que crecía con el tiempo.

—Pero, ¿los ángeles que consumió...?

La creciente hostilidad nos atemorizaba, pero también nos hacía sentir bien. La marcha de la guerra iba en nuestra contra. Empezábamos a cansarnos, estábamos resentidos. Después de algún tiempo, la ira era lo único que nos sustentaba. De modo que dejamos que el tumor se extendiera.

—Golgohasht siempre cumplía sus órdenes, Ahrimal, a cualquier precio.

—¡Alguien le ordenó que devorara las almas de sus congéneres ángeles?

—Estábamos perdiendo la guerra. Nuestra amargura y nuestra furia estaban alejando a los mortales, privándonos así de su preciosa fe. Así que a alguien se le ocurrió la idea de arrebatar su poder a nuestros enemigos consumiendo sus almas.

Nos habíamos corrompido antes del Abismo, y nuestra desesperación no hizo sino empeorar las cosas. Cuando Dios nos arrojó a aquel negro vacío, habíamos perdido la guerra, y habíamos perdido la confianza de los mortales que intentábamos proteger. La rabia y el miedo se dispararon, igual que las acusaciones. Sin Lucifer, culpábamos de nuestra desgracia al primero que veíamos. Aquel germen de odio, nuestra angustia interior, creció como la mala hierba para alimentar nuestra paranoia y suspicacia. Nos llevó a olvidar quiénes éramos y por qué estábamos allí.

LOS PLANES DEL ALMA

—Mierda. Eso significa que Golgohasht sigue recibiendo órdenes. ¡A quién sirve?

—Ah, no —dice Ingrid con una sonrisa—. Se te ha agotado el crédito, Ahrimal. Si quieres más, tendrás que pagar.

Cuando huimos del Abismo y llegamos aquí, nuestra rabia era un millón de veces más fuerte que cuando nos había expulsado Dios. Muchos de nosotros pensamos que habíamos venido aquí para desencadenar el caos y castigar a la humanidad por habernos olvidado, destruyendo la tierra de Dios en el proceso. No comprendimos que nuestros huéspedes mortales podían actuar como un dique que contuviera nuestra ira. Para unos pocos afortunados como Ingrid y yo, nuestros huéspedes poseían cualidades como la compasión, el coraje y la generosidad, y eso hizo que nos paráramos a pensar. Nos detuvimos y meditamos acerca del lugar del que procedíamos y lo que habíamos hecho hasta la fecha.

—Mira, Ingrid. Te deberé una, ¡vale!

—¿Qué me deberás una? ¡Eso es todo lo que se te ocurre? Permite que te acompañe hasta la puerta.

En mi caso, Gerhard quería ser policía para marcar una diferencia, pero el mundo pudo con él. Con otros caídos, es la pérdida de un amor, el fracaso de una ambición, la nulidad de una esperanza o simplemente el final de una vida antes de tiempo lo que les inspira piedad. No sé muy bien por qué, pero estos recuerdos nos obligan a no pensar sólo en nosotros por un momento, y eso es suficiente para sacarnos de nuestro ensimismamiento.

—De acuerdo. Puedo conseguir que la Polizei no vuelva a molestarte, si lo que tienes que decirme merece la pena.

—Oh, sí que la merece. ¡Alguna vez has oído hablar de una jerarquía piramidal?

Este tipo de salvación no sirve para todos, pero sí para mí, por lo que me siento agradecido. Gracias a que los recuerdos de Gerhard actúan como un filtro, puedo tamizar mi ira. Eso está bien, porque la angustia demoníaca se perpetúa al herir a los demás. De hecho, cuanto más tormento acumules en tu interior, más querrás herir y castigar a los demás. Cuanto menos tengas acumulado, más fácil será que ayudes a los demás y ejerzas una influencia positiva. Lamentablemente, es mucho más sencillo infligir dolor y sufrimiento que inspirar y ofrecer esperanza.

—¿Qué tiene eso que ver con Golgohasht?

—Bueno, admito que no es lo mismo que enviar una carta en cadena, pero hay un grupo de Voraces que ha diseñado una especie de jerarquía piramidal, y Golgohasht trabaja para ellos.

Nuestro tormento nos afecta de diversas maneras, desde nuestra apariencia a nuestro comportamiento. La miseria engendra miseria porque cuanto más tormento posees, más lo reflejan nuestros pactos y evocaciones. Nuestros pactos apelan más al reverso oscuro o negativo de la gente. Fomentan el vicio y los deseos puramente materiales, convirtiendo a nuestros esclavos en viles caricaturas. La corrupción disfruta contribuyendo a la falta de moral y la degradación, y muchos pactos nacidos de demonios atormentados reflejan esta filosofía. Nuestros poderes también son dañinos, no conscientemente, sino debido a que ésa es la energía que consumimos;

fuerza para herir a alguien, conocimientos para volver loca a una persona, infligir dolor en lugar de sanar o satisfacer, y asustar a nuestras víctimas en vez de darles esperanza. Más evidente aún es nuestro aspecto, retorcido y demoníaco porque reflejamos cómo nos sentimos, nuestra amargura y rechazo. Somos los elementos manifiestos del calor abrasador y el frío paralizador. Más aún, somos el espejo de todo lo que hemos visto y sentido en los últimos miles de años, milenarios de miseria y brutalidad amasados en una forma aterradora.

—¡Qué traman? —pregunto, sabiendo que no puede tratarse de nada bueno.

—Es simple si lo piensas. Llega un Voraz a la tierra y empieza a obligar a sus víctimas a forjar pactos destructivos. Las drena sin piedad hasta que están tan pervertidas y deformadas...

—Oh, mierda.

—...que se convierten en candidatos de primera para ser poseídos por el siguiente desembarco de Voraces, que pasan a forjar sus propios pactos a su vez.

—Me he equivocado desde el principio. Lucifer nos proteja. Ingrid, tengo que irme.

—Espera. —Tira de mí y me susurra algo al oído. Musita unas rápidas sílabas que me dejan sin aliento—. Ahora me debes una —dice, y sé que tardaré mucho tiempo en saldar mi deuda con ella.

La esperanza le da la vuelta a todo. Si un demonio puede liberarse del ciclo de rabia y odio y ayudar a la gente, esa esperanza se traslucen en sus acciones y su aspecto. Naturalmente, no es tan sencillo, pero cada buena acción impulsa la siguiente, consiguiendo que resulte mucho más fácil ayudar a otras personas. Pronto, nuestros poderes reflejan nuestro estado y hacemos más bien que mal. Podemos tocar a alguien y curarlo porque no tenemos que engendrar desdicha para sentirnos mejor. Podemos ofrecer esperanza en lugar de dolor porque sabemos qué diferencia hay entre ambos. Incluso nuestra ánima recupera parte de su antigua gloria. Paulatinamente, las imperfecciones desaparecen y atisbamos a ese alguien del que hacia milenarios que nos habíamos olvidado. Es una sensación extraña, igual que ver antiguas fotografías en las que uno pesaba cien kilos menos y pensaba que su alegría no acabaría jamás. Todo lo que haces, y eres, alimenta esa sensación de bienestar. La ira sigue ahí, esperando a que flaquees y cometas algún acto cruel o beligerante, pero ya no es tu única compañera.

LAS ARGUCIAS DE LA BESTIA

—¡De modo que intenta volver locos a esos chavales, para que sus amigos puedan poseer sus cuerpos? —pregunta Hannah.

Asiento con la cabeza.

—A menos que pueda detenerlo.

EXORCISMOS

—¿Cómo? ¡Vas a buscar un cura que lo exorcice?

Al principio creo que está bromeando, hasta que la miro a la cara.

—No es como en el cine, Hannah. Pronunciar unas oraciones y enseñarnos la Biblia no es suficiente ni por asomo. Para serlo sincero, no hacen falta enseres sagrados para expulsar un demonio. Si consigues atrapar al demonio en un lugar y derrotarlo con fuerza de voluntad y fe, podrás ahuyentarlo. Lo que, ya puestos, es mucho más complicado de lo que parece.

—¿Qué hay del suelo sagrado, o de tirarle agua bendita a la cara?

—La tierra o el agua será tan poderosa como la fe que depositen en ella los mortales. ¡Cuánta gente sigue asistiendo a la iglesia y adora de verdad a Dios! Hace mil años, habría estado de acuerdo contigo, pero ahora encontrar un suelo verdaderamente sagrado o una pila llena de agua bendita de verdad es, por desgracia, muy difícil. No, ningún argumento de película de miedo va a acabar con Golgohasht. Tengo una idea, y como dijiste antes... tú eres mi red de seguridad.

Le entrego un papel cubierto por un diagrama y unas líneas minuciosamente redactadas.

—Ya sé que no es así como realizarías la invocación normalmente, pero es la única manera de asegurar mi regreso del Abismo en caso de que Golgohasht me mate. Necesito que comprendas quién y qué era yo antes de darte el ritual. De ese modo, tendrás más posibilidades de traerme de vuelta.

Hannah esboza una sonrisa melancólica.

—Ya veo. Vale, ¿cómo funciona esto?

LA INVOCACIÓN

Me estoy arriesgando con Hannah, pero confío en que me traiga de vuelta. El ritual de invocación es lo bastante exacto para rescatarme. También contiene la suficiente información errónea para evitar que un ritual de vinculación me convierta en su esclavo. Estoy casi convencido de que Hannah no me traicionaría, pero no puedo confiar en nadie tanto como para revelar nuestra mayor debilidad.

—El ritual de invocación es un hechizo típico entre los miles que abundan ahí fuera. Todo el mundo utiliza sus propios métodos, desde wiccanos como tú que invitáis a los espíritus hasta los paganos que emplean La Goetia, los numerólogos de la Cábala, los caballos la Loa... no hay una verdad absoluta. No importa una mierda. Lo importante en un ritual es la intención y la voluntad del convocante.

“Todas las cosas del universo tienen una resonancia armónica, una clave vibratoria a la que responden. ¿Has visto alguna vez esas imágenes de un punte en suspensión retorciéndose al viento? Quizá el viento sea de acecho, pero el viento pulsa la resonancia adecuada y lo convierte en melcocha. El mismo principio se aplica a los rituales de invocación.”

—¿Cómo?

—El ritual en sí es un objetivo que enfoca a un ser o un grupo de seres en concreto. Quemar incienso, dibujar un círculo, entonar un cántico... todo esto ayuda a expandir la voluntad del convocante y a capturar al demonio en cuestión, además de proporcionarnos un lugar seguro en que manifestarnos.

—¿Un lugar seguro?

—Es muy importante. Los caídos estamos vinculados al Abismo, lo que significa que cuando estamos fuera de nuestro recipiente, sea éste un huésped mortal o un objeto, el Pozo intenta arrastrarnos de nuevo. El círculo ritual, no obstante, es una zona intermedia, un lugar seguro donde el Abismo no puede alcanzarnos y nosotros podemos interactuar con el convocante a su antojo.

“Los verdaderos rituales de invocación son raros porque se precisa tiempo y esfuerzo para localizar a quien quieras encontrar. Es como intentar encontrar a una Hannah al azar al otro lado del teléfono sin ayuda de un listín o una operadora. Los rituales requieren una búsqueda intensiva para desentrañar el protocolo adecuado para establecer contacto. Algunos lanzadores realizan someros trabajos de investigación, localizando una Casa infernal al completo en una especie de acercamiento al azar. Como disparar la escopeta contra una bandada de aves; alguna tendrá que caer, ¿no? También es la mejor manera de meterse en problemas. Si no seleccionas a tus invitados, quizás recibas una visita no deseada... o indeseable.”

—Vale. Ya lo he pillado.

—Sin embargo, a menudo, los lanzadores que se centran en toda una Casa lo hacen porque carecen de la información necesaria para seleccionar un blanco específico. Les falta un nombre.

“Los invocadores de verdad dedican un tiempo extra a encontrar el Nombre Celestial del demonio. De esa forma, suelen saber dónde se meten. Verás, los nombres resultan cruciales para un ritual, lo que divide los rituales en dos categorías principales y tantas menores que ni siquiera merece la enumerarlas. La primera categoría es la más amplia porque comprende Casas enteras. El segundo tipo de ritual utiliza el título de un demonio. Éste es el nombre a conjurar, porque es también el que emplean la mayoría de los invocadores cuando buscan un demonio en concreto.”

Hannah asiente. Me siento culpable por no revelarle el tercer tipo de ritual, pero no puedo. El tercer ritual es generalmente exclusivo de ocultis-





transformado en cuchillas. Salta, pero leo la madeja del destino y me aparto un instante antes de que golpee con ambas manos.

Se pone de pie enseguida. Mis alas batén el aire vacío cuando se agacha para esquivar mi ataque. Gira e impacta con un antebrazo enorme en mi torso. Vuelo de espaldas, consciente de que piensa abalanzarse sobre mí en cuanto aterrice. Como era de esperar, aterrizo sin control y tengo a Golgohasht en mi pecho, vociferando igual que una bestia enloquecida, desgarrándome con sus zarpas. Doblego las fuerzas restringentes del cosmos, imprimiendo aceleración mediante mi fuerza de voluntad para lanzarlo a treinta metros de distancia. Queda suspendido momentáneamente en el aire, manipulando a su vez las fuerzas fundamentales, antes de estrellarse contra el tejado. Dispongo de un segundo para planear mi siguiente movimiento.

Sin embargo, vacilo. Estudiar el Gran Designio me permite atisbar el futuro, ver los numerosos resultados posibles de este encuentro. Cuesta críbar el torrente de información en el mejor de los casos, con tiempo de sobra para reflexionar, pero ahora... Debo tomar la decisión adecuada, elegir el único curso de acción que devolverá a Golgohasht al Pozo. La única forma de encontrar esa fina aguja de esperanza en este inmenso pajarral de posibilidades consiste en recurrir a la oscuridad alojada en el fondo de mi cerebro. Es increíble cuánto ayuda a concentrarse el antiguo odio.

Si me abro a las tinieblas, sabiendo que me dejará marcas, perderé parte de la humanidad que tanto me ha costado conseguir. Todo por el bien de un puñado de críos mortales que de todas maneras no serán más que polvo dentro de cien años. Claro que, si permito que Golgohasht los devore, ¿en cuánto se reducirá mí alma?

Se diría que estamos abocados a sacrificarnos por la humanidad. Sólo puedo rezar para que merezca la pena.

La oscuridad es dulce, inunda mi cerebro mientras mis labios forman palabras de poder y las líneas de la casualidad se extienden ante mis ojos. Veo que Golgohasht se pone de pie, con sus largas garras negras tendidas hacia mí. Cientos de posibilidades centellean ante mí, pero las sorteó con seguridad, impulsado por mi rabia, buscando la única ocasión de derrotar a mi adversario. Cuando la encuentro, mis labios se retraen para dibujar un rictus asesino.

Más palabras de poder crepitaban en el aire cuando doy forma a la luz que nos separa, y un simulacro perfecto de mí ser corre por el tejado al encuentro de Golgohasht, blandiendo una espada de fuego elemental. Al mismo tiempo yo corro por la cornisa del tejado, extendiendo mis alas para alzar el vuelo.

Se ríe, un sonido espantoso semejante al de huesos quebrándose. Distingue el espejismo de inmediato y salta sobre mí como un león, con las largas garras apuntadas a mi garganta.

Veo cómo se desarrolla la escena en mi cabeza. Si me mueve un instante demasiado pronto o demasiado tarde, Golgohasht me arrancará la

cabeza. Me descubro rezando al Lucero del Alba cuando me giro, arrojándome de espaldas lejos del tejado.

Golgohasht choca conmigo. Sus colmillos amarillos están a meros centímetros de mis ojos, su aliento pestilente penetra en mi nariz. Caemos, pero el Rabisu está poseído por la sed de sangre, lacerándome los costados y los brazos con sus garras aserradas. La agonía es indescriptible y siento lo cerca que estoy de la muerte. Golgohasht también, pero el sórdido placer que siente lo ciega ante el peligro.

Despliego las alas y giramos en el aire, hasta que Golgohasht se sitúa entre el suelo que se aproxima y yo. Cuando cambiamos de posición, siento de nuevo las fuerzas fundamentales y caemos más deprisa, a una velocidad mortal y más. Los ojos leoninos de Golgohasht se abren desorbitados y comienza a comprender que ha sido engañado, pero es entonces cuando abro las alas de nuevo y el Rabisu, más pesado, cae en picado, desgarrándome los brazos y el torso hasta el hueso.

El muro alto que rodea el apartamento de edificios está rematado por púas de acero forjado, más decorativas que otra cosa, pero servirán a mis propósitos. Golgohasht se estrella contra ellas con tal violencia que resquebraja la piedra que las sostiene en su sitio y desaparece en medio de una nube de mampostería pulverizada.

No aterrizo sino que me desplomo. Los demonios podemos recurrir a la fe para curar casi cualquier herida, pero el daño que me ha infligido Golgohasht es extraordinario. Veo una lluvia de gotas escarlatas que mojan las piedras del pavimento y me pregunto si me desangraré hasta morir antes de convertirme de nuevo en Liebner y trastabillar los escasos pasos que me separan del hospital.

Golgohasht no yace entre los escombros al pie del muro. Sólo el cuerpo destrozado y ensangrentado de Jeremy List, asaeteado por media docena de lanzas de hierro. Ni siquiera el temible Rabisu podía reparar el daño masivo provocado por la caída. Una parte de mí esperaba que siguiera cayendo, chillando de rabia y dolor mientras se precipita al Abismo que lo aguarda.

Me desembarazo de mi forma apocalíptica cuando salen los primeros ordenanzas del hospital y corren hacia mí. El dolor es immense, ocupa el mundo entero, y lo recibo complacido, rezando para que su calor cauterizador elimine la negrura que he vuelto a alojar en mi corazón. Sé que no voy a tener tanta suerte, como también sé que la batalla con Golgohasht no ha terminado del todo. Escapó del Pozo una vez y volverá a hacerlo. Es sólo cuestión de tiempo hasta que consiga atravesar la Vorágine y regrese a este mundo maltrecho y magullado. Quizá para cuando llegue ese momento haya conseguido borrar la mácula de mi alma, pero si tengo que volver a entregarme a las tinieblas para evitar un mal mayor, lo haré. Hemos perdido el Cielo para siempre, y el Infierno ya no puede retenernos.

Lo único que nos queda es este mundo, y lo que decidimos hacer de él. Personalmente, pienso que merece la pena pagar cualquier precio.



post

Los dos hombres no podían ser más diferentes.

El mayor parecía más joven, un dechado de salud, soltura y confianza. Hacía gala de un look atractivo, y podía conseguir que un traje de saldo pareciera de seda y confeccionado a medida. Cuando se vestía con un traje de seda confeccionado a medida (como hoy) tenía todavía mejor aspecto. Se llamaba Jonathan Vuoto, pero para sus criados y colegas era Johnny Bronco.

—Así que necesitas que te haga un gran favor —dijo Johnny Bronco—. Eso no te saldrá barato.

Su suplicante era bajo, mosfletudo y pálido. Parecía desaliñado aunque acabara de afeitarse, y podía conseguir que cualquier conjunto de prendas pareciera raído y arrugado. Se vestía con una cazadora a cuadros que tenía peor aspecto cuando se la ponía que cuando la dejaba colgada en la perchera. Tenía una fea cicatriz en la cara y llevaba gafas de sol, incluso bajo techo. Se llamaba Harvey Cimillo.

—Ya lo sé. El caso es que no quiero hablar de eso aquí. Es, ya sabe, un asunto privado.

Johnny sonrió y miró a sus muchachos, que acababan de poner los ojos en blanco. Cimillo era un macarrón, un mal chiste, un don nadie. Divertido, Johnny dijo:

—Claro. Pasemos a mi despacho.

Una vez dentro, Harvey comenzó:

—El caso es que se trata de Sal.

—Tienes un problema con Sal.

—Eso. El caso es que este problema podría ponerte feo, ¿sabe usted?

—¿Y quieres que te eche una mano? —Johnny meneó la cabeza—. Harvey, vas camino de convertirte en el inadaptado más famoso de toda Jersey. ¿Por qué iba yo a prestarte dinero?

—No quiero dinero. Sólo quiero que se mantenga usted al margen si las cosas se ponen feas.

Johnny se desternilló de risa. Se rió tanto que empezó a toser.

—¿Feas? ¿Feas para quién?

—Para Sal, claro.

Esto provocó más carcajadas.

—¿Tú le vas a poner feas las cosas a Sol? Ésa sí que es buena, Cimillo. Me vas a matar. —De nuevo, su risa terminó en un ataque de tos, más largo y más doloroso.

Paulatinamente, Johnny Bronco comprendió que algo iba mal. Harvey no estaba nervioso. Harvey no le reía las gracias. Harvey se había quitado las gafas de sol, revelando un ojo lleno de sangre y pus. Harvey parecía serio y duro.

—Johnny, ¿has ido al médico últimamente?

—Sano como una lechuga — jadeó Vuoto.

—Pues más te vale cambiar de médico, porque el que tienes ha pasado por alto un par de tumores que tienes en el pulmón izquierdo. Uno del tamaño de una puta pelota de golf.

—Estás loco... —siseó Johnny. Harvey se inclinó sobre él.

—Ahora veo cosas, Johnny. Veo esa mierda que tienes en los pulmones. Veo tu futuro, y a menos que cojas el rábano por las hojas, va a ser muy corto. También veo el futuro de Sal, y no pinta mucho mejor.

Johnny levantó los ojos, perplejo y asustado.

—Mi consejo es que te sometas a un tratamiento de los buenos, y deprisa. También te aconsejo que te mantengas al margen cuando empiecen a ocurrirles cosas a Sal y sus muchachos. ¿Me sigues? No querrás acabar llamándote Johnny Bronquitis, ¿eh, Johnny?

Harvey estiró el brazo y dio una palmada a Johnny en la mesilla antes de ponerse de pie y abrir la puerta de la oficina.

Componiendo un creíble semblante de pánico, gritó:

—¡Hey... chicos! ¡Chicos, llamad a un médico! ¡Llamad a una ambulancia, creo que a Johnny le pasa algo!

Capítulo Cinco: Las Casas De Las Hinterbeas

En mi comienzo está mi fin. En sucesión
Se levantan y caen casas, se desmoronan, se extienden,
Se las retira, se las destruye, se las restaura...
— T.S. Eliot, East Coker





LAS SEBETTU

Las siete Casas Celestiales que creara Dios definían los deberes y los poderes de cada ángel que las componía, refinando sus naturalezas individuales y moldeando su identidad dentro de una jerarquía rígidamente estructurada. Antes de la Caída, cada Casa estaba gobernada por un ángel central (al que se denominaba autarca), que dirigía las actividades de sus subordinados por medio de un consejo de tenientes. Estos tenientes disponían de su propio círculo de subordinados, que informaban de las actividades de los ángeles que estaban a su cargo, etcétera, así hasta llegar al rango más bajo de los siervos celestiales. No se comprendía el ascenso ni la degradación. Los deberes de cada ángel eran invariables, y los Elohim se conformaban con desempeñar su papel mientras el cosmos cobraba forma, sin esperar nada más que lo que les daba el Creador.

Cuando los ángeles rebeldes se apartaron de sus hermanos, su identidad como miembros de una Casa específica se mantuvo más fuerte que nunca, y no hubo de pasar mucho tiempo antes de que los caídos restablecieran la jerarquía que se había perdido, restaurando el sentido de la función y la finalidad que anhelaban los ángeles. Estas casas Rebeldes, llamadas en su conjunto las Sebetu (literalmente, "las Siete"), estaban reñidas en cierto modo con la estructura feudal que había impuesto Lucifer a la hueste infernal al comienzo de la guerra. Conforme transcurría el tiempo, la función del autarca rebelde y sus tenientes se concentró en respaldar las prioridades y los planes de los miembros de las Casas al tiempo que contribuían simultánea e individualmente al esfuerzo bélico. Algunos caídos señalan que surgieron rivalidades e intrigas durante la contienda, pero aunque las tornas se volvían inexorablemente contra los rebeldes, ni Lucifer ni sus tenientes intentaron disolver las Sebetu ni paliar su influencia. Obligar a los caídos a renunciar a los lazos con su Casa era simplemente inconcebible, por muy desesperada que fuera la situación.

LEALTADES DIVIDIDAS

Durante la guerra, el rebelde medio se debatía entre la lealtad a su comandante y los deseos de los antiguos de su Casa. Más adelante, cuando las facciones internas dividieron la hueste en filosofías enfrentadas, este ejercicio de malabarismo se complicaría aún más. Cada rebelde debía decidir, en función de sus propios objetivos y deseos, a qué señor quería profesar lealtad y a cuál ignoraría cuando estallaran los conflictos. Estas lealtades a menudo variaban de un día a otro y de un momento al siguiente.

Esta tesisura de la lealtad dividida es aún más acuciante ahora que los caídos han regresado a la Tierra. Casi todos (si no todos) los señores de la guerra, antiguos de las Casas y líderes de las facciones permanecen atrapados en el Abismo, lo que deja a cada demonio con la libertad de elegir dónde depositar su fidelidad. Pueden decidir seguir las órdenes de señores lejanos, restaurar la primacía de su Casa o renunciar a las antiguas costumbres y crear un nuevo orden a partir de los dogmas de sus respectivas facciones.

AZOTE

"Nada podrá protegerte eternamente, así que no te preocupes por la eternidad. Preocúpate por el aquí y el ahora".

Antes de la Edad de la Furia, los Guardianes desempeñaban un papel enviable en el Paraíso. Se les había confiado la transmisión del sagrado Aliento de Vida, y su deber los mantenía muy cerca de su adorada humanidad. Mejor aún, era su deber proteger a todos los seres que animaban. Donde otro ángel podría haberse sentido culpable por rozar la frontera del incumplimiento de sus órdenes de no interferir, los Ángeles del Viento cumplían estrictamente con su deber cuando observaban ensimismados a los humanos a los que consideraban en secreto hijos suyos, así como de Dios.

Pero aun cuando sentían el placer de la presencia de la humanidad, sentían aún más el dolor de la frustración de los mortales. Su proximidad era tormento y júbilo a un tiempo, y la tensión entre ambos extremos terminó por conducir a muchos al punto del colapso. Cuando estalló la revuelta, Lucifer encontró muchos seguidores entusiasmados en el Firmamento. Lo cierto es que, después de la propia Casa del Lucero del Alba, la Cada del Viento Arreciante fue la que más ángeles de alto nivel proporcionó a la causa rebelde.

En la guerra, los Azotes demostraron ser entregados guerreros. La censura del Cielo no quebró su ánimo: Lejos de ello, el peso del castigo que se abatió sobre la humanidad contribuyó en gran medida a reafirmar a los Azotes en su oposición a Dios y la Hueste Sagrada. Pobres rivales para los Fundamentales y los Ángeles Salvajes en la batalla en el mundo físico, la rapidez de reflejos y los poderes de ocultación de los Azotes los convertían en excelentes mensajeros, exploradores y espías.

Tras la huida, los Azotes gozan de un amplio respeto. Sus valerosas hazañas durante la guerra les han forjado una merecida reputación por su lealtad aún in extremis. Todas las facciones entre los recién escapados caídos quieren defensores leales, sobre todo si éstos pueden curar con una mano y herir con la otra.

Facciones: Los Azotes más optimistas tienden a comulgar con los Reconciliadores. El concepto de un mundo recuperado les resulta más tentador que la noción de uno gobernado por los Fáusticos o destruido por los Voraces.

Otros Azotes continúan profesando lealtad a Lucifer, creyendo que consiguió escapar de algún modo al castigo de los ángeles. Si consiguió salvarse hace

enes, quizás ahora sea la clave para salvar a la humanidad. Lo cierto es que encontrar al único caído con una experiencia continua en el mundo, suele considerarse una mejor manera de encontrar respuestas, que unirse a la polémica sociedad de los Crípticos.

Los Fáusticos sí que cuentan con Azotes en sus filas. La Segunda Casa estaba, y en cierto modo sigue estando, íntimamente preocupada por la seguridad de la humanidad. Pueden bendecir o maldecir, pero utilizar fríamente a las personas como si fueran objetos no les resulta sencillo.

Preludio: Las almas temerosas claman por defensores, e incluso en su estado de caídos, a los antiguos Ángeles Protectores les cuesta hacer oídos sordos a ese clamor. Los Azotes fueron una vez los padres de la humanidad —de toda la vida, en realidad— y la llamada de auxilio de cualquier de sus retos aún merece su atención.

Pero este mundo, las ruinas del Paraíso está lleno de lágrimas, reales e imaginarias. Un Azote podría sentirse atraído por el genuino temor, sólo para descubrir que es egoísta. Los Azotes desafortunados se encuentran atrapados en los cuerpos de aquellos que temían las consecuencias de sus propias decisiones imprudentes, o de aquellos que temían el resultado final de los problemas que no habían hecho nada por arreglar o evitar.

Fe: Hablando en términos prácticos, la siega de Fe de los mortales es tarea sencilla para los Azotes. La salud es un bien preciado para la humanidad. Para algunas personas, ningún precio es demasiado alto con tal de encontrar una cura que escape a los avances de la ciencia médica. Fundar una iglesia o una secta basada en los "Espíritus de la Robustez" no supone ningún reto para unos seres que son capaces de curar el SIDA, reparar una columna vertebral rota o corregir la deformidad de un recién nacido con espina bífida. El principal desafío al que se enfrentan estas estrategias es a menudo ético, puesto que estas estructuras prometen, incluso implícitamente, que el demonio patrón puede proteger a los fieles por siempre jamás. Por otro lado, los Azotes que han renunciado a la humanidad simplemente se sincieran y se presentan como espíritus de la salud y la enfermedad.

Los Azotes crueles (o simplemente indiferentes) tienden a pecar de caprichosos en el uso de sus esclavos. La maldición particular que lanzó Dios sobre la Segunda Casa los afectó seriamente, y el irritante conocimiento de que todo humano está condenado a morir de todos modos, puede desembocar rápidamente en la desolación y la insensibilidad. Desde el punto de vista de un ser infinito, ¿qué más da si alguien muere con cinco años o con cincuenta?



Los Azotes con un Tormento bajo son más proclives a comprender la tentación de reanudar su papel protector. Por consiguiente, es más probable que esclavicen a quienes consideren merecedores de su protección. Los mortales "dignos" que estén dispuestos a vender su alma escasean, evidentemente, pero la recompensa es que sus cualidades mortales harán que al Azote le resulte más fácil resistirse a la mermada desenfrenada.

Creación del personaje: Las personas que llaman la atención de los Azotes suelen tener puntuaciones bajas en los Atributos Sociales: Una vida de temor siempre tenderá a limitar las oportunidades de alguien de conocer a otras personas y congeniar con ellas. Un hipocondríaco nervioso podría tener valores Físicos sorprendentemente elevados, sobre todo la Resistencia, recompensa de una vida dedicada al gimnasio, intentando en todo momento burlar a la Parca. Entre los rasgos Mentales, la Percepción suele ser la más alta, aumentada por una vida de saltar al mínimo sonido y escrutar constantemente en la oscuridad cuando se está solo en casa.

Tener miedo por costumbre también puede traducirse en una Habilidad de Esquiva superior a la media. A menudo, los huéspedes poseen un bajo nivel de Talentos o Conocimientos para reflejar la naturaleza de su hombre del saco personal. Por ejemplo, una Habilidad de Medicina baja será común entre quienes no sean profesionales de ese campo, aunque anden siempre preocupados por su salud. Alguien que tenga menos miedo a la enfermedad pero sienta pavor ante la posibilidad de sufrir una agresión física, podría tener un punto o dos en Armas de Fuego. Otros miedos más sutiles —por ejemplo, a la insuficiencia intelectual o social— podrían estimular el estudio de la Etiqueta o el Academicismo.

Los Trasfondos varían en gran medida, aunque muchos huéspedes que vivieran atemorizados egoístamente, serían avaros dotados de mucho Recursos. Para aquellas personas cuyos temores estuvieran más fundados —porque vivieran en una zona o una situación peligrosa— serán comunes los Aliados o los Contactos.

Tormento inicial: 3

Saberes de la casa: Saber del Despertar, Saber del Firmamento, Saber de los Vientos

Debilidades: Un problema que tienen las demás Casas con los Azotes —y que los Azotes tienen con ellos mismos— es que los Azotes tienen un problema con la humanidad. O bien ven a los mortales como tesorospreciados que hay que proteger y ayudar en todo momento, o bien les parece que sus vidas breves y en última instancia finitas, son insignificantes, indignas y, en resumen absurdas. Los mortales constituyen el eje en torno al que gira la existencia de un Azote, y de una forma o de otra resulta complicado encontrar el equilibrio entre ambas actitudes.

ESTEREOTIPOS

Corruptores: En el pasado fueron un océano a la espera de que la humanidad lo explorara. Ahora se han convertido en un arrecife en el que encallan los mortales. A un nivel práctico, sus poderes resultan útiles, pero todo el mundo es susceptible de ser utilizado.

Devoradores: Donde otros tienden a considerar a los Devoradores salvajes irracionales, los Azotes ven más allá. Los Azotes furiosos piensan que los Devoradores son el justo castigo de una civilización humana rebajada a su nivel. Los más equilibrados se preguntan si los Devoradores podrían ser la clave para sanar la naturaleza en vez de dañarla.

Diablos: Antes los Ángeles de la Luz portaban la voluntad de Dios, pero ahora la voluntad de Dios es desconocida, inalcanzable, y los Diablos no tienen función. Quizá sigan diciendo chorraditas con su propia voz, pero la maldición que les lanzó Dios es evidente: Ya no sirven para nada.

Malefactores: A los humanos les encantan las cosas, y los Malefactores se las proporcionan. Eso es lo único para lo que valen. Su pragmatismo es un buen contrapunto a la abstracción del Azote... siempre que éste pueda convencerlos de que tienen tanto que ganar como él.

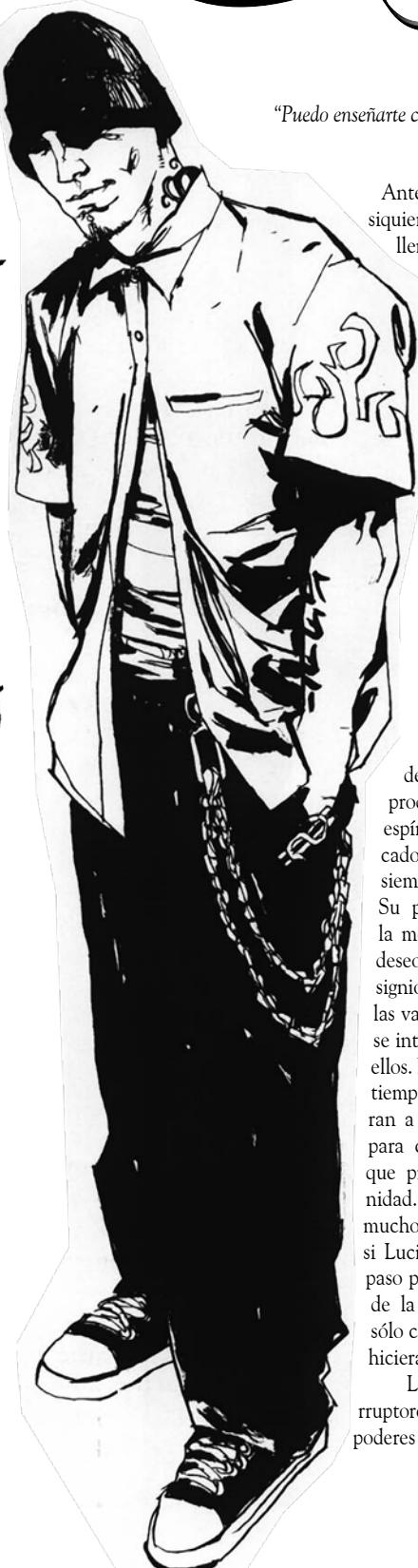
Perversos: Quizá el mundo esté devastado y patas arriba, y quizás los antiguos Azares lo vean ahora a través de un cristal empañado, pero no están completamente ciegos. En lugar de burlarse de ellos por lo que han perdido, los Azotes suelen respetar los andrajosos restos de iluminación que conservan los Perversos.

Verdugos: Aunque los Verdugos tienden a considerar que no hay nada más importante ni merecedor de su tiempo que su legado de muerte, hay que decir que el mundo moderno ofrece multitud de buenas razones para pensar así. Al ser la Casa con más contacto (por tenue que sea) con la suerte de las almas de los difuntos, son aliados importantes que conviene cultivar.

Una de las consecuencias de este problema es la tendencia a juzgar las cosas colectivamente. Los Azotes rara vez toman una decisión individual según el caso: Intentan regir sus vidas por principios inflexibles y absolutos. Por tanto, algunos Azotes condenan a Gandhi y a Martin Luther King junto al resto de los seres humanos, mientras que otros defienden a Hitler y Stalin como defienden al resto de la humanidad. Si se ve la humanidad como un sembrado, cuesta concentrarse en cada una de las semillas.

CORRUPTOR

"Puedo enseñarte cosas que te maravillarán. Sólo tienes que darme la mano y cambiaré tu vida para siempre".



Antes de que hubiera tierra siquiera, los grandes océanos llenaban el mundo. Los ángeles que dominaban este reino vasto y poderoso eran llamados Nereidas, y se contaban entre las creaciones más hermosas de Dios. Ellos eran los númenes y las musas, y sus poderes resonaban con las pasiones que conducían al arte y las búsquedas del conocimiento y la verdad.

Las Nereidas debían inspirar a la humanidad, seducirla con misterios y espolearla para que se atreviera a explorar el mundo y descubrir sus numerosos prodigios ocultos. Eran el espíritu del anhelo personificado, siempre incitante, pero siempre fuera del alcance. Su poder les proporcionaba la mejor comprensión de los deseos humanos, pero el designio de Dios aseguraba que las vastas extensiones marinas se interpusieran siempre entre ellos. No hubo de pasar mucho tiempo antes de que comenzaran a lamentarse de su deber para con el Cielo y el amor que profesaban por la humanidad. Al volver la vista atrás, muchos corruptores creen que si Lucifer no hubiera salido al paso para enarbolar la bandera de la revolución, habría sido sólo cuestión de tiempo que lo hiciera alguna Nereida.

La Caída vigorizó a los Corruptores, que se valieron de sus poderes para inspirar a mortales

y ángeles rebeldes por igual en la lucha contra el Cielo. Se convirtieron en símbolos vivientes del conflicto, reflejando las mejores cualidades de la resistencia y animando a otros a hacer lo mismo. Lo más importante era que mantenían alta la moral de los rebeldes, incluso durante los momentos más crudos de la guerra, sanando heridas espirituales que ningún Azote ni Devorador podría restañar. La devoción que inspiraban estos caídos dio pie a algunas de las proezas más célebres de la contienda, cimentando así románticas epopeyas que resuenan todavía en el alma colectiva de la humanidad.

La derrota supuso un terrible revés para los Corruptores, que jamás dudaron de que la rebelión fuera una causa justa. Aunque estaban más acostumbrados al aislamiento que la mayoría de los caídos, los Corruptores se contaron entre los primeros en sucumbir a las agonías del Abismo, cauterizando las heridas de su pérdida con cuchillos de odio al rojo vivo.

Ahora que se han roto las puertas del Abismo y los Corruptores vuelven a ser libres, pueden obrar sus artificios en el seno de una civilización que valora las apariencias sobre todo lo demás. Empujan a hombres y mujeres a cometer actos de obsesión, celos y deseo capaces de arruinar familias enteras, tirar carreras por la borda o destruir gobiernos. Pero también pueden avivar la comprensión humana de la filosofía, la camaradería y el arte, del mundo moderno. Fueron creados como misterios vivientes, peligrosos y seductores, destinados a inspirar actos de coraje y fuerza que impulsen el crecimiento el alma humana.

Facciones: Los Corruptores probablemente sean Fáusticos o Voraces. En el primer caso, se sentirán cautivados por la humanidad. Reaccionarán con deleite, o al menos respeto, ante su renovada relación con los mortales. Los Voraces se comportan como amantes despechados, vengándose sutilmente (pero sin piedad) de quienes consideran que los han traicionado. Rompen corazones y mentes, y fomentan la discordia para ver cómo se disuelven los grupos en medio de una vorágine de amargas reclamaciones y violencia.

Por otra parte, algunos Corruptores se sienten decepcionados por la civilización humana actual, por lo que se vuelven Fáusticos. Añoran la hermosa visión que tenían antes de la guerra, y comprenden que los humanos forman parte esencial de ella.

Algunos Corruptores podrían sentirse fascinados por las empresas de los Luciferinos o los Crípticos, según cuáles fueran sus contactos y sus experiencias durante el conflicto. No obstante, son muy pocos los que comulgan con los Reconciliadores. Aunque quisieran, muchos Corruptores saben que no hay camino de vuelta al paraíso, y ahora que han caído las antiguas barreras, no pueden ser reconstruidas.

Preludio: Los Corruptores se sienten atraídos por los vanidosos y los apasionados. No es probable que sus huéspedes hayan sido pensadores espirituales ni lógicos en vida, sino más bien personas atraídas por lo físico y lo inmediato. No tenían por qué ser necesariamente promiscuos, pero sí es posible que se gastaran todo lo que tuvieran en vestir a la última y comprarse los juguetes más rápidos. A menudo se obsesionarían con trivialidades, restringiendo toda su atención para hacer oídos sordos a los vientos de cambio que solapaban a su alrededor.

ESTEREOTIPOS

Los idealistas que atraen a un Corruptor no se interesan por las teorías abstractas ni las realidades pragmáticas, sino por la acción inmediata para cambiar el mundo. Los candidatos más previsores son artistas que intentan reflejar grandes porciones de la realidad en su obra, seguros de que pueden capturar las sutilezas que los rodean.

Otros candidatos podrían haber estado más profundamente afectados por los asuntos de la carne. Quienes amaran profundamente o a menudo y fueran rechazados, quienes apoyaran una causa y fuesen traicionados por ella... también estas personas podrían estar atrapadas en el presente, donde la autocompasión y los deseos de mezquina venganza reemplazan el sincero pesar o la ira.

Otra categoría de huéspedes probables comprende a quienes hayan sufrido por su arte de forma literal: artistas muertos de hambre, escritores frustrados y músicos callejeros con el espíritu roto por el rechazo, las deudas y las adicciones.

Fe: La siega de fe es un acto peligroso para muchos Corruptores, porque no están acostumbrados a intimar con humanos. Llamar la atención de la gente es sencillo; concentrarla no. Mediante el uso indiscriminado de su saber, el Corruptor puede reunir muy deprisa un gran grupo de seguidores (y provocar posiblemente algunos disturbios en el proceso), pero esta multitud no le será de mucha utilidad. La adulación ciega y el ansia de autodestrucción no son iguales que la fe, aunque con paciencia, podrían proporcionar los cimientos sobre los que sustentarla. En esencia, el Corruptor debe convencer a sus seguidores de que son dignos de los dones que les conceda.

Muchos de estos dones implican expandir la percepción más allá del demonio para abarcar el mundo en general. Permiten a los esclavos desarrollar su conocimiento y, lo más importante, su comprensión intuitiva de su entorno. Esto podría traducirse en una sensación general de iluminación, o una concentración más específica en un tema en concreto. A menudo se manifiesta en forma de obras de arte o expresiones más directas, como el activismo político o social. Esta comprensión a menudo viene acompañada de una confianza renovada, capaz de sobreponerse incluso al miedo o la coacción sobrenatural.

Creación del personaje: Priman los Atributos Sociales. Todos ellos son importantes, y con independencia de la condición del cuerpo del huésped, su Apariencia siempre debería ser de 3 como mínimo. Los Talentos como la Empatía, la Intuición y el Subterfugio son innatos, al igual que la Supervivencia. Los orígenes como espíritus del agua de los Corruptores les proporciona una esbeltez que se suele traducir en una elevada Destreza y buenas puntuaciones en Esquivar y Sigilo, y quizás también en Pelea. Pocos se preocupan del conocimiento detallado del academicismo moderno y otros temas relacionados, y consideran la política humana como algo de mal gusto.

Azotes: Existen muchas similitudes entre ambas Casas, dado que las dos se preocupan de los elementos físicos y los misterios de la vida. Esto facilita que se trabe amistad y se confíe en los Ángeles del Viento, tendencia que a menudo desemboca en tragedia.

Devoradores: Se da una curiosa afinidad entre los Corruptores y los Devoradores, o eso creen los Corruptores. Ambos combinan elementos de lo salvaje y, en cierto modo, comparten un interés por los asuntos de la carne.

Diablos: Los Corruptores suelen recelar de los Diablos, dado que éstos parecen intentar imponer siempre su visión del mundo aun después de mil años de tragedia. Antes fueron la voz de Dios, pero ahora su mensaje es pura y detestable demagogia.

Malefactores: Esta Casa es la que más interesa y atrae a los Corruptores, porque parece que los Malefactores comprenden de verdad la intersección de la belleza, el misterio y la función, aunque sea sólo en lo inanimado.

Perversos: Los Corruptores no comprenden realmente a esta Casa ni las zonas que componen su dominio. Los Perversos prefieren la intuición a la fría razón, que consideran anatema de la verdadera maravilla y la inspiración.

Verdugos: En gran medida, los Corruptores ven a los Verdugos como espíritus afines que comprenden el dolor de la auténtica soledad y el aislamiento, aunque la hosquedad de los Verdugos y su tendencia a la introspección hacen que la relación entre ambas Casas sea tirante.

Tormento inicial: 3

Saberes de la casa: Saber de la Añoranza, Saber de las Tormentas, Saber de la Transfiguración

Debilidades: Los Corruptores saben ser criaturas frustrantes y obstinadas, dadas a salirse por la tangente y arrastrar todo un grupo a un inmenso cenagal de trivialidades. Pueden llevar el subterfugio mucho más allá de lo que resulta útil, responden con petulancia y mal carácter a la menor provocación. Para evitarlo, sólo necesitan un poco de espacio. Cuanto más ordenada y claustrofóbica sea una situación, más probable es que hablen con brusquedad a sus compañeros, cometan alguna imprudencia o simplemente se alejen en otra dirección. Este comportamiento es impredecible, y puede manifestarse días después del suceso que lo desencadenara, o no manifestarse en absoluto.

DEVORADOR

"Hace demasiado tiempo desde que saboreé por última vez la sangre en el viento. Esta noche volveremos a cazar".

La Casa de la Naturaleza gozaba de dominio sobre todo ser vivo que se arrastrara, corriera, volara o reptara sobre la tierra. Cuando lo salvaje se extendió por el mundo, los Ángeles de la Naturaleza tejieron las incontables hebras de vida en un intrincado tapiz de belleza, majestad y poder. Los Ángeles de la Naturaleza desempeñaban su labor con solemne orgullo y un fuerte sentido del honor personal, gobernando su reino con justicia y compasión.

El nacimiento de la humanidad fue una fuente de maravilla y consternación a un tiempo para los Ángeles de la Naturaleza. Aunque Dios había subrayado que la humanidad debía dominar lo salvaje y a cada ser vivo que lo habitara, los seres humanos desconocían por completo su funcionamiento. Esto planteaba una paradoja a los ángeles: Su deber consistía en proteger y preservar la naturaleza, pero la mayor amenaza para el orden natural era la ignorancia de la humanidad, contra la que no podían hacer nada.

Pese a su reputación de bestias impetuosas que se dejaban guiar por el instinto, los Ángeles de la Naturaleza eran los miembros de la Hueste que más dudaron antes de desafiar la voluntad del Cielo. Al final, sin embargo, los que se unieron a las filas de los caídos creían que no había otra manera de ser fieles a sus órdenes. Una vez comprometidos, no hubo nadie más valiente ni devoto que los Devoradores, que inundaron las filas de las legiones rebeldes y se enfrentaron a sus antiguos camaradas sin cuartel a lo largo y ancho del Paraíso. Los Devoradores eran temidos y respetados por ambos bandos, y nunca perdieron la fe en su victoria final, ni siquiera cuando ésta se sabía imposible.

Al principio, los Devoradores aceptaron su exilio estóicamente, pero la lejanía del mundo vivo les pasó factura. Peor aún, la desaparición de Lucifer supuso un terrible golpe para la moral de la Casa al completo, lo que condujo a muchos a pensar seriamente que habían sido traicionados. Cuando creció su ira y su dolor, revirtieron cada vez más a su naturaleza salvaje, cambiando la razón y la culpa por el instinto irracional.

Cuando escaparon del Abismo, los Devoradores se sorprendieron al descubrir cuánto había cambiado el mundo. Los humanos por los que habían luchado y sufrido se habían olvidado de todo lo que les habían enseñado después de la Caída, arrebataban al mundo sus menguantes recursos y provocaban la extinción de especies enteras. Comprender esto fue gota que colmó el vaso para muchos Devoradores, que se rindieron por completo a sus impulsos monstruosos y desearon hacer que la humanidad pagara por sus crímenes contra la naturaleza. Para el resto, el dolor de la tierra moribunda bastó para

sacarlos de su ensimismamiento e incitarlos a restaurar la tierra y apartar a la humanidad del borde de la aniquilación.

Facciones: Los Devoradores tienden a encajar dentro de una de dos facciones, según cómo les ayudaran sus convicciones a soportar la agonía del Abismo. Muchos Devoradores creen todavía que su lealtad a Lucifer y la causa de los caídos se merecen respeto, y su nueva libertad viene acompañada de la obligación de reformar las filas de las legiones infernales y reanudar la guerra contra el Cielo. Los que no son Luciferinos suelen convertirse en Voraces, puesto que su sentido de la traición tras la guerra y la destrucción de lo salvaje por parte de la humanidad, los impulsa a buscar cruenta venganza contra los hijos predilectos de Dios.

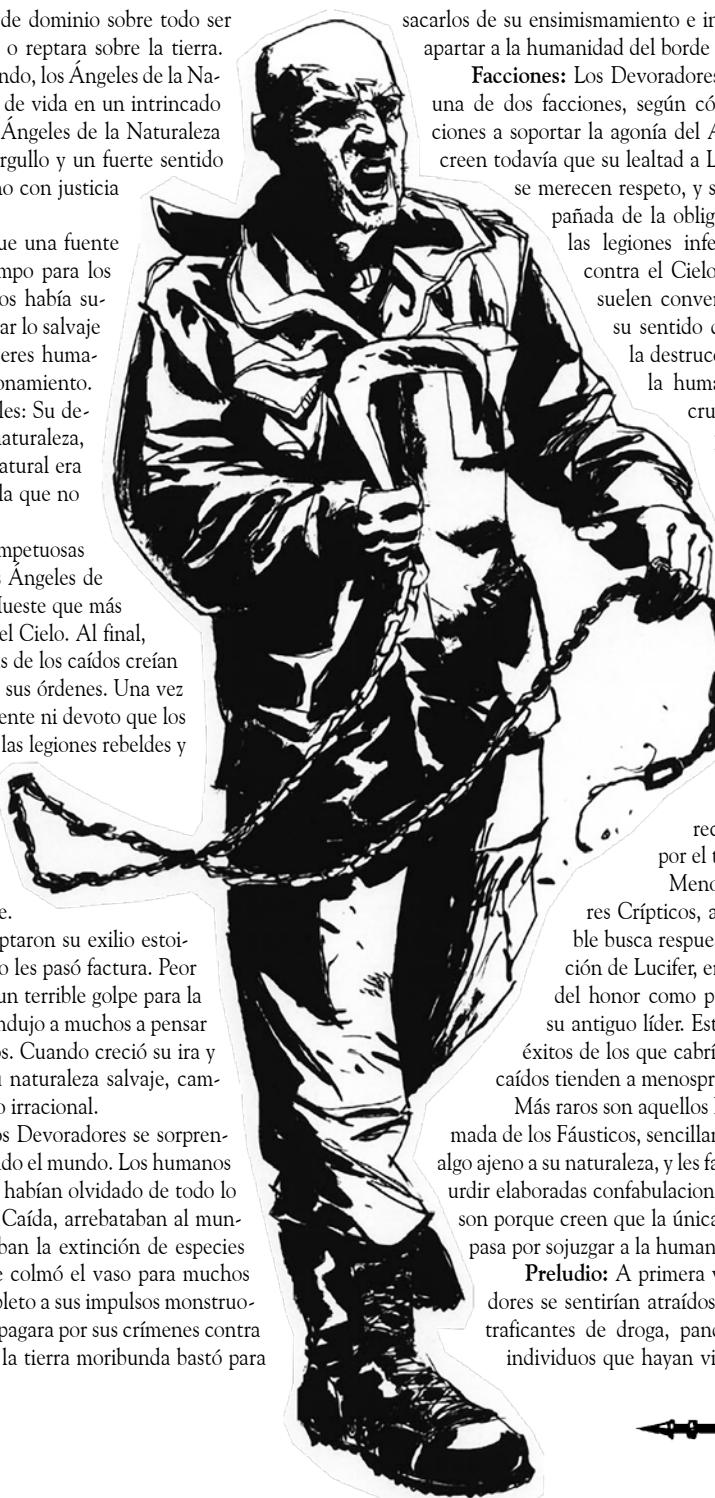
Aparte de estas dos facciones, el grupo más numeroso de Devoradores puede encontrarse en el seno de los Reconciliadores. Los Devoradores que integran sus filas tienden a ser aquellos que ya están cansados de la guerra y el derramamiento de sangre, y creen que la única forma de pagar por sus antiguos crímenes consiste en reconstruir los jardines destruidos por el tiempo.

Menos comunes son los Devoradores Crípticos, aunque un número considerable busca respuestas al misterio de la desaparición de Lucifer, empujados tanto por su sentido del honor como por el respeto que sienten por su antiguo líder. Estos devoradores cosechan más

éxitos de los que cabría esperar, dado que los demás caídos tienden a menospreciar su inteligencia y astucia.

Más raros son aquellos Devoradores que siguen la llamada de los Fáusticos, sencillamente porque el subterfugio es algo ajeno a su naturaleza, y les falta la paciencia necesaria para urdir elaboradas confabulaciones. Los leales a esta facción lo son porque creen que la única manera de restaurar la tierra pasa por sojuzgar a la humanidad.

Preludio: A primera vista, se diría que los Devoradores se sentirían atraídos por personas como soldados, traficantes de droga, pandilleros o agentes de policía, individuos que hayan visto sus almas erosionadas por



ESTEREOTIPOS

Azotes: En el campo de batalla, los Devoradores preferirían luchar junto a los Azotes y no contra ellos. El sufrimiento que infinge su poder, sin embargo, repele a todos los Devoradores salvo a los más Atormentados.

Corruptores: A los Devoradores les gustan los Corruptores por su pasión e inspiración, pero su naturaleza veleidosa exaspera al Devorador constante y comprometido.

Diablos: Durante la guerra, los Devoradores respetaban a los Diablos como nobles líderes que hacían un gran sacrificio por la causa. Respetan sus conexiones mortales, y parece que no les faltan oportunidades de entrar en combate.

Malefactores: Los Devoradores disfrutan de una estrecha afinidad con los Malefactores que se remonta a los días en que ambas Casas trabajaban hombro con hombro, antes de la Caída. Los Devoradores respetan y admiran a los demonios de la tierra, y los consideran amigos a menos que se demuestre lo contrario.

Perversos: Los Devoradores no tienen paciencia para comprender a los Perversos y sus empresas arcanas. La traslación de los planetas y la agrupación de los astros parecen asuntos triviales en comparación con el éxtasis visceral de la caza.

Verdugos: Los Devoradores respetan y commiseran por igual a los Verdugos, de quienes admirán su entrega a una vocación onerosa y dolorosa.

huésped. Los Devoradores más sociales podrían tener carreras en las que gocen de influencia y poseer una elevada puntuación en Recursos.

Tormento inicial: 4

Saberes de la casa: Saber de la Bestia, Saber de la Carne, Saber de la Naturaleza

Debilidades: Los Devoradores nunca han sido célebres por su sutileza, y la mayoría no sabe cuándo tener la boca cerrada. En aquellas situaciones en que la diplomacia sea fundamental, los Devoradores pueden ser brutalmente frances e irritables, propensos a iniciar peleas a la menor provocación. Es muy común que un Devorador convierta una situación delicada en una situación peligrosa, por el mero hecho de hacer acto de presencia.

Debido a su falta de habilidades sociales, muchos Devoradores son presas fáciles de la manipulación. Algunos demonios los engañan para que hagan de guardaespalda o asesinos aludiendo a su sentido del honor y la obligación. Estos subterfugios no están exentos de riesgo, no obstante, puesto que si el Devorador llegara a descubrir la farsa, no vacilaría en buscar inmediata y sangrienta venganza.

D I A B L O

"Sígueme, y te daré lo que deseas tu corazón. Adórame, y te convertiré en un dios".

Los Heraldos, la primera creación y la más perfecta de Dios, portaban el estandarte del Señor, llevando Su luz a todos los rincones de la Creación. Ellos, primeros entre todos los ángeles, eran los líderes y los príncipes de los Celestiales, radiantes ejemplos de todo lo que era glorioso y recto a los ojos de Dios.

Ante todo, el deber de la Primera Casa consistía en transmitir la voluntad del cielo a las Casas de la Hueste, darles instrucciones acerca de su papel evolutivo en la creación del cosmos. Los Diablos cargaban orgullosos con esta enorme responsabilidad, apareciéndose a sus compañeros sólo cuando era absolutamente necesario, pero la libertad de alterar el rumbo del cosmos a discreción, se convirtió en una fuente de soberbia que contribuyó a la Caída.

Cuando hubo culminado finalmente el Gran Designio con el nacimiento de la humanidad, los Celestiales se vieron sorprendidos por la orden del Creador de permanecer invisibles y permitir que la humanidad descubriera su potencial sin ayuda. Su insatisfacción encontró voz en el más exelso de sus filas, Lucifer el Lucero del Alba. Al final, casi la mitad de los Heraldos decidieron aliarse con el Lucero del Alba, un porcentaje de deserciones mayor que en cualquier otra Casa Celestial.

Malditos ahora como Diablos, estos subversores se convirtieron en los generales, líderes y héroes de la rebelión. Armados con asombrosas dotas de mando e inspiración, los Diablos se propusieron guiar a la humanidad hacia una nueva era, y animar a los mortales a renunciar al Creador. Pero conforme se alargaba la guerra, los Diablos se distanciaban cada vez más de los humanos que antes habían amado. Los Diablos pasaron de ser héroes y protectores a demagogos y dictadores, manipulando a sus peones humanos con palabras edulcoradas y mentiras envenenadas.

Llenos de orgullo y desafío, los diablos se negaban a creer en la posibilidad del fracaso... hasta que se impuso el Cielo y los demonios fueron apresados en las tinieblas del Abismo. Con Lucifer desaparecido, los demás demonios se sublevaron furiosos contra sus antiguos líderes. Para defenderse —y enmascarar sus propias dudas— los Diablos utilizaron sus poderes de carisma y subterfugio para que los demás demonios se enfrentaran entre sí.

Pero ahora las barreras que rodean el Infierno han caído y muchos Diablos han regresado al mundo de los mortales. Para aquellos Diablos devotos aún del Infierno, ha llegado la hora de que la humanidad re-

cuerda glorias pasadas y se someta al servicio de la estirpe demoníaca. Los Diablos caídos que aspiran a la redención disponen de otra oportunidad: salvar a los humanos de los males que amenazan con destruirlos, forjar una nueva Utopía para mortales y celestiales por igual y demostrar quizá que la cruzada de Lucifer era justa.

Facciones: Los Diablos son criaturas intensamente políticas, manipuladores que viven para controlar y usar a los demás. Ellos forman los escalafones superiores de varias de las principales facciones y gobernan a los demás demonios como hicieran antes en el Cielo.

No es de extrañar que la mayoría de los Diablos comulguen con el Luciferismo, leales aún a la visión del primer y mayor rebelde. Siguen todavía el sueño de expulsar al Creador de Su trono y conducir a la humanidad a un futuro glorioso.

Después de los Luciferinos, muchos Diablos se sienten atraídos por los Fáusticos. Aunque antaño los Heraldos anhelaban el amor y el respeto de la humanidad, estos Diablos han decidido que la adoración y la fe mortales constituyen una recompensa igualmente satisfactoria. Respaldados por el poder de la humanidad, los Fáusticos luchan por construir un imperio sobre la Tierra, donde los Diablos sean los primeros entre iguales.

El misterio de la desaparición de Lucifer atormenta a los Diablos más que a cualquier otro demonio, pues era el más destacado de ellos y su pérdida sumió a los Diablos en un mar de dudas y pesares. Por este motivo, muchos Diablos se tornan Crípticos, desesperados por descubrir la verdad acerca de la Caída, su mentor, y el verdadero motivo de su condena.

Los Heraldos profesaban verdadero amor a la humanidad, y algunos Diablos sienten todavía los ecos de ese amor. Estos Diablos constituyen una minoría dentro de su Casa, y se sienten atraídos por la facción Reconciliadora. Si pueden reconstruir el Edén, razonan, quizás puedan ganarse el perdón de Dios... y lo más importante, el perdón y el amor de la humanidad.

Pocos Diablos militan en la facción Voraz. Aceptar el fracaso de la guerra y abrazar la destrucción equivaldría a admitir que la rebelión de Lucifer fue un error, y casi todos los Diablos son demasiado orgullosos y arrogantes para aceptar algo así. Pero si que hay algunos Diablos que han sucumbido a la duda y el remordimiento, y no aspiran a nada más que destruir el mundo que les recuerda su temeridad y su desgracia.

Preludio: Los Diablos son criaturas sociales, carismáticas y manipuladoras, y en la Tierra se sienten atraídos por aquellos mortales que comparten esas aptitudes y han perdido su alma en la búsqueda del poder y la influencia.



ESTEREOTIPOS

Azotes: Los demonios de la salud y la enfermedad gozan del respeto de los Diablos. Los Azotes pueden sanar a los dignos o infestar a los insolentes, lo que proporciona a los Diablos instrumentos adicionales con los que manipular a los humanos.

Corruptores: Aunque los Diablos vean con malos ojos que los Malefactores manipulen a los humanos, tienen muchos menos problemas con los Corruptores. El Diablo y el Corruptor que unan sus fuerzas podrán señalar cualquier debilidad humana. Ambas Casas, en ocasiones rivales, suelen ser habitualmente aliadas.

Devoradores: Como antiguos líderes de la Guerra, los Diablos respetaban a los Devoradores por sus dotes para el combate, pero ahora los consideran en su mayoría reliquias tan violentas como impredecibles.

Malefactores: Los Diablos suelen menospreciar a los artesanos e inventores del Infierno. Los Malefactores son a su vez adeptos manipuladores de los mortales que actúan a distancia valiéndose de sus condenados artefactos, y los Diablos lamentan esta intromisión en su terreno.

Perversos: Las primeras estrellas fueron Heraldos, dirigidas por los ángeles que se convertirían en los perversos. Los Diablos y los Perversos tienen un largo historial de colaboraciones. Los Diablos confían en los Perversos para que les proporcionen sabiduría, detecten defectos en los planes de batalla y compartan con ellos nueva información referente a las debilidades humanas.

Verdugos: Los Diablos siempre se han considerado superiores a los Verdugos, los últimos ángeles que creará Dios. Los Diablos se ven a sí mismos como príncipes, mientras que los Verdugos no son más que enterradores y aves carroñeras.

Saberes de la casa: Saber de los Celestiales, Saber de la Llama, Saber del Resplandor

Debilidades: El recuerdo de su antigua nobleza es algo que todo Diablo intenta olvidar y ninguno puede. Los Diablos saben que antaño fueron los príncipes perfectos del Cielo, pero por mucho que intenten fingir lo contrario, su existencial actual es una caricatura de aquella perfección. Su encarcelamiento atemporal en el Infierno ha llenado a muchos Diablos de dudas, pesar y vergüenza, emociones que nunca podrán expresar. Atormentados por estas sensaciones, los Diablos sucumben a actos de valentía temeraria y coraje quijotesco.

También llamará la atención del Diablo la tendencia a utilizar otras personas como herramientas, controlar a los que te rodean y cultivar seguidores y parásitos. Un buen ejemplo de este tipo de personas serían algunos políticos, ejecutivos, músicos, actores y predicadores con carisma.

Ya sean resplandecientes caballeros del Cielo o negros paladines del Infierno, los Diablos siempre serán héroes: el vivo ejemplo del corazón como solución a la adversidad de la situación. En el corazón del alma corrupta de un Diablo late una chispa de heroísmo y nobleza, aunque sea retorcida, y responderán a los mortales que posean dichas cualidades. El Diablo podría poseer a un policía condecorado que haya perdido el alma por culpa de la corrupción o la violencia gratuita, una madre que proteja a sus hijos del maltrato del padre interponiendo para ello su cuerpo y su alma, o un político antes idealista y ahora aplastado por el peso del escándalo y el doble juego.

Fe: Los Diablos son maestros de la manipulación, capaces de acceder a los deseos y debilidades de un mortal a primera vista, o de dirigir a toda una multitud de seguidores moviendo un solo dedo. Se podría pensar que a los Diablos debería resultarles sencillo conseguir Fe de los mortales... y es cierto que a menudo tienen más éxito que otros demonios, pero el proceso de ganarse la Fe de los mortales nunca está exento de esfuerzo, e incluso los mayores impostores del Infierno tienen que luchar por su preciada energía espiritual.

El término "culto a la personalidad" describe a la perfección el séquito de esclavos del Diablo. La formación de un grupo de adoradores suele ser la prioridad fundamental de los Diablos, y aprovechan para ello el filón más abundante: los seguidores mortales. La secta de un Diablo puede recordar una organización de ventas piramidal, en la que cada nuevo adorador busca y recluta nuevos miembros susceptibles de sucumbar al carisma del Diablo. Así, el Diablo no tarda en verse rodeado de devotos que lo adoran como a un dios, la posición que ansiaba desde la Caída.

Creación del personaje: No es de extrañar que los Diablos tiendan a enfatizar sus Atributos Sociales, sobre todo la Manipulación y el Carisma. Muchos Diablos exhiben asimismo fuertes Atributos Físicos, debido a su posición de líderes de guerra y paladines. Los Atributos Mentales no son tan importantes para ellos, aunque muchos Diablos gozan de una elevada puntuación en Astucia, dado que mentir eficazmente exige talento para la improvisación.

No hay otra Habilidad tan útil para un Diablo como el Subterfugio, y casi todos los miembros de esta Casa exhiben altas puntuaciones en este Talento. Muchos Diablos refuerzan sus Habilidades físicas y de combate, que reflejan su papel de comandantes y héroes en el pasado; Atletismo, Pelea y Armas Cuerpo a Cuerpo se cuentan entre las opciones predilectas.

Tormento inicial: 4

MALEFACTOR

"Sé cuánto has sufrido. Aquí tengo algo que hará que tu vida vuelva a ser mejor".

Al tercer día, Dios separó los mares de la tierra, y cedió el suelo a un selecto grupo de ángeles. Estos Celestiales, llamados Artífices, gobernaban —y amaban— la tierra y todo lo que en ella habitaba. Recibieron el don de la afinidad con la tierra, las gemas y la roca; con los fuegos que ardían bajo la superficie de la tierra; y sobre todo, con el metal.

Los Artífices recibieron asimismo la responsabilidad de enseñar a la humanidad a usar la tierra: labrar los campos, extraer los metales y forjar las herramientas que necesitarían para dar forma a su mundo. Los ángeles se aplicaron a su tarea gustosos, ansiosos por compartir su amor por la tierra con sus protegidos.

Pero la humanidad no estaba preparada para asumir tamaña responsabilidad. Intentaron utilizar los milagrosos instrumentos de los ángeles, pero no sabían hacerlos funcionar adecuadamente, en el mejor de los casos. La humanidad se volvió recelosa de sus misteriosos maestros, y temerosa de su perfección, mientras que los Artífices se sentían confusos y desconcertados, incapaces de relacionarse con los humanos del mismo modo que se relacionaban con elementos tan predecibles como la tierra o el fuego.

Cuando estalló la guerra entre los ángeles rebeldes y las fuerzas del Cielo, muchos Artífices gravitaron hacia el bando de Lucifer. Se sentían rechazados por los humanos que habían intentado amar, y furiosos con el Creador, que les había atado las manos prohibiéndoles ayudar directamente a los mortales. Es más, se aliaron con los rebeldes porque sentían que sólo sus semejantes los comprendía, los amaban, mientras que los humanos se habían negado a hacerlo.

Cuando los rebeldes perdieron la guerra y fueron apresados en el Infierno, los Malefactores lo pasaron muy mal, separados de la tierra y el fuego que constituyan su razón de ser. Esa terrible soledad volvió a muchos Malefactores fríos y distantes, incapaces de interactuar incluso con sus congéneres demonios. Se tornaron arteros y meditabundos, prefiriendo la cavilación y la paciencia a los estallidos emocionales de ira e inmediatez.

Ahora, huidos del Infierno, los Malefactores se encuentran en un mundo transformado. La humanidad ha abrazado al fin el empleo de herramientas y se ha convertido en una raza de hacedores, pero en el proceso, han devastado la tierra y la han dejado herida y desatendida. Los Malefactores que continúan al servicio del Infierno se tragan su dolor y buscan nuevas oportunidades de sembrar el caos entre los humanos. Para los caídos, el mundo es una herida abierta, y el impulso de derrumbarse y llorar es abrumador a veces. Pero si quieren sanar el mundo, los Malefactores tendrán que soportar su dolor y ponerse manos a la obra, igual que hicieron milenarios atrás.

Facciones: Muchos Malefactores son Fáusticos, y lo han sido desde los últimos días de la guerra. Con su afición a manipular a los humanos con sus cálices envenenados y regalos malditos, y su deseo por devolver a la humanidad a su posición servil y respetuosa, esta Facción es la elección natural de la Casa.

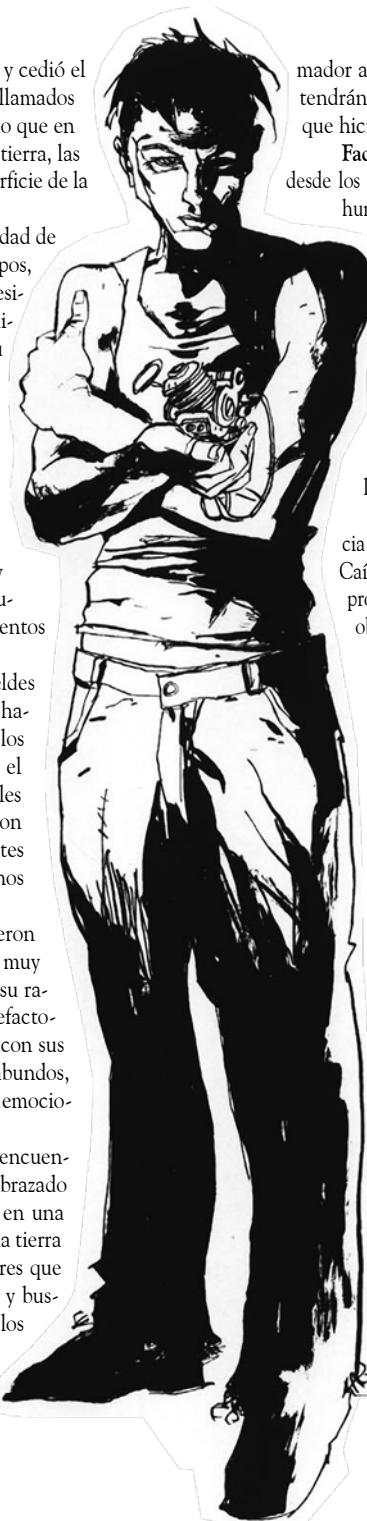
Los Reconciliadores constituyen el siguiente gran bloque dentro de los Malefactores, sobre todo entre los caídos. Pese a todos sus intentos por dejar de preocuparse por el mundo, estos demonios jamás podrán desvincularse por completo de la tierra y la naturaleza. Sueltos en el mundo, muchos Malefactores se sienten abrumados por un amor olvidado, y dejan a un lado antiguas afrontas para intentar redimirse.

Los Crípticos Malefactores dedican su astucia e inteligencia naturales a intentar desentrañar los misterios de la guerra y la Caída. Para muchos Malefactores, esta facción les proporciona el propósito que tanto necesitan, amén de ser improbable que los obligue a entrar en contacto con los humanos.

Los Malefactores Luciferinos no son muy comunes. La mayoría sufrió demasiado en todos los sentidos durante la Caída para conservar la fe en su desaparecido líder. No obstante, la esperanza es algo que difícilmente pierden los demonios, y hay algunos Luciferinos en esta Casa. Estos demonios tienden a ver la causa luciferina como una vocación sagrada a la que se entregan con inmensa pasión.

Con su amor por la tierra y las herramientas —cosas cuya creación requiere tiempo y gran atención— el apetito por la destrucción es algo que rara vez sienten estos demonios. Los pocos que sí lo sienten y pertenecen a la facción de los Voraces son verdaderamente aterradores, a menudo los miembros más destructivos y violentos de la facción.

Preludio: Al escapar del Infierno, los Malefactores suelen gravitar hacia aquellas almas que hayan sufrido un daño emocional semejante al suyo. Los Malefactores son en más de un sentido seres solitarios e inseguros, aislados de la tierra que antaño quisieron más que nada. Sus huéspedes tienden a ser individuos parecidos: personas solitarias y necesitadas que hayan sentido siempre que faltaba algo en sus vidas, algo que los haría completos. Buenos ejemplos de tales individuos son los drogadictos, los deformes o desfigurados, los que insisten en no abandonar a un cónyuge mezquino o los adolescentes que intentan cambiarse por medio de los tatuajes y el piercing.



Otro fuerte grupo de candidatos lo integran aquellas personas que estén aislados del resto de la humanidad y se sientan más a gusto con las máquinas o la tierra; esto encaja casi a la perfección con la psique del Malefactor. Se trata de una categoría amplia, que podría incluir a cualquiera, desde un pirata informático que sólo se sienta cómodo estando en la Red, a un sociópata que vea a las demás personas como meros objetos, pasando por el activista medioambiental que desprecia a la humanidad por echar a perder el planeta.

Fe: Los Malefactores a menudo tienen problemas para reunir la Fe de los mortales, debido a dos factores. Primero, evidentemente, está el hecho de que les cuesta entender y relacionarse con los humanos, que no son tan predecibles y lógicos como la roca. Al ser incapaces de conocer realmente a los humanos, a los Malefactores les cuesta inspirarlos.

Un impedimento aún mayor es la confianza que depositan los Malefactores en sus instrumentos y artefactos mágicos. La voluntad humana sin duda se sentirá atónita y sobrecogida por los poderes de un espejo mágico, pero eso no significa que vaya a asociar *automáticamente* al espejo con el demonio que lo creara o se lo diera. A menos que el humano establezca una fuerte conexión entre el objeto y el Malefactor, la Fe simplemente se desvanecerá en el éter.

Al segar la Fe de los mortales, el Malefactor deberá hacerlo valiéndose de un objeto que haya creado. Éste podría ser algo mundano —como un cuchillo de plata utilizado para despellejar a su víctima— o una creación milagrosa, como un espejo que muestre la belleza interior de una persona. El demonio podrá utilizar herramientas distintas cada vez que intente segar Fe; lo importante es que el objeto sea una creación propia, y que el mortal esté concentrado en él en el momento de recoger su Fe.

Los Malefactores se sienten atraídos por el mismo tipo de personas que los atraían estando en la hueste: los perdidos, los necesitados, los heridos. En particular, los Malefactores suelen concentrarse en aquellas personas que estén buscando algo que les arregle la vida, que ponga fin a sus problemas... una solución concreta, no un concepto metafísico. El gilipollas que sólo quiere ser guapo, el escritor bloqueado con su nuevo libro, el parapléjico que desea volver a caminar... todas estas personas pueden recibir la "ayuda" de un Malefactor, capaz de construir un ordenador que inspire la creatividad o una máscara que convierta en un Adonis a quien se la ponga.

Creación del personaje: Los Malefactores tienden a enfatizar los Atributos Mентales, sobre todo la Astucia, que gobierna la creatividad y la sagacidad. Como mineros y obreros, también suelen gozar de elevadas puntuaciones en Resistencia y Fuerza. Los Atributos Sociales suelen ser bajos, debido a sus problemas para relacionarse con los humanos, aunque a menudo tienen una elevada Manipulación, dado que los demonios se les da bien utilizar a los humanos como instrumentos.

ESTEREOTIPOS

Azotes: El aire y la tierra no sanan, como tampoco afecta la enfermedad a la roca. Los Malefactores consideran a los Azotes como inconsecuentes en el mejor de los casos, molestos en el peor.

Corruptores: Al igual que los Malefactores, los Corruptores comprenden la Creación. Respetan a los Corruptores, pero no confían en ellos necesariamente.

Devoradores: Los Malefactores no encuentran sentido a la breve y desordenada vida animal. Prefieren mantener a los Devoradores a distancia, aunque respetan su fuerza.

Diablos: Los Malefactores a menudo envían a estos taimados manipuladores que con tanta facilidad se aprovechan de la fragilidad humana. Para los Malefactores, esto requiere esfuerzo y concentración, por eso envían el talento de los Diablos.

Perversos: La profecía, los presagios y el movimiento de las estrellas... ¿qué importa todo eso en el gran orden de las cosas? Los Malefactores son demonios prácticos, y los Perversos no les parecen nada útiles.

Verdugos: La vida y la muerte humanas son tan misteriosas como irrelevantes para los Malefactores, que prefieren la compañía de la roca inmortal. Respetan esta Casa, pero no le prestan mucha atención.

Para reflejar su posición de inventores demoníacos, casi todos los Malefactores tendrán una puntuación elevada en Pericias. Muchos tendrán excelentes valores de Documentación. El Subterfugio está extendido; si bien los Malefactores no tienen la propensión natural a la manipulación de los Diablos, se esfuerzan por suplir sus deficiencias.

Tormento inicial: 3

Saberes de la casa: Saber de la Forja, Saber de las Sendas, Saber de la Tierra

Debilidades: La mayor debilidad de esta Casa es su dificultad para comprender a los seres humanos. Los humanos son criaturas impredecibles y volubles, y a los demonios les cuesta cogerles el tranquillo, aun después de haber saqueado los recuerdos y la personalidad de sus huéspedes. Los demonios tienen incluso algo de miedo a la humanidad. El rechazo de la humanidad confundió e hirió a los Malefactores, y el temor a otro posible rechazo, puede subvertir e influir inadvertidamente en los planes y acciones del demonio.

PERVERSO



"Tienes preguntas, mi buen amigo, pero ¿estás preparado para las respuestas?"

Al principio, Dios diseñó los grandes engranajes del Cielo para regular el cosmos. La órbita de cada estrella y planeta ocupaba el radio de una rueda dentada, un volante celestial que unía otros mecanismos para configurar un dispositivo enorme e interdependiente. Los firmamentos se dividían en una intrincada tracera de órbitas, elipses, períodos y constantes, un diseño imposiblemente vasto que desafiaba la comprensión absoluta.

Los videntes capitaneaban estas grandes órbitas y circuitos. Sabían cuándo y dónde estaría todo, ya fuera dentro de un día o a mil años vista. Regulaban los medios según los cuales afecharía el Cielo a la Tierra, dirigiendo las mareas gracias a las fases de la luna y girando la Tierra para provocar el cambio de estación. De todos los ángeles, no obstante, ellos se contaban entre los más alejados de la humanidad. Amaban a sus hermanos y hermanas de barro, pero era su deber residir lejos del Edén e interactuar con los mortales por medio de misterios tejidos en la bóveda estelar.

Cuando llegó la rebelión, un factor principal dividió a los videntes. Fue uno de los suyos, un vidente llamado Ahrimal el que previó antes que nadie los ominosos presagios que habrían de desembocar en la Caída. En un principio, Ahrimal y sus compañeros creyeron que el inminente desastre ocurriría si los ángeles *rehusaban* intervenir, por lo que fueron los portavoces más fervientes de la rebelión. En realidad, la Caída era la raíz de la catástrofe que había previsto Ahrimal, y no hay un solo Perverso que no siga torturado hasta la fecha por las consecuencias del error colectivo de su Casa.

Lucifer apreciaba a los Perversos como consejeros y estrategas, pues su capacidad para adivinar el futuro le había conseguido varias victorias rápidas. La guerra resultó costosa a la larga, no obstante, dado que los Perversos no habían anticipado su carácter destructivo. Era indicativo de su desmesurado orgullo el hecho de que consideraran que el gran designio no se vería alterado por sus actos.

Por último, Dios expulsó al Abismo a los rebeldes condenados, arrojando a los Perversos a un infierno especial para ellos. Antes habían sido criaturas del orden y de la existencia regulada, pero el Abismo no podía ser codificado, cartografiado ni dirigido. Sin los grandes mecanismos del Cielo para proporcionar una rutina mesurada, enloquecieron.



Cuando la Vorágine resquebrajó las paredes del Abismo, los Perversos intuyeron de nuevo la obra de los grandes motores y creyeron que las grietas conducían a la libertad. Sin embargo, alemerger, encontraron los cielos abandonados y a la deriva, mientras que el gran engranaje actuaba errático y herrumbroso. Los Perversos habían recuperado su piedra angular, pero estaba rota y gastada, quizás sin arreglo. Lo mismo podía decirse de ellos.

Facciones: Los Perversos valoran sobre todo la búsqueda del conocimiento. En sus pechos rotos yace la genuina necesidad de recuperar aquella absoluta claridad cuando el universo no guardaba secretos para ellos. Hay quienes dicen que su búsqueda de esos fragmentos de congruencia es una mera distracción de la inevitable auscultación interior que convierte a muchos Perversos en Voraces. Casi ningún Perverso, no obstante, cree que destruir los grandes engranajes de la Creación vaya a conseguir más que condonar a todos los caídos a un olvido más oscuro aún que el Abismo. Por razones obvias, muchos Perversos prefieren a los Crípticos y su búsqueda de la verdad.

Pocos Perversos se sienten atraídos por los Reconciliadores, aunque sólo sea porque los Perversos siempre estuvieron lejos del Edén antes de la guerra. El Paraíso nunca fue su verdadero hogar, de modo que ¿por qué añorar algo que nunca se tuvo? En vez de eso, la segunda facción más popular entre los Perversos es la de los Luciferinos. Quizá sea porque Lucifer protegió a los Perversos de toda recriminación en los peores momentos de la contienda. Los Perversos más antiguos, empero, dicen que el destino de Lucifer no está sellado todavía, aunque ninguno abunda en los motivos.

Por último, hay algunos Perversos que se ven atraídos por los Fáusticos. Creen que controlar el destino de la humanidad no es más que otra forma de ser trazado y dirigido. Otros ven la humanidad moderna como un organismo sumamente complejo igual al propio cosmos, digno heredero de sus habilidades.

Preludio: Los Perversos poseen cierta afinidad por los pacientes buscadores del conocimiento, aquellos que, al igual que ellos, cuestionan el universo sondeándolo con valor, ensuciándose las manos, deambulando en la oscuridad sin grandes recompensas para el cuerpo ni el alma. Ya se trate de un reportero que sacrifique sus lazos familiares y afectivos en aras de la Gran Historia o de un ocultista que se abra voluntariamente a los espíritus del más allá, los Perversos serán individuos devotos que canjean su alma a cambio de iluminación. La verdad que importa al Perverso no es la pregunta en sí, sino la bús-

ESTEREOTIPOS

Azotes: Los Perversos envían en secreto a los Azotes y su estrecho lazo con la humanidad, la facilidad con que se relacionan con los mortales, pero rara vez manifiestan abiertamente estos celos.

Corruptores: Los untuosos y sibilinos Corruptores confunden a los Perversos casi tanto como desconciertan los Perversos a los Corruptores. Encuentran a los Corruptores demasiado transitorios y orientados al “ahora” para conservar su interés.

Devoradores: Los Perversos respetan a los Devoradores por su lealtad a Lucifer y sus dotes bélicas, pero los Devoradores son demasiado estrechos de miras. Necesitan una guía, pero los Perversos no quieren asumir ese frustrante papel.

Diablos: Los Perversos saben que, aunque poseen visión, los Diablos son los mejor preparados para convertir esa visión en realidad. Los Perversos también sienten afinidad por aquellos Diablos que comprenden la importancia de la planificación y los objetivos a largo plazo.

Malefactores: Los Perversos culpan a los Malefactores por haber inoculado conocimientos ponzoñosos a la humanidad, veneno que se ha propagado y ahora asola la Tierra. Les cuesta perdonar a esta Casa, salvo a los pocos Reconciliadores que intentan enmendar los errores del pasado.

Verdugos: Los Perversos aprecian la paciencia de los Verdugos, y frecuentemente les piden consejo y ayuda. Un puñado de Perversos cree que los Ángeles de la Muerte serán cruciales para la eventual redención de los caídos, y se esfuerzan por estrechar lazos entre ambas Casas.

Debilidades: La curiosidad quizás sea el principal talón de Aquiles de los Perversos. Fue su interés por lo desconocido lo que desencadenó su caída, y es la necesidad de investigar misterios cuando se enfrentan a un dilema, lo que los aflige ahora. Esta curiosidad suele derivarse de una cadena imprevista de sucesos que surge durante el transcurso de sus acciones. Alguien podría decir o hacer algo significativo que escape a la concatenación de sucesos que con tanto cuidado trazara el Perverso. Lo mayoría de los Perversos querrá saber por qué ha ocurrido esto, concentrando sus talentos en encontrar la fuente de la anomalía, olvidando así la labor que tuvieran entre manos.

queda de la respuesta y la lucha por obtenerla. Cuanto más se esfuerce alguien por descubrir saberes perdidos o misteriosos —y cuanto más alto sea el precio personal que esté dispuesto a pagar— más seductor será para los Perversos.

Fe: Todo el mundo se hace preguntas, pero pocas personas están dispuestas a buscar las respuestas. Los Perversos confían en esta dualidad para alimentarse. En realidad, dado que los Perversos pasan por atentos oyentes, a la gente le resulta sencillo confiar en ellos, sobre todo dado que suelen colocarse en posiciones de autoridad y conocimiento.

Muchos Perversos con un bajo nivel de Tormento fomentan la búsqueda del conocimiento antes que su adquisición. Se concentran en los buscadores de iluminación, haciéndose pasar por tornavoces de ideas, formulando las suficientes preguntas para empujar al mortal en la dirección adecuada. Cuando se granjean la confianza del mortal, ofrecen pactos para incitar al viaje antes que limitarse sencillamente a satisfacer el objetivo.

Del mismo modo, los Perversos desprecian a aquellos mortales que busquen solamente respuestas sencillas en la vida. A menudo siegan la Fe de estos mortales, mostrándoles esbozos de los horribles destinos que los aguardan. Siegan para alimentarse tanto como para castigar, pero se arriesgan a abrirse a su Tormento cuando conjuran estas espantosas ilusiones.

Por el contrario, los Perversos con un elevado nivel de Tormento, confían en estos mismos mortales despreocupados para forjar sus pactos. Se valen de ilusiones para corromper a los mortales y les prometen ventajas materiales, distinguiendo entre quienes prefieren algo físico y quienes buscan metas más esotéricas. Extienden su siega también a los buscadores sinceros, torturándolos con verdades a medias y falacias, hiriendo su cordura con secretos obscenos que más valdría no desvelar.

Creación del personaje: Los Perversos creen que saber es poder, por lo que prefieren altas puntuaciones en Atributos Mentales. Otros confían en controlar a los demás por medio de su visión de futuro, lo que hace que los Atributos Sociales sean su opción principal.

Cuando hablamos de Habilidades, los Perversos valoran los Conocimientos más que ninguna otra cosa, con Investigación, Academicismo y Religión como intereses principales. También están versados en los misterios de la Lingüística, el Ocultismo y la Documentación.

A la hora de escoger Trasfondos, las dos opciones principales son Aliados y Contactos. La búsqueda de conocimiento de un mortal implica que haya establecido una red de afiliados mortales para facilitar su viaje. Tampoco es inusitado que el Perverso disponga de mentores humanos si su huésped era un estudioso del ocultismo.

Tormento inicial: 3

Saberes de la casa: Saber de la Luz, Saber de los Patrones, Saber de los Portales

VERDUGO

Los Ángeles de la Muerte, la última de las Casas Celestiales, recibieron la melancólica tarea de deshacer todos los prodigios que creaban sus compañeros, poniendo fin a las vidas y borrando grandes trabajos para que otros pudieran ocupar su lugar. Era un papel solemne en el seno de las muchas glorias del cosmos, pero los segadores estaban tan satisfechos con su trabajo como cualquier otro ángel... hasta que nació la humanidad.

Al igual que los demás Celestiales, los Segadores amaban a los seres humanos y concentraban todos sus esfuerzos en hacer del Edén un lugar vibrante y dinámico, pero la humanidad en su ignorancia sentía miedo y pesar por la muerte de los animales y plantas. Su reacción desconcertaba y entristecía a los Segadores, que anhelaban apaciguar los temores del hombre pero acataban la prohibición de Dios. Cuando Lucifer enarbóló la bandera de la rebelión, muchos Segadores se unieron a la Caída impulsados únicamente por su desesperado deseo de ser amados en vez de temidos.

Luego se produjo el trágico contraataque del Cielo. El castigo por la desobediencia de la humanidad fue la maldición de la mortalidad. Ahora los Verdugos estaban obligados a poner fin a las vidas que amaban, y el dolor que esto les suponía los alejó aún más de los hombres y los caídos por igual. Aunque muchos sirvieron y se forjaron una terrible reputación como guerreros y campeones en la Guerra de la Ira, los Verdugos en su conjunto se encontraban al borde del conflicto, concentrando sus energías en paliar las muertes de la humanidad más que en contribuir a aumentar el número de víctimas.

Tras su misteriosa liberación, los Verdugos se encuentran en un mundo que ha sufrido enormemente la ausencia de quienes debían gobernar las artes del envejecimiento y la muerte. El suplicio del mundo y la humanidad convence a muchos Verdugos de que el único recurso que les queda es traer la noche final y proporcionar al mundo una muerte piadosa. Un puñado de demonios determinados, en cambio, ven el daño que se ha producido y creen que al restaurar el equilibrio, los Verdugos podrían ganarse por fin la paz y la comprensión de la humanidad que ansían desde el principio.

Facciones: Muy pocos Verdugos son Luciferinos, dado que nunca profesaron una exacerbada lealtad al Lucero del Alba. Él era el núcleo de la rebelión, y ellos se encontraban al margen, más concentrados en salvar a los humanos y frustrar los planes del enemigo que en ganar batallas.

Hay más Verdugos Fáusticos, pero muchos miembros de la Casa que se centran en el potencial de la humanidad se convierten en Reconciliadores, transformando su pasión en una búsqueda de Dios, trabajando para recrear el mundo tal y como era antes de la revocación de la inmortalidad. No creen que fomentar la autodeterminación de la

humanidad sirva de nada, puesto que opinan que la protección contra la muerte sólo puede concederla el mismo Dios. De lo contrario sería un sistema cerrado, y no habría confianza, evolución ni purificación que fuese suficiente.

Los Críticos atraen a un gran número de Verdugos, porque la naturaleza abstracta e inquisitiva de la facción seduce a muchos miembros de esta Casa. Los Voraces también consiguen numerosos adeptos entre los Verdugos. Sus miembros dirían que existen varias razones: que cumplen con el deber que les encomendara Dios, o que están ampliando las filas de los espíritus para lanzar un asedio contra el Cielo, o que en ausencia de Dios se han convertido en los jueces de la humanidad. Pero por lo general es la envidia que sienten de los vivos, lo que los empuja a deleitarse en la destrucción, una y otra vez.

Preludio: Los Verdugos se sienten atraídos por quienes valoran en poco su vida. Sus huéspedes son personas que han destruido sus espíritus intentando suicidarse, más que los de cualquier otra Casa. La gente que se enfrenta a diario a la delincuencia o a la violencia también es particularmente susceptible; policías, soldados y adictos, por ejemplo.

Con cada golpe, dirigido contra sí mismos o contra otros, se desmoronan por dentro un poco más. Los refugiados, o las víctimas de la tortura o los malos tratos también se suman a la lista de candidatos. Luego están aquellas almas que han sido erosionadas por la banalidad y la negligencia, los que se pasan cuchillas por la piel sólo para experimentar algún tipo de sensación.

Sin embargo, la desesperación no es el único factor que anula el espíritu. Alguien que se haya pasado la vida ayudando a los demás, sin esperar recompensa en ningún momento, podría llamar la atención de un Verdugo. La gente que crea fervientemente en la religión o la filosofía que se concentre en la próxima vida a expensas de la actual —o que crea que la experiencia física y el deseo son ilusiones— también es adecuada.

Fe: Filosóficamente hablando, esta Casa se encuentra en una posición delicada cuando se trata de reunir seguidores y seguir la Fe. Se suponía que la humanidad no debía morir, de modo que los Verdugos que intenten restaurar el Paraíso (Reconciliados y Críticos, en su mayoría) deberán animar a los humanos a pasar por alto su mortalidad... y el lugar que ocupe el demonio en sus vidas. Para quienes predicen la rebelión contra Dios, la muerte es el recordatorio definitivo de su fracaso.



ESTEREOTIPOS

Azotes: Ambas Casas se profesaban una enorme enemistad durante la guerra. Ahora los Verdugos consideran a los Azotes sus hermanos más próximos, y olvidan sus antiguas diferencias.

Corruptores: Los Corruptores han tendido un puente entre la humanidad y ellos, salvando así un abismo que era tan profundo como lo es el de los Verdugos a su manera. Pero lo único que han hecho con su nueva oportunidad es malgastarla comportándose como niños mimados y groseros, o eso dicen los Verdugos.

Devoradores: Los Verdugos aconsejan a los Devoradores que se abstengan de recrearse en la violencia y el desperdicio de vidas. No obstante, les alegra asociarse con la Casa, a la que proporcionan asesoramiento sobre muchos otros temas. Algunos afirman que esto es así para conseguir que los Devoradores les hagan de guardaespaldas, pero, evidentemente, los Verdugos lo niegan.

Diablos: Cuando se les pide que expresen su opinión, los Verdugos a menudo parecen sentir una extraña commiseración por los Diablos. Sus mentiras y ambiciones podrían recibir por toda respuesta una sonrisa lacónica y condescendiente.

Malefactores: Los Verdugos afirman que los artefactos —cualquier objeto material, en realidad— son simples juguetes, distracciones de los verdaderos problemas del mundo. Sin embargo, parecen llevarse bien con los Malefactores y les gusta tenerlos cerca.

Perversos: Algunos Verdugos dicen que, en ausencia de Dios, ahora es la muerte la que produce los sueños y da forma al rumbo de las estrellas. Así, los Perversos forman otra Casa por la que sienten una estrecha afinidad.

Algunos Verdugos pretenden eludir por completo estas cuestiones. Se esfuerzan por reunir Fe, no como ángeles de la muerte, sino como ángeles a secas. La forma más sencilla de conseguirla consiste en imitar a un miembro de cualquier otra Casa: los Diablos (utilizando el orgullo) y los Perversos (utilizando los secretos) son los candidatos más evidentes. Otra solución sería formar una Iglesia de Todos los Ángeles, la Iglesia del Único Dios o la Ascensión de la Humanidad, algo genérico. Otros convierten la muerte en el eje principal de su relación con sus esclavos. Los Voraces son los que más fácil lo tienen: pueden limitarse a fundar una secta destructiva y listo. Los Verdugos con un elevado nivel de Tormento quizás no tengan otra elección.

Dada su fascinación por todas las facetas de la vida, los Verdugos buscan a menudo un grupo ecléctico de seguidores, aun cuando organicen una secta centrada en la muerte. Son proclives a tomar decisiones un tanto arbitrarias, como optar por la primera opción pasablemente aceptable o aceptar a todos los que busquen al demonio. Algunos incluso se fijan en una cara en medio de la multitud y dedican todos sus esfuerzos en iniciar a esa persona, esa alma, en los misterios.

Creación del personaje: No hay un grupo de Atributos que sea importante enfatizar, aunque los Mentales son comunes (sobre todo la Percepción). La Fuerza y el Carisma suelen descender por debajo de la puntuación original del huésped, pero la Resistencia aumenta. La Manipulación puede ser elevada, pero quizás les cohíba un poco emplearla.

La Consciencia, la Intuición y el Sigilo son Habilidades predilectas. La Intimidación y la Investigación también son buenas opciones, y parece que los miembros de la Casa acumulan rápidamente todo tipo de información sobre el mundo que los rodea, por lo que cualquier conocimiento sería apropiado. Las Habilidades como el Liderazgo y la Empatía no son elecciones naturales, pero quién sabe lo que podría haber experimentado el Verdugo durante la Guerra.

Tormento inicial: 4

Saberes de la casa: Saber del Espíritu, Saber de la Muerte, Saber de los Reinos

Debilidades: Antes de la guerra, los Segadores eran evitados a menudo por los demás ángeles, lo que les proporciona un aire de indiferencia que suele encubrir su intenso escrutinio del mundo vivo. Incluso los recuerdos de sus huéspedes les resultan más extraños que a los demás demonios. Quizás sean expertos descubriendo entrampados engaños, pero las cosas más simples, sobre

todo la motivación humana, pueden desconcertarlos. Aunque sean atentos y receptivos, cuando toman una decisión les cuesta mucho admitir que hayan podido equivocarse. Conforme aumente su Tormento, su percepción del mundo se tornará más nítida y, paradójicamente, se sentirán más aislados de él. Casi todo el daño que provoque un Verdugo con un Tormento elevado obedecerá a su obsesión por dejar alguna huella en la realidad que se le escapa entre los dedos.



LAS FACCIONES

FÁUSTICOS

Los Fáusticos han observado el poder de la fe humana y han llegado a la conclusión de que, pese a estar atrapados en un mundo singular desprovisto de facetas, los Hijos de Adán hacen gala de un poder cuya naturaleza es igual a la de Dios. Ciento, su *grado* de poder es minúsculo, pero todos los niños que nacen albergan una chispa de fuego sagrado. Junta suficientes chispas, y algún día su fuego eclipsará al sol.

Los Fáusticos consideran que el estado general de la humanidad se ha reducido enormemente desde los tiempos del Edén. Igual que unos abuelos gruñones, están convencidos de que las personas de hoy en día son más débiles, más estúpidas, más absurdas, menos razonables, menos respetuosas... más decadentes en general que en la época que ellos recuerdan. Pero al mismo tiempo, la capacidad intrínseca de la humanidad para definir la realidad que la rodea es, si acaso, mayor que cuando se contaban por millones en vez de por miles de millones. ¡Sin embargo los humanos utilizan su mayor ventaja para *reprimirse!*! Depositan toda su fe en lo palpable... lo único que no necesita fe para ser cierto. Por consiguiente, aunque su comprensión del mundo sea mayor, esa misma comprensión constriñe y restringe la realidad en ejemplos cada vez más estrechos y limitados. Es posible que, de continuar así, la fe termine por definirse lejos de la existencia, dejando atrás un mundo frío de certidumbre absoluta y mecánica.

Aunque en este mundo no haya cabida para Dios, tampoco deja lugar a los demonios, algo que los Fáusticos no pueden tolerar.

La humanidad, en el mundo de los caídos, es una hoguera que arde descontrolada, consumiendo velozmente los recursos que la alimentan y amenazando con apagarse sola. La filosofía fáustica se basa en la dirección y el cuidado de este poder: controlar el fuego, renovar el combustible y construir motores que puedan concentrar las energías divinas de la humanidad hacia fuera y no hacia dentro. Hará falta para eso una guía atenta, liderazgo, pero al final la fe humana es, en sí, la única esperanza de liberar al mundo de Dios.

Rivales: Los Fáusticos toleran perplejos a los Reconciliadores. Ciertos, los Reconciliadores se aferran a la cándida creencia de que pueden reconciliarse con el Todopoderoso, pero cuando se desprenden de ese optimismo juvenil, quizás crezcan y adopten unos objetivos más maduros (es decir, más Fáusticos). Los Luciferinos reciben un tratamiento parecido. Quizás sigan el camino equivocado hacia la victoria contra el Cielo, pero al menos tienen un mapa.

La ambición fáustica por perfeccionar la rebelión humana contra Dios (o, según a qué Fáustico se le pregunte, por esclavizar a la humanidad para dirigir una rebelión espiritual contra Dios) choque de frente con la política voraz de destruirlo todo y matar a todo el mundo. Por consiguiente, se anima fervientemente a los demonios Voraces a renunciar a su cólera sin sentido y recuperar la esperanza. Si esto fracasa, los Fáusticos tienden a lanzar contra ellos a sus files humanos.

Existe una oposición más sutil con los Crípticos. Los Fáusticos se muestran seguros de tener todas las respuestas, y los molestos preguntines son más que un mero incordio: pueden poner en peligro la resolución de aquellos caídos que trabajan por construir el futuro. Pero aún, pueden sembrar la duda en el corazón de los seguidores mortales.

Aunque los Fáusticos desprecian a los Voraces por considerarlo agentes del caos y la destrucción, sus diferencias con los Crípticos son más profundas e irritantes por culpa de la inmunidad a la persuasión de que hacen gala éstos. Para el Fáustico devoto, una pregunta inconveniente es mucho peor que la garra de un Voraz alojada en la garganta.

Casas: El grandor y la magnitud del plan fáustico atraen a muchos demonios ambiciosos. Hacer que los humanos se encarguen del trabajo pesado reduce ese atractivo, limitándolo a aquellos que se sientan cómodos dejando que sean otros los que se manchen las manos. Pero para quienes comulgán con ambas filosofía, el Faustinismo es la filosofía ideal.

Los Diablos, como antiguos dictadores del orden del Universo, están sin duda acostumbrados a ver cómo los demás acatan sus órdenes, y como

la primera de las Casas, gozan de la confianza necesaria para atreverse a hacer grandes cosas. También los Corruptores han depositado siempre grandes esperanzas en el poder colectivo de la humanidad: Inspirarla para alcanzar la apoteosis parece una aventura fascinante. Por último, hay muchos Malefactores fáusticos. Para ellos, el atractivo no reside tanto en la magnitud del plan como en su pragmatismo. Los Fáusticos tienen un plan, con objetivos concretos, que pueden conseguirse *ahora*. Las tremendas habilidades de los Malefactores para tentar y manipular a los humanos ponen la guinda al pastel.

La única Casa notablemente ausente de la comunidad fáustica es la Segunda. Los Azotes son plenamente —morbosamente, quizás— conscientes de lo frágil, temerosa y falible que es la naturaleza de la humanidad. Confiar en un eslabón tan débil les parece buscar el fracaso.

Liderazgo: El Diablo Belphigor es uno de los caídos más poderosos que han regresado a la Tierra, y volvió con la ventaja añadida de residir en un recipiente tan atractivo como físicamente fuerte. Belphigor no tardó en insinuarse a la jerarquía de una de las siguientes religiones de la Nueva Era en los Estados Unidos para constituir su versión personal de la misma. Aprovechando este marco de trabajo, Belphigor espera limpiar el mundo de la interferencia divina en menos de dos generaciones.

La Corruptora Senivel, primera embajadora de su Casa ante la humanidad, también es una Fáustica, aunque con una vena más humanista. Donde Belphigor ve la revolución fáustica como la mayor esperanza para la estirpe demoníaca, Senivel confía que al final se beneficiarán tanto mortales como Elohim: Los mortales al permitirles reemplazar a Dios su Señor al mando del universo, y los espíritus al darles un nuevo amo al que servir.

Objetivos: Por lo general, los Fáusticos están a favor de la paz mundial y en contra de los métodos anticonceptivos... no por ninguna razón benévolas, sino porque quieren que haya más humanos, punto.

Los Fáusticos han infestado Roma y Jerusalén con la esperanza de encontrar (y dominar) poblaciones con altas concentraciones de fe. Su principal avanzada, no obstante, se encuentra en los Estados Unidos (a los Fáusticos les parece evidente que los EE.UU. son la nación más poderosa de la actualidad y, por tanto, la más adecuada para ser doblegada a su voluntad). Concretamente, la “Iglesia de la espiritualidad Científica” de Belphigor ha adquirido una gran porción de desierto a las afueras de Flagstaff, Arizona. A kilómetros de cualquier otro núcleo de población, pretenden construir una ciudad desde cero e invitar a las personas “adecuadas” a instalarse en ella.

Los Caídos perspicaces sospechan que la proximidad del emplazamiento a un gigantesco cráter provocado por el impacto de un meteorito no es pura coincidencia. Una de las primeras victorias de los caídos en la Guerra de la Ira se produjo cuando abatieron al gran Vejovis, un ángel del Firmamento. Muchos creen que el “meteorito” que hay en el fondo del cráter es nada menos que el antiguo cadáver de Vejovis.

CRÍPTICOS

Pasar incontables eones atrapado en un vacío desprovisto de luz, de sonido, de sensación, es un castigo severo, pero al menos tiene su lado bueno.

Te deja tiempo para pensar.

Después de la conmoción inicial de la derrota, tras el horror y la agonía del Infierno, incluso después de la desesperación de innumerables eones desprovistos de todo acontecimiento, algunos caídos han dado un paso atrás para reconsiderar sus asunciones iniciales. Algunos han aprovechado el tiempo para meditar, para hacer balance y dilucidar qué es lo que salió tan disparatadamente mal.

Estos Elohim inquisitivos han llegado a unas cuantas conclusiones sorprendentes.

Ante todo, la perspectiva de que Dios es omnisciente, o eso o está tan extendida y es tan penetrante que resulta casi omnisciente, sobre todo si se compara con la de seres limitados como los humanos e incluso los ángeles. Si una luz tan tenue como Ahrimal pudo ver la inminencia de los problemas, sin duda Dios los habría previsto mucho antes.

Segundo, o Dios es perfecto o, de nuevo, casi tan perfecto como para no dejar nada al azar. Por consiguiente, los ángeles que creó debían ser un



modelo perfecto de Sus deseos, o estar tan cerca de ese modelo como podía tolerar la realidad. Aunque es posible que la tosca materia del mundo fuera demasiado débil para permitir unos siervos perfectos, es inimaginable que Dios permitiera que la imperfección cobrara forma en la desobediencia... *a menos que la rebelión no fuera una imperfección.*

Tercero, Lucifer —como primero entre los ángeles y segundo después de Dios— debe, en virtud de su poder y su posición, estar más próximo al ideal de Dios que ningún otro. El hecho comprobado de que fuera el primero y mejor de los rebeldes, es la prueba irrefutable de que la rebelión, con la consiguiente corrupción de la realidad y el pavoroso castigo de los hombres y los Elohim, fue en realidad la ejecución del plan de Dios, y no una desviación del mismo.

Ahora que se ven libres de su prisión, estos Crípticos han reunido sus premisas lógicas y las han empleado para cimentar nuevas preguntas.

Si Dios estaba al corriente de la rebelión, sin duda sabría que los demonios terminarían por escapar del Abismo. En ese caso, ¿qué plan reserva a Sus inconscientes siervos?

Dado que Lucifer no fue apresado y no responde a ninguna llamada, ¿cuál fue el destino del Lucero del Alba? ¿La destrucción de su ser por haber encabezado la revuelta? ¿Otro tormento, quizás peor que el Infierno? ¡O —lo más probable— escapó al castigo por conocer el plan de Dios desde el principio?

Por último, y lo más importante: si los caídos han sido peones de Dios desde el principio, ¿hay alguna manera de escapar a ese destino en el futuro? ¡O ni siquiera vale la pena intentarlo!

Rivales: Los Crípticos no sienten demasiado cariño por los Voraces (¿qué tienen de bueno?) y consideran que sus irracionales aspavientos no tienen sentido alguno. Como hormigas en un hormiguero pisoteado, corren frenéticos de un lado para otro sin solucionar nada.

Los Reconciliadores pecan de idealistas, pero al menos formulan preguntas en vez de proclamar engañosa verdades. No, las facciones que de verdad preocupan a los Crípticos son los Luciferinos y los Fáusticos.

Ambos grupos tienen los mismos problemas. Hablan y no escuchan. Hacen orgullosas declaraciones, que no sirven más que para poner en evidencia la debilidad de su lógica. Tienen la mente tan cerrada como los ojos, y *compadecen* a cualquiera que no comulgue con su errónea y ciega misión.

Si los Voraces corretean caóticamente y los Reconciliadores andan abatidos y confusos, los Luciferinos y los Fáusticos construyen sin cesar, ya sea el hormiguero aplastado de antes o uno nuevo. Nadie se para a pensar cuáles deberían ser realmente sus objetivos.

Casas: Muchos Malefactores encuentran su lugar en la camarilla de los preguntantes. Combina naturalmente con sus tendencias metódicas y constantes. Los ángeles de la Casa del Fundamento, quizás la más pragmática de todas, parecen tener un talento especial para cuestionar sus asunciones fundamentales sin castigarse a sí mismos por error. Casi se los puede imaginar uno, encogiéndose de hombros y susitando, “No ha funcionado. Claro, si nada funciona”.

Una Casa más fervientemente inquisitiva es la de los Verdugos. Aunque se hagan las mismas preguntas que los Malefactores, se juegan algo mucho más personal en las respuestas. Durante la guerra fueron obligados a descargar la atrocidad de la muerte sobre su querida humanidad, y la culpa y el pesar que sienten todavía exigen una respuesta.

Liderazgo: Ahrimal, el Azar menor que previera antes que nadie la Edad de la Ira, se ha consolidado como uno de los Crípticos más influyentes y estridentes. Su posición entre los caídos es extraña, no obstante. Célebre (para bien o para mal) por ser uno de los arquitectos de la revolución, el ángel más bajo en ser nombrado príncipe de Lucifer, ahora es uno de los interrogadores más insistentes. Saca a la luz muchas polémicas dentro de la sociedad demoníaca: rango creado frente a autoridad merecida durante la rebelión; lealtad frente a autonomía; esperanza frente a desesperación. Admirado, respetado o simplemente despreciado, mencionar su nombre suele ser una buena manera de iniciar un apasionado debate entre los caídos.

Gipontel, Fundamental y antiguo Arcángel, representa a una facción más accesible de la Inquisición. Autoproclamado creador de coaliciones, anima a los Crípticos a firmar treguas con otras facciones e incluso aliarse con ellas a fin de observar, comprender y quizás incluso aprender algo. Si

sus contribuciones fomentan una actitud más abierta e inquisitiva en los demás, tiene eso algo de malo?

Objetivos: El acceso a la información —demoníaca, científica, histórica, mitológica o de cualquier otro tipo— es el objetivo fundamental de los Crípticos. Cualquier dato en particular podría encerrar una pista vital.

En la actualidad, los Crípticos han establecido su principal base de operaciones en Atlanta, Georgia, y están construyendo a marchas forzadas casas auxiliares en Dallas, Chicago y Washington DC en los Estados Unidos. Básicamente, se proponen establecer un grupo sólido en todos los centros aéreos de relevancia. Están expandiéndose de forma parecida en Europa, empezando por Heathrow en Londres. Se han asignado grupos menores a Tokio, Beijing y Río de Janeiro.

La finalidad de disponer de fuertes posiciones defensivas cerca de los grandes aeropuertos es preservar su movilidad... y su capacidad para controlar los viajes de otros caídos. Su objetivo inmediato es crear un registro con todos los caídos que caminen sobre la Tierra. Saber más de los Encadenados convierte a su vez en una prioridad, el encontrar a estos demonios.

Estas listas maestras —el *Scelestionomicon* (Libro de los Rebeldes) para los caídos, y el *Crucianomicon* (Libro de los Atormentados) para los Encadenados— se espera que formen en un principio el núcleo de una red de información para todos los caídos. A medida que crezca la facción críptica, su empleo podría volverse más definido... o más restringido.

LUCIFERINOS

Los ángeles son criaturas inmortales, y cuando se compara con el alcance de una vida infinita, cualquier inconveniente menor que la destrucción es algo temporal.

No todos los espíritus relegados al Infierno perdieron la fe. No todos los ángeles caídos renunciaron a la esperanza. Incluso en la derrota, algunos se atuvieron a los principios que los habían impulsado a rebelarse. El amor a la humanidad. La lealtad a Lucifer. La Creencia de que su causa era justa, y que el Cielo y los ángeles obedientes se equivocaban.

Los Luciferinos están dispuestos a luchar por sus creencias hoy en día tanto como cuando fueron expulsados, escupiendo desafíos, a su sordida prisión. Aunque muchos se sientan humillados, amargados y atormentados, no se han doblegado. A decir verdad, muchos encuentran coraje en su nueva circunstancia.

Quizás el mundo esté devastado y sea un lugar singular y mecánico, pero al mismo tiempo, parece que ya no hay ángeles que dicten las normas. Incluso un ejército al límite de sus fuerzas puede alzarse con el triunfo en un campo de batalla vacío.

Súmese a eso el alentado hecho de que han conseguido escapar de su prisión. Si en verdad son anatemas para Dios, odiosos a Sus ojos y, según las palabras de Su mensajero, condenados a la tortura eterna... ¿cómo es posible que tantos de ellos hayan entrado en el mundo de los hombres? Puede que los Crípticos musiten acerca del subterfugio divino, pero ¡no es más fácil pensar que el poder de Dios, sencillamente, se desvanece! Quizás los demonios del Infierno encuentren la libertad porque las jaulas de Dios han perdido su fuerza?

Lo más importante, señalan triunfantes la ausencia de Lucifer en el Infierno. Los Luciferinos creen, no que se mereciera un castigo extraordinario, sino que consiguió eludir su pena. ¡Puede que el más fuerte de todos ellos permaneciera libre porque sus enemigos fueron incapaces de confinarlo! Quizás el resquebrajamiento del Abismo sea obra suya! Quizás el Adversario aguarde en estos momentos, a la espera de ver quiénes siguen estando dispuestos a combatir... y quiénes demuestran ser demasiado débiles.

Rivales: Los Luciferinos se muestran sorprendentemente tolerantes con los Voraces. Dado que los Voraces conservan su vena belicosa, los Luciferinos tienden a verlos como soldados admirablemente motivados. Sólo necesitan un poco de disciplina para volver a resultar útiles.

El mismo tipo de condescendencia y buena voluntad de doble filo se extiende a los Fáusticos, sólo que al revés. Para el Luciferino, los Fáusticos disponen de la disciplina adecuada y la idea general correcta... pero tienen que recordar quién es el que manda.

No, las facciones que acaparan las iras de los Luciferinos son los valientes, los cobardes, los mojigatos y los indecisos: Los Crípticos y los Reconciliadores.

Los Crípticos son como nadadores que se cuestionan el salto a medio camino del agua. Están tan obsesionados con la miríada de posibilidades que no se paran a pensar en los hechos palpables, en el aquí y ahora. Los neurasténicos aficionados a mirarse el ombligo no son dignos de llamarse Elohim, pero eso es justo lo que son los Crípticos.. para los Luciferinos, orientados a la acción, los interrogadores contemplativos son en definitiva unos débiles y unos inútiles.

Si hay algo peor que ser un enclenque es ser un traidor. Por tanto, lo único peor que un Críptico tembloroso es un Reconciliador lameculos. Estos Elohim, patéticos y engañados, son como nadadores que intentan dar media vuelta en el aire y volar hacia el trampolín. Parece que no estaban prestando atención cuando se discutieron las implicaciones de la rebelión, ni cuando la Hueste Celestial los condenó al Abismo. Cualquiera creería que pasar una temporada en el Infierno les habría enseñado la verdad acerca del perdón de Dios, pero ellos siguen aferrados como lampreas a la idea de hacer las paces con Él.

Casas: Lucifer gobernaba la Primera Casa, y la lealtad de un ángel no se pierde así como así. Muchos Diablos siguen todavía la insignia de su antiguo (y futuro?) señor. Hay quienes creen simplemente que, como Espíritus del Amanecer, su lugar en el nuevo mundo del Lucero del Alba será de privilegio. Otros —aunque jamás lo admitirían— esperan que Lucifer ocupe el vacío dejado por el rechazo de Dios. Añoran recibir órdenes que puedan ejecutar, y al Adversario siempre se le dio bien darlas.

Algunos Devoradores que combatieron bien durante la guerra permanecieron leales, mantenidos a flote por sus recuerdos de gloria y sus sueños de venganza. Con mucho, a estos Devoradores les molesta menos el tormento que a sus camaradas de la facción Voraz. Al contrario que los nihilistas, los Devoradores Luciferinos aún albergan la esperanza de poder construir algo en el mundo... después de barrer los escombros, claro está.

Los Azotes también se sienten atraídos por la causa luciferina casi por las mismas razones que los Diablos. Como segunda Casa de mayor aboleño, les seduce la idea de aliarse con el que fuera el mayor de todos los ángeles. Más que eso, les atrae profundamente la idea que la Hueste Sagrada no sólo no volverá a alzarse, sino que en realidad nunca cayó. De ser eso cierto, quizás se puedan frustrar también los castigos dictados por Dios y pronunciados por Miguel, sobre todo la devastadora maldición de la vejez y la muerte lanzada sobre la humanidad.

A pesar de esta promesa, pocos Verdugos son Luciferinos. Como miembros de la Última Casa, el esnobismo no funciona con ellos. Más que eso, no obstante, los Verdugos, cuyo castigo fue discutiblemente el más espantoso, parecen ser los menos dispuestos a creer que la primera guerra fuera algo más que una pérdida decisiva para los rebeldes.

Liderazgo: Grifiel, el mayor rebelde de la Casa de la Naturaleza, mantiene su lealtad a Lucifer pese a toda la miseria y la derrota que ha tenido que soportar en nombre del Lucero del Alba. Grifiel, antiguo noble y honorable guerrero, ha ido descartando uno a uno sus escrúpulos y su ética... junto a su belleza, su cordura y su capacidad afectiva. Sigue al Adversario no tanto por convicción como por obsesión. Negar a Lucifer equivaldría a admitir que todo lo que ha perdido y sufrido no significa nada. Preferiría regresar al Infierno o ser reducido a la nada antes de renunciar a la rebelión.

Si bien Grifiel conserva la astucia y el talante despejado que cabría esperar de un líder bético, la Azote Nazriel se ha erigido en líder definitivo de los Luciferinos... hasta que regrese el Lucero del Alba, evidentemente. Haciéndose llamar Nazathor, Princesa de la Majestuosa Liberación, manipula su facción con cuidado y cautela, golpeando con fuerza pero retirándose enseguida a la seguridad de la noche. Se cree que fue la amante de Lucifer, y son pocos los que osan contrariarla.

Objetivos: El objetivo principal de la facción Luciferina es, lógicamente, encontrar a su líder. Para ello se ha trazado un plan en tres partes. Primero, los exploradores luciferinos registran el orbe en busca de actividad demoníaca. Al principio partían en solitario, pero fueron demasiados los lobos solitarios que cayeron abatidos por los Encadenados, las facciones de demonios hostiles o seres aún más misteriosos. Ahora viajan en manada.

Segundo, los Luciferinos siguen atentamente los medios de comunicación. Concretamente, intentan invertir dinero en la industria y obtener esclavos influyentes, con los que enterarse antes que nadie de información relevante que pudiera ataúner a los demonios. También les proporciona la ventaja de encubrir sus actividades, además de servirles de plataforma para enviar mensajes en clave. Pero, al igual que los exploradores, los Luciferinos se han topado con una inesperada oposición también en los medios.

Tercero, los Luciferinos están organizando una agresiva campaña de comunicación entre los caídos. Lucifer todavía no ha respondido a la llamada, pero antes o después, hasta el último Elohim condenado al Infierno cuyo nombre recuerde un solo Luciferino, puede esperar ser llamado a declarar lo que sepa.

VORACES

La Edad de la Ira fue larga y difícil. Muchas buenas personas y valientes Elohim sufrieron y murieron. Se perdieron las ilusiones. El honor sucumbió ante el pragmatismo, que a su vez pereció bajo el peso de la venganza, la rabia y la pura desolación. Los hombres descubrieron el mal, y los ángeles aprendieron a abrazar el odio. Al final de la guerra, muchos caídos se habían convertido en poco más que máquinas vivientes de destrucción, pervertido su gusto por la creación, en un amor exclusivo por la aniquilación.

Se habían vuelto locos, feroces y perversos antes de perder la guerra. Antes de que les arrebataran la mayor parte de su poder. Antes de que los condenaran a un enloquecedor Infierno de pérdida y aislamiento, durante una temporada que se les antojó eterna aun tratándose de seres inmortales.

Ahora, estos Elohim resentidos y furiosos han escapado a las eras pasadas sin más distracción que el dolor que les producía su propia cordura al devorarse a sí misma... y se encuentran con un mundo tan repugnante y corrompido como ellos. Miran un planeta agostado, una humanidad perversa y cruel, y un cosmos reducido a una cáscara marchita de su antigua gloria, y sólo ven un curso de acción lógico.

Destruir.

Destruirlo todo.

Arrasar esta cruel caricatura del Paraíso que ellos mismos diseñaron. Dar a la humanidad el clemente silencio de la tumba. Destruir las obras de Dios siempre y en todo momento, con la esperanza de provocarlo hasta el punto de obligarlo a destruirlos a ellos.

La victoria es imposible para los caídos, pero quizás sean lo bastante fuertes para destrozar el trofeo —el mundo— antes de que se lo quiten de las zarpas.

Rivales: Al tratarse de la facción más radical, los Voraces son los que más enemigos tienen.

odian los Luciferinos por dejarse engañar. Si fue Lucifer el artífice de la Gran Evasión, ¿dónde diantrre se encuentra? Es repugnante ver cómo unos seres que fueron los señores de la Creación, corretean ahora de aquí para allá buscando un nuevo patriarca barbudo que los conduzca a la gloria, machaque a los malos y los arrope por la noche. Les daría lo mismo esperar a Godot que a su preciado Lucero del Alba.

Quizás el único espectáculo más repulsivo que ver a unos Elohim comportándose como críos, sea ver a unos Elohim comportándose como padres. Los Fáusticos han pasado de servir a Dios, a oponerse a Dios, a ser maltratados por Dios... ¡a pesar que pueden suplantar a Dios! Los Voraces encuentran risible este razonamiento, sobre todo porque luego los Fáusticos les llaman locos a ellos.

Aunque los Fáusticos y los Luciferinos estén locos al pensar que aún pueden lanzar un asalto serio contra Dios, al menos comprenden que hay una guerra en marcha, y que no se ha detenido simplemente porque uno de los bandos se haya pasado un millón de años fuera de combate. Los Reconciliadores son tal vez los vencedores del refidamente disputado concurso “¿Cuál es la facción que más aborrecen los Voraces?” por el mero hecho de ser los más optimistas.

La única facción que casi toleran los Voraces es la de los Crípticos, y sólo porque no parece que pinten nada (todavía). Los Voraces suponen que a la larga se aburrirán de preguntarse “¿Por qué?” y empezarán a romper cosas. Es lo que se espera naturalmente de alguien realista.

Casas: El Devorador Voraz es un estereotipo, y con motivo. Los Devoradores tal vez sean los menos inclinados a la reflexión deliberada, y los Voraces son la facción de la acción. A diferencia de cualquier otro grupo, los Voraces no albergan ninguna esperanza de alzarse con la victoria final, de modo que para qué molestarse en trazar planes para dentro de cien años, o diez, o uno? Vivir al límite y morir aún más al límite son las metas honorables del Devorador que se precie.

Los Voraces más sutiles son aquellos Corruptores a los que la guerra y el exilio inculcaron un resentimiento por la belleza. Dedicados ahora a coger un mundo feo y volverlo todavía más feo, son el guante de terciopelo a menudo invisible que se mueve en la sombra del puño de hierro de un Devorador. El Devorador Voraz que te encuentre probablemente te destruya sin más. El Corruptor Voraz seguramente te convierta en alguien que se destruya a sí mismo... después de socavar directamente todo aquello que aprecies.

La mayoría de los Malefactores se enfrentan a los Voraces. Quizá su conexión con las profundidades de la Tierra consiga que la degradación de la superficie les parezca menos ofensiva. Quizá sus naturalezas sobrias y tradicionales, acostumbradas a funcionar a escala geológica, se sientan incómodas con la espontaneidad de la facción. O quizás no puedan reprimir lo suficiente su naturaleza creativa para comulgar con la destrucción.

Liderazgo: Sauriel el Libertador recibe el respeto y la obediencia de sus camaradas Voraces. Es uno de los pocos Verdugos que sigue la filosofía Voraz, y uno de los pocos que puede ejercer venganza y crueldad aún después de la tumba. Antiguo archiduque de Lucifer, gobierna por medio de la amenaza y la intimidación en detrimento de la persuasión.

Suphlatus es su contrapartida. Antes era la Dadora del Agua Corriente, pero ahora es la Duquesa del Polvo. Cree (y proclama a los cuatro vientos) que el fracaso de la rebelión se debió a una traición interna... más concretamente, la traición de un rebelde que, sospechosamente, nunca pisó el Abismo. "El que te traiciona una vez te puede traicionar dos veces", declara, y se ha propuesto frustrar los esfuerzos de hombres, ángeles y demonios por igual. El odio que la enfrenta a Nazathor es tan potente, que inmiserirse entre ambas equivale a arriesgarse a salir escaldado por su ira.

Objetivos: Aunque tienen fama de carníceros irracionales, lo cierto es que suelen escoger con cuidado a sus víctimas para atacarlas cuando no haya testigos, sin dar pie a represalias. Los Voraces son especialmente activos en las regiones en guerra, donde su ferocidad puede atribuirse fácilmente a cualquiera de los bandos (o, lo ideal, atribuida a un bando por el otro). Para llevar a cabo estas misiones se necesita un centro de operaciones seguro al que regresar. Las bases de los Voraces están siendo construidas en estos momentos en el norte de Iraq, Macedonia, las montañas de Méjico y Cachemira. Muchos son enviados al este de África, las montañas de los Andes de Suramérica y las zonas que dividen el Mar de Aral y el Caspio. Los Voraces operan en Norteamérica, pero en menor número y de forma más sutil que en ninguna otra parte.

RECONCILIADORES

Los ángeles son, por naturaleza, criaturas virtuosas. Incluso los caídos recuerdan su naturaleza incorrupta.

Algunas virtudes son intrínsecas a seres de sabiduría y poder divino. Pero la virtud de la humanidad no es una de ellas.

A pesar de todo, el silencio del Abismo da mucho tiempo para reflexionar. Al igual que los Crípticos, los Reconciliadores dedicaron su encierro a evaluar profundas cuestiones. Pero donde los Crípticos miraban hacia fuera y hacia el pasado, los Reconciliadores miraron hacia dentro... y hacia el futuro.

Su pregunta más acuciante era: *¿Y si nos equivocamos?*

¡Y si! ¡Y si el castigo de Dios estaba justificado por la desobediencia de Sus siervos e hijos? ¡Y si Usiel y Lailah hubieran tenido razón desde el principio... y si al intentar evitar la Edad de la Ira, la Hueste Impía sólo hubiera conseguido hacerla realidad?

De ser así, si la construcción del Infierno era necesaria, si la destrucción de las facetas estaba justificada, si la condena de los caídos era justa... ¡qué van a hacer ahora los caídos?

Algunos creen que incluso en el último momento se puede encontrar el perdón de Dios. Estos Reconciliadores escuchan esperanzados las historias de Jesucristo, de Mahoma, y de otros profetas y salvadores humanos. Tal vez Dios haya perdonado a la humanidad, y si ha podido perdonar a los mortales, ¡caso no podría extender Su piedad también a sus penitentes sirvientes?

Aun cuando Su castigo sea eterno, y los Elohim hayan sido expulsados para siempre de Su presencia... bueno, ¡no se puede reparar la Tierra? Quizá no pueda volver a ser el Paraíso de antaño, pero podría surgir de las cenizas algo sensacional, glorioso, tal vez incluso algo *puro*. Los caídos han perdido gran parte de su poder, cierto, pero también el mundo es más pequeño. ¡No podrá mejorar el universo, ayudar y servir a la humanidad, una tercera parte de la antigua Hueste Celestial?

Ésta es la esperanza de los Reconciliadores: hacer las paces con su Creador y carcelero. Si eso fracasa, esperar hacer las paces con un exilio interminable.

Rivales: Los Reconciliadores comulgan moderadamente con los Fáusticos. No en vano comparten el objetivo de mejorar el mundo directamente, aun cuando no coincidan punto por punto en el cómo hacerlo ni por qué. También están abiertos a los Crípticos porque opinan que las preguntas inevitablemente conducen a la respuesta de la reconciliación.

No, los Reconciliadores consideran que sus principales adversarios son los Luciferinos y los Voraces. Los Luciferinos porque su oposición a Dios es su principal objetivo declarado (sí, también es la meta de los Fáusticos, pero parece subordinado a su engrandecimiento personal). Ese tipo de resistencia organizada y concertada es el tipo de cosa que hace que la reconciliación parezca mucho menos factible.

Si los Luciferinos son despreciados por su obstinada y estúpida negativa a afrontar los hechos, los Voraces son aún peores por su temeraria desolación y su caótico nihilismo. Resulta patético que un antiguo pastor de la existencia sea incapaz de concebir un objetivo mejor que, "Cagarse en todo lo que he hecho".

Casas: La reconciliación, al tratarse del objetivo menos destructivo, suscita escaso interés entre los frenéticos Devoradores. Aunque la idea de rehacer el mundo pudiera tentarlos, el programa Fáustico —que tiende a ser más activo y menos contemplativo— atrae a aquellos Devoradores que aún sientan algún interés por mejorar las cosas.

La naturaleza abstracta y a largo plazo de los planes de los Reconciliadores seduce a los demonios más racionales y conceptuales, sobre todo a los de la Segunda Casa y los de la Última. Los Azotes y los Verdugos se sienten estrechamente vinculados a la decadencia y la muerte de los humanos (y del cosmos), por lo que la promesa de renovación y la recreación les resulta claramente atractiva. Asimismo, ambas Casas suelen sentirse culpables por la mortalidad y el envejecimiento que infligen a la humanidad. De todos los objetivos de los caídos, la reconciliación supone la mayor promesa de compensar a los hombres.

Liderazgo: La Diabla Nuriel dirige a los Reconciliadores, y su reputación es tal que intimida incluso al Voraz más impetuoso. Antes de la Caída, era el Trono de la Orden Inexorable. Durante la rebelión, fue la Comandante de la Osada Liberación, y muchos Elohim que se oponen a su causa, todavía deben la vida a las incursiones de rescate que llevó a cabo Nuriel durante la Edad de la Ira.

Nuriel es una guerrera que se ha hartado de pelear y busca una alternativa. Aunque ella sigue siendo la portavoz (y cabeza pensante) de los Reconciliadores, el alma filosófica de la facción la constituye la Azote Ouestucati, antigua Arcángel del Viento Oceánico. Oestucati es una de las pocas caídas que cumple su pena sin rencor, y enseña sobre todo con el ejemplo. Su tranquilidad y serenidad ofrecen a los demás la esperanza de acostumbrarse también a su destino.

Objetivos: El objetivo inmediato de los Reconciliadores es comprender el cosmos y aprender cuanto sea posible de su condición actual. Hacerlo significa explorar la condición humana, por lo que muchos Reconciliadores son viajeros que buscan una perspectiva equilibrada de la humanidad y el mundo del hombre. Sin embargo, no se detienen en la experiencia humana. También buscan la verdad acerca de lo sobrenatural. ¡Es cierto que han abandonado el mundo *todos* los ángeles? ¡Queda todavía alguna faceta, aunque sea parcialmente?



El yonqui suplicaba un respiro al final del angosto callejón. El camello le entregó la bolsa de níquel con una sonrisa sardónica y se encaminó hacia la transitada calle, sin reparar en el sin techo que se encontraba sentado a la sombra de un maloliente contenedor de basura, viendo cómo se desarrollaba la escena.

Sam Ashbury vio que el joven detective salía disparado hacia una sordida esquina del callejón, sollozando de vergüenza y necesidad, y sintió la familiar agitación no deseada de la piedad en su alma.

—Bonita noche para eso —dijo Ashbury. El poli dio un respingo, aturdido por el chiste pero aún medio alerta. Tiró la jeringuilla a un montón de basura y sacó la pistola de su funda.

—¡Agente de policía! —El joven oficial se tambaleaba víctima de los golpes alternados de la droga y la adrenalina. Sus ojos saltaban de un charco de sombras a otro—. ¡Salda donde pueda verlo!

Ashbury podía oler la desesperación del hombre; desesperación suficiente para asesinar a cualquier posible testigo de su vergüenza. Observó atentamente al joven mientras las palabras de poder afloraban despacio a su recuerdo. Se puso de pie lentamente y avanzó hacia el hombre; su voz palpitaba con energías creadas para disolver la ira y la vergüenza humanas.

—Vamos tío. No tienes por qué empeorar las cosas. Tienes pinta de necesitar ayuda, ¿sabes?

Por un momento, el detective sólo pudo mirarlo fijamente, con los ojos desorbitados y la pistola temblando. Luego las lágrimas comenzaron a correrle por las mejillas y se dejó caer contra la pared hasta sentarse en el suelo del callejón.

—Dios... oh, Cristo, ayúdame —repitió, una y otra vez.

Sam se agachó y empezó a sacar sus ingredientes de los abultados bolsillos de su cazadora militar.

—¿Cuánto hace tío? ¿Cómo se mete un poli en algo así?

—Hace... sólo hace un año. Tuve un accidente con el coche. Me administraron morfina, y cuando salí... Veo esa cosa a diario en mi trabajo, ¿sabes? Todos los días.

—Continúa —dijo Ashbury, en voz baja. En la oscuridad, sus dedos tanteaban engranajes, trozos de vidrio, pedazos de bronce y demás quincalla.

—La mitad del cuerpo está en el ajo. ¿Te lo puedes creer? Me regalan papelinas y me obligan a... Ahora trabajo para los putos camellos, no para la policía. —El agente cerró los ojos y apoyó la cabeza en la mugrienta pared—. Dios, ¿por qué te cuento a ti esto?

—Porque no quieres seguir así. Has cometido un terrible error, y ahora estarías dispuesto a hacer lo que fuera para enmendarlo. Lo comprendo. Créeme.

El poli levantó la cabeza, miró al desaliñado mendigo que estaba sentado en la oscuridad, jugando con trozos de chatarra.

—Ojalá eso fuera verdad. Sabe Dios que lo he intentado, pero no puedo... He hecho cosas horribles. No me merezco otra oportunidad.

Ashbury suspiró. Maldición. Ahora tenía que ayudar a ese tipo.

—¿Qué te parecería si te dijera que podría darte algo que te liberaría del caballo? ¿Qué te devolvería la vida, y quizás una oportunidad de mejorar las cosas por aquí? —Levantó a la luz un pequeño tubo de latón, sin dejar de hablar desenfadadamente—. ¿Cuánto valdría para tí algo así?

El poli se rió sin humor y meneó la cabeza.

—A tí qué coño te parece? Estaría dispuesto a vender mi alma con tal de salir de esta mierda.

El ángel caído que se hacía llamar Sam Ashbury esbozó una ligera sonrisa y se sintió curiosamente entristecido.

—Trato hecho.

Capítulo Seis: Pies De Barro

Sólo existe algo bueno, y eso es Dios. Lo demás es bueno cuando se acerca a Él y malo cuando se aleja de Él. Cuando más alto y más importante sea en el orden natural, más demoníaco será si se rebela. Los demonios no surgen de ratones malos o de pulgas malas, sino de malos arcángeles.

— C.S. Lewis, *El gran divorcio*

Para jugar a Demonio: La Caída tendrás que crear un personaje, un papel que representarás del mismo modo que representa su papel un actor en una película, lo que te permitirá formar parte de la historia. Los personajes de Demonio son los protagonistas de la trama, los que se enfrentan a distintos retos para conseguir sus objetivos. En lugar de crear un nuevo personaje para cada partida, puedes jugar con el mismo una y otra vez. A medida que se desarrolle la historia, tu personaje crecerá y se desarrollará, igual que los protagonistas de una serie de televisión o de una saga literaria.

Este capítulo contiene toda la información necesaria para crear un personaje Demonio, desde el concepto básico a los diversos rasgos que describen las aptitudes del personaje. Lee atentamente el capítulo entero antes de crear tu personaje. Aunque resulta sencillo crear personajes por ti mismo, será mejor que consultes a tu Narrador para asegurarte de que el personaje encaja dentro de la historia global.

RASGOS

Los personajes de Demonio poseen diferentes cualidades. Algunos son fuertes, otros son rápidos, y algunos son listos, mientras que otros estarán menos dotados. Las diversas aptitudes del personaje se miden por medio de rasgos: los valores numéricos que muestran lo que es capaz de hacer el personaje. Cuando crees un personaje de Demonio, asignarás valores a distintos rasgos que ayudarán a describir a tu personaje.

Los rasgos describen la mayoría de las aptitudes cuantificables de un personaje, como su fuerza, conocimientos, talentos, etcétera. Casi todos los rasgos se miden en una escala de uno al cinco. El uno es el valor más bajo, el dos es normal y el tres es bueno. Una puntuación de cuatro es excepcionalmente buena, y el cinco es algo verdaderamente extraordinario, el máximo a lo que puede aspirar un humano. Los demonios tienen la capacidad de aumentar sus rasgos por encima de ese nivel, lo que los hace



RASGOS Y TÉRMINOS HABITUALES

Todos los personajes de Demonio dispondrán de los siguientes rasgos, tal y como aparecen en la hoja de personaje.

Nombre: El nombre del personaje. Ten en cuenta que el demonio tendrá un Nombre Verdadero y un Nombre Celestial, amén del nombre de su recipiente mortal y de cualquier seudónimo que elija.

Jugador: Ése eres tú, la persona que interpreta al personaje en cuestión.

Crónica: La crónica es la serie de historias relacionadas en que participa tu personaje, a semejanza de los capítulos de una novela o los libros de una serie. Aquí va el nombre o título de esa crónica, escogido previamente por el Narrador.

Atributos: Los rasgos básicos del personaje. Describen su potencial innato, como la fuerza, la inteligencia, el carisma, etcétera.

Habilidades: Todo lo que aprenda o practique el personaje (incluidas ciertas aptitudes o talentos naturales) se consideran Habilidades.

Trasfondos: Los rasgos de trasfondo representan recursos que haya reunido el personaje en vida, ya se trate de amistades y contactos, o de riqueza y posesiones.

Forma apocalíptica: Este espacio está destinado a las ocho habilidades especiales que confiere al personaje su forma apocalíptica, a modo de guía de referencia rápida.

Fe: Se trata de una medida del poder que ha recogido el demonio ganándose la veneración y la creencia de los mortales. La Fe se utiliza para alimentar los distintos poderes de los caídos.

Tormento: Este rasgo refleja los recuerdos que conserva el demonio de sus milenios de exilio en el Abismo. Cuanto mayor sea el Tormento del demonio, más perverso y menos humano se volverá.

Salud: Dado que visiten carne mortal, los demonios son susceptibles de sufrir heridas e incluso de morir del mismo modo que los humanos, aunque los demonios a menudo disponen de diversos medios para evitar el daño y sanar a sus recipientes. Este rasgo mide el estado de salud actual y la condición física del personaje.

Naturaleza: Término que se utiliza para describir la verdadera personalidad y las motivaciones del personaje, sus impulsos y pasiones.

Conducta: La actitud o personalidad que muestra al mundo el personaje, no siempre igual a su Naturaleza (muchas personas ocultan su verdadera naturaleza tras distintos tipos de conducta).

Concepto: Breve descripción del papel o el trasfondo del personaje. Resume el concepto del personaje en un par de palabras, como "Detective cínico" o "Revolucionario idealista".

Casa: La Casa demoníaca a la que pertenezca el personaje. La Casa de un demonio influye en su actitud, su talante y sus habilidades.

Facción: La facción a la que pertenezca el personaje. La facción elegida por un demonio influye en su opinión acerca de la humanidad, el futuro de los caídos y su actitud hacia otros demonios.

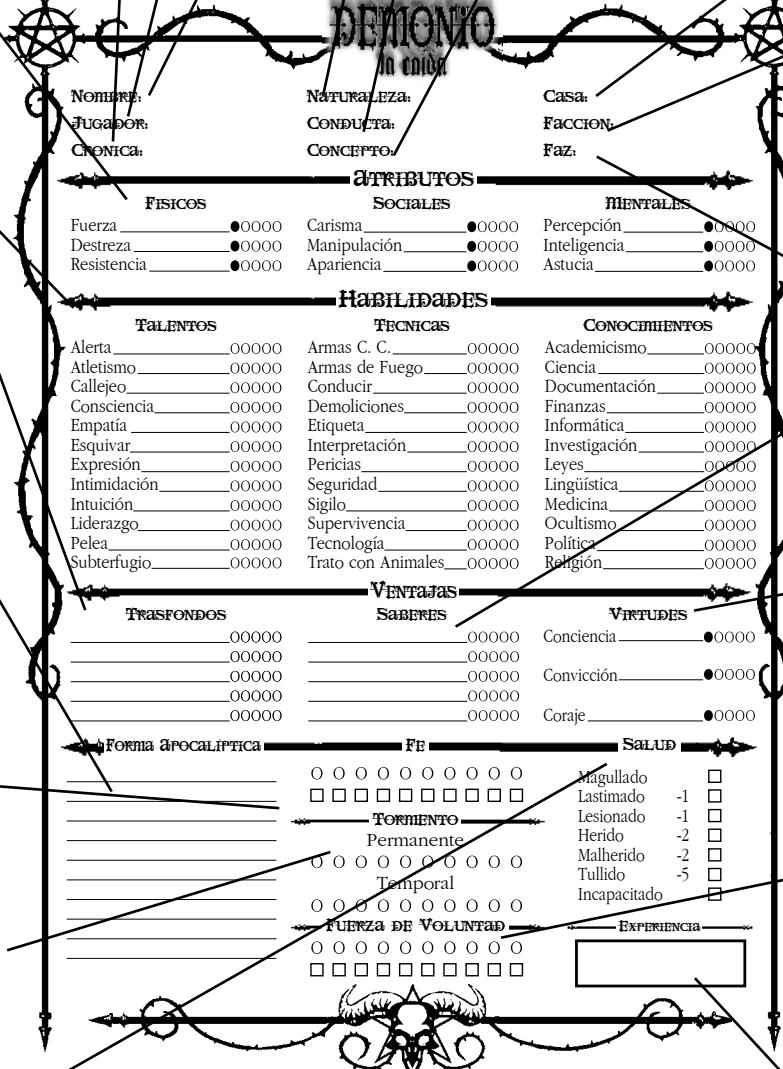
Faz: Éste es el nombre que recibe la forma apocalíptica del personaje, determinada por su saber principal.

Saberes: Los caídos tienen acceso a distintos tipos de saberes, conocimientos de los entresijos del universo y la manera de controlarlos.

Virtudes: Las virtudes de la Conciencia, la Convicción y el Coraje representan las cualidades humanas innatas del personaje, como la compasión y el altruismo, y se utilizan para resistirse a la influencia corruptora del Tormento.

Fuerza de Voluntad: La Fuerza de Voluntad mide la motivación y la dedicación del personaje, su capacidad para superar los obstáculos y enfrentarse a la adversidad.

Experiencias: Incluso los caídos pueden aprender algo de una experiencia difícil. Los personajes reunen experiencia completando historias y superando retos. Se puede utilizar la experiencia para mejorar los rasgos del personaje.



PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

- **Paso Uno:** Concepto del personaje
Elige un concepto, Casa, facción, Naturaleza y Conducta.
- **Paso Dos:** Selecciona los Atributos
Ordena las tres categorías: Físicos, Sociales y Mentales (7/5/3). Tu personaje tiene un punto automáticamente en cada Atributo.
- **Paso Tres:** Selecciona las Habilidades
Ordena las tres categorías: Talentos, Técnicas, Conocimientos (13/9/5). Tu personaje no comienza con ningún punto automático en ninguna Habilidad.
Elige Talentos, Técnicas, Conocimientos.
En este paso ninguna Habilidad puede ser mayores que 3.
- **Paso Cuatro:** Selecciona las Ventajas
Elige Trasfondos (5), Saberes (3), y puntúa las Virtudes (3). Tu personaje tiene un punto automáticamente en cada Virtud.
- **Paso Cinco:** Toques finales
Apunta la Fe (3), el Tormento (según la Casa demoníaca) y la Fuerza de Voluntad (igual a la suma de las dos Virtudes más altas).
Gasta los puntos gratuitos (15).

CONCEPTOS DE EJEMPLO

- **Animal social:** dilettante, playboy, adulador, soltero de oro
- **Artista:** músico, estrella de cine, pintor, adicto a las discotecas, modelo
 - **Chico:** niño, fugado, proscrito, golfo, pandillero
 - **Criatura de la noche:** discotequero, cabeza rapada, punk, borracho, raver, adicto
 - **Criminal:** fugado, mafioso, camello, proxeneta, ladrón de coches, matón, ratero, perista
 - **Errante:** mendigo, contrabandista, prostituta, drogadicto, peregrino, motorista, jugador
 - **Extraño:** primitivo urbano, refugiado, minoría, teórico de la conspiración
 - **Intelectual:** escritor, estudiante, científico, filósofo, crítico social
 - **Investigador:** detective, policía de paisano, agente gubernamental, detective privado, cazador de brujas
 - **Operario:** camionero, granjero, mano de obra, asalariado, albañil
 - **Político:** juez, funcionario público, consejero, asistente, escritor de discursos
 - **Profesional:** ingeniero, médico, programador, abogado, industrial
 - **Religioso:** laico, adventista, monja, clérigo, rabí, chamán, fanático
 - **Reportero:** periodista, reportero, paparazzi, presentador de talk-show, director de una revista
 - **Soldado:** guardaespaldas, mercenario, Boina Verde

CASAS

- **Azotes:** Portadores de la plaga y la pestilencia, capaces de herir o sanar con un simple toque.
- **Corruptores:** Glamurosos cambioformas, capaces de alterar su aspecto para convertirse en el objeto de deseo de cualquiera.
- **Devoradores:** Guerreros de los caídos, al cargo de las plantas y los animales.
- **Diablos:** Carismáticos tentadores y farsantes, capaces de pervertir las almas con sus palabras edulcoradas.
- **Malefactores:** Artesanos de los caídos, capaces de crear cualquier prodigo, por un precio.

- **Perversos:** Señores del destino que está escrito en los astros, dispensadores de pesadillas y maldiciones.

- **Verdugos:** Atormentadores de los muertos, capaces de alzar espíritus y segar las almas vivas de sus cuerpos.

ARQUETIPOS

- **Adicto:** hay algo que tienes que tener, cueste lo que cueste.
- **Ansioso de emociones:** lo que cuenta es el subidón.
- **Arquitecto:** construyes un mañana mejor.
- **Autócrata:** necesitas tener el control.
- **Bellaco:** los que pueden ganar, los demás pierden. Tú puedes.
- **Bizarro:** ¡tú eres el espectáculo!
- **Bravucón:** la fuerza es lo único que importa.
- **Bufón:** la risa atempera el dolor.
- **Competidor:** tienes que ser el mejor.
- **Confabulador:** los demás existen para tu beneficio.
- **Conformista:** sigues y ayudas.
- **Director:** supervisas todo lo que debe hacerse.
- **Fanático:** todo por la causa.
- **Hosco:** nada merece la pena.
- **Juez:** la verdad está ahí fuera.
- **Jugador:** estás dispuesto a arriesgarlo todo con tal de conseguir algo mejor.
- **Mártir:** sufres por un bien mayor.
- **Masoquista:** todas las noches pones a prueba tus límites.
- **Monstruo:** te deleitas en el sufrimiento y el dolor, como un verdadero demonio.
- **Niño:** ¡no hay nadie que cuide de ti!
- **Pedagogo:** salva a los demás por medio del conocimiento.
- **Penitente:** has pecado y debes redimirte.
- **Perfeccionista:** nada estará jamás bien del todo.
- **Pervirtido:** sólo importan tus propios placeres.
- **Protector:** todo el mundo necesita consuelo.
- **Rebelde:** dictas tus propias reglas.
- **Solitario:** sigues tu propio camino.
- **Superviviente:** nada logrará acabar contigo.
- **Tradicionalista:** todo debe ser siempre como siempre ha sido.
- **Visionario:** hay algo más allá de todo esto.
- **Vividor:** el sentido de la muerte es el placer.

PODERES CELESTIALES

- **Saber de la Añoranza:** El poder de manipular los mayores deseos de un mortal.
- **Saber de la Bestia:** Los secretos de la invocación de animales, su control y posesión.
- **Saber de la Carne:** Los secretos de la restauración, la mejora y la maleabilidad de la carne viva.
- **Saber de los Celestiales:** El poder que permite aumentar las evocaciones de otro demonio.
- **Saber del Despertar:** Los secretos que permiten animar la materia viva y la no viva.
- **Saber del Espíritu:** El poder para invocar, gobernar y someter a los espíritus de los difuntos.
- **Saber del Firmamento:** El poder de ver gentes y lugares aún a distancias increíbles.
- **Saber de la Forja:** El poder de convertir la materia prima en objetos prodigiosos.

- **Saber del Fundamento:** Los secretos de las fuerzas fundamentales inherentes al universo.
- **Saber de la Humanidad:** El poder de atraer, influenciar y manipular a los mortales.
- **Saber de la Llama:** El poder de invocar y controlar el fuego.
- **Saber de la Luz:** Los secretos que permiten manipular la luz para crear potentes ilusiones.
- **Saber de la Muerte:** Los secretos de la muerte y la descomposición.
- **Saber de la Naturaleza:** El poder de gobernar la flora de los bosques y los campos.
- **Saber de los Patrones:** Los secretos que permiten leer el Gran Designio y predecir lo que de acontecer.
- **Saber de los Portales:** El poder para controlar los puntos de unión entre espacios y dimensiones.
- **Saber de los Reinos:** Los secretos del viaje entre los reinos de lo físico y lo espiritual.
- **Saber del Resplandor:** El poder de inspirar, impresionar y aterrizar a los mortales.
- **Saber de las Sendas:** El poder de encontrar, crear o cerrar los caminos que unen dos puntos.
- **Saber de la Tierra:** Los secretos que permiten controlar las fuerzas de la tierra.
- **Saber de las Tormentas:** Los secretos que permiten gobernar el poder del mar y la tormenta.
- **Saber de la Transfiguración:** El poder de transformarse en el objeto de deseo de otra persona.
- **Saber de los Vientos:** El poder para invocar y gobernar los vientos.

TRASFONDOS:

- **Aliados:** Aliados mortales a los que puedes solicitar ayuda.
- **Contactos:** Informadores a tu disposición.
- **Eminencia:** Tu posición entre tus compañeros demonios.
- **Fama:** Lo conocido que es tu huésped mortal dentro de la sociedad humana.
- **Influencia:** Poder en el mundo mortal.
- **Legado:** Hasta qué punto recuerda tu personaje su existencia divina anterior a la posesión de su cuerpo mortal.
- **Mentor:** Un maestro o guía experimentado que te ofrece su asesoramiento.
- **Pactos:** Recursos mortales de Fe.
- **Parangón:** Destacas especialmente en algún aspecto de la influencia de tu Casa.
- **Recursos:** Riqueza y bienes materiales.
- **Seguidores:** Ayudantes mortales leales a ti.

PUNTOS GRATUITOS

Rasgo	Coste
Atributo	5 por círculo
Habilidad	2 por círculo
Saber	7 por círculo
Trasfondo	1 por círculo
Fe	6 por círculo
Virtud	2 por círculo
Fuerza de Voluntad	1 por círculo

realmente sobrehumanos, aunque generalmente entran en la misma escala que los humanos (al menos mientras vistan carne mortal).

Algunos rasgos (Fe, Tormento y Fuerza de Voluntad) se miden en una escala del uno al diez y no del uno al cinco. Se describen detalladamente más adelante en este mismo capítulo. En cualquier caso, el valor de un rasgo dicta por lo general el número de dados que lanzarás cuando quieras utilizarlo (consulta el Capítulo Ocho para más detalles).

COMENZANDO

El proceso de creación de un personaje de Demonio consta de cinco pasos sencillos, descritos en las páginas siguientes, y resumido en la página 103. Tenlos en mente cuando crees cualquier personaje:

- Los caídos se dispersaron a lo largo y ancho del mundo cuando la Vorágine resquebrajó las paredes del Abismo, y aparecieron en distintas partes del planeta. La distancia tal y como nosotros la conocemos no significa nada en la encrucijada entre el Abismo y el mundo de los mortales. Por tanto, los demonios podrían haber asumido cualquier forma mortal en cualquier parte del mundo. Su recipiente humano podría ser joven o viejo, hombre o mujer, perteneciente a cualquier grupo étnico, nacionalidad y trasfondo. El único requisito es que el alma mortal sea demasiado débil o esté demasiado maltratada para resistirse a la posesión (debido a una desesperación inconsolable, a un trauma mental, un coma, o circunstancia similares), permitiendo así la entrada del demonio. Ciertos recipientes mortales podrían propiciar determinados rasgos o Trasfondos. Por ejemplo, un cuerpo atlético gozaría de unos Atributos Físicos adecuados, mientras que un recipiente adinerado se merecerá el Trasfondo Recursos (asumiendo que el demonio aún tenga acceso al patrimonio del mortal).

- El sistema de creación del personaje está diseñado para crear demonios recién surgidos, aquellos que han regresado al mundo hace poco y han

poseído un recipiente mortal. Aunque los caídos poseían antaño un poder capaz de estremecer montañas, sus habilidades resultaron seriamente mermadas antes de su exilio y se han debilitado aún más tras su largo encarcelamiento y terrible tormento. Se asume que los personajes demonios poseen solamente una fracción de su verdadero poder, aunque éste podría aumentar durante el transcurso de la crónica (mediante el uso de la experiencia).

- A fin de reflejar estas limitaciones, recibes un determinado número de puntos a distribuir entre los diversos rasgos, así como una cantidad fija de "puntos gratuitos" que podrás emplear para mejorar distintos rasgos y perfilar el diseño de tu personaje. Esto significa que es mejor concentrarse en aquellos personajes que estén bien dotados en un puñado de áreas determinadas (o modestamente dotados en un número mayor de áreas) que intentar crear personajes que sean buenos en todo. Quizá quieras consultar a tus compañeros jugadores para ver cuáles son las especialidades de sus personajes, y garantizar así que tu personaje los complemente y ocupe un lugar único dentro del grupo.

- Recuerda que un valor de 1 es mediocre, 2 es normal, 3 es bueno, y cualquier puntuación por encima de tres es extraordinaria. Eso significa que tener un valor de dos no es tan malo, y que el tres está por encima de la media. No te preocupes si tu personaje no tiene reservas de dados de cinco o más en todo, no es nada extraño. Recuerda también que tu personaje es principiante, por lo que siempre podrás mejorar sus rasgos por medio de la experiencia conforme avance la crónica.

- Aunque los caídos no sean las más sociables de las criaturas, a menudo se reúnen impulsados por la necesidad, sobre todo aquellos que aspiran a impedir el regreso de los señores del Abismo. Estos demonios, perseguidos por los Encadenados, los mortales y sus enemigos sobrenaturales, tienen buenos motivos para agruparse, entre ellos la protección mutua y la suma de sus recursos para lograr sus objetivos. Ten en cuenta que tu personaje debería poder encajar dentro de un grupo y tener algo que ofrecer a los demás personajes aparte de su frustración.

EL NARRADOR Y LA CREACIÓN DE PERSONAJES

El Narrador desempeña un papel importante en la creación de los personajes, dado que es él el que dicta el tono de la crónica y regula "el marco global". Eso significa que el Narrador puede orientar a los jugadores y garantizar que sus personajes encajen dentro del argumento general de la crónica, así como ajustar la historia según sea necesario para acomodarla a las ideas y deseos de los jugadores. El proceso de creación de los personajes puede proporcionar numerosas ideas basadas en el trasfondo y los objetivos de los distintos personajes.

Si vas a ser el Narrador, empieza por familiarizar a tus jugadores con el proceso de creación del personaje, paso a paso. Repasa la hoja del personaje con ellos y explícales lo que significan los distintos rasgos. Luego pasa a comentar cómo se crean los personajes y explica a los jugadores cómo construir sus personajes.

Informa a tus jugadores del tipo de crónica que quieras dirigir y escucha las primeras ideas que se les ocurrán para sus personajes. Comenta cuándo te parezca que algún concepto no se ajusta a la crónica y propón a los jugadores posibles maneras de modificarlo. Por ejemplo, quizás desees dirigir una crónica ambientada en una ciudad específica, por lo que querrás que todos los personajes vivan en ella, ya sea desde siempre o desde hace poco tiempo. Sé justo pero firme cuando tus jugadores propongan conceptos para sus personajes. Si algún concepto no encaja dentro del marco de tu historia, será mejor que avises con tiempo al jugador, para que tenga ocasión de crear otro personaje.

Tal vez quieras organizar una sesión de juego al margen para que tus jugadores creen sus personajes, y tú puedas dirigir sus respectivos preludios (p. 109). Así todo el mundo podrá hacerse una buena idea de quiénes son los personajes y qué pueden hacer antes de comenzar la crónica. Ayuda a cada jugador individualmente a crear su personaje, ofreciendo ideas y sugerencias, animando a los jugadores a dotar a sus personajes de profundidad, personalidad y motivación (la lista de preguntas de la p. 110 puede resultar útil en ese sentido). Dirige luego un preludio para cada personaje (posiblemente incluyendo a los demás personajes, si es que ya se conocen). Por último, puedes narrar un breve preludio o "prólogo" acerca de cómo se han reunido los personajes antes de que empiece la historia y dé comienzo la crónica.

PASO UNO CONCEPTO DEL PERSONAJE

Todos los personajes de Demonio comienzan siendo una idea en la mente del jugador. Esa idea crece paulatinamente, añadiendo carne al esqueleto hasta configurar un personaje tan complejo e implicado como deseas. El proceso comienza aquí y continuará mientras juegues con ese personaje, añadiendo capas de personalidad, historia y experiencia a tu idea original. En este punto de la creación del personaje, perfila tu concepto básico, eliges una Casa y una facción, y determinas la Naturaleza y la Conducta del personaje.

CONCEPTO

El número de conceptos de personaje para Demonio: La Caída es prácticamente ilimitado, el único límite es tu imaginación. Hazte una idea del tipo de personaje que quieras interpretar e intenta describirlo en pocas palabras, con un estereotipo o arquetipo del estilo de "Político con labia" o "Rebelde nervioso". Puedes echar un vistazo a algunos de los conceptos de ejemplo de la p. 104 para avivar la imaginación. Tal vez prefieras apuntar

distintas ideas según se te vayan ocurriendo, para seleccionar al final la que más te guste. Cuando tengas el concepto, amplíalo un poco, con un par de frases o un párrafo, y bosqueja así el personaje que tengas en mente.

Los personajes de Demonio se componen de dos partes bien diferenciadas pero interrelacionadas: el espíritu del caído y la mente y el cuerpo de su huésped humano. El espíritu del caído proporciona al personaje personalidad, actitudes, objetivos, virtudes y defectos, mientras que el recipiente mortal proporciona al personaje sus recuerdos, relaciones personales y vínculos emocionales, lo que permitirá al demonio interactuar con el mundo moderno. Cuando empieces a desarrollar el concepto de tu personaje, estarás imaginándote a un antiguo espíritu infernal, testigo del acto de la Creación y veterano de una guerra contra el Cielo, que ha sido arrojado a la vida de un ser humano. Cuando afrontes el proceso de definición de tu personaje, ten en cuenta esta dualidad y piensa de qué manera el espíritu demoníaco ve, acepta o rechaza las experiencias que le inculca a la fuerza su huésped humano.

Estos conceptos serán tu guía a lo largo de todo el proceso de creación del personaje. Cuando tengas que tomar otra decisión, remóntate a tu concepto para hacerte una idea del camino a seguir. Por ejemplo, si te imaginas al recipiente mortal de tu personaje como un auténtico deportista, los Atributos Físicos y las Habilidades como Atletismo serán importantes. Por otra parte, el trepa de una oficina es probable que posea unos rasgos Sociales elevados. Eso no significa que no pueda haber contradicciones, que a tu dilectante no le interese la escalada o el tiro al blanco, por ejemplo, ni que tu atleta no pueda tener dos dedos de frente, pero un concepto sólido facilita el resto del proceso.

CASA

Todos los demonios pertenecen a una Casa en particular. En un principio, la Casa de cada ángel marcaba sus deberes, su propósito en el conjunto de la Creación. Ahora las Casas son divisiones básicas de distintos tipos de demonio que describen sus talentos y prioridades. Los demonios de la misma Casa no tienen por qué comportarse exactamente igual, aunque tienden a compartir los mismos puntos de vista e intereses, así como algunas habilidades e información acerca de la naturaleza de la Creación.

Echa un vistazo a la descripción de las distintas Casas en el Capítulo Cinco y elige la que mejor encaje con el concepto de tu personaje. Dependiendo de la crónica, el Narrador podría limitar o vetar a los demonios de ciertas Casas.

FACCIÓN

En la antigüedad, los caídos coincidían en su respeto por la humanidad y la oposición a la tiranía del Cielo. Sin embargo, cuando la guerra se volvió inexorablemente en contra de la hueste rebelde, varios líderes influyentes comenzaron a cuestionar los ideales de Lucifer y el propósito de la lucha por la humanidad. Ahora que las puertas del Abismo han caído, los caídos se sienten llamados a elegir bando entre estas facciones competitivas, cada una con sus propios planes para el mundo moderno.

Las facciones son ayudas de juego y narrativas que contribuyen a definir la perspectiva y las motivaciones del personaje. Echa un vistazo a la descripción de las distintas (acciones en el Capítulo Cinco y elige el grupo que mejor encaje con el concepto de tu personaje. Ten en cuenta que no es necesario que escogas una facción si no quieres; puedes alistar a tu personaje en las filas de los indecisos. Los personajes también pueden unirse a una facción o cambiar de facción durante el transcurso del juego, lo que daría pie a tensas intrigas políticas.

NATURALEZA Y CONDUCTA (ARQUETIPOS)

Si la Casa describe qué tipo de demonio es tu personaje, la Naturaleza y la Conducta describen qué clase de persona es. Son rasgos de la personali-

dad, llamados *Arquetipos* porque resumen en términos sencillos los complejos impulsos y deseos del individuo.

La *Conducta* es la personalidad y la actitud del huésped mortal del demonio: el rostro que muestra al mundo. Muchas personas interpretan un papel o se cubren con una "máscara" en vida, por lo que la Conducta no tiene por qué coincidir con la Naturaleza. En ocasiones será así, no obstante, sobre todo con aquellas personas que tengan una gran autoestima o a las que no les preocupe especialmente lo que piensen los demás de ellas. La Conducta puede llegar a cambiar incluso dependiendo del momento o la situación. Piensa en cuánta gente se comporta de una forma en el trabajo, de otra con los amigos y de otra más cuando está con la familia. Podrías elegir una Conducta principal para tu personaje y otras secundarias para distintas situaciones.

La *Naturaleza* es el verdadero yo de tu personaje. En este caso, se trata de la personalidad del demonio que habita en la mente del envase mortal. Puede considerarse representativa de los sentimientos del personaje, de su motivación y su actitud hacia el mundo. Aunque los personajes tienden a permanecer fieles a su Naturaleza, no tienen por qué someterse a ella como si fueran sus esclavos. Las personas somos mucho más complejas. La Naturaleza simplemente muestra lo que hay en el fondo de la personalidad de tu personaje. También determina cuándo puede recuperar Fuerza de Voluntad tu personaje, puesto que actuar de acorde con la Naturaleza de uno da seguridad e inspira confianza.

Cuando pienses en qué Naturaleza y Conducta se ajustan a tu personaje, ten en cuenta cómo se combinan la personalidad del caído y la vida de su huésped humano. Si las dos mitades son completamente opuestas —un Diablo orgulloso en posesión de una bibliotecaria apocada, por ejemplo— es muy posible que la Naturaleza del personaje refleje la verdadera personalidad del espíritu poseedor, mientras que la Conducta sea la fachada mortal que muestre al mundo. Por otra parte, es posible que la personalidad del demonio y su identidad mortal encajen a la perfección: un Verdugo compasivo en el cuerpo de un empresario de pompas fúnebres, o un Devorador impetuoso pero honorable en el cuerpo de un joven agente de policía. En este caso, la Naturaleza y la Conducta bien pudieran ser iguales.

Para una descripción completa de los diversos Arquetipos, consulta las pp. 112-115.

PASO DOS: SELECCIONAR LOS ATRIBUTOS

Ahora comienzas a asignar valores a los rasgos de tu personaje. Los rasgos más básicos son los Atributos, que definen el potencial del personaje. Ellos dicen lo fuerte, listo, taimado o amigable que es tu personaje. Los personajes tienen nueve Atributos, repartidos en tres grupos de tres. Tenemos los Atributos Físicos (Fuerza, Destreza y Resistencia), los Atributos Sociales (Carisma, Manipulación y Apariencia) y los Atributos M mentales (Percepción, Inteligencia y Astucia).

Selecciona un grupo de Atributos como grupo principal para tu personaje, en función de su concepto. Esta será el área en que más destaque el personaje. Luego elige un grupo secundario, lo que se le dé medianamente bien. Por último, designa el grupo terciario, lo que peor se le dé al personaje. Evidentemente, es completamente posible que tu personaje posea unos Atributos terciarios completamente normales, no significa que se le den fatal.

Todos los personajes comienzan con un punto en cada Atributo, las capacidades mínimas de cualquier personaje.



Asigna puntos adicionales en función del orden de prioridades que hayas elegido. Puedes distribuir siete puntos más en el grupo de tus Atributos primarios, cinco en el grupo secundario y tres más en el terciario. Reparte estos puntos adicionales como prefieras dentro de cada grupo, siempre y cuando ningún Atributo acabe teniendo más de cinco puntos.

PASO TRES: SELECCIONAR LAS HABILIDADES

Al igual que los Atributos, las Habilidades se dividen en tres categorías: Talentos, Técnicas y Conocimientos. Los *Talentos* son habilidades intuitivas, conocimientos innatos o que tu personaje haya adquirido mediante la experiencia y la práctica. Las *Técnicas* se aprenden por medio del entrenamiento y la práctica regular, mientras que los *Conocimientos* representan el “aprendizaje en los libros” y la educación formal, adquirida probablemente por medio del estudio o en el colegio.

Selecciona un grupo de Habilidades primarias para tu personaje, un grupo secundario y otro terciario, igual que con los Atributos. El concepto de tu personaje te ayudará a decidir el orden de prioridad de las Habilidades. Un erudito tendrá Conocimientos como grupo principal, por ejemplo, mientras que un atleta o un pandillero probablemente confía en sus Talentos. Sería buena idea echar un vistazo a las Habilidades de cada categoría para ver cuáles encajan con el concepto de tu personaje. La categoría que contenga más Habilidades apropiadas debería ser tu grupo principal.

Tienes trece puntos a repartir en las Habilidades primarias, nueve puntos en las secundarias y cinco en las terciarias. Nótese que los personajes no comienzan con ningún punto gratuito en ninguna Habilidad, al contrario que con los Atributos. Además, no podrás aumentar ninguna Habilidad por encima de los tres puntos en este momento, aunque sí podrás hacerlo empleando para ello puntos gratuitos más adelante (consulta la p. 109).

PASO CUATRO: SELECCIONA LAS VENTAJAS

Ahora individualizarás aún más a tu personaje escogiendo aquellos rasgos que definen sus habilidades y su historia exclusivas. Las ventajas no se ordenan por prioridades, sino que dispones de un número fijo de puntos a repartir entre ellas. Asimismo, podrás comprar puntos adicionales con puntos gratuitos.

TRASFONDOS

Tu personaje adquiere sus *Trasfondos* antes de introducirse en la crónica. Estos incluyen diversas cosas, como aliados, contactos y recursos materiales. Al igual que los demás rasgos, los Trasfondos deberían concordar con el concepto de tu personaje. No es probable que un trotamundos sin hogar disfrute de muchos Recursos, por ejemplo. El Narrador podría exigir o prohibir determinados Trasfondos, o niveles de Trasfondos, en función de las necesidades de la crónica.

SABERES

Los caídos poseían fabulosos poderes que les permitían manipular la Creación como les exigía su deber. Estos poderes se han debilitado considerablemente desde la Caída, pero los demonios siguen siendo capaces de utilizar el poder de la fe para obrar maravillas. Cada personaje demonio conoce un determinado *saber* que refleja su control sobre una de las facetas de la Creación. Puedes distribuir los puntos de la Fe inicial de tu personaje entre los distintos saberes que conozca, y podrás canjear puntos gratuitos por puntos adicionales en estos saberes. Consulta los Capítulos Cuatro y Siete para más detalles acerca de los distintos saberes.

VIRTUDES

Las *Virtudes* definen el centro mortal de un personaje de Demonio, las cualidades a las que se aferra el caído para no sucumbir al Tormento. Las Virtudes combinan los restos de la verdadera naturaleza divina del demonio con los instintos despertados y los sentimientos del huésped mortal. Unidos dan al caído la fuerza necesaria para resistirse a la atracción del Abismo, para no sucumbir a su terrible tormento y buscar la redención. Las Virtudes definen cuánto le cuesta al caído resistirse a los siniestros impulsos de su naturaleza y evitar rendirse a su Tormento.

Hay tres Virtudes. La *Conciencia* es una medida del sentido de la moralidad que tenga el personaje, de su habilidad para separar el bien del mal. La *Convicción* es la fuerza de las creencias del personaje, su comprensión y aceptación del orden de las cosas. El *Coraje* es la capacidad del personaje para actuar de acuerdo con sus creencias, superando los obstáculos que puedan surgir a su paso.

Todos los personajes comienzan con un punto en cada Virtud, y el jugador puede distribuir tres puntos más entre todas ellas. Asimismo, puede gastar puntos gratuitos para aumentarlas aún más. Las Virtudes son importantes porque ayudan a determinar la Fuerza de Voluntad inicial del personaje, de modo que prestales atención.

PASO CINCO: TOQUES FINALES

Por último, puedes personalizar tu personaje gastando los 15 puntos gratuitos. También tendrás que prestar atención en otros rasgos importantes.

FE

La Fe es la fuente del poder y la existencia del demonio. En un principio reflejaba la fe en Dios y Su plan divino, pero ahora la fe del demonio es más bien una cuestión de confianza en sí mismo, fe en sus propias posibilidades y en la humanidad, en vez de en un poder superior. La Fe mide cuánta influencia tiene el demonio sobre el tejido de la Creación. Es también un reflejo de la confianza y la seguridad del demonio acerca de su lugar en la Creación, y una medida de la comprensión y el entendimiento del universo. Los personajes comienzan con una Fe inicial de 3, que los jugadores podrán aumentar por medio del gasto de puntos gratuitos.

TORMENTO

El *Tormento* es el reverso de la Fe. Los caídos se rebelaron y vieron cosas horribles en la larga guerra. Sufrieron todavía más durante su exilio de miles de años en el Abismo. Estas experiencias atormentan a todos los demonios, pervirtiendo y envenenando sus almas. Algunos caídos se rinden a su Tormento e intentan contagiar su sufrimiento. Otros se aferran a la rectitud que respetaban antaño y se esfuerzan por superar su amargura y su dolor.

El valor de Tormento inicial de cada personaje dependerá de la Casa a la que pertenezca. El Tormento puede aumentar o disminuir según las acciones del personaje a lo largo del juego.

FUERZA DE VOLUNTAD

La Fuerza de Voluntad está estrechamente relacionada con la Fe, puesto que refleja el autocontrol y la determinación del personaje. Es además la cualidad que ayuda a los demonios a no sucumbir a su Tormento. Tu Fuerza de Voluntad inicial es igual a la suma de tus dos Virtudes más altas, aunque también puedes aumentar la Fuerza de Voluntad de tu personaje mediante el gasto de puntos gratuitos, dado que es tan importante.

PUNTOS GRATUITOS

Ahora puedes gastar tus 15 *puntos gratuitos* para personalizar los rasgos de tu personaje. Estos puntos pueden gastarse en los rasgos de tu elección. Cada punto en un rasgo tiene un coste en puntos gratuitos, que puedes consultar en la tabla de la p. 105. Puedes utilizar los puntos gratuitos para aumentar una Habilidad por encima de los tres puntos, si lo deseas, o para mejorar aquellas áreas que juzgues oportunas para tu personaje.

LA CHISPA DE LA VIDA

Cuando hayas definidos todos los rasgos de tu personaje, dedica un momento a pensar en sus demás cualidades. ¿Qué significan todos estos rasgos? ¿Qué tipo de persona es tu personaje?

Echa un vistazo a los rasgos de tu personaje y dales un poco de profundidad. ¿Qué es el valor de Apariencia del personaje? ¿Qué aspecto tiene? Alguien con Apariencia 3 tendrá mejor pinta que la mayoría, pero ¿en qué sentido? ¿Es el cuerpo del personaje, su rostro, sus expresiones, su cabello, su estilo o cualquier otra cosa lo que contribuye a dotarlo de esa atractiva Apariencia? ¿Cuál es el aspecto de tu personaje? ¿Cómo lo ven los demás? ¿De qué manera se traslucen el alma demoníaca del personaje en sus ademanes mortales? ¿Obliga el Diablo a caminar a la apocada bibliotecaria en que habita con una inusitada confianza y autoridad?

¿Cómo se manifiestan los demás Atributos del personaje? Si tu personaje es fuerte, ¿es musculoso o nervudo? Si tiene una Inteligencia elevada, ¿se trata de un sabelotodo o de alguien reservado que prefiere pensar antes de actuar? ¿Indican sus rasgos Sociales que se siente cómodo en compañía de otros o es más bien torpe? ¿De qué manera afecta eso a la opinión que tiene de la gente? ¿Qué parte de su carisma y talento social proviene del espíritu demoníaco y cuánta es innata del huésped humano?

¿Dónde adquirió sus Habilidades el personaje? ¿Se deben al conocimiento y la experiencia innatas del demonio, son recuerdos del recipiente mortal, o una combinación de ambas cosas? ¿Qué Habilidades tenía el demonio antes de la Caída, y qué aprendió durante y después de la rebelión? ¿Hay alguna Habilidad que perteneciera al recipiente mortal y que al demonio no le importe gran cosa aunque le parezca útil? ¿Qué hay de esas Habilidades que son completamente nuevas para el demonio (como Informática)?

¿Y los Trasfondos del personaje? ¿Están al corriente de su verdadera naturaleza sus aliados y contactos, o todavía creen que es un humano normal? ¿Dónde encontró a sus seguidores y qué es lo que opinan éstos de él? Si el personaje ha forjado ya algún pacto con algún mortal, ¿cuáles son los detalles de esos pactos y qué hizo el demonio para conseguirlos?

Todos estos detalles dan cuerpo a tu personaje y crean un retrato mental más completo para que, cuando juegues, te resulte más sencillo imaginártelo. Cuanto más sepas, más fácil te será meterte en la piel de tu personaje durante las partidas.

EL PRELUDIO

Ahora que tu personaje está listo para jugar, sería buena idea entrar en calor con un preludio. Un preludio es una sesión corta a solas con el Narrador en la que tienes ocasión de interpretar parte del trasfondo y la historia de tu personaje, hasta el momento en que comience la crónica. Esto te ayudará a familiarizarte con tu personaje y te permitirá "depurar" algunos elementos de su trasfondo, personalidad, motivación e incluso rasgos del juego poniéndolos a prueba antes de que el personaje se sumerja en la crónica.

Los preludios son más informales que las sesiones de juego normales; se preocupan de cubrir los momentos importantes de la historia del personaje, definiendo aquellos momentos que ayuden a perfilar quién es y en qué se convertirá el personaje. El jugador tiene ocasión de probar la talla de su personaje y el Narrador puede ver qué tal se adecua el jugador al personaje

y hasta qué punto encajará éste en la crónica. Tirar los dados y saber los rasgos del juego de memoria no es tan importante durante el preludio, pero si hay aspectos del juego con los que el jugador no esté familiarizado, ésta será una buena ocasión para practicarlos. El preludio puede servir también para evaluar ciertos rasgos y ver si el personaje está a la altura de las expectativas del jugador.

Durante el preludio, el concepto del personaje podría cambiar un tanto. No pasa nada, puesto que el objetivo del preludio es proporcionar la ocasión de que se produzcan este tipo de cambios. Por ejemplo, el jugador podría descubrir que ciertos elementos que tenía en mente funcionan de manera distinta una vez en la partida, lo que daría un nuevo giro al trasfondo o la personalidad del personaje. Los jugadores quizás deseen retocar sus personajes después del preludio, ajustarlos para reflejar lo acontecido durante el preludio o arreglar cualquier problema que haya surgido. Esto garantiza que todos los jugadores comiencen la crónica sintiéndose perfectamente cómodos con sus personajes.

Para los Narradores, el preludio ofrece la oportunidad de ver a los personajes en acción antes de que comience la crónica y hacerse así una idea de qué pie cojean. También es una buena ocasión para sentar los cimientos de la crónica en la historia de los personajes. El Narrador puede aprovechar el preludio para sembrar las semillas de las relaciones que surgirán a lo largo de la crónica, como romances, rivales, enemigos y an-tiguos amigos. Puedes dar a probar a los jugadores el sabor del trasfondo del Mundo de Tinieblas y la historia de los caídos guiándolos a través de algunos momentos claves, haciendo que formen parte de la historia en vez de limitarse a ser meros observadores. También puedes valerte del preludio para anunciar futuros sucesos de tu crónica, dando alguna pista sobre lo que se avecina.

Por lo general, el preludio debería cubrir los acontecimientos relevantes en la vida del personaje que desembocuen en el inicio de la crónica. Para los caídos, esto abarca un largo período de tiempo, pero no es necesario pormenorizarlo año por año, sobre todo los agónicos milenarios de encarcelamiento en el Abismo. En vez de eso, toca los puntos álgidos, los momentos decisivos. Puedes comenzar echando un vistazo a cómo era el mundo cuando fue creado y los personajes desempeñaban su labor como siervos de Dios. Luego puedes narrar escenas de la Caída y la rebelión, dando a los personajes la ocasión de experimentarlas de primera mano. Luego llegará el terrible juicio del Cielo y el exilio en el Abismo. Puedes narrar los primeros momentos de libertad cuando los caídos se alzan en sus nuevos cuerpos mortales y deben enfrentarse a un mundo que ahora les resulta desconocido.

Es posible que los personajes se conozcan ya cuando dé comienzo la crónica. En ese caso, el preludio será el lugar ideal para establecer la forma en que se conocieron, cómo era su relación y en qué se ha convertido. Un preludio puede seguir la trayectoria de dos personajes desde su época de amigos en el alba de la Creación hasta la de camaradas durante la rebelión, hasta llegar a su separación y exilio y su posterior reunión en el mundo moderno. También es una estupenda oportunidad de entablar relación con otros personajes de la historia. Quizás un antiguo hermano de armas de la rebelión sea ahora un adversario Encadenado en la crónica, o un antiguo rival sea ahora un aliado en potencia.

No te preocupes demasiado por los sistemas de juego durante el preludio. Utilízalos sobre todo en los sucesos recientes para que los jugadores se vayan acostumbrando a la forma de jugar, pero úsalos poco o nada cuando te ocupes del pasado, dado que los rasgos de los personajes serían completamente distintos (y más poderosos) entonces, de todos modos. Si lo prefieres, dispón algunas situaciones apropiadas hacia el final del preludio para que los personajes puedan intervenir y poner a prueba sus rasgos. Por ejemplo, un demonio recién surgido podría tener que enfrentarse a una panda de delincuentes mortales que lo tomen por una presa fácil, o tal vez con unos agentes de policía o unos soldados. La manera en que tus jugadores manejen la situación (con tiradas de dados y todo) te dará una buena pista de lo que puedes esperar de ellos durante la crónica.



PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Hay que tener en cuenta multitud de cosas cuando se crea el trasfondo de un personaje de Demonio. Echa un vistazo a las preguntas siguientes cuando pienses en el trasfondo de tu personaje e intenta responderlas. Esto es lo mínimo que querrás saber acerca de tu personaje antes de empezar a interpretarlo. Los Narradores también podrían aprovechar estas preguntas e insertarlas en el preludio para que los jugadores puedan responderlas más detalladamente y perfilar claramente a sus personajes.

- **¿Quién eras antes de la Caída?**

Todos los caídos empezaron siendo algo completamente distinto de lo que son ahora. Lee la historia y la descripción de cada Casa y considera cuál era el papel de tu personaje antes de la Caída. Cada una de las Casas tenía distintas responsabilidades, pero siempre hay sitio para alguna variación dentro del marco general. ¿Qué pensaba el personaje acerca de su deber? ¿A qué dificultades tenía que hacer frente? ¿Qué opinión le merecía la humanidad, la más sublime de las creaciones de Dios, por aquel entonces?

- **¿Cómo fue tu Caída?**

La Caída es un momento decisivo para los demonios, cuando decidieron rebelarse contra su Creador y unirse bajo la insignia de Lucifer. ¿Qué condujo a tu personaje a esa decisión crucial? ¿Fue algo que ocurrió gradualmente, hasta que el personaje fue el primero en correr al lado de Lucifer cuando se produjo la llamada, o fue algo inesperado, un incidente aislado que mostró al personaje la necesidad de rebelarse? ¿Qué motivaba a tu personaje? Algunos de los caídos se rebelaron impulsados por el amor y la compasión que sentían hacia la humanidad, porque consideraban que Dios estaba cometiendo una injusticia. Otros lo hicieron porque anhelaban lo que no podían conseguir, ya fuera la compañía de los humanos o su adoración. Algunos se sumaron a la rebelión incitados por los demás, o inseguros de su fe.

- **¿Qué hiciste durante la guerra?**

La rebelión duró mil terribles años. ¿Qué hizo tu personaje en todo ese tiempo? ¿Sentía repulsa ante el conflicto, lo horrorizaban sus consecuencias, o disfrutaba con su papel de soldado, regocijándose en la batalla y el derramamiento de sangre? ¿Atormenta algún suceso bélico al personaje hasta el día de hoy? ¿Realizó grandes hazañas (o espantosas atrocidades)? El fervor de muchos rebeldes se disipó cuando se alargó la rebelión y las cosas que vieron e hicieron los cambiaron para siempre. ¿De qué manera afectaron estos acontecimientos a tu personaje?

- **¿Cómo es tu recipiente mortal?**

Los caídos caminan sobre la Tierra vestidos con carne robada. Piensa en la vida que llevaba el recipiente mortal de tu personaje antes de ser poseído, ¿Qué clase de persona era? ¿Qué tipo de vida llevaba, y qué lo condujo al estado en que un demonio pudo invadir su cuerpo y adueñarse de él? La vida y la personalidad del recipiente mortal ejercen una poderosa influencia sobre la personalidad del demonio, de modo que piensa en ellas detenidamente. Por lo general, los caídos se sienten atraídos hacia aquellos recipientes que sintonizan con sus propias naturalezas, de modo que un Corruptor probablemente se sienta atraído por un mortal cuya existencia estuviera definida por la pasión, sobre todo por una pasión imposible o frustrada. Lógicamente, en ocasiones, quizás no exista una conexión aparente entre el recipiente mortal y la naturaleza del demonio, lo que puede dar lugar a un giro interesante.

- **¿Qué fue lo que te impresionó de tu recipiente?**

Algo de la personalidad o los recuerdos de tu personaje sacó a tu personaje de milenarios de angustia y tormento, restaurando así algunas trazas de cordura. ¿Qué fue? Para algunos recipientes, se trata de un extraordinario sufrimiento humano que reafirma la percepción distorsionada del demonio. Con otros, es una extraordinaria virtud humana, incluso en las almas más pequeñas e insignificantes. Puede ser la última chispa de fe, esperanza, amor o compasión de un alma por lo demás endurecida y cínica, o podría tratarse de una ambición desmedida, de la codicia o el odio. Los peores seres humanos pueden albergar en su interior una cualidad redentora, y las personas más bondadosas en apariencia pueden ocultar una mezquindad secreta.

- **¿Cuáles son tus objetivos?**

Ahora que has regresado al mundo mortal, ¿qué te propones? Por lo general, los personajes de Demonio intentan evitar que los señores del Abismo regresen para apoderarse de la Creación, pero ¿por qué motivo?, y ¿cómo afronta esa tarea tu personaje? ¿Quiere proteger a la humanidad o simplemente impedir que los demás demonios se inmiscuyan en sus asuntos? ¿Qué objetivos tiene el personaje aparte de mantener a los caídos encerrados en el Abismo? Algunos demonios ven una chispa de esperanza en la humanidad e intentan avivarla para que se convierta en llama. Otros quieren vengarse de los humanos que los abandonaron a su suerte. Otros disfrutan de la experiencia que les supone la existencia material o el poder que les otorga la fe humana.

- **¿Qué opinión te merece la humanidad?**

¿Qué significan los humanos para ti? ¿Son niños, seguidores, juguetes, adoradores, fuentes de poder, iguales, amenazas, aliados, enemigos, comida, herramientas, ideales, amigos o quizás un poco de todo? Cada caído ve a la humanidad desde un punto de vista distinto. En el pasado, los humanos fueron las criaturas más sublimes de la Creación, y los caídos combatieron y sufrieron a causa del amor que les profesaban. Para muchos, su amor se pervirtió y se convirtió en odio a lo largo de los miles de años de tormento. Unos cuantos mantuvieron su amor por la humanidad, o volvieron a descubrirlo cuando resurgieron en forma humana. Muchos demonios se muestran rencorosos y cínicos con los humanos, aunque quizás puedan encontrar de nuevo un atisbo del amor y la admiración que les inspiraban antes. ¿Cómo ve y se comporta tu personaje con los seres humanos?

- **¿Cómo te relacionas con el mundo real?**

Los caídos, antiguos señores de las fuerzas de la Creación, deben preocuparse de asuntos mucho más mundanos en el actual Mundo de Tinieblas. ¿Mantiene tu personaje una semblanza de la vida de su recipiente mortal, o ha renunciado a ella por completo? ¿Mantiene siquiera una vida que pudiera calificarse de normal? A algunos demonios les gusta fingir ser los mortales que aparentan ser, mientras que otros renuncian tajantemente a esa existencia. Sin embargo, resulta difícil eludir los requisitos y el escrutinio de las agencias y los gobiernos mortales. ¿Qué hay de la familia y los amigos de tu recipiente? ¿Has cortado todos los lazos con ellos, o intentas engañarlos para que crean que eres quien dices ser? ¿Sospecha alguien de ti?

EJEMPLO DE CREACIÓN DEL PERSONAJE

Jennifer va a crear un personaje para la inminente crónica de Demonio: La Caída que va a narrar Mike. Mike ha informado a los jugadores de que la crónica tendrá lugar en Los Ángeles, y que los personajes deberían ser cuando menos algo neutrales frente a los diversos conflictos que enfrentan a las distintas facciones de los caídos. Tendrán ocasión de elegir bando al comienzo de la crónica.

PASO UNO: CONCEPTO

Jen echa un vistazo a los pasos de la creación de personajes y piensa en algunas posibles ideas para su personaje. Quiere interpretar a un personaje realmente “despabilado” que sea capaz de manipular a las personas y las situaciones para conseguir lo que se proponga, una auténtica ganadora. También quiere un personaje capaz de aprender algo de compasión y aprecio por los sentimientos de los demás, y quiere que su personaje sea femenino. Piensa en elegir una Corruptora, pero rechaza la idea por estereotipada. Entonces le viene a la cabeza la expresión “abogado del diablo” y echa un vistazo más detenido a los Diablos. El concepto de un ángel heroico pero arrogante y despiadado le resulta atractivo, y el carisma sobrenatural y las dotes de liderazgo de los Diablos encajan con su visión de una ambiciosa manipuladora. Una vez elegidos los Diablos como Casa para su persona-

je, Jennifer vuela su atención en las distintas facciones que dividen a la hueste infernal. Los Fáusticos, con su deseo de subvertir y esclavizar a la humanidad parecen la elección lógica, pero decide que sería más interesante presentar las engrídas manipulaciones de su personaje envueltas en un idealismo fanático. Hace lo que tiene que hacer y cree que su causa es justa. Jennifer opta por hacer de su personaje una Luciferina, una de las verdaderas creyentes de la rebelión.

Una vez establecidas la Casa y la facción del personaje, Jen pasa a pensar en su historia, primero como ángel y luego como caída. Jennifer se imagina a su personaje como a una auténtica idealista, orgullosa y dedicada a la Hueste y sus deberes para con el Creador. Se inventa el Nombre Celestial de su personaje —Zaphiel— y, para imaginarse mejor su papel, da a su ángel el título de Mensajera del Amanecer.

Zaphiel, decide Jennifer, se entregaba al Gran Designio de una manera que mostraba el orgullo que sentía por su Casa y su posición como uno de los Heraldos, además de con la esperanza de granjearse el aprecio del mayor de los ángeles, el mismísimo Lucifer. Se alegró cuando nació la humanidad, pero luego, como tantos otros miembros de la Hueste, se sintió cada vez más preocupada por la inocencia y el sufrimiento de la humanidad. No sólo afectó este dolor a su compasión, sino que no podía comprender la existencia imperfecta de los seres humanos en medio de la perfección del universo que ella había ayudado a crear. Cuando Lucifer propuso la idea de la rebelión contra Dios, Zaphiel no vaciló. Estaba al lado del Lucero del Alba cuando la humanidad abrió los ojos.

Durante la Guerra de la Ira, Zaphiel fue la viva imagen de la rebelión apasionada, oponiéndose a la tiranía del Cielo y forjándose una fama de temible guerrera y caballera de la Legión Escarlata. Sin embargo, cuando la guerra se prolongó y tanto la humanidad como los caídos cambiaron de maneras que ni siquiera Lucifer había anticipado, Zaphiel se volvió insensible a la violencia y la carnicería. Comandaba a sus cantaradas ángeles de forma despiadada y fríamente calculadora, cometiendo actos de destrucción que antes habrían horrorizado a la Mensajera del Amanecer. Jennifer decide que Zaphiel combatió hasta el final, creyendo en todo momento que Lucifer encontraría una manera de alzarse con el triunfo, y al igual que tantos otros caídos, aceptó su encarcelamiento estoicamente, sin creer ni por un instante que la guerra había terminado de verdad.

Tras perfilar el aspecto demoníaco de su personaje, Jennifer decide ahora que su recipiente mortal ejerza la abogacía en una corporación. Laura Blake, siempre tan apocada y objeto de burlas, desarrolló una seria adicción a las drogas para soportar su constante nerviosismo y ansiedad. Una sobredosis accidental y el desastroso efecto que tuvo sobre la carrera de Blake allanaron a Zaphiel el camino para poseerla, y todo el mundo se percató del cambio operado en Laura. Pasó de ser el felpudo de todos a convertirse en la reina de hielo del universo, de asociada en prácticas con dos semanas para buscarse otro trabajo a socia de pleno derecho de la empresa en un suspiro, ganándose un buen puñado de enemigos por el camino. Ahora ocupa una posición afianzada en la firma de Hopkins y Mathers, pero ella apunta aún más alto.

Jen piensa en cómo encaja la personalidad de Zaphiel con la historia y la identidad de Laura. Decide que la Conducta de Laura se ajuste al arquetipo de Director. Es una persona autoritaria a la que le gusta decir a los demás qué es lo que tienen que hacer exactamente. Esa actitud enmascara su verdadera Naturaleza, no obstante, que Jen decide que sea Fanático. Zaphiel es una idealista revolucionaria hasta la médula, y cada paso que da es sólo un medio encaminado hacia un fin: amasar poder personal, reunir a tantos caídos como le sea posible bajo su insignia y prender la chispa de un fuego que algún día se propague hasta las mismas puertas del Cielo.

PASO DOS: ATRIBUTOS

Al ordenar los Atributos de Zaphiel, Jen escoge los Sociales como categoría principal. Zaphiel tiene una personalidad manipuladora y magnética, a fin de cuentas. La categoría secundaria de Atributos es para los

CREACIÓN DE NOMBRES CELESTIALES

Los personajes de Demonio tienen nada menos que tres nombres distintos: el de su huésped mortal, el Nombre Celestial por el que lo conocen sus congéneres, y su Nombre Verdadero, que es un reflejo de su identidad completa. Aunque el Nombre Verdadero es un conjunto de símbolos arcanos, sonidos y conceptos que no necesitan deletrearse realmente, el Nombre Celestial es el que utilizarás a menudo cuando te relaciones con otros personajes caídos, y merece que se le preste tanta atención como al nombre mortal.

Hay varias fuentes a las que puedes recurrir en busca de nombres de ángeles, desde la Biblia a textos religiosos menos conocidos como los Apócrifos, pasando por obras como la Enciclopedia de los ángeles, escrita por Rosemary Ellen Guiley. Del mismo modo, la mitología y la historia acadia o babilonia contienen toneladas de nombres antiguos y exóticos que podrías tener en cuenta a la hora de bautizar a tu personaje. Echa un vistazo a El poema de Gilgamesh, disponible en cualquier biblioteca de tu localidad o en Internet, o al Emma Elish. Ambos títulos contienen un montón de nombres en los que podrás inspirarte o adoptar como propios.

Mentales, puesto que se imagina a Zaphiel mordaz e ingeniosa. Por último, asigna los Atributos Físicos a la categoría terciaria, dado que esas habilidades no son tan importantes para el personaje que tiene Jen en mente.

Jennifer reparte los siete puntos de los Atributos Sociales de Zaphiel. Asigna tres a Manipulación, la cualidad primordial de su personaje. La Diabla puede meterse a la gente en el bolsillo sin ni siquiera percatarse de ello. Reparte los cuatro puntos restantes a partes iguales entre el Carisma y la Apariencia, lo que hace de Zaphiel/Laura agradable y atractiva a un tiempo, cualidades que distraen a la gente de su carácter manipulador.

Para los cinco puntos de los Atributos Mentales de Zaphiel, Jen dedica dos a Inteligencia y otros dos a Astucia, a sabiendas de que Zaphiel es una estratega con talento, con un ingenio tan agudo como su lengua. El último punto es para la Percepción, lo que deja a Zaphiel con un valor de 2 en ese Atributo, normal.

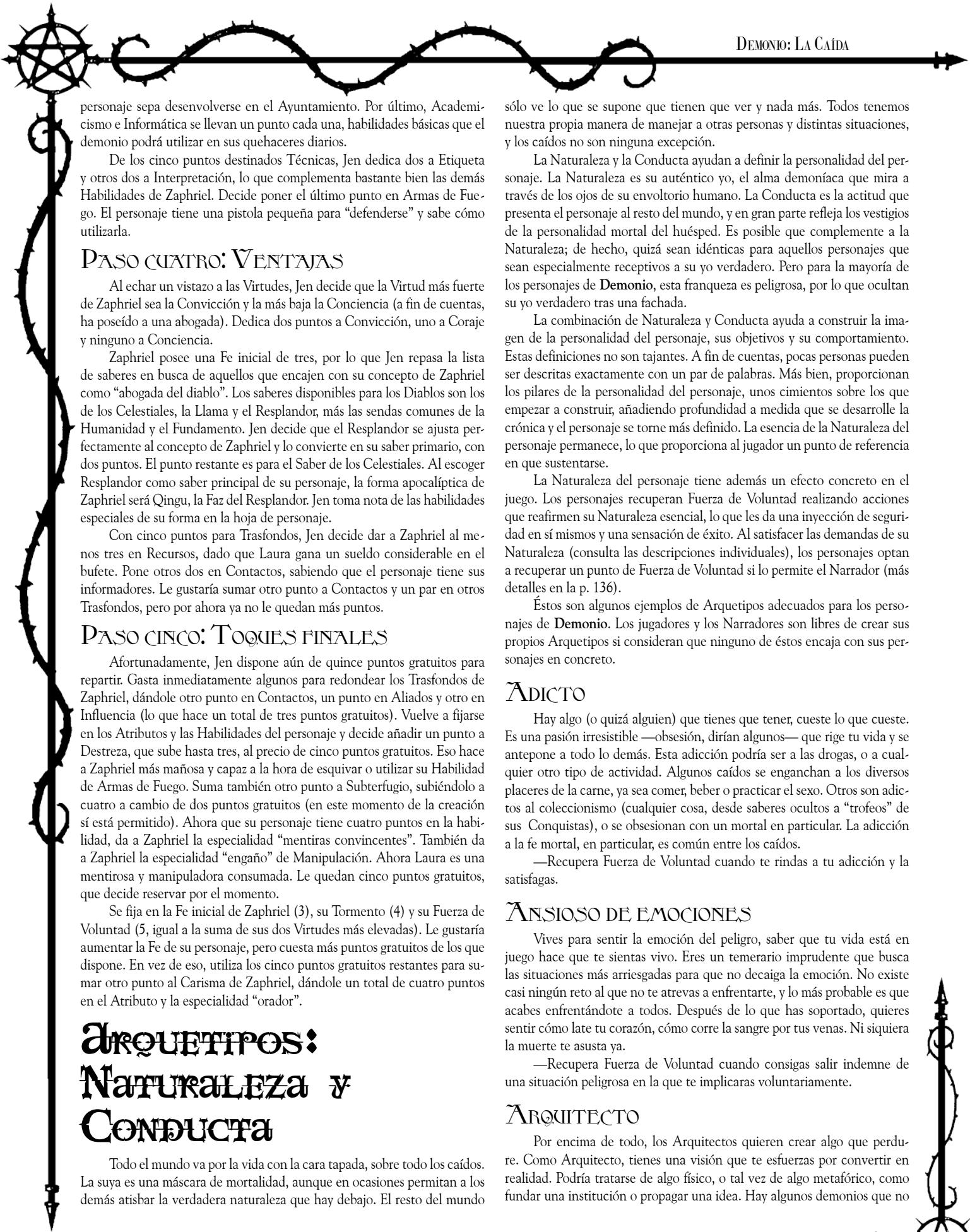
Los tres puntos de los Atributos Físicos son fáciles de repartir. Jen los distribuye a partes iguales para que todos sus valores sean de dos. Laura era una persona normal en lo que aptitudes físicas se refiere, aunque su especialidad no le exigía demasiadas proezas físicas.

PASO TRES: HABILIDADES

Al echar un vistazo a la lista de Habilidades, Jen decide que el área primaria de Laura sea Talentos. Aunque Leyes (Habilidad importante para un abogado) sea un Conocimiento, es uno de los pocos que necesita el personaje, mientras que Jen ve que un gran número de Talentos se adecúan a su concepto. Los Conocimientos serán secundarios y las Técnicas terciarias.

Coge los trece puntos de Zaphiel en Talentos y asigna tres inmediatamente a Subterfugio (el máximo que puede adjudicar en estos momentos). Zaphiel es una mentirosa redomada y toda una experta en poner "cara de póquer" para ocultar sus verdaderos sentimientos e intenciones. Alerta, Empatía, Expresión, Intimidación y Liderazgo se llevan dos puntos cada una, todas ellas habilidades que Zaphiel/Laura encontrará de utilidad tanto en su carrera legal como en la sociedad demoníaca.

Zaphiel dispone de nueve puntos para Conocimientos. Jen dedica tres a Leyes, haciendo de su personaje una abogada competente. Pone otros dos en Investigación, puesto que es probable que Zaphiel/Laura tenga que escarbar en busca de los trastos sucios de sus clientes y sus rivales, tanto mortales como demonios. Deja dos puntos más en Política, para que su



han caído tan bajo como para olvidarse de las maravillas de la Creación y su antiguo papel de diseñadores y conservadores de las mismas. Aspiran a recuperar parte de aquella gloria perdida por medio del esfuerzo.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando crees algo cuya importancia sea perdurable.

AUTÓCRATA

Hay dos maneras de hacer las cosas: la equivocada y la tuya. Habrá quienes digan que esta actitud apuesta a soberbia, incluso a orgullo desmesurado, pero qué sabrán ellos. Tú te ocupas de que se hagan las cosas, de eso no cabe duda. Alguien tiene que empuñar las riendas, y tú eres la persona indicada. No porque seas más listo ni tengas más experiencia (aunque también pudiera ser), sino porque sabes asumir la responsabilidad necesaria para llevar las cosas a buen puerto.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando asumas el mando de una situación o de un grupo.

BELLACO

Aspiras a convertirte en el *Number One*. Nadie más va a hacerlo por ti, y todos los demás harían mejor en ocuparse de sus asuntos. No quieres deberle nada a nadie. Tú te ocupas de tus problemas y ellos que se ocupen de los tuyos. Tus propios intereses son lo primero, aunque no tenga nada de malo beneficiar a alguien más satisfaciendo al mismo tiempo tus objetivos, siempre y cuando no te immiscuyas en los asuntos de otro.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando tu actitud egoísta te reporte algún éxito.

BIZARRO

La fe es el más embriagador de los elixires, y la adoración y atención de los demás te hace sentirte realizado. Eres un ser de gloria, y no puedes ocultar tu luz tras una máscara. En vez de eso, muestra a los mortales los prodigios que eres capaz de obrar y solázate en su adoración y admiración. No hay nada que te excite tanto como un nuevo converso en potencia al que impresionar y ganar para tu causa. Cada uno de ellos hace que te sientas más vivo y completo.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando impresiones realmente a alguien.

BRAVUCÓN

¡Que “los débiles heredarán la Tierra”! ¡No si tú puedes impedirlo! Lo único que consiguen los débiles en este mundo es pasarlo mal. Los fuertes cogen todo lo que quieren, cuando les apetece. El poder da la razón, lo que a ti te viene bien, dado que sabes cómo utilizar tu fuerza para lograr tus propósitos. Respetas la fuerza de los demás cuando la ves, pero cualquier debilidad es una puerta abierta esperando a que la explores. Harás lo que sea necesario para salir adelante.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando consigas algo por medio de la fuerza. No tiene por qué tratarse de la fuerza física, también vale la intimidación o la presión social.

BUFÓN

Hay momentos en que te tienes que reír de lo absurdo que es todo, de todo este dramón cósmico que es la existencia. A menudo tienes la impresión de que todo es una especie de chiste gigantesco y tú eres el único que le ve la gracia. No importa lo feas que se pongan las cosas, tú siempre le ves a todo su lado divertido y haces lo posible por quitarle hierro al asunto. Prefieres reír a llorar, y compartes tus conocimientos con los demás por medio de la comedia y la sátira.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando consigas animar a alguien o resistir el dolor gracias al sentido del humor.

COMPETIDOR

No todas las criaturas son iguales. Algunas están destinadas a la gloria, y otras no. Tú aceptas los retos y aspiras a demostrar tu valía por medio de la competición. Todo lo que hay en la vida es un desafío que ha de ser superado y una oportunidad para demostrar de lo que eres capaz. Podrías preferir el juego limpio o aceptar cualquier reto a mala cara donde todo valga.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando ganes una competición.

CONFABULADOR

Regatear el precio de las almas... qué ordinario. Tal y como entiendes el juego, tus objetivos no tienen ni idea de que tú ya tienes sus almas y ellos te están dando las gracias por la oportunidad de poder hacer exactamente lo que quieres. A fin de cuentas, ¿para qué esforzarse y arriesgar el pellejo cuando puedes conseguir que otros lo arriesguen por ti? Aprecias el poder que te confiere una mentira minuciosamente urdida, sobre todo si se adereza con la cantidad exacta de verdad.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando engañes a alguien para que haga lo que tú quieras.

CONFORMISTA

Sabes cuál es tu sitio en el marco general de las cosas o, al menos, piensas que así era antes. Te conformabas con hacer lo que te ordenaban hasta que otras voces más sabias y convincentes te dijeron lo contrario. Las seguiste a la rebelión y, con el tiempo, al Pozo. Ahora necesitas a alguien que te dirija y lidere, la oportunidad de volver a formar parte de un grupo y de poner tus talentos al servicio de ese grupo.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando tu grupo logre su objetivo con tu ayuda.

DIRECTOR

La creación es un engranaje perfecto. Antaño funcionaba con precisión y equilibrio, todo estaba en su sitio, hasta la última tuerca. Ahora, evidentemente, hay partes de la Creación que se han desgastado, se han estropeado o ya no funcionan como deberían, lo que fomenta el caos. No puedes consentirlo. Para ti nada es más importante que restaurar y mantener el orden y la organización, ya sea dentro de un grupo o en el mundo.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando utilices la organización para completar una tarea complicada.

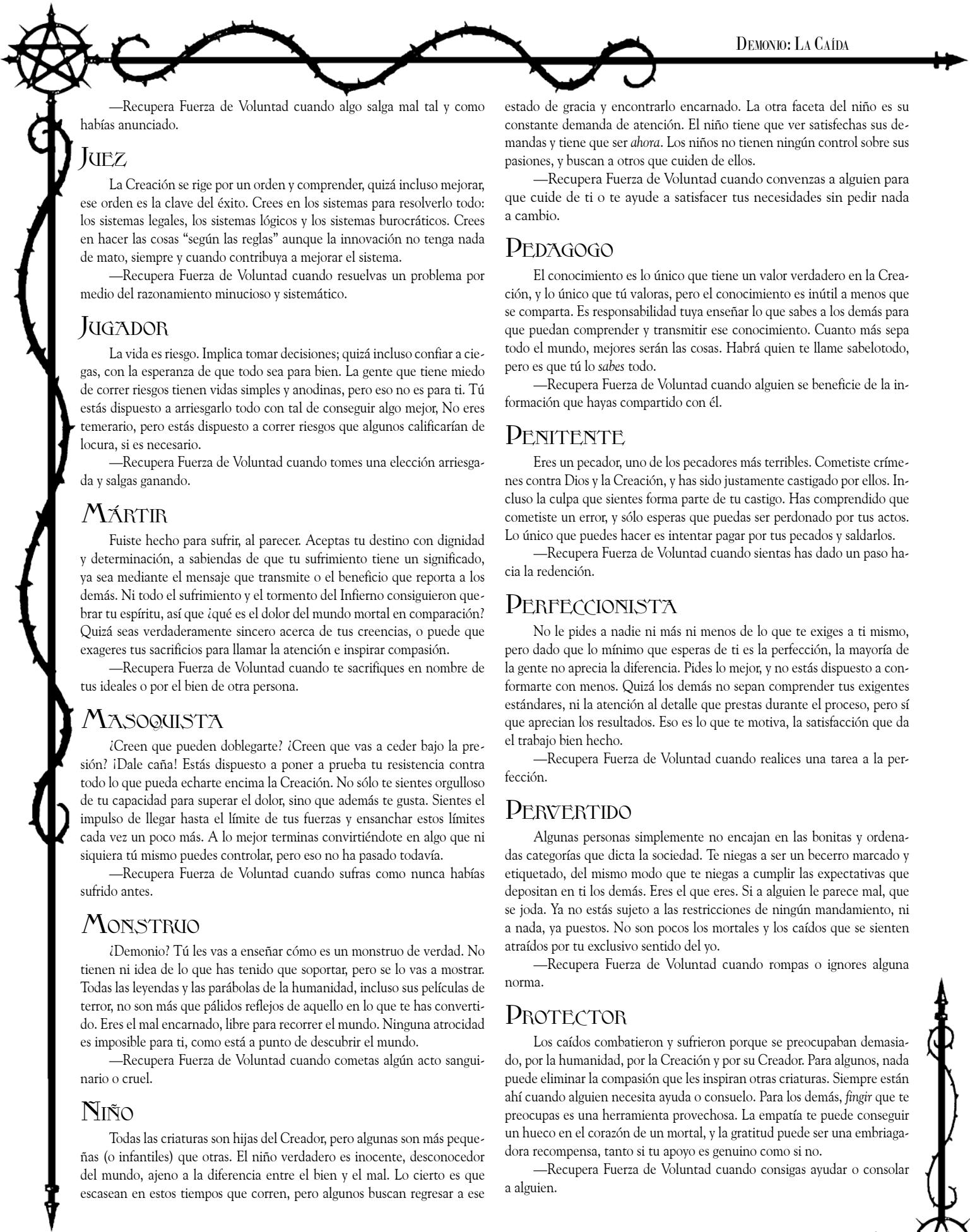
FANÁTICO

Tienes una causa, y nada ni nadie podrá apartarte de ella. Estás entregado a esa causa en cuerpo y alma, todo lo demás es insignificante comparado con este propósito superior. Los fines justifican los medios, y todo (y todos) lo demás puede ser y será sacrificado en nombre de la casa, si es necesario. Tu causa puede coincidir con los planes de cualquiera de las facciones de los caídos (consulta el Capítulo Cinco para más información), o podría ser la causa de un grupo mortal o tu cruzada personal. En cualquier caso, ocúpate de conseguir tus objetivos.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando hagas algo que contribuya positivamente al fin de tu causa.

MOSCO

Los caídos se rebelaron por sus creencias, y fueron castigados. La humanidad gozaba de libre albedrío, y mira lo que han hecho con él. ¿Acaso es de extrañar que te sientas un poco cínico y asqueado de todo? Tiendes a ver el lado negativo de todas las cosas, a señalar todos los defectos, todas las posibles maneras en que podrían torcerse las cosas, y nunca dejas escapar la oportunidad de decir “lo sabía” cuando, inevitablemente, se tuercen.



REBELDE

Fuiste uno de los primeros rebeldes, y todavía ostentas el título con orgullo. Hay que retar a la autoridad, so pena de convertirnos en obedientes borregos. Aprovechas cualquier ocasión para burlar el sistema porque así es como cambian las cosas para mejor, demostrando lo absurdo que es todo.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando consigas burlar la autoridad.

SOLITARIO

Passas la mayor parte del tiempo solo, y no te importa. A decir verdad, tú eres la mejor compañía que podrías desear. Puede que tus costumbres o tus hábitos repelan a la gente, que no te sientas digno de codearte con nadie, o quizás simplemente no te guste la compañía. Vas a tu aire, y sólo cooperas con los demás cuando te apetece antes de volver a largarte.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando consigas algo por tus propios medios en beneficio de otra persona.

SUPERVIVIENTE

Lo que no te mata te hace más fuerte. Donde los demás aceptan su destino con resignación, tú le plantas cara. Nada puede detenerte, y siempre encuentras la manera de salir victorioso al final. Te decepciona la facilidad con que se rinden los demás y eligen la vía fácil, algo que tú no harías jamás.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando te enfrentes a la adversidad o animes a los demás a hacer lo mismo.

TRADICIONALISTA

En un mundo que cambia a marchas forzadas, lo único en lo que puedes confiar es la tradición. Respetas la historia y la manera tradicional de hacer las cosas sin duda es la mejor. De lo contrario, ¿cómo es que ha durado tanto? Es importante conservar las costumbres y los valores tradicionales, y estás en contra de cambiarlos a menos que sea estrictamente necesario. La tradición es sinónimo de confort, predictibilidad y estabilidad.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando la forma tradicional de hacer las cosas resulte ser la más acertada.

VISIONARIO

Hay quienes ven cómo es el mundo y se preguntan, “¿Por qué?”. Tú ves cómo podría ser el mundo y te preguntas, “¿Por qué no?”. Tienes una visión que te dice que existe algo más grande, más importante. Desafías los límites de la Creación con la esperanza de encontrar algo mejor, siempre insatisfecho con el statu quo. Naturalmente, quienes aspiran a que todo siga igual te consideran una amenaza, pero a ti no te importa lo que opinen los demás. Sigues tu visión con el convencimiento de que puedes conseguir algo más, de que siempre hay esperanza.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando inspires a los demás a seguir sus sueños o ideales.

VIVIDOR

Hubo una época en que el sentido de la existencia era el placer. Quizá esa época pertenece al pasado, pero tú intentas recuperarla. Sólo los que han conocido la clase de dolor y sufrimiento que has padecido tú pueden encontrar placer en las cosas más simples. Si te dejas arrastrar a la angustia y el tormento, todo aquello por lo que has luchado habrá sido en vano, ¡de modo que vive la vida! Puede que tengas asuntos importantes que atender, pero en ninguna parte dice que no puedas pasártelo bien por el camino.

—Recupera Fuerza de Voluntad cuando disfrutes de verdad y puedas compartir tu alegría con los demás.

ESPECIALIDADES

A algunos personajes se les da especialmente bien alguna faceta o aplicación de sus rasgos. Por ejemplo, el estudioso suele especializarse en un campo académico concreto, un luchador podría ser conocido por un golpe de su invención, o un artista podría especializarse en un medio o estilo determinado. Los jugadores pueden aplicar, si lo desean, una especialidad a los rasgos de sus personajes para reflejar esta especialización.

Una especialidad es una matización de un Atributo o Habilidad específica. El personaje podría tener la especialidad “Infatigable” en Resistencia, lo que reflejaría el hecho de que su energía es aún mayor de lo que da a indicar su nivel de Resistencia. Otro personaje podría tener la especialidad “Actuar” en Expresión, reflejando así su especialización en esa forma de expresión en particular. Las especialidades ayudan a definir y dar profundidad a los distintos rasgos de un personaje.

El personaje puede elegir una especialidad para cualquier Atributo o Habilidad cuyo valor sea de cuatro o más. Al tirar los dados para ese rasgo en un área que cubra la especialidad, el jugador volverá a lanzar cualquier dado en el que haya salido un “10” y sumará los éxitos adicionales al total. Si en alguno de estos dados vuelve a salir un “10”, se seguirá tirando hasta que no se saquen más “10”.

ATRIBUTOS

Todos los personajes de *Demonio* poseen ciertos Atributos básicos que definen las aptitudes de cada persona, y de otras criaturas, como los caídos. Los Atributos suelen variar entre 1 (malo) y 3 (bueno), aunque algunos individuos excepcionales harán gala de valores de 4 (excelente) ó 5 (máxima capacidad humana). Algunos caídos y otras criaturas sobrenaturales podrían tener Atributos superiores a 5, aunque serán bastante raras.

FÍSICOS

Los Atributos Físicos definen las aptitudes del cuerpo del personaje: su fuerza, agilidad, resistencia, vigor, etcétera. En el caso de los caídos, los Atributos Físicos a menudo reflejan las habilidades del recipiente mortal del demonio, aunque algunos caídos no habitan cuerpos mortales. Los personajes orientados hacia la acción deberían adoptar esta categoría como primaria.

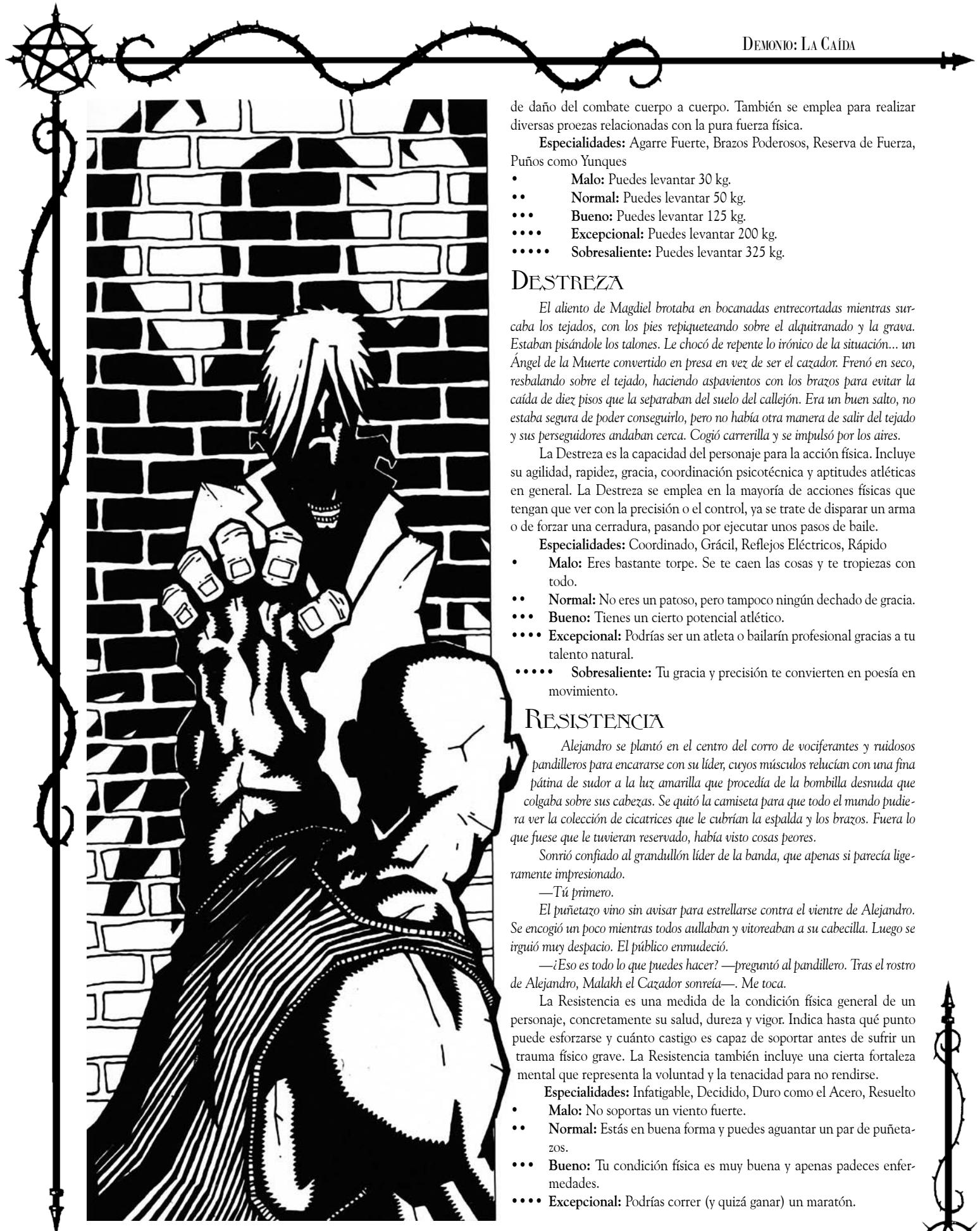
Los caídos pueden utilizar la Fe para aumentar temporalmente sus Atributos Físicos hasta niveles sobrehumanos. Para más detalles, consulta la p. 133.

FUERZA

El primer puñetazo conectó con el mentón de Harvey Ciullo; sus gafas de sol volaron por los aires y volvió la cabeza del revés. Mickey insistió con un gancho de izquierda, pero Harvey levantó la mano, casi por instinto, y atrapó el puño de Mickey con una presa ferrea. Se giró para mirar al gorila a tiempo parcial mientras apretaba, y Mickey cayó de rodillas. Harvey, el demonio Hasmed, lo observó con un ojo azul y el otro nublado por una costra negra rojiza de sangre coagulada.

—El primer puñetazo era gratis —dijo—. Si quieres más tendrás que pagar.

La Fuerza mide la potencia muscular y la fuerza bruta que puede ejercer el personaje. Afecta a los pesos que puede levantar y transportar, al daño que puede infligir con armas improvisadas o con las manos desnudas, y su capacidad para romper cosas, desde derribar una puerta a partirle el brazo a un mortal. La Fuerza del personaje se suma a la reserva de dados



de daño del combate cuerpo a cuerpo. También se emplea para realizar diversas proezas relacionadas con la pura fuerza física.

Especialidades: Agarre Fuerte, Brazos Poderosos, Reserva de Fuerza, Puños como Yunques

- **Malo:** Puedes levantar 30 kg.
- **Normal:** Puedes levantar 50 kg.
- **Bueno:** Puedes levantar 125 kg.
- **Excepcional:** Puedes levantar 200 kg.
- **Sobresaliente:** Puedes levantar 325 kg.

DESTREZA

El aliento de Magdiel brotaba en bocanadas entrecortadas mientras surcaba los tejados, con los pies repiqueteando sobre el alquitrانado y la grava. Estaban pisándole los talones. Le chocó de repente lo irónico de la situación... un Ángel de la Muerte convertido en presa en vez de ser el cazador. Frenó en seco, resbalando sobre el tejado, haciendo aspavientos con los brazos para evitar la caída de diez pisos que la separaban del suelo del callejón. Era un buen salto, no estaba segura de poder conseguirlo, pero no había otra manera de salir del tejado y sus perseguidores andaban cerca. Cogió carrerilla y se impulsó por los aires.

La Destreza es la capacidad del personaje para la acción física. Incluye su agilidad, rapidez, gracia, coordinación psicotécnica y aptitudes atléticas en general. La Destreza se emplea en la mayoría de acciones físicas que tengan que ver con la precisión o el control, ya se trate de disparar un arma o de forzar una cerradura, pasando por ejecutar unos pasos de baile.

Especialidades: Coordinado, Grácil, Reflejos Eléctricos, Rápido

- **Malo:** Eres bastante torpe. Se te caen las cosas y te tropiezas con todo.
- **Normal:** No eres un patoso, pero tampoco ningún dechado de gracia.
- **Bueno:** Tienes un cierto potencial atlético.
- **Excepcional:** Podrías ser un atleta o bailarín profesional gracias a tu talento natural.
- **Sobresaliente:** Tu gracia y precisión te convierten en poesía en movimiento.

RESISTENCIA

Alejandro se plantó en el centro del corro de vociferantes y ruidosos pandilleros para encararse con su líder, cuyos músculos relucían con una fina pátina de sudor a la luz amarilla que procedía de la bombilla desnuda que colgaba sobre sus cabezas. Se quitó la camiseta para que todo el mundo pudiera ver la colección de cicatrices que le cubrían la espalda y los brazos. Fuera lo que fuese que le tuvieran reservado, había visto cosas peores.

Sonrió confiado al grandullón líder de la banda, que apenas si parecía ligeramente impresionado.

—Tú primero.

El puñetazo vino sin avisar para estrellarse contra el vientre de Alejandro. Se encogió un poco mientras todos aullaban y vitoreaban a su cabecilla. Luego se irguió muy despacio. El público enmudeció.

—¡Eso es todo lo que puedes hacer! —preguntó al pandillero. Tras el rostro de Alejandro, Malakh el Cazador sonreía—. Me toca.

La Resistencia es una medida de la condición física general de un personaje, concretamente su salud, dureza y vigor. Indica hasta qué punto puede esforzarse y cuánto castigo es capaz de soportar antes de sufrir un trauma físico grave. La Resistencia también incluye una cierta fortaleza mental que representa la voluntad y la tenacidad para no rendirse.

Especialidades: Infatigable, Decidido, Duro como el Acero, Resuelto

- **Malo:** No soportas un viento fuerte.
- **Normal:** Estás en buena forma y puedes aguantar un par de puñetazos.
- **Bueno:** Tu condición física es muy buena y apenas padeces enfermedades.
- **Excepcional:** Podrías correr (y quizás ganar) un maratón.

- **Sobresaliente:** Puedes sobrevivir a largas temporadas en el desierto sin agua ni alimento, y a otras pruebas semejantes.

SOCIALES

Los Atributos Sociales gobiernan las relaciones personales de todo tipo. Describen aspectos como el encanto, la persuasión, el estilo y la apariencia. Los caídos dependen de la fe y la buena voluntad humanas en más de un sentido, por lo que han aprendido a amoldarse a las convenciones sociales. Los Atributos Sociales deberían ser la opción principal de aquellos personajes que pretendan ser influyentes o llevarse bien con la gente.

CARISMA

Cuando Gaviel entró en la sala, la conversación decayó hasta silenciarse y todos los ojos se volvieron hacia él. No era ninguna belleza, pero su mera presencia cargaba el ambiente como un relámpago. Todo el mundo contuvo el aliento a la espera de lo que tuviera que decir. Gaviel saboreó el momento, prolongando el silencio hasta que se hizo casi doloroso antes de dirigirse a su congregación.

—Dios ha muerto —anunció—, y os he invitado a todos para que asistáis al funeral.

Algunas personas tienen ese algo especial que hace que te caigan bien a primera vista mientras otros tienden a desalentar a las personas o a esparzarlas directamente. Esa cualidad se llama Carisma, el atractivo, el encanto y el magnetismo personal. Los personajes carismáticos suelen congeniar con los demás y hacer amigos fácilmente mientras que las personas con un bajo nivel de Carisma han de esforzarse por ganarse el afecto de los demás. El Carisma se combina con aquellas Habilidades que tengan que ver con ganarse la confianza o la cooperación de alguien. Resulta particularmente útil para los caídos a la hora de obtener Fe de los mortales (consulta la p. 209).

Especialidades: Gentil, Educado, Elocuente, Ingenioso, Gracioso, Convinciente

- **Malo:** No sabes por qué pero no terminas de caer bien a la gente.
- .. **Normal:** Eres bastante agradable y tienes algunos amigos.
- ... **Bueno:** La gente suele confiar en ti y te cuenta sus problemas.
- **Excepcional:** La gente se agolpa a tu alrededor y todo el mundo quiere ser tu amigo.
- **Sobresaliente:** No tendrías ningún problema para ser un líder político influyente.

MANIPULACIÓN

Damas y caballeros, las alegaciones infundadas que ha vertido la señora Allemande sobre mi diente son las consabidas amas que se blandeaa en los casos de divorcio porque el maltrato al cónyuge y la progenie siempre tiene un poderoso efecto sobre el jurado. Es imposible no sentir compasión automáticamente por las víctimas. Pero aquí la única víctima es Charlie Allemande, que sólo intentaba ser un buen padre y esposo, y que a cambio ha sido engañado, vilipendiado y ha visto cómo se intentaba arrastrar su buen nombre por el fango. Si examinan atentamente las pruebas presentadas, especialmente la declaración de la señora Allemande, estoy segura de que sabrán ver la verdad. Gracias.

Laura Blake mantuvo su compostura recta y digna mientras regresaba a su asiento, sin permitir que su semblante reflejara un solo destello de triunfo. Se había metido al jurado en el bolsillo. ¡Qué más daba que Allemande fuera culpable como el pecado! Su cliente había pagado por lo mejor, y ella acababa de conseguirle la absolución, y la ventaja en el caso de su divorcio.

La Manipulación describe la capacidad que tiene el personaje para expresarse y utilizar sus palabras para influir en los sentimientos y las opiniones de los demás. Mientras que el Carisma es un Atributo más pasivo, relacionado con la forma en que te perciben los demás, la Manipulación es activa. La Manipulación puede consistir simplemente en manifestar tu opinión, elegir las palabras apropiadas para un discurso o crear la composición artística exacta, por ejemplo. También puede consistir en flagrantes

intentos de cambiar la opinión de alguien empleando para ello la oratoria, el lenguaje corporal, u otros medios.

La Manipulación entraña sus riesgos, puesto que a nadie le gusta sentirse manipulado. Fallar una tirada de Manipulación podría ganarle al personaje indiferencia u hostilidad, mientras que un fracaso podría buscarle la enemistad de alguien de por vida. Evidentemente, los buenos manipuladores rara vez permiten que los demás descubran sus intenciones. Consiguen que sus ideas siempre parezcan razonables y cabales. Quienes tienen un valor elevado en Manipulación suelen gozar de la confianza absoluta de alguien (si nadie sabe que son unos manipuladores) o de su absoluta desconfianza (si todo el mundo conoce su juego).

Especialidades: Persuasivo, Seductor, Razonable, Convinciente

- **Malo:** Rara vez consigues lo que te propones, a menos que tu interlocutor estuviera de acuerdo contigo de antemano.
- .. **Normal:** Puedes esgrimir argumentos convincentes y conseguir que tus amigos te hagan algún favor de vez en cuando.
- ... **Bueno:** Suelas salirte con la tuya la mayoría de las veces.
- **Excepcional:** La gente te hace grandes favores y luego te da las gracias por haberles concedido el honor.
- **Sobresaliente:** “Entonces, firmo aquí, ¿no? ¡Con sangre, dices?”.

APARIENCIA

Tulley vio cómo los gorilas echaban para atrás a los mocosos mohinos que se agolpaban para entrar. El Inferno no era un centro comercial, tenían que meterse en la cabeza. Era el local más candente de la ciudad, de modo que podían permitirse el lujo de ser selectos con la clientela.

Entonces llegó ella y la muchedumbre se abrió para dejarle paso. Tulley echó un vistazo al vestido rojo que se ceñía a ella como una segunda piel, resaltando los lugares adecuados. Sus labios eran rubíes, su cabello era del color de la medianoche, su piel era immaculada. Se quedó boquiabierto.

—¡Tú! —jadeó. La visión arqueó una ceja y dedicó a Tulley una sonrisa que consiguió que el corazón le diera un vuelco. La mujer avanzó, aceptó la mano que le ofrecía Tulley y éste la condujo lejos del gentío y dentro del club. No era la primera vez que visitaba el Inferno, pero sí la primera que vestía esa forma en concreto. De momento, estaba siendo todo un éxito.

La Apariencia mide la belleza del personaje, su estilo y su atractivo en general. No es sólo su aspecto físico, aunque forme parte de él. También tiene que ver con la manera en que se conduce el personaje y el tipo de primera impresión que causa. Si el Carisma es una medida de lo simpático que resulta el personaje, la Apariencia refleja la impresión que produce sin necesidad de pronunciar palabra. Es el efecto de una mirada de soslayo en medio de una habitación atestada de gente o el impacto de una fotografía (u otra imagen del personaje) sobre alguien a quien ni siquiera conoce.

La Apariencia se utiliza en aquellas situaciones en que el personaje quiera causar impresión, ya sea ésta efímera o duradera, sobre todo cuando la acción y el aspecto cuentan más que las palabras. En aquellas situaciones sociales en que las primeras impresiones o a las apariencias sean importantes, los demás Atributos Sociales del personaje estarán limitados a un valor no superior a su puntuación en Apariencia. Resulta complicado caer simpático o resultar convincente cuando la gente no está dispuesta a dedicarte ni un segundo de atención.

Especialidades: Atractivo, Apolíneo, Grácil, Inocente, Seductor

- **Malo:** Pasas desapercibido. Quizás se deba a tu aspecto, tus costumbres, tu actitud o un poco de todo lo anterior.
- .. **Normal:** No destacas en una multitud (lo que a veces no es tan mala cosa).
- ... **Bueno:** Los desconocidos te abordan a menudo para entablar conversación.
- **Excepcional:** Podrías ser modelo, o eso te dice todo el mundo.
- **Sobresaliente:** Eres decididamente espectacular. La gente se queda boquiabierta delante de ti, te admiran o se mueren de celos.

MENTALES

Los Atributos Mentales definen cualidades como el pensamiento, la memoria, el razonamiento, la conciencia, el aprendizaje y el tiempo de reacción. Son los Atributos primarios para aquellos personajes que se dediquen a tareas cerebrales (como los estudiosos) y para aquellos que prefieran utilizar la cabeza en vez de los músculos para derrotar a sus adversarios.

PERCEPCIÓN

—Oiga, agente, ¿qué le parece esto?

El detective Gerhard Liebner se agachó junto al cuerpo cubierto por una lona, donde el uniformado sostenía algo con una mano enguantada temblorosa, como si temiera que pudiera morderlo. Se trataba de unos trozos amarillos de pergamino, inscritos con caracteres y símbolos escritos con lo que parecía sangre seca, probablemente perteneciente a la víctima. Liebner, o más bien Ahrimal, supo que era enoquiano. Alguien intentaba dejar un mensaje, eso era evidente.

—Mételo en una bolsa y etiquéalo —refunfuñó. Por lo menos ahora sabía dónde empezar a buscar.

La Percepción mide la capacidad del personaje para observar el mundo que lo rodea y reparar en los pequeños detalles e imperfecciones. A menudo funciona de forma intuitiva e inconsciente, aunque los personajes pueden concentrar su percepción cuando estudian intensamente o rastrean una zona. La Percepción influye también en la atención que presta el personaje a su entorno. El intelectual abstraído tal vez sea muy inteligente, pero no muy perceptivo. Del mismo modo, el ingenioso taimado puede ser muy astuto, pero tenderá a pasar las cosas por alto.

La Percepción se utiliza en casi todas las tiradas relacionadas con los sentidos del personaje. Esto incluye reparar en detalles, detectar (y evitar) trampas y emboscadas, descubrir sutiles pistas o indicios, encontrar cosas y divisar a otros personajes que intenten esconderse.

Especialidades: Atento, Perspicaz, Cuidadoso, Astuto, Experimentado

- **Malo:** Lelo. Te pasas el día diciendo “ieh!”. Eres una persona introvertida, ensimismada y distraída todo el tiempo en general.
- **Normal:** Te fijas en todo menos en los detalles más sutiles.
- **Bueno:** Reparas en cosas que los demás pasan por alto.
- **Excepcional:** Muy pocas cosas escapan a tu atención.
- **Sobresaliente:** Tu talento para la observación haría de ti un detective (o espía) de primera.

INTELIGENCIA

—¡Puedes arreglarlo, Sam!

Saín Ashbury levantó la cabeza de las entrañas desperdigadas de la máquina, rascándose una barba gris de varios días.

—Claro. Está chupado. A lo mejor consigo que vaya mejor que antes. O sea, puedo arreglar cualquier cosa salvo lo que anda fastidiado por aquí. Las máquinas no tienen misterio, arreglar a las personas sí que es complicado.

La Inteligencia mide la capacidad de razonamiento y el conocimiento, la memoria del personaje, sus facultades analíticas y de resolución de problemas. También incluye elementos de pensamiento crítico, creatividad y capacidad para aprender cosas nuevas.

Se utiliza la Inteligencia para muchas tareas relacionadas con el conocimiento o el aprendizaje, sobre todo aquellas que impliquen un amplio acervo cultural. También sirve para superar retos intelectuales como la solución de un acertijo, la conexión de distintas pistas referentes a un mismo misterio o la formulación de complejos cálculos mentales. Los personajes inteligentes no tienen por qué estar excepcionalmente dotados en el trato con los demás (para eso se emplean los Atributos Sociales) ni cazarlas todas al vuelo (talento que refleja la Astucia).

Una Inteligencia baja no es sinónimo de estulticia. Podría describir simplemente la limitada educación del personaje o su simplicidad de pensamiento. Asimismo, una Inteligencia elevada no significa lo mismo para todos los personajes. Para uno podría equivaler a gozar de una memoria extraordinaria, mientras que otro podría destacar por su talento para el análisis.

Especialidades: Conocimiento Escrito, Creativo, Deducción, Memorización

- **Malo:** Eres un poco “lento”, o simplemente no eres ninguna “lun-vre-ra”.
- **Normal:** No eres tonto, pero tampoco ningún genio.
- **Bueno:** Eres razonablemente inteligente y seguramente también bastante culto.
- **Excepcional:** Eres el más listo de la clase, y todo el mundo lo sabe.
- **Sobresaliente:** Brillante, un auténtico genio.

ASTUCIA

Magdiel no podía seguir corriendo eternamente. Había llegado la hora de plantar cara a sus perseguidores, ahora que había ganado algo de tiempo. La angosta escalera y el trastero lleno de artículos de limpieza no prometían gran cosa pero, cuando echó un rápido vistazo a los objetos, comenzó a geminar un plan en su cabeza. Examinó la etiqueta de unas cuantas botellas para confirmar lo que ya intuía. Tenía sus ventajas saber cuántas cosas eran capaces de matar, pensó, mientras reunía los ingredientes que necesitaba.

La Astucia describe la agilidad de pensamiento del personaje. Cubre aspectos como el ingenio, la maña, el tiempo de reacción o el pensamiento intuitivo (en oposición al racional). La Inteligencia describe lo bien que piensa un personaje, y la Astucia la velocidad a la que lo hace. Un personaje que tenga un valor de Astucia elevado rara vez será cogido por sorpresa ni con la guardia baja. Podrá reaccionar rápidamente a cualquier cambio de situación, mientras que el personaje cuya Astucia sea baja estará más dotado para meditar, trazar planes y prever contingencias.

La Astucia se utiliza en aquellas situaciones que exijan a los personajes velocidad de pensamiento y reacción. También influye a la hora de mantener la cabeza fría en situaciones difíciles y reaccionar adecuadamente estando sometido a presión. Los personajes que posean una Astucia elevada serán difíciles de engañar y manipular, mientras que los que tengan un valor bajo serán blancos fáciles.

Especialidades: Intuitivo, Estratega, Actuar Primero, Cambio de Planes

- **Malo:** Vacilas y te cuesta tomar aun las decisiones más sencillas.
- **Normal:** Suelas cogerlas al vuelo, pero las sorpresas pueden desconcertarte.
- **Bueno:** Eres capaz de mantener la cabeza en su sitio mientras los que te rodean la pierden (a veces literalmente).
- **Excepcional:** Siempre tienes a mano una respuesta ingeniosa o un plan de acción.
- **Sobresaliente:** Reacciones a la velocidad del pensamiento, antes de que la mayoría de la gente comprenda qué está ocurriendo.

HABILIDADES

Todos los personajes tienen los mismos Atributos, pero las Habilidades son rasgos aprendidos. Los Atributos reflejan el potencial de los personajes, mientras que las Habilidades simbolizan lo que han aprendido a hacer con ese potencial. Si eres fuerte, probablemente seas capaz de pegar duro, pero te desenvolverás mejor en una riña si además sabes *cómo* pegar y dónde hacerlo para provocar el mayor daño posible. Se suele emparejar una Habilidad con un Atributo, combinando así potencial y formación, para determinar la reserva de dados que puede lanzar el jugador para enfrentarse a una acción concreta.

Cada una de las Habilidades cubre un amplio abanico de actividades o conocimientos. Quizás los jugadores deseen que sus personajes adquieran una especialidad (p. 115) en alguna Habilidad, aun cuando el valor de su personaje en la misma todavía no sea de 4 o más. Esto refleja el hecho de que los personajes a menudo aprenden aspectos concretos de las Habilidades y no simplemente las nociones generales.

TALENTOS

Los Talentos son aquellas Habilidades que todo el mundo tiene hasta cierto punto. Se saben de forma intuitiva, y la única manera de mejorárlas es a través de la experiencia y la práctica. Resulta complicado, como poco, aprender algo acerca de un Talento gracias a lo que ponga en un libro. Aquellos personajes con elevadas puntuaciones en Talentos suelen tener mucha experiencia con ellos. Si intentas emplear un Talento del que no disponga tu personaje, tira el Atributo apropiado sin penalizaciones a la dificultad. Todo el mundo disfruta al menos de una mínima posibilidad de éxito con los Talentos, debido a su carácter intuitivo.

ALERTA

—*¿Quién anda ahí!* —preguntó Ahrial a la nada y las sombras—. Será mejor que salgas. Sé que estás ahí.

Una silueta se desprendió de las sombras de una esquina del cuarto. Ahrial cerró los dedos en torno a la culata de la pistola que guardaba en el bolsillo de su abrigo.

—Recibí tu mensaje. He venido a comunicarte mi respuesta.

La Alerta te permite reparar en lo que ocurre a tu alrededor. Suele ir emparejada con la Percepción, a la que complementa. La Alerta te permite asimilar los detalles, y la Percepción te ayuda a seleccionar los más importantes. La Alerta se diferencia de la Consciencia en el hecho de que la primera se centra en el mundo físico, mientras que Consciencia se aplica al mundo sobrenatural.

- **Novato:** Apenas si prestas más atención que la mayoría.
- **Practicante:** Casi nunca pasas algo por alto.
- **Competente:** Siempre tienes al menos una idea de lo que está ocurriendo.
- **Experto:** Es difícil que algo te pille por sorpresa.
- **Maestro:** Eres consciente de todo lo que te rodea, incluso de aquellas cosas en las que mucha gente nunca se fija.

Poseído por: Cazadores, Guardaespaldas, Personal de Seguridad, Periodistas, Desvalijadores

Especialidades: Ruidos, Conversaciones, Emboscadas, Armas Ocultas, Multitudes, Sentido Específico (Vista, Oído, etc.).

ATLETISMO

Estuve a punto de no conseguirlo cuando perdió impulso antes de cubrir toda la distancia. Magdiel se agarró a la comisa cuando su cuerpo se estrelló contra ella y se aupó corriendo al tejado, rodando sobre la espalda por un momento para recuperar el aliento antes de incorporarse. A ver si igualan eso, pensó.

El Atletismo abarca todo el talento básico y el entrenamiento en actividades atléticas como correr, saltar, nadar, lanzar, hacer piruetas, etcétera, al igual que diversos deportes. No comprende el levantamiento de pesos (que depende exclusivamente de la Fuerza) ni las actividades físicas que dependan de otra habilidad (como Esquivar o Armas Cuerpo a Cuerpo).

- **Novato:** Talento o formación básicos.
- **Practicante:** Atleta de instituto.
- **Competente:** Podrías dedicarte a la competición profesional.
- **Experto:** Destacas en tu deporte.
- **Maestro:** Podrías participar en los Juegos Olímpicos.

Poseído por: Atletas, Entusiastas de la Vida Sana, Deportistas Universitarios, Niños, Soldados

Especialidades: Acrobacia, Escalada, Danza, Salto, Carrera, Deporte Específico, Natación, Lanzamiento

CALLEJEO

El detective Leibner pagó el periódico y probó su café, que comenzaba a enfriarse en el vaso de plástico. Miró de soslayo al hombre que estaba de pie junto a él, comprando un par de revistas llenas de chicas.

—Será esta noche —dijo el otro hombre, sin mirar a Liebner—. A media noche, pero yo no le he dicho nada.

El detective se limitó a asentir discretamente mientras el otro hombre se alejaba.

Las calles tienen una cultura propia, una cultura en la que tú estás versado. Este Talento permite al personaje encarar en la escena callejera, recabar información, establecer contactos, comprar y vender en el mercado negro y, en cualquier caso, aprovechar los recursos exclusivos de la calle. También es importante para evitar los peligros de la calle, eludir la ley y estar del lado de las personas adecuadas.

- **Novato:** Se te reconoce, y a veces encuentras lo que andas buscando.
- **Practicante:** Te has forjado una reputación y algunos contactos.
- **Competente:** Infundes respeto y conoces a las personas adecuadas.
- **Experto:** Eres una referencia en las calles, estás en el meollo.
- **Maestro:** Te enteras de todo lo que ocurre en las calles, a veces antes de que ocurra.

Poseído por: Policías de Paisano, Criminales, Detectives, Gángsteres, Sin Techo

Especialidades: Mercado Negro, Contactos, Bandas, Rumores, Corrupción

CONSCIENCIA

Gideon entornó los ojos al presentir una presencia y un calor antinatural que radiaban de la mujer vestida de rojo. Su belleza era impropia de una mortal, del tipo capaz de perder a un mártir y destruir imperios, del tipo que Gideon conocía de sobra. Cuando la mujer se volvió hacia él, pudo ver que también ella sospechaba de él.

—*¿Quién eres?* —preguntó Gideon, en voz baja—. *¿Qué te trae por aquí?*

Si Alerta mide la comprensión del mundo natural, Consciencia refleja la capacidad del personaje para sentir el mundo sobrenatural. Es una especie de “sextº sentido”, el talento de ver más allá de la fachada mundana y cotidiana del Mundo de Tinieblas y reparar en lo que acecha bajo la superficie. Por lo general, sólo los seres sobrenaturales como los caídos, magos o espíritus poseen Consciencia, aunque existen algunos mortales dotados de ella a su vez.

Los personajes que posean Consciencia percibirán atisbos, impresiones y destellos de información relativa a lo sobrenatural (la cantidad de información dependerá del valor de Consciencia y de los éxitos que consiga el jugador en su tirada). Por ejemplo, se podría detectar a un vampiro u otro demonio en medio de una multitud, o presentir la activación de poderes sobrenaturales. La Consciencia proporciona una información imprecisa, una intuición de lo sobrenatural. Los personajes necesitarán una formación específica (en forma de Conocimiento Ocultista) para comprender qué es lo que presenten.

Los personajes pueden utilizar su Consciencia para “escrutar” su entorno en busca de un indicio de lo sobrenatural. Asimismo, el Narrador podría realizar tiradas de dados secretas para determinar si los personajes presenten la presencia de una fuerza o ser sobrenatural desconocido en sus inmediaciones.

- **Novato:** A veces percibes extrañas vibraciones en ciertos lugares o junto a determinadas personas.
- **Practicante:** Reconoces lo sobrenatural cuando lo ves o cuando entras en contacto con ello.
- **Competente:** Puedes sentir el fluir de fuerzas ocultas en el mundo y penetrar el velo de la vida mundana.
- **Experto:** Captas fuerzas sobrenaturales sutiles u ocultas a tu alrededor.
- **Maestro:** Puedes intuir una influencia sobrenatural en tu entorno, y a veces percibes fuerzas más distantes cuando son lo suficientemente poderosas.

Poseído por: Los caídos, Magos, Psíquicos, Espíritus, Adeptos de la Nueva Era
Especialidades: Demonios, Magia, Lugares de Poder, Espíritus, Efectos Sobrenaturales, Vampiros

EMPATÍA

—Es tan difícil conocer a alguien hoy en día —dijo el individuo, trasegando su tercera copa. Sus gestos se habían tomado más abiertos, y su desesperación más obvia, con cada trago.

—Te comprendo —repuso Sabriel—. Yo tampoco suelo frecuentar los bares. —Saltaba a la vista que ése era el tipo de mujer que él andaba buscando, un tanto inseguro, que no formara parte de este mundo sino que estuviera más próxima al suyo—. ¿Por qué no salimos de aquí? Me encantaría ver esa colección de cómics de la que me hablabas.

El hombre sonrió como si acabara de caerle un regalo del Cielo. Si él supiera.

La Empatía te permite interpretar el talante y las emociones de los demás. Para algunos es cuestión de lenguaje corporal y otro tipo de pistas no verbales; para otros se trata de un sentido casi sobrenatural que les permite saber lo que sienten los demás, tanto si simpatizas con esos sentimientos como si no. Resulta útil para detectar si alguien finge sentir algo que en realidad no siente, o si quiere mentir o esconder sus auténticos sentimientos, aunque se trata de una ciencia inexacta, como poco. Cuanto más tiempo pases cerca de alguien y mejor lo conozcas, más fácil te resultará detectar su estado de ánimo.

- **Novato:** A veces detectas indicios no verbales o recibes “vibraciones” de la gente.
- **Practicante:** Se te da bien escuchar y conseguir que la gente se sincere contigo.
- **Competente:** Resulta complicado ocultarte algo; antes o después terminarás por descubrirlo.
- **Experto:** Nadie juega al póquer contigo; se te da demasiado bien leer las expresiones de los demás.
- **Maestro:** Para ti las personas son como libros abiertos en los que se detalla hasta su último pormenor.

Poseído por: Protectores, Asesores, Investigadores, Padres, Trabajadores Sociales

Especialidades: Trastornos, Emociones, Mentiras, Motivaciones, Personalidades

ESQUIVAR

Fue apenas un atisbo de movimiento, el más tenue de los sonidos, pero Laura se arrojó detrás del BMW aparcado en el garaje un instante antes de que el proyectil reventara una de las ventanillas del vehículo. Permaneció agachada mientras se alejaba en su dirección el ruido de las pisadas. Quienquiera que fuese había decidido no quedarse a comprobar si la había liquidado o no. Grave error.

El instinto de conservación es uno de los más básicos, y Esquivar representa ese instinto concentrado en la capacidad de apartarse del camino del peligro. Cuando te ataque, podrás valerte de Esquivar para eludir el daño, ya sea buscando cobertura, fintando los golpes o haciendo gala de tu juego de piernas.

- **Novato:** Actúas básicamente por acto reflejo.
- **Practicante:** Has recibido cierta formación (o has recibido las suficientes palizas) y sabes cuándo conviene agacharse.
- **Competente:** Eludes la mayoría de los ataques con gracia y facilidad.
- **Experto:** Cuando se produce el ataque, tú ya no estás ahí.
- **Maestro:** Saltas y giras para esquivar las balas como si pudieras verlas.

Poseído por: Criminales, Artistas Marciales, Policía, Soldados, Supervivientes

Especialidades: Cobertura, Juego de Piernas, Salto, Finta, Volteretas

EXPRESIÓN

—Los Mandamientos nos dictan lo que no hay que hacer. “No hagas” esto y “no hagas” aquello. Yo os digo que vosotros dictáis vuestras propias leyes, pues nada es cierto y todo es permisible. —Gaviel pensaba que la mezcla de Crowley y Hassan resultaba un tanto manida, pero eso era exactamente lo que quería oír su audiencia, y daba resultado.

Las palabras tienen su propio poder, y la Expresión versa sobre el empleo de las palabras para manifestar una opinión, evocar una sensación en particular o proponer un argumento convincente. Incluye todas las formas de expresión relativas al lenguaje, desde la poesía a la redacción de discursos, pasando por la escritura creativa. Los personajes pueden utilizarla para componer obras literarias o encontrar las palabras adecuadas improvisando un discurso alentador o un brindis memorable. Bien empleada, la Expresión puede hacer cambiar de opinión a tu interlocutor, e incluso embelesar a tu público.

- **Novato:** Comprendes los rudimentos de la estructura gramatical y el uso correcto del lenguaje.
- **Practicante:** Dispones de un amplio vocabulario y sabes cómo utilizarlo.
- **Competente:** Siempre escoges tus palabras con cuidado para conseguir el mayor efecto posible.
- **Experto:** Podrías escribir auténticos éxitos de ventas o ganarte la vida escribiendo discursos para grandes personalidades.
- **Maestro:** Eres capaz de crear obras que commuevan la mente y el alma.

Poseído por: Actores, Líderes Empresariales, Poetas, Políticos, Novelistas

Especialidades: Melodrama, Diseño de Juegos, Improvisación, Poesía, Prosa, Discursos, Escritura Técnica

INTIMIDACIÓN

—Te lo voy a decir sólo una vez —amenazó Hasmed, clavando en el hombre su ojo sano y su ojo diabólico, hinchado y nublado por un velo negro y rojizo—. Si vuelves a tocarme los cojones, me aseguraré de que tengas que usar una pajita para comer durante el resto de tu miserable vida. ¡Lo pillarás!

El miedo es un arma temible, y una excelente manera de motivar a la gente. La Intimidación abarca las mil maneras de incitar a alguien por medio del miedo y la abrumadora fortaleza de carácter. Puede tratarse de algo tan evidente como una amenaza física (respaldada por una exhibición de fuerza) o tan sutil como vestir de etiqueta y sentar a alguien para que tenga que mirarte desde abajo y reconocer la superioridad de tu condición. También se puede emplear para conseguir que alguien coopere, aunque la conciencia le dicte lo contrario, para que se retire de una competición o para que revele información.

- **Novato:** Sabes cómo amedrentar a la gente si te muestras insistente.
- **Practicante:** Puedes amilanar casi a cualquiera con la mirada.
- **Competente:** Zanjas disputas con una mirada o una palabra antes de que empiezan siquiera.
- **Experto:** La gente se muestra deferente contigo sin que tengas que esforzarte.
- **Maestro:** Un vistazo tuyo basta para acobardar a cualquiera.

Poseído por: Bravucones, Gorilas, Líderes Sectarios, Ejecutivos, Gánsteres

Especialidades: Ir de Farol, Amedrentar, Amenazas Físicas, Duelo de Miradas, Amenazas Veladas

INTUICIÓN

—¡Sephidor!

El Malefactor hizo caso omiso del estridente chillido mientras examinaba los cables de la bomba casera. Era un trabajo de aficionado, saltaba a la vista que

PELEA

El demoledor gancho de derecha de Alejandro hizo girar en redondo al pandillero antes de estrellarlo contra el suelo. Aun en pie, Alejandro se enderezó y se enjugó la sangre del labio partido con los nudillos magullados.

—¿Siguiente? —preguntó, con una sonrisa feroz. No hubo más valientes.

La Pelea cubre la pericia de un personaje en el combate sin armas, ya se trate del brutal estilo de lucha callejera a la “noble ciencia” del boxeo y todo lo que haya en medio. Para los caídos, capaces de cambiar de forma, también incluye el combate con garras y dientes (y cualquier otro tipo de apéndice imaginable). Abarca el saber dónde golpear y cómo infligir el máximo daño posible, además de cómo defenderte. El personaje podría haber adquirido la habilidad mediante el entrenamiento, su difícil experiencia personal o una combinación de ambas cosas. Los personajes con una puntuación elevada en Pelea suelen dominar distintos estilos y técnicas de lucha.

- **Novato:** Sabes cómo propinar un puñetazo sin hacerte daño en el intento y qué partes del cuerpo son más vulnerables.
- .. **Practicante:** Puedes dar la talla casi ante cualquier contendiente.
- ... **Competente:** Llevas peleando con regularidad desde hace tiempo (casi siempre cosechando victorias).
- **Experto:** Podrías dedicarte a la lucha profesional, quizás incluso ganar algún título.
- **Maestro:** Bienvenido al Club de la Lucha. Tú mandas.

Poseído por: Boxeadores, Pandilleros, Artistas Marciales, Policías, Soldados

Especialidades: Nociones de Defensa Personal, Boxeo, Pelea Sucia, Artes Marciales, Lucha Libre

SUBTERFUGIO

—Sabes que respeto tu opinión, Roger —dijo Laura, acercándose un poco más—. Todo el mundo la respeta. Por eso necesito que me ayudes a convencer a los socios en este caso. Sé que puede ser nuestra ocasión de oro.

—Contigo al frente del caso, claro —repuso Roger, retrepado en el sillón de su despacho.

—De ninguna manera. Esta vez nos hará falta algo más que una socia minoritaria. Se me había ocurrido que podríamos formar un equipo, pero tú te llevabas todo el crédito. —Y todas las culpas, se dijo Laura mientras veía cómo Roger estaba dispuesto a tragarse el anzuelo.

El Subterfugio es el arte del engaño. Los personajes que posean este Talento sabrán cómo ocultar sus verdaderos sentimientos y actuar de forma completamente distinta. También sabrán cuándo hacen lo mismo los demás. El Subterfugio se emplea para contar una mentira convincente, ocultar emociones o reacciones, o intentar percibir las de los demás. Suele utilizarse sobre todo para manipular a otras personas, pero los personajes también pueden aprovecharse de este Talento para evitar ser manipulados. Quienes posean un Subterfugio elevado generalmente se verán envueltos en intrigas y manipulaciones, a un extremo u otro de la cuerda.

- **Novato:** De vez en cuando consigues colar alguna trola.
- .. **Practicante:** Se te da bien poner cara de póquer, y sabes cuándo ir de farol.
- ... **Competente:** Puedes distinguir mentiras enredadas y ocultar fácilmente tus emociones.
- **Experto:** Puedes salir airoso de complejos juegos de intriga y mentiras.
- **Maestro:** Nadie sospecharía nunca de ti; todo el mundo confía en ti a pies juntillas.

Poseído por: Actores, Confabuladores, Estafadores, Abogados, Políticos, Adolescentes

Especialidades: Conspiraciones, Ocultar las Emociones, Mentir, Engañar, Seducir

se había ensamblado a toda prisa, por lo que el artefacto era un desastre. Tenía que desconectar el temporizador de la forma adecuada si no quería que hubiera que rascar los restos de Sam Ashbury de la calzada. Por desgracia, sólo tenía diez segundos para decidirse. Cogió uno de los cables y lo asíó con las tenazas. Esto está chupado, pensó.

Hay quien lo llama “corazonada”, mientras que otros dicen que se trata de lógica subconsciente, la capacidad de llegar a la conclusión acertada sin tener que pensar en ella... pura intuición. La Intuición permite elegir entre dos (o más) opciones con muchas posibilidades de escoger la correcta. Representa el instinto de tomar la decisión acertada en el momento preciso. Es la habilidad a tirar cuando el personaje tome una decisión casi al azar, caso de decidir si hay que cortar el cable rojo, el verde o el azul mientras el reloj del temporizador se acerca al cero, o escoger el camino acertado en un laberinto mientras se huye de algo. Los jugadores pueden solicitar tirar Intuición cuando estén atorados o cuando sea preciso tomar una decisión rápidamente. Los Narradores pueden hacer una tirada de Intuición por los personajes si desean darles alguna pista o dar un empujoncito a la historia.

- **Novato:** Tienes talento para tomar la decisión acertada.
- .. **Practicante:** Has aprendido a confiar en tu instinto.
- ... **Competente:** Cuando tienes un “mal presentimiento” acerca de algo, todo el mundo te escucha.
- **Experto:** Podrías forrarte en el mercado de valores.
- **Maestro:** Siempre has conseguido tomar la decisión acertada en el último minuto... de momento.

Poseído por: Temerarios, Empresarios, Jugadores, Madres

Especialidades: Peligro, Apuestas, Perspicacia, Inspiración, Suerte, Mentiras

LIDERAZGO

—¡Estáis limitados por lo que diga un libro de más de mil años! ¡Sois esclavos de las expectativas de la sociedad, del modo en que vuestros padres vivieron sus vidas!

Varios de los asistentes respondieron, “No”, pero no sonó convincente.

—¡Lo sois!

—¡No! —volvió a ser la respuesta.

—¡Estáis dispuestos a hacer lo que sea necesario para ser libres?

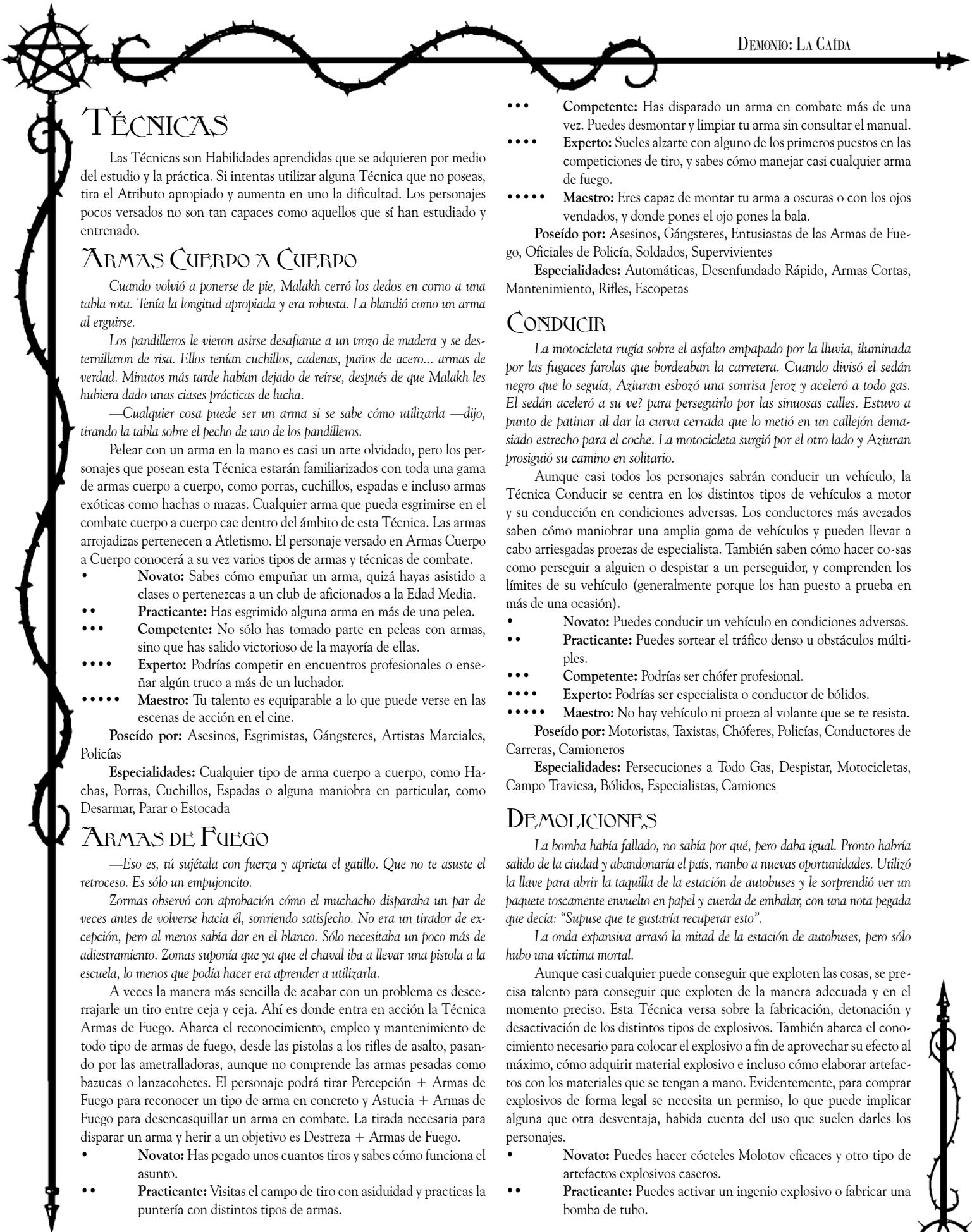
—¡Sí! —exclamaron. Gaviel estaba exultante por dentro. Los tenía en el bolsillo. Les mostraría el camino. Los conduciría a la libertad.

Hay que estar hecho de una pasta especial para conseguir que un grupo de gente se organice y se concentre en una tarea determinada: Se necesita Liderazgo. El Liderazgo está relacionado tanto con la capacidad para organizar y dirigir a las personas como con esa cualidad que hace que la gente desee seguir tus indicaciones, convertirte en su guía. Tener dotes de mando no significa que se te dé bien resolver los problemas, pero sí se te dará bien organizar a la gente para los resuelva. Tampoco significa que vayas a tomar siempre la decisión adecuada, sólo que los demás te harán caso. A fin de cuentas, el liderazgo de Lucifer condujo a los caídos a la rebelión, y mira en qué acabó todo.

- **Novato:** Puedes conseguir que un grupo de amigos o socios se organicen para realizar un trabajo.
- .. **Practicante:** La gente suele buscar tu guía y asesoramiento.
- ... **Competente:** Puedes asumir el mando casi en cualquier situación y conseguir que incluso un grupo de desconocidos cooperen por un breve espacio de tiempo.
- **Experto:** Tus seguidores te quieren y admirán, y sabes cómo alimentar su motivación.
- **Maestro:** Podrías dirigir un país o una corporación multinacional.

Poseído por: Demagogos, Directores, Ejecutivos, Jefes, Altos Mandos Militares, Políticos

Especialidades: Delegar, Dirección, Inspiración, Organización, Arenagás



- **Competente:** Puedes conectar bombas al contacto de un coche y fabricar otro tipo de trampas similares.
- **Experto:** Puedes manejar casi cualquier tipo de sustancia volátil.
- **Maestro:** Puedes organizar la explosión controlada de un edificio para que se derrumbe del modo deseado.

Poseído por: Equipos de Artificieros, Obreros de la Construcción, Soldados, Terroristas

Especialidades: Desactivar, Artefactos Caseros, Explosión, Localización, Control Remoto, Temporizadores

ETIQUETA

—Encantada de conocerlo —dijo Sabriel, con una sonrisa radiante. El senador se la devolvió como si ella acabara de hacerle un regalo. Le cogió la mano y se la besó.

—El gusto es mío, querida.

Todavía no, pensó Sabriel, pero lo será. Por ahora, había una fiesta que atender y muchos más invitados que saludar.

La sociedad tiene sus normas de conducta, si bien éstas varían de una situación a otra. La Etiqueta sirve de guía para saber cómo comportarse en determinadas situaciones sociales. Permite al personaje encajar sin llamar la atención, comportarse adecuadamente, ganarse el respeto de los demás y manejarlos con diplomacia. La Etiqueta suele referirse a los entresijos de la “alta” sociedad, mientras que el Callejero se ocupa de los entornos más “urbanos” o “bajos”. Los personajes suelen especializarse en la etiqueta de una determinada cultura o entorno.

- **Novato:** Encajas en una fiesta sin incurrir en descortesías.
- **Practicante:** Sabes qué decir y cómo comportarte para no desentonar con tu entorno.
- **Competente:** Impresionas a la gente con tu gracia y tu tacto. Eres un excelente anfitrión e invitado.
- **Experto:** El tacto en persona, podrías dedicarte profesionalmente a la diplomacia.
- **Maestro:** No hay situación social que se te resista; tu aplomo hace que parezca incluso sencillo.

Poseído por: Miembros del Clero, Diplomáticos, Políticos, Socialistas

Especialidades: Cualquier subcultura específica: Negocios, Alta Sociedad, Nipona, Religión, etcétera

INTERPRETACIÓN

—Eres una bailarina excelente.

—Tú también —mintió hábilmente Sabriel.

—¡Dónde has aprendido a moverte así?

La Corruptora esbozó una sonrisa.

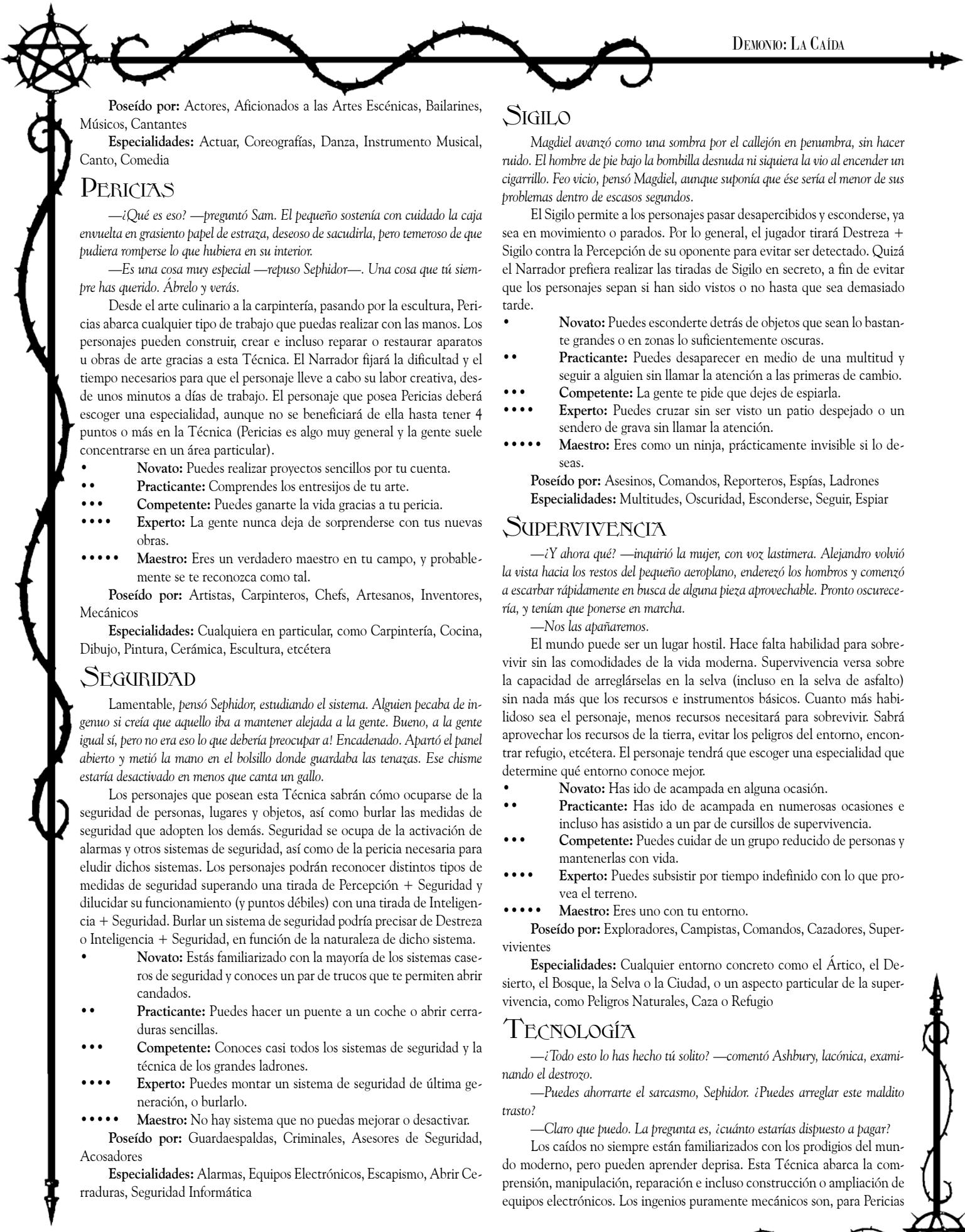
—Muchos años de práctica.

Esta Técnica abarca todo tipo de actos de interpretación, como actuar, bailar, cantar o tocar un instrumento musical. Muchos personajes tendrán una especialidad, un campo concreto donde destaque, aunque muchos intérpretes sobresalen en más de uno. Esta Técnica se utiliza para realizar una interpretación satisfactoria y convincente. Al combinarla con Expresión, los personajes pueden crear sus propias piezas y evocar sentimientos concretos en el público. Combinada con Subterfugio, sirve para expresar una emoción en particular y dotarla de credibilidad (algo importante para los actores). Los personajes caídos también pueden emplear Interpretación para mejorar su disfraz o el papel que hayan asumido para encubrir su verdadera naturaleza.

- **Novato:** Eres un principiante con aptitudes.
- **Practicante:** Te sientes cómodo y capaz delante del público.
- **Competente:** Impresiones al público con tus actuaciones.
- **Experto:** Tu interpretación encandila al público.
- **Maestro:** Actúas asiduamente frente a grandes aforos y siempre cosechas fervientes ovaciones.



STEVE ELLIS



(p. 124), mientras que el hardware y el software informáticos son potestad del Conocimiento Informática (p. 126). Los personajes que carezcan de esta Técnica podrían saber cómo manejar algunos aparatos electrónicos, pero no necesariamente cómo funcionan ni cómo arreglarlos.

- **Novato:** Sabes cambiar una bombilla y ocuparte de alguna que otra chapuza doméstica.
- .. **Practicante:** Sabrías trabajar con componentes electrónicos e incluso construir una radio pequeña.
- ... **Competente:** Eres un ingeniero eléctrico competente (con título o sin él), capaz de diseñar y construir diversos aparatos.
- **Experto:** Puedes modificar y mejorar equipos electrónicos ya existentes.
- **Maestro:** Vas por delante de tu tiempo en lo que se refiere a diseñar y construir nuevas tecnologías.

Poseído por: Ingenieros, Reparadores, Técnicos

Especialidades: Utensilios Eléctricos, Comunicaciones, Mejora de Equipos, Invención, Seguridad, Vehículos

TRATO CON ANIMALES

Los perros guardianes irrumpieron corriendo en el palio, ladando furiosos, pero Malakh se mantuvo en su sitio. Fijó su mirada en los canes, una mirada que en el pasado había doblegado a todas las bestias de la Tierra, y un gruñido ronco se formó en su garganta, un sonido que ningún humano sería capaz de emitir. Los perros dejaron de ladrar y gañeron, antes de dispersarse con el rabo entre las patas. Malakh continuó su camino sin interrupciones.

Esta Técnica se ocupa de los animales en todas sus vertientes, desde comprender el comportamiento de las bestias salvajes a domar y entrenar animales para que realicen algún truco. También permite que el personaje se comunique con los animales hasta cierto punto, o al menos que sepa qué quieren y consiga que los animales le obedezcan. Algunos animales pueden presentir la presencia de lo sobrenatural y reaccionar negativamente. Otros se sentirán atraídos por esa presencia.

- **Novato:** Tienes algunas nociones de la conducta de los animales y podrías domesticar a un perro.
- .. **Practicante:** Puedes entrenar a las mascotas de otras personas, y has tratado con un buen número de animales.
- ... **Competente:** Podrías ganarte la vida trabajando con animales.
- **Experto:** Puedes cuidar y adiestrar animales peligrosos y exóticos como los leones y los tigres.
- **Maestro:** Eres uno con las bestias.

Poseído por: Criadores de Animales, Adiestradores, Domadores, Granjeros, Cazadores, Empleados de Zoológicos

Especialidades: Ataque, Grandes Felinos, Animales de Granja, Cetrería, Especies Específicas (Perros, Delfines, etc.)

CONOCIMIENTOS

Los Conocimientos son aquellas Habilidades que se adquieren por medio del estudio. Suelen implicar un esfuerzo mental, de ahí que los Conocimientos suelen emparejarse con los Atributos Mентales (sobre todo con la Inteligencia). Las valoraciones se describen términos académicos, pero la educación oficial en ningún caso es la única manera de ampliar Conocimientos. Se puede distinguir entre aquellos Conocimientos que aprendiera tu personaje académicamente y los que haya adquirido extraoficialmente (si el prestigio que confiere un diploma).

Si tu personaje no posee puntuación alguna en un Conocimiento, no podrás intentar superar ninguna tirada relacionada con él a menos que cuentes con el permiso del Narrador. Si no tienes ni idea de medicina, lo mejor será que no intentes prestar a nadie los primeros auxilios, por no hablar de atreverte con una operación quirúrgica. Si no hablas japonés, probablemente no te enteres de nada si alguien te habla en ese idioma, etcétera.

ACADEMICISMO

—Ambición desmesurada. Por eso cayeron los ángeles.

—No me vengas con chorraduras bíblicas —repuso Hasmed. A los Diablos les encantaba el sonido de su propia voz.

—No lo dice la Biblia —contestó el Diablo, con una sonrisa—. Es de Shakespeare, que dijo más verdades, si me lo permites.

Este Conocimiento comprende la educación en las “artes liberales”, entre ellas la historia, la literatura, la filosofía, la sociología y la psicología. También abarca el nivel general de educación oficial del personaje y su experiencia con el mundo académico. Tienes que escoger una especialidad para este Conocimiento, aunque seguirás poseyendo una extensa comprensión de aquellos campos ajenos a tu especialidad. La mayoría de las tiradas de Academicismo se harán junto con Inteligencia para recordar un hecho en particular, aunque podrías valerte del Carisma para impresionar a alguien con tu sapiencia o de la Manipulación para vértelas con los entresijos de la burocracia universitaria. La dificultad de las tiradas dependerá por lo general de lo enrevesada que sea la información a recordar, desde 4 (información sobre temas cotidianos) a 8 (información reservada a eruditos).

- **Estudiante:** Tu comprensión de las artes se limita a lo que aprendiste en el instituto.
- .. **Licenciado:** Das la talla casi en cualquier conversación que gire en torno a las humanidades.
- ... **Posgrado:** Conoces un montón de trivialidades.
- **Doctorado:** Tu conocimiento académico deja en evidencia a casi todos tus contemporáneos, que se preguntan de qué demonios estarás hablando.
- **Erudito:** Eres un experto de renombre en tu especialidad.

Poseído por: Académicos, Historiadores, Críticos Literarios, Profesores de Universidad, Aficionados a las Trivialidades, Escritores

Especialidades: Arquitectura, Arte, Historia, Literatura, Música, Psicología, Sociología

CIENCIA

El detective Liebner echó un vistazo al laboratorio, pulcro y estéril, antes de mirar a los ojos a la técnica que estaba trabajando allí. La encargada dejó a un lado las diapositivas que estaba estudiando.

—¿Tiene el informe del pergamo que encontramos?

La mujer asintió y recogió la bolsa con las pruebas que estaba encima del mostrador.

—Interesante —comentó la técnica—. La escritura es una combinación de tinta procedente de la India y sangre humana, con imperceptibles trazas de polvo de oro, pero no es ésa la parte interesante. El pergamo en siesta confeccionado en piel curtida.

—¿Qué tipo de piel? —quiso saber Liebner.

—Tenemos que realizar algunas pruebas más... pero creemos que es humana.

Esta Habilidad representa la comprensión de las ciencias físicas: biología, química, física, etcétera. Muchos personajes tendrán una especialidad, pero conservarán un conocimiento general de las demás ciencias. El Narrador lijará la dificultad para recordar un hecho científico concreto o resolver un misterio científico en función de la complejidad de la tarea. La Ciencia es un conocimiento mayoritariamente teórico; sus aplicaciones prácticas se comprenden en Pericias y Tecnología.

- **Estudiante:** Se te daban bien las clases de ciencia en el colegio.
- .. **Licenciado:** Dispones de amplios conocimientos teóricos científicos y algo de experiencia.
- ... **Posgrado:** Has llevado a cabo tus propios experimentos e investigaciones, y puede que hayas publicado algún artículo.
- **Doctorado:** Eres un investigador consumado con un profundo conocimiento de la ciencia.
- **Erudito:** Tus investigaciones y teorías son reconocidas y respaldadas.

Poseído por: Académicos, Ingenieros, Investigadores, Científicos, Técnicos
Especialidades: Biología, Química, Geología, Metalurgia, Física y muchas más

DOCUMENTACIÓN

De modo que el edificio se construyó en mil novecientos veintisiete, pero el lugar que ocupa tiene connotaciones ocultistas que se remontan a los primeros archivos de la época, musitó Senachib. El encargado de la financiación del proyecto se había suicidado tras el desplome de la Bolsa, o al menos se había etiquetado su muerte de suicidio. Era evidente que alguien había invertido mucho tiempo y esfuerzo en levantar un edificio en ese lugar, pero ¿por qué?

La mayoría de las preguntas tienen su respuesta ahí fuera, sólo hay que saber dónde buscar. Documentación te permite saber dónde buscar información, cómo recabarla eficazmente y organizarla para que otras personas puedan asimilarla sin dificultad. Con esta Habilidad, conocerás cuáles son los mejores lugares para empezar a buscar una información en particular y la mejor manera de conseguirla. La Documentación difiere del Academicismo en que implica buscar la información, mientras que Academicismo implica saber esa información de antemano. La Documentación suele proporcionar una información más detallada que la que alguien pueda saber de memoria.

- **Estudiante:** Sabes utilizar el archivo de la biblioteca y tus motores de búsqueda favoritos de Internet.
- **Licenciado:** Sabes lo que significan los Decimales de Dewey y cómo encontrar información sin recurrir a catálogos ni buscadores.
- **Posgraduado:** Estás familiarizado con los mejores recursos de aquellos temas que te interesen particularmente.
- **Doctorado:** No es cuestión de si encontrarás la información, sino de cuánto tiempo te llevará encontrarla.
- **Erudito:** Dispones de una increíble cantidad de información a tu disposición, y más aún si te molestas en marcar un número de teléfono o enviar un mensaje electrónico.

Poseído por: Bibliotecarios, Investigadores, Eruditos, Estudiantes, Escritores

Especialidades: Genealogía, Documentos del Gobierno, Historia, Internet, Libros Descatalogados, Archivos Religiosos

FINANZAS

Piers echó un vistazo al montón de papeles impresos, lo que prefería mil veces antes que quemarse los ojos delante del ordenador. Parecía que los patrones sobresalían más fácilmente en una página escrita. Ah, ahí estaba. Enterrados con cuidado e ingenio, pero los indicios del desfalco eran evidentes. Piers también había sustraído fondos alguna que otra vez, de modo que sabía reconocer las señales. Había mucha gente que estaría dispuesta a pagar generosamente por esa información, pero Piers buscaba a alguien que hiciera algo al respecto, y conocía a la persona indicada.

Finanzas se ocupa de todo lo relativo al dinero, desde su manejo a su creación, desde los conocimientos necesarios para llevar las cuentas a los indicados para tasar un objeto e intervenir en el mercado de valores. Puede emplearse para imprimir billetes de forma ilegal o para blanquear dinero y cometer otros tipos de fraudes fiscales. Además de proporcionar un reconfortante nivel económico (consulta el Trasfondo Recursos, p. 132), Finanzas sirve para seguir la pista de cuentas bancadas y otras tareas por el estilo.

- **Estudiante:** Conocimientos básicos de contabilidad y finanzas.
- **Licenciado:** Licenciado en Economía y Empresa con cierta experiencia.
- **Posgraduado:** Máster en Administración de Empresas o equivalente.

•••• **Doctorado:** Podrías dirigir una gran empresa y obtener beneficios.

••••• **Erudito:** Podrías ganar una fortuna en la Bolsa.

Poseído por: Contables, Peristas, Empresarios, Contrabandistas, Tiburones de la Bolsa

Especialidades: Contabilidad, Tasación, Moneda Extranjera, Desfalco, Lavado de Dinero, Mercado de Valores

INFORMÁTICA

—Supongo que eso te convierte en un auténtico “demonio” de búsqueda, ieh? —Ah, sí, Alazán no se cansaba nunca de ese chiste. Hizo oídos sordos y sus dedos siguieron volando sobre las teclas. Las imágenes del monitor del portátil centelleaban más deprisa de lo que mucha gente podría seguir con la mirada. Su cuerpo se conocía los compases de memoria, de modo que A lazan también los sabía. La pantalla se puso en blanco y apareció un comando. Estaba dentro.

Este Conocimiento se ocupa del manejo y la programación de ordenadores. Abarca desde la habilidad de utilizar el ordenador para realizar operaciones de rutina hasta los conocimientos de software y hardware necesarios para ser programador o ingeniero informático. Muchos personajes tendrán al menos un punto en Informática, pero también habrá muchos que no, y los caídos suelen pasar por alto lo útiles que pueden llegar a ser estos artilugios de la era moderna.

- **Estudiante:** Sabes utilizar un ordenador y utilizar el software básico para enviar correos electrónicos y trabajar con un procesador de textos.
- **Licenciado:** Sabes introducir datos complejos, y analizar y escribir programas sencillos.
- **Posgraduado:** Puedes diseñar tus propios programas, tan buenos como los que se comercializan. A veces mejores.
- **Doctorado:** Puedes diseñar tu propio software y hardware, incluso crear algunas innovaciones. También sabes cómo violar la mayoría de los sistemas de seguridad y extraerles información.
- **Erudito:** Perteneces a la élite. Sabes todo lo que hay que saber sobre los ordenadores y pocos sistemas se te resisten.

Poseído por: Ingenieros, Piratas, Oficinistas, Programadores, Estudiantes

Especialidades: Piratear, Hardware, Internet, Buscar, Software, Virus

INVESTIGACIÓN

El detective Liebner se agachó junto al cuerpo. La mujer había sido guapa, eso estaba claro. Tenía el rostro intacto y parecía sorprendentemente en paz, si se tenía en cuenta en los estragos sufridos por el resto de su cuerpo. Sobrenaturalmente en paz, de hecho. Dudaba que los uniformados que habían venido con él repararan en ello. El más joven parecía tener suficiente con intentar retener el desayuno en el estómago.

—Podía ser peor —comentó, a nadie en particular. —¡A qué se refiere? —preguntó el joven oficial, como si le costara horrores imaginarse algo peor.

—La sangre —contestó Liebner—. Es evidente que la han movido. De lo contrario habría sangre por todas las paredes y el suelo, después de lo que ha hecho con ella nuestro carnicero.

Tienes buen ojo para las pistas y se te da bien encajar las piezas para resolver misterios, desde la investigación de un delito al descubrimiento de secretos o actividades encubiertas. La Investigación se utiliza para encontrar indicios y conectarlos, para documentarse y seguir rastros.

- **Estudiante:** Detective aficionado de fin de semana.
- **Licenciado:** Agente de policía.
- **Posgraduado:** Detective.
- **Doctorado:** Agente federal, *profiler* profesional.
- **Erudito:** Sherlock Holmes. No hay misterio que se te resista.

Poseído por: Agentes del FBI, Forenses, Detectives, Policías, Profilers

Especialidades: Escena del Crimen, Forense, Interrogatorios, Pistas, Documentación

LEYES

—¿Puede usted ayúdame, señorita Blake?

—Bueno, normalmente, en un caso como el suyo, señor Allemande, diría que no hay muchas esperanzas. —El hombre compuso un semblante abatido—. Sin embargo... —Dejó la esperanza en suspenso frente a él un momento—. Las definiciones legales de “consentimiento” ya se han puesto a prueba en el pasado, y casi todo esto se sustenta en el testimonio de su esposa y su hijo. Estoy segura de que aquí hay algo que podremos aprovechar. Si hay alguna manera de sacar esto adelante, le garantizo que la encontrare.

Los personajes versados en cuestiones legales conocen los códigos y los procedimientos penales. Los personajes más habilidosos podrán ofrecer asesoramiento legal y ocuparse de resolver cuestiones judiciales. Quizá tengan incluso permiso para ejercer la abogacía. Bromas sobre abogados y demonios aparte, los caídos tienen un talento innato para tratar con la ley. Ellos eran los guardianes de las leyes de la Creación, y son unos apasionados abogados y fiscales. Esta Habilidad incluye la comprensión de las leyes religiosas y culturales, pero la ley divina es patrimonio del Conocimiento Religión.

- **Estudiante:** Tu programa de TV favorito es Tribunal Popular.
- .. **Licenciado:** Estás a punto de graduarte en Derecho o has leído mucho sobre este tema.
- ... **Posgraduado:** El equivalente a un título en Derecho. Podrías estar capacitado para ejercer la abogacía.
- **Doctorado:** Tienes fama de ganar tus casos y dar buenos consejos.
- **Erudito:** Abogado del Diablo.

Poseído por: Criminales, Jueces, Abogados, Policías, Políticos

Especialidades: Civil, Laboral, Empresarial, Criminal, Cultural, Religioso

LINGÜÍSTICA

—Es enoquiano, *¡verdad!* —preguntó Liebner.

—Sí, y no —contestó Felding—. Se basa en el enoquiano, pero es más bien una transliteración tosca e inexacta, probablemente basada en algunas obras ocultistas de los siglos XVIII y XIX, y no en un idioma real.

Los caídos saben muy bien cuál es el poder de las palabras. Su comprensión del Auténtico Idioma forma parte de su poder. Se supone que todos los personajes, hablan, leen y escriben en su lengua materna. Los caídos adquieren esta habilidad junto con los recuerdos que absorben al ocupar un cuerpo mortal. Cada punto en Lingüística permite al personaje hablar un idioma adicional. El jugador elige qué idiomas habla su personaje con la aprobación del Narrador. En el caso de los caídos, esto a menudo incluye lenguas antiguas o incluso muertas desde hace tiempo, aunque Lingüística no debería necesitarse para éstas a menos que resulten útiles para algo más que añadir aliante. Una elevada puntuación en este Conocimiento implica además cierta comprensión de la ciencia de los idiomas, su construcción, diseño y lógica interna. Los personajes podrían elegir el estudio de la lingüística como opción “de idioma” para adquirir una comprensión más académica de la materia.

- **Estudiante:** Un idioma adicional.
- .. **Licenciado:** Dos idiomas adicionales.
- ... **Posgraduado:** Cuatro idiomas adicionales.
- **Doctorado:** Ocho idiomas adicionales.
- **Erudito:** Diecisésis idiomas adicionales.

Poseído por: Diplomáticos, Lingüistas, Espías, Traductores, Trotamundos

Especialidades: Códigos y Cifrados, Argot, cualquier idioma moderno o antiguo, cualquier lenguaje escrito

MEDICINA

—No, no —dijo Anila cuando el muchacho hizo ademán de levantarse—. Túmbate. He venido a ayudarte. —Sus dedos expertos tantearon con delicadeza





dados tan a menudo. Un determinado nivel en un Trasfondo representa una ventaja que posee tu personaje, eso es todo.

Los Trasfondos están relacionados con la historia de tu personaje. A menudo, los Trasfondos de los caídos ni siquiera son realmente tuyos, sino que pertenecen al mortal cuyo cuerpo habitan. Los demonios con suerte terminan dentro de los cuerpos de personas adineradas e influyentes, mientras que los menos afortunados se ven dentro de criminales o indigentes. Evidentemente, los personajes que viven la vida de los ricos y famosos tendrán que ocultar su verdadera naturaleza a familiares, amigos y, a menudo, a los atentos ojos de los medios de comunicación, mientras que otros gozarán de las ventajas del anonimato.

ALIADOS

Quienquiera que estuviera intentando buscarle las cosquillas a Laura no sabía con quién se estaba metiendo. Se sentó tranquilamente y descolgó el teléfono, ignorando un leve escalofrío al recordar lo cerca que había pasado aquella bala y lo que ocurriría si se viera obligada a regresar al Abismo, sin esperanza de escapatoria posible.

Sonó un tono y respondió una voz al otro lado de la línea.

—Necesito que me hagas un favor —se apresuró a decir Laura.

Los Aliados son aquellos (humanos o no) que están dispuestos a ayudar a tu personaje de vez en cuando. Quizá sean amigos, aliados de conveniencia o personas que te deban un par de favores. Cada punto que poseas en el Trasfondo Aliados te proporciona un aliado de aptitudes modestas. También puedes decidir dedicar más de un punto a un mismo aliado más dotado, u optar por una combinación de ambos, a decidir antes de que tu personaje entre en juego. El Narrador y tú podéis discutir los pormenores de tus aliados: nombre, historia y habilidades, y el Narrador podría recurrir ocasionalmente a ellos a modo de personajes de reparto dentro de la crónica.

Los Aliados suelen ser mortales, aunque puede que los más dotados no lo sean. Aunque podrían estar al corriente de la verdadera naturaleza de tu personaje, los aliados generalmente no sabrán demasiado acerca del Mundo de Tinieblas, a menos que estén especializados en lo oculto o lo extraño. Aunque serán cordiales con tu personaje, los aliados tendrán su propia personalidad, sus propios objetivos y fines. No es probable que se jueguen la vida por ti así como así, y de vez en cuando podrían pedirte que les devuelvas el favor.

- X Ningún aliado.
- Un aliado de aptitudes moderadas.
- Dos aliados modestos o un aliado más capaz.
- Tres aliados modestos o una combinación de aliados más capaces.
- Cuatro aliados modestos o una combinación de aliados más capaces.
- Cinco aliados modestos o una combinación de aliados más capaces.

CONTACTOS

—Se ha escapado de casa —dijo Anila—. Es una de diecisésis años, de un metro sesenta aproximado, la última vez que la vi llevaba el pelo teñido de morado. Supuse que podría haberse pasado por ahí o por cualquiera de los otros refugios. Si aparece, ¿podrías llamarla a este número? Vale, ya sé que sueles llevar este tipo de asuntos con total discreción, Don, pero es que es una clienta y es importante. Estupendo, gracias.

Tenía que encontrar a esa criatura. No tenía ni idea de en lo que se metido, pero Anila conocía a gente que trabajaba en los centros de acogida de toda Londres. Si la chica asomaba la cabeza, se enteraría.

Conoces a algunas personas y puedes pedirle información. Los Contactos se diferencian de los Aliados en que sólo suelen estar dispuestos a proporcionarte información y no otro tipo de ayuda. El Trasfondo Contac-



STEVE ELLIS

tos representa además las fuentes de información que posea en general tu personaje, su red de asociados, amigos de amigos, etcétera.

Un contacto puede proporcionarte por lo general información relativa a un área en particular. Por cada punto en este Trasfondo, tendrás un contacto versado en un área de conocimientos determinada. Si lo deseas, se pueden concentrar múltiples áreas en un solo contacto con múltiples puntos, o combinar los puntos de alguna manera. Los contactos son personajes y deberían recibir un nombre y una descripción, amén de su campo de conocimientos, antes de que el personaje inicie la crónica. El Narrador interpreta a los contactos de los personajes y fija la dificultad para obtener información de ellos.

Por lo general, se puede conseguir información tirando el Atributo Social apropiado (a elección del Narrador) + Contactos contra una dificultad. Será más sencillo obtener información relacionada con la especialidad de tu contacto que información más turbia o sin relación con sus conocimientos. Asimismo, el Narrador podría modificar la dificultad en función de la relación que mantengas con tu contacto. Si ésta es cordial, el contacto se mostrará más solícito. Fallar la tirada significa que el contacto desconoce la información o no está dispuesto a confiártela. Fracasar representa que el contacto te delatará o informará a las personas equivocadas de lo que andas buscando. El éxito no garantiza que recibas exactamente la información que persigas. Los contactos no son entes omniscientes, y el Narrador estará en su perfecto derecho si anuncia que un contacto en concreto simplemente desconoce un tema determinado.

- X Ningún contacto. Tienes que hacer toda la investigación por tu cuenta.
- Un contacto.
- Dos contactos.
- Tres contactos.
- Cuatro contactos.
- Cinco contactos.

EMINENCIA

Piers no se detuvo hasta que el corpulento matón se hubo interpuesto entre la puerta y él.

—No puede pasar —dijo el gorila, tajante, con los brazos enfados sobre los poderosos pectorales para subrayar sus palabras. Piers entornó los ojos, sin apartarlos de los porcinos que lo scrutaban.

—Ya, pues yo creo que sí, a menos que prefieras ganarte un viaje de sólo ida al Pozo. ¡O es que no sabes quién soy? —Permitió que su auténtico yo se asomara a los ojos de Piers y el entorno de su recipiente mortal. El matón palideció y se estremeció.

—Disculpe, señor —tartamudeó el gorila, al tiempo que se apresuraba a hacerse a un lado—. No le había reconocido.

Incluso antes de la Caída había un orden definido entre los siervos del Señor. Desde entonces, los caídos han desarrollado una jerarquía definitivamente elitista, con los más fuertes y aptos (o los más astutos) en la cima. Este rasgo te proporciona una medida de influencia y prestigio dentro de la sociedad demoníaca. Los demonios menores tenderán a apartarse de tu camino, y tus iguales te respetarán siempre y cuando no les des motivos para lo contrario. Podrías incluso aprovechar tu autoridad en las filas de demonios menores y llamar la atención de los peces gordos. Evidentemente, a mayor prestigio, menos intimidad. Es más probable que los demás demonios hayan oído hablar de ti y sepan más cosas sobre ti. También será más probable que te guarden rencor, o que se enfrenten a lo que tú representas.

- X Ocupas el último peldaño del escalafón junto a la mayoría de los caídos, uno más entre la turba salida del Pozo.
- Fuiste alguien una vez, quizás antes de la Caída o durante la rebelión, y eso cuenta con según qué demonios.
- Gozas de cierta influencia, ya sea como joven promesa o por tu notable talento.

- Tu influencia es significativa, lo bastante para conseguir que los demonios menores obedezcan tus dictados (aunque sólo sea para no incurrir en tu ira).
- Eres uno de los peces gordos de la escena local. Todo el mundo te conoce.
- Diriges la corte de la localidad y tu influencia se mide a escala mundial. Quizás fueras alguien de renombre durante la rebelión o te hayas forjado tu reputación con posterioridad.

FAMA

—Perdona, seguro que siempre te dicen lo mismo, pero es que me encanta tu trabajo. O sea, esa pasión, la energía que se desprende. Verás, lo cierto es que yo también escribo. Bueno, todavía no me han publicado nada, no como a tí, claro, pero llevo mucho tiempo esforzándome y... Dios, perdona. Seguro que ya estás harto de escuchar las quejas de tantos escritores frustrados.

—No pasa nada —respondió Dominic, conciliador—. A decir verdad, no es habitual encontrarse con alguien tan apasionado por las letras. ¡Te apetecería acompañarme? Me gustaría saber más cosas sobre tu obra. A lo mejor te puedo dar un par de consejos.

Gozas de cierta fama dentro de la sociedad mortal, quizás como actor, atleta, político u otro tipo de cargo público. Tu fama te otorga varias ventajas, pero también dificulta que ocultes al mundo tu verdadera naturaleza. La fama es algo muy próximo a la veneración, y quizás puedas convertir esa celebridad en algo de Fe adicional, si sabes jugar tus cartas.

Por una parte, la fama te da poder e influencia en la sociedad mortal. Casi siempre podrás salirte con la tuya siendo famoso, y la gente tenderá a tratarte con deferencia. Te reconocen a menudo por la calle, y algunas personas te tratarán como a una estrella. Por otro lado, te cuesta ir a algún sitio sin llamar la atención y los periodistas no te dejan en paz. Cualquier peculiaridad que exhibas será percibida de inmediato (aunque no necesariamente con connotaciones negativas; se espera cierta excentricidad de un famoso). El Narrador podría reducir la dificultad de algunas tiradas Sociales cuando trates con tus fans o en situaciones similares.

- X ¿Quién? Parece que tus quince minutos de gloria todavía no han llegado.
- Eres célebre dentro de un círculo reducido o determinada subcultura, como pudiera ser la élite o la población ocultista de una ciudad en particular.
- Eres una celebridad en tu localidad, como pudiera serlo un personaje de la TV o la radio. Casi todo el mundo te conoce en tu campo.
- Eres famoso en círculos más amplios o dentro de una subcultura más extendida, como el campo de la ciencia-ficción o el ámbito académico.
- Te conocen en todo el país, casi todo el mundo ha oído hablar de ti alguna vez. Muchos te reconocen por la calle.
- Eres internacionalmente famoso, una estrella de los medios de comunicación, conocido (y acosado por los fans) allí donde vayas.

INFLUENCIA

Mientras surcaban la autopista, Tom divisó las luces detrás de ellos.

—Ah, mierda, la poli.

—No te preocupes —dijo Laura.

—¡Que no me preocupe! Si nos detiene...

—Ya te he dicho que no te preocupes. —A esas alturas el agente debía de haber llamado para informarse sobre su número de matrícula, y no tardaría en enterarse de a quién estaba siguiendo.

Instantes después, el policía aceleró, los adelantó, y Laura aminoró ligeramente para dejar que se perdiera de vista. Sonrió. Conocer a según qué personas tenía sus ventajas.

Puedes mover los hilos en la sociedad mortal para conseguir algún que otro favor o para que algunas personas hagan la vista gorda. Tu influencia podría ser fruto de tu riqueza, tu fama, tu peso político, tus contactos en la sociedad, el chantaje, el fervor religioso, los poderes sobrenaturales o una combinación de cualquiera de estos factores. Cuanto mayor sea tu puntuación de Influencia, podrás ejercerla con más fuerza y más lejos.

Para ejercer la influencia es necesario superar una tirada de Atributo Social + Influencia, aunque el Narrador podría desestimar la tirada para retos simples como eliminar una multa de tráfico. El Narrador fijará la dificultad de la tirada en función de lo que pretendas hacer. Las Habilidades apropiadas (como Subterfugio) y los Trasfondos (como Aliados, Contactos o Fama) podrían reducir la dificultad. Los caídos suelen andarse con pies de plomo a la hora de ejercer su influencia, dado que el abuso de la misma podría llamar la atención de los Encadenados y otros demonios.

- X No tienes más influencia que el ciudadano medio de a pie.
- Tienes influencia en la política y las agencias de la ciudad.
- .. Tienes influencia en la política y las agencias del estado.
- ... Tienes influencia en la política y las agencias de la región.
- Tienes influencia en la política y las agencias del país.
- Tienes influencia en la política y las agencias internacionales.

LEGADO

—¡Espera! ¡Para el coche! —gritó Steven.

Andrea pisó a fondo el pedal del freno en mitad de la empinada carretera de montaña y aparcó junto a un estrecho arcén destinado a los turistas. Steven ya había salido del coche antes incluso de que éste se detuviera.

Decenas de metros más abajo, el valle cubierto de árboles extendía su rico manto verde y azul, subiendo para abarcar las colinas que se divisaban a quince kilómetros hacia el este. Aun después de los muchos kilómetros y las largas noches sin dormir, Andrea se sintió emocionada ante la vista.

—Es precioso, pero ahora no es momento de...

—Dame un minuto —pidió Steven, interrumpiéndola con un gesto. Contempló atentamente las elevaciones y las depresiones del panorama que se desplegaba a sus pies—. Esto me resulta conocido. Por aquél entonces no Imbá árboles, claro. Era un fondo marino. Pero...

—Pero?

Steven apuntó un dedo vacilante a una sección del lecho del valle.

—Lord Iriel presentó su última batalla allí abajo, en uno de los últimos bastiones de nuestra legión. Era la fortaleza más inaccesible y mejor defendida que nos quedaba. —Miró a su compañera—. Quizá todavía esté allí.

La mente mortal no está preparada para dar cabida a los muchos recuerdos de los caídos, y gran parte de lo que recuerdan los demonios de la Edad de la Ira y las épocas anteriores están enterrados en lo más profundo del subconsciente de su huésped, donde no puede sentirse más que tenuemente, si acaso. Este Trasfondo te permite recordar más cosas de tu pasado que otros caídos, lo que te da acceso a información más precisa sobre personalidades, lugares y sucesos acaecidos en la prehistoria de la humanidad.

Para apelar a tus recuerdos será preciso que superes una tirada de Inteligencia + Legado. La dificultad de la tirada dependerá de cuán turbia sea la información que buscas, a discreción del Narrador. Recordar algún detalle sobre un camarada próximo de la Guerra de la Ira tendría una dificultad de 6, mientras que rememorar el emplazamiento de un campo de batalla en particular o la localización de un antiguo bastión podría exigir una dificultad de 7 o más. El número de éxitos determinará la amplitud y minuciosidad de tus recuerdos.

- X Sólo conservas vagos recuerdos de tu existencia anterior.
- Puedes recordar algunos detalles de la guerra, y de aquellos junto a los que combatiste.
- .. Recuerdas bastante información acerca de la Caída.
- ... Te acuerdas de la guerra y de tus hazañas en detalle.
- Recuerdas muchas cosas de la guerra y la época previa a la Caída.

- Conservas toneladas de recuerdos detallados sobre tu existencia anterior.

MENTOR

Piers entró en la oficina oscuras, opulenta sin resultar decadente. Cerró la puerta tras él y esperó en silencio.

—No esperaba verte tan pronto —dijo una voz desde la silla de respaldo alto vuelta hacia la ventana que se asomaba a las luces de la ciudad.

—Ha habido un problema —comenzó Piers—. Necesito que me aconsejes.

Han cambiado muchas cosas en el mundo mortal desde la rebelión contra el Altísimo, y los caídos no siempre comprenden hasta qué punto. También son unos recién llegados a la existencia humana y los diversos límites que sufre su poder. Este Trasfondo da a tu personaje un mentor, una guía y maestro que te asesorará y orientará en tu nueva situación. Lo más probable es que tu mentor sea un camarada demonio que lleve más tiempo que tú escapado del Abismo y que tenga motivos para querer ayudarte. También es posible que tu mentor sea un humano versado en los secretos de los caídos, dispuesto a allanarte el camino de la vida en el mundo de los mortales. La baja puntuación en este Trasfondo indica que el mentor dispone de recursos e influencia limitados, mientras que un valor elevado te proporcionará un mentor que imponga respeto (e infunda temor, posiblemente).

Tu mentor actuará en tu nombre, aunque será el Narrador quien determine exactamente cómo. Por lo general, el mentor es alguien que te asesora, lo que permitirá al Narrador utilizarlo para orientarte. Los mentores también podrían utilizar su influencia o aptitudes para echarte una mano, aunque a la mayoría le gusta ver cómo sus protegidos se las apañan por sí solos. Es probable que un mentor llegue a enojarse con el pupilo que reclame su auxilio constantemente. Asimismo, el mentor podría pedir algo a cambio de su ayuda, lo que podría meter a tu personaje en más de una situación interesante.

- X Nadie vela por ti.
- Un mentor de influencia o poder escaso.
- .. Un mentor de influencia o poder modesto.
- ... Un mentor de influencia o poder considerable en la zona.
- Un mentor cuya influencia o poder abarque una ciudad.
- Un mentor de tremendo poder.

PACTOS

—Estás a salvo —dijo Magdiel—. No tienes nada que temer. Nadie te hará daño mientras yo esté contigo.

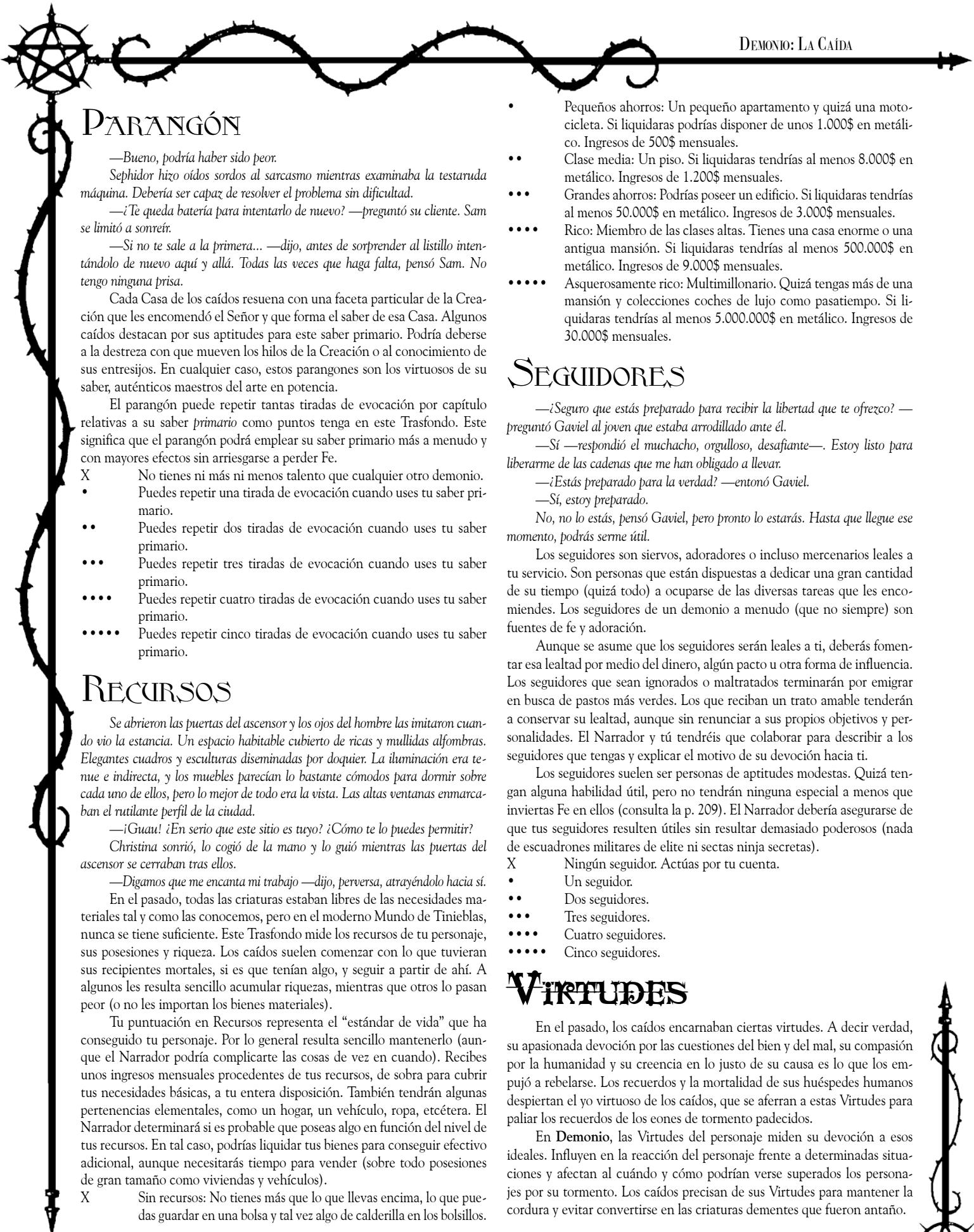
—Gracias —dijo la pequeña.

—No, gracias a ti. Tú me das la fuerza necesaria para protegerte. Tu ayuda me da fuerzas para seguir adelante.

Ya has establecido uno o más pactos con mortales, concediéndoles deseos a cambio de algo de Fe (consulta la p. 209 para saber más sobre los pactos). Cada punto en este Trasfondo representa un pacto ya existente del que puedes extraer Fe. Deberías hablar con el Narrador para describir la naturaleza de tus diversos pactos, con quiénes los has forjado, cuáles son sus condiciones, etcétera. El Narrador podría pedirte que incluyas la forja de alguno de tus pactos en el preludio.

Cuando tu personaje entre en juego, los pactos proporcionados por este Trasfondo funcionarán como cualquier otro. No es necesario que dispongas de ningún punto en Pactos para forjar pactos durante la partida, solamente indican los pactos con los que partes de salida.

- X No has forjado ningún pacto.
- Has forjado un pacto (1 Fe al día).
- .. Has forjado dos pactos (2 Fe al día).
- ... Has forjado tres pactos (3 Fe al día).
- Has forjado cuatro pactos (4 Fe al día).
- Has forjado cinco pactos (5 Fe al día).



CONCIENCIA

La Conciencia es la capacidad para distinguir entre el bien y el mal, es como una brújula ética que permite arrepentirse de las afrentas cometidas. La Conciencia es lo que saca a los caídos de su Tormento cuando habitan por vez primera un huésped humano. Es como poner un espejo delante del caído para que pueda ver en el ser horrendo y retorcido en que se ha convertido, en comparación con el ser de luz que fue en el pasado. Así pueden observar sus actos objetivamente por vez primera y arrepentirse de sus malas acciones. La Conciencia mide la dedicación del personaje a su código deontológico personal, lo que le permite hacer lo correcto.

- Insensible
- .. Normal
- ... Ético
- Justo
- Contrito

CONVICCIÓN

Todo lo que compone la Creación obedece a un propósito, todo ocurre por un motivo. Los caídos nunca cuestionaban estas verdades en el pasado. Comprendían que todo formaba parte del plan divino de Dios y se solazaban en esa certidumbre. La voluntad de cuestionar la voluntad de Dios, de preguntarse *cuál* era el propósito de determinados sucesos, contribuyó a fomentar la Caída y la rebelión. Ahora los caídos buscan un significado en los avatares del mundo, aparentemente aleatorios.

La Convicción mide la comprensión innata del orden de la Creación por parte del personaje. Es una combinación de una aptitud que se diría casi zen y la capacidad para aceptar las circunstancias con calma y tranquilidad, más la fortaleza necesaria para conservar la fe ante el rostro de la adversidad. Aquellos personajes que posean una Convicción elevada *sabrán*, en lo más hondo, qué ha de ser, y lo aceptarán.

- Cínico
- .. Inseguro
- ... Moderado
- Leal
- Inamovible

CORAJE

El Coraje simboliza la fuerza de la Conciencia y la Convicción propias, la capacidad de mantenerse firme frente a la adversidad, el peligro o el miedo. Comprende la valentía ante el riesgo, pero es algo más. Es también la capacidad de soportar el dolor y la necesidad en aras de un bien mayor o incluso de sacrificarse cuando sea necesario. Los



personajes corajudos podrán hacer frente casi a cualquier cosa sin pestañear, tendrán agallas para hacer lo que deba hacerse, con independencia de las consecuencias. Aunque un personaje con una Conciencia elevada sabrá qué acción es la correcta, y el personaje con mucha Convicción sabrá qué es necesario, le hará falta Coraje para coger y *hacerlo*, por arduo que sea.

- Tímido
- .. Normal
- ... Valiente
- Resuelto
- Corazón de León

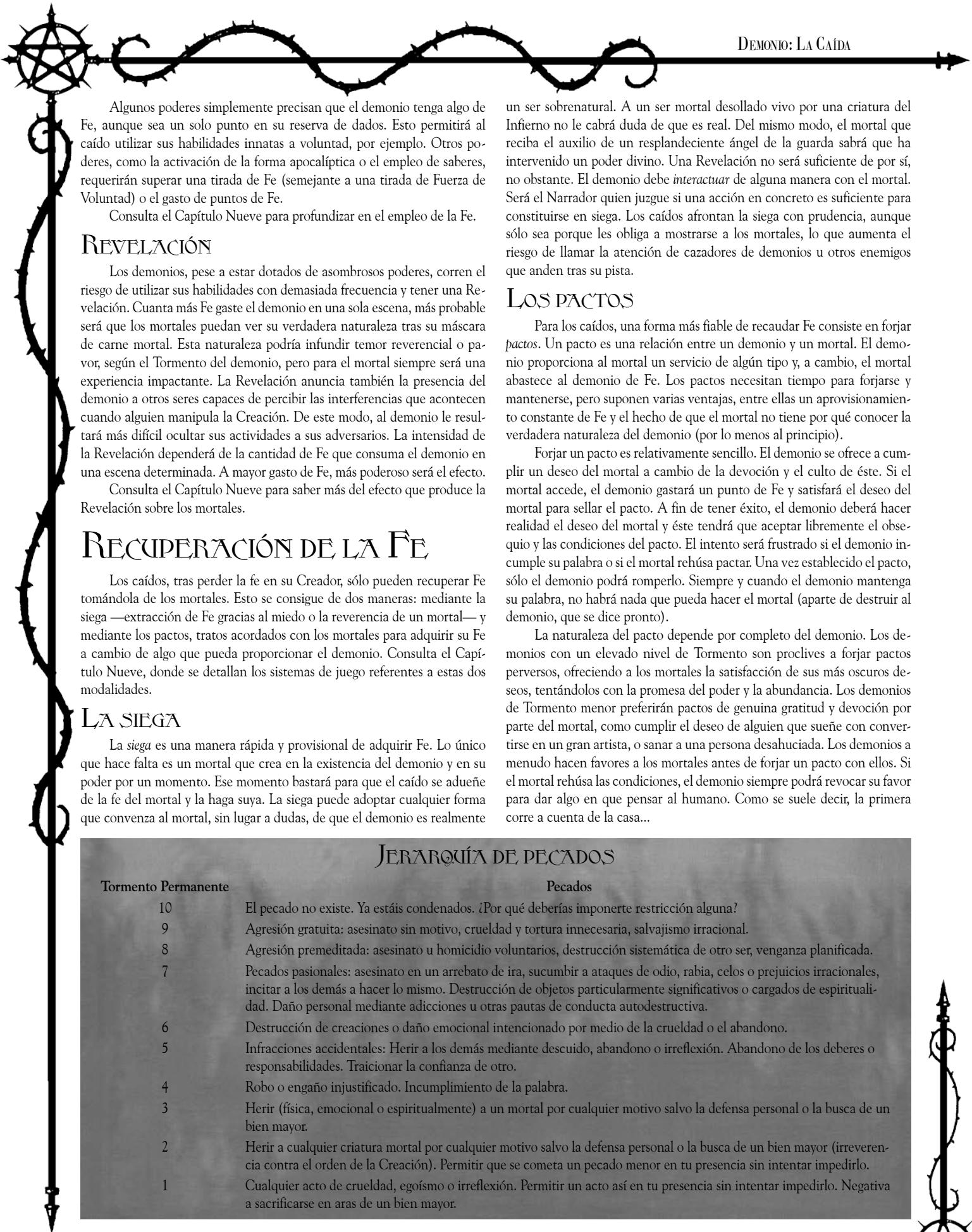
FE

La Fe es el núcleo del poder de los caídos, ese algo que antaño les permitía —literalmente— mover montañas. Aunque su poder ya no sea lo que era, los demonios siguen pudiendo manipular la Creación de diversas maneras mediante su Fe. La Fe es una combinación de la seguridad en sí mismo del demonio, de su conocimiento de la naturaleza de la Creación y la proximidad al poder que gobernó en el pasado. Antes de la Caída, los demonios depositaban su fe en el Creador y extraían poder de Él. Ahora los caídos sólo tienen fe en sí mismos (y a veces en la humanidad) y extraen fe de esa creencia en sí mismos y de la que depositen los mortales en ellos.

Al contrario que la mayoría de los rasgos, la Fe se mide en una escala que va del 1 al 10, puesto que trasciende los límites de la mortalidad. Cuanto mayor sea la Fe de un demonio, mayor será su poder sobre las fuerzas de la Creación.

GASTO DE FE

Los personajes caídos tienen dos valores de Fe, su Fe permanente y su reserva de dados de Fe. La Fe permanente es como cualquier otro rasgo. La reserva de Fe comienza siendo igual a la Fe permanente, pero los demonios recurrirán a esta reserva para potenciar sus diversas habilidades sobrenaturales y lograr así llevar a cabo proezas sorprendentes. Los poderes demoniacos se dividen en tres categorías, todas ellas alimentadas por la fuerza de la Fe: habilidades innatas, forma apocalíptica y saberes. Estos poderes se detallan en el Capítulo Siete.



TORMENTO

Todos los caídos son perseguidos por su pasado. Las dos cosas que más amaban, Dios y la humanidad, les volvieron la espalda y los confinaron a milenios de dolor y tortura, pero nada de lo que pudiera ofrecer el Infierno fue peor que las primeras y terribles heridas infligidas por la traición de su Creador y sus adorados protegidos. Todos los demonios portan el germe de ese dolor en su interior, y muchos llegan a enloquecer por su culpa. El Tormento de un demonio mide la angustia y el sufrimiento que padece, y cómo soporta esos espantosos recuerdos.

Al igual que la Fe, el Tormento se mide en una escala del 1 al 10, y tiene un aspecto permanente y otro temporal. El demonio cuyo Tormento permanente sea igual a 1 estará cerca del perdón y lejos de los pecados del pasado, con los que bregará extraordinariamente bien, en su mayor parte. El demonio cuyo Tormento permanente sea igual a 10 estará consumido por su dolor y su sufrimiento, será incapaz de hacer otra cosa que infligir ese dolor en los demás. Cuanto mayor sea el Tormento del demonio, menos compasión será capaz de sentir. El Tormento permanente inicial del personaje variará en función de cuál sea su Casa Celestial, según se detalla en el Capítulo Cinco. Todos los personajes comienzan a jugar con un Tormento temporal de 0.

LOS FRUTOS DEL PECADO

Los actos despiadados, egoístas y crueles no hacen sino fortalecer el tormento interior de un demonio, encalleciendo el alma y alimentando las llamas del resentimiento y el odio. Los caídos que sucumben a la tentación de castigar al mundo por su dolor se solazan y ahogan en él. Cuando un demonio pekee contra alguna de sus Virtudes, su Tormento temporal podría aumentar. El Narrador debería advertir siempre a sus jugadores si sus personajes están a punto de llevar a cabo una acción que pudiera reportarles Tormento, dándoles así la oportunidad de pensárselo dos veces mientras la Virtud del demonio intenta abrirse paso en su cabeza. En aquellas situaciones en que un demonio actúe de modo que satisfaga sus necesidades inmediatas en detrimento de su ética, haz una tirada de Conciencia. Cuando el demonio viole su código deontológico personal, tira Convicción. Si el demonio elige huir del peligro y ponerse a salvo a expensas de otros, haz una tirada de Coraje.

Siempre que tu personaje cometa un pecado, tira los dados por la Virtud apropiada, con una dificultad de 8. No se puede gastar Fuerza de Voluntad para conseguir un éxito automático en esta tirada, como tampoco se puede fracasar.

- Si la tirada de Virtud tiene éxito, el personaje sentirá remordimientos y horror por lo bajo que ha caído. Rehusará ceder ante su naturaleza demoníaca y su Tormento temporal no aumentará.

- Si la tirada de Virtud falta, tu personaje disfrutará con la sensación de poder, alimentando así las llamas de su Infierno personal. Así debía de sentirse Dios cuando decidió exiliar a tu personaje al tormento eterno, imbiendo del poder de coger vidas entre tus manos y hacer con ellas lo que se te antoje. Tu personaje gana un punto de Tormento temporal.

Cuando hayas reunido 10 puntos de Tormento temporal, éstos se traducirán en un punto de Tormento permanente. Cuando tu Tormento permanente llegue a 10, tu personaje será consumido completamente por él. Incapaz de sentir compasión ni esperanza, el personaje caerá en manos del Narrador, al no ser posible seguir jugando con él.

ACTOS DE BONDAD

Si la crueldad y el egoísmo aumentan el Tormento, la bondad y la generosidad son un bálsamo para el tormento de los caídos, para aquellos que no sean demasiado orgullosos o perezosos para buscarlo, se sobrentiende. Los actos de bondad recuerdan a los demonios los seres divinos que fueron antaño y pueden ayudar a reducir su Tormento. Estas acciones deberán

REDENCIÓN

Entre los caídos circula el rumor de que es posible obtener el perdón del Cielo y recuperar todo lo que han perdido. El demonio que de alguna manera consiga reducir a cero su Tormento permanente podría, en teoría, convertirse de nuevo en un ángel. La dificultad estriba en que ningún demonio sabe cómo alcanzar este estado de gracia o, si alguno lo sabe, nadie lo dice. El Narrador puede proponer la posibilidad de alcanzar la redención como incentivo para los personajes de una crónica de Demonio, propagar rumores y relatos relativos a este mito, pero en última instancia será el mismo Narrador el que decida si las habladurías tienen un poco de verdad o no.

ser verdaderamente compasivas y altruistas, cometidas sin más motivo que el acto en sí, sin esperar nada a cambio. No se aplican necesariamente aquellas acciones bondadosas orientadas a forjar un pacto o granjearse la confianza de un mortal (ni por cualquier otro motivo egoísta). El Narrador determinará si una acción en concreto es suficiente para suponer una reducción de Tormento. En algunos casos, una serie de pequeñas buenas acciones (como un trabajo de voluntario) podrían contar como un solo gesto de bondad.

Cuando tu personaje haya realizado una acción lo suficientemente generosa y caritativa, haz una tirada enfrentada entre el Tormento y la Virtud apropiada. Utiliza la Conciencia de tu personaje en aquellas situaciones en que haga algún sacrificio o anteponga las necesidades de otro a las suyas porque sepa que es lo correcto. Emplea Convicción cuando el personaje lleve a cabo un gesto que le suponga un gran precio personal con tal de ser fiel a sus creencias. Por último, usa el Coraje para aquellas situaciones en que el personaje haga gala de gallardía y valor por el bien de otro ser. Las tiradas de Virtud no admiten gasto de Fuerza de Voluntad.

- Si se impone el Tormento, tu cinismo y dolor emocional se sobrepondrán a la buena acción. ¿Para qué te molestas? Al final no va a servirte de nada. Mira dónde te han llevado antes todas tus buenas intenciones. No bromean cuando dicen que el camino al Infierno está empedrado con ellas. Tu Tormento temporal permanecerá inalterado.

- Si se impone la Virtud, tu acto de bondad reafirmará tu naturaleza divina y te elevará por encima del sufrimiento, siquiera por un momento. En ese instante, podrás ver un atisbo de lo que fuiste en el pasado. Pierdes un punto de Tormento temporal.

- En caso de empate, la situación no varía y deberás preguntarte si realmente merece la pena tanto esfuerzo.

VENTAJAS DE LA EXPERIENCIA

Los caídos también pueden valerse de la experiencia (p. 135) para reducir su Tormento permanente, representando así las lecciones aprendidas durante su existencia en el mundo material, arropados en carne mortal. Los personajes caídos pueden gastar 10 puntos de experiencia para eliminar un punto de su Tormento permanente.

Ya sea por medio de actos de bondad o por uso de la experiencia, el Tormento permanente no podrá reducirse por debajo de 1. ¿Cómo pueden recuperar los caídos la inocencia perdida? ¿Cómo pueden ahondar en su interior y librarse de todo el dolor que han padecido?

EFEKTOS DEL TORMENTO

El Tormento de un demonio surte diversos efectos sobre su apariencia y el funcionamiento de sus poderes, en función de su valor y de su relación con los demás rasgos del personaje. Por lo general, reflejará hasta qué punto consume la angustia interior sus pensamientos y sentimientos, así como la capacidad del demonio para ejercer la crueldad o sentir compasión.

NIVELES DE SALUD

Nivel de Salud	Penalización	Efectos
Magullado	0	El personaje sólo está confuso y no sufre penalizaciones a sus acciones.
Lastimado	-1	El personaje tiene daños superficiales; el movimiento no está impedido.
Lesionado	-1	Heridas leves; ligeramente impedido (divide entre dos la velocidad máxima corriendo).
Herido	-2	El personaje tiene heridas de consideración y no puede correr (aunque sí caminar). En este punto el personaje no podrá moverse y atacar después; <i>siempre</i> perderá dados al moverse y atacar en el mismo turno.
Malherido	-2	El personaje tiene heridas graves y cojea ostensiblemente (3 metros/turno)
Tullido	-5	El personaje tiene heridas muy graves y sólo puede arrastrarse (un metro/turno).
Incapacitado	-	El personaje es incapaz de moverse y probablemente esté inconsciente.
Muerto	-	El personaje ha perdido la vida (aunque para los demonios esto no tiene por qué significar el fin).

• Si tu Tormento dificulta el empleo de tu saber (p. 139), tu dolor corromperá lo que hagas. Cuando intentes llevar a cabo una evocación, compara los éxitos de la tirada de Fe con tu Tormento. Si todos los dados de éxito muestran un número mayor que tu puntuación en Tormento, podrás utilizar los aspectos positivos de tu poder con normalidad. Si uno o más dados de éxito muestran un número igual o menor que tu valor de Tormento, éste pervertirá tus esfuerzos y emplearás el aspecto atormentado del poder. Del mismo modo, quizás decidas que una situación determinada exige un uso más destructivo de tu poder. Puedes decidir emplear el efecto atormentado de tu saber, pero así ganarás un punto de Tormento temporal automáticamente. En cualquier caso, los unos que salgan en la tirada de evocación cancelan los éxitos, comenzando por los dados de éxito de mayor valor a menor.

Por ejemplo, Zaphriel es emboscada por un grupo de cazadores de demonios que la asaltan cuando se acerca a su coche. A sabiendas de que su personaje está en inferioridad numérica y posiblemente también peor armado, Jen consulta el saber de Zaphriel y ve que el efecto atormentado de Voz del Cielo infinge daño contundente a todos los mortales que se encuentren en un radio de varios metros a la redonda en torno al personaje. Jen, atrapada en una situación desesperada, decide emplear el efecto atormentado. Zaphriel se abre a su naturaleza oscura y profiere una siseante sarta de blasfemias que conmociona a los mortales. Aunque consigue escapar, siente todavía el tenue sabor del odio inmortal. Zaphriel recibe un punto de Tormento temporal.

• La apariencia que adopte tu forma apocalíptica en una Revelación (p. 213) variará en función de tu valor de Tormento. Si éste es menor o igual a la mitad de tu Fuerza de Voluntad, tu forma apocalíptica será majestuosa e infundirá temor reverencial. Si tu Tormento es mayor que la mitad de tu Fuerza de Voluntad, los mortales te verán como algo impresionante o aterrador, dependiendo de su punto de vista. Si tu Tormento es mayor que tu puntuación de Fuerza de Voluntad, tu forma apocalíptica será dantesca y horripilante.

Por ejemplo, Zaphriel tiene una Fuerza de Voluntad de 5 y un Tormento de 4. Cuando revela su forma apocalíptica, los mortales la ven como una figura radiante de majestad sobrenatural, o como un siniestro espíritu seductor inmerso en un nimbo de luz infernal. Con posterioridad, si Jen quisiera invertir algunos puntos de experiencia en reducir el Tormento permanente de Zaphriel a 2, habría purgado los impulsos malévolos de su personaje hasta el punto de que cualquiera que la mire sólo verá en ella la gloria atenuada de un ángel.

FUERZA DE VOLUNTAD

La Fuerza de Voluntad mide el brío, la determinación y la confianza en sí mismo de tu personaje. De modo similar a la Fe, la Fuerza de Voluntad se mide en una escala del 1 al 10 y tiene un carácter permanente y otro temporal. La Fuerza de Voluntad permanente se utiliza siempre que haya que hacer una tirada de Fuerza de Voluntad. Lanzas el valor completo, sin importar los puntos temporales que tengas. Los puntos de Fuerza de Voluntad temporal se pueden "gastar" para conseguir distintos efectos, representando

principalmente la determinación del personaje para superar cualquier obstáculo que se interponga en su camino.

Los personajes a los que no les quede Fuerza de Voluntad estarán agotados, tanto física como mental y emocionalmente. Habrán agotado sus reservas de determinación y tenderán a mostrarse impasibles y desmotivados. También es más probable que acepten cualquier circunstancia sin luchar contra la adversidad. Los personajes pueden recuperar Fuerza de Voluntad de varias maneras, pero no resulta sencillo, por lo que los jugadores deberían ser precavidos a la hora de emplearla.

- Débil
- Pusilánime
- Inseguro
- Vacilante
- Seguro
- Confiado
- Tenaz
- Firme
- Férreo
- Impalacable

GASTO DE FUERZA DE VOLUNTAD

La Fuerza de Voluntad representa la capacidad para conseguir algo gracias a la pura determinación. Tiene numerosas utilidades.

• Los jugadores pueden gastar un punto de Fuerza de Voluntad para obtener un éxito automático en una acción. Sólo se puede emplear un punto de Fuerza de Voluntad por turno de esta forma, pero el éxito está garantizado y no puede ser anulado, ni siquiera en caso de fracaso. Por consiguiente, los personajes podrán optar a tener un mínimo de éxito en cualquier acción gracias a su tesón y esfuerzo. Para las tiradas extendidas, los éxitos añadidos procedentes de la Fuerza de Voluntad pueden acelerar las cosas.

Tienes que declarar que deseas invertir Fuerza de Voluntad en una tirada antes de lanzar los dados. No podrás gastarla con posterioridad para aumentar el éxito de una tirada o enmendar los efectos de un fracaso. El Narrador podría decidir a su vez que determinadas tiradas no dan pie a gastar Fuerza de Voluntad.

• Puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar cualquier penalización debida a heridas u otras distracciones durante un turno, concentrando así toda tu atención en un último esfuerzo desesperado.

• Puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad para evitar perder un dado de tu reserva de Fe, a menos que el resultado de la tirada de evocación sea un fracaso. Esto representa cómo te aferras a la Fe gracias a tu dedicación y fuerza de voluntad. Puedes gastar tantos puntos de Fuerza de Voluntad como dados de Fe fallidos, hasta el máximo de tu Fuerza de Voluntad temporal.

RECUPERAR FUERZA DE VOLUNTAD

Los personajes tienen pocas maneras de recuperar Fuerza de Voluntad. La Fuerza de Voluntad temporal del personaje en ningún caso podrá

superar su valor de Fuerza de Voluntad permanente. La única forma de aumentar la Fuerza de Voluntad permanente pasa por gastar puntos de experiencia (p. 138).

Recuperar Fuerza de Voluntad suele ser cuestión de reafirmar la confianza y el bienestar del personaje, por lo que determinadas acciones podrían permitirle recuperar Fuerza de Voluntad. En última instancia, dependerá del Narrador decidir cuándo recuperan Fuerza de Voluntad los personajes durante la historia. Los Narradores deberían organizar la recuperación de Fuerza de Voluntad de modo que encaje en la historia, teniendo en cuenta que se trata de un rasgo tan poderoso como útil, por lo que no debería permitir a los personajes que la recuperen demasiado deprisa, so pena de restarle emoción y desafío a la crónica.

- Los personajes recuperan toda su Fuerza de Voluntad temporal al final de cada historia (historia no tiene por qué ser sinónimo de sesión de juego). El Narrador podría exigir a los personajes que logren un objetivo en particular o tengan éxito en cualquier otro aspecto (siquiera discreto) a fin de recuperar Fuerza de Voluntad. En aquellos casos en que los personajes vieran frustradas sus intenciones o la situación se estancara en un punto muerto, sería más apropiado otorgar una recuperación parcial de Fuerza de Voluntad.

- El Narrador podría permitir que los personajes recuperen un punto de Fuerza de Voluntad tras toda una noche de descanso u otra ocasión equivalente para recargar las pilas y afrontar la situación con energías renovadas. Para esto es preciso que el personaje descance o se sienta relajado, no inmerso en cualquier tipo de acción.

- Si un personaje lograra alcanzar un objetivo importante o realizar alguna acción especialmente impresionante que lo reafirme en su confianza, el Narrador podría decidir recompensarlo con un punto de Fuerza de Voluntad.

- Cuando un personaje se comporte de acuerdo con su Naturaleza, se reafirmará en su sentido del yo y podría recuperar un punto de Fuerza de Voluntad (o más, según lo adecuado de la acción). Por ejemplo, un Director recuperaría Fuerza de Voluntad tras organizar con éxito al grupo para lograr su objetivo.

Los personajes podrían recuperar Fuerza de Voluntad si se encuentran en serios aprietos y tienen que poner toda la carne en el asador para salir airosos, por ejemplo, o si rehúsan tirar la toalla pese a tenerlo todo en contra. Así, la recompensa de Fuerza de Voluntad facilitará un tanto las cosas a los jugadores, mientras que escatimar los extras de Fuerza de Voluntad se las pondrá más difíciles. Ajusta el sistema de recuperación de Fuerza de Voluntad en tus partidas en función del tono y el estilo que busques.

SALUD

Aunque poseen un enorme poder sobrenatural, la mayoría de los demonios visten carne mortal robada, lo que los hace vulnerables a las diversas debilidades de la carne. El rasgo de Salud mide el bienestar físico del personaje. Los personajes disponen de siete "niveles de salud", como se muestra en la hoja de personaje y en la tabla de Niveles de Salud. Cuando los personajes sufren daño, pierden uno o más niveles de salud hasta que consigan recuperarlos por medio del descanso o la curación sobrenatural. Los personajes también acumulan penalizaciones al movimiento, a las acciones y las reservas de dados debido a los efectos de sus heridas. Si una penalización reduce a cero la reserva de dados del personaje, éste ni siquiera podrá intentar la acción. Sin embargo, el jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para que su personaje ignore las penalizaciones por heridas durante un asalto.

Consulta el Capítulo Ocho para más información sobre el daño y sus efectos sobre los personajes.

EL PODER CURATIVO DE LA FE

Los demonios pueden reparar sus recipientes mortales con el poder de su Fe, siempre y cuando estén conscientes y sean capaces de realizar una acción. Gastar un punto de Fe restaña un solo nivel de daño letal o todos los niveles de daño contundente. La Fe no puede curar el daño agravado, para ello se requiere tiempo o habilidades más poderosas



Steve
Ellis



(consulta el Capítulo Siete para más detalles). Los demonios heridos cuya Fe sea baja podrían recurrir a la siega pata reponerse.

LOS DEMONIOS Y LA MUERTE

Aunque porten carne mortal, los demonios no son mortales. Sus cuerpos mueren como los de los mortales cuando cruzan el umbral de salud de Incapacitado, pero el espíritu —la esencia inmortal del propio demonio— persiste.

El demonio que pierda su recipiente mortal tendrá tres opciones. Si hay otro recipiente apropiado en las cercanías —un cuerpo de alma débil o ausente— el demonio podría intentar poseerlo. Si no hay ningún recipiente apropiado cerca, el demonio podría intentar anclarse en un lugar u objeto determinado, convirtiéndose en Encadenado y eliminando la necesidad de recipientes humanos. Por último, si alguno de los esclavos del demonio se encuentra cerca, el caído puede aprovechar el pacto de Fe para poseer el cuerpo del mortal automáticamente.

Si estas opciones fracasan, el demonio será arrojado de nuevo al Abismo, donde permanecerá atrapado hasta que alguna fuerza exterior lo atraiga de nuevo al mundo mortal, ya sea un ritual o una invocación. Algunos demonios se aseguran de que al menos uno de sus seguidores o adoradores mortales sea capaz de invocarlos de regreso a la Tierra y les sirva de nuevo recipiente mortal, aunque esto significa confiar a un mortal los secretos de la invocación de demonios, propuesta peligrosa de por sí.

Consulta el Capítulo Nueve para más información sobre la posesión de nuevos cuerpos u objetos físicos.

EXPERIENCIA

Incluso los caídos pueden aprender de sus experiencias y errores. Los personajes crecen y cambian con el paso del tiempo, atravesando un proceso de autodescubrimiento y desarrollo. La experiencia refleja los efectos de este crecimiento.

Al final de cada historia (o capítulo de una historia, en sesiones prolongadas), el Narrador otorgará puntos de experiencia a los personajes. Estos puntos pueden aprovecharse para mejorar rasgos existentes o para adquirir rasgos completamente nuevos. Los jugadores apuntarán los puntos de experiencia que consigan sus personajes y podrán gastarlos entre historia e historia (o en los descansos dentro de historias muy largas) para mejorar sus personajes.

El Narrador será quien dé el visto bueno final a cualquier uso de la experiencia para mejorar los rasgos de un personaje o dotarlo de nuevos rasgos. Esta mejora suele requerir algo más que el mero gasto de puntos de experiencia; también es preciso que el personaje reciba formación o pratique lo suficiente para merecerse el aumento, y el Narrador podría exigir requisitos añadidos al personaje. Por ejemplo, un aumento de Fe requerirá algo que reafirme realmente el sentido del yo del demonio y su comprensión de la naturaleza de la Fe. El Narrador puede emplear los esfuerzos por mejorar un rasgo a modo de ganchos argumentales y enviar a los personajes en busca de maestros o mentores, o proporcionarles diversas oportunidades de crecer y desarrollarse.

Los rasgos de los personajes no deberían mejorar más de un punto por historia, a menos que ésta se desarrolle a lo largo de un prolongado período de tiempo. Se necesita tiempo para conseguir aumentos significativos.

NUEVOS RASGOS

Mejorar los rasgos existentes resulta sencillo. El personaje práctica y estudia para dominar mejor el rasgo. Sin embargo, conseguir rasgos completamente nuevos es más complicado. Los personajes no aprenden un nuevo idioma así como así ni adquieren los rudimentos de una nueva Habilidad de la noche a la mañana. Aprender una Ha-

COSTES DE EXPERIENCIA

Rasgo	Coste
Nueva Habilidad	3
Nuevo Saber	7 (10 si pertenece a una Casa distinta de la del personaje)
Atributo	valor actual x 4
Habilidad	valor actual x 2
Saber	valor actual x 5
Trasfondo	valor actual x 3
Virtud	valor actual x 2*
Fuerza de Voluntad	valor actual
Fe	valor actual x 7
Tormento	10**

* Aumentar una Virtud no aumenta la Fuerza de Voluntad tras la creación del personaje.

** Esto reduce en un punto el Tormento permanente del personaje.

bilidad nueva requiere por lo general un período prolongado de estudio o práctica además de los puntos de experiencia necesarios. Podría necesitarse desde leer unos cuantos libros a asistir a un cursillo nocturno o pasar meses de aprendizaje junto al maestro adecuado. El Narrador tiene la última palabra sobre cuánto tiempo tardará un personaje en aprender una Habilidad en particular, aunque la mayoría de las Habilidades pueden estudiarse entre historias y en otros momentos ajenos a la crónica.

La adquisición de nuevos poderes celestiales es más peligrosa, dado que no pueden aprenderse de nadie que no sea un demonio. A fin de aprender un nuevo poder celestial, el demonio debería buscar un maestro y negociar el precio del conocimiento, y los demonios son unos expertos haciendo tratos. El futuro maestro podría pedir cualquier cosa, desde un simple intercambio de conocimientos a favores o dinero, pasando por cualquier cosa que se le ocurra al Narrador. El conocimiento de los poderes celestiales es una de las cosas máspreciadas para los demonios y no es algo regalen así como así.

ASIGNACIÓN DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

La asignación de puntos de experiencia es casi un arte. Da demasiada experiencia a los personajes y éstos crecerán demasiado deprisa para que los jugadores aprecien su evolución y para burlarse de los desafíos de la crónica. Dales demasiada poca experiencia y los jugadores se sentirán frustrados por el hecho de que sus personajes no parecen cambiar pese a todas sus hazañas. Es preciso encontrar el equilibrio entre la generosidad y la tacañería, recompensar adecuadamente a los jugadores por sus esfuerzos e incitarlos a seguir viiniendo a por más. La guía siguiente debería ayudarte a otorgar la cantidad justa de experiencia, pero sólo tú sabrás determinar qué es lo más apropiado para tu crónica. Eres libre de modificar y readjustar esta guía como consideres necesario.

FINAL DE CADA CAPÍTULO

Al final de cada sesión de juego o de cada capítulo deberías premiar a los personajes con entre 1 y 5 puntos de experiencia. Se recibe un punto automáticamente por haber participado en los acontecimientos. Lo queramos o no, aprendemos tanto de las andanzas de los demás como de las nuestras. Cinco puntos será algo realmente extraordinario que refleje una actuación dramática o casi perfecta por parte del jugador.

Un punto — Automático: Cada jugador recibe un punto al final de cada capítulo.

Un punto — Curva de aprendizaje: Pregunta a cada jugador qué ha aprendido su personaje en el transcurso de la partida. Si estás de acuerdo con la respuesta, concédele un punto de experiencia.

Un punto — Interpretación: El jugador interpretó correctamente a su personaje, no sólo de forma amena sino también apropiada, actuando como lo haría su demonio en función de su Naturaleza y Conducta. La interpretación especialmente inspirada puede merecerse dos puntos de experiencia.

Un punto — Heroísmo: En algunas ocasiones, hasta los demonios pueden comportarse como héroes y arriesgarlo todo para lograr que un amigo (o incluso un desconocido) escape a una muerte segura. Si el personaje actúa de forma heroica y consigue sobrevivir debería ser recompensado. Algunos jugadores podrían intentar aprovecharse de esta idea: no lo consentas. La estupidez y el comportamiento suicida no tienen nada que ver con el heroísmo.

FINAL DE LA HISTORIA

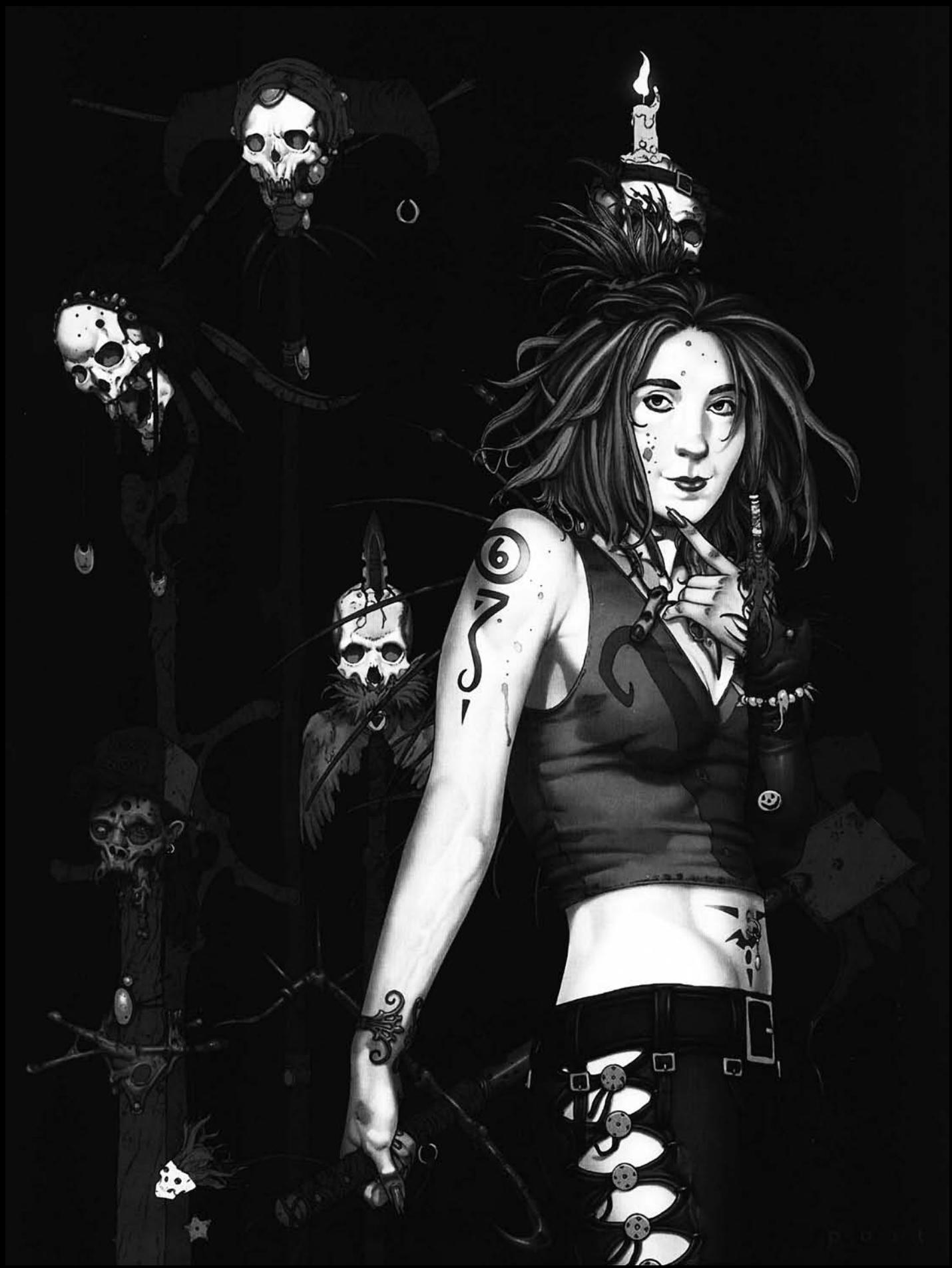
Al final de una historia larga, tras varios capítulos o sesiones de juego, podrías decidir asignar algunos puntos adicionales si los jugadores se han portado especialmente bien.

Un punto — Éxito: Los personajes lograron todos sus objetivos o parte de ellas. Hay que premiar las victorias parciales que lleven el juego hacia delante.

Un punto — Peligro: Los personajes sobrevivieron a situaciones verdaderamente peligrosas.

Un punto — Sabiduría: El jugador, y por tanto el personaje, ideó un plan brillante o una estrategia espontánea que permitió al grupo sobrevivir cuando de otro modo habría fracasado sin lugar a dudas.

Puedes asignar más puntos si crees que son merecidos, pero cuidado con otorgar demasiada experiencia si no quieres que los personajes progresen mucho más deprisa.



Las últimas notas se prolongaron y terminaron por desvanecerse, y se produjo un caluroso aplauso.

—Es muy bueno —dijo Tattenai.

Sabriel se giró un poco para poder susurrar al recién llegado:

—Tolerable, como mucho. —A pesar de sus palabras, sus ojos no conseguían ocultar su orgullo—. Llegas tarde.

En el escenario, Mike Halbedel dijo al micrófono, en voz baja:

—Esta era *Christina's Song*. La compuse para alguien que no se puede describir con palabras. —Levantó el arco y lo acercó al violín despacio y con dulzura, de forma muy distinta al desgarrador comienzo de sus obras anteriores.

—Sólo un poco. Espero no interrumpir.

Sabriel no dijo nada.

—¿Conoces la historia, antigua para esta gente, del violinista que cambió su violín por tres prostitutas? —preguntó Tattenai, a continuación, en tono familiar.

—Así que ahora soy una puta, ¿no? —El rostro de Gabriel permaneció impasible, concentrado—. A lo mejor tendría que haberme limitado a darle una polla más grande y hacerle un favor al mundo.

—Te subestimas, querida, y ese lenguaje no casa bien con tu aspecto.

Una sonrisa taimada se dibujó en los labios de Gabriel, pero siguió atenta. La música estaba arreciando, la simplicidad de los primeros compases se disolvía en complejidades.

—Lo tengo. A fin de cuentas, tus amigos Fáusticos aceptaron las condiciones. —Qualquier posible sarcasmo en las palabras de Gabriel pasó desapercibido para Tattenai. Parecía que hubiera dejado de respirar cuando ella metió la mano debajo de su chaqueta para sacar la caja, aun cuando fuera imposible que hubiera estado allí guardada todo ese tiempo. Era bonita pero moderna. Dentro había algo muy, muy antiguo.

—Sabía que accederían. Si alguien podía persuadirlos... ¿Y es una de las tuyas?

—Desde luego. ¿No sientes todavía el aliento del Lucifer del Alba en ella?

Tattenai aceptó la caja y pasó los dedos sobre ella en actitud reverente. Se la guardó.

—Los Luciferinos están en deuda contigo, Gabriel.

Pero ella no lo escuchaba. Estaba absorta en la música que se había apoderado de todo el auditorio. Era casi como un himno... hermoso, triste y tremadamente elaborado.

Tattenai miró en dirección a la salida, pero se continuó.

Entonces, el patrón se derrumbó. Las notas flaquearon de manera casi imperceptible. La música perdió su ímpetu, quiso recomponerse, y terminó interrumpiéndose con un chirrido discordante.

—No puedo —sollozó Halbedel—. Christina, ¿dónde estás? Lo siento, lo... —Se tambaleó y arrojó el arco lejos de sí. Algunas personas se acercaron indecisas al borde del escenario, ansiosas.

El violinista metió la mano en uno de sus bolsillos y sacó un cuchillo, largo y brillante bajo los focos.

—Christina.

Se hundió el cuchillo en el cuello, trastabilló y tosió un grito húmedo.

Estalló el caos.

—Debía de quererte mucho —dijo Tattenai, en voz baja, mientras se disponía a marcharse.

—Nuestro acuerdo, Tattenai —dijo Gabriel, con voz seca.

—Sí, desde luego. La escultora. —Le entregó un trozo de papel con una dirección escrita en él. Intentó sonreír—. Trátala bien.

Pero Gabriel mantenía la mirada fija en el cuerpo sin vida del escenario, con los ojos iluminados por la codicia y el triunfo.

CAPÍTULO Siete: Ojos De Fuego

¡Qué no daría por una voz como el trueno, y una lengua
Capaz de asfixiar la garganta de la guerra! Cuando los sentidos
Se estremecen, y se sumerge el alma en la locura,
¡Quién lo podrá soportar! Cuando las almas de los oprimidos
Se batan en el aire fugaz y rugiente, ¡quién lo podrá soportar?
—William Blake, “Enoch: La primera ciudad de los ángeles”

PODERES Y PRINCIPIOS

En su época, iluminaban el vacío con luz estelar, daban forma a mundos con el éter primario y llevaban el aliento de Dios a cada hombre y bestia. Pese a aquello en lo que se hayan convertido tras las tinieblas del Abismo, los caídos siguen siendo avatares de la creación, manifestaciones vivientes del Gran Designio de Dios. Antes de abjurar de su pacto con Dios, los caídos y sus semejantes marcaban el límite que separaba al Creador de Su creación; cada Casa Celestial tenía la responsabilidad de interpretar una faceta distinta del designio. En cierto sentido, los ángeles eran la lente que distorsionaba suavemente la vista del Creador e inyectaba un impulso de cambio dinámico que daba vida propia al cosmos. Este proceso de interpretación y conceptualización era el origen del poder de estos seres.

Los ángeles cogieron el Gran Designio del Cielo y definieron su potencial infinito, estableciendo la existencia de cada concepto al definir su relación con el universo. Una vez descritas estas relaciones, podían manipularse invocando su identidad o nombre. Conforme evolucionaba el universo, cada Casa acumuló una ingente cantidad de estas relaciones conceptuales. Eran los hilos que componían el tejido de la realidad, los componentes fundamentales de la realidad física. La acción de manipular estos nombres de poder se llamaba evocación, y el conjunto de evocaciones de cada Casa recibía el nombre de saber.

Llevar a cabo una evocación, ya fuera ésta grande o pequeña, era un esfuerzo conjunto del ángel y el Creador. Los Elohim proporcionaban la dirección y la voluntad necesarias para conseguir el efecto deseado, pero el poder que impulsaba la acción provenía exclusivamente de Dios. Este acuerdo, o pacto, entre los Elohim y su Creador proporcionaba el equilibrio necesario entre la libertad de los ángeles y la autoridad del Cielo que hizo posible la creación de un universo aparte de Dios.



PALABRAS ROTAS

Cuando los caídos pensaron en rebelarse contra el Cielo, sabían que cometieran una acción horrible que, por definición, los apartaría de Dios. Sin embargo, nadie previo la magnitud de la ira divina del Creador. Dios declaró que el pacto con los caídos quedaba anulado para siempre y les negó el poder de su bendición, reduciendo así a los rebeldes a simples sombras de su antiguo yo.

La maldición de Dios dejó impotentes a los caídos, incapaces de imponer su voluntad al cosmos. Su lucha podría haber terminado en ese preciso momento de no haber sido por el torrente de fe que brotaba de la recién despertada raza humana. Aunque nacían inocentes, ajenas a los intrincados entresijos del cosmos, las almas de la humanidad resonaban con el aliento de Dios y la gente compartía gustosa esta chispa divina con sus autoproclamados salvadores. Los caídos volvieron a brillar como estrellas de fuego y los destinos del hombre y el demonio se entrelazaron para siempre.

FE

Los personajes de **Demonio** se sirven de la Fe para potenciar sus evocaciones, ignorar el daño y transformar sus cuerpos físicos en potentes formas sobrenaturales. Los personajes principiantes empiezan el juego con una puntuación de Fe de 3. Este valor puede aumentar con el gasto de puntos gratuitos durante la creación del personaje y más adelante invirtiendo los puntos de experiencias que se acumulen tras cada partida. Si se agotara la reserva de Fe de un personaje, sólo podría seguir utilizando sus poderes asolando la mente y el alma de sus esclavos (consulta la página 212, en el capítulo dedicado a los Sistemas, para más detalles).

GLORIA EMPAÑADA

La fe de la humanidad sustentó a los caídos durante mil años de guerra, pero la extendida creencia que imbúía a la humanidad en la antigüedad está casi olvidada en el actual Mundo de Tinieblas. El fuego ha quedado reducido a un puñado de brasas resplandecientes y los demonios recién liberados deben luchar por conseguir el escaso calor que perdura. Si antes los caídos se paseaban por la tierra como espíritus radiantes, ahora tienen que anclarse en carne humana, sometidos a una situación difícil y desesperada en el mejor de los casos. Los mortales del siglo XXI carecen de espiritualidad hasta el punto de constituir recipientes inadecuados para canalizar las energías infernales. En vez de sojuzgar la identidad de su huésped o destruirla directamente, son los conocimientos y la identidad del demonio los que se atenúan considerablemente en favor de los recuerdos y sensaciones que residan en el mortal. Por consiguiente, el grado hasta el que pueden almacenar energía Celestial los caídos es muy limitado. Del mismo modo, no obstante, la locura, el odio y el dolor inspirados por el largo encarcelamiento del demonio disminuyen igualmente, lo que proporciona al demonio cierto respiro de su prolongada angustia y le brinda la oportunidad de aprovechar al máximo su recién encontrada libertad.

TORMENTO

El alcance del saber acumulado del demonio le permite someter la realidad a su voluntad, pero conseguir un efecto deseado requiere intensa concentración y claridad de pensamiento. Las emociones incontroladas, sobre todo las negativas, ejercen una poderosa influencia sobre las evocaciones de los demonios, en ocasiones con resultados espeluznantes.

Los personajes de **Demonio** tienen un valor de Tormento que refleja hasta qué punto están consumidos por la locura y el odio engendrados tras eras de sufrimiento en el Abismo. Cuanto mayor sea la puntuación de Tormento, más monstruoso será el personaje, y conforme crezca la corrupción, alterará los efectos de las evocaciones del demonio. Cada evocación tiene un efecto normal y un efecto *atormentado*. Cuando el jugador lance los

¿QUÉ HAY EN UN NOMBRE?

Si bien los caídos pueden (y a menudo lo hacen) pronunciar palabras de poder cuando utilizan sus poderes, la evocación no es más que la mera conjunción de las sílabas apropiadas. El individuo que lleve a cabo una evocación debe comprender y visualizar por completo los conceptos que connota una palabra o un nombre a fin de aprovechar su poder. Los sonidos de estas palabras no tienen poder por si solos, su fuerza procede de las ideas y relaciones que evocan. Así, una evocación garabateada en un papel no dará a cualquier humano (ni siquiera a otro demonio) poder para mover montañas. Lo mismo puede aplicarse a la repetición mecánica de las palabras de poder que musite un demonio al invocar su saber. Las palabras son meros sonidos sin sentido en boca de los no iniciados.

dados para llevar a cabo una evocación, deberá comparar sus éxitos con el Tormento permanente de su personaje. Si los éxitos superan la puntuación de Tormento de su personaje, el efecto será el deseado. Si la mayoría de los éxitos obtenidos muestran un número igual o inferior a su Tormento, se producirá el efecto Atormentado de la evocación, quizás llegando a infiigrir daño cuando la intención original del personaje era sanar, por ejemplo. Cuanto más se eleve el Tormento permanente de un personaje, más probable será que sus evocaciones arrojen un efecto negativo. Los fracasos cancelan los éxitos empezando por los de mayor valor.

Ejemplo: Magdiel quiere emplear Descomposición sobre el cuerpo de una persona afectada de cáncer. La Resistencia de Magdiel es 2 y tiene Medicina 3, de modo que lanza cinco dados, y su Tormento actual es 7. La dificultad de la tirada es estándar: 6. El jugador de Magdiel obtiene tres éxitos: un 7 y dos 9. Hay mayoría de los éxitos superiores a su valor de Tormento, de modo que la evocación surte el efecto deseado. En cambio, si hubiera sacados dos 6 y un 8, habría tenido lugar el efecto Atormentado, descomponiéndolo todo en torno al personaje.

Los demonios pueden recurrir intencionadamente al aspecto malicioso de sus evocaciones si así lo desean, por un precio: Cada vez que un demonio *decida* emplear el efecto atormentado de una evocación, adquirirá un punto temporal de Tormento.

PODER INFERNAL

Pese a las limitaciones de los huéspedes mortales de los demonios, los caídos son sobrecogedores y están dotados de un amplio espectro de poderes y habilidades. Estos poderes se pueden dividir en tres categorías distintas: poderes *innatos*, los que poseen todos los demonios en virtud de su naturaleza Celestial y que no requiere tirada de Fe para su empleo; su forma *apocalíptica* (o reveladora); y su saber.

PODERES INNATOS

Todos los personajes de **Demonio** comienzan a jugar con un conjunto de poderes en común que refleja su naturaleza y su antiguo papel de agentes de la Creación. Se trata de habilidades fundamentales que se consideran activas en todo momento siempre y cuando el personaje disponga al menos de un punto en su reserva de Fe. Entre los poderes innatos se cuentan la inmunidad a la posesión y al control mental, la resistencia frente a las ilusiones y varios más. Consulta la sección dedicada a los Poderes Innatos en este mismo capítulo (p. 145).

LA FORMA APOCALÍPTICA

Durante la Edad de la Ira, los caídos podían alterar su forma física a voluntad. Cuando se enfrentaban a la Hueste del Cielo, podían ser titanes



PODERES INNATOS

Todos los demonios poseen los siguientes poderes innatos, con independencia de cuál sea su Casa. Estas habilidades no se ven afectadas por el Tormento, y permanecerán activas en todo momento siempre y cuando el personaje disponga de al menos un punto en su reserva de Fe. Si el personaje ha agotado su reserva de Fe, aún podrá beneficiarse de estos poderes innatos si aprovecha la Fe de sus esclavos mortales (consulta la página 212, en el capítulo dedicado a los Sistemas).

INMUNIDAD AL CONTROL MENTAL

Los demonios son inmunes a cualquier tipo de control mental y al miedo inducido por medios sobrenaturales.

INMUNIDAD A LA POSESIÓN

Por razones obvias, los caídos no pueden ser poseídos, aunque si el intento de posesión tuviera lugar cuando el personaje esté desprovisto de Fe, sería posible expulsar al demonio de su huésped mortal. En este caso, el jugador tendrá derecho a intentar resistirse a la acción con una tirada enfrenteada de Fuerza de Voluntad. Si la tirada falla, el demonio será expulsado del cuerpo de su huésped y deberá encontrar otra ancla de inmediato o regresar al Abismo. Consulta la página 217, en el capítulo dedicado a los Sistemas, para saber más acerca de los demonios exorcizados.

RESISTENCIA A LA ILUSIÓN

A los demonios se les da especialmente bien distinguir lo real de lo ilusorio, y podrían intentar descubrir espejismos o formas sobrenaturales de ocultación sea cual sea su origen. El personaje, cuando se enfrente a una ilusión o esté en presencia de una persona u objeto oculto por medios sobrenaturales, podrá descubrir el artificio superando una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 7). Si el origen de la ilusión o la ocultación fuera otro demonio, la dificultad de la tirada sería igual a la Fe o el Tormento del demonio rival, lo que sea mayor.

RESISTENCIA AL DAÑO LETAL

Los demonios, en su forma apocalíptica, pueden utilizar su Resistencia para absorber daño letal.

RESTAÑAR EL DAÑO FÍSICO

Los personajes demonios pueden emplear su Fe para restañar el daño contundente o letal. Puedes gastar un punto de Fe para sanar todo el daño contundente que haya sufrido tu personaje, mientras que el daño letal se cura al ritmo de un nivel de salud por punto gastado. Deberán gastarse puntos de Fe por separado para recuperarse del daño contundente y el letal. El daño agravado no puede restañarse de este modo.

INVOCACIONES

El poder del nombre de un demonio es tal que invocarlo, siquiera en medio de una conversación intrascendente, basta para llamar la atención de ese espíritu, da igual la distancia que haya de por medio. Es más, el sujeto podrá intentar descubrir quién está hablando de él, dónde se encuentra e incluso qué es lo que ha dicho.

Los demonios saben siempre cuándo se mienta su Nombre Celestial o Verdadero, si bien la sensación se manifiesta de forma diferente para cada uno. Algunos experimentarán un escalofrío que les recorrerá la piel o la columna, mientras que otros sentirán un tirón invisible en la mente. Si el personaje se concentra, podrá intentar determinar quién está empleando su nombre y por qué con una tirada de Fe (dificultad 7 si se invoca el Nombre

Celestial, 6 si se pronuncia el Nombre Verdadero). El grado de detalle obtenido dependerá del número de éxitos.

Un éxito: El personaje recibe una imagen mental de la persona que pronuncia su nombre.

Dos éxitos: El personaje recibe una imagen mental del orador y su entorno inmediato, incluido el individuo o individuos con los que esté hablando.

Tres éxitos o más: El personaje puede escuchar lo que dice el orador durante un turno. Si lo desea, el personaje puede seguir escuchando a hurtadillas, aunque sólo oirá la voz del individuo que invoque su nombre. Para escuchar la conversación a hurtadillas será preciso superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) en cada turno sucesivo. Si se falla la tirada, se perderá el contacto.

Esta facultad no está restringida por la distancia, ni siquiera entre los reinos físico y espiritual.

La capacidad de establecer una conexión entre distintos individuos invocando sus nombres de poder permite asimismo a los demonios comunicarse entre sí y con sus esclavos sin importar la distancia que los separe. A fin de comunicarse con otro demonio, el personaje necesitará conocer el Nombre Celestial o Verdadero del receptor, y deberá disponer al menos de un punto de Fe temporal. Se realiza una tirada de Fe (dificultad 7 si se utiliza el Nombre Celestial, 6 si se emplea el Nombre Verdadero) y, si se supera con éxito, el receptor escuchará todo lo que diga el personaje. Cuando se haya establecido esta conexión, el recipiente podrá responder si dispone al menos de un punto temporal restante en su reserva de Fe. Nótese que no es preciso que el receptor conozca el nombre del hablante para contestar. Una vez establecido el vínculo, ambas partes podrán valerse de él. El contacto se prolongará por espacio de un solo turno. Si el hablante (o su interlocutor) desea prolongar la conversación, deberá superar con éxito una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) en cada turno sucesivo. El contacto se cortará cuando se falle la tirada.

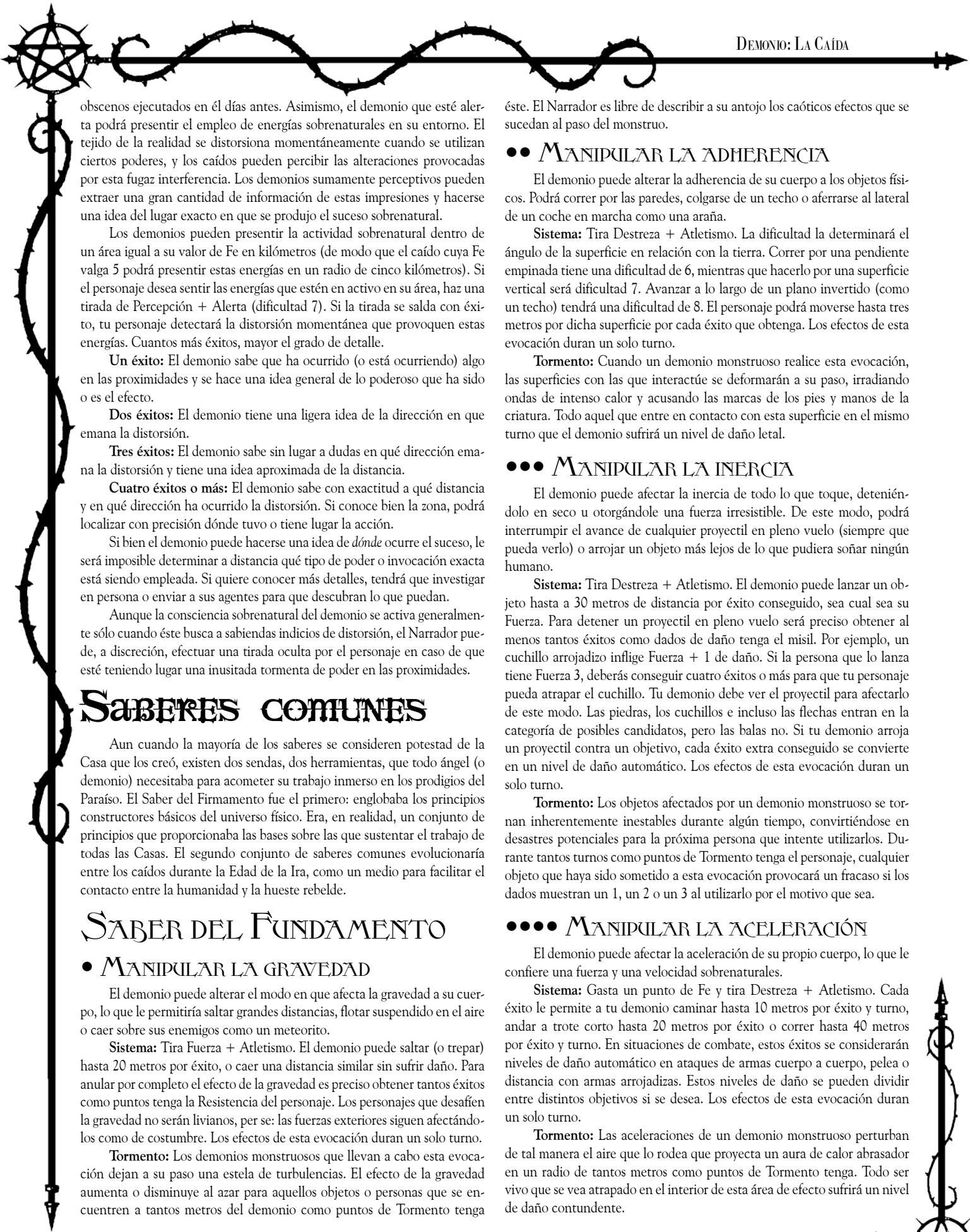
Esta capacidad no se limita a la comunicación entre dos interlocutores. El demonio puede dirigir su mensaje a múltiples receptores sitos en distintos lugares, tantos como puntos de Fe tenga. El jugador sólo deberá superar una tirada de Fe para enviar el mensaje, y la dificultad será 7 sean cuales sean los nombres empleados para la invocación. Por lo demás, la comunicación en grupo se rige según las mismas normas antes mencionadas.

En el caso de los esclavos, la comunicación es automática. El vínculo ya existente entre mortal y demonio proporciona el enlace necesario y permite al demonio contactar con sus esclavos sin necesidad de superar tirada de Fe alguna. Del mismo modo, el demonio puede dirigirse a tantos esclavos a la vez como puntos de Fe tenga. A menos que un esclavo en concreto esté dotado con la capacidad de realizar una invocación, no obstante, no podrá establecer contacto con el demonio. En la mayoría de los casos, los esclavos sólo hablarán cuando se les dirija la palabra.

Si bien no se conoce método alguno por el que una tercera parte pudiera "pinchar" este tipo de comunicación sobrenatural, los demonios que se encuentren en las proximidades podrán detectar su uso del mismo modo que detectaría el empleo de cualquier otro poder sobrenatural. Asimismo, dado que los interlocutores deben expresarse de viva voz, siquiera en susurros, es posible que los curiosos escuchen parte de la conversación a hurtadillas.

CONSCIENCIA SOBRENATURAL

Los caídos están inherentemente en sintonía con el tejido de la realidad, y son sensibles a energías e influencias que escapan a la conciencia de los mortales. Los jugadores podrán realizar una tirada de Percepción + Conciencia para que sus demonios obtengan una impresión de las cualidades sobrenaturales de una zona determinada. Quizá de una habitación de hospital emane una sensación de dolor y pérdida, la impronta de las emociones de los pacientes y los médicos que se esfuerzan y mueren entre sus paredes. Del mismo modo, un sótano anodino podría apestar a rituales



••••• MANIPULAR LA COHESIÓN

El demonio puede manipular el estado de cualquier objeto inanimado que toque. Podrá caminar sobre el agua o el aire, o descomponer cualquier objeto sólido en sus partículas componentes.

Sistema: El demonio ha de ser capaz de tocar físicamente la materia que desea afectar. Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Ciencias. La dificultad dependerá de la materia implicada y del grado hasta el que se vea afectada. Convertir el agua en hielo o vapor tiene una dificultad de 6. Aumentar la cohesión del agua o el hielo hasta el punto en que pueda sostener el peso del demonio tendrá una dificultad de 7. Vaporizar la madera, la tela u otro material de baja densidad tendrá una dificultad de 8, mientras que hacer lo mismo con un material de alta densidad como el metal o la roca tendrá una dificultad de 9. Cada éxito permite al demonio afectar 0,030 m³ de materia. Los efectos de esta evocación duran un solo turno, tras el que los materiales afectados recuperarán la normalidad o permanecerán en su estado actual si éste resulta natural para el material en cuestión. Los seres vivos afectados por este efecto sufren un nivel de daño letal por cada éxito obtenido en la tirada.

Tormento: La materia afectada por un demonio monstruoso seguirá siendo inherentemente inestable durante un número de turnos igual al Tormento del personaje, cambiando de estado al azar. El Narrador es libre de describir los efectos caóticos que provoque la manipulación por parte del demonio.

SABER DE LA HUMANIDAD

• TRADUCIR

El demonio puede comprender a cualquier mortal, y a la inversa, con independencia del idioma que hable cada uno.

Sistema: Tira Manipulación + Empatía. La evocación afecta a tantas personas como éxitos se obtengan. El demonio podrá comprender el discurso de cada individuo afectado y ser comprendido a su vez, aun cuando todos los interlocutores hablen idiomas distintos. Los efectos de esta evocación se prolongarán mientras dure la escena. Las personas que hablen distintos idiomas no se entenderán entre sí cuando se utilice este poder sobre ellas.

Tormento: Los demonios monstruosos deben sobreponerse al obstáculos que supone su Tormento, dado que las palabras que perciben son tamañadas por su ira y obsesiones. Una vez ejecutada con éxito la evocación, realiza una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual al Tormento de tu personaje). Si la superas, tu personaje comprenderá exactamente las palabras de quienes lo rodean. Si falla la tirada, la comprensión del demonio se verá distorsionada por su odio y desesperación. Un saludo será tergiversado y percibido como una amenaza, o una respuesta sincera sonará a evasiva o flagrante mentira. Se anima al Narrador a tirar los dados por el personaje y mantener el resultado en secreto, adaptando así la información que reciba el jugador según corresponda.

•• INSINUAR

Esta evocación consigue que los mortales perciban instintivamente al demonio como un aliado en potencia, disipando cualquier posible recelo o sospecha inicial que les infunda y aumentando su interés por él. Los esclavos, a menos que gocen de la resistencia al control mental propia de los demonios, también podrán ser víctimas de esta evocación.

Sistema: Tira Manipulación + Empatía. La evocación afecta a tantos individuos como éxitos se obtengan, aunque cada persona opta a resistirse a la evocación superando una tirada de Fuerza de Voluntad. Si esta tirada falla, el individuo afectado confiará en el demonio dentro de unos límites razonables y hablará con él con franqueza y abiertamente, reduciendo así en uno la dificultad de cualquier tirada sucesiva de Manipulación por parte del demonio. Los efectos de esta evocación duran toda la escena.

Tormento: Los demonios monstruosos que lleven a cabo esta evocación ejercerán el efecto contrario sobre cualquier mortal con que se encuentren. Los individuos afectados usarán el Tormento del demonio a modo de dificultad para sus tiradas de Fuerza de Voluntad. Si falla la tirada, la persona se sentirá embargada por la repulsa y la ira, y tratará al demonio con una intensa aprensión y temor. La dificultad de todas las tiradas de Intimidación dirigidas contra estos individuos se reduce en dos.

••• DESVANECESE

Los demonios que empleen esta evocación se desvanecerán literalmente en la nada. Los ojos mortales verán a través de ellos hasta que los demonios decidan llamar la atención. Los demonios (y los esclavos dotados con la resistencia a la ilusión demoníaca) son inmunes a los efectos de esta evocación.

Sistema: Tira Manipulación + Subterfugio. Los mortales se resisten con una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si tiene éxito, el demonio pasará desapercibido para los mortales a menos que haga algo que llame la atención sobre él, como establecer contacto físico o dirigirse a alguien de viva voz. Estos efectos persistirán durante el resto de la escena o hasta que el demonio decida ponerles fin.

Tormento: Los demonios monstruosos que lleven a cabo esta evocación pasarán desapercibidos para los mortales normales, pero sobresaldrán a los ojos de aquellas personas consumidas por la ira o que sientan inclinaciones violentas.

•••• CONFESAR

Los mortales que conversen con el demonio responderán a sus preguntas con toda sinceridad. A menos que más tarde se le pregunte directamente por lo ocurrido, el mortal afectado por esta invocación no recordará los detalles de la conversación. Los esclavos que no disfruten de la resistencia al control mental propia de los demonios también podrán ser afectados por esta evocación.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Manipulación + Subterfugio. El objetivo opta a resistirse superando una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Si la evocación tiene éxito, el demonio podrá preguntar al mortal cuanto deseé, y éste responderá con toda franqueza. Los efectos de esta evocación se prolongarán durante tantos turnos como puntos de Fe tenga el demonio.

Tormento: Los demonios monstruosos sólo pueden apelar a la naturaleza oscura de los mortales, descubriendo así sus animosidades secretas, sus pasiones y ambiciones.

••••• ALTERAR EL RECUERDO

El demonio puede manipular la memoria de un mortal, cambiando o eliminando cualquier recuerdo de sus actos, o implantando recuerdos completamente nuevos. A menos que gocen de la resistencia al control mental de los demonios, también los esclavos podrán verse afectados por esta evocación.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Manipulación + Subterfugio. Si tu personaje intenta alterar o eliminar un recuerdo existente, la dificultad será de 7. Implantar un recuerdo completamente falso exige una dificultad de 8. El objetivo tiene derecho a realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Deberás conseguir tantos éxitos como determine el Narrador, según la intensidad o la magnitud del recuerdo o recuerdos que pretenda manipular tu personaje. Borrar parcialmente o por completo los recuerdos de un breve encuentro requiere un éxito, mientras que implantar o alterar una serie de recuerdos que cubran un período de días o semanas requerirá al menos dos éxitos. Estos recuerdos alterados o ficticios serán permanentes.

Tormento: Los demonios monstruosos que ejecuten esta evocación provocarán también brotes de somnolencia, ansiedad y abatimiento que se

prolongarán durante días o semanas. Las pesadillas persistirán durante tantas noches como puntos valga el Tormento del personaje. Haz una tirada de Fuerza de Voluntad todas las noches (dificultad igual al Tormento del demonio) para ver si la víctima falla y pierde así un punto de Fuerza de Voluntad temporal. Si la víctima se quedara sin puntos de Fuerza de Voluntad, obtendría un trastorno temporal.

D I A B L O

(Namaru)

La tarea de los Heraldos consistía en propagar la luz de los Cielos a todos los rincones de la Creación y orquestar los esfuerzos de toda la Hueste Celestial para dar forma al Gran Designio de Dios. Destacaba entre sus deberes el Saber de los Celestiales, que comprende el conocimiento necesario para emplear la voluntad del Cielo (y a la postre, la Fe mortal) a fin de localizar, informar y apoyar los esfuerzos de otros celestiales. No menos importante era el Saber de la Llama, que otorga a los Heraldos el dominio del fuego primario y purificador de la creación, una terrible arma que blandir contra sus enemigos. El Saber del Resplandor, que engloba los secretos de la inspiración y el liderazgo, no pertenecía originalmente a los Heraldos, pero eso cambió en el seno de los Diablos durante la Edad de la Ira, cuando estos nobles líderes y campeones refinaron su poder para inspirar y comandar a los aliados humanos de los caídos.

SABER DE LOS CELESTIALES

• FARO DE FE

Esta evocación permite al Diablo detectar la presencia de mortales o de otros demonios en su entorno, provocando que su reserva de Fe destelle como un faro visible sólo para él. Los individuos refugirán con una pálida luz azul cuya intensidad variará en función de la fuerza de su Fe, mientras que los objetos inanimados perderán su color, tornándose siluetas oscuras.

Sistema: Tira Percepción + Alerta. Esta evocación afecta a todos los seres vivos de un radio en metros igual a la Fe del personaje. Los demonios que sean objeto de esta evocación (y conscientes de su empleo) podrán resistirse a sus efectos superando una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Los éxitos extra permiten al personaje detectar estos faros de Fe a través de obstáculos sólidos, lo que posibilita que descubra individuos ocultos. Para ver a través de una pared interior o una puerta se requiere un éxito extra. Para ver a través de una pared de ladrillo, dos. Para ver a través de un mamparo de metal o la puerta de una cámara de seguridad se necesitarán tres éxitos extras o más. Esta visión especial durará un turno.

Tormento: Los Diablos monstruosos reciben el efecto contrario de esta evocación; sus ojos sólo repararán en aquellos individuos cuyas almas se encuentren tan corrompidas por sus actos perversos que estén literalmente desprovistas de energía espiritual. Estos individuos desalmados (incluidos aquellos demonios cuyo Tormento sea de 9 o más) se presentarán ante el demonio como siluetas negras recortadas contra el trasfondo oscuro del mundo físico.

•• ENVIAR VISIÓN

Los Namaru, en su antiguo papel de Heraldos divinos del Creador, a menudo debían comunicar la voluntad de Dios a lo largo y ancho del cosmos, y entregaban las órdenes del Cielo en forma de potentes visiones que inundaban la mente del Celestial en cuestión con imágenes de majestuosidad y prodigio. Tras la Caída, los Diablos siguen aprovechando

al máximo este saber, del que se valen para transmitir órdenes detalladas a sus subordinados en la hueste rebelde o para doblegar a sus adversarios mediante aterradoras visiones de ira infernal.

Sistema: Tira Manipulación + Expresión. Los Diablos pueden aprovechar esta evocación para enviar órdenes complejas a sus camaradas demonios a la velocidad del pensamiento. Al contrario que otras evocaciones, esta visión llenará la mente del receptor en forma de espejismo o ensueño y representará la escena que deseé proyectar al remitente en el tiempo que dura un pestañeo. La cantidad de información que puede enviar el remitente dependerá del número de éxitos de su tirada. Cada éxito le permite describir un turno de acción. De este modo, si un Diablo desea pedir a un compañero demonio que salga a la calle, se suba a un coche y encienda el motor, el jugador necesitaría obtener tres éxitos para transmitir la totalidad de sus instrucciones. Estas instrucciones pueden impartirse simultáneamente a tantos individuos como puntos de Fe tenga tu personaje. Las visiones sólo podrán enviarse a aquellos receptores que estén a la vista del emisor. Este poder puede emplearse sobre mortales y demonios por igual.

Tormento: Los demonios monstruosos aprovechan esta evocación para conmocionar o aterrorizar a sus adversarios en la batalla. El emisor puede afectar a tantos objetivos como puntos de Fe tenga, siempre y cuando estén a la vista. Cada éxito conseguido en la tirada de dados supone un nivel de daño contundente para los objetivos, que sentirán la fuerza de las favorosas visiones proyectadas por la ira del Diablo. Al contrario que el daño normal, este asalto mental no puede absorberse. Si la evocación infligiera más niveles de daño contundente que puntos de Astucia tenga la víctima, ésta debería superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) o sufrir un trastorno temporal.

••• PILAR DE FE

Los Heraldos, durante la génesis del cosmos y los primeros días del Paraíso, encabezaron todos los grandes esfuerzos del Cielo, reforzando la energía de los demás Celestiales cuando fuera preciso.

Sistema: Tira Manipulación + Liderazgo. Esta evocación permite al Diablo sumar su Fe a los esfuerzos de otro, siempre y cuando el Diablo conozca el Nombre Celestial o Verdadero del demonio y pueda verlo. Cada éxito añade un dado de bonificación a la siguiente tirada de evocación del objetivo. El Diablo no puede proporcionar más dados de bonificación que puntos de Fe permanente tenga y, si la tirada del receptor resultara en fracaso, seguiría perdiendo un punto de Fe como si hubiera tenido éxito.

El usuario de Pilar de Fe no pierde Fe alguna al “prestarla”. El empleo repetido de esta evocación sobre un único objetivo no provoca que se acumulen los dados de bonificación.

Tormento: Los demonios monstruosos sólo pueden emplear esta evocación para bloquear o anular los esfuerzos de otro. Este fenómeno funciona igual que cualquier otra tirada enfrentada, donde los éxitos del Diablo anularán los de su oponente. De nuevo, el Diablo debe conocer el Nombre Celestial o Verdadero del objetivo a fin de ejecutar esta evocación.

•••• EL FUEGO DEL CIELO

Esta evocación permite al Diablo canalizar su Fe en forma de abrasadora ráfaga de puro fuego blanco, capaz de golpear a su objetivo con la ira de un ángel caído.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Destreza + Atletismo. El personaje puede elegir como objetivo a cualquier individuo u objeto que se encuentre dentro de un radio en metros igual a su valor de Fe. Cada éxito obtenido en la tirada infinge un nivel de daño agravado (o letal, si el objetivo no es capaz de absorber el daño agravado).

Tormento: Los demonios monstruosos son incapaces de concentrar el poder abrasador de su Fe en un haz concentrado, sino que brota de ellos en todas direcciones, como una tormenta de energía desatada. Cuando el demonio Atormentado emplee esta evocación, el fuego infernal lo golpeará todo en un radio de tantos metros como puntos de Fe tenga el personaje.

La deflagración infinge un nivel de daño agravado por éxito a todo lo que se encuentre dentro de esa zona.

•••• MANO DE FE

La primera Casa Celestial tenía instrucciones de actuar de voz del Creador y garantizar que Su Gran Designio se cumpliera dentro de los límites del libre albedrío de los ángeles. Si cualquier Celestial se apartaba demasiado del designio de la Creación, los Heraldos podrían manipular la evocación en el momento en que ésta tuviera lugar y modificar el resultado para restringirlo a unos límites aceptables. Aunque este mandato rara vez se ejecutaba, fue esta evocación más que ninguna otra la que engendró la tendencia de las demás Casas a guardar celosamente sus prerrogativas y profesar no poco rencor a los Heraldos.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Manipulación + Liderazgo. Mano de Fe permite a un Diablo usurpar la evocación de otro Celestial y dirigir sus efectos a su antojo. Para eso debes conseguir más éxitos en tu tirada de Fe de los que obtuviera en la suya el jugador del demonio que ejecute la evocación, y tu personaje debe conocer el Nombre Celestial o Verdadero de su rival. De tener éxito, el Diablo podrá alterar el blanco de la evocación y sus efectos como si fuera él el que está empleando el poder. Si el Diablo no consigue éxitos suficientes para apoderarse de la evocación, el intento fallaría y la evocación seguiría su curso original. Si se encuentra inmerso en combate, el Diablo deberá superar en iniciativa al demonio que ejecute la evocación: Mano de Fe no puede realizarse como acción refleja.

Tormento: Los Diablos monstruosos no pueden manipular las evocaciones de otros demonios, pero sí pueden provocar que aquellas evocaciones dirigidas contra ellos reboten y afecten a sus conjuradores. Como antes, debes obtener más éxitos en tu tirada que el demonio que acometa la evocación para tener éxito, momento en el que se aplican los efectos de la evocación contra el conjurador original (si la evocación tuviera un área de efecto, su conjurador ocuparía el centro de la misma). El Diablo tiene que conocer el Nombre Celestial o Verdadero del conjurador para llevar a cabo esta invocación.

BEL, LA FAZ DE LOS CELESTIALES

La forma apocalíptica del Saber de los Celestiales revela al caído en forma de un ángel luminoso y majestuoso que irradiia grandor divino y autoridad. Su piel resplandece, literalmente, arropándolo en un aura de luz dorada cuya intensidad varía según su estado de ánimo. Sus ojos resplandecen con la fría luz de las estrellas. Sea cual sea su aspecto físico real, el caído parecerá señorear sobre todos los que lo rodeen.

La Faz de los Celestiales confiere las siguientes habilidades.

- Alas:** Un par de alas de águila se extienden desde los hombros del personaje. Plenamente desplegadas, cada ala mide un tercio de la altura total del ángel. El personaje puede planear a una velocidad igual a tres veces su velocidad de carrera por turno.

- Semblante grandioso:** El aura de autoridad divina del personaje reduce en dos la dificultad de todas sus tiradas de Carisma y Manipulación.

- Sentidos mejorados:** Los cinco sentidos del personaje se agudizan hasta niveles sobrehumanos, lo que reduce en dos sus tiradas de Percepción.

- Conciencia aumentada:** El caído está en sintonía con el tejido de la realidad, lo que reduce en dos todas sus tiradas de Consciencia.

Tormento: Cuando el personaje sucumbe a su reverso tenebroso, su autoridad se mantiene igual de firme que antes, pero el fulgor que emite se atenúa a un rojo desvaído. Sus alas se tornan coriáceas y sus ojos se vuelven negros como el vacío. Donde antes fuera la viva imagen de la nobleza, ahora se conduce con el porte de un tirano altivo.

La Faz de los Celestiales confiere las siguientes habilidades Atormentadas.

- Garras/Dientes:** El personaje manifiesta garras y colmillos capaces de infligar Fuerza + 2 de daño agravado.

- Escamas:** La piel del personaje se cubre de negras escamas lustrosas que le proporcionan cuatro dados de protección de armadura contra los ataques físicos.

- Aumento de tamaño:** El cuerpo del personaje crece un tercio de su altura normal, sumando los siguientes Rasgos de bonificación: +1 Fuerza, +2 Destreza, +1 Resistencia.

- Mirada pavorosa:** El individuo (mortal o demonio) que mire al demonio a los ojos y no supere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) deberá renunciar a sus acciones durante ese turno.

SABER DE LA LLAMA

• ALIMENTAR

El dominio de los Diablos sobre las llamas les permite alimentar fuegos ya existentes con el poder de su Fe, convirtiendo una simple fuente de calor en un infierno desatado con un mero pensamiento.

Sistema: Tira Resistencia + Supervivencia. Si hay alguna fuente de fuego o calor dentro de un radio de tantos metros como puntos de Fe tenga el Diablo, éste podrá aumentar su tamaño en 1000 cm² por éxito.

Tormento: Los Diablos monstruosos alimentan la fuerza del fuego existente, más que su dimensión. Cada éxito aumenta en uno el nivel de daño letal del fuego. Consulta la página 221, en el capítulo dedicado a los Sistemas, para saber más sobre el fuego y sus efectos.

•• PRENDER

El dominio del fuego, fuerza fundamental de la Creación, permite al Diablo inspirar su existencia a voluntad.

Sistema: Tira Resistencia + Supervivencia. Esta evocación permite al Diablo provocar que los objetos inflamables estallen en llamas. El personaje puede intentar prender cualquier objeto dentro de un radio en metros igual a su valor de Fe, para lo que se deben conseguir más éxitos que resistencia a la combustión tenga el objetivo. La gasolina, la pólvora u otro material explosivo tendrían una resistencia de 1. Los objetos secos e inflamables como la madera o el papel tendrían una resistencia de 2. El metal inerte podría tener una resistencia de 5. El agua y otros materiales estrictamente no inflamables no pueden arder por medio de este poder. Los fuegos encendidos de esta manera son igual de intensos que las llamas naturales e infligen daño del mismo modo.

Tormento: Los Diablos monstruosos están demasiado obcecados con el odio para ejecutar esta evocación con precisión. Se verán afectados todos los objetos inflamables dentro de un radio de tantos metros como puntos de Fe tenga el personaje. Se realizará una sola tirada de evocación, por lo que algunos materiales prenderán y otros permanecerán inalterados, en función de los éxitos que se hayan obtenido.

••• GOBERNAR LA LLAMA

El dominio del fuego por parte del Diablo le permite dirigirlo por medio de su fuerza de voluntad: la conflagración crecerá, se reducirá, se moverá y consumirá todo cuanto el ordene.

Sistema: Tira Astucia + Supervivencia y reúne los éxitos conseguidos. Estos éxitos forman ahora una reserva de dados que podrás emplear en turnos sucesivos para controlar la evolución del fuego. Las tiradas para controlar el fuego tienen una dificultad de 8, aunque ésta podría aumentar dadas las circunstancias, caso de existir extintores activos y materiales ignífugos, a discreción del Narrador. Los éxitos generados por la tirada permitirán a tu personaje alimentar el fuego en 1000 cm² por éxito, reducirlo en la misma proporción o propagarlo en una dirección determinada hasta un metro por éxito. El jugador puede añadir dados a esta reserva con posteriores tiradas de Astucia + Supervivencia en turnos sucesivos, si lo desea, pero esta reserva nunca deberá ser superior al nivel de Fe permanente del demonio. Si se falla una tirada en cualquier momento, el fuego arderá des-

controlado ese turno. Si la tirada arroja un fracaso, se perderá el control por completo.

Tormento: Los Diablos Atormentados tienen más problemas a la hora de controlar los movimientos del fuego, pero su rabia aumenta la intensidad de las llamas. La reserva de dados de un demonio monstruoso se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) para todas las acciones, y los dados restantes se añaden en forma de niveles de daño al potencial destructivo del fuego.

•••• HOLOCAUSTO

Esta evocación es la expresión definitiva del poder del fuego. Consúme a fin de hacer sitio para la nueva vida, transformando la energía divina en llamas purificadoras.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Supervivencia, aunque en esta tirada tu reserva de dados no podrá ser superior a la Fe del objetivo. Tu demonio deberá tocar físicamente a su objetivo a fin de llevar a cabo esta evocación. Cada éxito infligirá un nivel de daño agravado (o letal, si es que la víctima no puede absorber el daño agravado) al objetivo y consumirá un punto de Fe temporal de la víctima. También puede emplearse esta forma de ataque sobre objetos inanimados. La mayoría de la materia física dispone sólo de un punto de Fe en su ser físico, aunque algunos objetos de especial importancia religiosa podrían contener mucha más. Los objetos físicos que arden de este modo quedarán reducidos a cenizas cuando se haya consumido toda su Fe inherentе (por consiguiente, estos objetos arderán mucho más deprisa de lo normal).

Tormento: Los demonios monstruosos disfrutan entregando el cosmos a las llamas. Tira con toda tu reserva de dados, aunque los niveles de daño infligidos por encima de la Fe disponible del objetivo se restarán de la

reserva de Fe de *tu* personaje. Asimismo, si la evocación provoca más daño del que es capaz de soportar el objetivo, será tu Diablo el que sufra los niveles de daño agravado restantes y pierda toda su concentración, extasiado por la destrucción.

•••• CABALGAR LAS LLAMAS

Al ejecutar esta potente evocación, el Diablo no se limita a gobernar el fuego, sino que se convierte en fuego, transformando todo su cuerpo físico en una antorcha viviente cuyo poder manejará a su antojo.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Supervivencia. El Diablo tiene dos opciones al emplear este poder: O bien puede sumar su esencia a la de una llama ya existente, o bien puede convertirse en una columna de fuego transformando la Fe de que disponga. En cualquier caso, el cuerpo de tu demonio se convertirá, literalmente, en fuego, consumiendo por tanto sus ropas y cualquier pertenencia que lleve encima. Si bien convertirse en una columna de fuego significa que las llamas ocuparán las mismas dimensiones que el cuerpo físico del personaje, tu demonio podrá aumentar esta zona en 1000 cm^2 por cada punto de Fe adicional que gastes.

Una vez transformado, tu Diablo será una masa informe que cambiará de forma y tamaño a su antojo. En este estado, utiliza la reserva de Fuerza de Voluntad del personaje en lugar de sus Atributos y Habilidades para realizar cualquier acción, dividiendo esta reserva entre múltiples acciones con normalidad. El demonio podrá viajar allá donde pueda ir el aire: por debajo de las puertas, a través de rendijas... Si ataca a un adversario en combate, tira tantos dados como puntos tenga su Tormento para determinar el daño. El fuego del cuerpo de tu personaje no se verá afectado por el agua ni ningún otro sistema de contención de incendios, dado que lo alimenta la fe y



SABER DEL RESPLANDOR

• VOZ DEL CIELO

Esta evocación permite al demonio hablar con una voz semejante al trueno, o con los tonos perfectos y nítidos de una campanilla de cristal. La claridad y el poder de las palabras del demonio exigen atención inmediata y obligan incluso a la mente más obnubilada a detenerse y atender a lo que tenga que decir el antiguo espíritu.

Sistema: Tira Manipulación + Liderazgo. El Diablo puede utilizar esta evocación para afectar a todo aquel que se encuentre en un radio de 10 veces su Fe en metros (dificultad 8), o concentrarse en un solo individuo (dificultad 6). El jugador podría dar una sola orden al individuo, que optará entonces a resistirse superando una tirada de Fuerza de Voluntad. Si la víctima consigue menos éxitos que el Diablo, deberá acatar su orden de inmediato. Cuando hable el Diablo, su voz se oirá claramente por mucho ruido ambiental que haya. Podría hablar inmerso en un tifón desatado y aun así parecería que tiene la boca pegada a la oreja del objetivo. Esta evocación no surte efecto sobre otros demonios ni sobre aquellos esclavos que gocen de protección contra el control mental.

Tormento: Los demonios monstruosos emplean esta evocación para proferir un furioso torrente de odio y blasfemia, tan cargado de poder que cae sobre la mente de los mortales y los esclavos como un mazazo. Cada éxito infinge un nivel de daño contundente en sus objetivos, aunque podrán resistir este daño si superan una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual al Tormento del demonio). Los demonios sí son susceptibles de sucumbir a esta forma de la evocación, como también pueden resistirse a ella por medio de una tirada de Fuerza de Voluntad. Si se sufre algún daño, deberán afrontar una tirada de Coraje para no adquirir un punto temporal de Tormento.

•• EXALTAR

El poder de la imperiosa voz del demonio es suficiente para inspirar esperanza incluso en el corazón más débil, espoleando a los mortales para que se olviden de sus temores y arrebaten el triunfo a las fauces de la derrota.

Sistema: Tira Manipulación + Liderazgo. Cada éxito se convierte en un dado de bonificación que el objetivo podrá sumar a una sola reserva de dados ese turno. El demonio puede afectar a tantos mortales (y esclavos) como puntos de Fe tenga. Cada individuo se beneficiará del total de dados de bonificación. Esta evocación no afecta a los demonios.

Tormento: El tono mordaz de un Diablo monstruoso ejerce el efecto contrario en los mortales. Cada éxito se resta de las reservas de dados de aquellas acciones que emprenda la víctima ese turno. Si la reserva de dados de un objetivo se reduce a cero o menos, el mortal no podrá actuar ese turno.

••• AURA DE LEYENDA

Esta evocación despierta recuerdos atávicos enterrados en el subconsciente humano, renovando así los lazos de lealtad que unieron antaño a los humanos y los caídos frente a la tiranía del Cielo. Estos lazos son tan fuertes que, cuando surgen, a veces eliminan cualquier otro pensamiento de la mente del mortal, dejándole únicamente el impulso de cumplir de nuevo con su antiguo deber.

Sistema: Tira Manipulación + Liderazgo. El Diablo puede afectar a tantos mortales como puntos de Fe tenga, siempre y cuando estén a la vista o puedan oír su voz. Si el número de éxitos supera la Astucia del objetivo, éste se sentirá inundado inmediatamente por una sensación de devoción y lealtad hacia el demonio. Defenderá instintivamente al demonio de cualquier ataque, y acatará cualquier orden razonable sin hacer preguntas. Si los éxitos no alcanzan la Astucia del personaje, el jugador de éste podrá resistir los efectos del poder superando una tirada de Fuerza de Voluntad

no una mera reacción química. El inconveniente de esta condición estriba en que el fuego debe ser alimentado continuamente so pena de apagarse. En cada asalto, tu personaje deberá dedicar parte de su reserva de Fuerza de Voluntad a consumir material inflamable. Un éxito será suficiente. De fallar en esto, su llama se reducirá en 1000 cm² al final del turno. El fuego no se propaga igual que el fuego normal; es una entidad contenida que sólo deja atrás los restos calcinados de la materia que consume. Si el fuego se reduce a menos de 1000 cm² o si fracasas en cualquiera de tus tiradas de Fuerza de Voluntad, el personaje recuperará su forma física.

Tormento: Los demonios monstruosos son incapaces de transformarse por completo en fuego. Estos caídos se convierten en cambio en flamantes figuras esqueléticas, con los huesos ennegrecidos embozados en llamas, aullando su rabia y dolor con lenguas de fuego. Los demonios Atormentados emplean con normalidad sus Atributos y Habilidades para moverse, atacar y actuar en general en cualquier turno determinado, pero no podrán moverse a la velocidad ni con la facilidad del auténtico fuego mutable. Asimismo, sus cuerpos padecerán una intensa agonía. Si no infligen al menos un nivel de daño o consumen 1000 cm² de material en cada turno (superando con éxito una tirada de Fuerza de Voluntad), sufrirán un nivel de daño letal, dado que el fuego tenderá a alimentarse de su cuerpo físico.

NUSKU, LA FAZ DE LAS LLAMAS

Estos demonios se revelan en forma de llamada de luz amarilla y naranja. Su piel resplandece con la cegadora luz del sol y su piel ondula como si de un espejismo se tratara. Sus ojos adoptan el color del oro bruñido y, cuando se enfurecen, los Nusku irradian olas palpables de calor.

El cabello del ángel se torna de un rojo oscuro u oro rojizo, y se espesa en una melena leonina. Las llamas al descubierto aumentan en intensidad en su presencia y parecen inclinarse ante su señor, pues las lenguas de fuego parecen sentirse atraídas por la divinidad que camina entre ellas.

La Faz de las Llamas confiere las siguientes habilidades.

- **Velo de llamas:** El ángel aparece rodeado por un nimbo de fuego sobrenatural que distrae y confunde a sus adversarios. La dificultad de todos los ataques a distancia o cuerpo a cuerpo dirigidos contra el personaje aumenta en uno.

- **Inmunidad al fuego:** El personaje no sufre daño alguno por exposición al fuego ni al calor.

- **Acciones adicionales:** Se pueden gastar puntos de Fe para conseguir acciones adicionales en un turno, al precio de un punto por acción. Estas acciones tienen lugar en orden descendente de iniciativa, de modo que si un Diablo con iniciativa 7 elige realizar una acción extra, ejecutará su primera acción con una iniciativa de 7 y la segunda con una iniciativa de 6. El jugador deberá decidir comprar acciones adicionales al principio del turno antes de emprender cualquier otra acción.

- **Iniciativa mejorada:** Suma dos al valor de iniciativa del personaje.

Tormento: Cuando el caído es consumido por su naturaleza demoníaca, su piel se torna negra como el humo y parece bullir con patrones de rojo apagado que palpitan al ritmo de los latidos de su corazón. Sus ojos resplandecen como brasas al rojo y su poblada melena ondea acariciada por un viento espectral.

La Faz de las Llamas confiere las siguientes habilidades Atormentadas.

- **Garras/Dientes:** El personaje manifiesta garras y colmillos capaces de infilar Fuerza + 2 de daño agravado.

- **Azote:** El personaje manifiesta una larga cola de reptil rematada en una punta curva de hueso que infinge Fuerza -1 de daño agravado.

- **Aumento de tamaño:** El cuerpo del personaje crece un tercio de su altura normal, sumando los siguientes Rasgos de bonificación: +1 Fuerza, +2 Destreza, +1 Resistencia.

- **Sangre ígnea:** La sangre del personaje quema como la lava. Los objetos inflamables sobre los que caigan apenas algunas gotas estallarán en llamas, y los contrincantes que peleen cuerpo a cuerpo sufrirán un nivel de daño letal cada vez que consigan herir al demonio.



Azote
(Ashaku)

Los Ángeles del Firmamento gobernaban los vientos bajo la bóveda estrellada del Cielo y acercaban el soplo de vida de Dios al hombre y las bes-

tias. El Saber del Despertar era fundamental para esta tarea sagrada, pues imbía los cuerpos de los recién nacidos con la chispa de la vida y evitaba que sus protegidos enfermaran y sufrieran heridas. Antes de la Caída, todas las criaturas que recibían la bendición de la vida quedaban vinculadas desde ese momento al ángel que la hubiera despertado, lo que permitía a los espíritus guardianes presentir cuándo sufrían o corrían peligro sus hijos para volar a su lado. Los Asharu perdieron este vínculo innato tras la Caída pero, con el tiempo, los Azotes amasaron una ingente cantidad de conocimientos con los que restauraron una fracción de su penetrante conciencia: el Saber del Firmamento. La labor de dirigir las corrientes de aire que sustentaban la vida en el Paraíso, segundo de sus deberes como dadores de vida, quedaba comprendida en el Saber de los Vientos.

SABER DEL DESPERTAR

• ENCONTRAR AL FIEL

Esta evocación permite al Azote localizar a un individuo en concreto, tanto mortal como demonio, rastreando su reserva de Fe.

Sistema: Tira Percepción + Consciencia. La dificultad dependerá de la información relativa al sujeto que posea tu personaje. Si conoce el nombre común del sujeto, la dificultad será de 8. Si el sujeto es un demonio y el personaje conoce su Nombre Celestial, la dificultad será de 7. Si conoce el Nombre Verdadero del demonio, dificultad 6. El Azote puede detectar y localizar a un individuo a tantos kilómetros de distancia como puntos de Fe permanente tenga. Los demonios que sean buscados de este modo podrán emplear su conciencia sobrenatural para detectar la búsqueda como una acción refleja (consulta la sección dedicada a los poderes inherentes). Si el demonio detecta la búsqueda, podría evitar que lo encontraran superando una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si consigue más éxitos que el Azote, eludirá la búsqueda.

Tormento: Los demonios monstruosos sólo pueden detectar focos de ruina espiritual o corrupción. Podrán valerse de esta evocación para localizar individuos cuya Fe o Fuerza de Voluntad se haya reducido a cero.

•• PURIFICAR

Los Azotes utilizan esta evocación para purificar seres vivos, sea éste vegetal, animal o humano. Al concentrar su Fe en un objetivo, cualquier veneno, infección o tejido enfermo es literalmente expulsado del organismo, surgiendo en forma de fluido negro y viscoso.

Sistema: Tira Resistencia + Medicina. La dificultad de la tirada dependerá de la virulencia y la magnitud de la enfermedad o veneno. Purificar un cuerpo de los efectos del alcohol tiene una dificultad de 6, mientras que una enfermedad mortal como la tuberculosis o el cáncer, supondrá una dificultad de 8 o más. Este proceso es a todo o nada. O bien la evocación repele la enfermedad o no la repele, y el demonio sólo podrá intentarlo una vez con un sujeto determinado en el caso de una enfermedad o veneno específico. El Azote ha de poder tocar a su objetivo a fin de realizar esta evocación.

Tormento: Los Azotes monstruosos utilizan esta evocación para propagar la enfermedad y la corrupción. Cada éxito que obtengan en su tirada de Fe infligirá un nivel de daño contundente a una víctima con vida. Es más, la víctima padecerá un nivel de daño contundente adicional y perderá un punto de Fuerza de Voluntad temporal a diario desde ese momento, lo que refleja la propagación de la corrupción por su sistema. Esta enfermedad no tiene tratamiento médico. Afectará a la víctima durante tantos días como puntos de Fe tenga el Azote.

•• SANAR

Esta evocación permite al Azote sanar incluso las peores heridas que pueda sufrir un demonio o un mortal.

Sistema: Tira Resistencia + Medicina. El Azote puede recuperar todo el daño contundente de su objetivo, o un nivel de salud de daño letal

o agravado por éxito. El personaje tiene que tocar a su objetivo para ejecutar esta evocación.

Tormento: Los Azotes monstruosos emplean esta evocación para envenenar el cuerpo de sus víctimas. Cada éxito reduce temporalmente la Resistencia del objetivo. Si éste perdiera toda su Resistencia, entraría en coma y sufriría un nivel de salud de daño agravado (o daño letal, si la víctima no está sujeta al daño agravado) por hora y éxito restante a menos que reciba atención médica de inmediato. La Resistencia se pierde durante tantos días como puntos de Fe tenga el demonio.

••• ANIMAR

Esta poderosa evocación permite al Azote insuflar el aliento del mismo Dios en objetos inanimados, dotándolos de una especie de vida rudimentaria.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Inteligencia + Pericias. El número total de éxitos conseguidos forma una reserva de dados que emplearás para resolver cualquier acción que emprendan los objetos animados en un turno determinado. El objeto no estará dotado de inteligencia ni conciencia, sino que será una mera extensión de la voluntad del demonio. Éste podrá animar tantos objetos como puntos de Fe permanente tenga en ese momento. Los efectos de la evocación duran una sola escena. El demonio debe tocar un objeto antes de animarlo, pero luego podrá controlarlo a distancia siempre y cuando esté a la vista.

Tormento: Los Azotes monstruosos pueden animar objetos con la misma facilidad que sus congéneres menos Atormentados, pero estos objetos portarán el estigma de su ira y su dolor. A menos que los controle con voluntad férrea, atacarán al primer ser vivo que se ponga a su alcance, aliados y adversarios por igual.

Haz una tirada de Fuerza de Voluntad por cada objeto en cada turno. La dificultad de la tirada será igual al Tormento de tu demonio. Si fallaras cualquiera de estas tiradas, tu demonio perdería el control durante el resto de ese turno y el objeto se volvería loco, atacando a todo ser vivo que se ponga a su alcance. Si el demonio se conforma con permitir que sus objetos siembren el caos sin control, no será necesario lanzar los dados.

•••• RESTAURAR LA VIDA

Esta potente evocación permite al Azote insuflar vida en un cadáver, restaurándole su vitalidad, ya que no su alma. A menos que sea posible conectar el alma al cuerpo, el resultado será un zombi sin mente sometido al control absoluto del demonio.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Medicina. La dificultad dependerá del tiempo que lleve muerto el cuerpo. Para un recién fallecido, la dificultad será de 6, mientras que para uno que pereció hace varios días o incluso una semana, podría ser de 7 o más. No podrán restaurarse cadáveres más antiguos. De tener éxito, el cuerpo volverá a la vida, pero a menos que el Azote pueda dotarlo además de un alma, el resultado será un zombi desencerebrado bajo el control del demonio. Un caído incorpóreo podría ocupar uno de estos cadáveres animados con el permiso del Azote, o podría intentar arrebatar el control al demonio con una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad. Los efectos de esta evocación duran una escena completa, a menos que desees gastar un punto de Fuerza de Voluntad temporal para que la restauración adquiera un carácter permanente. Tu demonio podrá restaurar tantos cadáveres en cualquier momento como puntos de Fe tenga. A fin de resultar afectados, los sujetos deberán encontrarse dentro de un radio en metros igual al valor de Fe de tu personaje.

Tormento: El Azote monstruoso es capaz de restaurar la vida con la misma facilidad que sus congéneres menos Atormentados, pero los cuerpos que regeneren estarán corrompidos por su ira y su dolor. A menos que los controle con una voluntad de hierro, se lanzarán sobre el primer ser vivo que se ponga a su alcance, sin distinguir entre aliados y enemigos.



ANSMAR, LA FAZ DEL FIRMAMENTO

Estos ángeles del Firmamento se revelan como figuras esbeltas y etéreas, de piel pálida y grandes ojos grises. Al hablar, su voz resuena débilmente, como si se escuchara su eco a lo lejos. Alternan episodios de silenciosas distracción con períodos de intenso y perturbador escrutinio.

La Faz del Firmamento confiere las siguientes habilidades especiales.

- **Sentidos mejorados:** Los cinco sentidos del personaje se agudizan hasta niveles sobrehumanos, lo que reduce en dos sus tiradas de Percepción.
- **Alas:** Un par de alas de águila se extienden desde los hombros del personaje. Plenamente desplegadas, cada ala mide un tercio de la altura total del ángel. El personaje puede planear a una velocidad igual a tres veces su velocidad de carrera por turno.
- **Intuición mejorada:** La extraordinaria perspicacia del personaje reduce en dos todas las tiradas de Intuición.
- **Esquiva mejorada:** La dificultad de todas las tiradas de Esquivar se reduce en dos.

Tormento: Los Anshar monstruosos parecen retirarse más aún del reino físico, embozados en un perturbador manto de sombra y bruma. Su piel adquiere un tono gris casi translúcido, sus cuerpos se tornan esqueléticos y demacrados, y la piel se tensa sobre su rostro hasta conferirles el aspecto de socarronas calaveras.

La Faz del Firmamento confiere las siguientes habilidades Atormentadas.

• **Capa de sombras:** El demonio aparece amortajado en un manto de tinieblas, lo que hace que resulte complicado distinguir sus rastros aun a plena luz y se vuelva casi invisible de noche. La dificultad de todas las tiradas de Sigilo se reduce en dos siempre que el demonio permanezca en la sombra o se mueva en la oscuridad. Si el personaje sufre cualquier ataque, se aplicarán las reglas relativas a la Lucha a Ciegas (consulta la página 206 del capítulo dedicado a los Sistemas).

• **Ojos múltiples:** El demonio adquiere entre cuatro y seis ojos adicionales que sobresaldrán de su cabeza o su cuello. Estos órganos extras le proporcionan una visión de 360° y reducen en dos todas las tiradas de Percepción.

• **Iniciativa mejorada:** El personaje suma dos a su iniciativa.

• **Garras:** El personaje manifiesta unas ganas que infligen Fuerza +2 de daño agravado.

SABER DE LOS VIENTOS

• INVOCAR AL VIENTO

Esta evocación permite al demonio invocar viento aparentemente de la nada. El Azote puede controlar la dirección general del viento y emplearlo para aumentar la distancia que es capaz de cubrir de un salto o anular la eficacia de las armas a distancia que empleen contra él.

Sistema: Tira Resistencia + Supervivencia. El número total de éxitos obtenidos determinará la fuerza del viento invocado. Según cómo se emplee el viento, esta fuerza podrá añadirse como número de éxitos automáticos a una tirada de Atletismo (para saltar una enorme distancia, por ejemplo), para aumentar la dificultad de un ataque a distancia perpetrado contra tu personaje, o como reserva de dados para ejercer fuerza contra un objeto (para empujar una puerta, o para derribar a una persona, por ejemplo). El viento persistirá un solo turno. Este viento soplará a cualquier distancia dentro del campo de visión de tu personaje.

Tormento: Cuando los demonios monstruosos invocan al viento, éste estará cargado con el hedor de un matadero y apestará a muerte y putrefacción. Todo aquel que se encuentre inmerso en esta ráfaga deberá superar una tirada de Resistencia (dificultad 7) para no sufrir un nivel de daño contundente que no podrá absorberse. Si esta tirada resultara en fracaso, la víctima tendrá que renunciar a actuar ese turno a causa de las incontenibles arcadas.

•• PUÑO DE AIRE

Esta evocación permite al demonio manipular la presión atmosférica y aplastar objetos, aturdir a los seres vivos o incluso reventarlos por dentro.

Sistema: Tira Resistencia + Supervivencia. Cada éxito inflige un nivel de salud de daño contundente a los seres vivos. Si se dirige contra un objeto inanimado, los éxitos obtenidos se considerarán puntos de Fuerza en la tabla Proezas de Fuerza (página 196, en el capítulo dedicado a los Sistemas) a la hora de determinar qué efecto surte la ráfaga de aire sobre el objetivo. Tu personaje deberá ver a su objetivo para emplear esta evocación sobre él, y los efectos persistirán durante un turno.

Tormento: Los demonios monstruosos pueden recurrir a su odio para intensificar la fuerza de esta evocación hasta el punto de infijir daño letal a los seres vivos.

••• GOBERNAR EL AIRE

Cuando un Azote se sirve de esta evocación, lo rodean unas alas ciclónicas que se convierten en extensiones de su voluntad. Podrá emplear estas ráfagas de aire para manipular objetos.

Sistema: Tira Destreza + Supervivencia. El número total de éxitos conseguidos crea una reserva de dados a utilizar cuando tu personaje emprenda cualquier acción relacionada con el momento de inercia o con el control de objetos u objetivos. La dificultad de aquellas acciones que exijan un control preciso (utilizar un teclado, introducir una llave en su cerradura) será de 9. El Azote podrá afectar a aquellos objetos que se encuentren a una distancia máxima de su valor de Fe en metros. El efecto de esta evocación durará toda la escena.

Tormento: El viento creado por un demonio monstruoso se convierte en un miasma pestilente que anega los pulmones de todo ser vivo al que toque. Cualquier ser vivo que se encuentre dentro del radio de acción de la evocación del demonio sufrirá un nivel de daño contundente por turno que no podrá absorber con ninguna armadura. Los filtros o los instrumentos de respiración artificial como las máscaras antigás serán la única protección eficaz contra este aire viciado.

•••• MURO DE AIRE

Si bien los Azotes pueden transformar un soplo de viento en una violenta tempestad con una sola palabra, también pueden condensar el aire en una barrera impenetrable, capaz de detener los objetos sólidos como si éstos se hubieran estrellado contra una pared de piedra. Al ejecutar esta evocación, el aire se distorsiona visiblemente y adopta el aspecto de un viejo cristal ondulado. Cuanto más fuerte sea la barrera, más opaca se volverá.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Supervivencia. El número total de éxitos conseguidos creará una reserva de dados a utilizar para absorber cualquier ataque a distancia (como si de una armadura se tratase) o para hacer tiradas enfrentadas contra cualquier ataque cuerpo a cuerpo. El muro cubre 10 veces la Fe del personaje por 1000 cm², y tu Azote podrá darle cualquier forma o tamaño dentro de esos límites. Se debe superar una tirada enfrentada de Fuerza + Atletismo (dificultad 7) contra la reserva de dados del muro para traspasarlo. Este muro puede emplazarse en cualquier lugar dentro del campo de visión del Azote, hasta una distancia en metros igual a su valor de Fe. El muro permanecerá en su sitio mientras dure la escena a menos que tu personaje decida retirarlo antes. Si tu personaje resultara Incapacitado, el muro se desvanecería de inmediato.

Tormento: Los demonios monstruosos crean muros de aire semejantes a oleadas de turbia niebla gris que abrasa la carne como si fuera ácido. Todo aquel que intente abrirse paso a través de esta barrera sufrirá un número de dados de daño letal equivalente al Tormento del demonio.

••••• CICLÓN

Esta poderosa evocación permite al Azote infundir el poder de su Fe en el aire, agitándolo así hasta formar un violento torbellino en un parpa-

deo. Esta tormenta desatada afectará a todo lo que toque, aunque el demonio puede concentrarla en un blanco específico si lo desea.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Supervivencia (dificultad 7). El número total de éxitos conseguidos determinará la Fuerza del viento que invoque tu personaje ese turno. La tormenta afectará a todo lo que se encuentre en una distancia en metros igual a la reserva de Fe *actual* de tu personaje: Los objetos ligeros volarán por los aires, las puertas se abrirán de golpe, las ventanas se harán añicos... Compara la fuerza de la violenta con la tabla de Proezas de Fuerza (página 196 del capítulo dedicado a los Sistemas) para determinar cuánta fuerza puede ejercer el viento. Si tu personaje lo prefiere, puede concentrar el efecto del ciclón en un blanco específico si supera una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual a la Fuerza del ciclón). Esta tormenta podrá dirigirse únicamente hasta donde alcance la vista de tu personaje.

Una vez por turno, tira tantos dados como valga la Fuerza de la tormenta. Cada uno de estos éxitos infligirá un nivel de daño contundente a los seres vivos atrapados en ella, o sobre el objetivo concreto de la tormenta. Tu personaje puede hacer que el ciclón gire a su alrededor, o pueden centrarlo en cualquier otra parte al evocarlo, sin sufrir daño alguno en ningún caso.

Cada turno a partir del primero, la tormenta perderá un punto de Fuerza y su radio menguará en un metro, a menos que tu personaje deseé mantenerla (tirando de nuevo Resistencia + Supervivencia y gastando un nuevo punto de Fe).

Tormento: El voraz corazón de la tormenta de un demonio monstruoso arrebata el aire mismo de los pulmones de los vivos para sumarlo a su potencia. Todo ser vivo (a excepción de tu personaje) que se encuentre dentro del radio de acción del ciclón sufrirá un nivel de daño letal por turno al verse privado de aire. Si la Fuerza de la tormenta supera la Fuerza de Voluntad del demonio, éste perderá el control sobre ella y el ciclón afectará a todo lo que toque, *incluido* el mismo demonio.

ELLIL, LA FAZ DE LOS VIENTOS

Los monarcas del aire se aparecen como figuras altas y esbeltas, dotadas de grandes ojos y movimientos rápidos y gráciles. En su forma reveladora, los Ellil están rodeados constantemente por ráfagas de viento que discurren y circulan con la intensidad de sus emociones. El humo o el vapor de los alrededores suelen verse atraídos por estos vientos, lo que genera un vórtice que rodea la cabeza y los hombros de los ángeles a modo de halo ominoso.

La Faz de los Vientos confiere las siguientes habilidades especiales.

- **Visión sobrenatural:** El personaje puede ver a una distancia cinco veces superior a la de un humano corriente, lo que permite al Ellil distinguir los objetos que se encuentren a 50 metros con la misma nitidez que si estuvieran a 10 metros, siempre y cuando haya siquiera una mínima fuente de luz cerca (como la luna en el firmamento). Este efecto también reduce en dos la dificultad de todas las tiradas de Percepción relacionadas con la vista.

- **Alas:** Un par de alas de águila se extienden desde los hombros del personaje. Plenamente desplegadas, cada ala mide un tercio de la altura total del ángel. El personaje puede planear a una velocidad igual a tres veces su velocidad de carrera por turno.

- **Equilibrio perfecto:** La dificultad de todas las tiradas de Atletismo relativas a saltar y cabriolar disminuye en dos.

- **Inmunidad al daño por caída:** El personaje no sufre daño de ningún tipo de resultas de las caídas, sin importar la altura.

Tormento: Los Ellil que sucumben a su naturaleza demoníaca se tornan magros y sus rasgos parecen cincelados a escoplo, dominado su semblante por unos enormes ojos que no parpadean. Sus alas, otrora esplendorosas, se vuelven sarnosas y desastradas, y su cuerpo se encorva; prefieren agazaparse a estar erguidos. Se muestran inquietos en todo momento, incapaces de estar sentados en el mismo sitio por espacio de más de algunos minutos seguidos.

La Faz de los Vientos confiere las siguientes habilidades Atormentadas especiales.

- **Garras:** El personaje manifiesta en manos en pies unas gruesas garras curvas que infligen Fuerza +2 de daño agravado.

- **Acciones adicionales:** Se pueden gastar puntos de Fe para conseguir acciones adicionales en un turno, al precio de un punto por acción. Estas acciones tienen lugar en orden descendente de iniciativa, de modo que si un Diablo con iniciativa 7 elige realizar una acción extra, ejecutará su primera acción con una iniciativa de 7 y la segunda con una iniciativa de 6. El jugador deberá decidir comprar acciones adicionales al principio del turno antes de emprender cualquier otra acción.

- **Púas:** Los hombros y los brazos del demonio se cubren de un manto de púas afiladas que suponen un peligro para sus adversarios en el cuerpo a cuerpo. El atacante que consiga golpear a un demonio en combate cuerpo a cuerpo sufrirá un nivel de daño letal a menos que supere una tirada de Destreza (dificultad 7).

- **Bilis cáustica:** El demonio puede vomitar un torrente de bilis corrosiva sobre sus adversarios, y apuntar con precisión hasta su valor en Fe entre 3 metros (redondeando hacia arriba). Es preciso superar una tirada de Destreza + Atletismo para golpear al objetivo. La bilis infinge Fuerza -1 de daño agravado.

MALEFACTOR (ANNUNAKI)

Aunque rara vez se dejaron ver, los Artífices eran los responsables de mantener en buen estado la siempre cambiante faz del Paraíso, excavando valles, levantando montañas y tendiendo llanuras en un lento pero constante ciclo dinámico que estimulaba los demás ciclos de la vida física. Este deber principal estaba representado por el Saber de la Tierra, que otorgaba a estos ángeles los secretos del moldeado de la roca y el suelo, fuera cual fuera su tamaño o extensión. Esta colossal tarea estaba unida a la responsabilidad de hacer de la tierra un lugar accesible para todas las criaturas vivas que la poblaban, tendiendo caminos que unieran un sitio con otro. El Saber de las Sendas es un conglomerado sutil pero potente de evocaciones que dictan la manera en que pasa un objeto físico de un lugar a otro. La humanidad cree que la distancia más corta entre dos puntos es la línea recta, pero esto se debe a que así lo desearon los ángeles de la tierra en el alba de los tiempos. Aunque estas poderosas artes fueran fundamentales para la existencia del Paraíso, resultaban lentas e indirectas según los estándares mortales. Al comenzar la guerra, los Annunaki buscaron el modo de conseguir que sus poderes resultaran más inmediatamente útiles para sus aliados demoníacos y mortales, lo que condujo a la síntesis de armas y herramientas mejoradas por medios demoníacos. Estos métodos, comprendidos en el Saber de la Forja, se consideran ahora el auténtico sello de los Malefactores.

SABER DE LA TIERRA

• ARRAIGAR

Esta evocación permite al demonio vincular su cuerpo físico a la tierra bajo sus pies. Mientras se mantenga su efecto, no podrá ser movido, levantado ni derribado a menos que él así lo deseé.

Sistema: Tira Fuerza + Supervivencia. Si supera la tirada, el Malefactor arraigará y no podrá ser apartado de ese lugar a menos que lo deseé.

Tormento: Los demonios monstruosos pueden hundirse en el suelo y moverse bajo tierra en cualquier dirección. El número de éxitos obtenidos determinará los metros que podrá cubrir el demonio en línea recta. Cada

giro requerirá una tirada de Fuerza + Atletismo. De fallar la tirada, el demonio se verá expulsado a la superficie.

•• REMOVER LA TIERRA

Esta evocación permite al Malefactor provocar que la tierra confiese sus secretos enterrados. Al concentrarse en un objeto determinado (p.ej.: oro, hierro, cadáveres), el demonio conseguirá que la tierra que lo rodea se agite y remueva, sacando así a la superficie los objetos deseados.

Sistema: Tu personaje determina qué es lo que busca bajo tierra y tú haces una tirada de Fuerza + Supervivencia. El número de éxitos obtenidos determinará el radio en metros —profundidad incluida— alrededor de tu personaje que se ve afectado por la evocación. Si el objeto o material se encuentra en la zona, será expulsado a la superficie.

Tormento: Los demonios monstruosos pueden valerse de este saber para crear una especie de remolino que sumerja objetos bajo tierra. Los demonios o los humanos afectados por esta evocación podrían intentar escapar a sus efectos si dispusieran de una acción ese turno. El objetivo será enterrado un número de metros igual al total de éxitos de la tirada dividido entre tres (redondeando hacia arriba). Para escapar de la tumba de tierra será preciso superar una tirada extendida de Fuerza + Atletismo (dificultad 8), una por minuto. Hasta que la víctima obtenga más éxitos de los que conseguiste tú, permanecerá enterrada y sufrirá daño del mismo modo que si se estuviera ahogando (consulta la página 220 del capítulo dedicado a los Sistemas).

••• MOLDEAR LA TIERRA

Esta potente evocación permite al Malefactor conseguir que la tierra se mueva y moldee a su antojo. A un gesto suyo, podría levantarse del suelo una pared de tierra o piedra que lo proteja, o los muros de un edificio podrían derretirse como si fueran de cera, creando así un portal que antes no estuviera allí.

Sistema: Tira Fuerza + Pericias. La dificultad queda determinada por el tipo de material afectado (la tierra sin prensar tiene una dificultad de 5; el granito, de 6; los materiales procesados, como el cemento, de 7). El número de éxitos obtenidos determinará cuántos miles de centímetros cúbicos de material puede manipular el demonio. Se puede dirigir el material afectado para que asuma la forma que desee el demonio dentro de esos parámetros. El material afectado deberá encontrarse dentro de un radio en metros igual a la Fe del personaje, y los cambios impuestos serán permanentes.

Tormento: Los demonios monstruosos pueden afectar a la tierra del mismo modo que sus congéneres menos atormentados, pero el material manipulado será increíblemente tóxico. Cualquier ser vivo que entre en contacto con esta tierra corrompida sufrirá un nivel de daño letal por turno de exposición.

•••• TORMENTA DE TIERRA

Esta evocación provoca que se liberen del suelo nubes de tierra y trozos de piedra o cemento para formar un remolino de proyectiles letales que rodearán al Malefactor, protegiéndolo de los ataques y abasteciéndolo de misiles que lanzar contra sus adversarios.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Fuerza + Supervivencia. El número de éxitos conseguidos creará una reserva de dados que se lanzarán como armadura para absorber el daño resultante de cualquier ataque dirigido contra el Malefactor. La tormenta girará en torno al caído y se moverá cuando él se mueva. Si el demonio lo desea, puede sacrificar un dado de su reserva en cualquier turno para arrojar un proyectil de tierra o roca del tamaño de un puño a un objetivo. Como ocurre con todos los ataques a distancia, lanzará Destreza + Atletismo para dar en el blanco, y su reserva de dados de daño contundente será igual a su valor de Fe. El radio de esta



evocación se extiende tantos metros como puntos de Fe tenga el personaje. Quienes se vean atrapados dentro de este radio sufrirán el azote de molestas esquirlas, lo que aumentará en uno la dificultad de cualquier acción que emprendan. Los efectos de la evocación duran hasta el final de la escena.

Tormento: La barricada invocada por un demonio monstruoso se parece más bien a una tormenta de arena, capaz de desollar a los seres vivos y de erosionar objetos inanimados en cuestión de momentos. La versión Atormentada de esta evocación no proporciona dados de absorción adicionales ni ataques a distancia, pero infinge tantos dados de daño letal como puntos de Tormento tenga el personaje a todo lo que se encuentre dentro del radio de la tormenta, salvo al Malefactor. Del mismo modo, las nubes de tierra, piedra y polvo sirven para ocultar en gran medida al demonio, lo que aumenta en uno la dificultad de cualquier ataque a distancia dirigido contra él.

••••• TERREMOTO

Al concentrar todo el poder de su voluntad, el Malefactor puede acumular las energías que yacen bajo la superficie de la tierra y crear un temblor breve pero poderoso, capaz de reverberar por toda una ciudad.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Fuerza + Supervivencia; a continuación, distribuye los éxitos obtenidos entre la *intensidad* y el *alcance* del temblor. La intensidad del temblor se añade a la dificultad de las acciones de cualquier persona dentro de la zona, y se emplea como reserva de dados para determinar el daño que sufren las estructuras en pie. Un pequeño edificio de madera, como una cabaña, posiblemente tenga uno o dos puntos de estructura, mientras que una casa de ladrillos podría tener tres o cuatro.

La dificultad de la tirada de daño será de 6. Si el edificio sufre más daño que puntos de estructura tenga, se derrumbará.

El alcance del temblor determina su radio efectivo. Un éxito y el temblor afectará la Fe del personaje entre tres (redondeando hacia arriba) en miles de centímetros cuadrados. Dos éxitos y serán metros cuadrados. Tres y serán kilómetros cuadrados. Por consiguiente, el demonio puede provocar una destrucción inmensa a pequeña escala, significativa a media escala, o reducida a gran escala.

El temblor dura un turno por punto de intensidad que se le haya asignado.

Tormento: El demonio Atormentado provoca que la tierra se estremeca y expulse nubes tóxicas cargadas de ceniza y de un fuerte olor a azufre. Además de los efectos antes detallados, el aire nocivo aumenta en dos la dificultad de todas las tiradas de Percepción que se realicen en la zona, y las víctimas sufrirán un nivel de daño contundente por cada turno que estén expuestas a los gases. Estos efectos se prolongarán un número de turnos igual a la intensidad del terremoto.

KISMAR, LA FAZ DE LA TIERRA

Estos ángeles se manifiestan como figuras imponentes de piel oscura, desde un marrón cremoso al negro absoluto, y sus cuerpos parecen escupidos en piedra, con los músculos y los huesos nítidamente perfilados en un marco desprovisto de grasa o flaccidez. Los Kishar no tienen pelo, y sus iris poseen la claridad y el color de las piedras preciosas: rubí, zafiro, esmeralda, granate, topacio y diamante. El aire que los rodea huele a tierra recién removida, preñada con la promesa de la vida.

La Faz de la Tierra confiere las siguientes habilidades especiales.

- **Aumento de tamaño:** El cuerpo del personaje crece un tercio de su altura normal, sumando los siguientes Rasgos de bonificación: +1 Fuerza, +2 Destreza, +1 Resistencia.
- **Inmunidad al daño contundente:** El personaje es inmune a cualquier ataque que únicamente inflija daño contundente.
- **Fuerza irresistible:** La dificultad de cualquier Proeza de Fuerza (página 196) que acometa el personaje se reduce en dos.
- **Visión nocturna:** El personaje puede ver en la oscuridad absoluta como si fuera de día.

Tormento: Los Kishar monstruosos son enormes y deformes; su piel pétrea está cubierta de aristas y bordes afilados, resquebrajada, y de sus grietas rezuma un icor negro y aceitoso.

La Faz de la Tierra confiere las siguientes habilidades Atormentadas especiales.

- **Extremidades adicionales:** El demonio desarrolla un segundo par de brazos. Los brazos adicionales le permitirán desviar o parar asaltos cuerpo a cuerpo o sin armas sin necesidad de renunciar a su acción declarada ese turno, o ejecutar dos ataques extras por turno (con su reserva de dados completa).

• **Fauces desencajadas:** El metabolismo del demonio es como el de un horno, capaz de consumir virtualmente cualquier material sin sufrir daño. El metal, la piedra o la carne pueden ser engullidas y digeridas con facilidad. La dificultad de los ataques de mordisco se reduce en dos, y el mordisco infinge Fuerza +4 de daño agravado.

• **Clavos:** El cuerpo del demonio se cubre de afilados clavos rocosos que suman dos dados de daño agravado a los ataques sin armas del Kishar.

• **Icor:** Un repulsivo icor negro recubre el cuerpo del demonio, volviéndolo difícil de aprehender o sujetar. La dificultad de cualquier tirada de presa dirigida contra el demonio aumenta en dos.

SABER DE LAS SENDAS

• ENCONTRAR EL CAMINO

Esta evocación permite al Malefactor determinar si existe un camino entre él y su destino, y si se ajusta a los criterios que exige. La senda será visible sólo para el demonio y aquellos a los que toque, y se revelará como una tenue línea de un azul plateado, como un rayo de luz de luna.

Sistema: Tu personaje establece cuáles son los criterios del camino que busca y tú haces una tirada de Percepción + Supervivencia. El número de éxitos requeridos dependerá de los criterios sentados y la distancia a cubrir. Por ejemplo, si tu personaje quiere encontrar un camino que atravesie una zona boscosa impenetrable o un pantano, quizás sólo necesites un éxito. Si desea atravesar un campo abierto sin ser visto, podría necesitar dos éxitos o más. Un camino que lo saque sano y salvo de un edificio en llamas podría requerir tres o más éxitos. Si falla la tirada, no encontrará el camino.

Tormento: Los demonios monstruosos pueden buscar caminos igual que sus congéneres más humanos, pero la dificultad de sus tiradas será igual a su Tormento. Cuanto más perverso sea el demonio, menos podrá concentrarse para efectuar la búsqueda.

•• ALLANAR EL CAMINO

A este nivel, al Malefactor no le hace falta buscar un camino transitible: Puede tender el que más se ajuste a sus necesidades, si bien esto no sea algo que pueda hacerse de forma improvisada.

Sistema: El demonio determina los criterios del camino que desea allanar y la distancia que piensa cubrir, y tú tiras Destreza + Supervivencia. La dificultad de la tirada aumenta de acuerdo con la complejidad del camino. Un atajo que acorte el viaje, que el transeúnte pase desapercibido, y que sea lo bastante ancho para permitir que pasen varias personas a la vez es algo muy complicado, y podría tener una dificultad de 9 o 10. Deberás obtener tantos éxitos como cientos de metros quieras que mida el camino.

Estos éxitos pueden lograrse por medio de acciones extendidas, pero deberán reunirse en turnos consecutivos. Siguiendo con el ejemplo anterior, si tu Malefactor quiere tender un camino de esas características entre dos puntos que distan 500 metros de distancia entre sí, tendrías que conseguir cinco éxitos con una dificultad de 9 o 10. El camino, una vez allanado, será visible sólo para el Malefactor (aunque el uso con éxito de la evocación Encontrar el Camino podrá detectarlo como si se tratara de cualquier otra vía), y permanecerá transitible durante tantos días como puntos de Fe permanente tenga el personaje. El jugador puede volver la senda permanente al gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad.

Tormento: También los demonios monstruosos pueden tender caminos, pero la corrupción que se imprime en el tejido de sus vías las torna impredecibles y peligrosas. Al atravesar un camino allanado por un demonio monstruoso, las tiradas fracasan si se saca un 1 o un 2 con los dados. Este fracaso provocaría que el viajero se extraviara y abandonara el camino en un punto al azar, a determinar por el Narrador: un paso en falso posiblemente fatídico si el camino en cuestión pasa por debajo de un lago o a través de una montaña.

••• OCULTAR EL CAMINO

Los caminos, una vez formados, pueden ser encontrados y seguidos por cualquier demonio que tenga ojos para verlos... a menos que el Malefactor que los tendiera haya decidido ocultarlos.

Sistema: Tira Percepción + Supervivencia. Cualquier demonio que intente encontrar el camino a posteriori deberá conseguir más éxitos que el Malefactor cuando busque la ruta oculta. Este camuflaje durará tantos días como Fe permanente tenga el personaje, o será permanente si se gasta un punto temporal de Fuerza de Voluntad.

Tormento: Los demonios monstruosos no ocultan sus caminos, sino que los siembran de trampas con las que recibir a los incautos. Al ejecutar la evocación, los éxitos obtenidos se convierten en niveles automáticos de daño contundente a inflictir sobre cualquiera que intente transitar la senda. Esta trampa puede detectarse con una tirada de conciencia sobrenatural (consulta la página 145), pero no podrá eludirse ni desactivarse. Al contrario que la forma más benigna de ocultación, esta trampa no puede hacerse permanente. Desaparecerá al cabo de tantos días como puntos de Tormento tenga el demonio.

••• CERRAR EL CAMINO

Esta evocación permite al Malefactor sellar ambos extremos de un camino, cerrándolo así tanto, a aliados como adversarios hasta que decida volver a abrirlo. Las sendas cerradas de este modo suelen estar "candadas" con alguna palabra especial, una especie de llave que permite el paso a algunos y se lo restringe a otros.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Destreza + Supervivencia. Deberás conseguir tantos éxitos como cientos de metros cubra el camino, aunque estos éxitos pueden reunirse por medio de una tirada extendida en turnos sucesivos. Si lo consigues, se cerrará el camino. Si hubiera transeúntes en la vía en esos momentos, permanecerán atrapados en ella hasta que el demonio decida volver a abrirla. Puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad temporal para que tu personaje cree una contraseña con la que otros demonios (y esclavos) puedan entrar en el camino.

Las sendas cerradas con este poder pueden abrirse a la fuerza si se supera una tirada de Fuerza de Voluntad. La dificultad será igual a la Fuerza de Voluntad que tuviera el Malefactor en el momento de bloquear el camino, y la tirada debe arrojar un número de éxitos igual al valor de Fe que tuviera el demonio en el momento de cerrar la vía. Abrir un camino de este modo puede convertirse en una acción extendida a resolver en varios turnos.

Tormento: Los demonios monstruosos no cierran los caminos... los dinamitan. Una vez más, deberás conseguir tantos éxitos como cientos de metros cubran el camino, en una acción extendida durante varios turnos, tras lo



queta de un barco, el panel de vidrio de una ventana puede transformarse en una delicada corona de cristal, o una tubería de acero podría moldearse en manos del Malefactor en una espada afilada.

Sistema: Tira Destreza + Pericias. Debes conseguir un número de éxitos variable en función de la complejidad del objeto que deseas crear. Para un martillo hará falta un éxito, mientras que un reloj necesitaría cinco o más. Estos éxitos pueden reunirse por medio de acciones extendidas, lo que permitirá al personaje trabajar en un objeto, dejarlo apartado y retomar la empresa horas o incluso días más tarde. La dificultad para crear máquinas sofisticadas, como motores de combustión interna o generadores eléctricos, es de 9 y se necesitarían 10 éxitos o más para completar la obra. Los objetos de alta tecnología como los ordenadores tendrán una dificultad de 10 y podrían requerir hasta 15 éxitos o más para verse completados. Los objetos creados de este modo persistirán indefinidamente a menos que sean destruidos.

Tormento: Los objetos creados por los demonios monstruosos son peligrosos e impredecibles, tan capaces de provocar una tragedia como de desempeñar la labor para la que fueron diseñados. Los objetos creados de este modo fracasan con un 1 o un 2 al ser utilizados, y el usuario o quien esté más cerca sufrirá las consecuencias.

•••• ENCANTAR OBJETO

Esta poderosa evocación es la que más se asocia con los ángeles de la tierra: la capacidad de infundir en cualquier objeto cualidades sobrenaturales capaces de convertir en una persona normal en un héroe... o en un monstruo. Muchos de estos objetos se crean específicamente con ese propósito, pero los Malefactores también son expertos en coger objetos ya existentes e investirlos de nuevas y aterradoras habilidades.

Sistema: Crear un objeto encantado es un proceso arduo y costoso que requiere una sustancial inversión de tiempo y energía. Si el Malefactor crea el objeto a ser encantado, la dificultad de la evocación será de 6. Si trabaja con un objeto ya existente, la dificultad será de 8. A fin de encantar un objeto, el demonio deberá poseer antes una senda de saber que evoca la investidura en cuestión. Por ejemplo, si el demonio pretende crear un espejo mágico que muestre una ilusión de belleza perfecta a todo el que se mire en él, necesitará disponer al menos de un punto en el Saber de la Luz, la senda que gobierna las ilusiones. Los efectos más complejos requerirán, lógicamente, alguna combinación del saber pertinente. Si el demonio desea que el espejo perciba los deseos más profundos del mortal y muestre una ilusión que los refleje, le hará falta recurrir al Saber de la Luz y al de la Humanidad. El Narrador tiene la última palabra a la hora de decidir qué saber (y a qué nivel) es necesario para crear un objeto determinado. Los objetos encantados recurren a la fe inherente del usuario para ejecutar sus funciones sobrenaturales. Los mortales (esclavos incluidos) tendrán que superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para acceder a las habilidades de un objeto, mientras que los demonios deberán superar una tirada de Fe (dificultad 6). Esta tirada deberá hacerse siempre que se quiera utilizar el objeto. Si la tirada fracasara, el personaje perdería un punto del rasgo relevante. Del mismo modo, los personajes pueden sintonizar con un objeto y crear un enlace permanente que lo mantenga activo en todo momento. Para sintonizar con un objeto de este modo es preciso gastar un punto de Fuerza de Voluntad permanente (para los humanos y los esclavos) o de Fe permanente (para los demonios). Una vez sintonizado, el personaje podrá utilizar el objeto a voluntad sin necesidad de activarlo mediante una tirada de dados.

Si el demonio posee el conocimiento necesario, haz una tirada extendida de Destreza + Pericias y gasta un punto de Fe. El número de éxitos necesario para crear un objeto encantado es $4 \times$ el número de puntos de Fe invertidos en el objeto. Por tanto, el objeto que requiera 1 punto de Fe para ser creado necesitaría 4 éxitos (4×1) a obtener en una tirada extendida de Destreza + Pericias. Si esta tirada de creación se salda con un fracaso, el objeto será destruido. Esta evocación no surte efecto sobre los objetos de alta tecnología, como los ordenadores u otro tipo de equipos electrónicos.

Tormento: Los demonios monstruosos crean objetos malditos que consumen el alma de su usuario y acarrean desgracias para quienes estén cerca de él. Los objetos malditos fracasan con un 1 o un 2, y las consecuencias de este fracaso caerán siempre sobre el usuario, sus amistades o sus seres queridos, si se encuentran en las proximidades. Es más, en vez de tirar los dados para activar el objeto, los mortales (esclavos incluidos) deberán perder un punto de Fuerza de Voluntad con cada uso, mientras que los demonios ganarán un punto de Tormento temporal.

••••• IMBUIR OBJETO

Aunque es su habilidad para encantar objetos lo que hace que tantos caídos busquen a los Annunaki, esta evocación los vuelve igualmente temibles, pues permite al Malefactor encerrar un alma —mortal o demoníaca— dentro de un relicario u otro objeto especialmente preparado.

Sistema: Tu personaje debe preparar un recipiente adecuado para retener al espíritu en cuestión. Este recipiente deberá estar hecho de materiales naturales y trabajado a mano. Si el creador del recipiente es el mismo Malefactor, la dificultad de la evocación será 6. De lo contrario, será 8. Con este recipiente en sus manos, tu personaje puede lanzar esta evocación sobre cualquier espíritu incorpóreo (caso de un demonio desalojado de su huésped mortal, o de un fantasma) siempre que esté dentro de un radio en metros igual a su Fe. Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Pericias, en una tirada enfrentada a la Fuerza de Voluntad del objetivo. Si tu esfuerzo tiene éxito, el espíritu quedará encerrado dentro del recipiente. Las almas mortales atrapadas de este modo no pueden interactuar con el mundo físico. Los demonios, en cambio, todavía pueden utilizar sus poderes inherentes y sus sendas de saberes, siempre y cuando les quede algo de Fe (cualquier pacto existente que tuvieran con sus esclavos mortales se mantendrá en pie). La única manera de liberar un alma encerrada de este modo consiste en destruir el recipiente que la alberga.

Tormento: Los demonios monstruosos que encierran almas por medio de esta evocación las corrompen con su Tormento, deformando a los espíritus hasta convertirlos en entidades malévolas y enloquecidas. Las almas mortales atrapadas de esta manera sufren un trastorno permanente, a determinar por el Narrador. Los caídos encerrados en esta prisión deberán aumentar su Tormento permanente en tantos puntos como éxitos resultaran de la tirada de Resistencia + Pericias con que fueron atrapados.

MUMMU, LA FAZ DE LA FORJA

Los ángeles de la forja se aparecen como gigantes fraguados a partir del negro hierro de la tierra: sus poderosos cuerpos musculosos resplandecen iluminados por venas de magma y sus ojos relucen como discos de bronce bruñido. Su voz es profunda y atronadora, como el rugir de un horno. En su forma apocalíptica, estos caídos son inmunes a las temperaturas y la presión extremas, y las brasas candentes son para ellos como los cubitos de hielo para los mortales.

La Faz de la Forja confiere las siguientes habilidades especiales.

- **Maestro artesano:** La dificultad de todas las tiradas de Pericias disminuye en dos.

- **Aumento de tamaño:** El cuerpo del personaje crece un tercio de su altura normal, sumando los siguientes Rasgos de bonificación: +1 Fuerza, +2 Destreza, +1 Resistencia.

- **Voz atronadora:** El grito del personaje hace añicos los cristales y consigue que tiemble la piedra. Todos los que se encuentren en un radio de tantos metros como Fe tenga el personaje sufrirán cuatro dados de daño contundente. Esta habilidad puede emplearse sólo una vez por escena, y es necesaria una acción para llevarla a cabo.

- **Inmunidad al fuego:** El personaje es inmune a cualquier posible daño procedente del fuego.

Tormento: Los Mummu Atormentados son criaturas de pesadilla, con la piel de hierro erizada de hojas aserradas, rodeados de una neblina de azufre abrasador. Sus ojos son orbes gemelos de fuego vivo y, allá donde vayan,



Por ejemplo, pongamos que un demonio desea observar la suerte de uno de sus esclavos. El jugador tira Percepción + Intuición y consigue un éxito. Verá los sucesos de la vida de su esclavo relativos al día siguiente y descubrirá que va a ser atropellado por un autobús. Puesto que el jugador obtuvo un éxito, podrá formular una pregunta al Narrador: ¿Por qué atropella el autobús al esclavo? Recibe entonces una imagen del conductor del autocar momentos antes del accidente y ve que lo distrae uno de los pasajeros. El demonio, armado con esta información, podrá decidir ahora cómo va a intentar alterar el resultado según sus deseos.

Tormento: Los demonios monstruosos se sirven de esta evocación para conocer los peligros que acechan a un individuo determinado y poder manipular así estos riesgos para provocar daños o infortunios. La versión Atormentada de esta evocación muestra al Perverso dónde corre peligro el sujeto (sea éste una persona, un lugar o un suceso) de sufrir un accidente o cualquier otra desgracia, así como la mejor manera de garantizar que se produzca la tragedia.

En el ejemplo anterior del esclavo y el autobús, la versión Atormentada de la evocación proporcionaría las mismas imágenes, pero la visión del conductor distraído indica qué debe ocurrir para que tenga lugar la tragedia. Dado que a menudo resulta complicado distinguir una visión que advierte de un peligro de otra que apunte a las causas del mismo, el Narrador tiene la opción de hacer la tirada de Percepción + Intuición por el jugador, facilitarle la información y permitir que sea él quien decida qué hacer con ella.

••••• PERVERTIR EL TIEMPO

Esta poderosa evocación permite al Perverso alterar el discurrir del tiempo en una zona reducida y desfasarla en relación con el resto del cosmos. El Perverso y todo aquel que ocupe esta burbuja de tiempo distorsionada podría moverse más deprisa o más despacio que el resto de los seres y objetos de su entorno.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Intuición. La dificultad viene determinada por el efecto que deseé lograr el Perverso. Si pretende acelerar el tiempo (todo lo que haya dentro de la burbuja se moverá más deprisa que el mundo que la rodee), la dificultad será de 7. Si aspira a aminorar el tiempo (todo lo que haya dentro de la burbuja se moverá más despacio que el mundo que la rodea), la dificultad será de 8. Si lo que quiere es detener el tiempo (el mundo exterior se paralizará en relación con la burbuja), la dificultad será de 9. El número de éxitos determinará cuántos turnos dura la evocación. Cuando ésta surta efecto, nada ni nadie dentro de la burbuja podrá interactuar con el mundo exterior, y viceversa. Para el mundo exterior, el demonio y todo lo que haya dentro de la burbuja sencillamente desaparecerá. Dentro de la burbuja, no obstante, las acciones se desarrollarán como de costumbre. Los objetos y las personas pueden salir de la burbuja (voluntariamente o por la fuerza), en cuyo caso retomarían el flujo temporal normal. Si es el Demonio el que abandona la burbuja, ésta se desplomará y la corriente temporal regresará a la normalidad. Quienes entren en una burbuja ya formada no se unirán a su temporalidad alterada a menos que así lo quiera tu personaje deseé lo contrario.

La cantidad máxima de distorsión temporal queda determinada por un múltiplo o factor del valor de Fe del personaje. Por ejemplo, si el Perverso que acometa la evocación tiene una Fe de 5, podría decidir que la distorsión sea de cinco a uno: cinco turnos en el exterior de la burbuja por cada turno en el interior, o viceversa. La burbuja tiene su centro en el Perverso y su diámetro mide tantos metros como puntos valga su Fe. Una vez creada, la burbuja no se moverá.

Tormento: Los demonios monstruosos utilizan esta evocación para desfasar a una víctima desprevenida y sacarla de la corriente temporal. Para la víctima, esta experiencia será instantánea y espantosa, un roce momentáneo con el vacío que separa los reinos, algo que dejará terribles cicatrices en la cordura de una persona. La evocación afecta a todos los individuos dentro de un radio de tantos metros como puntos de Fe tenga el personaje. Los demonios podrán resistirse a los efectos superando una tirada en-

frentada con su Fuerza de Voluntad, siendo la dificultad igual al Tormento del Perverso. Las víctimas desfasadas desaparecerán durante tantos turnos como corresponda al paso del tiempo dentro de la burbuja en relación con el exterior. Cuando regresen a la corriente temporal normal, las víctimas perderán un punto de Fuerza de Voluntad temporal por cada turno que hayan pasado desfasadas: Si esta pérdida redujera su Fuerza de Voluntad a cero, sufrirían un trastorno permanente.

NINSUN, LA FAZ DE LOS PATRONES

La piel de los ángeles del gran designio es de color índigo. Sus cuerpos lampiños están cubiertos de intrincadas líneas y diseños inscritos en una luz azul plateada que se mueven y fluctúan según el ángulo de la luz y la intensidad del talante del ángel. Sus ojos son como zafiros rutilantes que proyectan la fría luz de las estrellas.

La Faz de los Patrones confiere las siguientes habilidades especiales.

- **Alas:** Un par de alas de águila se extienden desde los hombros del personaje. Plenamente desplegadas, cada ala mide un tercio de la altura total del ángel. El personaje puede, planear a una velocidad igual a tres veces su velocidad de carrera por turno.
- **Iniciativa mejorada:** El personaje suma dos a su iniciativa.
- **Intuición mejorada:** La extraordinaria perspicacia del personaje reduce en dos todas las tiradas de Intuición.
- **Agudeza mental mejorada:** El personaje recibe las siguientes bonificaciones a sus rasgos: +1 Inteligencia, +1 Astucia, +2 Percepción.

Tormento: Los Ninsun monstruosos pierden su tonalidad índigo y se vuelven negros como la nada. Los patrones que cubren sus cuerpos adoptan el color del mercurio y sus ojos son apenas dos oquedades vacías. Su par extra de estilizados brazos da a estos demonios un marcado aspecto arácnido.

La Faz de los Patrones confiere las siguientes habilidades Atormentadas especiales.

- **Aura de infortunio:** Cualquier individuo que se encuentre a menos metros del demonio que puntos valga su Tormento, fracasará en sus tiradas con un 1 o un 2.
- **Acciones adicionales:** Se pueden gastar puntos de Fe para conseguir acciones adicionales en un turno, al precio de un punto por acción. Estas acciones tienen lugar en orden descendente de iniciativa, de modo que si un Diablo con iniciativa 7 elige realizar una acción extra, ejecutará su primera acción con una iniciativa de 7 y la segunda con una iniciativa de 6. El jugador deberá decidir comprar acciones adicionales al principio del turno antes de emprender cualquier otra acción.
- **Extremidades adicionales:** El demonio desarrolla un segundo par de brazos. Los brazos adicionales le permitirán desviar o parar asaltos cuerpo a cuerpo o sin armas sin necesidad de renunciar a su acción declarada ese turno, o ejecutar dos ataques extras por turno (con su reserva de dados completa).
- **Susurros sibilinos:** La dificultad de todas las tiradas de Subterfugio se reduce en dos.

SABER DE LOS PORTALES

• ABRIR/CERRAR PORTALES

Esta evocación da al Perverso un control absoluto de los portales que encuentre. Todas las puertas y ventanas se abrirán o cerrarán a su antojo.

Sistema: Tira Manipulación + Intuición. El número de éxitos requerido lo determinará la complejidad del portal y sus respectivos mecanismos de cierre. La puerta de una residencia cualquiera precisará de un éxito, mientras que la de la celda de una cárcel podría requerir hasta tres. De superarse la tirada, el portal se cerrará o abrirá a un toque del personaje.

Tormento: Los demonios monstruosos no abren ni cierran los portales, sino que los echan abajo o los trancan de un portazo. Cuando un demonio Atormentado afecte a un portal con esta evocación, el número de



éxitos obtenidos se aplicarán también como puntos de Fuerza al portal en cuestión, causando daño en sus materiales como si se estuviera llevando a cabo una proeza de Fuerza (página 196).

•• CREAR PROTECCIÓN

Esta evocación permite al Perverso sellar todos los portales de una zona, volviéndola inviolable para las fuerzas externas.

Sistema: El personaje deberá encontrarse dentro de la zona que deseé sellar con esta evocación. Tira Carisma + Intuición. De superar la tirada, todas las vías de acceso a dicha zona se tornarán infranqueables. Incluso las vías abiertas se bloquearán con bancos de niebla, y lo que parecerá una barrera de aire sólido impedirá el paso a todo el que intente trasponer el umbral. Una vez cerrada, la zona es inaccesible, aun cuando se intente emplear otro saber (como el de las Sendas o los Reinos). A fin de penetrar la protección, el intruso deberá superar el número de éxitos que hayas logrado, tirando contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de tu personaje. La zona permanecerá cerrada el resto de la escena.

Tormento: Los demonios monstruosos pueden crear protecciones, pero sus energías no repelen a los intrusos, sino que infligen dolor a quienes intenten violar un espacio protegido. Cuando el intruso cruce un portal protegido, sufrirá tantos niveles de daño como éxitos consiguieras en tu tirada. Este daño puede absorberse, pero la dificultad de la tirada de Resistencia será igual al Tormento de tu personaje.

••• TELEPORTACIÓN

Esta evocación permite al Perverso utilizar un portal existente para transportarse instantáneamente a un portal similar existente en otra localización, quizá a cientos de kilómetros de distancia.

Sistema: Tira Inteligencia + Intuición. El número de éxitos requeridos dependerá de lo familiarizado que esté tu personaje con su destino. Si se trata de un lugar que conozca a la perfección, como una puerta de su propio hogar, bastará con que saque un éxito. Si se trata de un sitio que visite asiduamente, dos éxitos. Si el destino es algún sitio que el Perverso sólo haya visitado una vez, harán falta tres éxitos. El demonio tendrá que haber visitado su destino al menos en una ocasión antes de viajar allí por medio de esta evocación, y el portal de destino deberá ser igual al de partida. Si traspone una puerta, su destino será una puerta. El Perverso puede recorrer hasta 150 kilómetros por cada punto de Fe que tenga. Por consiguiente, un Perverso con Fe 10 podría cubrir una distancia de hasta mil quinientos kilómetros.

Tormento: Los demonios monstruosos que ejecuten esta evocación se verán seriamente impedidos por su falta de concentración. Si la evocación se resuelve con éxito, deberán superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual a su Tormento) para no verse teletransportado a un destino al azar, aunque conocido, a elección del Narrador.

•••• COLOCACIÓN

Del mismo modo que Teleportación, esta evocación permite a un Perverso emplear un portal para vincular dos lugares por un breve espacio de tiempo, permitiendo así que alguien más pase de un sitio a otro.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Intuición. La dificultad quedará determinada por lo familiarizado que esté tu personaje con el lugar al que desee llegar. Si conoce perfectamente el lugar, dificultad 6. Si ha visitado el sitio en varias ocasiones, dificultad 7. Si sólo ha estado allí una vez, dificultad 8. Si nunca ha estado allí y se guía simplemente por las indicaciones de otro, dificultad 9. El portal permanecerá abierto tantos turnos como éxitos obtenga. Como ocurre con Teleportación, el demonio deberá valerse de un portal ya existente (una puerta, una ventana, una boca de alcantarilla) para pasar de una localización a otra. Podrán cruzar tantos individuos (en una u otra dirección) como resulte posible en el tiempo disponible. El Perverso puede cubrir hasta 150 kilómetros por punto de Fe que tenga.

Tormento: Los demonios monstruosos pueden crear colocaciones, pero quienes utilicen sus vías serán vulnerables momentáneamente a su Tormento y correrán el riesgo de sufrir graves daños psicológicos o incluso enloquecer de resultas de esta exposición. Quienes traspongan el umbral deberán superar una tirada de Fuerza de Voluntad, dificultad igual al Tormento del Perverso, so pena de adquirir un trastorno temporal.

••••• PASAJE A LAS TINIEBLAS

Esta poderosa evocación permite al demonio crear un acceso al espacio umbrío que separa el reino físico del espiritual, un siniestro reflejo sin vida del mundo. Los demonios pueden entrar en este reino tenebroso y permanecer en él un breve espacio de tiempo, u ocultar algún objeto de ojos indiscretos y recuperarlo más tarde.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Consciencia. La evocación precisa de un portal —una puerta o una ventana— que sirva de umbral entre ambos reinos, y permanecerá abierto un solo turno. Quienes se atrevan a traspasarlo se verán inmersos en un reflejo árido y desolador del mundo físico, azotado por vientos aulladores que socavan la razón. Aquellos mortales que entren en este reino perderán un punto de Fuerza de Voluntad por cada turno que pasen en él. Cuando su Fuerza de Voluntad se haya agotado, obtendrán un trastorno temporal y sufrirán un nivel de daño contundente por turno, sin posibilidad de absorberlo. Los demonios podrán permanecer en este reino umbrío durante tantos turnos como puntos de Fe tengan sin sufrir ningún daño. Pasado este punto, comenzarán a sufrir daño contundente a su vez. Esta evocación debe ejecutarse de nuevo para abrir un portal que permita regresar al reino físico al Perverso u otro ser. Esta abertura de retorno puede crearse a uno u otro lado.

Tormento: Cuando un demonio monstruoso abre un portal a las tinieblas sombrías, se arriesga a perder la concentración y permitir que parte de las energías del más allá penetren en el reino físico. De tener éxito la evocación, haz una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual al Tormento del Perverso). Si falla la tirada, los vientos de la tormenta cósmica provocarán que todos los mortales del entorno inmediato se enfrenten a una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si la fallan, huirán despavoridos. Si esta tirada se resolviera con un fracaso, la víctima sufriría un trastorno temporal.

NEDU, LA FAZ DE LOS PORTALES

Los ángeles del umbral son figuras altas y etéreas, con las largas extremidades y los cuerpos esbeltos embozados en un velo de sombras fluctuantes. Sus movimientos son tan fluidos como sigilosos, y sus pies no dejan huella al pisar. Cuando entran en el reino de las tinieblas profundas, sus ojos resplandecen con una fría luz azul.

La Faz de los Portales confiere las siguientes habilidades especiales.

- **Pasar sin dejar huella:** La dificultad de las tiradas de Sigilo del personaje se reduce en dos, y su paso no interferirá con el entorno en ningún aspecto. No dejará huellas de pisadas ni se moverán las hojas.

- **Percepción mejorada:** La dificultad de todas las tiradas de Percepción disminuye en dos.

- **Consciencia aumentada:** El caído está en sintonía con el tejido de la realidad, lo que reduce en dos todas sus tiradas de Consciencia.

- **Alas:** Un par de alas de águila se extienden desde los hombros del personaje. Plenamente desplegadas, cada ala mide un tercio de la altura total del ángel. El personaje puede planear a una velocidad igual a tres veces su velocidad de carrera por turno.

Tormento: Los Nedu monstruosos son como efímeras sombras vivientes de ébano. Sus voces se asemejan al roce del viento sobre piedras afiladas, y su contacto es más frío que el hielo.

La Faz de los Portales confiere las siguientes habilidades Atormentadas especiales.

- **Manto de sombras:** El demonio aparece amortajado en un manto de tinieblas, lo que hace que resulte complicado distinguir sus rastros aun

a plena luz y se vuelva casi invisible de noche. La dificultad de todas las tiradas de Sigilo se reduce en dos siempre que el demonio permanezca en la sombra o se mueva en la oscuridad. Si el personaje sufre cualquier ataque, se aplicarán las reglas relativas a la Lucha a Ciegas (consulta la página 206 del capítulo dedicado a los Sistemas).

- **Iniciativa mejorada:** Suma dos a la iniciativa del personaje.
- **Esquiva mejorada:** La dificultad de todas las tiradas de Esquivar se reduce en dos.
- **Sin reflejo:** La imagen del demonio no aparece en los espejos, como tampoco puede capturarse en fotografías ni películas de video.

SABER DE LA LUZ

• LUZ

Esta sencilla evocación permite a un demonio llenar una zona de pálida luz plateada, semejante a la de la luna. La luz parecerá emanar de los alrededores del área, permitiendo que los personajes se muevan y actúen en la zona iluminada sin penalización. Esta evocación tiene también una aplicación más práctica, puesto que permite al demonio aturdir o desorientar a sus adversarios con intensos haces cegadores.

Sistema: Tira Resistencia + Ciencia. La evocación ilumina un metro cúbico por éxito conseguido, con el personaje en el centro. La luz persistirá durante tantos turnos como puntos de Fe tenga el demonio. Si se usa estratégicamente, los intensos haces de luz podrán concentrarse en una sola dirección. Cualquier individuo, aliado o enemigo, que mire en esa dirección en el momento del destello sufrirá tantos niveles de daño contundente como éxitos obtenidos en la evocación. Los haces de luz relumbrarán un solo turno.

Tormento: Los demonios monstruosos inundan su entorno con una oscuridad asfixiante que afecta el mismo espacio descrito anteriormente. Ellos podrán moverse sin impedimento alguno por esta zona. Los demás personajes atrapados en el área estarán ciegos a todos los efectos. Utiliza las reglas que se detallan en la página 206 y 207, en el capítulo dedicado a los Sistemas.

•• TORCER LA LUZ

Al ejercer su voluntad y manipular las propiedades de la luz, el Perverso puede deformar las ondas de luz alrededor de su cuerpo en lugar de reflejarlas, lo que le proporciona una valiosa forma de camuflaje.

Sistema: Tira Resistencia + Ciencia. El número de éxitos obtenidos aumentará la dificultad de cualquier tirada de Percepción o de cualquier ataque a distancia dirigido contra el personaje durante el resto de la escena. Los ataques cuerpo a cuerpo se resolverán normalmente. Los demás demonios y algunos esclavos podrán resistirse a los efectos de estas ilusiones gracias a sus poderes inherentes (página 145).

Tormento: Los demonios monstruosos no doblegan la luz sino que la distorsionan en enloquecidos patrones cansinos para la vista. El número de éxitos obtenidos aumenta la dificultad de todos los ataques dirigidos contra el demonio, a distancia o cuerpo a cuerpo, pero no repercutirá negativamente en las demás tiradas de Percepción.

••• FANTASMA

Esta evocación permite al Perverso crear imágenes espirituales que ejecutarán la serie de instrucciones que él les imparta.

Sistema: Tira Inteligencia + Interpretación (dificultad en función de la complejidad de la forma ilusoria a crear). Un solo individuo espectral tendrá una dificultad de 6, mientras que toda una escena con varios individuos tendrá una dificultad de 8 o más. El número de éxitos conseguidos determinará cuántas acciones podrá programar el demonio para que las ejecute la imagen. Una vez fijadas la imagen y sus acciones, se crea un bucle que se activará cuando lo deseé el demonio, y que se mantendrá durante



CORRUPTOR (Lammasu)

Los veleidosos ángeles de las profundidades estaban condenados desde el principio a llevar una existencia solitaria, lo bastante cerca de los humanos para inspirar sus corazones, pero siempre lejos de su alcance. El

Saber de la Añoranza, con su poder para inflamar las pasiones humanas, era el núcleo de la sabiduría colectiva de la Casa, pero su dominio de los vientos y las mareas condujo también a la evolución del Saber de las Tormentas, que permitía a los ángeles de las profundidades realizar incursiones tierra adentro. Resulta irónico que, cuando los Lamasus hubieron renunciado a su juramento al Cielo y se mostraron abiertamente a la humanidad, los rebeldes no estuvieran preparados para relacionarse directamente con los mortales. Se sentían mucho más cómodos mostrando a los hombres los rostros que querían ver estos, que arriesgándose a que los vieran por lo que en realidad eran. De ahí que estos espíritus caprichosos refinaran el arte de transformar su apariencia para amoldarse a las expectativas de quienes los rodeaban y emergiera el Saber de la Transfiguración.

SABER DE LA AÑORANZA

• LEER LAS EMOCIONES

Esta evocación permite al Corruptor sacar a la superficie las emociones enterradas de una persona y conseguir así información sobre los pensamientos y anhelos del sujeto, por medio del estudio de sus expresiones y su lenguaje corporal. La víctima será completamente ajena al hecho de que esté siendo "estudiada" de esta manera; para ella, será como si el Corruptor le estuviera leyendo la mente.

Sistema: Esta evocación sólo surte efecto sobre un mortal a la vez. Tira Percepción + Empatía. Cada éxito se convertirá en un dado de bonificación a sumar a todas las tiradas Sociales dirigidas al mortal mientras dure la escena, o hasta que el demonio centre su atención en otra víctima.

Tormento: Los demonios monstruosos prefieren extraer la naturaleza oscura de su víctima y alentarla en el proceso. El sujeto saldrá de este encuentro pensando en cosas que nunca antes se había atrevido a considerar. Los mortales que sufren el efecto Atormentado de esta evocación harán una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad, cuya dificultad será igual al Tormento del Corruptor. Si esta tirada falla, el mortal se verá impelido a acatar sus deseos más mezquinos (vengarse de su jefe por todos esos años de violencia verbal, por ejemplo, o aceptar las insinuaciones de esa compañera de trabajo a la que tantas veces le ha dicho que no). Los efectos de esta evocación durarán tantos días como puntos valga la Fe del Corruptor.

•• RESPUESTA EMPÁTICA

Esta evocación permite al demonio leer las emociones y los deseos de un sujeto y reaccionar a ellos sin pensar, amoldando su conducta para encarar a la perfección con las expectativas de su interlocutor. El sujeto pensará que el demonio es la persona que se imaginaba o con la que siempre había soñado, y se disiparán todas sus dudas, sospechas o temores.

Sistema: Tira Manipulación + Empatía. Si el número total de éxitos iguala o supera el valor de Astucia del mortal, éste reaccionará ante tu personaje con toda confianza, y hará caso de cualquier petición razonable que le haga. Esta evocación sólo puede dirigirse sobre un individuo a la vez. Los efectos se prolongarán el resto de la escena o hasta que tu demonio se fije en una nueva víctima.

Tormento: Los demonios monstruosos se sirven de esta evocación para inspirar temor en lugar de afecto. Corrigen su conducta para apelar a los peores temores del sujeto, convirtiéndose así en el tipo de persona más temible para él. Si los éxitos de tu tirada igualan o superan la Astucia del objetivo, éste se sentirá completamente intimidado por tu Corruptor. No emprenderá ninguna acción contra tu personaje y huirá del escenario en cuanto le sea posible. Las tiradas de Intimidación dirigidas contra el sujeto se resolverán con una dificultad de 4.

••• MANIPULAR LOS SENTIDOS

Con un toque, el Corruptor puede manipular las terminaciones nerviosas de una persona, aumentando su percepción y agudizando sus

sensaciones. El efecto puede ser tan flagrante o sutil como desee el demonio, y los efectos suelen ser adictivos, a menos que la víctima posea unos nervios de acero.

Sistema: El Corruptor debe tocar a su objetivo para ejecutar esta evocación. Tira Inteligencia + Intuición. Cada éxito añadirá un dado de bonificación a las tiradas de Percepción del objetivo pero, al mismo tiempo, todas las penalizaciones por heridas que sufra aumentarán igualmente. Los demonios pueden resistir los efectos de esta evocación si lo desean, superando una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Los efectos de esta evocación durarán tantos turnos como puntos de Fe tenga el Corruptor. Una vez disipados los efectos de la evocación, el objetivo deberá afrontar una tirada de Fuerza de Voluntad. Si falla, coge el número de dados de bonificación que generara la evocación y aplícalos como penalización a todas las tiradas de Percepción del sujeto hasta que acabe la escena. Si la tirada se resolviera con un fracaso, esta penalización tendría carácter permanente. En caso de fracaso, además, la víctima se engancharía al subidón de la evocación y sólo podría recuperar el pleno control de sus facultades volviendo a recibir los efectos del poder.

Tormento: Los demonios monstruosos emplean esta evocación para infiligr una agonía desgarradora o para pervertir la conciencia de sus víctimas. Resta el número total de éxitos obtenidos de la reserva de dados de Percepción de la víctima, durante tantos turnos como puntos de Fe tenga el Corruptor.

•••• OBSESIÓN

Esta evocación permite a un demonio apoderarse de un interés o anhelo de alguien y aumentar su atractiva hasta tal punto que la víctima no podrá quitárselo de la cabeza. Esta obsesión puede girar en torno a una persona, una idea o un proyecto. Durante la Guerra de la Ira, muchos Corruptores se valieron de estas artes para convertirse en el objeto de deseo de los mortales, empleando a continuación esta evocación para crear legiones de seguidores fanáticamente leales.

Sistema: A fin de ejecutar esta evocación, el demonio deberá conocer primero qué interesa o anhela su víctima con toda su alma, y encontrarse a un número máximo de metros de ella como puntos de Fe tenga. Gasta un punto de Fe y tira Manipulación + Empatía. El mortal puede intentar resistirse a los efectos de la evocación mediante una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si tu tirada tiene éxito, el deseo del mortal se convertirá en una fuente de obsesión. No descansará a menos que dé los pasos necesarios para convertir su sueño en realidad. Deberá superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) para emprender cualquier acción que se aparte de esta obsesión, y no podrá comer ni dormir hasta satisfacer sus deseos. Esta evocación durará tantos días como puntos de Fe tenga el Corruptor, o hasta que el mortal sacie su obsesión, lo que ocurrirá primero.

Tormento: Los demonios monstruosos se sirven de esta evocación para volver psicótica a su víctima, eliminando cualquier inhibición y exagerando la necesidad del sujeto hasta límites dolorosos. La víctima hará todo cuanto esté en su mano para satisfacer su anhelo, sin reparar en lo destructivos o peligrosos que sean sus métodos. De lo contrario, todas sus reservas de dados se reducirán a uno hasta que emprenda un esfuerzo constructivo encaminado a lograr sus fines.

•••• INSPIRAR

Esta potente evocación expande literalmente la conciencia de un sujeto, permitiéndole alcanzar cotas de erudición y conciencia que rayan en lo inhumano. El sujeto podrá beneficiarse de la totalidad de su potencial mental pero, al desvanecerse el poder, el regreso a la realidad podría suponer un serio varapalo para su autoestima.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Inteligencia + Medicina. Cada éxito te permite sumar un punto a los rasgos Mentales o Sociales de un mortal, hasta un máximo de cinco. Estos puntos de bonificación permanecerán durante tantos días como puntos de Fe tenga el Corruptor. Cuando se





una dificultad de 6. Crear una en medio del desierto de Arizona, 9. Disolver los patrones climáticos existentes se consigue superando una dificultad de 7. El número de éxitos obtenidos determinará la intensidad del patrón climático que podrá crear o disolver el Corruptor. Un aguacero o una ligera nevada requerirán un solo éxito, mientras que un tornado o un gigantesco huracán requerirán al menos cuatro. Esta evocación afecta a una zona de radio igual al valor de Fe del demonio por 1500 metros. Una vez invocado, el efecto atmosférico seguirá su curso natural, a menos que sea objeto de posteriores evocaciones.

Tormento: Los demonios monstruosos pueden gobernar el clima con la misma facilidad, pero sus efectos serán siempre nocivos. Las tormentas traerán vientos destructivos, granizo y relámpagos. Incluso despejar un cielo encapotado podría acarrear un ascenso extremo de las temperaturas o una humedad sofocante.

••••• INVOCAR LA TORMENTA

El Corruptor puede rodearse de una violenta tormenta, y generar viento, agua y centellas en una zona tan pequeña como una habitación o tan grande como una manzana de pisos. El corazón de la tormenta estará centrado en el demonio, e irá donde vaya él, sin causarle ningún daño.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Supervivencia. La dificultad vendrá determinada por el entorno en que se encuentre el Corruptor. Conjurar una tormenta al aire libre, con el cielo encapotado, tendrá una dificultad de 6. Conjurar una tormenta en el aséptico entorno de una oficina, dificultad 9. Los éxitos formarán una reserva de dados que lanzarás cuando tu personaje dirija los efectos de la tormenta. Si desea valerse del viento para derribar a alguien o para abrir una puerta o ventana, tira esta reserva de dados en lugar de Fuerza. Si desea descargar un relámpago sobre un objetivo, tira la reserva contra una dificultad de 9. Cada

éxito generará un relámpago que golpeará su objetivo automáticamente e impondrá un número de dados de daño letal igual al valor del Tormento del Corruptor. La tormenta afectará a una zona de radio igual a los puntos de Fe del personaje en metros y durará los mismos turnos, a menos que sea disipada.

Tormento: Los Corruptores monstruosos forjan tormentas que se abaten indiscriminadamente sobre todos los seres vivos atrapados en la zona, castigándolos con feroces vientos y centellas. Cada turno, tira un solo dado (dificultad 9) por cada persona que haya dentro del radio de la tormenta. Si la tirada tiene éxito, alguien sufrirá el impacto de un relámpago. Además, los fuertes vientos aumentarán en dos la dificultad de todas las acciones de los sujetos.

ÁDAD, LA FAZ DE LAS TORMENTAS

Los ángeles de la tormenta son criaturas altas y esculturales; su piel reluce como el ópalo y su cabello oscuro tiene los matices del verde oscuro de las profundidades marinas. Destellos azules de relámpagos surcan sus cuerpos, formando un feroz nimbo que les rodea la cabeza y los hombros cuando se suscita su ira.

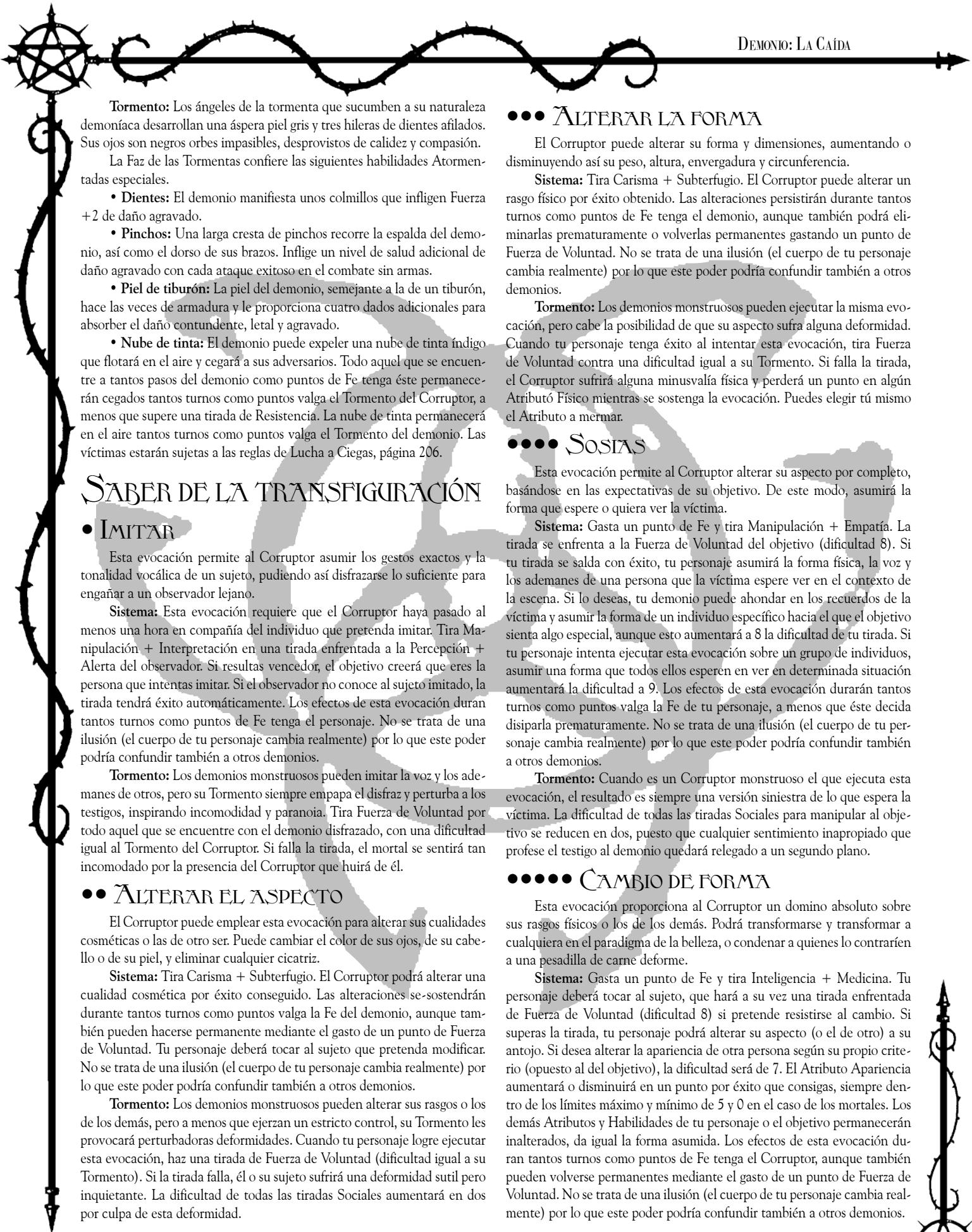
La Faz de las Tormentas confiere las siguientes habilidades especiales.

- **Presentir el clima:** El personaje podrá intuir en todo momento posibles cambios climáticos hasta una distancia equivalente a su Fe por 1500 metros.

- **Inmunidad a la electricidad:** El personaje es inmune al cualquier daño derivado de la electrocución.

- **Iniciativa mejorada:** Suma dos a la iniciativa del personaje.

- **Toque fulgurante:** El contacto del personaje infinge tantos niveles de daño contundente como puntos de Fe tenga. Esta habilidad especial sólo puede emplearse una vez por escena.



Tormento: Los demonios monstruosos deben ejercer un férreo control sobre esta evocación, so pena de crear un reflejo de su Tormento. Si la evocación se lleva a cabo con éxito, haz una tirada de Fuerza de Voluntad, donde la dificultad será igual al Tormento de tu personaje. Si falla la tirada, el sujeto asumirá la forma de un monstruo espantoso. Aquellos mortales que vean a esta figura de pesadilla huirán aterrorizados a menos que superen una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si esta tirada fracasase, el observador adquiriría un trastorno temporal.

MAMMETUM, LA FAZ DE LA TRANSFIGURACIÓN

Los ángeles de la transfiguración se revelan como figuras luminiscentes desprovistas de rasgos o expresiones de identidad, pavorosas en su silencio y su gracia parsimoniosa. Todo su cuerpo es un espejo que refleja el talante y los pensamientos de quienes los rodean, maleable como el mercurio en medio de un caos de sensaciones y expresiones contradictorias.

La Faz de la Transfiguración confiere las siguientes habilidades especiales.

- **Empatía mejorada:** La dificultad de todas las tiradas de Empatía disminuye en dos.
- **Sin reflejo:** La imagen del demonio no aparece en los espejos, como tampoco puede capturarse en fotografías ni películas de video.
- **Pasar sin dejar huella:** La dificultad de las tiradas de Sigilo del personaje se reduce en dos, y su paso no interferirá con el entorno en ningún aspecto. No dejará huellas de pisadas ni se moverán las hojas.
- **Destreza mejorada:** Suma dos a la Destreza del personaje.

Tormento: Los ángeles de la transfiguración que sucumben a su Tormento pierden toda luminiscencia y reflejan su dolor y su odio en espeluznantes visiones del Abismo. La criatura se convierte en un escenario ambulante de espíritus torturados que arañan mudos la barrera que los separa del mundo físico.

La Faz de la Transfiguración confiere las siguientes habilidades Atormentadas especiales.

- **Garras/Dientes:** El personaje manifiesta garras y colmillos capaces de infilar Fuerza + 2 de daño agravado.
- **Iniciativa mejorada:** Suma dos a la iniciativa del personaje.
- **Veneno:** Las garras y los dientes del demonio están recubiertas de veneno. Si el Corruptor infinge siquiera un nivel de salud de daño (contundente, letal o agravado) en combate sin armas, la víctima deberá enfrentarse a una tirada de Resistencia (dificultad 7) en cada turno posterior, durante tantos turnos como puntos valga el Tormento del demonio. De fallar una de estas tiradas, la víctima sufrirá un nivel de salud adicional de daño letal.
- **Acciones adicionales:** Se pueden gastar puntos de Fe para conseguir acciones adicionales en un turno, al precio de un punto por acción. Estas acciones tienen lugar en orden descendente de iniciativa, de modo que si un Diablo con iniciativa 7 elige realizar una acción extra, ejecutará su primera acción con una iniciativa de 7 y la segunda con una iniciativa de 6. El jugador deberá decidir comprar acciones adicionales al principio del turno antes de emprender cualquier otra acción.

DEVORADOR

(RABISU)

Los señores de los bosques y las fieras fueron creados para gobernar a los seres salvajes del mundo y moldear la flora y la fauna según los dictados del Creador, atribuyendo a cada organismo su papel concreto dentro de un

ecosistema complejo y dinámico. El Saber de la Bestia definía este dominio de los animales terrestres, las aves y los peces; les permitía invocar, ordenar y malestar el cuerpo de sus sujetos, mientras que el Saber de la Naturaleza comprendía los secretos de las plantas. El Saber de la Carne vendría más tarde, durante la guerra, cuando los Rabisu aplicaron sus artes a la adecuación de la carne humana a los rigores del campo de batalla.

SABER DE LA BESTIA

• INVOCAR ANIMALES

Esta evocación permite al Devorador detectar la presencia de vida animal en los alrededores y llamar a esas criaturas a su lado. Estos animales protegerán instintivamente al demonio.

Sistema: Tira Percepción + Trato con Animales. Si superas la tirada, tu personaje obtendrá una detallada impresión de la vida animal que puebla la zona, desde los insectos a los mamíferos. La conciencia del Devorador se extenderá en un radio igual a su valor de Fe por 1500 metros. Armado de este conocimiento, el Devorador podrá decidir qué animales de un solo tipo desea invocar, hasta un número igual a los éxitos que consiguiera. Si el Devorador desea invocar un enjambre de alimañas o insectos, por contra, el número de éxitos obtenidos determinará el número de metros cuadrados que va a cubrir dicho enjambre. Estos animales correrán al lado del Devorador en cuanto puedan y formarán un círculo protector a su alrededor, atacando a quien lo amenace. Los efectos de esta evocación durarán hasta el fin de la escena o hasta que el demonio libere a los animales.

Tormento: Los demonios monstruosos pueden invocar únicamente animales carnívoros, a los que su Tormento sumirá en un violento frenesí. Deberá hacerse una tirada de Fuerza de Voluntad en cada turno (dificultad igual al Tormento del Devorador) para que los animales no se abalancen sobre el humano o el demonio más próximo, incluido el propio Devorador. Este optará a recuperar el control de los animales enfurecidos por medio de otra tirada de Fuerza de Voluntad en el turno siguiente.

•• GOBERNAR A LOS ANIMALES

Esta evocación extiende la influencia del Devorador sobre las bestias de la tierra y le permite someter a su voluntad a más de un animal.

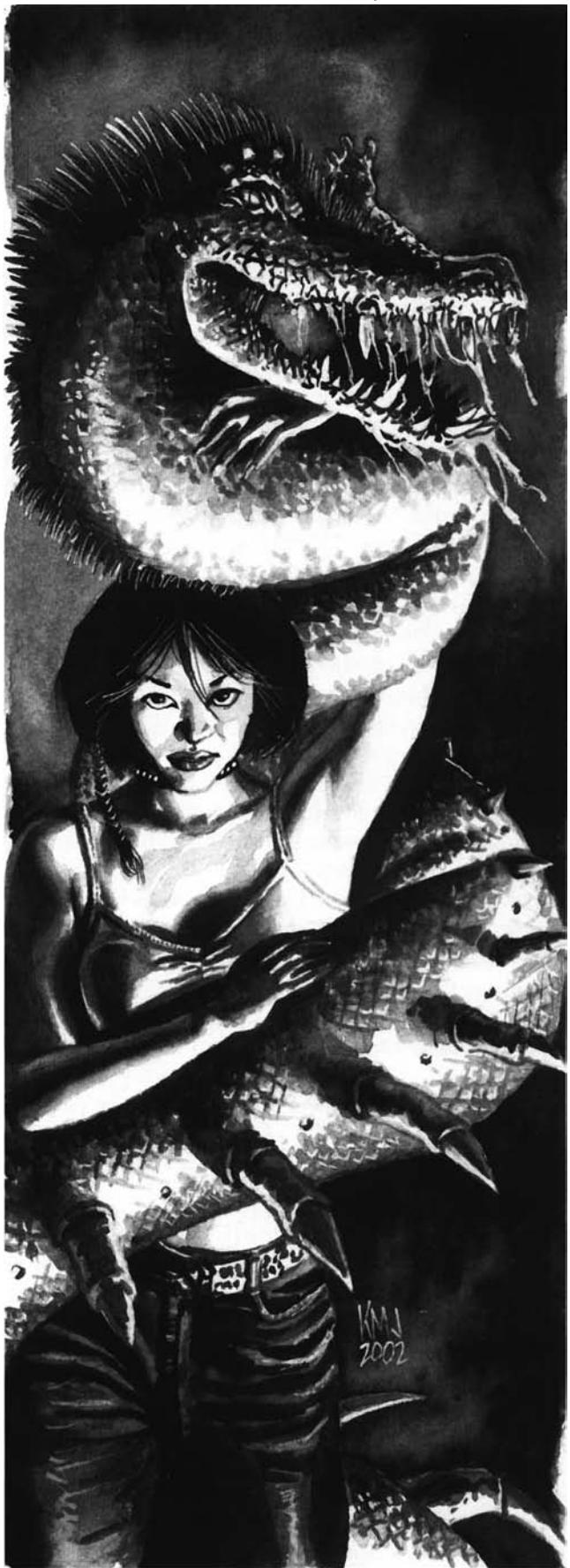
Sistema: Tira Manipulación + Trato con Animales. El Devorador podrá gobernar tantas bestias distintas como éxitos se obtengan, aunque estos animales deberán encontrarse ya en su presencia para que surta efecto la evocación. Esta, a su vez, aumentará la inteligencia de las bestias. Se asumirá que las criaturas tienen una Inteligencia de 1, aunque algunas razas excepcionales podrían tener valores de 2, a discreción del Narrador. El Devorador no necesita hablar con los animales para impartir sus órdenes, sino que transmitirá sus deseos directamente a la mente de las criaturas. Los efectos de esta evocación duran un día.

Tormento: Los demonios monstruosos sólo pueden gobernar animales carnívoros, y el peso del Tormento del Devorador los tornará mortalmente agresivos. A menos que se encuentren en presencia de su amo, atacarán a cualquier persona o demonio con el que se encuentren si fallan una tirada de Inteligencia (dificultad 7).

••• POSEER ANIMALES

El demonio puede poseer uno o más animales y actuar por medio de ellos como si fueran una extensión de su voluntad. Durante la Guerra de la Ira, muchos Devoradores fueron a la guerra poseyendo manadas enteras de bestias temibles que sembraban el caos entre los aliados humanos de la Hueste.

Sistema: Tira Inteligencia + Trato con Animales. El Devorador podrá controlar tantos animales como éxitos obtenga. Si este número es mayor que la Astucia del demonio, su cuerpo mortal se sumirá en un estado comatoso. De lo contrario, podrá moverse y actuar con la mitad de sus



reservas de dados. Tu personaje puede controlar a los animales hasta un máximo de su valor de Fe multiplicado por 1500 metros.

Tormento: Los demonios monstruosos sólo pueden poseer carnívoros, y los Devoradores deben ejercer un control férreo para no sucumbir a la naturaleza salvaje de sus huéspedes. Haz una tirada de Fuerza de Voluntad cada turno (dificultad igual al Tormento del demonio). Si falla la tirada, tu demonio sucumbe a los instintos animales. Su mente se fundirá completamente con la voluntad de las bestias y el control del personaje (y de sus animales) pasará a manos del Narrador hasta que expire la evocación. Si esta tirada resultara en un fracaso, la evocación terminaría y el demonio asumiría la naturaleza y los instintos de los animales, adoptando una conducta salvaje.

•••• FORMA ANIMAL

El devorador puede adoptar la forma de cualquier animal del que haya probado la carne o la sangre. No se aplica la conservación de la masa, por lo que una mujer de 50 kilos podría convertirse en una tigresa de 400 si así lo deseara el demonio.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Trato con Animales. De tener éxito, la transformación durará un solo turno. Los efectos de esta evocación se prolongarán hasta el final de la escena, a menos que se les ponga fin prematuramente de forma intencionada.

Tormento: Los Devoradores monstruosos deben ejercer un control férreo para no sucumbir a la naturaleza salvaje de los animales en que se transformen. Haz una tirada de Fuerza de Voluntad cada turno (dificultad igual al Tormento del demonio). Si falla la tirada, el Devorador sucumbe a los instintos bestiales de la forma animal que haya asumido y el control del personaje pasará a manos del Narrador hasta que expire la evocación.

••••• CREAR QUIMERA

El Devorador puede manipular el cuerpo físico de un animal y aumentar sus habilidades o convertirlo en una criatura espantosa y fantástica que combine características de distintos animales.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Inteligencia + Trato con Animales. Cada éxito permitirá al Devorador añadir un punto a un rasgo específico, o alterar una característica física del animal. Las leyes de la física y la conservación de la masa no se aplican, por lo que si el Devorador desea crear un tigre alado, puede hacerlo. Si los cambios son demasiados y se producen demasiado rápido, no obstante, la psique del animal podría resentirse. Suma el número total de puntos de característica y alteraciones que haya sufrido el animal, y haz una tirada de Fuerza de Voluntad por tu personaje. Si consigues más éxitos que el número total de modificadores aplicados, el animal saldrá ileso del proceso. Si fallas la tirada, el animal se tornará peligrosamente inestable. El Narrador deberá determinar los detalles de la conducta alterada de la criatura y, a fin de provocar más tensión, hará la tirada de Fuerza de Voluntad por ti, manteniendo el resultado en secreto hasta que se manifieste la verdadera naturaleza del animal. Los efectos de esta evocación durarán tantos días como puntos de Fe tenga tu personaje, aunque podrán volverse permanentes si gastas un punto de Fuerza de Voluntad.

Tormento: Los demonios monstruosos invariablemente corrompen sus creaciones con la mancha de su Tormento, dando origen a bestias asesinas martirizadas por el dolor. No es necesario tirar Fuerza de Voluntad para determinar el estado mental de estas criaturas: todas ellas serán bestias enloquecidas y rabiosas que vivirán únicamente para mutilar y asesinar seres vivos.

ZALTU, A FAZ DE LA BESTIA

Los ángeles de la caza son temibles debido a su fuerza y su majestuosidad. Deambulan invisibles entre las tinieblas, con la potencia y la gracia de una pantera. Las características físicas de estos caídos son muchas y muy

variadas, pero casi todos serán musculosos y estarán cubiertos de pelaje, con grandes ojos dorados que resplandecen como carbones encendidos a la luz de la luna. Hablan con un ronquido bajo y líquido, y sus aullidos hielan la sangre en kilómetros a la redonda cuando van de cacería.

La Faz de la Bestia confiere las siguientes habilidades especiales.

- **Aumento de tamaño:** El cuerpo del personaje crece un tercio de su altura normal, sumando los siguientes Rasgos de bonificación: +1 Fuerza, +2 Destreza, +1 Resistencia.

• **Sentidos mejorados:** Los cinco sentidos del personaje se agudizan hasta niveles sobrehumanos, lo que reduce en dos sus tiradas de Percepción.

• **Garras/Dientes:** El personaje manifiesta garras y colmillos capaces de infilar Fuerza + 2 de daño agravado.

• **Acciones adicionales:** Se pueden gastar puntos de Fe para conseguir acciones adicionales en un turno, al precio de un punto por acción. Estas acciones tienen lugar en orden descendente de iniciativa, de modo que si un Diablo con iniciativa 7 elige realizar una acción extra, ejecutará su primera acción con una iniciativa de 7 y la segunda con una iniciativa de 6. El jugador deberá decidir comprar acciones adicionales al principio del turno antes de emprender cualquier otra acción.

Tormento: Los Zaltu que succumben a su Tormento ofrecen un aspecto demacrado y enfermizo. Su pelaje está sembrado de calvas y jaspeado de mugre o sangre. Sus enormes fauces aparecen ribeteadas de espumarajos, y su gruesa piel engrosa hasta convertirse en un tosco pellejo de cartílago y carne insensible.

La Faz de la Bestia confiere las siguientes habilidades Atormentadas especiales.

• **Piel gruesa:** La piel del personaje, semejante al hierro, actúa como armadura y le proporciona cuatro dados adicionales para absorber el daño contundente, letal y agravado.

• **Fauces desencajadas:** El metabolismo del demonio es como el de un horno, capaz de consumir virtualmente cualquier material sin sufrir daño. El metal, la piedra o la carne pueden ser engullidas y digeridas con facilidad. La dificultad de los ataques de mordisco se reduce en dos, y el mordisco infinge Fuerza +4 de daño agravado.

• **Extremidades adicionales:** El demonio desarrolla un segundo par de brazos o una cola prensil, a discreción del jugador. Los brazos adicionales le permitirán desviar o parar asaltos cuerpo a cuerpo o sin armas sin necesidad de renunciar a su acción declarada ese turno, o ejecutar dos ataques extras por turno (con su reserva de dados completa). La cola prensil mide la mitad de la altura del personaje y sólo utiliza la mitad de su Fuerza (redondeando hacia abajo) para levantar objetos, además de permitirle colgarse cabeza abajo.

• **Piel de camaleón:** La piel del demonio le permite confundirse con su entorno. La dificultad de todas las tiradas de Sigilo se reduce en uno si se mueve, y en dos si permanece inmóvil.

SABER DE LA NATURALEZA

• PERCIBIR LA NATURALEZA

El Devorador adquiere una intuición inmediata de su entorno y dibuja en su cabeza un mapa de los rasgos naturales de la región, las plantas y animales que habitan en ella, y la localización de cualquier intruso que la fauna local considere una amenaza.

Sistema: Tira Percepción + Supervivencia. Los demonios de la zona pueden intentar ser detectados con una tirada enfocada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Si tu tirada tiene éxito, tu personaje conseguirá un mapa mental de su entorno al que podrá recurrir cuando lo necesite, así como el emplazamiento aproximado de animales y personas cercanas. Aunque esta evocación surte más efecto en zonas naturales, también puede utilizarse en entornos urbanos con una dificultad de 8. Tu Devorador podrá orientarse en una zona determinada de radio igual a su Fe por 1500 metros. Los efectos de la evocación durarán una escena.

Tormento: Los demonios monstruosos que ejecuten esta evocación transmitirán su naturaleza asesina al área circundante, provocando que la flora y la fauna reaccionen agresivamente ante los intrusos humanos. Cualquier animal de la zona agredirá a los intrusos si le es posible. Los intrusos deberán hacer tiradas de Atletismo o Supervivencia para evitar el daño o evitar el ataque, donde la dificultad será el Tormento del demonio.

•• ACCELERAR EL CRECIMIENTO

El Devorador puede provocar un crecimiento acelerado e incontrolado de la vida vegetal de la localidad. Los árboles se elevarán disparados hacia el cielo, las parras se cargarán de fruta, las enredaderas se propagarán por la superficie donde estén arraigadas y las zarzas lo invadirán todo.

Sistema: Tira Resistencia + Supervivencia. El Devorador se concentrará en una planta en concreto y conseguirá que crezca de tamaño en tantos metros cúbicos como éxitos consiga, todo en espacio de un solo turno. Las zarzas o las raíces infligirán el mismo número de puntos de daño a aquellas estructuras físicas con las que estén en contacto (piensa que cada éxito es un punto de Fuerza y compara los resultados con la tabla de Proezas Físicas, en la página 196). Los objetos atrapados dentro del radio de crecimiento serán engullidos. La planta permanecerá hipertrofiada y causará daño durante tantos turnos como éxitos obtuvieras.

Tormento: Los demonios monstruosos provocan que las plantas crezcan y atrapen a todo ser vivo que tengan a su alcance, para estrangularlo o despedazarlo. Por cada ser vivo que se encuentre en la zona de crecimiento de las plantas, tira tantos dados como Fuerza de Voluntad tenga tu Devorador. Considera que esta acción es un intento de presa, que las víctimas podrán intentar detener o esquivar con normalidad. Si el ataque tiene éxito, tira tantos dados como Tormento tenga el Devorador. Cada éxito infligirá un nivel de daño letal.

••• GOBERNAR LA NATURALEZA

El Devorador puede dirigir el rápido crecimiento de las plantas de la zona a su antojo, afectando el entorno de una manera concreta según sus planes.

Sistema: Tira Inteligencia + Supervivencia. Tu personaje podrá afectar a tantas plantas como puntos de Fe tenga. Cada planta crecerá un número de metros cúbicos igual a los éxitos que consigas, y se expandirá en la dirección y configuración que especificara tu personaje. Si el crecimiento de una planta se dirigiera contra una estructura específica, coge el número de éxitos y compáralos con la tabla de Proezas de Fuerza de la página 196, en el capítulo dedicado a los Sistemas, para resolver el daño que sufrirían los objetos.

Tormento: Además de dirigir el crecimiento de las plantas, los demonios monstruosos consiguen que éstas aborrezcan la carne y la sangre, que desarrollean espinas como agujas y rezumen savia venenosa. La manifestación exacta la determinará el Narrador, pero será preciso que todo aquel que intente moverse por la zona haga una tirada de Destreza + Atletismo (o Supervivencia) para no sufrir tantos daños de daño letal como Tormento tenga el demonio.

•••• POSEER PLANTAS

El demonio puede apoderarse de la esencia vital de una o varias plantas, convirtiéndolas en extensiones de su voluntad. Las plantas se moverán con una velocidad y una fuerza sobrenaturales, y emprenderán cualquier acción que deseé el Devorador.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Supervivencia. El Devorador podrá controlar tantas plantas como éxitos consiga. Las plantas afectadas por esta evocación deberán permanecer arraigadas en su sitio, pero podrán ejecutar cualquier otra acción dentro de los límites de su composición física y su tamaño. Un rosal podría enredar a su víctima, o una enredadera podría reducir a escombros la pared en la que esté anclada.

Los efectos de la evocación durarán una escena. Considera que las plantas tienen una Fuerza igual a la Fuerza de Voluntad de tu demonio y consulta la tabla de Proezas de Fuerza (p. 196) para determinar el daño que pueden provocar en los objetos. Ese mismo número de dados será el que se utilice para las tiradas de ataque y de daño (contundente) cuando las plantas atenten contra seres vivos.

Tormento: Los Devoradores monstruosos propagan la mancha de su Tormento mediante las plantas que controlan, destruyéndolas desde el interior y reduciéndolas a cascarones sin vida en cuestión de minutos. Cada planta poseída sufre un nivel de salud de daño por turno, no absorbible. Por regla general, asume que una planta determinada tendrá un "nivel de salud" por metro cúbico de volumen. Una vez consumidos todos los niveles de salud de la planta, ésta morirá.

•••• MUTAR PLANTAS

El Devorador puede manipular la composición y la forma de una planta a su antojo para crear nuevas especies especializadas según sus deseos.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Inteligencia + Supervivencia. Tu personaje podrá alterar una planta o añadirle una nueva característica por cada éxito obtenido. Entre estas alteraciones se incluyen el metabolismo acelerado (crecimiento vertiginoso), la corteza extra gruesa o la inusitada dureza de la piel y las espinas. Estos éxitos pueden generarse dentro de una tirada extendida durante varios días (una tirada diaria), mientras el demonio "experimenta" con su creación. Los efectos de esta evocación durarán tantos días como puntos de Fe tenga tu personaje, aunque podrán volverse permanentes gastando un punto de Fuerza de Voluntad.

Tormento: Los demonios monstruosos que utilicen esta evocación crearán vida vegetal sedienta de sangre. Haz una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual al Tormento de tu personaje). Si falla la tirada, el metabolismo de la planta mutará espontáneamente, desarrollando armas naturales que le permitirán matar y alimentarse de seres vivos... tu demonio entre ellos. Las reservas de dados de ataque y de daño de la planta serán iguales al Tormento de tu personaje, y harán daño letal.

NINURTU, LA FAZ DE LA NATURALEZA

Los ángeles de la naturaleza se manifiestan en una amalgama de la flora que gobiernan y la fauna que prospera bajo su tutela. Su piel suele estar recubierta de un fino pelaje similar al del ciervo, y a menudo exhiben pezuñas en vez de pies. Son muy musculosos y sus ojos cambian de color como las estaciones, yendo del gris pálido al verde oscuro estival.

La Faz de la Naturaleza confiere las siguientes habilidades especiales.

- Sentidos mejorados:** Los cinco sentidos del personaje se agudizan hasta niveles sobrehumanos, lo que reduce en dos sus tiradas de Percepción.

- Piel de camaleón:** La piel del demonio le permite confundirse con su entorno. La dificultad de todas las tiradas de Sigilo se reduce en uno si se mueve, y en dos si permanece inmóvil.

- Pasar sin dejar huella:** La dificultad de las tiradas de Sigilo del personaje se reduce en dos, y su paso no interferirá con el entorno en ningún aspecto. No dejará huellas de pisadas ni se moverán las hojas.

- Niveles de salud adicionales:** El demonio adquiere tres niveles de salud Magullado adicionales a efectos de resistir el daño contundente, letal y agravado.

Tormento: Los Ninurtu monstruosos muestran tonos más oscuros y sus ojos son del color argénteo de la luna. Su tamaño es descomunal, y su apariencia exuda una sensación de ominosa amenaza que rivaliza con lo que se siente inmerso en un bosque inmenso o ante una montaña colosal.

La Faz de la Naturaleza confiere las siguientes habilidades Atormentadas especiales.

- Espinas:** Los hombros, el torso y los brazos del demonio se cubren de afiladas espinas negras que infligen un nivel de daño agravado a todo aquel que consiga golpear o apresar al demonio en combate sin armas.

- Aumento de tamaño:** El cuerpo del personaje crece un tercio de su altura normal, sumando los siguientes Rasgos de bonificación: +1 Fuerza, +2 Destreza, +1 Resistencia.

- Extremidades adicionales:** El demonio desarrolla una cola prensil, a discreción del jugador. Ésta mide la mitad de la altura del personaje y sólo utiliza la mitad de su Fuerza (redondeando hacia abajo) para levantar objetos, además de permitirle colgarse cabeza abajo.

- Veneno:** La saliva del demonio contiene una variante embriagadora de veneno que afecta a la voluntad de sus víctimas. Si alguna de éstas se expusiera a la saliva del Devorador (por medio de una herida abierta, o un beso), perdería un punto de Fuerza de Voluntad por punto de Tormento del demonio de no superar una tirada de Resistencia (dificultad 7). Si la víctima pierde toda su Fuerza de Voluntad de este modo, se sumirrá en un coma semejante a la muerte. Los efectos del veneno se prolongarán durante tantos días como puntos valga el Tormento del demonio.

SABER DE LA CARNE

• CONTROL CORPORAL

Esta evocación permite al Devorador alterar la química corporal de su huésped y otros seres, de modo que podrá purgar venenos (tanto los naturales como los creados por el hombre) y acelerar o ralentizar su metabolismo.

Sistema: Realiza una tirada de Inteligencia + Medicina. La dificultad de la misma dependerá de la complejidad del cambio metabólico deseado. Purgar el cuerpo de toxinas sedantes tiene una dificultad de 6. Expulsar el alcohol del sistema de una persona, 7 o más, en función del grado de embriaguez. Sumir el cuerpo en un estado de coma semejante a la muerte, 9 o más. A fin de practicar esta evocación sobre otra persona, el demonio debe establecer contacto físico, y el individuo optará a contrarrestar el intento con una tirada de Fuerza de Voluntad enfrentada (dificultad 8). Los efectos de esta evocación duran una escena, tras la cual volverán a imperar los venenos purgados y el metabolismo normal. Esta evocación puede aliviar un caso de envenenamiento permanente si se gasta un punto de Fuerza de Voluntad.

Tormento: Los demonios monstruosos utilizan la fuerza bruta al enfocar esta evocación y someten al objetivo a una tensión espantosa. Tras tirar los dados, los éxitos totales se comparan con la Resistencia de la víctima, que sufrirá aquellos éxitos que excedan sus puntos de Resistencia como daño contundente, no absorbible.

•• MANIPULAR LOS NERVIOS

Al igual que Control Corporal, esta evocación permite al demonio manipular el sistema nervioso de un sujeto, pudiendo aumentar así su fuerza y sus reflejos, embotar o agudizar sus sentidos, o incluso someterlo a intensas oleadas de placer o dolor.

Sistema: Tira Inteligencia + Medicina. La dificultad vendrá determinada por la complejidad del efecto deseado. Paliar el dolor tiene una dificultad de 6, mientras que aumentar la rapidez de reflejos de una persona (aumentando su Destreza) la tendría de 7 u 8. Agudizar los sentidos de alguien (o embotarlos) podría tener una dificultad de 9 o más. Cada éxito aumenta o disminuye en uno el rasgo físico adecuado o la penalización por heridas, según resulte apropiado para el efecto. Los efectos de esta evocación durarán toda la escena. A fin de ejecutar esta evocación sobre otro individuo, el demonio deberá establecer contacto físico. Se puede intentar resistir el esfuerzo de tu personaje con una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8).

Tormento: Los demonios monstruosos corren el riesgo de infijir graves daños físicos al sujeto al manipular sin contemplaciones su sistema nervioso. Tras tirar los dados, compara los éxitos obtenidos con la Resistencia del sujeto. Aquellos éxitos que excedan su Resistencia se considerarán daño letal.

••• MANIPULAR LA CARNE

Esta evocación permite al demonio manipular la forma física de un sujeto (la propia o la de otro), añadiendo masa muscular, aumentando la densidad ósea o expandiendo las facultades mentales.

Sistema: Tira Inteligencia + Medicina. Cada éxito será un punto a añadir a cualquiera de los Atributos Físicos o Mentales del sujeto. Aunque existen riesgos: Compara el número total de éxitos con la Resistencia del objetivo. Cualquier éxito de más será recibido como daño contundente a causa de la conmoción del sistema. Este daño no puede absorberse. El demonio deberá tocar al sujeto para ejecutar esta evocación sobre otro ser, y éste podrá intentar contrarrestar sus efectos: El Narrador hará una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Los efectos de esta evocación duran toda la escena.

Tormento: Los demonios monstruosos alteran la carne y el hueso sin preocuparse de la fragilidad de su objetivo. Al ejecutar esta evocación sobre otro ser, tira Fuerza de Voluntad por el sujeto (dificultad igual al Tormento del demonio). Si falla la tirada, el sujeto sufrirá un trastorno temporal que lo volverá incontroladamente paranoico y pro-pensó a responder de forma agresiva. Si la tirada se salda con un fracaso, el trastorno será permanente.

•••• RESTAURAR LA CARNE

El demonio puede devolver su forma original al cuerpo de un animal o una persona, por destrozado y mutilado que esté.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Percepción + Medicina. Cada éxito reducirá un nivel de daño letal o todos los niveles de daño contundente que haya sufrido el objetivo. Las extremidades y los órganos perdidos se restaurarán por completo, y cualquier enfermedad o veneno saldrá del cuerpo. El daño agravado no puede restaurarse con esta evocación, como tampoco podrá resucitarse a quien ya esté muerto. El Devorador deberá tocar al sujeto para ejecutar esta evocación.

Tormento: Los demonios monstruosos también pueden ejecutar esta evocación, pero sus atenciones están teñidas invariablemente por el odio y el dolor. El Narrador hará una tirada enfrenteada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) por el sujeto; si la supera, el sujeto recibirá un trastorno temporal. Si la falla, el trastorno será permanente. Si la tirada se salda con un fracaso, el sujeto se convertiría en una máquina de matar psicótica y sin mente.

••••• MOLDEAR LA CARNE

El demonio puede dar a la carne humana la forma que desee. Los mortales y los caídos pueden convertirse así en criaturas monstruosas escapadas de las leyendas.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Destreza + Medicina en una tirada enfrenteada a la Fuerza de Voluntad del objetivo (dificultad 7). El jugador decidirá qué forma desea crear, así como sus aptitudes físicas relevantes, y el Narrador determinará cuántos éxitos son necesarios para hacer realidad dicha forma. Estos éxitos pueden generarse por medio de tiradas extendidas durante varios días (una tirada diaria) mientras el demonio "planea" su creación. Por regla general, asumiremos que cada éxito confiere o elimina un punto de Atributo Físico o un rasgo físico. Los efectos de esta evocación durarán tantos días como puntos de Fe tenga el personaje, aunque podrán volverse permanentes si se gasta un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Los Devoradores pueden aplicar esta evocación sobre sí mismos u otros, siempre y cuando puedan tocar a su objetivo.

Tormento: Las alteraciones de los demonios monstruosos están invariablemente deformadas por su Tormento, lo que origina grotescas deformidades que convierten a sus víctimas en pesadillas ambulantes. Esta horripilante metamorfosis provoca que la víctima adquiera un trastorno temporal y sufra un nivel de daño letal diario a resultas de la insoportable tensión a la que estará sometido su cuerpo. Los mortales que vean a estas

criaturas sufrirán los efectos de la Revelación (consulta la página 213, en el capítulo dedicado a los Sistemas).

ARIRU, LA FAZ DE LA CARNE

Los ángeles de la carne, que pueden alterar su forma con un grado de complejidad aún mayor que los Corruptores, se manifiestan como versiones idealizadas de sus propios cuerpos mortales. Su poder exalta las vainas mortales que habitan, eliminando cualquier posible mácula o deformidad y refinando sus rasgos originales hasta la perfección. En cierto modo, esto consigue que su aspecto parezca tan alienígena y prodigioso como las fantasmagóricas apariciones de sus congéneres Celestiales.

La Faz de la Carne confiere las siguientes habilidades especiales.

- **Rasgos sociales mejorados:** La apariencia del personaje, su porte y su gracia dejan a los humanos sin habla, estupefactos. El demonio recibe las siguientes bonificaciones: +2 Carisma, +1 Manipulación, +2 Apariencia.
- **Inmunidad al veneno:** El personaje es inmune al daño o el aturdimiento que provocan las toxinas, entre ellas el alcohol y la nicotina.
- **Iniciativa mejorada:** Suma dos a la iniciativa del personaje.
- **Sin reflejo:** La imagen del demonio no aparece en los espejos, como tampoco puede capturarse en fotografías ni películas de video.

Tormento: Los Aruru Atormentados guardan escaso parecido con los seres humanos, puesto que su forma original se pierde en medio de una montaña abotargada de carne ondulante. Los músculos, los huesos y los órganos fluctúan y cambian de un momento a otro ajenos al control consciente del demonio.

La Faz de la Carne confiere las siguientes habilidades Atormentadas especiales.

- **Niveles de salud adicionales:** El demonio adquiere tres niveles de salud Magullado adicionales a efectos de resistir el daño contundente, letal y agravado.
- **Armadura:** La ondulante masa de cartílago y carne del demonio le proporciona cuatro niveles de armadura a efectos de absorber el daño contundente, letal y agravado.
- **Fauces desencajadas:** El metabolismo del demonio es como el de un horno, capaz de consumir virtualmente cualquier material sin sufrir daño. El metal, la piedra o la carne pueden ser engullidas y digeridas con facilidad. La dificultad de los ataques de mordisco se reduce en dos, y el mordisco infinge Fuerza +4 de daño agravado.
- **Regeneración:** El demonio regenera un nivel de salud de daño contundente o letal por turno, automáticamente, como acción refleja.

VERDUGO

(Halaku)

Aunque en la actualidad se los conozca como los Ángeles del Segundo Mundo, en su origen los Verdugos eran meros agentes del cambio que eliminaban aquellas plantas y animales que ya habían cumplido su función, abriendo paso así a nuevas y mejores generaciones. El Saber de la Muerte les otorgaba poder para poner fin a la vida de forma rápida e indolora, y devolver luego los cuerpos de los difuntos a su composición particular básica para que la tierra los absorbiera y comenzar de nuevo. De todas las Casas, los Halaku fueron los que más se vieron obligados a evolucionar tras la Caída. Perdida la inmortalidad de los humanos, los Verdugos se vieron inmersos en un complicado y doloroso dilema: debían acabar con la vida humana, a menudo mucho antes de tiempo, y luego abandonar el espíritu a un destino desconocido. El Saber del Espíritu nació del deseo de los Verdu-



gos por evitar el extravío de estas almas, pero ni siquiera esto bastaba para proteger a los fantasmas de las tropelías de los Segadores leales. Por fin, los Halaku decidieron adoptar una medida desesperada: la construcción de un refugio ajeno al universo físico, donde los Segadores de Dios no pudiera encontrar las almas de los difuntos. El primer paso para lograr su plan consistió en aprender la manera de estabilizar y recorrer las bolsas de realidad que existían fuera del cosmos físico, lo que condujo a la evolución del Saber de los Reinos y culminó con la creación del reino de los espíritus.

SABER DE LA MUERTE

• LEER EL DESTINO

Esta evocación permite al demonio asomarse a los ojos de un cadáver y ver cómo murió.

Sistema: Tira Percepción + Consciencia. El número de éxitos obtenidos determinará el grado de detalle con el que podrá determinar tu personaje la suerte del mortal. Un éxito proporciona una imagen del momento de la muerte. Cada éxito adicional se remontará aún más en el tiempo, algunos minutos con dos éxitos, algunas horas con tres y algunos días con cuatro. También amplía el contexto de las circunstancias que rodearon el fallecimiento de la persona.

Tormento: Los demonios monstruosos podrán discernir el destino del sujeto sólo si esa persona sufrió una muerte violenta, ya fuera ésta accidental o intencionada.

•• DESCOMPOSICIÓN

Esta evocación, uno de los principales poderes de los Segadores, acelera el proceso de descomposición y reduce la materia viva e inerte a sus partículas componentes.

Sistema: Tu Verdugo debe tocar a su objetivo para ejecutar esta evocación. Tira Resistencia + Medicina. Cada éxito infligirá un nivel de salud de daño agravado (daño letal para los mortales). Si se emplea sobre un cadáver, cada éxito eliminará un punto de Resistencia del cuerpo. Una vez eliminados todos los puntos, el cuerpo se reducirá a polvo. Este proceso funciona de forma parecida con los objetos inanimados, aunque la dificultad variará en función de la composición del objeto. Descomponer un artículo de tela o madera, por ejemplo, tendrá una dificultad de 7, mientras que un objeto de plástico la tendría de 8. Descomponer el metal tiene una dificultad de 9, y la piedra de 10. Cada éxito descompone 0,030 m³ de material.

Tormento: Los demonios monstruosos afectan a todas las personas y objetos de una zona, no sólo a un objetivo determinado. Todo lo que se encuentre dentro de un radio en metros igual a la Fe del personaje resultará afectado.

••• VISIÓN DE MORTALIDAD

Esta evocación se utilizó con frecuencia durante la Guerra de la Ira, pues permitía a los Verdugos inundar la mente de sus adversarios con visiones de una muerte inminente. Incluso los ángeles más curtidos en la batalla veían su templo puesto a prueba por estos espeluznantes presagios, soltaban las armas y huían ante el despiadado avance de los Halaku.

Sistema: Tira Manipulación + Intuición. El objetivo se resiste a la evocación con una tirada de Fuerza de Voluntad, donde la dificultad la dicta la Fe del Verdugo. Si tienes éxito, tu objetivo desistirá de su empeño y huirá de la presencia de tu demonio. Si la tirada de Fuerza de Voluntad del objetivo se salda con un fracaso, huirá y sufrirá además un trastorno temporal. Esta evocación afectará a sus objetivos hasta un máximo de metros igual al valor de Fe de tu personaje. El sujeto que se imponga en la tirada enfrentada no podrá sufrir los efectos de evocación en toda la escena.

Tormento: Los demonios monstruosos afectan a todos los seres vivos que los rodean y no a un objetivo específico. El demonio afectará a sus objetivos hasta un máximo de metros igual a su valor de Fe, aunque cada

possible víctima optará a intentar resistirse con una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad.

•••• ANIQUILAR VIDA

El contacto con el Segador significa la muerte. Al poner la mano encima de un cuerpo vivo y ejercer su voluntad, el demonio puede arrancar el alma del cuerpo de su víctima, matándola al instante. Esta habilidad también puede emplearse contra otros caídos, aunque en lugar de provocar la muerte instantánea, la evocación producirá un frío sobrecogedor que drenará la vitalidad del cuerpo del demonio.

Sistema: El Verdugo debe tocar a su objetivo para ejecutar esta evocación. Gasta un punto de Fe y tira Fuerza + Consciencia. Compara los éxitos con la Resistencia del objetivo. Si tus éxitos superan la Resistencia del sujeto, éste morirá inmediatamente. Si tus éxitos son menos que sus puntos de Resistencia, cada uno infligirá un nivel de daño contundente, puesto que el gélido roce del Verdugo drena la fuerza del cuerpo mortal. Si se emplea esta evocación contra otro demonio y los éxitos superan su Resistencia, cada uno infligirá un nivel de daño agravado. Si los éxitos son menos que sus puntos de Resistencia, considéralos niveles de daño contundente.

Tormento: Los demonios monstruosos no necesitan tocar a sus víctimas para ejecutar esta evocación. Su frío odio irradia de ellos en todas direcciones y atenaza el corazón de los seres vivos. La versión Atormentada de esta evocación afectará a todos los seres vivos dentro de un radio en metros igual al valor de Fe de tu personaje.

••••• NO-VIDA

Esta poderosa evocación permite a un cuerpo vivo operar sin la presencia de un alma o espíritu vital en su interior, creando así una criatura no-viva que estará bajo el control absoluto del Verdugo.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Medicina. El muerto ambulante tendrá un solo punto en cada uno de sus Atributos Físicos al generarse, aunque cada éxito adicional puede emplearse en sumar puntos adicionales a cualquier Atributo Físico, a tu elección. Estas criaturas no sufren penalizaciones por heridas en combate y utilizan sus reservas de dados completas en todo momento. No serán destruidas hasta que no hayan recibido al menos diez niveles de salud de daño. Estos sirvientes no-muertos son autómatas sin mente que actúan únicamente por orden de tu demonio. Cada vez que tu personaje desee que alguno de sus sirvientes realice una acción, deberá hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Si tu personaje controla más de una criatura a la vez, deberás dividir tu reserva de Fuerza de Voluntad entre ellas cada turno. Una tirada fallida provocaría que los zombis continuaran ejecutando la última orden que les hayas impartido.

Del mismo modo, el Verdugo puede programar a su sirvo para que ejecute un determinado conjunto de instrucciones; una acción por punto de Astucia que tenga tu personaje, todo al precio de un punto de Fuerza de Voluntad temporal. Dado que estas instrucciones se imparten mentalmente, es posible definir un conjunto de órdenes, incluidas complicadas rutas de viaje y detalladas descripciones físicas. Una vez programado, no obstante, el sirviente no podrá recibir órdenes alternativas. Si el demonio emplea su Fuerza de Voluntad para ordenar a su sirvo que realice cualquier acción ajena a sus instrucciones iniciales, se perderá la programación.

Los Verdugos pueden generar tantos sirvios como puntos de Fe tengan en ese momento. Los cuerpos deberán encontrarse a una distancia máxima en metros igual a su Fe para resultar afectados. Los efectos de la evocación durarán toda la escena. Si tu personaje lo prefiere, los efectos podrían volverse permanentes gastando un punto de Fuerza de Voluntad temporal por cuerpo. Estos sirvios permanentes resistirán hasta ser destruidos, momento tras el que no podrán volver a levantarse.

Los caídos incorpóreos podrían poseer los cadáveres animados de un Verdugo con su permiso, aunque también podrían intentar apoderarse de

SABER DEL ESPÍRITU

• HABLAR CON LOS MUERTOS

Esta evocación permite al Verdugo comunicarse con los espíritus que deambulan por el mundo físico o el espiritual. Los espíritus abordados de este modo estarán obligados a responder, y deberán contestar a las preguntas del demonio lo mejor que sepan.

Sistema: Tira Manipulación + Consciencia. El espíritu podrá intentar resistirse a la evocación con una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9). Si la evocación tiene éxito, el espíritu deberá responder a las preguntas del Verdugo con sinceridad. El Verdugo podrá afectar a cualquier espíritu que se encuentre al alcance de su voz, y los efectos de la evocación se prolongarán durante tantos turnos como puntos de Fe tenga el personaje.

Tormento: Los demonios monstruosos también pueden ejecutar esta evocación, pero los espíritus con los que entablen conversación sufrirán la corrupción de su Tormento y reaccionarán con agresividad ante cualquier ser vivo durante días. Los espíritus afectados por esta evocación se volverán irascibles y hostiles a los vivos durante tantos días como puntos valga el Tormento del demonio si no superan una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9).

•• INVOCAR A LOS MUERTOS

Los Verdugos pueden utilizar esta evocación para llamar a los espíritus a su presencia, aunque se encuentren a cientos de metros de distancia. Los espíritus invocados de este modo deberán presentarse ante el demonio lo quieran o no, y permanecerán junto a él hasta que los despida.

Sistema: Tira Manipulación + Liderazgo. El Verdugo podrá invocar un espíritu por éxito obtenido, de haber alguno en la zona. La evocación afectará diez veces la Fe del personaje en metros cuadrados, y los espíritus de la zona afectada acudirán de inmediato en presencia del Verdugo, donde permanecerán hasta que expire la evocación o lo despida el demonio. A discreción del Narrador, un espíritu poderoso o tenaz podría intentar romper el control del demonio con una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual a la Fe del demonio) contra los éxitos de tu tirada de Manipulación + Liderazgo.

Tormento: Los demonios monstruosos pueden invocar a los espíritus, pero los efectos de su Tormento provoca que se vuelvan inherentemente hostiles a los seres vivos durante tantos días como puntos de Tormento tenga el personaje si no superan una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9).

••• GOBERNAR A LOS MUERTOS

El Verdugo puede ordenar al espíritu de un difunto que acate su voluntad y obligar al fantasma a someterse a sus deseos si demuestra poseer una voluntad más ferrea.

Sistema: Tira Manipulación + Liderazgo. El Verdugo podrá dar órdenes a cualquier espíritu que oiga su voz. El espíritu optará a contrarrestar el efecto con una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si esta tirada falla, el espíritu deberá obedecer al demonio lo mejor que pueda. Los efectos de esta evocación durarán tantos turnos como puntos de Fe tenga el demonio.

Tormento: Los demonios monstruosos también pueden gobernar a los espíritus, pero corromperán a cualquier ser con la fuerza de su Tormento, provocando que los fantasmas se conviertan en violentas entidades enloquecidas que se abalanzarán sobre los vivos a la menor oportunidad. Una vez expiren los efectos de la evocación, el Narrador hará una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) por el espíritu afectado. Esta tirada exige un número de éxitos igual o superior al número de turnos que pasara el fantasma bajo el control del demonio. Si falla la tirada, el espíritu se tornará malévolos y hostiles a los vivos durante tantos días como puntos valga el Tormento del demonio. Si fracasa la tirada, el cambio será permanente.

estos cadáveres programados con una tirada enfrente de Fuerza de Voluntad. A menos que haya sido transformado por cualquier otro saber, el huésped del demonio seguirá siendo un cadáver a todos los efectos, con las limitaciones físicas y el olor característico que esto conlleva.

Tormento: Los demonios monstruosos no pueden evitar que su Tormento infunda en sus creaciones una inusitada tendencia a la violencia. Sus criaturas son monstruos devoradores de carne que han de ser sometidos a un control férreo para que no se abalancen sobre el primer ser vivo que se ponga a su alcance, Verdugo incluido. De no programarse con un conjunto de instrucciones, estas criaturas se sumirán en un frenesí violento a menos que su creador supere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) cada turno. Esta tirada de Fuerza de Voluntad se añade a cualquier mandamiento impuesto entre acción y acción.

NAMTAR, LA FAZ DE LA MUERTE

Estos ángeles se manifiestan como figuras sombrías embozadas en jirones de niebla fantasmal que ondula y se estremece en todo momento, reflejando ocasionalmente los pensamientos del ángel con extrañas formas simbólicas. Un silencio sobrecogedor rodea a estas criaturas, cuyos pies parecen no tocar el suelo. Su piel es blanca como el alabastro, y sus rostros permanecen eternamente ocultos entre sombras profundas.

La Faz de la Muerte confiere las siguientes habilidades especiales.

• **Alas:** Un par de alas de cuervo se extienden desde los hombros del personaje. Plenamente desplegadas, cada ala mide un tercio de la altura total del ángel. El personaje puede planear a una velocidad igual a tres veces su velocidad de carrera por turno.

• **Iniciativa mejorada:** Suma dos a la iniciativa del personaje.

• **Pasar sin dejar huella:** La dificultad de las tiradas de Sigilo del personaje se reduce en dos, y su paso no interferirá con el entorno en ningún aspecto. No dejará huellas de pisadas ni se moverán las hojas.

• **Sin reflejo:** La imagen del demonio no aparece en los espejos, como tampoco puede capturarse en fotografías ni películas de video.

Tormento: Los Namtar monstruosos exudan la fría aura de la muerte y drenan indiscriminadamente la vida de todos los seres vivos que los rodean. Las flores se marchitan a su paso, la mirada de los niños se torna vidriosa y los ancianos sienten que la Parca les aprieta el corazón.

La Faz de la Muerte confiere las siguientes habilidades Atormentadas especiales.

• **Capa de sombras:** El demonio aparece amortajado en un manto de tinieblas, lo que hace que resulte complicado distinguir sus rastros aun a plena luz y se vuelva casi invisible de noche. La dificultad de todas las tiradas de Sigilo se reduce en dos siempre que el demonio permanezca en la sombra o se mueva en la oscuridad. Si el personaje sufre cualquier ataque, se aplicarán las reglas relativas a la Lucha a Ciegas (consulta la página 206 del capítulo dedicado a los Sistemas).

• **Presa mortal:** El espíritu del demonio puede aferrarse a la vida más allá de los límites de la resistencia humana. Si el cuerpo del huésped del demonio sufriera ocho niveles de daño letal o agravado, aún se agarraría a la vida superando una tirada de Fuerza de Voluntad. En tal caso, el personaje se sumiría en un coma hasta el siguiente amanecer, momento en el que se levantaría con un punto de Fe menos y un solo nivel de salud.

• **Aura de entropía:** Las plantas se marchitan en presencia del demonio, y los seres vivos sienten un frío que les merma las fuerzas. Los mortales y los demás demonios que se encuentren a tantos metros del personaje como puntos de Fe tenga éste perderán un dado de sus reservas de dados a menos que superen una tirada de Resistencia (dificultad 6). Los efectos de esta habilidad perdurarán toda la escena.

• **Resistencia al daño:** El demonio es capaz de ignorar el daño que incapacitaría a un humano normal. Hará caso omiso de las penalizaciones por heridas mientras dure la escena. Las penalizaciones por heridas en las que incurra estando en su forma apocalíptica se aplicarán de nuevo cuando recupere su forma humana.



SABER DE LOS REINOS

• PERCIBIR LA BARRERA

El Verdugo puede intuir la fuerza relativa de la barrera que separa el reino físico del espiritual en una zona del tamaño de hasta una manzana de pisos, lo que le permite localizar aquellos puntos en que el grosor del velo sea excepcionalmente robusto o endeble.

Sistema: Tira Percepción + Consciencia. Si superas la tirada, tu Verdugo podrá localizar cualquier región inusitadamente fuerte o débil en la barrera que separa los mundos. Por regla general, esta barrera tiende a ser más resistente en aquellas áreas donde la influencia de la fe humana es menor. Por consiguiente, un laboratorio científico que promueva el frío intelecto por encima de la intuición podría tener una barrera robusta, mientras que un cementerio o una iglesia podrían tenerla más delgada. Tu demonio podrá rastrear una zona de hasta diez metros cuadrados por su valor de Fe.

Tormento: Los demonios monstruosos sólo pueden presentir aquellas zonas en que la barrera sea más débil, atraídos por la llamada de los espíritus que aúllan al otro lado.

•• TRASPONER EL VELO

Esta evocación permite al Verdugo cruzar físicamente la barrera y entrar en el mundo de las sombras, un reflejo sin vida del mundo mortal. Esto le permite cubrir grandes distancias en el reino umbrío a la velocidad del pensamiento y regresar al mundo físico en el lugar deseado.

Trasponer el velo también permite al demonio interactuar con los espíritus de los difuntos que habitan en el otro lado.

Sistema: Tira Destreza + Consciencia. La dificultad vendrá determinada por la relativa fuerza de la barrera de la zona en que se encuentre tu personaje. Trasponer el velo en un punto flaco (una iglesia o un cementerio) tendrá una dificultad de 6. Trasponerlo en una casa vieja o en un edificio de apartamentos que haya visto generaciones de ocupantes, dificultad 7. La dificultad dentro de un centro comercial será de 8. Una vez se encuentre en la tierra de las sombras, tu personaje podrá surcar volando el desolador paisaje a la velocidad del pensamiento. Tira Destreza + Atletismo (dificultad 8); cada éxito permite al demonio cubrir 1500 metros. Las carreteras y los edificios del reino de las sombras serán tan reales para tu demonio como sus contrapartidas del reino físico. Deberá sortear cualquier posible obstáculo físico y encontrar el camino hasta su destino, como haría en el mundo mortal. Al llegar a su destino, el demonio podrá regresar automáticamente al lugar correspondiente en el reino físico, como si apareciera de la nada. Cualquier otra acción se lleva a cabo normalmente en el reino de los espíritus, aunque la furiosa tormenta que lo azota aumentará todas las dificultades a 8, como poco. Es más, tu Verdugo perderá un punto de Fuerza de Voluntad temporal cada vez que fracase en una tirada. Si el demonio pierde toda su Fuerza de Voluntad, será expulsado de su huésped mortal. El cuerpo regresará al reino físico y el alma incorpórea deberá enfrentarse a la atracción del Abismo mientras busca otra ancla (consulta la página 217, en el capítulo dedicado a los Sistemas).

Tu personaje no podrá llevar pasajeros cuando visite el reino del espíritu ni cuando salga de él.

Encontrarse y comunicarse con los espíritus de las tierras muertas es parecido a hacerlo con los mortales en el mundo de los vivos. Los espíritus tienen identidad y planes propios, y quizás deseen relacionarse con los visitantes, o no. Los demonios pueden valerse del Saber del Espíritu para facilitar este tipo de interacción.

Tormento: Los demonios monstruosos que crucen al mundo de los espíritus crearán una "fisura" en la barrera que atraerá a las almas sin reposo al mundo físico, lo que provocará fenómenos sobrenaturales temporales pero intensos. Esta brecha permanecerá en la zona durante tantos días como valga el Tormento del demonio.





••• PASEO FANTASMAZÓRICO

Esta evocación permite al demonio existir simultáneamente en los reinos físico y espiritual. Podrá interactuar con mortales y espíritus por igual, y atravesar objetos en ambos lugares.

Sistema: Tira Resistencia + Consciencia. La dificultad quedará determinada por la fuerza relativa de la barrera en la zona donde ejecute la evocación el Verdugo. Hacerlo en un punto flaco (una iglesia o un cementerio) tendrá una dificultad de 6. Cruzar en una casa vieja o en un edificio de apartamentos que haya visto generaciones de ocupantes, dificultad 7. La dificultad dentro de un centro comercial será de 8.

Si superas la tirada, tu demonio adoptará una forma neblinosa e insustancial, capaz de ver y ser vista por quienes habiten a ambos lados de la barrera. Atravesará los objetos sin sufrir daño, y viceversa, aunque podrá interactuar con uno u otro reino superando una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). En este caso, el Verdugo podrá hablar con otros seres, manejar objetos y atacar o ser atacado en el reino con el que haya sintomizado, como si fuera sólido. Los efectos de esta evocación duran tantos turnos como Fe tenga el personaje. Tu demonio no podrá llevar a nadie más consigo en su incursión a este "punto muerto" entre reinos.

Tormento: Cuando los demonios monstruosos ejecutan esta acción, provocan que las energías de la tormenta espiritual se filtre al reino físico que los rodea, lo que provoca copiosas e impredecibles manifestaciones de fantasmas y fenómenos sobrenaturales.

•••• CRUZAR LA BARRERA

El Verdugo puede asomarse y alcanzar el reino espiritual, como haría un humano con un armario, cogiendo o soltando cualquier objeto entre un reino y otro a voluntad. Durante la Guerra de la Ira, esta evocación se empleó con frecuencia para poner armas poderosas u otros objetos lejos del alcance de los adversarios de los Verdugos. Muchas permanecen allí aún hoy, a la espera de que alguien las recupere.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Destreza + Consciencia. La dificultad vendrá determinada por la fuerza relativa de la barrera en la zona en que se encuentre el Verdugo. Hacerlo en un punto flaco (una iglesia o un cementerio) tendrá una dificultad de 6. Cruzar en una casa vieja o en un edificio de apartamentos que haya visto generaciones de ocupantes, dificultad 7. La dificultad dentro de un centro comercial será de 8.

Si superas la tirada, tu personaje podrá ver y "extender la mano" a través de la barrera que separa ambos reinos: Su mano y su brazo desaparecerán literalmente a los ojos de los mortales hasta que vuelva a sacarlo. De este modo podrá soltar o coger cualquier objeto que puede levantarse fácilmente con una o ambas manos. No se puede empujar a través de la barrera a demonios ni a mortales con esta evocación. Se pueden ocultar objetos del mundo espiritual, eso sí, depositándolos en el mundo material, lejos del alcance de los pobladores de la tierra de los muertos (aunque, lógicamente, eso significa que ahora podría hacerse con dicho objeto cualquier ser del mundo real).

Tormento: Los demonios monstruosos que llevan a cabo esta evocación se arriesgan a permitir que haya trazas de la tormenta espiritual que se filtre al mundo físico, lo que provocaría efectos tan surrealistas como evocadores. Si la evocación tiene éxito, el Narrador hará una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual al Tormento del demonio). Si falla esta tirada, el viento de la tormenta traspasará la barrera y todos los mortales de la zona se verán obligados a superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para no huir despavoridos. Si alguna de estas tiradas se saldara con un fracaso, el sujeto sufriría además un trastorno temporal.

••••• TRASPASAR LA BARRERA

Esta evocación permite al Verdugo crear un portal temporal entre los reinos de los vivos y los muertos, lo que posibilitaría el paso de otros demonios a las tierras de las sombras, si así lo desea el artífice del portal.

Sistema: Gasta un punto de Fe y tira Resistencia + Consciencia. La dificultad estará determinada por la fuerza relativa de la barrera en la zona donde ejecute la evocación el Verdugo. Hacerlo en un punto flaco (una iglesia o un cementerio) tendrá una dificultad de 6. Cruzar en una casa vieja o en un edificio de apartamentos que haya visto generaciones de ocupantes, dificultad 7. La dificultad dentro de un centro comercial será de 8.

Si superas la tirada, tu Verdugo creará un portal que podrán atravesar físicamente otros demonios para llegar al reino umbrío, lo que les permitirá interactuar con los espíritus de los muertos y viajar a través de las tierras de los muertos. Podrán entrar tantos demonios como éxitos obtengas con los dados, pero no esclavos ni otros humanos. Los demonios que no sean Verdugos y hagan la transición estarán en considerable desventaja con respecto a los Halaku, puesto que serán más susceptibles a los estragos de la Vorágine que los miembros de la Séptima Casa. Es más, tampoco podrán viajar tan deprisa como los Verdugos por el reino de las sombras, sino que avanzarán a la velocidad que lo harían en el reino físico. Las reservas de dados para todas las acciones que emprendan los demonios no iniciados se reducirán a la mitad (redondeando hacia arriba), y estos caídos perderán un punto de Fuerza de Voluntad temporal diario mientras permanezcan en el reino de los espíritus. Cuando se agote su Fuerza de Voluntad, los demonios caerán catatónicos y sus cuerpos perderán un punto de Resistencia diario a partir de entonces. Cuando se agote la Resistencia del demonio, su cuerpo mortal crecerá y su alma será arrojada de nuevo al Abismo. El portal creado por medio de esta evocación durará un solo turno y sólo facilitará el paso en un sentido. Los espíritus del más allá no podrán aprovecharlo para llegar al mundo de los vivos.

Tormento: Los demonios monstruosos que ejecuten esta evocación provocarán que los efectos de la tormenta espiritual irrumpan en el mundo físico en el entorno inmediato del portal, atrayendo así a los espíritus y originando espantosas manifestaciones que permanecerán tantos días como puntos de Tormento tenga el personaje.

ERESHKIGAL, LA FAZ DE LOS REINOS

Los Ángeles del Segundo Mundo se manifiestan como figuras sombrías cuyos rasgos permanecen siempre ocultos en una oscuridad perpetua. El mismo aire para envolverlos como un manto de noche, conjurando la imagen del barquero encapuchado de las leyendas humanas. Sus manos son blancas y huesudas, y se mueven sin esfuerzo y sin hacer ningún ruido.

La Faz de los Reinos confiere las siguientes habilidades especiales.

- **Orientación exacta:** Tu personaje sabe en todo momento cuál es su posición con relación a un lugar conocido, con independencia de la distancia que lo separe de ese hito. A menos que sufra los efectos de una alteración espacial, como los de la evocación Desviar el Camino, no perderá el sentido de la orientación en ningún momento.

- **Pasar sin dejar huella:** La dificultad de las tiradas de Sigilo del personaje se reduce en dos, y su paso no interferirá con el entorno en ningún aspecto. No dejará huellas de pisadas ni se moverán las hojas.

- **Consciencia aumentada:** El caído está en sintonía con el tejido de la realidad, lo que reduce en dos todas sus tiradas de Consciencia.

- **Conjuración de la nada:** El personaje es capaz de realizar sobrenaturales juegos de manos y conjurar objetos aparentemente de la nada, así como hacerlos desaparecer con un simple giro de muñeca. Puede sacarse un artículo de un bolsillo o guardárselo sin ser detectado con sólo superar una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 6).

Tormento: Los Ángeles de los Reinos que sucumben a su Tormento son portales ambulantes que dan a la tierra de los muertos. Exudan un aura de pérdida y desesperación que hiela el corazón de los mortales, sus voces son monótonas y sepulcrales, y su mirada sin ojos intimida incluso a los más valientes.

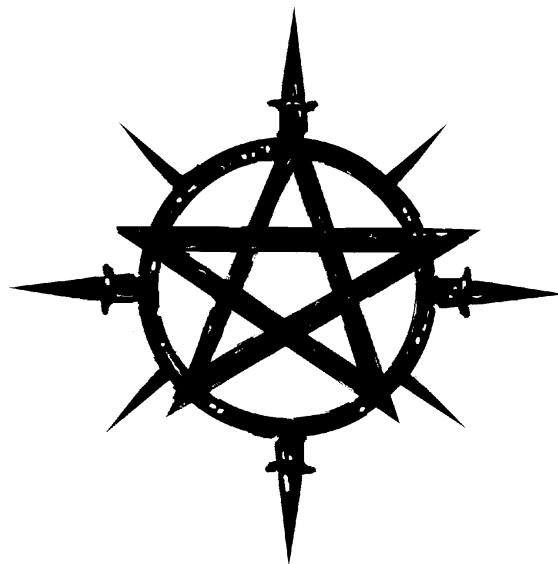
La Faz de los Reinos confiere las siguientes habilidades Atormentadas especiales.

- **Capa de sombras:** El demonio aparece amortajado en un manto de tinieblas, lo que hace que resulte complicado distinguir sus rastros aun a plena luz y se vuelva casi invisible de noche. La dificultad de todas las tiradas de Sigilo se reduce en dos siempre que el demonio permanezca en la sombra o se mueva en la oscuridad. Si el personaje sufre cualquier ataque, se aplicarán las reglas relativas a la Lucha a Ciegas (consulta la página 206 del capítulo dedicado a los Sistemas).

- **Inexorable:** El demonio puede caminar o correr sin descanso y es capaz de cubrir distancias sobrehumanas sin detenerse. Mientras permanezca en movimiento, ni la fatiga ni el hambre harán mella en él.

- **Voz de la tumba:** La dificultad de todas las tiradas de Intimidación se reduce en dos.

- **Mirada pavorosa:** El individuo (mortal o demonio) que mire al demonio a los ojos y no supere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) deberá renunciar a sus acciones durante ese turno.





B5X5
02

Naram-Sin cruzó el despacho de recepción y entró en la sala de dirección. Arnold Horton, niño prodigo de DynaCom's y nuevo director ejecutivo se encontraban de pie junto a la alta ventana panorámica al otro lado de la estancia, lujosamente alfombrada, obviamente disfrutando de la vista del centro de Los Ángeles. No se movió cuando Naram-Sin se unió a él junto a la ventana porque el demonio no quiso. El Diablo se tomó un momento para estudiar el brillo de complacencia que alumbraba los ojos de Horton. Naram-Sin no traía la sonrisa fácil, pero el orgullo del mortal le resultaba sumamente divertido.

—Te lo has montado bien —dijo por fin el demonio. Ver cómo la solemne expresión de Horton se desmoronaba frente al empuje del terror provocado por la revelación de Naram-Sin era verdaderamente delicioso. Aunque, a pesar de todo, la afirmación del demonio era indudablemente veraz: Horton iba vestido con un traje de seda a medida y se adornaba el menique con una sortija de diamante. Lejos quedaban los días de rayón arrugado en la época en que trabajaba de aprendiz de contable para la empresa. Horton no era alto según los estándares mortales, pero aun así Naram-Sin tuvo que estirar la mano para sentir el roce de su corbata de seda entre el índice y el pulgar. El demonio llevaba puesta la carne de un hombre chino de mediana edad, con los pequeños ojos negros ocultos tras unas gafas de montura redondeada—. Supongo que los términos de tu nuevo ascenso habrán sido tan generosos como cabe esperar.

—Es todo cuanto había soñado y más —respondió Horton, un tanto apresuradamente. De forma inconsciente, se alisó la corbata con una mano pálida, arrebatándosela al demonio—. Claro que, cuando activé el encanto, los tuve contenido de mi mano. —Horton se irguió en toda su modesta altura y puso en su sitio un mechón rebelde que pretendía escapar a su severo peinado hacia atrás—. No sé ni cuánto tiempo llevaba esperando a decirle a esos gordos cómo debían organizarse las cosas. No te imaginas lo bien que me sentí al verlos revolverse en sus asientos.

—Me lo figuro —dijo el demonio, sin sombra de ironía.

—Aunque, la verdad, no es que me sobre el tiempo ahora mismo para andar con celebraciones. —Horton se apartó de la ventana y echó un sombrío vistazo a las montañas de papeles que atestaban la superficie de mármol de su escritorio—. Los problemas con las prácticas empresariales de la compañía eran mucho más serios de lo que me temía. La bancarrota es la menor de nuestras preocupaciones. Si no empezamos a limpiarlo todo, podríamos vernos delante de un comité de investigación del Congreso. —Sonrió—. Aunque, evidentemente, bastaría con hacer una visita relámpago a Washington para que poner a esos congresistas a mis pies.

—Sin duda —convino fríamente Naram-Sin—. Pero eso no va a pasar.

Horton se detuvo, olvidado el solaz en su suficiencia.

—¿Cómo dices?

—Vas a hacer todo lo posible por ocultar las asociaciones ilícitas de esta empresa y cualquier otro caso de actividad criminal. Puedes beneficiarte de ellas, si lo deseas. Concédete un generoso incentivo por las molestias. —La sonrisa del demonio estaba desprovista de calidez—. Pero esas asociaciones se quedan ahí.

Horton miró fijamente a Naram-Sin un momento, incrédulo.

—¿No me has oído? Si mantenemos estas asociaciones, la compañía estará acabada, y es muy posible que varias personas terminen en la cárcel. Yo entre ellas.

Los ojos del demonio eran inescrutables.

Horton meneó la cabeza.

—Espera. Tienes que ser un error. No te habrías tomado la molestia de darme todos estos dones si quisieras que la empresa se fuera al garete.

—¿Molestia? ¿Cree que yo iba a tomarme ninguna molestia por usted Sr. Horton? —La voz del demonio era suave, impertérrito su semblante—. Arrancar las estrellas del cielo podría suponerme una molestia. Reducir a escombros esta obscena montaña de piedra que llamás ciudad me causaría alguna molestia, aunque fuese momentánea. Concederte el poder necesario para impresionar a esos fatuos gusanos de la Junta Directiva no me supuso ninguna molestia, te lo aseguro. Quería cerciorarme de que esta empresa se iba a pique, y de que lo hiciera de modo que su ruina y el escándalo salpicaran también a Washington. Tú te vas a ocupar de eso.

El mortal abrió mucho los ojos.

—No... no puedes hacerme esto. He renunciado a todo... mi matrimonio, mi familia, mis amigos. Será mi fin.

El demonio esbozó una sonrisa. Unas pupilas rasgadas, del color de carbones ardiente, resplandecieron tras las gafas de alambre.

—Confie en mí, Sr. Horton. Esto es sólo el principio.

Capítulo Ocho: Reglas

*¡Adiós campos afortunados,
Donde existe una felicidad eterna! ¡Salud, horrores! ¡Salud
Mundo infernal! Y tú, profundo Infierno,
Recibe a tu nuevo señor, que llega a ti
Con un ánimo que no podrán cambiar el tiempo ni el lugar.
La mente lleva en sí misma su propia morada, y en sí misma
Puede hacer un Cielo del Infierno a un Infierno del Cielo.*
—John Milton, *El paraíso perdido*

En todos los juegos hay reglas. Las reglas ocupan un puesto secundario para la historia en los juegos narrativos como éste, pero eso no impide que sigan desempeñando una función importante. Las reglas dotan de estructura a tu juego y proporcionan al Narrador un método imparcial con el que determinar el resultado de las acciones de los personajes en aquellas situaciones en que la ecuanimidad represente un papel fundamental. Tu Narrador también puede echar mano de las reglas y hacer que tus compañeros jugadores y tú tiréis los dados para añadir aleatoriedad a los sucesos de la historia. Los dados, en este caso, representarán el azar y la cruda realidad, donde las cosas no siempre salen como se planean.

Las reglas para Demonio: La Caída que se presentan en este capí-

tulo te ayudarán a coordinar un gran número de situaciones que podrían darse a lo largo de tus partidas, y que pueden ir desde las escenas de combate a las relaciones sociales, pasando por cualquiera otra imaginable. En cualquier caso, se ofrecen únicamente como orientación: serán tan flexibles como tú deseas. A fin de cuentas, el Narrador es el que tiene la última palabra. Empleará las reglas como herramientas, teniendo siempre en mente la progresión y el bien de la historia. Algunos Narradores siguen las reglas al pie de la letra y las aplican estrictamente y con regularidad. Otros renuncian a ellas por completo y dirigen la historia intuitivamente. Ambos métodos son perfectamente válidos, aunque la mayoría de los enfoques a la narración encajan en un punto intermedio entre estos dos extremos. El juego es tuyo para que hagas con él lo que quieras.



LOS ELEMENTOS BÁSICOS

EL TIEMPO

El cómo controlas el paso del tiempo en la partida afectará a la fluidez del juego. Tus jugadores y tú os imaginaréis los acontecimientos conforme se planteen, describiéndolos con palabras y obteniendo resultados con los dados. Por consiguiente, el tiempo real y el de la partida diferirán. Cuando tus personajes se enzarcen en combate, podrían hacer falta minutos enteros de tiempo real para resolver algunos segundos de tiempo de juego. Del mismo modo, quizás deseas cubrir semanas de tiempo de juego en escasos minutos de tiempo real, siempre y cuando no ocurra nada relevante en ese período. Tus jugadores y tú podréis omitir los intervalos entre sucesos importantes o aminorar el ritmo de la partida para detallar los momentos cruciales.

Estas seis unidades básicas describen el paso del tiempo en *Demonio*:

- **Turno** — Un turno, el incremento mínimo y, en ocasiones, el más importante, es la cantidad de tiempo que necesita un personaje para llevar a cabo una acción. Este intervalo puede variar entre los tres segundos y los tres minutos, dependiendo de la velocidad a la que se sucedan los hechos. Cuando tu Narrador anuncie que el juego va a medirse en turnos, determinará la cantidad de tiempo que transcurrirá durante esos turnos, y es fundamental que rija todas las acciones con el mismo baremo. La extensión del turno puede variar de un suceso a otro, pero deberá mantenerse constante para todos los jugadores en un momento concreto.
- **Escena** — La escena en un juego narrativo recuerda a la escena de las obras teatrales. Tu Narrador dispone el escenario y los jugadores asumen sus papeles. La escena se desarrolla en una localización concreta y suele comprender un único suceso específico. El discurrir del tiempo dentro de la escena puede sufrir grandes variaciones. Podría dividirse en turnos o correr paralela al tiempo real, o puede que tu Narrador y tus compañeros jugadores decidan omitir partes de ella, sin que se alteren el escenario ni los sucesos generales.

Por ejemplo, una escena podría comenzar en tiempo real cuando vuestros personajes irrumpen en un edificio de oficinas. Luego se dividirá en turnos cuando los personajes se impliquen en un tiroteo con los esclavos de un Encadenado. A continuación se podrían acelerar los acontecimientos narrando cómo os libráis de los cuerpos e investigáis la zona, antes de regresar al tiempo real para que vuestros personajes discutan sobre el significado de las pruebas que hayáis encontrado.

• **Capítulo** — Por lo general, el capítulo representa una sesión de juego durante la cual el Narrador haya planteado retos específicos a superar. Desde el momento en que te sientas y asumes tu papel hasta el momento en que vuelves a guardar los dados, estarás representando un capítulo de la historia. Al final de cada capítulo deberías quedarte con ganas de más, haciéndote preguntas, pero también deberías sentirte realizado y satisfecho.

• **Historia** — Una historia narra un relato completo, ya comprenda éste varios capítulos o se complete en una sola sesión. Tendrá una introducción, un arco argumental que implicará el auge del conflicto, y un clímax que conducirá los acontecimientos a su conclusión.

• **Crónica** — A grandes rasgos, el término "crónica" hace referencia a una saga o colección de historias. Tu Narrador tendrá un objetivo en mente para la crónica, un posible destino para vuestros personajes y un tema o línea argumental que conectarán todos los capítulos para formar un conjunto. Conforme progrese la partida, tus compañeros jugadores y tú estaréis escribiendo vuestra crónica, relacionando pistas y juntando piezas hasta crear una trama de gran alcance.

• **Inactividad** — Cuando tu Narrador decide acelerar y omitir un período de tiempo, estará recurriendo a la "inactividad". Se pueden resumir

los sucesos que acontezcan durante este período de inactividad sin tener que jugarlos. Vuestro Narrador podría decir algo como, "Os pasáis toda la noche vigilando la iglesia, pero no sale nadie. Por la mañana, un coche patrulla aparca junto a vuestro vehículo". No sucedió nada mientras vuestros personajes montaban guardia, por eso no hay motivo para jugar ese período, de modo que el Narrador salta al siguiente suceso interesante.

ACCIONES SIMPLES

Juegas con tu personaje describiendo las cosas que haga como acciones que lleva a cabo. Estas acciones podrían ser tan sencillas como mirar una cosa o tan complejas como pilotar un helicóptero. Dependiendo del reto que suponga la acción, el Narrador podría pedirte que tires los dados para determinar si tu personaje lo logra. En *Demonio*, una sola acción que ocupa un único turno se llama *acción simple* (más adelante describiremos otros tipos de acción). En la mayoría de los casos, las acciones de tu personaje tendrán éxito automáticamente en virtud de su facilidad. Por ejemplo, hablar no suele suponer ningún reto. Si otro personaje te intimidara y te ordenara callar, no obstante, una tirada de dados podría decidir si tu personaje reúne el coraje suficiente para decir algo.

ACCIONES REFLEJAS

Ciertas iniciativas que emprenda tu personaje no contarán como acciones y no requerirán todo un turno. Estás "acciones gratuitas", llamadas *reflejas*, ocurren instantáneamente y no precisan de pensamiento ni dirección por parte de tu personaje. Algunos ejemplos serían el gasto de Fuerza de Voluntad para garantizar que tenga éxito una acción o la absorción de daño para ignorar o evitar una herida. Las acciones reflejas no interfieren con la acción normal de tu personaje en ese turno. Son "acciones" instantáneas que ocurren mientras tu personaje está concentrado en otras actividades.

LAS TIRADAS DE DADOS

Tu Narrador tiene dos opciones para decidir el resultado de la acción que proponga tu personaje. Una: puede recurrir a su propio albedrío y anunciar el resultado que juegue más enriquecedor para la partida. Otra: puede pedirte que lance los dados para determinar al azar el curso de los acontecimientos.

En *Demonio* se emplean dados de diez caras que podrás adquirir en cualquier librería especializada. Cada jugador necesitará aproximadamente diez de estos dados, y el Narrador aún más.

LAS PUNTUACIONES

Como se explica en el Capítulo Seis, comienzas a describir a tu personaje distribuyendo puntos entre sus rasgos. Estas puntuaciones representan las habilidades innatas del personaje, sus aptitudes adquiridas y su experiencia en la vida. Tu personaje tendrá ciertos puntos fuertes y otros débiles, igual que cualquier persona normal. Puede que sea un hacha disparando con el rifle o que no sepa distinguir una carabina de una escopeta. Se asigna un valor entre 0 y 5 a cada uno de los rasgos del personaje, teniendo en cuenta la escala siguiente:

X	Pésimo
.	Malo
..	Normal
...	Bueno
....	Excelente
.....	Increíble



Poniendo las Habilidades por ejemplo, no tener ningún punto (círculo) en un rasgo significa que tu personaje nunca ha aprendido esa. Técnica, Talento o Conocimiento en particular. Un punto representa los rudimentos básicos. Tener dos puntos implica que tu personaje entra dentro de la normalidad en lo que a su comprensión de la Habilidad se refiere. Entre tres y cinco puntos, tu personaje sobresale por encima de la media al haber perfeccionado esa Habilidad hasta un nivel bueno, excelente o increíble.

Las puntuaciones de rasgo de tu personaje determinan cuántos dados vas a tirar cuando intente llevar a cabo alguna acción relacionada con un rasgo en concreto. El Narrador será quien decida qué rasgo aplicar a la acción propuesta. El anunciará estos rasgos y tú lanzarás un dado de diez caras por cada punto que tengas en cada uno de ellos. El número total de dados que puedes lanzar se llama *reserva de dados*. El número de dados que haya en tu reserva dependerá de la naturaleza de la acción y los rasgos a aplicar.

La reserva de dados típica consiste en un número de dados igual al valor del Atributo relevante de tu personaje (una medida de su fuerza, su inteligencia o su encanto), más el de la Habilidad apropiada. Esto es, empleas tanto los Atributos innatos de tu personaje como sus Habilidades aprendidas para determinar hasta qué punto puedes tener éxito al intentar una acción. En aras de simplificar y equilibrar el juego, el Narrador no debería permitir jamás que se combine más de un Atributo o Habilidad en la misma reserva de dados.

Si tu personaje carece de puntos en una Habilidad aplicable (Talents, Técnicas o Conocimientos), el Narrador podría permitir que utilices una reserva de dados igual a tu valor en el Atributo relevante para la acción a emprender. El Atributo innato de tu personaje te ofrece una posibilidad de éxito, si bien reducida. El Narrador determinará qué Atributo se aplica

a una acción específica, y podría aumentar en uno la dificultad (consulta Dificultades, p. 186) para representar el desafío. El Narrador no está obligado a permitirte lanzar solamente con tu valor de Atributo, no obstante, si hacerlo no tiene sentido en esa situación.

Algunos rasgos, como la Fuerza de Voluntad, tienen valores máximos de 10, más que ninguna Habilidad o Atributo. El Narrador no debería permitir que se combinaran estos rasgos especiales con otros para generar reservas de dados. Por lo general, estos rasgos especiales funcionan de forma independiente.

Otros rasgos, como ciertos Trasfondos (consulta el Capítulo Seis) reemplazan a las Habilidades en algunas reservas de dados para añadir variedad al uso de los rasgos. Tu Narrador será siempre el que decide cuándo has de lanzar los dados y qué rasgos formarán tu reserva.

DIFICULTADES

Cuando lances tu reserva de dados, necesitarás una puntuación a alcanzar, una dificultad que deberás igualar o superar. Este valor variará entre 2 y 10, según lo determine el Narrador. Cuando sepas cuál es la dificultad lanzarás tu reserva, y cada dado que iguale o supere el número de la dificultad te concederá un éxito. El número de éxitos que obtengas te dirá lo bien que ha completado su acción tu personaje. Basta con un solo éxito para solventar una acción de forma mínimamente satisfactoria. Cuantos más éxitos obtengas, con mayor facilidad y mayor precisión resolverás el desafío.

La dificultad por defecto de cualquier acción es 6. Evidentemente, las dificultades menores harán que la tarea sea más sencilla, y las más altas las complicarán. Siempre que este libro de reglas o tu Narrador omitan anunciar una dificultad, asume que ésta es de 6 por defecto.

DIFICULTADES

- | | |
|---|---|
| 3 | Fácil – correr sobre terreno liso |
| 4 | Rutina – encontrar un número en el listín telefónico |
| 5 | Sencillo – contar una mentirijilla convincente a un desconocido |
| 6 | Estándar – disparar una pistola, conducir por una autopista, rastrear |
| 7 | Complicado – sortear el tráfico de una ciudad |
| 8 | Difícil – conducir en una persecución |
| 9 | Sumamente difícil – girar el coche en redondo a 100 km/h |

GRADOS DE ÉXITO

Un éxito	Marginal – suficiente de momento
Dos éxitos	Moderado – bien hecho
Tres éxitos	Completo – labor cumplida a la perfección
Cuatro éxitos	Excepcional – te mereces un premio
Cinco éxitos	Fenomenal – a ver quién lo supera

El Narrador tiene la última palabra a la hora de dictar la dificultad de una tarea. Es él el que determinará si la acción que se pretende es casi imposible o imposible de fallar, según cuál sea la situación. Una dificultad de 10 representa un reto casi insuperable en el que tienes las mismas posibilidades de fracasar que de tener éxito. Por otro lado, una dificultad de 2 representa una tarea tan sencilla que tu personaje apenas si tendrá que pensar para acometerla con éxito, y tirar los dados será casi innecesario. Sin embargo, estos extremos deberían ser raros. La mayoría de los casos, la dificultad variará entre 3 y 9, y en esta decisión podrían influir numerosos modificadores y factores concretos de la situación.

En última instancia, sacar un 10 es siempre un éxito, con independencia del grado de dificultad.

ÉXITOS, FALLOS Y FRACASOS

A la hora de contar el total de éxitos conseguidos en Demonio es preciso tener en cuenta que puede que no los conserves todos. Cualquier 1 que aparezca en los dados deberá restar uno de tus éxitos. No importa cuántos éxitos obtengas: si sacas unos suficientes para eliminarlos todos, tu personaje fallará en su acción. Sacar más unos que éxitos no te penaliza especialmente, pero sacar sólo unos y *ningún* éxito es siempre pernicioso.

FALLOS

Es una pena que ocurra, pero ocurrirá: No sacar ningún éxito o sacar más unos que éxitos. Cuando ocurría esto, tu personaje fallaría la acción que intentara. Si disparo yerra el blanco, se le resistirá ese motor estropeado o se perderá y acabará en un callejón sin salida con la poli en los talones. En cualquier caso, los fallos siempre son decepcionantes, pero no resultan tan catastróficos como los fracasos.

FRACASO

Por lo general, los dados que muestran un 1 en una tirada cancelan los éxitos obtenidos, uno por uno. Si no has conseguido ningún éxito que cancelar con tus unos, no obstante, tendremos un *fracaso* entre manos. Si fallar escuece, fracasar echa sal en la herida: los fracasos llevan el concepto de fallar un paso más allá. Tu personaje no sólo fallará la acción pretendida sino que su vida se complicará un poco más.

El Narrador decide qué sucede tras un fracaso. Las posibilidades son infinitas pero, en la mayoría de los casos, ocurrirá alguna catástrofe. Si

fracasas mientras intentas disparar un arma, el arma se encasillará. Si fracasas cuando tu personaje intenta saltar de un tejado a otro, se caerá. Fallar estas tiradas significaría que tu personaje simplemente yerra el tiro o que se aferra por los pelos a la cornisa del otro edificio. El grado de peligro distingue entre fallo y fracaso. Los fallos suelen generar ligeras amenazas, mientras que los fracasos meten a los personajes en serios problemas.

Los fracasos también permiten al Narrador crear consecuencias extrañas pero interesantes para tu fallo abismal. En lugar de encasillarte el alma, el Narrador podría decidir que la bala perdida rebota en una pared de ladrillos y hiere a un transeúnte inocente. En vez de dejar a tu personaje colgando al filo del tejado, el Narrador podría permitir que cayera en él de pie... ¡sólo para encontrarse en medio de un ajuste de cuentas de la Mafia!

Los fracasos no implican necesariamente que tu personaje deba morir, únicamente que el azar ha introducido un gigantesco palo entre los radios de la rueda. El Narrador inteligente sabrá utilizar los fracasos para aumentar el nivel de tensión e introducir nuevos oponentes o dar impulso al desarrollo del personaje. ¿Cómo reaccionaría tu personaje si abatiera involuntariamente a un niño inocente? Los fracasos deberían dar pie a momentos cargados de dramatismo.

ÉXITOS AUTOMÁTICOS

¿Quién quiere pasarse toda la partida tirando dados? Eso repercutiría negativamente en el transcurso del juego y la atención de los jugadores se concentraría más en las reglas que en la historia. De ahí que Demonio ofrece un sencillo método para determinar el éxito sin necesidad de lanzar dados: En aquellas situaciones en las que tu reserva de dados supere la dificultad fijada para una acción determinada, ésta tendrá éxito de forma automática. El éxito será marginal, no obstante, el equivalente a superar la tirada con un solo éxito. Puedes tirar sin deseas conseguir un mayor grado de éxito, pero así te arriesgas a fallar e incluso a fracasar. No se pueden obtener éxitos automáticos durante el combate ni otras escenas de tensión,

ACCIONES MÚLTIPLES

Tu personaje debe actuar deprisa. ¿Puede hacer dos cosas a la vez? Eso aún está por ver, aunque sin duda puede intentarlo. Pongamos por caso que tu personaje tuviera que parapetarse tras una esquina sin dejar de disparar contra el exorcista que lo persigue: dos acciones, un solo turno. Ambas acciones se resentirían del intento de ejecutarlas simultáneamente.

A fin de intentar realizar acciones múltiples, anuncia todo lo que quiera hacer tu personaje y el orden en que quieres lanzar los dados. Tu personaje puede intentar hacer tantas cosas como desees pero, cuanto más divida su concentración, menos oportunidades habrá de que tenga éxito en cada acción individual. Calcula la reserva de dados de la primera acción y resta tantos dados como acciones totales deseas que emprenda tu personaje ese turno. Tira luego la reserva de dados reducida para resolver la primera acción.

Cuando hayas determinado el resultado de la primera acción, prepárate para lanzar una segunda vez. Coge la reserva de dados apropiada, resta tantos dados como acciones totales vaya a emprender tu personaje, igual que antes, y resta también un dado más. Por cada acción consecutiva posterior a la segunda, continúa eliminando un dado adicional, acumulativamente, de la reserva. De ese modo, en la tercera acción habrá perdido dos dados adicionales, tres en la cuarta, etcétera. Si tu reserva de dados se redujera a cero, tu personaje no podría intentar más acciones.



tendrás que tirar. Los éxitos automáticos se aplican sobre todo a aquellas situaciones en las que la acción emprendida pueda conseguirse fácilmente, sin resistencia.

Existe otra forma de conseguir éxitos automáticos en una tirada: Gasta un punto de Fuerza de Voluntad (p. 136). Esto sólo puede hacerse una vez por punto y, dado que tu reserva de Fuerza de Voluntad es limitada, no podrás hacerlo a menudo, aunque sin duda te será de gran ayuda cuando el éxito sea crucial.

INTÉNTALO DE NUEVO

La persistencia suele dar sus frutos, pero el fallo prolongado provoca frustración, cansancio y un descenso de la confianza en sí mismo. Cuando tu personaje falle una acción, el Narrador podría permitirte intentarlo de nuevo.

En la mayoría de los casos, la tarea se complicará con cada intento sucesivo tras un fallo. Para representar esta complicación, el Narrador aumentará la dificultad en uno por cada nuevo intento, acumulativamente. Cuanto más falle y siga intentándolo tu personaje, más difícil se volverá la tarea. Restricciones de tiempo en el juego aparte, tu personaje podrá seguir intentándolo mientras lo consienta el Narrador.

Sin embargo, el fallo continuado terminará por volver la tarea imposible. La dificultad llegará a ser tan elevada que se perderá la posibilidad de éxito y tu personaje acabará estrellando la cabeza contra la proverbial pared. Si fracasas, el Narrador quizás decida no permitir que tu personaje siga intentándolo; podría dictar incluso que el personaje haya estropeado sus herramientas, perdido las pruebas o destruido el objeto en cuestión por completo.

La naturaleza de la acción determinará si se aplica esta regla. Podría hacerlo si tu personaje intenta forzar una cerradura, persuadir a alguien, aparcar en paralelo, documentarse sobre algún tema en la biblioteca o zafarse de las ligaduras que lo inmovilizan. No se aplicará si tu personaje yerra al disparar contra alguien, pasa por alto una emboscada, falla al intentar atrapar una pelota de béisbol, omite una pista o hace cualquier otra cosa para la que sólo hubiera una posibilidad de éxito.

COMPLICACIONES

Las reglas básicas descritas hasta ahora son todo lo que necesitas para comenzar a jugar. A partir de aquí se clarifican y amplían esas reglas ofreciendo métodos más precisos para ocuparse de situaciones concretas. Las tres secciones siguientes describen el acercamiento general a algunas situaciones complejas que podrían surgir. Consulta el Capítulo Nueve, donde se ofrecen multitud de complicaciones específicas para cada situación.

ACCIONES EXTENDIDAS

En algún momento, tu personaje intentará hacer algo para lo que requiera un éxito prolongado, como escalar la pared de un acantilado o seguir el rastro de una bestia salvaje en medio del bosque, y una sola tirada de dados no haría justicia a la magnitud de la tarea. Aunque tu personaje tenga éxito parcialmente, eso no significa que pueda lograr su objetivo en un solo turno. Aquí es donde entran en juego las acciones extendidas. Comparada con una *acción simple*, que sólo requiere un éxito, la *acción extendida* precisa

TIPOS DE ACCIÓN

Acción	Ejemplo	Descripción
<i>Simple</i>	Lanzar un puñetazo, esquivar un disparo	Una sola posibilidad de conseguirlo o fallar; una sola tirada determina el éxito. El Narrador establecerá la dificultad y los rasgos que compondrán la reserva de dado. Es posible obtener un éxito automático.
<i>Extendida</i>	Escalar una montaña, seguir un rastro en el bosque	La tarea ocupa un período de tiempo y cada fase renueva las posibilidades de éxito o fallo. Harás varias tiradas con el objetivo de reunir un determinado número de éxitos. Este procedimiento aumenta las posibilidades de fracasar.
<i>Enfrentada</i>	Robar una cartera o desarmar a alguien	La acción enfrenta a un personaje con otro. Cada jugador lanza los dados contra una dificultad común, o contra una dificultad basada en los rasgos del rival. Los dos comparan sus éxitos y la diferencia entre éstos determina el grado de éxito.
<i>Extendida y enfrentada</i>	Seguir la pista a alguien que huye, echar un pulso	Por medio de las reglas de acciones enfrentadas, los jugadores lanzan los dados repetidas veces para sumar éxitos. El primero en alcanzar el número de éxitos que fijara el Narrador será el vencedor.

de múltiples éxitos para obtener aunque sea una victoria marginal. También podría exigirte lanzar los dados más de una vez.

Cuando tu personaje intente una acción extendida, el Narrador decidirá cuántos éxitos se necesitan para obtener un éxito marginal. Lanzarás entonces los dados por cada período de tiempo aplicable que transcurra, según determinara el Narrador, hasta que hayas acumulado éxitos suficientes para superar la prueba. Este método no sólo determina si tiene éxito tu personaje, sino que establece cuánto tiempo hará falta para completar la acción. El Narrador podría pedir una tirada por cada turno de juego, por hora o incluso por día que pase. El factor temporal dependerá de la naturaleza de la tarea, puesto que se basa en función del tiempo que necesitaría la tarea en circunstancias normales.

En la mayoría de los casos, tu personaje seguirá intentándolo durante tanto tiempo como deseas, aunque también puede que estés jugando contra el reloj. Puede que apenas quede tiempo; el sol se pondrá dentro de escasas horas. Si tu personaje deja a un lado su tarea para hacer cualquier otra cosa, el Narrador podría decidir que parte de los éxitos ya obtenidos, se pierden debido a que el personaje tiene que orientarse de nuevo. Quizá debas empezar a sumar de nuevo a partir de cero.

Cuanta más veces tires los dados, más posibilidades habrá de que obtengas un fracaso y de que tu personaje eche a perder el intento por completo. Con un fracaso, el Narrador podría decidir que es imposible que empieces de nuevo, o que se desata alguna catástrofe.

ACCIONES ENFRENTADAS

En ocasiones, las acciones de tu personaje se opondrán a las de otro que quiera impedirte que logres tu objetivo. Cuando dos personajes se enfrentan de este modo, una simple tirada de reserva de dados no basta para representar la situación como es debido. Este tipo de conflicto, llamado *acción enfrentada*, enfrenta los rasgos de dos personajes que compiten entre sí (un ejemplo simplificado de acción enfrentada lo constituirían dos bandos que jugaran al tira y afloja). Tu oponente y tú lanzaréis los dados contra una dificultad común o, en ocasiones, contra una dificultad igual al rasgo (o rasgos) apropiado del rival. Quien obtenga más éxitos será el vencedor.

A la hora de calcular el resultado final, cada éxito de tu oponente elimina uno tuyo, como si se trataran de unos. Si, por ejemplo, tú consigues cuatro éxitos y tu oponente logra tres, tú serás el vencedor con un solo éxito, lo que indica una victoria marginal. Aunque tu rival no pueda detenerse de este modo, obstaculizará tus esfuerzos y te hará perder tiempo. Rara vez se obtiene un éxito asombroso en una acción enfrentada.

En ocasiones, la situación podría exigir una combinación de tiradas enfrentadas y extendidas. Ciertas acciones enfrentadas —persecuciones en coche, debates, torneos a ver quién bebe más o combates de kick-boxing—

se prolongan durante algún tiempo y requieren una serie de tiradas para determinar el éxito. En estos casos, tu oponente y tú lanzaréis los dados varias veces según la regla de la acción enfrentada, pero sumaréis los éxitos de una tirada a otra. El primero en conseguir el número de éxitos necesario que fijara el Narrador será el vencedor.

El Narrador a veces podría renunciar a las tiradas múltiples en lo que sería una acción extendida cuando el lanzamiento de dados amenace con hacer sombra a la narración. A menudo basta con una sola tirada enfrentada para determinar el resultado final.

TRABAJO EN EQUIPO

En ciertas situaciones, tiene sentido que las personas colaboren para mejorar sus posibilidades de éxito. El trabajo en equipo puede aplicarse cuando los personajes intenten levantar un objeto pesado, documentarse sobre un tema en particular, derribar una puerta, intimidar a alguien o resolver un rompecabezas. Todos los jugadores tirarán sus respectivas reservas de dados y sumarán sus éxitos. Sin embargo, no suméis todas vuestras reservas para hacer una sola tirada gigante. Cada jugador deberá lanzar sus dados por separado y luego se combinarán los resultados. Si alguien fracasa, el intento habría sido completamente en vano.

LA REGLA DE ORO

La regla más importante en Demonio es que tú controlas tu partida. Si ves que alguna regla no va contigo, cámbiala para que se ajuste a tus necesidades o no la uses. El Narrador tiene la última palabra en cuanto a las reglas de la casa. Recuerda tan sólo que la consistencia en las reglas contribuye a aumentar el disfrute de los jugadores.

Piensa que las reglas propuestas en este libro son guías flexibles. Todas las partidas de Demonio son distintas entre sí. Algunas se centran por completo en el consenso, donde todas las acciones y sus éxitos o fracasos se determinan mediante la decisión de los jugadores, donde el objetivo final es la riqueza de la historia. Otras siguen un estricto régimen de aleatoriedad, donde se utilizan mucho los dados para añadir emoción y tensión a la historia. Tú decides qué método vas a emplear, o si prefieres optar por un camino intermedio.

Nuestra Regla de Oro es: "Por encima de todo, juega y pásetelo bien".

EJEMPLOS DE TIRADAS

Conforme transcurra la partida, los personajes intentarán todo tipo de acciones. El sistema de reglas intenta abarcar las más posibles y está diseñado

para amoldarse a tus necesidades. Las más de doscientas setenta combinaciones de Habilidades y Atributos te proporcionan un increíble abanico de opciones a la hora de determinar cuáles se aplican a una situación concreta. Quizás deseas incluso crear tus propios Talentos, Técnicas y Conocimientos para manejar aptitudes más concretas. Los ejemplos siguientes ilustran la diversidad de acciones que pueden surgir durante la partida.

- Tienes que apartar un tronco caído en medio de la carretera antes de que llegue algún coche. Tira Fuerza + Atletismo (dificultad 8).
- El director de una galería de arte te invita a una gala. Tienes que impresionarlo con tu estilo y tu gracia para ganarte su confianza. Tira Manipulación + Etiqueta (dificultad igual a la Percepción + Etiqueta del director).
- Has conseguido colarte en un edificio de oficinas, pero el vigilante hará su ronda de un momento a otro. Venga, /dónde está ese archivo/ Tira Astucia + Informática una vez por turno (dificultad 8). Tienes cinco turnos antes de que aparezca el guardia, y debes conseguir un total de doce éxitos.
 - El esclavo del Encadenado patrulla la salida, pero quizás puedas pasar a hurtadillas cuando te dé la espalda. Tira Destreza + Sigilo, enfrentada a la Percepción + Alerta del esclavo (las respectivas dificultades serán iguales a las reservas de dados del rival). Si lo consigues, escaparás sin ser detectado.
 - Los sectarios se sienten desorientados tras la muerte de su líder y ahora es tu oportunidad de conseguir que te sigan. Todo depende de este sermón. Tira Manipulación + Expresión (dificultad 7).
 - Sabes que esa casa de crack se encuentra por aquí cerca, pero cuesta encontrarla. Haz una tirada extendida de Percepción + Callejero (dificultad 7) cada cinco minutos hasta conseguir un total de diez éxitos.
 - Todavía os quedan doce horas de carretera para atravesar este páramo en mitad de ninguna parte y tú eres el único que puede conducir el tráiler. Tira Resistencia + Conducir (dificultad 7) cada hora. Necesitarás doce éxitos para llegar sano y salvo a tu destino sin realizar ninguna parada prolongada.
 - Tienes que distraer al gentío mientras tus aliados salen por la puerta de atrás. Te subes al escenario del club y comienzas a proferir obscenidades contra la multitud. Tira Apariencia + Interpretación (dificultad 6).
 - ¿Cómo habrá conseguido este imbécil hacerse con un envío de armas del gobierno? Ya va siendo hora de averiguar qué senador financia a estos asesinos. Tira Astucia + Política (dificultad 6).
 - Ya no queda tiempo para conversaciones. Llegó la hora de empezar a disparar. Tira Destreza + Armas de Fuego (dificultad 6).
 - Este ocultista demente tiene la información que necesitas. ¡Podrás embauarlo para que te diga lo que quieras! Tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 8).
 - Sabes que la respuesta se encuentra en alguna parte dentro de este cadáver mutilado. La cuestión es, ¿tienes agallas para practicar una autopsia completa antes de que sea demasiado tarde? Tira Resistencia + Investigación una vez por hora (dificultad 7) hasta reunir un total de quince éxitos.
 - No puedes consentir que ese poli de carretera que acaba de pedirte los papeles descubra el cuerpo del maletero. ¡Podrás engatusarlo y convencerlo de que eres una inocente colegiala camino de la universidad? Tira Apariencia + Subterfugio (dificultad igual a la Percepción + Subterfugio del agente).
 - Alguien te ha infectado el ordenador con un virus que está devorando poco a poco toda la información que tienes almacenada. ¡Podrás localizar el virus antes de que sea demasiado tarde? Tira Inteligencia o Astucia + Informática cada cinco minutos (dificultad 6) hasta conseguir un total de diez éxitos. Cuanto más tardes, más información perderás.
 - Se te ha caído el teléfono móvil y ha quedado hecho pedazos. ¡Sabrás arreglarlo? Tira Destreza + Tecnología (dificultad 8).
 - Están desapareciendo vagabundos, pero no hay ningún testigo que esté dispuesto a hablar. ¡Podrás convencerlos de que sólo quieras ayudar? Tira Carisma + Callejero (dificultad 7).

- Has conseguido introducirte en un edificio de máxima seguridad. ¡Sabrás determinar cuáles son los sistemas de seguridad antes de volver sin que te hayan invitado? Tira Percepción + Seguridad (dificultad igual a la Inteligencia + Seguridad de la agencia de seguridad).

TERMINOS DE JUEGO

Palabras, palabras, palabras. Esta lista define algunos de los términos empleados en este libro, sobre todo en las reglas.

- **acción enfrentada:** Cuando otro personaje se oponga a la acción que intente tu personaje, se crea una situación llamada acción enfrentada. Ambos jugadores lanzan los dados y comparan sus respectivos éxitos. El que consiga más éxitos será el vencedor.
- **acción extendida:** Este tipo de acción requiere que acumules un cierto número de éxitos en una serie de tiradas y un período de tiempo.
- **acción refleja:** Una situación en la que, aunque se lancen los dados, no contará como acción a efectos de calcular reservas de dados. Ejemplos de acción refleja serían las tiradas de absorción de daño y las de Fuerza de Voluntad.
- **acción simple:** Una acción que requiere un solo éxito para conseguirse y que suele implicar a un solo jugador. Cuantos más éxitos con los dados, mejor será el resultado de la acción.
- **acción:** Una acción es una única actividad o proeza que emprende tu personaje, como pueda ser cargar un arma, conducir hasta la gasolinera o estudiar algo. Cuando describas algo que tu personaje haga o quiera hacer, eso será una acción. El tiempo que ocupa cada acción varía.
- **Atributos:** Un tipo de rasgo al que asignas un valor cuando creas tu personaje y que determina los dados que vas a lanzar. Los rasgos de Atributo representan las características innatas de tu personaje, como su Fuerza, su Carisma o su Inteligencia.
- **crónica:** Una crónica, el marco general de tu partida, es cualquier historia que construyas de principio a fin con un elemento central, sea éste una ciudad, un grupo de personajes o un argumento principal.
- **dificultad:** Un valor, asignado por el Narrador, que el jugador deberá igualar o superar con los dados para conseguir realizar una acción. Algunos modificadores podrían alterar la dificultad de la acción.
- **escena:** Un período de acción emplazado generalmente en una localización o en un período de tiempo concreto. La escena suele dividirse en turnos, aunque no siempre será así.
- **éxito:** Cualquier tirada de dados que iguale o supere la dificultad establecida.
- **fallo:** Si no consigues ningún éxito y ningún 1, o si sacas unos suficientes para anular todos tus éxitos, tu personaje fallará la acción. Los fallos, al contrario que los fracasos, sólo implican que tu personaje no ha conseguido lo que se proponía, sin consecuencias nefastas.
- **Fe:** Este rasgo especial, exclusivo de los demonios, mide la fuerza de su energía espiritual. La Fe tiene un valor temporal y otro permanente. Para saber más sobre la Fe, consulta la página 133.
- **fracaso:** Cuando no consigas ningún éxito con los dados y éstos arrojen al menos un 1, fracasará y tu personaje fallará su acción con consecuencias catastróficas. Si hubiera algún éxito —aunque luego los unos lo cancelen— no se consideraría un fracaso, sino un simple fallo. Fracasar es mucho peor que fallar.
- **Fuerza de Voluntad:** Una medida de la confianza en sí mismo y el autocontrol de tu personaje. La Fuerza de Voluntad funciona de forma distinta a la mayoría de los rasgos y a menudo se gasta más que se lanzan sus dados.
- **grupo:** Tu grupo de jugadores, incluido el Narrador.
- **Habilidad:** Un tipo de rasgo al que asignarás un valor cuando crees tu personaje y que determinará cuántos dados podrás lanzar. Los rasgos de Habilidad representan aquello para lo que tu personaje tenga un Talento natural, así como las Técnicas y Conocimientos que haya adquirido. Ejemplos de Habilidad serían Empatía, Armas de Fuego o Medicina.

• **historia:** La combinación de varias escenas conectadas entre sí. Una historia suele caracterizarse por una introducción, un conflicto, un clímax y una resolución.

• **inactividad:** Período imaginario de tiempo durante el cual no ocurre nada relevante en la partida. Los jugadores pueden aprovechar los períodos de inactividad para saltar al siguiente momento crucial del juego.

• **Narrador:** El jugador que, en un juego narrativo, asume la responsabilidad de crear el entorno ficticio de la partida y dirige la historia. El Narrador se encarga de describir los escenarios, toma decisiones con respecto a las reglas y asume el papel de los principales aliados y adversarios de los personajes. Es el que supervisa la partida y el árbitro definitivo en lo que concierne a las reglas.

• **personaje:** Para jugar a Demonio creas un personaje, un ser ficticio que controlarás durante la partida. Tu personaje tiene rasgos que representan sus habilidades, su historia y su personalidad. Del mismo modo, los Narradores crean personajes ficticios con los que poblar el escenario e interactuar con los personajes de los jugadores.

• **puntos de experiencia:** Durante el transcurso de la partida, tu personaje obtiene puntos de experiencia que gastarás para aumentar sus rasgos. Los puntos de experiencia representan el entrenamiento, el estudio y el perfeccionamiento de las habilidades. Más sobre los puntos de experiencia en la página 138.

• **puntos:** Ciertos rasgos, como la Fuerza de Voluntad, fluctúan temporalmente a lo largo de la partida. A fin de distinguir entre el valor permanente y el actual de cualquier rasgo de tu personaje, llamaremos valor de rasgo a su valor permanente y puntos o reserva a su valor actual. Señala el valor permanente en los círculos de la hoja de personaje y el valor actual en las casillas cuadradas.

• **rasgo:** Durante la creación de tu personaje, asignarás puntos a distintos elementos descriptivos. Estas cualidades, llamadas rasgos, definen las

Habilidades aprendidas de tu personaje, sus Atributos innatos y sus Trasfondos cotidianos.

• **reserva de dados:** El número de dados que lanza para determinar el éxito o el fracaso de una acción. Este número de dados viene dictado por los rasgos pertinentes para la acción, más o menos los modificadores oportunos. Tu Narrador te informará sobre qué rasgos se aplican.

• **Salud:** Este indicador, que representa hasta qué punto está herido tu personaje, modifica tus reservas de dados.

• **sistema:** Cualquier conjunto específico de reglas empleado en una situación dada para utilizar las tiradas de dados como simulación de acciones dramáticas.

• **Tormento:** Este rasgo describe lo angustiada y conflictiva que es el alma de un demonio, hasta qué punto se ha apartado de su estado de gracia. El valor de Tormento de un personaje aumenta y disminuye a lo largo de la crónica. Más sobre el Tormento en la página 135.

• **Trasfondo:** Un tipo de rasgo que se elige durante la creación del personaje y que define aspectos de su vida que no están relacionados con sus Atributos ni sus Habilidades. Ejemplos de Trasfondo serían aquellas personas a las que conozca tu personaje (Contactos, Aliados), el dinero que posea (Recursos), o lo celebre que sea (Fama).

• **turno:** Incremento de tiempo de entre tres segundos y tres minutos de duración, que se utiliza para resolver acciones y acontecimientos complejos. Un turno es aproximadamente el tiempo que tarda tu personaje en realizar una acción, y debería ser un valor fijo para todos los personajes en la misma escena.

• **valor:** Si los puntos representan el valor temporal de algunos rasgos, el término "valor" se refiere al valor permanente de esos rasgos. Esta designación se aplica a rasgos como la Fuerza de Voluntad.

• **Ventajas:** Esta categoría genérica incluye también los Trasfondos, así como otras aptitudes más místicas que poseen los caídos.



Se despertó a oscuras, enterrado.

El templo de mármol vetreado de azul dedicado a su nombre había dejado de existir y su lugar de descanso hacía bajo mil años de tierra y roca. Sus sacerdotes habían regresado al polvo hace mucho tiempo, sus suplicantes habían sido dispersados por la vengativa mano de Dios, y los cruentos rituales que exaltaban su obra no eran sino meras notas a pie de página en un puñado de viejos libros amarillentos. Pero los pactos sellados en el pasado, las promesas de lealtad a cambio de generaciones de poder y riqueza, permanecían intactos. Cuando su alma se desperezó en su féretro de hueso enjogado, apeló a los linajes de los fieles y los llamó a su lado.

La tierra en la que descansaba había tenido muchos nombres distintos durante el transcurso de su sueño. Ahora se llamaba Anatolia, al este de Turquía. Transcurrieron dos días antes de que llegaran los primeros incondicionales. Eran olivareros que vivían a escasos kilómetros de distancia, y se asomaron por levantar tiendas en la ominosa colina bajo la que yacía. Luego llegaron dos adinerados hombres de negocios de Grecia. Un día después, una familia integrada por cuatro componentes del sur de Francia. Cada recién llegado recibía al siguiente como si estuvieran en un sueño, y las noches pronto se llenaron de sobrecogedores coros entonados en una lengua que no se oía desde que el mundo era joven.

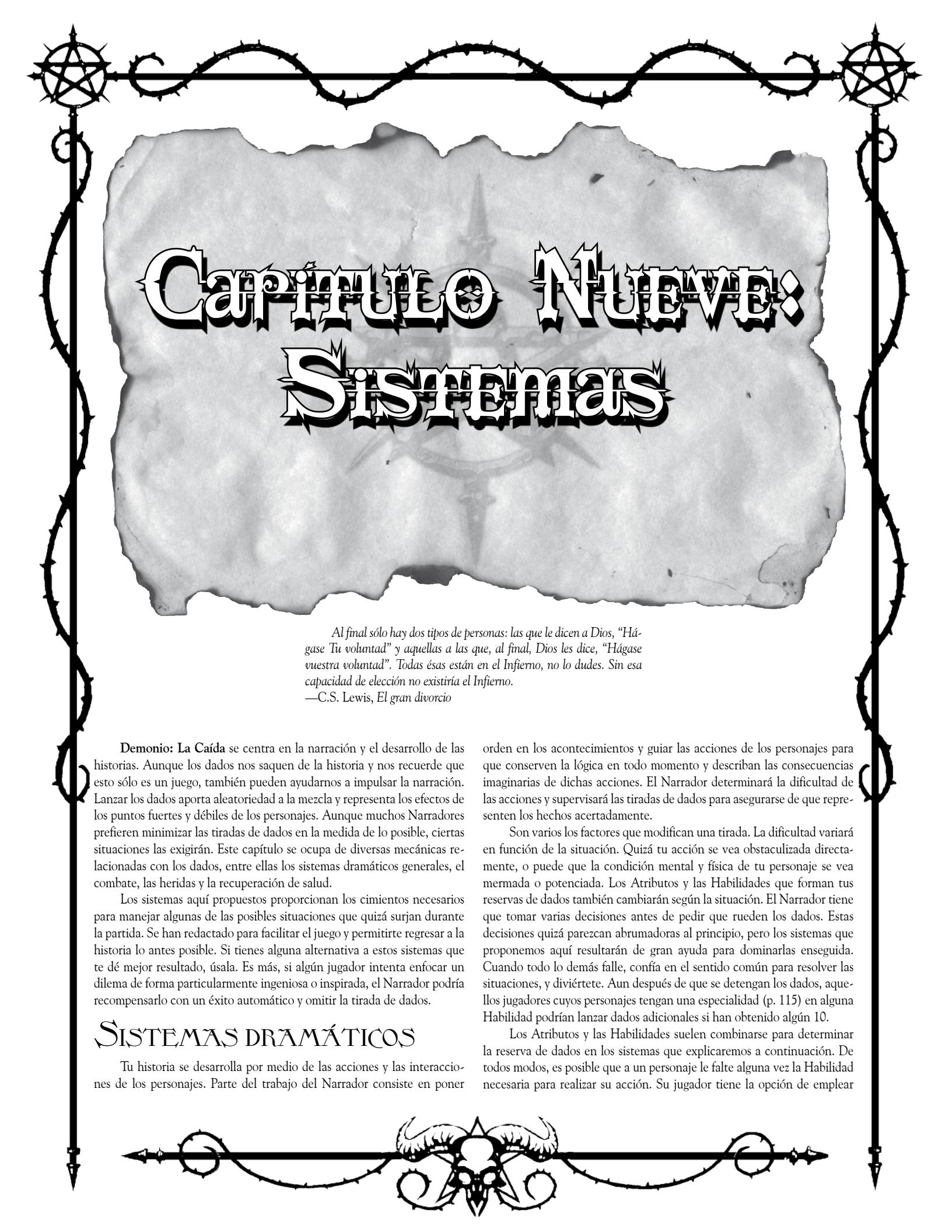
Había de pasar una semana antes de que llegara el hombre de Inglaterra, que aterrizó el helicóptero de su empresa en el campo que se extendía a los pies de la colina. Los demás le dieron la bienvenida a sus tiendas y prepararon un banquete en su nombre, pues la sangre del sumo sacerdote corría por sus venas, un linaje imperturbable que se remontaba a las brumas de los albores del tiempo. Bailaron en su honor a la luz de la luna y, cuando salió el sol al día siguiente, llegó la primera de sus máquinas excavadoras.

Trabajaron durante todo el día y toda la noche para barrer la colina. Hacia el mediodía de la jornada siguiente, una pala excavadora desenterró la primera de las piedras de los cimientos del templo. Para cuando se hubo puesto el sol esa tarde, los fieles se arracimaban ante la puerta de la cripta, entonando plegarias que habían escuchado en sus sueños.

Sacaron su ídolo al aire nocturno bajo la luz de una luna roja como la sangre, sosteniéndolo en alto y clamando su nombre al firmamento. Extasiados por el triunfo, bailaron entre los cimientos derruidos y laceraron sus cuerpos con cuchillos de coral aserrado, vertiendo así su sangre salobre sobre su cabeza tallada. A medianoche, el hombre de Inglaterra cogió el ídolo y pronunció las palabras que se retorcieron como gusanos dentro de su cabeza.

Dentro del relicario, el demonio se agitó y extendió su esencia, que fluyó hacia el hombre igual que un vertido de aceite en llamas, ampollándole la piel y abrasándole las venas. Se encumbró sobre la multitud, dos veces más alto de lo que había sido antes, con la piel carbonizada y despellajada, los vasos sanguíneos reventados, derramando un raudal de sangre y carne hervida.

Belial, la Gran Bestia, posó la mirada en sus suplicantes bañados en sangre y aulló su desafío a la noche.



Capítulo Nueve

Sistemas

Al final sólo hay dos tipos de personas: las que le dicen a Dios, "Hágase Tu voluntad" y aquellas a las que, al final, Dios les dice, "Hágase vuestra voluntad". Todas éas están en el Infierno, no lo dudes. Sin esa capacidad de elección no existiría el Infierno.

—C.S. Lewis, *El gran divorcio*

Demonio: La Caída se centra en la narración y el desarrollo de las historias. Aunque los dados nos saquen de la historia y nos recuerde que esto sólo es un juego, también pueden ayudarnos a impulsar la narración. Lanzar los dados aporta aleatoriedad a la mezcla y representa los efectos de los puntos fuertes y débiles de los personajes. Aunque muchos Narradores prefieren minimizar las tiradas de dados en la medida de lo posible, ciertas situaciones las exigirán. Este capítulo se ocupa de diversas mecánicas relacionadas con los dados, entre ellas los sistemas dramáticos generales, el combate, las heridas y la recuperación de salud.

Los sistemas aquí propuestos proporcionan los cimientos necesarios para manejar algunas de las posibles situaciones que quizás surjan durante la partida. Se han redactado para facilitar el juego y permitirte regresar a la historia lo antes posible. Si tienes alguna alternativa a estos sistemas que te dé mejor resultado, úsalas. Es más, si algún jugador intenta enfocar un dilema de forma particularmente ingeniosa o inspirada, el Narrador podría recompensarlo con un éxito automático y omitir la tirada de dados.

SISTEMAS DRAMÁTICOS

Tu historia se desarrolla por medio de las acciones y las interacciones de los personajes. Parte del trabajo del Narrador consiste en poner

orden en los acontecimientos y guiar las acciones de los personajes para que conserven la lógica en todo momento y describan las consecuencias imaginarias de dichas acciones. El Narrador determinará la dificultad de las acciones y supervisará las tiradas de dados para asegurarse de que representen los hechos acertadamente.

Son varios los factores que modifican una tirada. La dificultad variará en función de la situación. Quizá tu acción se vea obstaculizada directamente, o puede que la condición mental y física de tu personaje se vea mermada o potenciada. Los Atributos y las Habilidades que forman tus reservas de dados también cambiarán según la situación. El Narrador tiene que tomar varias decisiones antes de pedir que rueden los dados. Estas decisiones quizás parezcan abrumadoras al principio, pero los sistemas que proponemos aquí resultarán de gran ayuda para dominarlas enseguida. Cuando todo lo demás falle, confía en el sentido común para resolver las situaciones, y divírtete. Aun después de que se detengan los dados, aquellos jugadores cuyos personajes tengan una especialidad (p. 115) en alguna Habilidad podrían lanzar dados adicionales si han obtenido algún 10.

Los Atributos y las Habilidades suelen combinarse para determinar la reserva de dados en los sistemas que explicaremos a continuación. De todos modos, es posible que a un personaje le falte alguna vez la Habilidad necesaria para realizar su acción. Su jugador tiene la opción de emplear

otra Habilidad igualmente apropiada o decidirse a seguir adelante únicamente con el Atributo. No obstante, esto dificulta la tarea (quizá resulte imposible, incluso), como se explica en la página 188, en el Capítulo Ocho.

Muchos de estos sistemas implican algo más que meras acciones simples; ciertas actividades exigen mucho tiempo y esfuerzo. Muchas de ellas se pueden volver a intentar si el primer esfuerzo resulta infructuoso, aunque los siguientes intentos podrían imponer una penalización a la dificultad, a discreción del Narrador (consulta Inténtalo de Nuevo, en la página 188).

ACCIONES AUTOMÁTICAS

Al contrario que las acciones reflejas, las automáticas gastan acciones de tu personaje, pero no precisan de tiradas de dados. Ocupan tiempo y atención por parte de tu personaje pero, dado que suelen ser sencillas, lanzar los dados resultaría superfluo. Tu personaje no tendrá ningún problema para acometer con éxito las siguientes acciones en circunstancias normales.

- **Arrancar un coche:** Se necesita un turno para arrancar un vehículo, aunque algunas situaciones podrían complicar la tarea y forzar así una tirada de dados. Cuando la gente está nerviosa o tiene prisa es fácil que se les caigan las llaves o que no atinen a introducirlas en el contacto. En este caso podría exigirse una tirada de Astucia + Conducir (dificultad 4). Será el sentido común el que decida si resulta apropiado solicitar la tirada.

- **Incorporarse:** Tu personaje podrá levantarse del suelo o de una silla sin necesidad de tirar los dados a menos que algo se lo impida. En aquellas situaciones que sea relevante, incorporarse ocupará un turno y se considerará una acción completa. Si tu personaje intenta otra acción al mismo tiempo (como disparar un arma), se aplicarán las reglas para las acciones múltiples (consulta Acciones Múltiples, p. 187). En ese caso, será preciso superar una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 4) para incorporarse con éxito.

- **Movimiento:** Tu personaje puede caminar, trotar o correr. Cuando camine avanzará siete metros por turno. Cuando trote, avanzará 12 + Destreza metros por turno. Cuando corra a toda velocidad, avanzará (20 + [3 x Destreza]) por turno.

Tu personaje puede elegir avanzar la mitad de su distancia máxima (corriendo) y luego emprender otra acción ese turno. Aunque esta acción no se considera múltiple, el Narrador podría imponer una penalización a la dificultad o a la reserva de dados. Si el personaje se mueve mientras intenta realizar una segunda acción, como cruzar una habitación al tiempo que dispara su escopeta, cada metro que recorra restará un dado de la reserva para disparar.

Evidentemente, los personajes heridos no podrán moverse a velocidad máxima, según las limitaciones especificadas en la página 207.

- **Pasar:** Las reglas de iniciativa determinan quién actúa primero en una situación determinada (p. 200). Sin embargo, puedes decidir ceder tu turno al jugador o jugadores siguientes. A grandes rasgos, lo que hace tu personaje es contenerse y aguardar a que actúe primero otro sujeto. Sigue pudiendo actuar más tarde, pero reservas su acción hasta ese momento. Si todo el mundo, personajes del Narrador incluidos, ceden su turno, nadie hará nada y se llegará al turno siguiente.

- **Preparar un arma:** Tanto si tu personaje desenvaina un cuchillo como si recarga su pistola, deberá emplear un turno en armarse. Esto no precisa de tirada, aunque tu Narrador podría solicitarla en circunstancias de estrés. Si tu personaje prepara su arma al tiempo que ejecuta cualquier otra acción, el Narrador podría pedirte que redujeras tu reserva de dados para la misma (consulta Acciones Múltiples, p. 187) y tira Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo o Armas de Fuego (dificultad 4) para el intento de preparar tu arma.

ACCIONES FÍSICAS

Los siguientes sistemas plantean opciones relacionadas con los tres Atributos Físicos (Fuerza, Destreza y Resistencia). Las acciones en que es-

tén implicados estos Atributos generalmente precisarán de tiradas de dados. La dificultad variará en función de la situación.

- **Abrir/Cerrar [Fuerza]:** A fin de que tu personaje pueda derribar una puerta, deberás superar una tirada de Fuerza (dificultad 6 u 8, según el tipo de puerta). Se necesita un solo éxito para abrir o cerrar de golpe una puerta normal de madera, con un mecanismo de cierre sencillo. Una puerta blindada necesitará 10 éxitos, mientras que la puerta de una cámara acorazada podría exigir 20 o más. El Narrador podría considerar que ésta es una acción extendida, en la que tu personaje se arroja sobre la puerta una y otra vez hasta romperla. Cualquier posible resistencia hará de ésta una tirada enfrentada entre los dos personajes rivales. El fracaso con los dados podría originar la pérdida de un nivel de salud por culpa del daño contundente sufrido en el hombro por tu personaje, o éste podría salir volando por los aires si se abre la puerta de golpe... y atravesar la ventana del otro lado del cuarto.

Como ocurre con la mayoría de las acciones, el trabajo en equipo facilita las cosas. Las puertas especialmente sólidas podrían exigir un valor mínimo de Fuerza para abollarlas siquiera. Este sistema se aplica también a la apertura o cierre de otros objetos, como armarios cerrados o ventanas entablilladas.

- **Conducir [Destreza/Astucia + Conducir]:** Basta un punto en la Habilidad de Conducir para que tu personaje sepa guiar un coche de transmisión manual (se supone que todos los personajes saben conducir un automático). En circunstancias normales no será preciso que lancen los dados para determinar si conduces con éxito. Sin embargo, el mal tiempo, la velocidad del vehículo, los obstáculos y las maniobras complejas pueden suponer un reto incluso para el conductor más competente.

La dificultad de las tiradas de conducción aumentará cuanto más peligrosas sean las condiciones. Por ejemplo, el Narrador podría aumentar la dificultad en uno si tu personaje intenta conducir en medio de una fuerte lluvia o con hielo en la calzada. Acelerar en un intento por despistar a tus perseguidores podría aumentar en dos la dificultad. También hay que tener en cuenta otros factores. Si tu personaje maniobra en medio de un denso tráfico, se enfrentará a una +1 a la dificultad, pero si además conduce con el parabrisas resquebrajado, el Narrador podría añadir un +2 y sumar así un +3 al total.

Si fallas una tirada de conducción, tu personaje tendrá problemas. Deberás realizar otra tirada para determinar si el personaje se estrella o pierde el control del vehículo. Un fracaso indicará generalmente un fallo grave en el motor, un trompo incontrolado o una colisión desastrosa. Tu personaje sigue pudiendo intentar conducir aun sin la Habilidad pertinente, pero en tal caso deberá confiar únicamente en su Destreza o su Astucia y sufrir un aumento de la dificultad a cada curva, adelantamiento o acelerón. Es más, si tu personaje no tiene ningún punto en Conducir, también podría ponerte al volante de un tráiler o un coche de carreras, pero el Narrador te pedirá que hagas repetidas tiradas, como si fuera una acción extendida, para determinar si consigues mantener el control del vehículo.

- **Escalar [Destreza + Atletismo]:** Tu personaje puede intentar escalar desde acantilados a verjas metálicas, pasando por fachadas de edificios o árboles. En la mayoría de los casos, escalar será una acción extendida. Si el objeto dispone de asideros y presenta pocas complicaciones, tu personaje avanzará tres metros por éxito. Por consiguiente, tu personaje podría subirse o pasar por encima de un gran contenedor con un éxito marginal. Sin embargo, quizás fagan falta varias tiradas para escalar un acantilado o una valla.

Tu Narrador podría ajustar esta equivalencia en función del grado de dificultad de la escalada. Por ejemplo, podría decidir que subir por una escalera permite a tu personaje avanzar 4,5 metros por éxito, mientras que un ascenso más complicado (como trepar a lo alto de un cocotero) podría reducir el avance a 30 centímetros por éxito. Son varios los factores que modifican el avance, entre ellos el número de asideros, lo abrupto de la superficie o incluso el clima. El Narrador tiene la última palabra en lo que a estos factores respecta.

Como ocurre con cualquier acción extendida, tirarás hasta acumular los éxitos necesarios. Fracasar en una tirada de escalar puede resultar desastroso,



aunque tu personaje no tiene por qué caer y morir. Podría quedarse atascado a medio camino, o podría resbalar y perder una distancia que deberá cubrir de nuevo. O sí que podría caerse y sufrir graves heridas, e incluso morir.

• **Intrusión [Destreza/Percepción + Seguridad]:** La intrusión cubre ambas facetas de las acciones relacionadas con la seguridad, evitar que los demás rompan las defensas establecidas y traspasar las defensas de los demás. Algunas acciones de este tipo serían evadir o instalar cámaras de seguridad, forzar cerraduras (o hacer que una cerradura resulte imposible de forzar) y evitar o diseñar detectores de movimiento.

Al burlar las medidas de seguridad instaladas por otra persona, tu tirada deberá tener éxito a la primera si está presente un sistema de seguridad activo. Fallar dispararía las alarmas o activaría los sistemas de defensa internos. Si no hubiera ninguna alarma en la zona, en el caso de que tu personaje simplemente intente forzar la cerradura de la puerta de un apartamento, podrá seguir intentándolo aunque falle la primera tirada. La dificultad de las tiradas de intrusión varía entre 5 y 9, dependiendo de si tu personaje intenta abrir una cerradura corriente o colarse en Fort Knox. Algunas tareas requerirán que tenga al menos un punto en la Habilidad de Seguridad, y quizás más de uno, para afrontar la acción con esperanzas de éxito. Además, cualquier intento de intrusión requerirá el empleo de ganzúas o de instrumentos de vigilancia electrónicos. De fracasar, tu personaje dará al traste con la acción y estaría en serios problemas.

Cuando tu personaje intente instalar un sistema de seguridad, tira una vez en una acción simple. Cuantos más éxitos obtengas, mejor será el sistema y más quebraderos de cabeza darán a quien intente burlarlo. El Narrador podría añadir tus éxitos a la dificultad base de cualquier futuro intento por romper tus medidas de seguridad.

• **Lanzar [Destreza + Atletismo]:** Cuando tu personaje lance algo (ya sea un cuchillo, un hacha o un cenicero), la distancia y la puntería determinarán si impacta contra su objetivo. Tu personaje podrá lanzar cualquier cosa que pese hasta 1,5 kg a una distancia de Fuerza x 5 metros. Cada kg adicional reducirá la distancia posible total en cinco metros. Si tu personaje puede coger un objeto, pero la distancia de lanzamiento potencial se reduce a cero o menos, cuanto podrá hacer será apartarlo a un lado, hasta una distancia máxima de un metro. Evidentemente, si tu personaje ni siquiera puede levantar un objeto, tampoco podrá lanzarlo.

El Narrador podría reducir la distancia de lanzamiento si el objeto fuera particularmente aparatoso, o aumentarla si fuese especialmente aerodinámico. Para lanzar un objeto, tira Destreza + Atletismo contra una dificultad de 6, si el objetivo está más cerca de la mitad del máximo de la distancia de lanzamiento, o dificultad 7, si el objetivo se encuentra entre la mitad y el máximo de la distancia de lanzamiento. El Narrador podría ajustar la dificultad

basándose en las condiciones del viento, los obstáculos o el movimiento del blanco. Si tu personaje fracasa, quizás haya soltado el objeto demasiado tarde y se golpee a sí mismo, o puede que ponga su arma en manos de su adversario.

• **Levantar/Romper [Fuerza]:** Hay un límite al peso que puedes levantar o romper tu personaje, como ilustra la tabla siguiente. No obstante, podría exceder ese límite en circunstancias extraordinarias. Intentar levantar más de la capacidad normal de tu personaje exige que se tire Fuerza de Voluntad (dificultad 9). Cada éxito sumará temporalmente un punto a la Fuerza de tu personaje y lo ascenderá en la tabla por espacio de una sola acción.

Si el personaje falla la acción, no ocurrirá nada. Simplemente no podrá levantar o romper el objeto. Si fracasa, no obstante, puede lastimarse algún músculo, fracturarse un hueso o incluso sucumbir aplastado por el objeto en cuestión. El fracaso a la hora de intentar levantar un objeto que esté aplastando a alguien podría infligir aún más daño a esa persona.

Podrán colaborar varios personajes para levantar o romper un objeto. Cada jugador lanzará los dados por separado, como describen las reglas del Trabajo en Equipo (p. 189), y combinarán sus respectivos éxitos. Sus valores de Fuerza combinados determinan el mínimo de lo que podrán hacer sin necesidad de tirar Fuerza de Voluntad.

• **Nadar [Resistencia + Atletismo]:** Tu personaje deberá disponer al menos de un punto en Atletismo para saber nadar. Para recorrer cortas distancias a nado no es preciso tirar los dados, pero sí para cubrir largas distancias o para mantenerse a flote durante mucho tiempo. El Narrador podría considerar que la natación es una acción extendida con una dificultad basada en la velocidad que pretenda imprimir tu personaje a sus movimientos, las condiciones climáticas y el mismo cuerpo de agua. Puede que tengas que tirar varias veces para lograr tu objetivo. Si fallas una tirada, tu personaje quizás pierda alguno de sus éxitos totales, o puede que debas hacer alguna tirada añadida. El personaje tendría serios problemas si fracasara: podría sufrir un calambre, o quizás asome la cabeza fuera del agua para encontrarse con las ráfagas disparadas desde la balsa de sus enemigos.

• **Perseguir [Destreza + Atletismo/Conducir]:** Las escenas de persecución son un elemento esencial de las historias de acción y terror, y es más que probable que haya alguna en tus crónicas. En la mayoría de los casos, la fórmula para calcular la velocidad de movimiento determinará el resultado de la persecución (consulta Movimiento, en la página 201). Si es evidente que tu personaje corre más, terminará por alcanzar a quien persiga o por dejar atrás a su perseguidor. Sin embargo, habrá ocasiones en que diversos factores inclinen la balanza hacia uno u otro. Por ejemplo, tu personaje podría ocultarse en lugar seguro antes de que lo atrapen, quizás conozca mejor la zona o descubra un atajo, o puede que el perseguidor se dé por vencido.

Una persecución básica será una acción extendida. Ambos jugadores tirarán los dados durante varios turnos para ver quién consigue primero el número de éxitos establecido. Esa persona logrará escapar o alcanzar a quien persiga. El perseguido recibirá algunos éxitos gratuitos de salida, según los metros de ventaja que lleve al perseguidor cuando comience la carrera. A pie, tu personaje recibirá un éxito gratuito por cada dos metros de ventaja que lleve al perseguidor. En un vehículo, recibirá un éxito gratuito por cada diez metros de ventaja.

Al acumular éxitos, el fugitivo sacará distancia al perseguidor y aumentará sus posibilidades de despistar. El oponente deberá superar una tirada de Percepción si su perseguido aumenta la distancia hasta el punto de perderse de vista. Esta tirada de Percepción se modificará de acuerdo con las tiradas de persecución que hayas realizado. Suma uno a la tirada de Percepción por cada éxito que hayas reunido por encima del total de tu oponente. Si el oponente falla esta tirada, perderá al fugitivo en medio de la multitud, en algún callejón o en un laberinto de pasadizos y puertas. Al fracasar la tirada de Percepción, el perseguidor no tendrá posibilidades de encontrar de nuevo a tu personaje. Si tú fracasas alguna de tus tiradas, tu personaje quizás termine en un callejón sin salida o tropiece y se caiga.

• **Saltar [Fuerza, o Fuerza + Atletismo si se coge carrerilla]:** Las tiradas simples de saltar tienen una dificultad de 3. Tu personaje puede saltar 60 centímetros en vertical y hasta 120 en horizontal. Si los éxitos no bastan para

PROEZAS DE FUERZA

Fuerza	Proeza	Levantamiento
1	Romper una ventana	20 kg
2	Romper una silla de madera	50 kg
3	Romper un contenedor de madera	125 kg
4	Romper un tablón	200 kg
5	Romper unos eslabones metálicos	325 kg
6	Romper una verja de acero	400 kg
7	Volcar un coche pequeño	450 kg
8	Doblar unos barrotes de acero	500 kg
9	Atravesar una pared de cemento	600 kg
10	Desgarrar un depósito metálico	750 kg
11	Doblar una plancha de metal de 25 mm	1000 kg
12	Romper el poste metálico de una farola	1500 kg
13	Volcar un coche familiar	2000 kg
14	Volcar una furgoneta	2500 kg
15	Volcar un camión	3000 kg

cubrir la distancia que separa a tu personaje de su destino, fallará y se quedará corto. Esto podría entrañar riesgo si, por ejemplo, estuviera intentando salvar un abismo de un salto. Al fallar, haz una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 6, por lo general) para determinar si tu personaje consigue agarrarse al filo de una cornisa o cualquier otro saliente. El fracaso tendrá repercusiones más graves. Tu personaje podría resultar seriamente herido, o incluso caerse y morir.

Puedes intentar superar una tirada de Percepción + Atletismo (dificultad 6) antes de saltar para determinar si tu personaje es capaz de cubrir la distancia. Si tienes éxito, sabrás cuántos éxitos necesitas para conseguir dar el salto. De esta manera sabrás con antelación si el salto parece imposible y podrás cambiar de idea antes de que sea demasiado tarde.

- **Seguir [Destreza + Sigilo/Conducir]:** Cuando tu personaje ande tras los pasos de una persona, se apueste para vigilar o pretenda controlar los movimientos de alguien de cualquier otra forma sin ser detectado, entenderemos que está realizando una acción de seguir.

La manera de resolver esta acción dependerá de varios factores. El Narrador puede considerar que se trata de una acción enfrentada (consulta Acciones Enfrentadas, p. 189) y pedirte que tires los dados contra una dificultad basada en la Percepción + Alerta del individuo a seguir (para evitar que te descubra) o en su Destreza + Sigilo o Conducir (si el objetivo intenta eludirte activamente). Tira los mismos rasgos y compara los éxitos con los de tu oponente para determinar el resultado. Un empate significaría que aún no has sido detectado.

El Narrador también podría considerar que seguir es una acción enfrentada y extendida a la vez (consulta Acciones Extendidas, p. 188). O, para que las tiradas sean más dinámicas y sencillas, podrías lanzar la reserva de dados apropiada contra una dificultad de 6 (a modificar en función del entorno). En este último caso, tu rival debería obtener al menos un éxito más que tú para divisar a tu personaje. Los espías que hayan entrenado juntos podrán combinar sus respectivas tiradas de dados para conseguir un éxito colectivo gracias al trabajo en equipo.

- **Sigilo [Destreza + Sigilo]:** Cuando tu personaje intente actuar sin ser visto u ocultarse discretamente, tira Destreza + Sigilo como acción enfrentada contra la Percepción + Alerta de cualquiera que pudiera descubrirlo. La dificultad de todas las tiradas será 6 generalmente, aunque algunas situaciones pueden modificarla a favor tuyo o de quien intente detectarte. La inestabilidad del firme o la ausencia de parapetos puede aumentar la dificultad de la tirada de Sigilo, del mismo modo que los instrumentos de seguridad de alta tecnología o los puestos de vigilancia ventajosos pueden sumar dados a la reserva de Percepción + Alerta de los potenciales ojeadores. Si tu personaje falla su tirada de Sigilo, quizás no sea descubierto, pero podría hacer ruido y alertar a los guardias, que estarían más alertas para la próxima tirada. Con un fracaso, tu personaje se daría de brúces con la gente a la que intenta dar esquinazo.

- **Transportar [Fuerza]:** Tu personaje puede cargar hasta 10 kg por punto de Fuerza sin sufrir penalización alguna. Si intentara transportar más, cualquier acción que implique esfuerzo físico incurriría de inmediato en una penalización de +1 a la dificultad. Además, cada 10 kg por encima del límite reducirá su movimiento base a la mitad. Si el personaje intenta transportar el doble de lo que le permite su Fuerza, no podrá moverse en absoluto. El Narrador tiene la última palabra sobre el peso que puedan transportar los personajes de forma realista.



ACCIONES SOCIALES

Esta sección se ocupa de las acciones relacionadas con los tres Atributos Sociales (Carisma, Manipulación y Apariencia). Muchas situaciones sociales se resolverán mejor por medio de la interpretación, por lo que se



SISTEMAS DE COMBATE

El combate es una parte ineludible de Demonio: La Caída. Siempre hay alguna guerra en marcha —entre los caídos y sus antiguos señores, entre los horrores de los Encadenados y los defensores de la humanidad— y en toda batalla se producen bajas. No es momento de quedarse sentado al margen: las peleas y los combates son inevitables.

Sin embargo, el combate no tiene por qué dominar tus partidas, ni debería hacerlo. Hay muchas formas de librarse de una guerra. Algunos enemigos de los personajes tendrán cuentas bancarias que pueden sabotearse para dejarlos sin recursos. Algunos confiarán en la fe de sus seguidores, sectarios que pueden reprogramarse o ser persuadidos para que colaboren en contra de los intereses de su líder. Pensar siempre es una opción a tener en cuenta antes de partirla la cara a alguien.

El combate desempeñará un papel innegable en tus partidas, no obstante. La siguiente sección detalla un sistema de combate fiel a la dinámica, las limitaciones y la brutalidad de la guerra de verdad, al tiempo que deja sitio suficiente para el dramatismo y la creatividad.

Siéntete libre de ignorar cualquiera de estos sistemas, sobre todo aquellos que creen conflictos entre los jugadores o que interrumpen la marcha de la partida. El Narrador puede conservar el realismo del combate mediante la descripción de los hechos sin tener que recurrir a tediosas tiradas de dados para realizar cualquier movimiento. Utiliza la regla del éxito automático (p. 187) cuando te parezca adecuado e intenta conseguir siempre el mejor resultado para tu historia.

Los demonios, pese a sus poderes y habilidades, siguen teniendo debilidades humanas, y el cuerpo de sus huéspedes puede morir. Cuando un personaje corra peligro de perecer, los dados se encargarán de decidirlo imparcialmente y evitarán que se lancen acusaciones de favoritismo o acoso. Aunque nadie quiere que su personaje muera, los dados garantizarán que la acción se desarrolle sin tensiones entre los jugadores.

CLASES DE COMBATE

Existen dos clases de combate que emplean el mismo sistema, aun con ligeras modificaciones:

- Combate cuerpo a cuerpo:** A cara de perro, aquí se incluyen el combate sin armas (Destreza + Pelea) y el combate cuerpo a cuerpo (Destreza + Armas C.C.). El combate sin armas va desde algo tan marrullero como pueda serlo una pelea de taberna a algo tan organizado como los combates de boxeo. Los personajes enfrentados se valdrán de su cuerpo para pelear, y deberán estar a poca distancia entre sí (un metro). Durante

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Una parte de tu trabajo como Narrador consiste en procurar que los jugadores se formen una imagen mental del entorno y las situaciones que rodean a sus personajes. Deberás describir el escenario, la climatología, la iluminación y las acciones de cualquiera de tus personajes implicados en la escena. Esta responsabilidad es crucial en las situaciones de combate, donde es preciso conocer a qué peligros se enfrentan los personajes y cuáles son sus opciones.

Durante el combate, el Narrador describirá los cambios que se produzcan en el entorno entre turno y turno. Cuando todos los jugadores hayan actuado, el Narrador explicará qué es lo que ve y siente cada personaje. Quizá todos ellos tengan acceso a la misma información, o puede que cada uno perciba de forma distinta lo ocurrido. Esta es la oportunidad del Narrador de exhibir su talento narrativo y convertir una serie de tiradas de dados en una historia dramática, divertida y entretenida para todo el mundo.

mentarte, tu personaje no averiguará nada... o peor aún, podría encontrar información completamente errónea.

- Investigación [Percepción + Investigación]:** Investigar el escenario de un crimen, registrar una biblioteca ocultista en busca de pistas o practicar una autopsia son acciones que encajan dentro del sistema general de la Investigación. El Narrador podría solicitar una acción extendida cuando sólo haya una pista que encontrar. Cuando sean varios los indicios que pueda descubrir el investigador, una acción simple sería lo más apropiado. En este caso, el número de éxitos obtenidos determinará cuánto averigua el investigador. Un éxito revelará pequeños detalles, mientras que varios éxitos proporcionarán pistas más importantes o permitirán incluso al personaje que haga algunas deducciones en función de las pruebas físicas halladas. Es evidente que el trabajo en equipo facilitará las pesquisas. Con un fracaso, el personaje interpretará erróneamente las pistas o las destruirá por accidente.

- Piratería [Inteligencia/Astucia + Informática]:** Para que tu personaje pueda piratear un ordenador, tira Inteligencia o Astucia (según lo urgente que sea el trabajo) + Informática, contra una dificultad variable en función de la complejidad y la seguridad del sistema. Los sistemas informáticos estándares tienen una dificultad de 6, mientras que la dificultad podría subir hasta 10 en caso de redes informatizadas del ejército o de grandes multinacionales. El número de éxitos que obtengas será el número de dados (hasta un máximo de tu reserva de dados normal) que podrás lanzar a partir de ahí para interactuar con el ordenador.

Si alguien (o el sistema) intentara bloquear tu asalto activamente, sería preciso hacer una tirada enfrentada. El contendiente que saque más éxitos será el vencedor. Con un fracaso, podrían seguir la pista a tu personaje y éste tendría que enfrentarse a las consecuencias de su acto delictivo.

- Rastrear [Percepción + Supervivencia]:** Rastrear se diferencia de Seguir en que tu personaje intenta encontrar el rastro de alguien o algo, siguiendo pruebas físicas como huellas de pisadas, manchas de sangre o marcas de neumáticos. Rastrear puede considerarse una acción extendida con la posibilidad de que el perseguidor pierda el rastro en algún momento. La acción también podría considerarse una acción simple, donde el número de éxitos determinará la cantidad de información que reúne el perseguidor. En este último caso, con varios éxitos tu personaje sabrá la velocidad a la que avanza su objetivo, su talla de zapatos, el tipo de neumáticos que utiliza o incluso si viaja solo o acompañado.

El perseguido podría intentar cubrir su rastro con una tirada de Astucia + Supervivencia. Cada éxito en esta tirada sumará uno a la dificultad para seguir su rastro. Asimismo, otros factores como el clima, las condiciones del terreno o la luz disponible podrían modificar la dificultad. Si fracasas, tu personaje no sólo perderá el rastro sino que lo borrará por completo.

- Reparación [Destreza/Percepción + Pericias/Tecnología]:** Dependiendo de cuál sea la especialidad de tu personaje, las Habilidades Pericias y Tecnología abarcarán tanto la reparación como la creación de cualquier cosa, desde una vasija de cerámica hasta un reproductor de video. Antes de que tu personaje intente reparar nada, debería diagnosticar dónde está el fallo. Lógicamente, un jarrón agrietado estará agrietado y punto, pero será más complicado determinar por qué no arranca un vehículo. Utiliza una tirada de investigación estándar (lee más adelante) para analizar el problema. Cuando tu personaje sepa dónde está el problema, el Narrador fijará la dificultad de la reparación. Esta dificultad dependerá de la magnitud de la avería, la complejidad del objeto estropeado, la disponibilidad de herramientas, la calidad de los repuestos y la presencia de posibles condiciones adversas. Una tirada de investigación excepcional podría reducir la dificultad, si se estima apropiado.

Por regla general, cambiar un neumático tendrá una dificultad de 4, mientras que reconstruir el motor de un coche la tendrá de 9. La cantidad de tiempo necesaria para efectuar la reparación también variará; el Narrador podría decidir que la reparación sea una acción extendida. Con un fracaso, el personaje podría lastimarse o estropear definitivamente el objeto que intentaba arreglar.



el cuerpo a cuerpo, los rivales utilizarán armas como cuchillos, espadas o botellas rotas. La distancia máxima de combate es de dos metros.

- **Combate a distancia:** Este tipo de combate armado comprende armas de fuego (Destreza + Armas de Fuego) como las pistolas, u objetos arrojadizos (Destreza + Atletismo). La distancia variará en función del arma, aunque el objetivo deberá estar a la vista.

TURNOS DE COMBATE

Las escenas de combate a veces pueden resultar sumamente confusas porque ocurren muchas cosas al mismo tiempo. Llevar la cuenta de todas las acciones y sus repercusiones supone todo un reto. El combate casi siempre progresará a través de una serie de turnos de tres segundos. El sistema para manejar los turnos de combate se divide a su vez en tres fases: iniciativa, ataque y resolución. Esta división ayudará al Narrador a llevar la cuenta de las acciones de los personajes y sus resultados.

FASE UNO: INICIATIVA

¿Quién va primero? No es preciso que recurras al clásico orden de las agujas del reloj alrededor de la mesa, a menos que te vaya bien. En vez de eso, te sugerimos lo siguiente: Al comienzo de cada turno, todos los jugadores lanzan un dado y suman el resultado al *valor de iniciativa* de sus personajes [Destreza + Astucia]. El Narrador lanzará los dados por sus propios personajes. El jugador que obtenga el resultado más alto actuará primero, seguido de los demás en orden descendente. Si dos personajes empatan, el que lograr un dado de iniciativa mayor irá primero. Si ambos obtuvieron el mismo valor, actuarán a la vez. Las penalizaciones por heridas de tu personaje (p. 206) se restan directamente de este valor de iniciativa.

A continuación, todos los jugadores anunciarán las acciones de sus personajes. Declara estas acciones en orden inverso al de iniciativa, de modo que los personajes más rápidos puedan decidir qué acción emprender en función de lo que declaren los demás. Un personaje veloz tiene la oportunidad de reaccionar ante las acciones de otro más lento. En esta fase, los jugadores anunciarán cualquier acción múltiple, trabajo en equipo, uso de poderes o de Fuerza de Voluntad, o incluso la renuncia a su acción para ver cómo se desarrollan los acontecimientos.

El Narrador podría pedirte que especifiques la acción de tu personaje para hacerse una mejor idea de la situación.

Existen tres posibles excepciones que podrían cambiar el orden de iniciativa. Si decides demorar la acción de tu personaje, actuarás en cualquier momento después del puesto que tuvieras asignado en la secuencia de iniciativa. Esta opción, llamada parar, te permite a tu personaje detenerse y esperar a que actúen los demás primero. Incluso puedes interrumpir la acción de otro personaje más lento. Si dos jugadores pasan y luego deciden actuar al mismo tiempo, el que tuviera la iniciativa original más alta irá primero.

Las acciones defensivas también podrían interrumpir el orden de iniciativa normal (consulta Acciones Interrumpidas y Maniobras Defensivas, en la página 202). Puedes hacer que tu personaje se defienda en cualquier momento mientras te quede una acción disponible y superes una tirada refleja de Fuerza de Voluntad o gastes un punto de Fuerza de Voluntad. Las acciones defensivas tienen lugar en el turno al mismo turno que el ataque contra el que se defiende tu personaje. Cambias tu acción normal por la posibilidad de defenderte del ataque. Tu personaje sólo podrá defenderse (parar, esquivar, desviar), no atacar, aunque el Narrador podría decidir que tu acción defensiva hielga al atacante. Por último, cualquier acción extra ocurrirá después de que hayan actuado los demás, sin importar el orden de iniciativa de

tu personaje. Si tanto tú como otro jugador emprendéis acciones múltiples, respetaréis el orden de vuestras respectivas iniciativas. Sin embargo, las acciones defensivas múltiples —las que se emprenden para defenderse de ataques múltiples— ocurrirán al mismo tiempo que los ataques.

FASE DOS: ATAQUE

La iniciativa establece el orden y los jugadores anuncian las intenciones de sus personajes antes de la fase de ataque. La fase de ataque determina el resultado. Los jugadores lanzarán los dados de uno en uno, en orden. El Narrador te guiará durante el proceso, decidirá las dificultades, elegirá las combinaciones de Atributo más Habilidad que resulten apropiadas para la ocasión y aprobará el uso de Fuerza de Voluntad. Si tu personaje carece de la Habilidad apropiada, aún podrá intentar atacar, pero su reserva de dados se modificará según se detalla en la página 187.

Casi cualquier combate entrará en alguna de estas dos categorías: cuerpo a cuerpo o a distancia. Para el combate cuerpo a cuerpo, tira Destreza + Pelea (desarmado) o Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo (armado). En caso de combate a distancia, tira Destreza + Armas de Fuego (armas de fuego) o Destreza + Atletismo (armas arrojadizas). Cualquier arma utilizada puede modificar la reserva de dados o la dificultad, dependiendo de sus cualidades especiales: mira telescópica, antigüedad o cadencia de disparo.

Casi todos los ataques se realizarán contra una dificultad de 6. Los modificadores del entorno (clima, iluminación, larga o corta distancia) podrían variar este número. Si fallas la tirada, tu personaje errará y no provocará ningún daño. Si fracasas, tu personaje no sólo errará sino que ocurrirá alguna desgracia. Quizá el arma se encasquille o explote, se rompa el cuchillo, o el puñetazo se estrelle contra la pared de ladrillo y no contra su adversario.

FASE TRES: RESOLUCIÓN

Cuando se haya determinado el resultado del ataque, calcula el daño que inflige tu personaje a su oponente. La clase y la cantidad de daño infligido dependerá del método empleado para atacar. Todos los ataques tienen un valor de daño específico que indica el número de dados (la reserva de dados de daño) que tirarás para determinar cuánto daño y qué heridas provoca tu personaje.

El arma empleada influye en tu reserva de dados de daño, así como otros factores de situación. Cualquier éxito *adicional* (por encima del primero) obtenido en una tirada de ataque suma un dado extra a la reserva de dados de daño. Tu personaje no sólo golpea a su oponente sino que descarga el golpe con más puntería o potencia. Si es tu personaje el que resulta herido, optará a absorber el daño y a tirar para determinar si su constitución natural le permite salir indemne. El resto de este capítulo abunda en la forma de determinar el daño.

Cuando hayas estimado el daño que inflige tu personaje a su objetivo, el Narrador retratará ese daño en términos descriptivos, narrando el resultado del ataque. En lugar de limitarse a decir, “Bueno, pues el tío pierde tres niveles de salud”, el Narrador debería darle emoción al asunto. Podría anunciar que “Le vacías el cargador en el pecho. Se tambalea y cae al suelo... y luego se incorpora de nuevo. Sus heridas humean lentamente y te sonríe mientras empuña su escopeta”. La evocación ayuda al Narrador a crear ambiente, resulta más entretenido y genera una sensación de continuidad narrativa donde, de lo contrario, no habría más que un puñado de tiradas de dados.

TIPOS DE DAÑO

Los distintos tipos de ataque tienen diferentes valores de daño que indican el número de dados a tirar para determinar cuánto dolor infinge tu personaje. Esta reserva de dados de daño tiene en cuenta varios factores, entre ellos la Fuerza del adversario y la naturaleza del arma empleada.

Las tiradas de daño tienen dificultad 6. Cada éxito infinge un nivel de salud de daño a la víctima. Esta puede intentar resistir el daño con una tirada de absorción (consulta Absorción). Según cuál fuera la naturaleza del ataque, provocará uno de estos tres tipos de daño:

RESUMEN DEL COMBATE

Fase uno: Iniciativa

- Todo el mundo tira iniciativa. Se declaran las acciones en orden numérico descendente, incluidas acciones múltiples, activación de poderes o uso de la Fuerza de Voluntad. El personaje con la iniciativa más alta realiza primero su acción. Puedes ceder el turno y actuar más tarde en la secuencia de iniciativa. Si superas una tirada de Fuerza de Voluntad o gastas un punto de Fuerza de Voluntad, tu personaje podrá defenderse de un ataque sacrificando su acción normal. Esta acción defensiva tiene lugar al mismo tiempo que el ataque, con independencia de tu puesto en el orden de iniciativa.

Fase dos: Ataque

- Para combate sin armas, tira Destreza + Pelea.
- Para combate con armas cuerpo a cuerpo, tira Destreza + Armas C.C.
- Para combate a distancia (armas de fuego), tira Destreza + Armas de Fuego.
- Para combate a distancia (armas arrojadizas), tira Destreza + Atletismo.

Fase tres: Resolución

- Determina el daño infligido por los atacantes según su arma o maniobra, y suma a la reserva de dados de daño cualquier dado adicional resultante de los éxitos obtenidos en la tirada de ataque.
- Los objetivos pueden intentar absorber el daño, si es posible.
- El Narrador describe el ataque y las heridas en términos narrativos.

- **Contundente:** Tu personaje lanza un puñetazo, golpea con un objeto contundente o, en cualquier caso, aporrea a su víctima. Este tipo de daño probablemente no mate instantáneamente al objetivo, aunque el daño contundente repetido sin duda podría acabar con su vida. Utiliza la Resistencia de tu personaje para resistir el daño contundente. El daño contundente se cura bastante deprisa (consulta Daño Contundente, en la p. 207).

- **Letal:** Las armas de fuego, las armas blancas e incluso las caídas podrían ser instantáneamente letales para tu personaje. Los humanos normales no utilizan Resistencia para absorber el daño letal, pero los caídos y otros seres sobrenaturales sí. Las heridas letales tardan bastante tiempo en sanar por medios normales.

- **Agravado:** Algunos ataques sobrenaturales serán excepcionalmente peligrosos para los caídos y se considerarán fuente de daño de agravado. El daño agravado no puede absorberse, salvo en raras circunstancias en las que algún poder o ventaja sobrenatural ofrezca algún tipo de protección. El daño agravado se cura a la misma velocidad que el daño letal.

Tu reserva de daño, de cualquier tipo, deberá ser siempre de al menos un dado, con independencia de los modificadores. Incluso el ataque más débil tiene oportunidad de infiligr una pequeña cantidad de daño. Es más, no se puede fracasar una tirada de daño. Si fracasas en una tirada de daño, lo único que ocurrirá será que tu personaje propinará a su adversario un golpe inofensivo.

ABSORCIÓN

La resistencia natural de tu personaje le ayuda a resistir el daño en determinadas circunstancias, para que pueda “absorber” el daño. Tu reserva de dados de absorción será igual a tu valor de Resistencia. Los humanos normales sólo pueden absorber el daño contundente, a menos que dispongan de algún tipo de protección especial, como una armadura. Los caídos pueden protegerse también del daño letal, puesto que potencian su resistencia con el poder de su Fe.

Durante la resolución de la fase de combate, puedes tirar tu reserva de dados de absorción para resistir el daño que sufra tu personaje a causa de los ataques. Esta acción es refleja y no te cuesta ninguna acción: ocurre de

manera automática. La dificultad de las tiradas de absorción será 6, a menos que el Narrador introduzca modificadores. Cada éxito que obtengas en esta tirada eliminará uno del total de daño infligido. Como ocurre con las tiradas de daño, no se puede fracasar en una tirada de absorción.

ARMADURA

Aunque los demonios pueden protegerse del daño letal, disponer de una armadura siempre es útil. También viene bien para proteger del peligro a tus esclavos. Suma el valor de la armadura a la Resistencia de tu personaje cuando determines tu reserva de absorción. Todos los tipos de armadura (incluidas las Escamas de la forma apocalíptica de los Diablos) protegen contra el daño contundente y el letal, así como contra el agravado.

Los atacantes pueden apuntar para golpear en una zona desprotegida del defensor e ignorar la armadura. El Narrador modificará la dificultad del ataque como se detalla en Apuntar, en la p. 202.

Ninguna armadura es indestructible. Si el daño obtenido en un solo ataque iguala o supera el doble del valor de la armadura, ésta será destruida.

Además, la armadura puede impedir los movimientos, pues resta dados de las reservas relacionadas con la coordinación corporal y la agilidad (casi todas las reservas de dados relacionadas con la Destreza). Las penalizaciones a las reservas de dados se detallan en la tabla de Armaduras (p. 204).

MANIOBRAS DE COMBATE

Los sistemas siguientes son opciones que podrán utilizar los personajes durante el combate. Si visualizas los movimientos de tu personaje —en lugar de limitarte a lanzar los dados para realizar un ataque “genérico”— la historia ganará en interés y el drama en intensidad. La mayoría de estas maniobras ocupan una acción.

MANIOBRAS GENERALES

- **Apuntar:** Si quieres que tu personaje intente un disparo con mayor precisión o alcanzar al objetivo en alguna zona del cuerpo en concreto, la dificultad de la tirada aumentará. Tu personaje puede ignorar así la armadura o la cobertura, no obstante, o infligir daño añadido si hace gala de buena puntería. Un disparo bien dirigido, así como un puñetazo o una puñalada, puede tener resultados dramáticos aparte de infligir el consiguiente daño físico, como destruir un objeto, cegar a un enemigo o desarmar a un oponente.

Tamaño del objetivo	Dificultad	Daño
Medio (pierna, brazo, maletín)	+1	Sin modificador
Pequeño (mano, cabeza, arma)	+2	+1
Preciso (ojo, corazón, cerradura)	+3	+2

- **Ataques por el flanco y por la espalda:** Si tu personaje ataque a su objetivo por el flanco, suma un dado de ataque a tu reserva de dados. Si atacas por la espalda, suma dos.

- **Emboscada:** Para que tu personaje se acerque a alguien subrepticiamente o aguarde a su víctima y efectúe un ataque por sorpresa, tira Destreza + Sigilo como tirada enfrentada a la Percepción + Alerta del objetivo. Si consigues más éxitos que tu víctima, tu personaje podrá realizar un ataque gratuito contra ella y sumarás cualquier éxito después del primero en la tirada de emboscada a tu reserva de dados de ataque. En caso de empate, tu personaje todavía actuará primero, pero el objetivo podría defendirse bloqueando, esquivando o parando. Si el objetivo obtiene más éxitos, verá venir a tu personaje y ambos tirarán iniciativa con normalidad. Los objetivos ya enzarzados en combate no pueden ser emboscados.

- **Interrupción de acciones:** En cualquier momento del turno puedes renunciar a la acción que declararas para desviar, esquivar o parar un ataque. Deberás superar una tirada de Fuerza de Voluntad (acción refleja) utili-



zando tu valor de Fuerza de Voluntad como reserva de dados (dificultad 6), o gastar un punto de Fuerza de Voluntad para defenderte automáticamente. Si fallas la tirada de Fuerza de Voluntad, tu personaje no podrá defenderse y deberá emprender en su turno de iniciativa la acción que declararas.

Llevas a cabo tu defensa en el momento en que ocurre el ataque, aunque cuándo éste tenga lugar antes de que llegue tu turno de iniciativa. Si tu personaje ya ha actuado en ese turno, no podrá defenderse del ataque (consulta Maniobras Defensivas, más adelante, para ver más información sobre el bloqueo, la esquiva y la parada).

- Lucha/Disparo a ciegas:** Los factores de situación —oscuridad absoluta, ceguera o daño físico— dificultan la visibilidad en combate. Atacar estando cegando incurrirá en un + 2 a la dificultad de la tirada, y los ataques a distancia serán del todo desatinados.

MANIOBRAS DEFENSIVAS

Cuando sufra un ataque, tu personaje puede defenderse en lugar de llevar a cabo la acción que hubiera declarado. Siempre y cuando tu personaje no haya actuado todavía en este turno, podrá intentar esquivar, parar o bloquear un ataque. Para intentar una maniobra defensiva, deberás superar una tirada de Fuerza de Voluntad contra una dificultad de 6 o gastar un punto de Fuerza de Voluntad (consulta Interrupción de Acciones). Si tu tirada de Fuerza de Voluntad falla, tu personaje deberá seguir adelante con la acción que declarara originalmente en tu turno de iniciativa.

Tu personaje puede defenderse prácticamente de cualquier tipo de ataque empleando una maniobra de esquiva, bloqueo o parada. Sin embargo, no todas estas opciones funcionan en todas las situaciones. Esquivar podría resultar imposible en un espacio cerrado. Tu personaje no podrá bloquear ni parar ni es cogido por sorpresa. El Narrador decidirá si tu personaje tiene derecho a intentar defenderse.

Todas las maniobras defensivas utilizan el mismo sistema básico. Cada una de ellas se considera una acción enfrentada, y tu tirada de defensa se comparará con la tirada de ataque de tu adversario. Si el atacante consigue los mismos éxitos o menos que tú, fallará. Si consigue más éxitos, restará tus éxitos de los suyos y sumará el resto a su reserva de dados de daño. De este modo, aunque el defensor no evite el ataque, reducirá la cantidad de daño sufrido a causa del golpe.

- Bloqueo [Destreza + Pelea]:** Tu personaje utiliza su propio cuerpo para desviar un ataque contundente cuerpo a cuerpo. Los ataques letales no pueden ser bloqueados, a menos que el defensor sea capaz de absorber el daño letal. Los ataques a distancia no pueden bloquearse.

- Esquiva [Destreza + Esquivar]:** Tu personaje se agacha, finta, se zafa y, en general, esquiva el ataque. Se asume que dispone de espacio para moverse. De lo contrario, el Narrador podría negarle la opción de esquivar. Ya sea en una pelea con las manos desnudas o con arma blanca, el defensor intentará apartarse de la trayectoria del ataque. En caso de ataque a distancia, como en un tiroteo, el defensor avanzará al menos un metro y se pondrá a cubierto o echará el cuerpo a tierra (consulta Cobertura, p. 202, para ver qué puede ocurrir a continuación).

- Parada [Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo]:** Tu personaje utiliza un arma cuerpo a cuerpo para desviar un ataque sin armas o armado a corta distancia. Cuando tu personajepare con un arma capaz de infligir daño letal, el atacante podría resultar herido. Si consigues más éxitos en la acción enfrentada, suma el daño base de tu arma al número de éxitos adicionales de tu tirada defensiva. Este total formará tu reserva de dados de daño, con la que podrás determinar qué daño infliges al atacante.

COMPLICACIONES DE LA DEFENSA

Aunque las acciones de los personajes en un mismo turno sigan un orden concreto basado en las tiradas de iniciativa, es importante recordar que todo el combate en un turno ocurre en un período de sólo tres segundos, lo que hace que las acciones sean casi simultáneas. Por consiguiente, tu personaje podría defenderse de aquellos ataques que acontezcan más tarde en el orden de iniciativa si anunciaras que pretende hacer uso de

una acción múltiple para emprender una acción ofensiva y otra defensiva, o simplemente defenderte todo el turno. Esto difiere de lo que ocurriría si quisieras interrumpir tu acción ya declarada para defenderte de un ataque anterior. En caso de interrupción, renuncias a tu acción normal y no podrás defenderte de posteriores agresiones.

Si llevas a cabo una acción múltiple donde haya implicadas acciones tanto ofensivas como defensivas, tu personaje atacará cuando te llegue el turno en el orden de iniciativa, y luego se defenderá también de cualquier ataque procedente de otros personajes con menor orden de iniciativa. Sin embargo, se aplica el sistema de acciones múltiples, por lo que cada acción defensiva posterior resultará más complicada (consulta Acciones Múltiples, p. 187).

Nótese que intentar defenderse de múltiples oponentes complica aún más las cosas y aumenta la dificultad de las tiradas de defensa (consulta Múltiples Oponentes, p. 204).

En vez de atacar y defender en el mismo turno, tu personaje puede decidir no hacer nada salvo defenderse de los ataques. Igual que en el sistema anterior, esto es distinto de interrumpir tu acción para defenderte de un ataque que ocurra antes de la acción que declararas inicialmente. En lugar de eso, te defenderás sólo de aquellos ataques que ocurrían simultáneamente o después de tu orden de iniciativa. Tu personaje no podrá defenderse de aquellos ataques que tengan lugar antes de su orden de iniciativa. Si el personaje no hace nada salvo defenderse de este modo, no utilices el sistema de acciones múltiples. En lugar de eso, emplea una reserva de dados completa para la primera acción defensiva y resta un dado de ella para cada consiguiente acción defensiva que emprendas ese mismo turno. Cuando te quedes sin dados, tu personaje no podrá defenderse de los ataques. Cuesta zafarse de tantos asaltos seguidos.

MANIOBRAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Ésta es simplemente una lista de las maniobras más comunes que se utilizan en el combate cuerpo a cuerpo. Tu personaje puede crear las suyas propias; el Narrador determinará los rasgos apropiados, la dificultad, la precisión y el daño implicados.

Todos los ataques sin armas infligen daño contundente a menos que se especifique lo contrario. El tipo de arma determinará el daño que inflige en combate cuerpo a cuerpo (consulta la Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo, p. 204). El daño infligido con un arma suele considerarse letal, aunque los objetos contundentes como las porras o los bates de béisbol infligirán daño contundente. Las armas nunca causan daño agravado, a menos que tengan alguna mejora sobrenatural. Los incrementos físicos como los cuernos o las garras podrían causar cualquiera de los tres tipos de daño.

CARACTERÍSTICAS DE LAS MANIOBRAS

Las maniobras suelen realizarse contra dificultad 6, pero aquellas con efectos de combate específicos pueden modificar la tirada de ataque, la dificultad o la reserva de daño. Las siguientes categorías explican las características de las maniobras en las reglas de este capítulo.

Rasgos: La combinación de Rasgos empleados para la acción. Si tu personaje carece de la Habilidad necesaria podrá emplear su Atributo. Modifica la dificultad según se detalla en la p. 186.

Precisión: Los dados añadidos a la tirada para golpear al oponente. Un “+ 3” suma tres dados a la reserva de ataque.

Dificultad: Cualquier suma o resta a la dificultad de un ataque (normalmente 6). Un “+2” significa que la dificultad, inicialmente, aumenta a 8.

Daño: La reserva de daño empleada.

El Narrador podría modificar la dificultad y el daño de las maniobras descritas en esta sección, dependiendo del estilo de combate que emplee tu personaje. Recuerda en todo momento que el dramatismo y la historia tienen preferencia sobre las reglas.

• **Agarrón:** Un ataque con éxito permite aferrar al objetivo. En el primer turno se podrá tirar la Fuerza como daño. En los siguientes, los contrincantes actuarán en orden de iniciativa. Se podrá causar automáticamente el daño de Fuerza o intentar liberarse. No se permitirá ninguna otra acción hasta que uno de los dos se suelte. Para escapar se hacen tiradas enfrentadas de Fuerza + Pelea. Si el personaje que quiere escapar logra más éxitos, lo conseguirá; en caso contrario, la situación se mantendrá el turno siguiente.

Rasgos: Fuerza + Pelea **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza
 • **Ataque con arma:** Un golpe cortante, una acometida o cualquier otro ataque, dependiendo del arma empleada. Consulta la tabla de la página 204.
Rasgos: Destreza + Armas C.C. **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** Según arma

• **Barrido:** El atacante utiliza las piernas para golpear las del oponente y tumbarlo. El objetivo sufre [Fuerza] dados de daño y debe tirar Destreza + Atletismo (dificultad 8) para no ser derribado (consulta Complicaciones, p. 203).

Rasgos: Destreza + Pelea/Armas C.C. **Dificultad:** +1
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza/Derribo

• **Desarmar:** Para golpear el arma de un oponente se debe hacer una tirada de ataque con un +1 a la dificultad (normalmente 7). Si se tiene éxito se tirará el daño de forma normal. Si los éxitos exceden la Fuerza del oponente éste no sufrirá daño, pero quedará desarmado. Un fracaso suele significar que se deja caer la propia arma, o que el arma del oponente causa daño.

Rasgos: Destreza + Armas C.C. **Dificultad:** +1
Precisión: Normal **Daño:** Especial

• **Múltiples oponentes:** Un personaje que se enfrente a varios oponentes en combate cuerpo a cuerpo sufrirá un +1 a las dificultades de ataque y defensa por cada oponente después del primero (hasta un máximo de +4).

• **Patada:** Pueden ir desde simples golpes frontales hasta patadas voladoras. El ataque básico sufre un +1 a la dificultad y causa [Fuerza + 1] dados de

daño. Estos valores pueden modificarse a discreción del Narrador, aumentando el daño o la dificultad a medida que el movimiento se vuelve más complejo.

Rasgos: Destreza + Pelea

Precisión: Normal

• **Placaje:** El personaje se lanza sobre el oponente, placándolo y derribándolo. La tirada tiene un +1 a la dificultad y causa [Fuerza + 1] dados de daño. Además, los dos combatientes tendrán que tirar Destreza + Atletismo (dificultad 7) o ser derribados (consulta Complicaciones, p. 203). Aunque el oponente tenga éxito, quedará desequilibrado y sufrirá un +1 a la dificultad de las acciones del turno siguiente.

Rasgos: Fuerza + Pelea

Precisión: Normal

• **Presa:** Este ataque no causa daño, ya que su objetivo es inmovilizar, no herir. Si se supera la tirada, el atacante habrá apresado a su oponente hasta la siguiente acción de éste, momento en el que los dos harán tiradas enfrentadas de Fuerza + Pelea. La víctima permanecerá inmovilizada (y no podrá realizar más acciones) hasta que obtenga tantos éxitos como el atacante.

Rasgos: Fuerza + Pelea

Precisión: Normal

• **Puñetazo:** El personaje ataca con el puño. La maniobra básica es una acción estándar que causa [Fuerza] dados de daño. El Narrador puede ajustar la dificultad y el daño dependiendo del ataque: ganchito, a la mandíbula, golpe de karate, uppercut, etc.

Rasgos: Destreza + Pelea

Precisión: Normal

• **Rasgos:** Destreza + Pelea **Dificultad:** Normal
Precisión: Normal **Daño:** Fuerza

MANIOBRA DE COMBATE A DISTANCIA

Son varias las estrategias que afectan a las maniobras de combate a distancia. Muchos conflictos físicos implicarán armas a distancia, y los sistemas siguientes ofrecen instrucciones para manejarlos. Eres libre de crear tus propias maniobras. La tabla de Armas a Distancia, en la página 205, proporciona más información específica.

• **Alcance:** La tabla de Armas a Distancia, p. 205, muestra el alcance corto de cada arma. Los ataques que se realizan hasta esta distancia tienen una dificultad asignada de 6. El alcance máximo del arma es el doble de esta distancia. A los ataques que se realizan a más distancia que el alcance corto, pero a menos del máximo, se les asigna una dificultad de 8. Aquellos ataques que se realizan a dos metros de distancia o menos se consideran a quemarropa. La dificultad para los disparos realizados a quemarropa es 4.

• **Apuntar:** Por cada turno que pase apuntando tu personaje añade un dado a su reserva para el siguiente disparo. Como máximo, pueden ganarse tantos dados de esta manera como la Percepción del personaje y éste debe tener al menos un punto en Armas de Fuego para poder realizar esta maniobra. Si el arma cuenta con una mira, añade dos dados más si se utiliza para apuntar. Durante el tiempo que pase apuntando, tu personaje deberá estar completamente concentrado y no podrá hacer nada más. Cualquier acción realizada mientras se apunta, incluso una acción defensiva, cancelará la ventaja adquirida. Además, resulta imposible apuntar a alguien que se mueva más deprisa que caminando.

• **Cobertura:** Tu personaje puede agacharse detrás de un muro, arrojarse de bruscas al suelo o utilizar a otra persona como escudo. Todas estas maniobras constituyen cobertura. Consiguen que sea más difícil de acertar pero también dificultan cualquier otra acción que quiera emprender. La dificultad para acertar a un personaje que busca cobertura se incrementa de acuerdo con la tabla de la página siguiente.

Por la misma razón, la dificultad para devolver el fuego desde la seguridad ofrecida por la cobertura se incrementa; tu personaje deberá asomarse, disparar y volver a esconderte con rapidez. Si tu personaje devuelve el fuego desde su escondite, el modificador a su dificultad será un punto menor de lo expresado en la tabla. Así, si la dificultad descrita es +1, no sufrirás penalizaciones para devolver el fuego.

Si ambos combatientes se protegen detrás de una cobertura, los modificadores a la dificultad se acumulan. Si tu personaje se esconde detrás de un

ARMAS CUERPO A CUERPO

Arma	Daño	Ocultación
Porra	Fuerza + 1	B
Garrote	Fuerza + 1	G
Cuchillo	Fuerza + 1	C
Espada	Fuerza + 2	G
Hacha pequeña	Fuerza + 2	G
Hacha grande	Fuerza + 3	N

Arma: Tu personaje puede utilizar otros objetos como arma (cuchillo de carnicero, bolígrafo, navaja, silla). Aplica el arma de la lista que más se aproxima a la utilizada.

Ocultación: B = Puede llevarse en un bolsillo; C = Puede esconderte en una chaqueta; G = Puede esconderte en una gabardina; N = No se puede disimular.

ARMADURA

Clase	Armadura	Penalización
Clase uno (ropa reforzada)	1	0
Clase dos (chaleco militar)	2	1
Clase tres (chaleco de Kevlar)	3	1
Clase cuatro (abrigo antidisturbios)	4	2
Clase cinco (antidisturbios total)	5	3

MANIOBRAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Maniobra	Rasgos	Precisión	Dificultad	Daño
Agarrón	Fuerza + Pelea	Normal	Normal	Fuerza (S)
Barrido	Destreza + Pelea/Armas C.C.	Normal	+1	Fuerza (D)
Bloqueo	Destreza + Pelea	Especial	Normal	(R)
Desarmar	Destreza + Armas C.C.	Normal	+1	Especial
Esquivar	Destreza + Esquivar	Especial	Normal	(R)
Parada	Destreza + Armas C.C.	Especial	Normal	(R)
Patada	Destreza + Pelea	Normal	+1	Fuerza +1
Placaje	Fuerza + Pelea	Normal	+1	Fuerza +1 (D)
Presa	Fuerza + Pelea	Normal	Normal	(S)
Puñetazo	Destreza + Pelea	Normal	Normal	Fuerza

(D): La maniobra provoca un derribo.

(R): La maniobra reduce los éxitos del ataque del oponente.

(S): La maniobra se extiende en turnos sucesivos.

MANIOBRAS DE COMBATE A DISTANCIA

Maniobra	Rasgos	Precisión	Dificultad	Daño
Disparos múltiples	Des + Armas de Fuego	Especial	Normal	Arma
Dos armas	Des + Armas de Fuego	Especial	+1/mano mala	Arma
Fuego automático	Des + Armas de Fuego	+10	+2	Arma
Ráfaga	Des + Armas de Fuego	+10	+2	Arma
Ráfaga de 3 balas	Des + Armas de Fuego	+2	+1	Arma

coche mientras su enemigo besa el polvo (tendido en el suelo), la dificultad de su ataque se modifica en +2 (+1 por disparar a un objetivo tendido y +1 por disparar desde detrás de un coche). Asimismo, la dificultad de la tirada de tu oponente se modificará también en + 2 (+2 por disparar aun objetivo escondido detrás de un coche; su posición no le impone penalización alguna).

Tipo de cobertura	Dificultad
Ligera (tendido en el suelo, escondido tras un poste)	+1
Buena (detrás de un coche)	+2
Superior (detrás de una esquina)	+3

• **Disparos múltiples:** Tu personaje puede realizar más de un disparo en un turno; se trata de una acción múltiple. La reserva del primer disparo

se reduce en tantos dados como disparos vayan a realizarse, y cada una de las siguientes, en un dado más (acumulativamente). La cadencia de fuego del arma en cuestión limita el número de disparos que pueden realizarse en un turno.

Rasgos: Destreza + Armas de Fuego **Dificultad:** Normal

Precisión: Especial

Daño: Según el arma

• **Dispersión:** En vez de apuntar a un único objetivo, el personaje utiliza un arma automática para afectar un área entera. La dispersión de fuego añade 10 dados a la precisión de un ataque estándar y consume toda la munición del cargador. Esta maniobra, llamada dispersión, puede extenderse hasta un máximo de tres metros.

ARMAS A DISTANCIA

Tipo	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador	Ocultación	Ejemplo
Revólver ligero	4	12	3	6	B	SW M640 (.38 Especial)
Revólver pesado	6	35	2	6	C	Colt Anaconda (.44 Magnum)
Pistola ligera	4	20	4	17+1	B	Glock 17 (9mm)
Pistola pesada	5	30	3	7+1	C	Sig P220 (.45 ACP)
Fusil	8	200	1	5+1	N	Remington M-700 (30.06)
Ametralladora pequeña*	4	25	3	30+1	C	Ingram Mac-10 (9mm)
Ametralladora grande*	4	50	3	32+1	G	HK MP-5 (9mm)
Fusil de asalto*	7	150	3	42+1	N	Steyr-Aug (5.56mm)
Escopeta	8	20	1	5+1	G	Ithaca M-37 (galga 12)
Escopeta, semiautomática	8	20	3	8+1	G	Fiachi-Law 12 (galga 12)

Daño: Indica la reserva de dados de daño.

Alcance: Distancia práctica de disparo en metros. Se puede disparar al doble de esa distancia, pero se considerará un ataque a larga distancia (dificultad 8).

Cadencia: El máximo número de balas o ráfagas de tres balas que puede disparar un arma en un solo turno. Este límite no se aplica a las ráfagas ni al fuego automático.

Cargador: Número de proyectiles que puede albergar un arma. El +1 indica la que puede encontrarse en la recámara, preparada para disparar.

Ocultación: B = Puede llevarse en un bolsillo; C = Puede esconderse en una chaqueta; G = Puede esconderse en una gabardina; N = No se puede disimular.

* Indica un arma capaz de realizar ráfagas, ráfagas de tres balas y fuego automático.



SALUD

Nivel de salud	Reservas	Penalización al movimiento
Magullado	—	El personaje, ligeramente magullado, no sufre penalizaciones a sus acciones o movimientos.
Lastimado	-1	Las heridas superficiales no estorban el movimiento del personaje.
Lesionado	-1	El personaje sufre heridas menores y, como consecuencia, su capacidad de movimiento se ve ligeramente perjudicada.
Herido	-2	El daño es significativo. El personaje no puede correr (aunque todavía puede caminar).
Malherido	-2	El personaje está gravemente herido y sólo puede cojear (tres metros/turno).
Tullido	-5	El personaje sufre un daño catastrófico. Apenas si puede arrastrarse (un metro/turno).
Incapacitado	—	El dolor y el trauma físico le hacen perder la conciencia. No puede emprender acciones de ninguna clase.
Muerto	—	El final del camino para los mortales. Los demonios, por otra parte, quizás no tieren la toalla todavía...

mos, puñetazos, patadas o ataques similares. El daño letal es el provocado por cuchillos, balas o cualquier ataque que atraviese o desgarre la carne. El daño agravado lo causa el fuego u otras fuentes sobrenaturales. Los tres tipos de daño se acumulan y el resultado total determina el nivel de salud actual del personaje. Más adelante se te proporcionan detalles sobre cada tipo de daño.

Cuando registras los niveles de daño sufridos por tu personaje en la hoja, marca con una "/" los causados por ataques contundentes, con una "X" los letales y con un "*" los agravados. Estas marcas se realizan en las casillas que hay junto a los diferentes niveles de salud en la tabla de salud. Marca primero el recuadro superior y procede hacia abajo a medida que tu personaje sufre nuevos niveles de daño.

Cuando tu personaje sufre una mezcla de tipos de daño, marca primero el daño agravado; empujará hacia abajo cualquier daño letal o contundente. El daño letal se marca a continuación; empuja hacia abajo cualquier daño contundente. Por ejemplo, si marcas que tu personaje ha sufrido un nivel de daño contundente en la casilla Magullado, y luego recibe un nivel de daño letal, señala la casilla Magullado con una "X" para indicar el daño letal y mueve el daño contundente hacia abajo trazando una "/" en la casilla Lastimado. Cualquier daño contundente añadido irá al recuadro Lastimado y más abajo. Cualquier daño letal añadido lo empurrará todo de nuevo hacia abajo, hasta que todas las casillas estén marcadas con "/", "X" o "*".

Una vez marcadas todas las casillas, cualquier daño añadido, de cualquier tipo, provocará que el daño contundente existente se convierta en letal. Una vez señalados todos los recuadros, no será preciso continuar empujando el daño contundente hacia abajo. Cualquier daño letal añadido se marcará encima del daño contundente añadido.

Ejemplo: Rebecca es capturada por dos sectarios Encadenados en el complejo del templo. Uno de ellos la golpea con una cachiporra y le infinge un nivel de daño contundente. Adam, el jugador de Rebecca, lo señala en la hoja de su personaje indicando "/" en el recuadro de Magullado. Rebecca consigue derribar al guardia, pero el otro le dispara a corta distancia y le infinge dos niveles de daño letal. Adam señala este daño con una "X" en las casillas correspondientes a Magullado y Lastimado, y luego traslada el daño contundente original hacia abajo trazando una "/" en el recuadro de Lesionado. Rebecca, pese a la gravedad de mis heridas, aún conserva el vigor necesario para empuñar su escopeta y disparar a ciegas contra los guardias. Estos retroceden, lo que le permite subirse a su coche y largarse de allí.

DAÑO CONTUNDENTE

Cualquier clase de daño que no atraviese el cuerpo sino que lo golpee se considerará daño contundente. Esto incluye la mayoría del daño infligido en el combate con las manos desnudas, los puñetazos, las patadas, los golpes propinados con instrumentos romos e incluso las caídas o los golpes contra una pared de ladrillos. Ciertos ataques contundentes dirigidos a la cabeza pueden causar daño letal, a discreción del Narrador. Cuando señales el daño contundente en tu hoja de personaje, utiliza una "/".

Cuando tu personaje llegue al nivel Incapacitado, marca cualquier nivel de daño contundente sobre los que ya existen (empleando esta vez una "X"). Ignora las casillas sobre las que ya se haya señalado un nivel de daño

letal y marca el nuevo nivel sobre el primero que sea sólo contundente. Cada nivel que se convierte de "/" a "X" debido a la acumulación de daño contundente se considera daño letal. Una vez que tu personaje alcance el nivel Incapacitado sólo con daño letal ("X") y sufra un nivel de daño más, morirá. Por consiguiente, es posible que tu personaje muera a causa de reiterados ataques contundentes, pero no lo hará tan deprisa como en el caso del daño letal (consulta Curación del Daño Contundente).

Si tu personaje queda Incapacitado de resultas del daño contundente recibido, sufrirá todas las consecuencias descritas para este nivel: no podrá moverse ni actuar.

Ejemplo: Rebecca conduce de regreso a la ciudad, perseguida por un camión lleno de sectarios. El camión impacta contra el parachoques trasero de su vehículo y Rebecca se golpea con el volante. Sufre dos niveles de daño contundente. Adam los marca en la hoja de personaje junto a Herido y Malherido. Las nuevas heridas se suman a las que ya había sufrido Rebecca.

Gravemente herida, Rebecca acelera desesperadamente con la esperanza de dejar atrás a sus perseguidores. Sin embargo, Adam falla una tirada crucial de Conducir y Rebecca se estrella contra un árbol. El choque le infinge otros tres niveles de daño contundente. Adam marca dos de ellos en la tabla de salud de Rebecca con una "/" en los recuadros junto a Tullido e Incapacitado. A continuación señala el último con una "X" en Lesionado. Ahora que la tabla está llena, debe convertir el daño contundente sufrido en daño letal. Cualquier daño contundente añadido convertirá lentamente esas "/" en "X". Rebecca yace inconsciente en el coche siniestrado, indefensa, mientras el camión aparca cerca del lugar del accidente...

DAÑO LETAL

Aquellos ataques realizados con armas cortantes o punzantes (como cuchillos, pistolas, ballestas o espadas) causan daño letal. Asimismo, el fuego y la electricidad causan daño letal. Normalmente, los seres humanos no pueden absorber el daño letal, pero los demonios sí, gracias a sus poderes especiales. Este daño se aplica directamente a la tabla de Salud de la hoja de personaje. Marca el daño letal sufrido por tu personaje por medio de "X". Cuando tu personaje esté letalmente Incapacitado (lo que significa que todas las casillas de la tabla de Salud han sido marcadas ya con una "X") cualquier daño que sufra, sea contundente o letal, lo matará.

Las heridas letales precisan de atención médica inmediata o comenzarán a sangrar hasta provocar la muerte del personaje. Si, al apuntar las heridas acumuladas por tu personaje, marcas con una "X" la casilla correspondiente a Herido o cualquiera posterior, tu personaje empezará a sufrir un nivel adicional de daño letal cada hora que pase, hasta que reciba la atención médica necesaria para detener la hemorragia. Un éxito en una tirada de Inteligencia/Astucia + Medicina/Supervivencia por parte del rescatador —o del propio personaje, si no está Incapacitado— cortará la hemorragia. Los demonios también tienen la facultad de detener sus hemorragias mediante su fuerza de voluntad. Los personajes demonios pueden gastar un punto de Fe y tirar Fuerza de Voluntad en esta situación. Si la supera, dejará de desangrarse.

Si marcas una "X" junto a Tullido o Incapacitado en el contador de daño, tu personaje deberá buscar asistencia médica, so pena de no recuperarse en absoluto. Si tu personaje tiene una "X" en Incapacitado, estará en coma en el peor de los casos o delirará en el mejor, y podría morir aunque se haya interrumpido el ataque. De nuevo, los demonios son más resistentes que los mortales, puesto que pueden utilizar su Fe para restañar las heridas más graves.

Ejemplo: Rebecca se encuentra aturdida entre los amasijos de hierro. Los sectarios bajan del camión y abren fuego contra el coche, acribillándolo a balazos. Aunque casi todos los proyectiles se estrellan contra la carrocería destrozada, Rebecca recibe un balazo.

Ya tiene tres heridas letales y se encuentra Incapacitada por culpa de sus heridas contundentes. La bala le infinge un solo nivel de daño letal (no alcanza ningún órgano vital). Adam señala la casilla Herido con una "X". Ahora que la tabla está llena de daño contundente hasta el nivel de Incapacitado (como hemos visto en el ejemplo anterior), no es necesario que baje el daño contundente.

Debilitado por la lluvia de plomo, el coche se desploma sobre sí mismo y Rebecca queda atrapada entre los hierros. El impacto del colapso infinge otro nivel contundente a Rebecca, y Adam lo señala en el daño contundente que ya ocupa la casilla Malherido, volviéndolo letal. Lo hace porque la tabla de Rebecca está repleta y cualquier daño contundente posterior se marca encima del daño contundente ya sufrido.

Rebecca está completamente indefensa, gravemente herida y atrapada entre los restos del vehículo. La cosa tiene mal aspecto... hasta que sus aliados caídos surgen de repente junto al camión. Utilizan sus poderes y sus amas para dar rápida cuenta de los sorprendidos sectarios, antes de rescatar a Rebecca y conducirla hasta el hospital más cercano.

DAÑO AGRAVADO

Los ataques procedentes de fuentes sobrenaturales, como las garras de otro demonio, los objetos encantados o imbuidos y ciertas evocaciones infligen daño agravado. El daño agravado es aún más difícil

de absorber que el daño letal. Los demonios no podrán absorberlo a menos que dispongan de un poder o de alguna ventaja que se lo permita. Asimismo, el daño agravado es mucho más difícil de recuperar que cualquier otro tipo de daño. Los demonios no pueden recurrir a su Fe ni a sus poderes para restañar las heridas agravadas, sino que deberán esperar a sanar con el tiempo. Marca el daño agravado en tu hoja de personaje con un "*". Aparte de estos factores, el daño agravado es igual al daño letal.

PLAZOS DE CURACIÓN

Los seres humanos se curan despacio, y aunque los demonios no sean meros humanos, conservan algunas de las debilidades de sus huéspedes. Aunque los poderes demoníacos pueden restañar heridas, los demonios se curan a la misma velocidad que los humanos, y una herida puede apartar a un personaje de la acción durante meses. Curarse puede tener lugar durante los períodos de inactividad (consulta la p. 185), pero sólo si en ese tiempo no ocurre ninguna otra cosa importante.

Las siguientes secciones explican cómo se curan los personajes. Cada nivel de daño (ya sea éste contundente o letal) deberá recuperarse individualmente. Por consiguiente, el personaje que haya quedado Incapacitado a causa del daño contundente tendrá que emplear doce horas completas en ese nivel antes de poder aspirar a estar simplemente Tullido. Cuando haya pasado de Incapacitado a Tullido, deberá esperar otras seis horas antes de pasar a Malherido, etcétera.

CURACIÓN DEL DAÑO CONTUNDENTE

El daño contundente implica heridas que simplemente magullan el cuerpo por medio de un golpe, como en una pelea o una caída. El daño contundente no requiere atención médica y las heridas suelen curarse solas. Las heridas más graves, no obstante, podrían tener consecuencias más



serias. La vista o el oído de tu personaje podrían resentirse por culpa de una contusión. Quizá sufra un dolor insopportable a causa de una lesión interna, o pierda incluso el control de los músculos de alguna extremidad. Los cuidados médicos adecuados pueden paliar estos efectos, y las heridas curadas con la Fe o algún poder jamás dejarán secuelas duraderas ni cicatrices.

PLAZOS DE CURACIÓN PARA EL DAÑO CONTUNDENTE

Nivel de Salud	Tiempo de recuperación
De Magullado a Lesionado	Una hora cada uno
Malherido	Tres horas
Tullido	Seis horas
Incapacitado	12 horas

CURACIÓN DEL DAÑO LETALES Y AGRAVADO

Las heridas letales pueden matar rápidamente a un personaje, dadas las desastrosas implicaciones de que te destripen, te tiroteen o te descuarticen. El daño agravado es aún peor. Ambos tipos se curan a la misma velocidad.

PLAZOS DE CURACIÓN PARA EL DAÑO LETALES

Nivel de Salud	Tiempo de recuperación
Magullado	Un día
Lastimado	Tres días
Lesionado	Una semana
Herido	Un mes
Malherido	Dos meses
Tullido	Tres meses
Incapacitado	Cinco meses

PODERES CURATIVOS DE LOS DEMONIOS

El poder de la fe trasciende las debilidades de la carne. El vigor sobrenatural del demonio le permite ignorar en gran medida la vulnerabilidad de su huésped. Todos los demonios tienen la facultad de reconstruir sus cuerpos dañados o de eliminar el dolor y la fatiga de su sistema, infundiéndole en su caparazón mortal el aliento de la vida.

Para que un demonio se recupere instantáneamente de sus heridas, necesitará concentrarse un momento para tocar el tejido de la realidad y extraer su energía. En términos de juego, esto significa que tardará todo un turno en sanar sus heridas. Durante este turno, el demonio no podrá emprender ninguna otra acción, no podrá atacar, defenderse ni moverse siquiera. Hacerlo le supondría quedar sumamente vulnerable, por lo que aun siendo posible hacerlo en medio de un combate, sería una táctica muy peligrosa. Lo mejor suele ser aguardar a que concluya la batalla, o a que el demonio se encuentre a cubierto y a salvo.

Cuando el demonio encuentre ese momento de calma, podrá gastar un punto de Fe. Esto sanará al instante un nivel de daño letal, o todos los niveles de daño contundente. Sólo se puede gastar un punto de Fe por turno de este modo: si el demonio necesita restañar múltiples niveles de daño letal, tendrá que concentrarse durante varios turnos.

Si el demonio es atacado y sufre algún daño mientras intenta curarse, el ataque romperá su concentración y echará a perder sus esfuerzos. El intento fracasará y el demonio sufrirá daño añadido, aunque no perderá nada de Fe.

ESTADOS DE GRACIA

Los poderes de los Caídos son muchos y variados, y el impacto que tienen sobre la dirección de las crónicas de Demonio es considerable. El Capítulo

REGLA OPCIONAL: GRANDES COMBATES

El Narrador puede introducir personajes propios sin nombre ni rostro para alimentar una escena de combate y conseguir que resulte más complicada para los personajes. Estas personas, denominadas extras, pueden trabajar para el antagonista principal de la crónica, o no ser más que matones con los que se encuentren los personajes. El Narrador utilizará a los extras como herramientas argumentales con las que proporcionar información, aumentar el desafío en situaciones de combate o entregar un mensaje. Un extra individual no suele aparecer en más de una escena e interactúa muy poco con los personajes desde un punto de vista personal.

Para simplificar los grandes combates, el Narrador puede asignar a los extras solamente cuatro niveles de salud: Lesionado -1, Malherido -2, Incapacitado y Muerto. Esta reducción de los niveles consigue que el combate resulte ágil y divertido para los jugadores y ofrece al mismo tiempo una representación de los acontecimientos que sigue resultando fiel.

Lo Siete se ocupa de los detalles y la mecánica de los poderes celestiales. Este capítulo se centra en los sistemas y métodos que implementan esos poderes y definen la manera de relacionarse de los demonios con el mundo normal.

Estos sistemas tienen una mecánica menos estricta que muchos de los otros sistemas descritos en el capítulo. Los poderes demoníacos tienen un enorme impacto sobre el avance y la tónica de la crónica, por lo que no pueden constreñirse con dados y tablas. Gran parte del trabajo recaerá en el Narrador, que tendrá que tomar decisiones basándose en lo que crea que será mejor para su historia y su crónica.

FE

La Fe es la energía del cosmos, el aliento del Creador y la sangre vital de los condenados. Los demonios utilizan la Fe para transformarse, o para alterar la realidad gracias a los medios que puso su antiguo Señor a su alcance.

Lo irónico del caso es que los demonios no pueden generar Fe por sí mismos. La Fe consiste en crear, no en saber, y los demonios saben la verdad acerca del Creador y Su gran experimento. Para un demonio, creer en Dios es lo mismo que creer en el mobiliario de jardín para una persona corriente.

Los demonios, incapaces de sentir la Fe que necesitan, deben recurrir a las creencias de los humanos. Al abrir los ojos de un mortal a los prodigios y los horrores del cosmos, el demonio puede extraer el preciado hábito de la Fe del interior de esa persona y utilizarlo para sus propios fines. Esto no resulta tarea sencilla, puesto que la mayoría de los pobladores del Mundo de Tinieblas llevan una vida en la que la fe y la piedad no son más que fósiles irrelevantes. Conseguir Fe de un humano requiere trabajo duro y dedicación, pero la recompensa justifica el esfuerzo.

Los demonios tienen dos formas de recolectar la Fe de un mortal: Pueden seguir su fe obligándolo a reconocer la existencia del demonio en lo más profundo de su alma, o el mortal puede ofrecer voluntariamente su Fe a cambio de promesas de riqueza, influencia o poder.

LA SIEGA DE FE

En el Mundo de Tinieblas, Dios forma parte de las leyendas populares, casi tanto como Papá Noel. La gente sigue acudiendo a la iglesia, pero para muchos no es más que una costumbre hueca y sin significado. Asistir a misa tiene el mismo significado emocional que tender la colada para muchas personas. Pero sigue siendo posible mostrar a un humano la verdad acerca del cosmos y el Creador, reavivar su alma disecada y permitir que el aliento

de Dios fluya en su interior. Lo único que hace falta es un gesto de santidad trascendental... o de la más abyecta depravación.

Si un demonio consigue mostrar a un humano la verdad sobre el mundo, si logra mostrarle su naturaleza celestial, conseguirá cosechar una porción de poder de la breve exhalación de Fe por parte del mortal. Pero *¿cómo convences a un humano escéptico de que eres un ángel caído?* Revelar tu ánima infernal no es suficiente, porque eso no impartirá ningún significado al observador. Tienen que *creer* que el demonio es realmente un mensajero de Dios o un engendro escapado del Infierno, para lo que es necesario que el demonio *actúe*.

Cuando el demonio haya decidido fijarse en un mortal en particular (lo que podría ser una decisión espontánea o parte de un plan pausado y meditado), deberá convencerlo de que es realmente un ser sobrenatural. Para los demonios menos Atormentados, esto podría implicar un gesto de bondad o heroísmo, como salvar a una familia de un asesino en serie apareciéndose como un luminoso ser angelical. Para los demonios Atormentados, podría ser una enconada tortura: por ejemplo, aparecerse como una criatura monstruosa y desollar lentamente a su víctima con las garras. Lo importante es que el mortal *crea* realmente que tiene enfrente a un ángel o a un demonio. El Narrador tiene la última palabra a la hora de decidir si una persona determinada reacciona apropiadamente a una acción en particular (algunos personajes del Narrador podrían tener reacciones insospechadas). Si la persona responde adecuadamente, el demonio tendrá una oportunidad de segar algo de su recién hallada Fe.

Ejemplo: *Rebecca decide intentar segar la Fe de un sin techo. Tras invocar un despliegue de luces con una evocación, se aparece ante el hombre como un ser radiante. Después de llamar su atención y de implantar la sugerión de que tal vez*

podría ser un ser divino, dedica varias horas a conversar con el hombre: lo imita a comer y le habla acerca del amor del Creador y de la posibilidad del perdón divino. El Narrador decide que éste es un intento apropiado de siega, puesto que establece una relación entre el mortal y el demonio, y llena al indigente de esperanza.

Ejemplo: *Ishmael, por su parte, se fija en un perista y traficante de drogas local como posible sujeto de siega. En lugar de intentar un acercamiento positivo, piensa optar por no andarse con contemplaciones. A fin de atentas, el narcotraficante es un cretino, y los atormentados impulsos de Ishmael comienzan a hacerse irresistibles. Ishmael secuestra al hombre y lo mantiene atado y amordazado en un trastero sin luz durante una semana, torturándolo hasta que el desventurado enloquece. Cuando le quita la venda de los ojos y le muestra su faz demoníaca, el camello no duda en creer que Ishmael es un demonio venido para arrebatarle el alma.*

Segar la Fe de un mortal requiere una tirada enfrentada. El jugador decidirá de qué modo va a intentar su demonio segar la Fe del mortal: una conversación que gire en torno al amor, una amputación sin anestesia o cualquier otro método que el jugador estime oportuno.

El jugador hará una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). También el Narrador tirará Fuerza de Voluntad por el mortal (dificultad 7). La Fuerza de Voluntad es el rasgo que mide la resistencia de un personaje al estrés y la sugestión, por lo que aquellos que tengan una Fuerza de Voluntad elevada probablemente no permitan que las acciones del demonio desbaraten su concepto del mundo.

Si el demonio obtiene más éxitos que el mortal, segará una pequeña cantidad de puntos de Fe. En la mayoría de los casos, será un solo punto; la siega es un método toscos y las creencias de la gente son demasiado débiles para ofrecer auténtico poder. Sin embargo, el Narrador podría decidir que algunos intentos de siega sean más eficaces de lo habitual. Si las acciones



del demonio resuenan con fuerza en concordancia con la personalidad del mortal, su credo o sus antecedentes, podría extraerle más Fe. En este caso, el Narrador podría estimar que el demonio obtenga dos puntos de Fe. Los demonios que confían en la siega de Fe a menudo dedican bastante tiempo a localizar a sus objetivos, puesto que si amoldan el intento de siega a la psique del mortal tendrán más esperanzas de obtener mejores resultados.

Ejemplo: Rebecca, el personaje de Adam, siega la Fe del sin techo. Adam tira Fuerza de Voluntad contra una dificultad de 7. La Fuerza de Voluntad de Rebecca es 6, de modo que Adam tira seis dados. El indigente tiene un valor de Fuerza de Voluntad de 3, por lo que el Narrador lanza tres dados contra una dificultad de 7. Adam obtiene un total de tres éxitos. Por lo general, la siega con éxito concede al demonio un solo punto de Fe, pero esta vez, dado que el Narrador estima que el enfoque de Rebecca apela a un germen de fe que su objetivo ya creía perdido, Rebecca cosecha dos puntos de Fe.

Es posible segar la Fe del mismo mortal más de una vez, pero cada nuevo intento requerirá un nuevo despliegue de poder divino o blasfemo, un nuevo acto de amor u odio (y, posiblemente, el empleo de una nueva Habilidad en el proceso de siega).

Resulta complicado obtener grandes cantidades de Fe por medio de la siega: los mortales se resisten a creer, y pocos tienen la fuerza y el carácter necesarios para dedicarse realmente a cultivar su fe. Una fuente de Fe mucho más fiable será aquella persona que la ofrezca voluntariamente.

FE EN BANDEJA

Cuando un mortal llega a creer completamente en la naturaleza de un demonio y alimenta un creciente respeto (o terror) hacia él, podría convertirse en una fuente constante de Fe. La Fe se obtiene así mucho más fácilmente que mediante la siega, y los demonios que aspiren a promover sus planes, tendrán que establecer relaciones (ya sean estas positivas o negativas) con aquellos humanos capaces de abastecerlos de Fe.

Mientras que los sistemas y la mecánica de la Fe ofrecida son simples, no lo es tanto cultivar la proximidad de una de estas fuentes humanas de Fe. Sellar un pacto es siempre un gesto azaroso y arriesgado, y los demonios deben esforzarse para encontrar mortales que tengan el potencial que los haga merecedores de tantos problemas y esfuerzos. Esto es algo que sólo puede representarse por medio de la interpretación, no mediante tiradas de dados. La responsabilidad de elegir a un mortal digno y ofrecerle un pacto recae sobre el personaje (y su jugador).

A fin de convertirse en una fuente de Fe, el mortal deberá llegar a un acuerdo *voluntario* con el demonio. El demonio le da al mortal cualquier cosa que deseé y, a cambio, el mortal surte al demonio de Fe. Lo que obtenga exactamente el mortal dependerá de la persona, evidentemente. No podrá ser nada mundano, ya que se necesita algo con significado. El demonio deberá compartir de alguna forma su poder con el mortal, lo que a menudo implica impartirle alguna de sus evocaciones o habilidades.

Cuando un esclavo es potenciado mediante un pacto demoníaco, las habilidades y dones exactos impartidos al mortal dependerán de la fuerza de su Fe y de cuánto cree en el demonio. El valor de Fe del mortal es manipulado por el demonio para dar forma a un don. Los detalles de este proceso se encuentran en la sección Potenciación de Esclavos, en la página 212.

Al moldear la Fe de un esclavo propicio —uno que el Narrador haya establecido que podría ser una fuente de Fe voluntaria— el demonio podrá desviar parte (no toda) de la Fe del esclavo hacia sí mismo. Sólo una pequeña porción de Fe puede desviarse de este modo, pero el demonio recibirá esta ofrenda de Fe a diario.

Como puede verse en Potenciación de Esclavos (p. 212), los esclavos tienen un potencial de Fe de entre 1 y 5. El demonio no podrá reclamar para sí más de la mitad de esta Fe (redondeando hacia arriba), mientras que los restantes puntos de Fe podrán gastarse en la potenciación del esclavo.

El Narrador podría estimar que un esclavo determinado no es una fuente adecuada de Fe y que el demonio sólo podrá usar su Fe para conceder regalos de poder. Del mismo modo, algunos mortales serán fuentes adecuadas, pero no perfectas. Aunque parte de su Fe pueda ser ofrecida a su señor

oscuro, será una cantidad más reducida de lo que desearía el demonio. Esta decisión dependerá en gran medida de la naturaleza de la relación entre el demonio y el mortal, y de la espiritualidad de este último. En realidad no importa si el mortal ama y adora al demonio o si lo teme y odia. Lo importante es cuán estrecho es el lazo que los une. Si el mortal apenas piensa en el demonio o en los dones que éste le ha otorgado, quizás no sea una fuente tan poderosa como otro mortal con el mismo valor de Fe que piense constantemente en el demonio y utilice a menudo sus dones infernales.

Ejemplo: Ishmael ha encontrado una nueva esclava, una trabajadora social y antigua monja cuyas fuertes creencias se han visto mermadas por los años de labor ingrata. El Narrador ha estimado que la monja sería una fuente apropiada de Fe ofrecida, por lo que el jugador de Ishmael decide desviar parte de la Fe de la monja hacia su demonio.

La monja tiene un potencial de Fe de 3. La mitad de este potencial, redondeando hacia arriba, es 2, por lo que la monja podría ofrecer a Ishmael hasta 2 puntos de Fe diarios, dejando un punto de Fe de sobra con el que potenciarla la esclava. En vista de que esto no es gran cosa, el jugador decide reservar aparte solamente un punto de Fe para ofrecer y gastar los otros dos en dones para la nueva esclava.

Ahora Ishmael recibe un punto de Fe de su esclava al comienzo de cada nuevo día, mientras se sostenga su mutuo acuerdo. Si Ishmael rompiera el pacto, o si la monja muriera, la ofrenda diaria de Fe tocaría a su fin.

La Fe ofrecida se recoge de su fuente una vez al día. Esto ocurre al alba: al iniciarse el nuevo día, el momento en que el Creador miró Su mundo por vez primera. La distancia física no significa nada para la Fe, por lo que en caso de que el demonio y el mortal se encuentren en distintas franjas horarias, la Fe seguirá llegando al demonio, si bien se generará cuando amanezca para el mortal (lo que podría ser de vital importancia en caso de crisis madrugadora).

EXPOLIO

Otra ventaja de la Fe ofrecida sobre la Fe segada es que el demonio puede abusar de la relación y extraer más Fe de su fuente en momentos de crisis. Esto no es algo que deba tomarse a la ligera, puesto que provoca grandes tensiones físicas y mentales a la fuente: el mortal podría enloquecer o incluso morir.

Para que el demonio explolie una fuente de Fe en busca de más poder, sólo necesita extender su voluntad. No es preciso que el mortal se encuentre cerca: el demonio puede recurrir a su Fe desde las antípodas. Tampoco es preciso que la fuente consienta. Ni siquiera hace falta que esté consciente. Aquí el instigador es el demonio, que horada el alma y la fuerza vital del mortal en busca de poder; la fuente no puede hacer nada por resistirse. El mortal puede intentar huir o enfrentarse al demonio, pero éste seguirá pudiendo extraerle su fe aunque el mortal esté vapuleándolo con un bate de béisbol. El demonio puede absorber la Fe de varios esclavos a la vez, lo que le permite distribuir la posibilidad de fallo entre más de un seguidor.

Al exploriar una fuente de esta manera, el demonio puede sumar dados adicionales a su tirada de evocación, tantos como puntos de Fe tenga. Un demonio con Fe 4 podría sumar hasta cuatro dados extras para explotar su fuente, pero no podría añadir un quinto dado ni siquiera aunque hubiera más fuentes disponibles. El jugador no está limitado por el número de fuentes de las que disponga el demonio, ni de lo poderosas que sean estas fuentes. El jugador puede sumar tantos dados como deseé a su reserva, hasta el límite máximo, siempre y cuando el demonio disponga de al menos una fuente que explotiar.

Cuando el demonio haya sumado tantos dados extras como deseé, el jugador hará su tirada de evocación. Un fracaso en este momento significa que el personaje pierde un punto de Fe de su reserva actual.

Por cada dado extra empleado de este modo, el esclavo explotado perderá un punto de Fuerza de Voluntad, tanto si la evocación tiene éxito como si no. Esta pérdida se reflejará en forma de dolor insopitable, alucinaciones, oleadas de terror u otros traumas mentales. Si la fuente pierde todos sus puntos de Fuerza de Voluntad de esta manera, renunciará a su cordura y sufrirá un trastorno mental de algún tipo. Esta locura será permanente, a menos que se trate con ayuda psiquiátrica.

Si el demonio extrae del esclavo más dados extras que puntos de Fuerza de Voluntad tenga, cada dado infligirá un nivel de daño letal (no absorbible). Este trauma se reflejará en forma de heridas internas, hemorragias nasales, estigmas o incluso cicatrices y quemaduras (si se pierden muchos niveles). El esclavo morirá si sufre demasiado daño.

Si la fuente sobrevive a este abuso, quizás nunca vuelve a ser la misma. El demonio habrá violado su alma y habrá dejado en ella una herida incurable. Quizás su mente haya quedado destruida y su cuerpo sufra la tortura de incontables heridas internas. El Narrador podría decidir que el mortal es ahora un yacimiento de Fe seco para el demonio, que genera menos puntos de Fe diarios (puede que ninguno en absoluto). Del mismo modo, el Narrador podría estimar un aumento del Tormento del demonio de resultas de este abominable abuso de su esclavo.

Ejemplo: Ishmael necesita llevar a cabo una poderosa invocación, pero tiene escasas probabilidades de conseguirlo. Decide extraer más Fe de sus fuentes para aumentar las posibilidades de obtener un resultado espectacular. Tiene tres fuentes de confianza, de modo que su jugador puede incrementar su reserva en varios dados. Ishmael tiene un valor de Fe de 5, por lo que podrá extraer hasta cinco dados extras de sus fuentes; así lo hace el jugador, para tirar un total de ocho dados. Ahora sus esclavos deben pagar el precio de los estragos de Ishmael y perder cinco puntos de Fuerza entre todos. El jugador podría haber recurrido a un solo mortal desprevenido para conseguir los cinco puntos, en vez de repartir la deuda entre sus tres fuentes, y paliar así el daño.

RELACIÓN CON LOS MORTALES

Muchos demonios esperan regresar a un mundo donde podrán controlar y gobernar fácilmente a los humanos. No preveían toparse con un mundo donde la fe agoniza al borde de la extinción, donde seis mil millones de personas pululan por un planeta exhausto y donde tienen que actuar en la sombra para lograr sus fines. Los demonios esperaban que los humanos fueran débiles y fácilmente manipulables —que lo son— pero también son la clave para satisfacer los planes y las conspiraciones de los Celestiales. Los demonios que aspiren a alcanzar sus objetivos necesitarán a los humanos: como fuentes de Fe, como herramientas, como agentes. En cuanto a los caídos, han recordado algo todavía más terrible: el impulso de proteger e incluso amar a la humanidad como hicieron en el pasado.

POTENCIACIÓN DE ESCLAVOS

Los demonios necesitan siervos, y estos siervos necesitan útiles con los que cumplir las órdenes de sus amos. A menudo resulta muy práctico dotar a un humano de una porción de tu propio poder espiritual, para que pueda servirte mejor. También supone una excelente moneda de cambio: resulta sencillo ganarse la lealtad de alguien que te debe su belleza eterna o su inmenso poder. La limitación más importante a la hora de bendecir a un esclavo no proviene del demonio, sino del propio mortal. El demonio moldea la fe y el credo del mortal y les da una nueva configuración, una forma que extrae poder del cosmos. El demonio sólo podrá conceder una bendición débil si débil es también la fe del mortal, pero si la fe del esclavo es fuerte, el demonio podrá infundir en él un poder asombroso.

Siempre dentro de ciertos límites, los demonios pueden dotar a sus esclavos de sus propias habilidades, concediéndoles así poderes sobrenaturales. El sistema para lograrlo es bastante sencillo, pero tampoco conviene tomárselo a la ligera. Los personajes no deberían apresurarse a potenciar a sus seguidores ni a ofrecer pactos a diestro y siniestro. Elegir el momento adecuado para hacerlo será siempre un punto de inflexión dentro de la crónica, y debería prestársele la atención que se merece.

Los demonios sólo pueden impartir aquellas habilidades que ellos mismos posean; esto es, para otorgar el don de la invisibilidad, el demonio deberá ser capaz de volverse invisible a su vez. El demonio puede conceder cuatro tipos de dones: Atributos, aptitudes innatas, aumentos de su forma apocalíptica y evocaciones.

Atributos: El demonio puede aumentar los Atributos del esclavo y volverlo más fuerte o astuto. Sin embargo, los Atributos del esclavo nunca podrán ser superiores a 5. Las habilidades mundanas tienen un límite.

Aumentos: El demonio puede impartir uno de los ocho aumentos de su forma apocalíptica a un esclavo, dándole así la habilidad de desarrollar colmillos, absorber el daño letal y más. Los demonios con un Tormento bajo podrán impartir una de sus habilidades Atormentadas especiales si lo desean, al precio de un punto de Tormento temporal.

Evocaciones: El demonio puede imbuir incluso al esclavo con una versión reducida de cualquiera de sus evocaciones. Deberá decidir qué evocación en concreto pretende otorgar a su siervo.

Otras habilidades: Los demonios disfrutan de muchas habilidades especiales, como su inmunidad a la posesión. El demonio puede impartir una de estas ventajas a su esclavo. Del mismo modo, el demonio puede otorgar un don de naturaleza más general, como la facultad de ver o caminar de nuevo.

Cuando el demonio haya decidido qué habilidades piensa otorgar al esclavo, ambos sellarán un pacto. El demonio accederá a imbuir de poder al esclavo, mientras que el mortal convendrá servir de la manera que ambos acuerden. A discreción del Narrador, el mortal podría servir de fuente de Fe ofrecida (consulta Fe en Bandeja, p. 211), pero hay varias maneras en que un esclavo puede ayudar a su amo.

Firmado el pacto, el acuerdo se sellará con el don del demonio. Para impartir un don a un mortal no se necesita más que un turno de concentración. A muchos demonios, no obstante, les gusta añadir ritual y ceremonia al procedimiento a fin de impresionar a sus nuevos esclavos. Tras concentrarse, el demonio moldeará mentalmente el alma del esclavo, utilizando su Fe como herramienta. Cuanto mayor sea la Fe del esclavo, mayores serán los cambios que podrá imprimir el demonio en su alma, y más poderosos serán los dones que pueda otorgarle.

No es preciso tirar los dados para moldear el alma de un mortal. El valor de Fe del mortal se usará como “reserva” de puntos para comprar efectos y dones que beneficien al esclavo, según las siguientes premisas:

- Puede utilizarse un punto de Fe para sanar enfermedades crónicas o minusvalías físicas, de modo que un personaje paralítico podría volver a caminar, del mismo modo que un esclavo ciego podría recuperar la vista. Si el mortal sufre niveles de daño letal por culpa de su condición, éstos se tornarán niveles de daño contundente que sanarán con normalidad.

- Un punto de Fe puede convertirse en 10 puntos gratuitos (consulta Creación del Personaje, p. 103). Estos puntos pueden gastarse para comprar o mejorar rasgos como los Atributos, las Habilidades o la Fuerza de Voluntad, pero no para mejorar los Trasfondos.

- Se puede emplear un punto de Fe para impartir alguno de los poderes inherentes al demonio, como la inmunidad al control mental. El esclavo se beneficiará permanentemente de este poder, siempre que supere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) para activar sus efectos.

- Se pueden usar uno o más puntos de Fe para conceder al mortal una evocación limitada perteneciente al saber del demonio. Esta concesión costará entre uno y cinco puntos de Fe, dependiendo del nivel de la evocación en cuestión (p.ej.: Una evocación de tres puntos le costaría al mortal tres de sus puntos de Fe). A fin de ejecutar la evocación, el esclavo deberá superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8), donde el número de éxitos determinará el alcance y el efecto de la evocación.

- Un punto de Fe otorga al esclavo uno de los aumentos de la forma apocalíptica del demonio. Para beneficiarse de la potenciación, el esclavo deberá superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Si tiene éxito, podrá usar el aumento durante toda una escena. El demonio puede otorgar más de un aumento, pero cada uno le costará un punto de Fe.

- Hasta la mitad del potencial de Fe del esclavo puede emplearse para hacer del mortal una fuente de Fe ofrecida, con el beneplácito del Narrador (consulta Fe en Bandeja, p. 211).

Ejemplo: Rebecca ha encontrado un esclavo, un detective de policía local llamado James Wong. Rebecca accede a mejorar la salud y la vitalidad de Wong a cambio de su servidumbre. Muchos mortales tienen un potencial de Fe de 2, pero Wong es además un diácono con un fuerte fervor religioso, por lo que su potencial

de Fe llega a 3. Tras un breve ritual destinado a impresionar a Wong, Rebecca se concentra, extiende su alma y utiliza las creencias de Wong para moldear su esencia.

Adam, el jugador de Rebecca, puede gastar los tres puntos del potencial de Wong para modificar al personaje. El primer punto se convierte en 10 puntos gratuitos, que Adam utiliza para mejorar la Resistencia y la Destreza de Wong en un punto cada una. El segundo punto se emplea en dotar a Wong del Aumento de Tamaño de la forma apocalíptica de Rebecca, que el detective podrá asumir superando una tirada de Fuerza de Voluntad. Con el último punto de Fe, Adam dota a Wong de la inmunidad al control mental de Rebecca, garantizando así que su siervo no pueda ser corrompido por sus adversarios.

Es posible dar nuevos dones a un esclavo ya potenciado, aunque resulta complicado. Para mejorar aún más a un esclavo, la Fe del mortal deberá aumentar, lo que sólo ocurrirá si su credo y su devoción al demonio aumentan significativamente. El Narrador deberá decidir si aumenta el potencial de Fe de un esclavo. De ser así, el demonio podría gastar el punto de Fe extra en nuevos aumentos, aunque para ello será preciso sellar un nuevo pacto fáustico entre el demonio y su esclavo.

INVOCACIÓN DE PODERES CELESTIALES

Revelar la verdadera naturaleza de uno siempre entraña sus riesgos, pero nunca tantos como los que supone para un demonio revelar su yo celestial a los mortales. Para los demonios, la Fe es como el aire: la necesitan para sobrevivir. Empero, los mortales modernos son cínicos y carentes de fe, y la exposición a altos niveles de incredulidad dificulta las cosas para los caídos. La presencia de escépticos podría llegar a interferir incluso con el uso de la Fe.

No es raro que a un demonio le cueste más (en más de un sentido) invocar sus poderes rodeado de mortales escépticos. Del Narrador dependerá el que un mortal sea lo bastante escéptico para impedir el uso de la Fe. Por regla general, el mortal "medio" no cree en lo sobrenatural, pero su incredulidad no es lo bastante fuerte para afectar al demonio. Las personas más obstinadas, o quienes tengan serios problemas para creer en lo sobrenatural (como podría ocurrirle a un científico pragmático) podrían darle algún quebradero de cabeza al demonio.

Un testigo quizás suponga un problema, pero un grupo de observadores sin duda lo hará. Los mortales son animales gregarios que extraen coraje de la proximidad de sus congéneres. Cuando un grupo de mortales vea al demonio usar su Fe, su resistencia será mayor; se respaldarán mutuamente a un nivel inconsciente para rechazar al desconocido. Aun cuando los mortales no fueran a interferir con el demonio por separado, interferirán como grupo. Sólo rodeados de verdaderos creyentes y adoradores podrán evocar los demonios sus poderes espirituales sin interferencias.

Si un demonio realiza una evocación en presencia de un mortal reticente o desea asumir su forma apocalíptica, el Narrador hará una tirada de Fuerza de Voluntad en nombre del observador (dificultad 8). Cada éxito obtenido en esta tirada aumentará en uno la dificultad de la tirada del demonio. Para un grupo de observadores, el Narrador decidirá la media de Fuerza de Voluntad de los miembros del grupo (3 o 4 por lo general) y hará la misma tirada. Sumará otro dado a la tirada por cada cinco miembros de los que conste el grupo (de este modo, para un grupo de veinte personas con Fuerza de Voluntad 3, el Narrador tirará siete dados).

La presencia de incrédulos complica la vida a los demonios, lo que constituye un buen motivo para actuar en la sombra o para rodearse de esclavos y adoradores.

REVELACIÓN

Cada vez que el demonio utilice su Fe, los observadores mortales tendrán derecho a hacer una tirada de Percepción + Consciencia para presentir la verdadera naturaleza del demonio. La dificultad de esta tirada será de 10 menos el número total de puntos de Fe que gaste (o pierda) el personaje en esa escena. Por consiguiente, es probable que un pequeño gasto de Fe pase desapercibido para cualquiera salvo para el mortal más perspicaz. Un fuerte gasto de Fe, en cambio, o el uso repetido de pequeñas cantidades en

POTENCIAL DE FE:

Los mortales no tienen un valor de Fe. En vez de eso, tienen un *potencial* de Fe, una medida de la Fe que puede utilizar un demonio para moldear sus almas.

El Narrador decidirá qué potencial de Fe posee un mortal. La mayoría de los humanos tienen un potencial de Fe de 2. Alguien como un sacerdote devoto con profundas creencias religiosas (por retorcidas que sean éstas) tendrá un potencial de 3. El potencial de Fe de 4 es exclusivo de los fanáticos religiosos, como pudiera ser un predicador fundamentalista o un monje budista. Sólo un puñado de personas tendrán la determinación, la fe y la devoción necesarias para alardear de un potencial de 5, quizás el Papa, o la Madre Teresa o el Dalai Lama. Los mortales con un potencial de 1 son espiritualmente débiles, carentes de creencias religiosas y con escasa habilidad para creer en el poder del demonio. Estos mortales son malos esclavos, aunque podrían tener otras habilidades que compensen este defecto. Existen las personas con potencial cero, pero no abundan: están muertas espiritualmente, son mortales profundamente escépticos que no podrán firmar ningún pacto con un demonio.

un breve espacio de tiempo, aumentará las probabilidades de ser percibido por alguien. Si la dificultad llegara a cero, todos los mortales percibirían automáticamente la verdadera naturaleza del demonio. Los demonios también pueden permitir que los mortales perciban su verdadera naturaleza sin gastar Fe, a voluntad. Por último, si un personaje invoca su forma apocalíptica (consulta el Capítulo Siete), los testigos mortales sufrirán los efectos de la Revelación de forma automática.

La reacción del mortal dependerá de dos factores: el Tormento del personaje y la Fuerza de Voluntad del mortal. Los caídos con bajo Tormento (menos de la mitad de su Fuerza de Voluntad) son gloriosos e imponentes, sombras de los seres divinos que fueron antaño. Los caídos Atormentados (mayor que su Fuerza de Voluntad) son pesadillas ambulantes terribles de contemplar. Los que se ocupen un término medio serán una cosa o la otra, o ambas, dependiendo de las ideas preconcebidas del mortal (y del juicio del Narrador). Los mortales con una Fuerza de Voluntad baja probablemente se sientan abrumados por la verdadera naturaleza del demonio, mientras que aquellos con más Fuerza de Voluntad podrán superar la impresión inicial y encajar la Revelación (aunque seguirá suponiéndoles una conmoción, aun a los más indiferentes y confiados en sí mismos).

Cuando un mortal tenga una revelación, tira su Fuerza de Voluntad contra una dificultad igual a la Fe permanente del demonio. Aquellos mortales cuyos jugadores fallen la tirada se sentirán tan impresionados u horrorizados por lo que vean que serán incapaces de hacer nada salvo quedarse clavados en el sitio y mirar atónitos. Si el demonio los amenaza directamente, huirán tan de prisa como les sea posible y luego racionalizarán lo que les ha ocurrido. Pensarán que fue un sueño o una alucinación, o simplemente lo olvidarán por completo.

Aquellos mortales cuyos jugadores superen la tirada seguirán sintiéndose impresionados, pero todavía podrán emprender acciones racionales (huir tan deprisa como les sea posible entre ellas). Asimismo, recordarán parte de lo ocurrido o todo, aunque no es probable que nadie los crea. Basta un éxito para recordar que sucedió algo extraordinario, dos éxitos proporcionarán detalles básicos, y tres o más éxitos implicarán que el mortal recuerda exactamente lo ocurrido (y probablemente nunca lo olvide).

Fracasar en la tirada de Fuerza de Voluntad significa que el mortal sufre un colapso total: se desmayará en el acto o se convertirá en un flan gimoteante, abrumado por la impresión o el horror. Quienes adolezcan de una constitución especialmente frágil podrían llegar a sufrir incluso un paro cardíaco, un síncope o cualquier otra complicación, a discreción del Narrador. Al recuperarse, el mortal no recordará nada de lo ocurrido, pero aún podría padecer las secuelas, como pesadillas recurrentes o un encanecimiento prematuro y permanente.

Un efecto que no surte la Revelación es la siega de Fe de quienes la presencian. Aunque los testigos se sientan imbuidos de una momentánea conciencia de la naturaleza del personaje, será imprecisa e impersonal. La siega de Fe requiere que el demonio establezca una relación con el mortal, siquiera por un breve espacio de tiempo; no basta con enseñarle unos cuernos y una lengua bifida. Aunque revelar la forma apocalíptica sin duda contribuirá a la siega de Fe, la acción no será suficiente por sí sola para recabar poder para el demonio.

LA FE COMO ARMA

Hace siglos, cuando la religión formaba una parte fundamental de la vida de las personas corrientes y la fe en su conjunto era más fuerte y estaba más extendida, los líderes religiosos y sus seguidores podían desafiar e incluso derrotar a las legiones del Infierno con poderosas plegarias, objetos benditos y potentes exorcismos. Los demonios del mundo moderno no tienen mucho que temer de la "autoiglesia" del barrio ni de ese televangelista apopléjico, pero todavía es posible encontrarse con personas, lugares o artefactos capaces de dar que pensar aun al demonio más poderoso.

TIERRA SAGRADA

Históricamente, las iglesias y otros lugares sagrados eran bendecidos en el momento en que se podía la primera piedra, para volverlos inviolables por las fuerzas del mal. Esta costumbre perdura en nuestros días, pero no la fe que hacía que la práctica fuera eficaz. Las iglesias, los cementerios y otros lugares construidos en los últimos doscientos años no se consideran tierra santa *per se*, pero las estructuras más antiguas —e incluso algunas nuevas donde los fieles realmente crean— pueden mantener a raya a un demonio.

Al igual que los mortales, cualquier lugar de culto, ya se trate de una iglesia, de un cementerio o de un altar a orillas de la carretera, puede tener un potencial de Fe basado en la cantidad de fe real invertida por generaciones de creyentes. Estos lugares tienen un potencial de Fe de entre 1 y 5, donde el potencial más elevado queda reservado para lugares realmente antiguos y venerados, como la Plaza de Manger en Belén o la Mezquita de la Roca en Jerusalén. Los demonios con un Tormento de 4 o más que intenten entrar en estos lugares sufrirán tantos niveles de daño letal como potencial de fe tenga el sitio, por turno, hasta que se alejen. Este daño se manifiesta en forma de carne abrasada o estigmas en las manos y el rostro. Es preciso superar una tirada de Fuerza de Voluntad por turno para permanecer en terreno sagrado. Si el demonio falla la tirada, saldrá corriendo de la zona.

Los caídos con un Tormento de 3 o menos habrán renunciado a su naturaleza demoníaca en favor de su esencia angelical y humana, así que podrán entrar en cualquiera de estos lugares sagrados sin sufrir daño. Los pocos demonios que lo consigan no sabrán explicar por qué no sufren quemaduras, pero considerarán que eso demuestra que la redención aún es posible.

OBJETOS

SAGRADOS O BENDECIDOS

Como ocurre con la tierra santa, es posible que los verdaderamente fieles infundan en un objeto poder sagrado suficiente para hacer daño a un caído. Estas reliquias sagradas son sumamente raras; a menudo se trata de artefactospreciados y guardados celosamente por sus fieles, aunque es posible que una persona de gran fe bendiga objetos comunes y cree armas poderosas, como el agua bendita. Al igual que ocurre con la tierra santa, los objetos sagrados pueden tener un potencial de Fe de 1-5, donde el potencial más elevado se reserva para los objetos verdaderamente venerados y únicos. Estos objetos infligen al demonio un número de niveles de daño igual a su potencial de Fe cada turno que permanezcan en contacto con la piel del caído. Aquellos demonios cuyo Tormento sea 3 o menos serán inmunes a estos artefactos.

Los objetos benditos son versiones más potentes de estos artefactos, pues habrán sido santificados con un propósito concreto en mente. Hará falta un mortal con un potencial de Fe de al menos 3 para bendecir con éxito un objeto, y estos artículos pueden poseer un potencial de Fe de entre 1 y 5, dependiendo de la cantidad de tiempo y esfuerzo empleados en la investidura. Por regla general, el objeto bendito obtendrá un punto de potencial de Fe por día de oraciones. En el momento de la creación, el objeto se bendecirá para realizar la misma acción que una plegaria de expulsión, abjuración o vinculación. Los objetos benditos sólo funcionan cuando los utiliza un mortal cuyo potencial de Fe sea de al menos 1. Al usarlo, suma el potencial de Fe del objeto y de su portador para determinar la reserva total de dados a lanzar en la tirada enfrentada. Los caídos con un Tormento de 3 o menos no sufrirán los efectos de estos objetos ni de las plegarias asociadas a ellos.

PLEGARIAS

Las plegarias se parecen a las evocaciones de los demonios en que son usos concentrados de la Fe que ejercen un cambio sobre la realidad, más concretamente expulsan, niegan, vinculan o exorcizan a los caídos.

Las plegarias se realizan como tiradas enfrentadas entre un mortal y un demonio. El mortal que ore tirará una reserva de dados igual a su potencial de Fe contra la Fuerza de Voluntad del demonio. Si el mortal tiene éxito, los efectos de la plegaria serán inmediatos. Varios mortales pueden aunar esfuerzos para añadir poder a la plegaria. Se pueden emplear cuatro tipos de plegaria contra los caídos, siempre que el demonio esté a la vista del mortal.

- **Expulsión:** Las plegarias de expulsión obligan al demonio a abandonar una zona. El demonio no podrá regresar a ese lugar hasta que hayan transcurrido tantas horas como puntos valga su Tormento.

- **Abjuración:** Las plegarias de abjuración se emplean para prohibir a un demonio que entre en una zona. La oración puede cubrir un área en metros igual al potencial de fe del mortal (este radio puede aumentar si aún esfuerzos varios mortales). De tener éxito, el demonio tendrá prohibido el acceso a la zona durante tantas horas como puntos valga su Tormento.

- **Vinculación:** Las plegarias de vinculación paralizan al demonio en el sitio, atrapándolo mientras continúa rezando el mortal. El demonio no podrá moverse por medios físicos ni sobrenaturales de ningún tipo, aunque sí podrá ejecutar otras evocaciones, arrojar objetos o emprender acciones similares. El demonio permanecerá atrapado mientras recite la plegaria el mortal, sin necesidad de seguir lanzando los dados. Quizá sea preciso hacer alguna tirada de Resistencia o de Fuerza de Voluntad si el mortal pretende rezar durante horas. Los objetos benditos potenciados con esta plegaria sólo surtirán efecto mientras su portador los blanda frente al demonio.

- **Exorcismo:** Las plegarias de exorcismo son proezas de fe capaces de expulsar al demonio de su huésped humano. A fin de conseguirlo, el exorcista deberá salir vencedor en más tiradas enfrentadas que puntos de Fe permanente tenga el demonio. Se hará una tirada por hora de juego, por lo que un exorcismo realizado contra un demonio cuya Fe permanente sea 5 requerirá un mínimo de cinco horas para completarse. De tener éxito, el demonio sería expulsado de su huésped mortal y no podrá volver a entrar en él, viéndose obligado así a encontrar otro recipiente adecuado, con el consiguiente riesgo de ser arrastrado de nuevo al Abismo. Evidentemente, el demonio no tiene por qué quedarse sentado esperando a que lo exorcicen, de modo que, a menos que el caído esté físicamente incapacitado, el exorcismo se ejecutará por lo general al mismo tiempo que una plegaria de vinculación.

RELACIÓN CON LOS CAÍDOS

En este nuevo y hostil mundo mortal, lo único con lo que están familiarizados los demonios es con sus congéneres caídos. Por eso es una lástima que anden siempre enzarzados en disputas: facción contra facción, caídos contra sus antiguos amos, Encadenados contra los nuevos invasores...

El conflicto y la interacción entre demonios forma una parte esencial de cualquier crónica de Demonio, y estos sistemas examinan cómo se relacionan los demonios entre sí, ya sea en persona o por medio de sus agentes o seguidores.

NOMBRES VERDADEROS

Los nombres son importantes, tanto para lo nombrado como para quien lo nombre. Los nombres nos dotan de identidad; los nombres nos proporcionan los instrumentos necesarios para relacionarnos con los demás. Para los demonios, los nombres no son sólo simples etiquetas: forman parte intrínseca de la misma naturaleza del demonio. Aunque un demonio puede tener varios nombres —su Nombre Celestial original, el nombre de su huésped humano, títulos y alias—sólo tendrá un Nombre Verdadero. Originalmente, éste era el nombre dado por el Creador; tras la Caída, los Nombres Verdaderos de todos los demonios cambiaron y mutaron para amoldarse a su naturaleza fundamentalmente alterada. Ahora que los demonios se encarnan en huéspedes humanos, cabe la posibilidad de que sus Nombres Verdaderos cambien de nuevo si pueden redefinirse a sí mismos y su naturaleza diabólica.

Conocer el Nombre Verdadero de un demonio equivale a tener poder sobre él. Cuando se utiliza el Nombre Verdadero de un demonio como parte de un ritual (consulta Invocación y Vinculación, p. 215), el demonio estará en poder de la persona que lleve a cabo ese ritual. Conservará su voluntad y su identidad, pero estará obligado a acatar las órdenes de su controlador.

Aun sin estos rituales, conocer el Nombre Verdadero de un demonio siempre resulta útil. Al pronunciar el Nombre Verdadero de un demonio, le llamas la atención de inmediato, no importa en qué rincón del mundo se encuentre, y podrás comunicarte verbalmente con él. El Nombre también puede emplearse como arma para intimidar o manipular al demonio. Si el personaje conoce el Nombre Verdadero de un demonio, obtendrá algunos datos (tantos como puntos de Fe tenga el demonio) que podrá usar en sus tiradas Mercales y Sociales contra ese caído. Entre las acciones que se verían afectadas de inmediato se cuentan la Intimidación o el Subterfugio para controlar al demonio, así como la Documentación o la Investigación para determinar sus planes o su paradero. El Narrador tiene la última palabra a la hora de decidir si una acción determinada se beneficiaría de conocer el Nombre Verdadero de un demonio. Las acciones físicas o el combate no varían por conocer el Nombre Verdadero del adversario (conocer su naturaleza no te protegerá de sus garras).

Evidentemente, conocer el Nombre Verdadero de alguien es una herramienta increíblemente útil que usar contra él, y la búsqueda de Nombres Verdaderos desempeña un papel importante en las crónicas de **Demonio**. Los sistemas siguientes se concentran en los métodos necesarios para descubrir un Nombre Verdadero, así como en aquellos innecesarios para la búsqueda de conocimiento.

Un Nombre Verdadero es algo más que una mera colección de letras. Es una configuración de energía sobrenatural, una impronta de la misma realidad. En más de un sentido, un demonio es su Nombre Verdadero, por lo que mientras que el Nombre tiene un reflejo en el mundo como construcción lingüística, también tiene un significado. Para utilizar un Nombre Verdadero, quien lo pronuncia debe comprender su significado. Es más, el nombre sólo puede utilizarse si se pronuncia en voz alta, dado que el orador canaliza el aliento del Creador a través del propio. Por consiguiente, un Nombre no tendrá ningún poder si se escribe o si se ensambla por casualidad. No puedes programar un ordenador para que permute combinaciones de letras y esperar que afecte a un demonio, porque el ordenador carece de aliento o alma. Sólo un ser vivo (o que alguna vez estuviera vivo) podrá utilizar un Nombre, y sólo si comprende lo que está diciendo.

Esto también significa, no obstante, que si consigues discernir la personalidad y el propósito de un demonio, también podrás discernir su Nombre Verdadero. Al comprender por qué hace algo un demonio obtienes información sobre el significado de sus actos... lo que a su vez te proporciona información sobre el significado de su Nombre. Los Nombres Verdaderos pueden recabarse paulatinamente (una letra por aquí, un atisbo de significado por allá) hasta que el personaje conozca el Nombre completo... o, al menos, hasta que *crea* conocerlo.

Si un personaje saber qué está buscando, su jugador puede intentar hacer una serie de tiradas extendidas para desenrañar el Nombre Verdadero de un demonio. Por medio de la documentación y la investigación, el

personaje deberá intentar amasar un número de éxitos con varias tiradas (a determinar por el Narrador); cuando haya obtenido esos éxitos, sabrá el Nombre Verdadero. La cantidad de éxitos requeridos dependerá del poder del demonio, puesto que los demonios más poderosos poseen Nombres más complejos. Los demonios de rango bajo (como los personajes de los jugadores) requerirían 10 éxitos para conocer su Nombre Verdadero; los demonios de rango medio, como los lores o los señores, necesitarían al menos 15 o 20 éxitos; y los poderosos barones o duques exigirían hasta 30 éxitos o más, a discreción del Narrador.

¿Qué tipo de actividades pueden proporcionar pistas sobre un Nombre Verdadero? Aquí tienes algunos ejemplos:

- Examinar escritos ocultistas para encontrar nombres de demonios y compararlos con las acciones de tu objetivo (Inteligencia + Ocultismo). El mero hecho de encontrar los textos adecuados daría para toda una aventura por sí solo, dado que el saber oculto real es escaso y sus propietarios lo guardan celosamente.
- Investigar el escenario de un crimen en busca de indicios sutiles que delaten la personalidad del criminal (Percepción + Investigación).
- Interrogar a los seguidores del demonio y descubrir cómo se dirigen a él durante sus blasfemos rituales (Manipulación + Intimidación).
- Registrar el santuario del demonio, encontrar sus objetos personales y ver qué dicen de él (Percepción + Empatía).
- Fijarse en las obras del demonio. Cada vez que un demonio ejecuta una evocación deja una impronta en el tejido de la realidad, similar a una huella dactilar psíquica (Percepción + Ocultismo).

A los jugadores probablemente se les ocurrán más ideas para desenrañar un Nombre Verdadero, y los Narradores tendrán que decidir si esas ideas son válidas y qué rasgos estarán implicados. La dificultad de estas tiradas siempre es elevada: generalmente 8, posiblemente 9 si la acción es particularmente inusitada.

El Narrador debería hacer siempre la tirada y descontar en secreto los éxitos conseguidos (si es que se consigue alguno) del total requerido. El personaje nunca sabrá realmente si ha descubierto un Nombre Verdadero. A la larga, tendrá que utilizar lo que sepa y esperar que sea suficiente.

Los Nombres Verdaderos incompletos no tienen poder para gobernar ni atrapar a un demonio: al igual que una contraseña, o funciona del todo o nada en absoluto. A efectos del juego, no es preciso deletrear el Nombre Verdadero de un personaje, aunque los jugadores pueden hacerlo perfectamente si lo desean. Lo importante es el camino que siga el investigador para descifrar su significado, lo que se reflejará en su acumulación de éxitos.

INVOCACIÓN Y VINCULACIÓN

La historia del esoterismo está repleta de historias de hechiceros que invocan a los demonios y los vinculan para que cumplan sus órdenes... o que son destruidos por fuerzas que no saben cómo controlar. Estas historias entrañan no poca verdad. Algunos de esos demonios arrancados del Infierno no existen aún hoy en día: son los Encadenados.

Armado con los rituales de invocación adecuados, un hechicero —ya se trate de un mortal o de un demonio— puede invocar a un demonio ante él. Será preciso llevar a cabo un segundo ritual para vincular al demonio a la voluntad del invocador y obligarlo a acatar sus órdenes.

Evidentemente, esto no resulta sencillo. A decir verdad, es muy complicado y sumamente peligroso. Si los rituales no se siguen al pie de la letra, y si al invocador le falta algún dato de vital importancia, el demonio invocado será libre de hacer lo que le plazca... como vengarse del necio que pretendía sojuzgarlo.

Para invocar a un demonio, el hechicero necesita el ritual apropiado. Hay literalmente miles de rituales de invocación descritos en numerosos tomos sobre ocultismo, y la inmensa mayoría son del todo ineficaces. El resto tienen cierto poder, pero sólo sobre el demonio correcto. Un ritual diseñado para afectar a un Encadenado probablemente no surta efecto sobre un caído moderno. Como mínimo, el ritual debe afectar a la Casa demoníaca



apropiada. Para invocar a un Devorador, por ejemplo, deberás disponer de un ritual diseñado para invocar a un Devorador y no a un Malefactor.

Encontrar el ritual correcto es un proceso arduo y tedioso que podría ocupar meses (o incluso años) de búsqueda ocultista. El Narrador puede representar esta búsqueda con una tirada extendida de Inteligencia + Ocultista (dificultad 7), donde el invocador deberá acumular 20 éxitos. Antes de que el jugador *intente* hacer la tirada, el personaje deberá saber algo acerca del demonio que pretende invocar: su nombre (preferiblemente su Nombre Verdadero) y su Casa. Casi todos los rituales incluyen métodos para invocar y vincular simultáneamente a un demonio (aunque algunos sólo harán una cosa o la otra).

CREACIÓN DE RITUALES

Si un invocador determinado no consigue encontrar un ritual apropiado, será posible *diseñar* uno a partir de cero, ajustado perfectamente a un demonio específico, aunque esto será aún más complicado que encontrar el ritual correcto. El ocultista dotado puede construir un ritual en menos tiempo del que se tardaría en encontrar un rito equivalente, pero el proceso entraña muchos más riesgos. Crear un ritual es una tirada extendida de Inteligencia + Ocultismo (dificultad 8). Tirando una vez al mes, el ocultista deberá reunir hasta 25 éxitos (o más, si así lo estima oportuno el Narrador). El Narrador debería lanzar los dados en secreto. Si cualquiera de las tiradas fracasa, el ritual se perderá irremediablemente... sin que el ocultista lo sepa. Estos rituales defectuosos *siempre* tendrán repercusiones nefastas al ser utilizados, da igual lo bien que ejecute el rito el ocultista.

Cuando el ocultista tenga el ritual, podrá intentar ejecutarlo, lo que supone un arduo proceso que no se mide en turnos sino en *horas*. El Narrador podría exigir que los personajes dispongan de la parafernalia adecuada, que lancen el ritual en un lugar concreto a una hora determinada, e imponer otras restricciones que se le ocurran.

Una vez ejecutado el ritual, el jugador del invocador tirará Astucia + Ocultismo para invocar al demonio. La dificultad de esta tirada será generalmente 6, pero el Narrador podría decidir aumentarla (si el ritual no es del todo preciso o si el invocador carece de la parafernalia apropiada) o disminuirla (si el invocador dispone de la parafernalia adecuada, como algún objeto asociado al demonio). Si la tirada falla, el ritual no dará resultado. Con un fracaso, las energías místicas alteradas podrían provocar una explosión o atraer a un monstruo incontrolable.

Si la tirada se salda con éxito, el demonio será transportado de inmediato al escenario del ritual, donde aparecerá en su forma apocalíptica. Para los demonios encarnados en un huésped humano, como los caídos, esto dejará su cuerpo mortal en un coma semejante a la muerte (lo que podría tener complicaciones añadidas si en esos momentos estaba hablando con alguien...). Los demonios Encadenados son arrancados de sus recipientes físicos. Los demonios que estén aún en el Infierno serán transportados de inmediato a este plano de la existencia.

El ritual debe contar con un espacio habitable para el demonio: un círculo, un cuadrado o un diagrama de protección mágico. La creencia popular es que el círculo protege al invocador, pero lo cierto es que proteger al demonio. Los demonios carentes de huéspedes físicos suelen ser arrastrados de vuelta al Infierno (consulta Encontrar un Nuevo Huésped, p. 217) y no pueden hablar ni interactuar con los seres vivos. El espacio místico dentro del círculo, sin embargo, proteger al demonio de la gravedad espiritual del Infierno y le permite hablar y relacionarse con su invocador. El círculo es un escudo, no una jaula. El demonio puede salir de él si lo desea, pero si lo hace, será atrapado por la tremenda tracción del Abismo y expulsado lejos de su huésped. Por eso a los demonios les conviene quedarse dentro del círculo. Cuando concluya el ritual o cuando el invocador despida al

demonio, éste regresará a su cuerpo... o, según el acuerdo al que llegara con el invocador, posiblemente a un nuevo recipiente.

Una vez se ha invocado al demonio, el invocador podrá interactuar con él, siempre y cuando no le entre el pánico y se asuste al contemplar la forma apocalíptica del caído (consulta Revelación, p. 213). Podrá conversar o intentar firmar un pacto voluntario con el demonio. La mayoría de los sectarios, sin embargo, no invocan demonios para charlar con ellos, sino con la intención de someterlos a su voluntad. Para ello es *imprescindible* conocer el nombre del demonio. Como mínimo, el invocador deberá saber cuál es el Nombre Celestial del demonio, aunque sería preferible que conociera su Nombre Verdadero.

Los jugadores del invocador y el demonio harán tiradas enfrentadas de Fuerza de Voluntad. El invocador parte con ventaja: si dispone de ayudantes o acólitos que participen en el ritual de invocación, podrá sumar su voluntad a la de él. El Narrador hará una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) por cada participante extra en el ritual, y cada éxito sumará un dado a la reserva de Fuerza de Voluntad del invocador.

Si invocador sólo conoce el Nombre Celestial del demonio, éste recibirá tantos bonos extras a su tirada como puntos de Fe tenga. Si el invocador conoce el Nombre Verdadero del demonio, vincularlo le resultará sencillo. El invocador recibe tantos éxitos *automáticos* en su tirada de Fuerza de Voluntad como puntos de Tormento tenga el demonio. Los Nombres Verdaderos son armas poderosas, y pocos demonios pueden hacer frente a alguien armado con el conocimiento de su alma.

Si el demonio obtiene más éxitos que el invocador, la vinculación fallará y el demonio huirá. Si el invocador consigue más éxitos, en cambio, podrá vincular al demonio a su voluntad durante un tiempo limitado.

Cada éxito que logre el invocador le permitirá impartir una orden al demonio. Estas órdenes tendrán que ser muy precisas e implicar una sola acción. "Protégeme de mis enemigos" sería una orden demasiado genérica. "Mata a Gideon Wallace" sería más apropiada. El invocador también puede ordenar al demonio que abandone su huésped, que le conceda poderes o cualquier otra acción que pueda resumirse en pocas palabras.

Si un demonio se ve obligado a cumplir órdenes, lo hará lo mejor que pueda y cuanto antes. No podrá actuar directamente contra el invocador mientras le quede por cumplir siquiera una sola orden. Sí podrá atacarlo una vez haya completado todas las tareas, pero no antes. Sin embargo, es posible que actúe contra él de forma indirecta —quizá persuadiendo a una tercera persona para que lo agrede— y podrá esforzarse por subvertir sus órdenes en la medida de lo posible. Los invocadores expertos estructuran sus órdenes de modo que no quepan ambigüedades y se protegen de la ira de sus subalternos; los invocadores imprudentes descansan en tumbas anónimas o sufren destinos aún peores que la muerte.

Cuando expiren las órdenes, el invocador podrá intentar ejecutar de nuevo el ritual para vincular al demonio a su voluntad en cualquier otro momento, aunque esto requiere hacer sutiles modificaciones al ritual y es muy arriesgado. El Narrador hará una tirada de Inteligencia + Ocultismo (dificultad 8) por el personaje, sabiendo que debe obtener más éxitos que rituales previos haya llevado a cabo el invocador con ese demonio en cuestión (por tanto, si el invocador ha vinculado ya en dos ocasiones al demonio, ahora necesitará tres éxitos). Si supera la tirada, el invocador y el demonio experimentarán el mismo proceso de invocación y vinculación que en el pasado. Si falla la tirada, el ritual de vinculación será ineficaz... aunque el invocador no lo descubrirá hasta que intente usarlo. Con un fracaso, el demonio sabrá que el ritual es ineficaz y será libre de castigar severamente al invocador.

VIDA Y MUERTE

Al principio, los Celestiales no sabían nada de la muerte ni de los peligros de la existencia física. Su naturaleza era espiritual, ajena a la mortalidad. La Guerra lo cambió todo y demostró que estos seres también podían morir. En esta nueva era, los caídos aprenden que sus formas mortales pue-

den perecer, y que todavía corren el riesgo de sucumbir irremediablemente a manos de sus enemigos.

ENCONTRAR UN NUEVO HUÉSPED

La muerte no es el final... para los demonios, por lo menos. De hecho, la "muerte" es un concepto difícil de aplicar a los Celestiales. Puede que sus caparazones mortales resulten heridos, que mueran o sean destruidos, pero ¿qué más le da eso a los espíritus inmortales que los ocupan? Los demonios pueden sobrevivir fácilmente a la muerte de su huésped y trasladarse a uno nuevo, aunque deberán darse prisa. Los seres celestiales no pueden existir en el mundo físico, dado que la tensión de estar atrapado entre dos mundos debilita al espíritu y termina arrastrándolo de vuelta al Infierno.

Cuando un personaje demonio pase de Incapacitado por culpa del daño letal o agravado, el cuerpo de su huésped morirá. Al turno siguiente, el demonio se manifestará en su forma apocalíptica, señorando sobre el cadáver. En esta forma, el demonio no puede ser afectado de ninguna manera (salvo escasas excepciones: consulta Destrucción Final, p. 218). A cambio, el demonio tampoco podrá afectar físicamente a nadie ni nadie, ni evocar los poderes de su saber. Su percepción estará alterada en este estado: podrá ver a los seres vivos gracias a sus almas, pero apenas distinguirá los objetos inanimados. Su forma no se verá afectada por la gravedad, las paredes ni ningún otro obstáculo: podrá moverse en cualquier dirección, a una velocidad de Fuerza de Voluntad + 8 kilómetros por turno.

Aunque el demonio no se vea afectado por el mundo físico, su postura seguirá siendo delicada. En cuanto es arrancado de su huésped físico, sufre de inmediato la tremenda atracción del Abismo que intenta devolverlo a su prisión eterna. Por cada turno que exista el demonio en el mundo físico sin un huésped, el jugador deberá hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Si falla esta tirada, el demonio regresará al Infierno. Podrá gastar puntos de Fuerza de Voluntad para conseguir éxitos automáticos en esta tirada.

Ejemplo: La búsqueda de Ishmael de la secta Encadenada llega a su trágico final cuando se encuentra con Atoto-Nagan, un poderoso y monstruoso Devorador al servicio del culto. Los dos demonios se enfrentan en un museo vacío y el Devorador destroza a Ishmael con sus feroces garras. Al turno siguiente, Ishmael se materializa sobre el cuerpo en su forma apocalíptica, expulsado con el último estertor de su huésped. El Abismo tira de él de inmediato, por lo que su jugador deberá superar una tirada de Fuerza de Voluntad cada turno si quiere que Ishmael permanezca en este plano. Aun cuando su personaje tiene Fuerza de Voluntad 1, el jugador podría terminar por fallar la tirada. Desesperado por mantenerse alejado del Infierno, Ishmael debe encontrar un nuevo recipiente.

Para sobrevivir, el demonio tendrá que encontrar un nuevo huésped. Sin embargo, resulta complicado, puesto que se aplican las mismas restric-

INVOCACIONES MORTALES

Un invocador mortal puede salvar la barrera que rodea el Infierno e invocar a un demonio del Abismo, algo *imposible* aun para el demonio más tenaz y dotado. Nadie sabe exactamente por qué los demonios no pueden rescatar a sus congéneres del Infierno, pero la teoría más popular afirma que Dios puso protecciones en el tejido del Infierno para impedir que ocurriera algo así. Quizá el Creador supiera que existía la posibilidad de que los demonios salieran del Abismo antes o después, y se aseguró de que esos fugitivos no pudieran abrir de par en par las puertas del Infierno y liberar a sus camaradas. Por tanto, sólo un ocultista humano podrá sacar demonios del Infierno, siempre y cuando tenga acceso a los rituales adecuados. Evidentemente, nada impide a cualquier demonio enseñar a su esclavo a realizar los rituales de invocación... ni invocar y vincular a aquellos demonios que ya anden sueltos por la Tierra.



Nagan recibe un punto en el Saber de los Portales, una de las sendas de saber de la Casa de Ishmael.

Circulan persistentes rumores sobre ciertos rituales que permiten a los mortales destruir a los demonios incorpóreos y quizás incluso almacenar su energía para potenciar conjuros u obtener poder. Estos rituales son tan raros que rayan en lo legendario, y los demonios moverían montañas con tal de negar tales armas a la humanidad.

ESTADOS DEL SER

Para los caídos, la inmersión en el mundo mortal constituye toda una impresión. Si antes eran seres celestiales inmunes a los peligros de la naturaleza y la física, ahora son seres parcialmente mortales, casi tan débiles y vulnerables como sus huéspedes.

Los sistemas que presentamos a continuación reflejan diversas maneras en que los personajes pueden sufrir daño físico o mental.

TRASTORNOS

Los trastornos son comportamientos desencadenados cuando la mente se ve obligada a confrontar sentimientos intolerables o contradictorios, como pudiera serlo un pavor abrumador o una profunda culpa. Cuando la mente arrostra impresiones o emociones con las que no puede reconciliarse, intenta mitigar el tumulto interior estimulando conductas como la megalomanía, la esquizofrenia o la historia, a fin de proporcionar una válvula de escape a la tensión y el estrés que genera el conflicto. Los mortales, y sobre todo los esclavos, atrapados en medio de los caídos y sus enemigos Encadenados se ven obligados a participar en actividades y a presenciar escenas que pondrán a prueba la cordura de la persona más cabal.

Nótese que las personas "chaladas" no tienen por qué ser estafadoras ni arbitrarias en sus acciones. La locura inspira terror en quienes ven cómo alguien se debate con presencias invisibles o amontona carne putrefacta para dar de comer a unos monstruos. Incluso algo tan inofensivo en apariencia como hablar con un conejo invisible puede resultar perturbador para los testigos.

Los dementes, no obstante, responden a patrones que sólo ellos conocen, a estímulos que sólo perciben en su mente. Para su distorsionada percepción, lo que les ocurre es perfectamente normal. El trastorno del personaje estará ahí por un buen motivo, ya sea porque viera cómo devoraban vivos a sus hijos o porque crea que hay que sacrificar a la humanidad para dejar a los monstruos sin nada que comer. ¡Qué estímulos infinge la locura sobre esa persona, y cómo reacciona ella a lo que ocurre? Coopera con el Narrador para crear un patrón de detonantes del trastorno de tu personaje, y decide luego cómo va a reaccionar ante esas provocaciones.

ESQUIZOFRENIA

Aquellos conjuntos de sensaciones e impulsos conflictivos que el personaje no pueda resolver lo inducirán a la esquizofrenia, que se manifiesta en forma de aislamiento de la realidad, cambios violentos de la conducta y alucinaciones. Este trastorno exhibe unas pautas clásicas: provoca que las víctimas hablen con las paredes, que se imaginen que son el rey de Siam o que reciban órdenes de matar a alguien de parte de sus mascotas. Los mortales que apelan a la medicina convencional en busca de ayuda son diagnosticados esquizofrénicos.

Interpretar este trastorno requiere meditación, y el Narrador deberá determinar un conjunto general de conductas relevantes para el trauma que provoquen la condición. Las alucinaciones, el comportamiento errático y las voces invisibles procederán de un violento conflicto interno que el individuo es incapaz de resolver. Establece una idea firme de qué es ese conflicto y luego razona el tipo de conducta que provoca.

Los mortales y los caídos que padecen este trastorno serán impredicables y peligrosos... más de lo habitual. En situaciones que desencadenen

el conflicto interno de la víctima, se puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para evitar sus efectos durante una escena.

FUGA

Los sujetos que sufren momentos de fuga experimentan "lagunas" y pérdidas de memoria. Al someterse a una determinada variedad de estrés, el personaje iniciará un rígido código de conducta para eliminar los síntomas estresantes. Este síndrome se diferencia del de múltiple personalidad en que el individuo aquejado de fuga no dispone de una personalidad aparte, sino que entra en una fase de "piloto automático" parecida al sonambulismo. Decide qué circunstancia o exposición desencadena este estado, ya sea la muerte de un humano indefenso, el enfrentamiento con un tipo de criatura en concreto, estar encerrado o algo peor.

Haz una tirada de Fuerza de Voluntad cuando el personaje padezca el tipo de estrés o presión apropiado (dificultad 8). Si falla la tirada, interpreta el trance del personaje. Por lo demás, lanza un dado y cede el control de tu personaje al Narrador durante tantas escenas como marque el resultado. Durante este período, el Narrador podrá hacer que el personaje se comporte como considere necesario para eliminar la fuente de estrés. Al final del episodio de fuga, tu personaje "recuperará el conocimiento" sin recordar nada de lo que haya hecho.

HISTERIA

Una persona histérica es incapaz de controlar sus emociones; sufrirá drásticos cambios de humor y episodios violentos cuando esté sometida al estrés o la ansiedad. Decide qué circunstancia en particular desencadena la histeria del personaje: la presencia de niños, encontrarse con un demonio monstruoso, o incluso algo tan simple como ver una llama.

Haz una tirada de Fuerza de Voluntad cada vez que el personaje se exponga a esta forma de estrés o presión. La dificultad de la tirada será generalmente 6, u 8 si el estrés es repentino o especialmente agudo.

MANÍACO-DEPRESIVO

Los maníaco-depresivos sufren drásticos cambios de humor que en ocasiones derivan de graves traumas o de la ansiedad. El sujeto podría parecer ufano y confiado un momento y volverse profundamente apático y pesimista un instante después.

Los mortales o los caídos que padecen este trastorno estarán siempre a la expectativa, sin saber cuándo se abatirá sobre ellos el siguiente cambio de humor. Siempre que el personaje falle en una tarea, el Narrador opta a hacer una tirada secreta de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si falla la tirada, el personaje se sumirá en una depresión. Del mismo modo, el personaje se deprimirá cada vez que una de sus tiradas fracase o cuando su Fuerza de Voluntad descienda por debajo de 2. Tira un dado para determinar cuántas escenas permanece deprimido el personaje y mantén el resultado en secreto.

Un mortal o un caído deprimido pierde un punto de Fe (hasta un mínimo de 1) mientras dure el episodio mental. Al salir de su estado depresivo, el personaje se mostrará vital, activo y optimista (*obsesivamente optimista*) durante tantas escenas como pasara antes deprimido. Cuando el personaje entre en este estado maníaco, la dificultad de todas sus tiradas de Fuerza de Voluntad se reducirá en uno.

MEGALOMANÍA

Los sujetos que padecen este trastorno están obsesionados con la acumulación de poder y riqueza, pues esperan salvar su inseguridad convirtiéndose en los individuos más poderosos de su entorno. El personaje será invariablemente arrogante y estará insultantemente seguro de sus posibilidades, convencido de su superioridad inherente. El medio de alcanzar este estado puede adoptar muchas formas, desde las conspiraciones arteras a la brutalidad más flagrante. Cualquier individuo de posición igual o superior al del personaje será percibido por éste como un "competidor".



ELECTROCUACIÓN

La electricidad es nociva para los humanos y sus ocupantes demoníacos. Una descarga eléctrica se considera daño letal. Si tu personaje entra en contacto con una fuente de electricidad sin el debido aislamiento, sufrirá daño. El Narrador podría pedirte que tires Fuerza (dificultad 9) para determinar si tu personaje consigue apartarse de la corriente. Las armaduras no protegen de la electricidad, aunque sí la forma apocalíptica y algunas evocaciones.

La tabla siguiente muestra la cantidad de daño infligido según la fuente de la descarga eléctrica. Los humanos normales podrían sufrir daños permanentes o pérdida de Atributos si cayeran Incapacitados de resultas de una descarga eléctrica, pero los demonios no. Su constitución mejorada los protege de las secuelas a largo plazo.

Niveles de salud/Turno	Fuente de electricidad
Uno	Menor; enchufe
Dos	Mayor; batería de coche
Tres	Potente; caja de empalmes
Cuatro	Letal; línea de alta tensión

FUEGO

La naturaleza, la extensión y la temperatura del fuego influyen en el daño que puede infiligr al cuerpo de tu personaje. El mayor peligro estriba en que prendan sus ropas y continúe sufriendo daño incluso después de apartarse de las llamas. Tu personaje sufrirá daño automáticamente en cada turno en el que permanezca en contacto con el fuego, hasta que escape o apague las llamas. No se tiran dados de daño por el fuego, simplemente se pierden niveles de salud letales como si se hubiera superado con éxito la tirada de daño. Algunos demonios podrían protegerse gracias a su forma apocalíptica.

Niveles de salud/Turno	Tamaño del fuego
Uno	Ropa o pelo inflamados; partes del cuerpo expuestas a una antorcha o un fuego de similar tamaño.
Dos	Hoguera; la mitad del cuerpo del personaje es envuelta en llamas.
Tres	Infierno; todo el cuerpo del personaje es engullido por un fuego furioso.

VENENOS Y DROGAS

Del mismo modo que los caídos son inmunes a los rigores del envejecimiento y la enfermedad, también lo son a los efectos de las drogas y los venenos. Aunque estas sustancias pueden afectarles, su naturaleza superior los protege de los mayores estragos.

DAÑO POR CAÍDAS

Metros	Salvación	Dificultad	Dados de daño
3,5	Destreza + Atletismo	7	2 (contundente)
7	Destreza + Atletismo	8	5 (contundente)
10,5	Destreza + Atletismo	9	10 (contundente)
14	Ninguna	-	10 (letal)
17,5	Ninguna	-	10 (letal)
21	Ninguna	-	10 (letal)

En Demonio hay tres tipos de drogas.

- **Depresivos:** Drogas que tranquilizan, apaciguan o embotan la mente y los sentidos. El alcohol, la marihuana y la heroína son depresivos. Cuando un personaje se vea afectado por estas drogas, perderá varios dados de sus reservas debido a la distracción y el letargo. Un depresivo suave podría eliminar un dado, mientras que uno potente podría eliminar hasta tres.

- **Estimulantes:** Drogas que te despiertan y te dan energía. La cafeína y la cocaína son estimulantes. La mayoría de los estimulantes son demasiado suaves para tener efecto en el juego, salvo posiblemente añadir un dado a algunas tiradas de Resistencia. Los estimulantes muy potentes también podrían sumar un dado a las reservas de Fuerza o Destreza. En todos los casos, se producirá un inevitable descenso en la vitalidad tras la euforia inicial. La fatiga y el letargo generalmente eliminarán entre uno y tres dados de todas las reservas una vez pasado el subidón.

- **Veneno:** Los venenos funcionan como cualquier otro ataque y pueden absorberse con tiradas de Resistencia. Por regla general, tu personaje sufrirá entre uno y tres niveles de daño contundente por escena o incluso por turno (dependiendo de la potencia del veneno). Los efectos se prolongarán y también el daño hasta que se pasen los efectos del veneno o se tome un antídoto.

Cuando un personaje tome drogas o sea envenenado, el jugador hará una tirada de Resistencia (dificultad 7 para casi todas las sustancias). Los personajes caídos suman su valor de Fe a esta reserva mientras les quede al menos un punto. Si supera la tirada, el personaje no sentirá los efectos de la droga, o se reducirá el daño provocado por el veneno.

TEMPERATURAS EXTREMAS

El calor o el frío extremos tienen efectos adversos para tu personaje, que podría ver reducida su Fuerza, su Destreza o incluso su Astucia, perdiendo así agudeza mental. En las peores condiciones, el clima extremo infinge daño. Entre sus graves consecuencias se cuentan la gangrena, la hipotermia o la deshidratación. El Narrador puede representar las condiciones climáticas extremas reduciendo las reservas de dados, aumentando la dificultad de las tiradas o eliminando niveles de salud.

Algunos personajes caídos podrían capear estos temporales sin problemas gracias a sus evocaciones o a las ventajas de sus formas apocalípticas.



Su ayudante ejecutivo le informó inmediatamente de la llegada del helicóptero, pero tuvo a los hombres del Pentágono esperando durante casi una hora por puro placer. No eran hombres que estuvieran acostumbrados a esperar, y menos por culpa de un simple civil como él. Se reclinó en su silla de cuero, a menos de una docena de pasos de la lujosa sala designada para albergar la conferencia, saboreando el sonido de sus venas al constreñirse mientras su presión sanguínea hervía igual que el agua en una tetera. Sabía sin lugar a dudas que sólo su Amo podría indicarle exactamente durante cuánto tiempo podía hacer esperar a esos hombres antes de que se sintieran lo suficientemente indignados para irrumpir en el edificio de oficinas principal de DynaCom. Apareció ante ellos con la benevolencia de una deidad generosa un segundo antes de rebasar el límite de su paciencia.

Se pusieron en pie de un salto cuando entró, estos vejestorios membrudos con la pechera jalonaada de charreteras, y un escalofrío resonó en sus huesos. *Ésto es el poder*, pensó, conteniendo el impulso de reírse como un demente. Los músculos del fondo de su garganta se tensaron a causa de la anticipación mientras se acercaba al frente de la mesa e indicaba con un gesto a los admirantes y generales que volvieran a ocupar sus asientos. No se disculpó por la impuntualidad, sino que fue directo al grano.

—Caballeros, si abren las carpetas que tienen ante ustedes sobre la mesa, les resumiré el proyecto hasta la fecha. Me resisto a llamar al ingenio instrumento de control mental, pero digamos que hemos encontrado la manera de hacer que nuestros soldados sean sumamente persuasivos cuando se lo proponen.

Se retrepó en su silla y atacó el discurso. Tenía apuntes, pero no los consultó ni una sola vez. Como si le hiciera falta. Sentía el poder tenso como un muelle en la garganta, vibrando igual que un alambre tenso con cada una de sus palabras, moldeando el cerebro de esos cretinos rebozados en oro como si de arcilla se tratase. Podría haberles pedido que bailaran desnudos encima de la mesa y le habrían obedecido sin rechistar. Podría haberles pedido que volvieran a sus casas y se follaran a sus propias hijas, y ni siquiera habrían parpadeado. Daba igual lo que tuviera su empresa para vender. Lo comprarian de todos modos, y pagarián lo que fuera por ese privilegio.

El pacto se hubo acordado en menos de una hora. Les gustaba lo que él ofrecía, aunque claro, no podía ser de otro modo. Esperarían el envío hacia finales de verano; un poco más tarde de lo que a él le hubiese gustado, pero se sentía de buen humor, de modo que lo dejó correr. Los despidió con un además y regresó a su despacho.

Arababa de cerrar la puerta a su espalda cuando la presencia del Amo inundó su mente como un puñal de hielo. La presión lo dejó ciego por un instante.

¿**MÉ HAS SERVIDO BIEN?** Era el viento aullando, huesos rompiéndose, una voz más antigua y cruel que la propia muerte.

—Amo —boqueó, cayendo de rodillas—. He hecho lo que me ordenaste. Recibirán los aparatos a finales del verano.

NO ERA ESO LO QUE DESEABA, se lamentó aquel viento terrible en su cabeza. **TIENE QUE SER AHORA.**

Se encogió cuanto pudo, temblando violentamente.

—Ahora... ahora no puede ser —gimoteó—. No es... posible... estas cosas requieren su tiempo...

MÉ DECEPCIONAS, dijo la voz, y entonces comenzó el auténtico dolor. Se revolcó en su propia escoria durante horas antes de que el Amo le mostrara lo que era realmente el poder.

Capítulo Diez

Narración

¡Cuándo, en toda nuestra vida, afrontamos honestamente, a solas, la única pregunta alrededor de la que giraba todo: si, a fin de cuentas, lo Sobrenatural no llegaba a ocurrir? ¡Cuándo dedicamos siquiera un ápice de resistencia a la pérdida de nuestra fe!

—C.S. Lewis, *El gran divorcio*

En los capítulos anteriores te has introducido en el mundo de los caídos: su origen, la guerra fallida contra el Cielo y su misteriosa liberación de lo que parecía ser una condena eterna. Has aprendido sobre sus Casas, sus facciones y sus poderes, así como sobre la mecánica necesaria para crear personajes interesantes y evocadores. Llega ahora el reto definitivo: dar vida al apocalíptico mundo de **Demonio**.

Demonio versa sobre la fe, la tentación y la heroica pugna por la redención frente a la adversidad. Los caídos han regresado a un mundo cínico y carente de fe, al filo de la destrucción. Son meras sombras de su antigua gloria, embozados en los cuerpos de hombres y mujeres, pero la fe latente de seis mil millones de almas está al alcance de sus manos y pueden caminar sobre la tierra de nuevo como dioses si lo desean. El poder y la libertad son factibles por primera vez en eones. La pregunta es: ¿Qué van a hacer con ellos? ¿Acudirán los caídos a la llamada de sus señores infernales y allanarán el camino para su regreso, sentando así los cimientos del infierno en la Tierra? ¿Darán la espalda a las antiguas costumbres y fomentarán las creencias de su facción por encima de los antiguos lazos de su Casa y su señor? ¿Renunciarán por completo a su pasado, a las antiguas lealtades, y trazarán su propio camino hacia la gloria? ¿Pueden quedarse al margen y asistir a la propagación de la corrupción de la humanidad, o se solazrán en ella y empujarán a la raza humana a su condena? ¿Osarán resistirse a la tiranía de los Caídos, o surcarán el mundo en busca del Lucero del Alba perdido y enarbolarán de nuevo la bandera de la rebelión? Más importante aún, ¿se resistirán a la corruptora influencia de su Tormento o canjearán su humanidad a cambio de poder y se volverán realmente demoníacos? El Narrador debe recurrir a los trasfondos, esperanzas y ambiciones de los per-

sonajes para crear historias que pongan a prueba convicciones y creencias (y las de sus jugadores). Por eso, asumir el de Narrador en una partida de **Demonio** conlleva mucha responsabilidad. Se precisa una meticulosa planificación y trabajo de documentación para construir crónicas e historias impulsadas por los personajes. Deberás crear un mundo que sea un reflejo de pesadilla del nuestro, seductor y repulsivo, y vigorizador y horroso. Deberás evocar el éxtasis del poder inhumano y las tentaciones que conlleva. No hay nada que no puedan lograr los humanos mediante la Fe, pero ¡estarán dispuestos a pagar el precio con la moneda de la miseria humana y la corrupción de sus almas!

Se diría que la narración entraña multitud de hilos que mover al mismo tiempo, y así es al principio. Por suerte, el Narrador no tiene por qué hacerlo todo él solo. El secreto de una narración exitosa reside, irónicamente, en la labor de los jugadores. En satisfacer las expectativas e intereses de los jugadores de una crónica está la clave para generar el entorno de la partida. A continuación —si la crónica y su argumento general se han desarrollado minuciosamente— las acciones de los jugadores, tanto las acertadas como las que no, tendrán consecuencias que engendrarán futuras historias. Nunca olvides que cuanto más se impliquen los jugadores en lo que sucede en una crónica, menos trabajo tendrás tú como Narrador. Nadie te pide que lo hagas todo tú solo. El Narrador debería pasárselo igual de bien con la partida que los jugadores, y este capítulo detalla la manera de conseguirlo.

Este capítulo ilustra el proceso de crear y dirigir una crónica de **Demonio** y ofrece consejos para sacar el máximo partido a las historias individuales que componen la crónica. Para construir un trasfondo detallado y coherente, un mundo que tus jugadores puedan redimir (o arrasar), es preciso



que cuenten con el respaldo de los jugadores y que tengas tus propias ideas acerca del tipo de historia que deseas contar. Cuando hayas bosquejado los detalles del escenario, el siguiente paso será crear personajes con que poblarlo, de nuevo teniendo en cuenta qué historia quieras contar. Cuando todos los personajes estén en su sitio, podrás sentarte a escribir la crónica y perfilar las intrigas y acontecimientos que impulsarán la historia hacia delante, pensando en los objetivos y motivaciones de cada personaje. Cada paso conduce al siguiente, proporcionándote así cada vez más trasfondo para que cada historia sea amena y fácil de manejar. Si es la primera vez que diriges un juego de rol, no te dejes intimidar por la magnitud del conjunto. Avanza paso a paso, fíjate la meta de pasar un buen rato y deja volar tu imaginación.

EL PRINCIPIO

Las crónicas no surgen completamente desarrolladas de la cabeza del Narrador, sino que suelen nacer a partir de una idea aislada o de un puñado de impresiones. Al leer el libro de reglas te viene una imagen a la mente: Los demonios de Casas y facciones dispares se unen para proteger su ciudad de sus congéneres monstruosos, por ejemplo, o juran expiar sus pecados haciendo de la Tierra un nuevo paraíso. La premisa central puede ser grandiosamente épica o tosca y visceral, según el tipo de historia que te apetezca narrar. La cuestión es, ¿cómo se convierten esas ideas nebulosas en unos cimientos sólidos sobre los que edificar tus aventuras?

El primer paso comienza con los jugadores. Antes de que puedas sentar las bases de tu crónica deberás saber perfectamente qué clase de personajes desean llevar y de qué modo coinciden sus conceptos con tus ideas. Supongamos que estás pensando en una crónica en la que los personajes son defensores de la humanidad que protegen su ciudad de los estragos de otros caídos verdaderamente monstruosos, con la intención de crear un refugio para otros demonios que busquen la redención. Este tipo de crónica sugiere historias de heroísmo y sacrificio, pues los personajes se enfrentarán a antiguos camaradas y arrostrarán difíciles decisiones, entre ellas qué precio están dispuestos a pagar para garantizar la seguridad de sus protegidos humanos.

Pero ¡y si uno de los jugadores está decidido a llevar un miembro de la facción nihilista de los Voraces y otro desea jugar con un Fáustico implacable y manipulador, donde ninguno de los dos personajes encaja en tu premisa? No es buena idea imponer a un jugador condiciones sobre su personaje, puesto que querrás que todos sientan que contribuyen a la partida y que jueguen con personajes que les resulten interesantes. En este momento habrá que negociar y alcanzar algunos acuerdos. Quizá consigas seducir al jugador con tu visión de heroísmo y redención, pero también puedes cambiar el enfoque de la crónica de modo que se centre en la lucha de los personajes contra los Encadenados, un enemigo que todas las facciones tienen en común. Lo más importante es asegurarse de que tus ideas y las expectativas de los jugadores coincidan antes de comenzar siquiera a desarrollar la crónica, de modo que las decisiones de todos contribuyan al conjunto del concepto en lugar de generar tensiones en una docena de direcciones distintas.

Cuando todo el mundo se haya puesto de acuerdo en lo que a la tónica general de la crónica respecta, los jugadores podrán comenzar a crear sus personajes mientras tú das forma al mundo en que van a vivir. Vale la pena hacer esto simultáneamente, pues permite combinar sus ideas y las tuyas, y podría mostrarte direcciones que quizás de otro modo hubieras pasado por alto. Supón, por ejemplo, que un jugador quiere crear un personaje bastante joven pero con algunos contactos en las esferas políticas, y bastante acaudalado. Teniendo en cuenta estas consideraciones, podrías sugerir que ese personaje sea la hija de un eminente político de la localidad. La joven habrá crecido rodeada de personas influyentes en el entorno político de la ciudad, lo que proporcionará útiles contactos y cierto conocimiento de los entresijos políticos.

Esto te permite plantear más preguntas al jugador. ¿Cómo es la relación entre padre e hija? ¿Comulga ella con la política de su progenitor? ¿Es él un personaje corrupto o alguien dedicado a servir al electorado? ¿Causa tensiones con ella u otros miembros de la familia la constante pugna del padre por ser reelegido? ¿Tiene ella hermanos, y, de ser así, siguen los pasos de su padre? Plantea preguntas e invita al jugador a llenar los espacios en blanco.

Esto le permitirá expandir y enriquecer el trasfondo de su personaje y a ti te proporcionará toneladas de sugerencias para encauzar tu crónica. ¿Cómo encaja el demonio la renuencia de su huésped a esclavizar a su padre? ¿Y si otro demonio intenta esclavizarlo a él o a alguno de sus hermanos? ¿De qué manera puede aprovechar los contactos políticos de su padre para promover sus propios planes en la ciudad, y le supondrá eso entrar en conflicto con los demás caídos o, peor aún, con los siervos de los Encadenados? Solicita a los jugadores que no escatimen detalles cuando creen sus personajes. Siéntate con ellos durante el proceso de generación y propón ideas acerca de sus posibles trasfondos, para aprovechar luego la información que ellos te ofrecen. Los jugadores pueden proporcionarte todo un ejército de personajes, situaciones y conflictos que te serán de utilidad más adelante.

Los Trasfondos de un personaje supondrán una oportunidad añadida de dar profundidad a tu crónica y enriquecer tus historias. Fomenta la adquisición de esclavos, contactos, influencia y similares, y colabora con el jugador para definirlos. ¿De dónde provienen los recursos del personaje? ¿Le ha tocado alguna vez la lotería? ¿Se topó con un traficante de drogas acribillado a balazos en plena calle y se llevó todo su dinero manchado de sangre? ¿Qué efecto tienen estas circunstancias sobre la identidad del personaje y su lugar en la crónica? Asimismo, los esclavos y los contactos son algo más que meros puntos en la hoja de personaje, son personas con sus propias necesidades, objetivos y puntos de vista. Por ejemplo, supón que un jugador quiere que su personaje tenga un contacto de cierto peso dentro del cuerpo de policía. ¿Quién es ese contacto, y cómo nació la relación entre el personaje y él? El contacto podría ser el tío del personaje, un veterano detective de homicidios con la mala costumbre de hacer preguntas indiscretas sobre el estilo de vida y las actividades de su sobrino (isobre todo si se lo encuentra plantado en el escenario de su último caso!).

Cada trasfondo es una dimensión añadida al concepto del personaje y contiene un montón de ideas en las que podrá inspirarse el Narrador. ¡De qué manera amolda el demonio sus antiguos recuerdos con los lazos reales e

LIMITACIONES MORTALES

Uno de los retos diarios para el Narrador de Demonio será el procurar mantener un cuidadoso equilibrio entre el conocimiento y el poder cósmico de los personajes y las limitaciones de su huésped mortal. Para el jugador será tentado asumir que su personaje tiene acceso a toneladas de conocimientos basados en unos recuerdos que se remontan al alba de los tiempos. Aunque es divertido apelar a antiguos recuerdos y el saber divino de los Celestiales para añadir profundidad a un personaje de **Demonio**, aprovecharse de esos conocimientos podría alterar fácilmente el equilibrio de tu crónica si se llevan las cosas demasiado lejos. Además, ¿quién va a querer jugar con un ángel omnisciente? ¡Dónde estaría la gracia?

No tiene nada de malo permitir a los jugadores que utilicen los antiguos recuerdos de sus personajes, sobre todo si así se contribuye a avanzar en el argumento de tu crónica o se añade dramatismo a la historia. Sin embargo, para impedir que se abuse de ese acceso, recalca a tus jugadores que si bien sus personajes indudablemente disponen de una inmensa cantidad de conocimientos a su disposición, acceder a ellos no es tan fácil como parece. Pese a su complejidad, la mente humana no está preparada para tener todos los recuerdos de un demonio, por lo que su memoria será, cuando menos, imperfecta. Recordar detalles de la Guerra de la Ira sería lo mismo que si tú o yo intentáramos recordar algún episodio de nuestra infancia. Tendemos a almacenar una colección de imágenes, algunas vividas y relevantes, otras aparentemente aleatorias, y todas ellas sesgadas por nuestros sentimientos y perspectivas. A causa de sus limitaciones mortales, los personajes demonios recordarán su pasado del mismo modo y reducirán la vastedad de sus conocimientos a un nivel más manejable.

inmediatos a la familia y amistades de su huésped? ¿Acepta el personaje estas relaciones incondicionalmente, o las considera útiles fuentes de Fe y nada más? Estas situaciones constituyen algunos de los primeros dilemas que deberán afrontar los personajes, y pueden influir en sus acciones de diversas y sutiles maneras. Aunque siempre sea tentador bocetar apresuradamente los pormenores del preludio de cada personaje y empezar a "ser un demonio", esto omitiría una dimensión vital de la lucha del personaje contra su Tormento. Prestar atención a este aspecto de la creación del personaje te proporcionará un fértil campo en el que cultivar ideas y personajes secundarios.

Cuando hayas determinado la dirección general de tu crónica y hayas incorporado elementos de los personajes de los jugadores, podrás pasar a establecer los detalles de tu escenario.

UN MUNDO DE TINIEBLAS

Un escenario es algo más que una mera localización donde transcurren tus historias. Es un entorno que refleja el tema de la crónica y respalda el tipo de historia que quieras narrar. Piensa en el paisaje urbano tan desolado de *El Cuervo* y cómo refuerza temas de la película como la muerte, el amor y la esperanza. ¡Habría sido igual de impactante la historia si hubiera transcurrido en las soleadas calles de una ciudad de Colorado!

- **Falta de fe:** El mundo de Demonio es un reflejo oscuro del nuestro. Cuando imagines los detalles del escenario deberás tener en cuenta algunos elementos cruciales: Los caídos han vuelto a un mundo que se ha olvidado de ellos. El implacable avance de la tecnología y la razón han ridiculizado la fe, equiparando la creencia en lo divino con la ignorancia de un niño o los desvaríos de un loco. La gente sigue yendo a la iglesia o rezando en dirección a La Meca, pero eso no es más que una manera de salvar la cara frente a unas instituciones que les permiten justificar sus excesos y vilipendiar a quienes no comparten sus ideales. Las iglesias modernas están hechas de acero y cristal, con equipos de sonido de alta fidelidad en lugar de coro y sus propios estudios de televisión desde los que pedir contribuciones a las masas. Los siglos de codicia, violencia y temor han alejado a la humanidad de lo divino. Las plegarias quedan sin responder, los inocentes continúan sufriendo y la generosidad y la compasión invitan al abuso. Dios, como reza la famosa frase, ha muerto en la mente y el corazón de la humanidad.

- **Tonos de gris:** Se une al envenenamiento de la fe humana el persistente cinismo de la naturaleza del hombre y la corrosión del tejido social. La violencia y la desesperación son males endémicos. Los ricos se enriquecen, los pobres se empobrecen, y nadie cree que las cosas vayan a ir a mejor. La humanidad se está pudriendo desde dentro, continuando un lamentable y paulatino declive, y los símbolos de su putrefacción son palpables en las fachadas de las grandes iglesias góticas y los edificios de oficinas de granito. Perdida en medio de las desalmadas torres de acero y cristal podría erguirse una catedral abandonada cuyas vidrieras estén llenas de un color y una belleza pertenecientes a épocas ya olvidadas. Estos lugares sirven de recordatorio de lo que podría haber sido o podría llegar a ser. El mundo se ha quedado sin héroes. Estos se han visto implicados en escándalos sexuales o de soborno, o quizás hayan pasado a engrosar las listas de víctimas de la violencia callejera. Faltan líderes, nadie confía en los políticos ni en construir un mañana mejor. La gente está desilusionada.

- **El Fin está próximo:** El cielo está preñado de contaminación, y los mares son cementerios de incontables toneladas de residuos químicos y de todo tipo. La atmósfera se calienta inexorablemente, desencadenando brutales inundaciones y terribles tormentas, y la crecida de las aguas amenaza ciudades costeras e islas. Los periódicos rebosan de historias que predicen la tremenda catástrofe que se avecina, y son muchas las personas que no pueden dejar de temer que los días de la humanidad tocan a su fin. Conforme las guerras y los rumores de más guerras recorren el globo, y la tierra tiembla y sisea a causa del recalentamiento, tampoco a los caídos les cuesta creer que el fin del mundo anda cerca.

Estos puntos ilustran la esencia del Mundo de Tinieblas, y su importancia estriba en que potencian los dilemas que habrán de afrontar vuestros personajes mientras combaten su naturaleza demoníaca. Los rodean la desesperación

y la resignación; la violencia y la muerte son cotidianas. ¿Qué significa otra víctima, otra mentira? ¿Qué puede cambiar una sola persona, un solo ángel? Las virtudes como el coraje y la compasión son difíciles de encontrar y aún más de conservar, pero es la lucha por ellas lo que importa. Esta lucha es el origen del triunfo y la tragedia del juego, y las decisiones que tomes cuando desarrolles tu escenario deberían tenerla en cuenta. Es importante señalar que no tienes por qué adherirte religiosamente a estos conceptos, y que el grado hasta el que los enfatices es estrictamente cuestión de gustos. Lo único verdaderamente importante que deberías recordar es que tu entorno debería ser uno en el que hacer lo correcto y comportarse con honor resulte difícil y peligroso.

Evidentemente, no existen límites a la hora de escoger un escenario físico para tu crónica. Las próximas guías de Demonio se centrarán en la ciudad de Los Ángeles como escenario enseña del juego, pero los detalles acerca de sus pobladores infernales y sus intrigas podrán adaptarse a casi cualquier entorno que elijas. Si te apetece ambientar tu crónica en una gran ciudad con la que estés familiarizado, la biblioteca de tu localidad seguro que contiene mapas e información útil que podrás reinterpretar para ajustarla a tus fines. Recuerda, eso sí, que no tienes la limitación de ser fiel al pie de la letra. Estamos hablando del Mundo de Tinieblas, y puedes modificarlo a tu antojo. Te en cuenta las pautas anteriores y adapta los detalles según tus propias ideas para crear el tono adecuado. Muchos Narradores prefieren ambientar sus crónicas en reflejos oscuros de sus ciudades. Plasmar detalles familiares ayuda a pintar un escenario vibrante para los jugadores y dota al entorno de un realismo visceral que sería difícil de conseguir de otro modo.

Cuando definas la distribución de tu localidad, bosqueja ideas de rasgos urbanos importantes, combinando funcionalidad y simbolismo para generar imágenes interesantes. Por ejemplo, una estación de ferrocarril abandonada en el centro de la ciudad sería el emplazamiento ideal para una manda de feroces Devoradores, pues se lograría el contraste entre su naturaleza bestial y el deslucido grandor de la antigua estructura. Una catedral derruida en una mugrienta sección de la ciudad podría convertirse en una especie de refugio para los caídos, un intenso reflejo de su trágica existencia y su búsqueda de redención. Un inmenso y viejo edificio de apartamentos en el centro de la ciudad podría resultar atractivo para un Diablo altivo, que podría celebrar sus reuniones en un ático lugubrío y espacioso cargado con el estilo de tiempos mejores ya olvidados. Los demonios son criaturas territoriales, y los lugares que ocupan reflejan invariablemente su personalidad y su actitud. Planifica atentamente los detalles de tu escenario y crea localizaciones que sugieran un tono determinado o contrasten con la naturaleza de las personas que viven allí. Tampoco es necesario que dediques horas a detallar exhaustivamente hasta el último pormenor. Basta con concentrarse en dos o tres detalles evocadores que creen una imagen memorable en tu mente.

ESTILOS DE JUEGO

Un aspecto importante a tener en cuenta cuando des forma a los detalles de tu crónica es la magnitud y el estilo de las historias que quieras narrar. ¿Seguirá la crónica las elevadas ambiciones de una banda de señores demonios y abarcará así continentes enteros, o se concentrará en las arduas pugnas diarias de un puñado de caídos que se enfrentan a su naturaleza oscura mientras intentan redimir un vecindario atribulado? Demonio comprende un amplio espectro de estilos de juego, desde lo operístico a lo visceral, y resulta práctico determinarla desde el principio qué estilo encaja mejor con la escala de tu crónica.

- **Operístico:** Las crónicas operísticas son aquellas que versan sobre temas a gran escala. Las acciones y las ambiciones de los personajes serán sublimes, y las consecuencias de sus decisiones tendrán importantes consecuencias. El realismo crudo cede el paso a historias dinámicas y heroicas en las que los ángeles caídos recorren la tierra como titanes y naciones enteras son víctima de sus sueños de gloria, dominación y venganza. Las crónicas operísticas se centran mucho más en la naturaleza superior del personaje que en su aspecto mundial y humano. Los esclavos son meros humanos que seducir, utilizar y abandonar. Las relaciones humanas son escasas y espaciadas entre sí, pero sumamente intensas y apasionadas cuando se producen. Las

ciudades son el escenario de las antiguas disputas de los personajes, sus romances prohibidos y sus aterradoras conspiraciones. Cuando triunfan, salvan ciudades enteras de un mal inmensurable; cuando fracasan, el mundo arde a su alrededor y sus seres queridos yacen inertes entre las cenizas... a menudo abatidos por la mano del propio personaje. Las historias operísticas son puro melodrama, pero liberan al Narrador para que se concentre en contar relatos emocionantes y cargados de acción que no requieren toneladas de sutilidad ni atención a detalles mundanos como pagar la factura de la luz.

- **Cinematográfico:** Las historias cinematográficas llenan el hueco que separa lo operístico de lo visceral. Los personajes serán criaturas sobrenaturales con relaciones humanas. En cierto modo, existen entre dos mundos, y sus batallas más cruentas a menudo giran en torno a impedir que esos dos mundos colisionen. Las historias cinematográficas resaltan el contraste entre lo mundano y lo sobrenatural. Los caídos libran batallas dinámicas y desesperadas en las mismas narices de la humanidad, para luego retirarse al amparo de la familia y los amigos para lamerse sus heridas, tanto las físicas como las espirituales. La pugna por equilibrar ambos aspectos de la existencia del personaje proporciona un sinfín de posibilidades para crear potentes historias que combinen el realismo con lo fantástico.

- **Visceral:** Las historias viscerales versan sobre personajes humanos con demonios que acechan bajo su piel. Más que una gesta a nivel mundial o una crónica de deseos enfrentados, la crónica visceral será aquella que se aferre a lo humano en contra de la atracción de lo sobrenatural. Quizá los personajes tengan pocos o ningún recuerdo de su encierro en el Abismo. Quizá ni siquiera sepan que son demonios y se esfuerzen por explicar los hechos milagrosos pero vagamente siniestros que los rodean. Estas crónicas tienen menos de heroicas que de aterradoras, y dan mejor resultado si se dirigen a pequeña escala, concentrándose en la vida de los personajes y el efecto que surte su verdadera naturaleza sobre quienes los rodean. Este enfoque mundano no significa que no puedas pasártelo en grande con los poderes angelicales y las luchas entre antiguos espíritus inmortales, sólo

que el potencial de la crónica provendrá de la lucha de los personajes por desentrañar el misterio de su propia naturaleza.

CREAR LA CRÓNICA

La crónica es esa historia general que quieras contar. Se compone de una serie de historias más pequeñas en las que los personajes de los jugadores son las figuras centrales. Imagínate la crónica como una colección de novelas en la que se relata una historia larga y compleja. Cada libro es una historia en sí, dividida a su vez en capítulos y éstos en escenas. Lo que ocurre en cada una de las historias individuales dependerá en gran medida del transcurso de la crónica en su conjunto. Esta fase del desarrollo es la que más exige y más tiempo ocupa al Narrador. Las crónicas de *Demonio* funcionan mejor si tienen un comienzo, un nudo y un desenlace definido, pues así se proporciona una estructura que aumentará el atractivo y la complejidad de tus historias. Por tanto, deberás detallar esta estructura con antelación para ordenar tus ideas y saber cuándo acelerar el ritmo y crear momentos de tensión durante el transcurso de las ideas individuales. La crónica pierde enfoque y energía si no hay un verdadero final a la vista. Después de tanto esfuerzo, querrás rematar la faena con una buena traca final, no con una simple palmada, ¿no? Echa mano de un bloc o un disquete en el que ir almacenando todas tus ideas mientras perfilas el curso de los acontecimientos para tu crónica. No intentes hacerlo todo de cabeza.

Llegados a este punto, tendrás una buena cantidad de información para guiar tu desarrollo de la crónica. Ahora te falta determinar la dirección que tomarán los acontecimientos y mezclar todos los detalles en un conjunto manejable. El primer paso consiste en elegir un tema dominante. El tema es la idea central que describe el argumento básico de toda la historia. Algunos temas adecuados para una crónica de *Demonio* serían:

- **División de lealtades:** Aunque los caídos han escapado por fin de su prisión, siguen sometidos al servicio de sus amos infernales,





jes del Narrador que lo habiten. Las líneas generales que hayas desarrollado deberían servirte de orientación para determinar qué personajes necesitas y cuándo entrarán en juego. Por ejemplo, en el caso anterior, el Narrador desarrollaría primero los amigos, familiares y seres queridos de los personajes, dedicando tiempo y energía a pulir sus personalidades y relaciones. Conforme avance la partida, el Narrador podrá introducir detalles referentes a los demás demonios de la ciudad, desde caídos aliados a demonios monstruosos con sus propios planes para la población, amén de otros mortales que vayan a desempeñar un papel en la crónica. La cuestión es que tú, el Narrador, no tienes por qué generar todo un mundo en un solo día. Piensa en lo que te va a hacer falta para el punto más inmediato de la crónica, desarrolla esos elementos en detalle y luego pasa a ocuparte de futuros elementos de la partida.

Demonio requiere personajes del Narrador bien definidos para que la crónica sea vivida y emocionalmente potente, sobre todo si hablamos de los esclavos de los personajes, que son tanto su fuente de poder como un práctico instrumento narrativo con el que subrayar el precio del poder y el peligro que supone la naturaleza monstruosa de los demonios. Los esclavos tienen que ser personajes bien definidos y multidimensionales, con sus puntos fuertes y débiles, sus objetivos y sus ambiciones. Siempre que un demonio busque a un humano para forjar un pacto de fe, se forjará también una relación, y a menos que hagas que tus jugadores se esfuerzen por crear y mantener ese lazo, no se lo pensarán dos veces antes de que sus personajes expriman a esos esclavos para extraerles su poder. Retrátalos con detalle y utilizalos para evocar emociones e ideas en tus jugadores.

Los primeros personajes del Narrador que probablemente crees surgirán de las historias de los personajes de tus jugadores. Este es un buen punto de partida, dado que los jugadores te ayudarán a generar ideas acerca de la vida y las características de sus afiliados. Cuando crees tus primeros personajes del Narrador, sigue los pasos siguientes:

- **Imagina un papel:** Todos los personajes desempeñan un papel dentro de tu crónica, incluso ese contable que se dirige a su coche en un lóbrego aparcamiento y es víctima de la voracidad del personaje de uno de tus jugadores. Establece el papel que va a desempeñar ese personaje y determina luego qué cualidades serán necesarias para lo desempeñar satisfactoriamente. Un esclavo en potencia podría encarnar la inocencia, la ambición, el terror o la desesperación. Un antagonista, por el contrario, evocará cualidades como la crueldad, la astucia o incluso la brutalidad. Si vas a crear un personaje demonio, piensa a qué Casa pertenece y cómo afronta su papel en el gran designio de la Creación. ¡Se trata de un Devorador que se ve a sí mismo como un monarca del reino animal, o es acaso una asesina implacable que recoge almas humanas como si arrancara malas hierbas? ¡Con qué facción comulga el personaje, y qué le sucedió durante la guerra para que tomara esa decisión? ¡Cuáles son sus planes ahora que ha escapado del Abismo? ¡Aspira a construir un reino reducido en la Tierra y saciar su apetito, o simplemente desea encontrar la manera de arrasar las murallas del Cielo y vengar a sus compañeros demonios?

- **Dibuja una imagen:** Imagina el aspecto del personaje, teniendo en cuenta las cualidades que hayas elegido. Selecciona una o dos características que te atraigan del personaje. Si tienes en mente al esclavo de uno de los personajes, por ejemplo, la imagen de un hombre alto de fuertes espaldas y prominente nariz rota será fácil de recordar y sugerirá puntos fuertes y débiles desde los que asentar las bases de su relación con el demonio en cuestión.

- **Elige un nombre:** Parece evidente, pero un nombre debidamente escogido aumenta el atractivo del personaje, mientras que un nombre inadecuado podría perjudicar su imagen e incluso reducir el tono general de las escenas en que aparezca. Si cogemos al gorila del ejemplo anterior y lo bautizamos Poindexter, a los jugadores les costará no reparar en el nombre y, de paso, prestarán más atención al personaje y su condición.

- **Edad:** ¡Cuántos años tiene el personaje, y cómo ha afectado su experiencia vital a su forma de ver el mundo? ¡Es joven e idealista, fácilmente susceptible de creer en promesas de poder, o es el tipo de hombre que ha sufrido años de éxitos y fracasos y ya ha sufrido los caprichos del destino?

- **Personalidad:** Elige una o dos palabras que encaren la personalidad del personaje. Al principio, quizás prefieras consultar las Naturalezas y Conductas que se mencionan en el apartado dedicado a la creación de personajes, para luego ampliar tu repertorio de Arquetipos cuando tengas más experiencia. Para hacer personajes interesantes, plantéate escoger tipos de personalidad que contradigan el “papel” que pretendas darles dentro de la crónica. Por ejemplo, si piensas en un archienemigo que vaya a acosar a los personajes de los jugadores a cada momento, podrías desconcertar a los jugadores y hacer del personaje una persona amigable, campechana, o incluso compasiva. Haz que sea alguien que crea que destruir a los personajes es un mal necesario que a la larga beneficiará a todos. Si el personaje que vas a crear es un caído, tu trabajo se complica por el añadido de que básicamente tendrás entre manos una personalidad demoníaca que comparte algunos de los rasgos de su huésped humano. Cuando crees un personaje caído, empieza definiendo la personalidad del demonio. ¡Cómo veía su papel dentro del proceso de la Creación? ¡Qué lo impulsó a rebelarse: el amor por la humanidad, el rencor hacia Dios o la lealtad a Lucifer? ¡De qué manera afectó la guerra a sus convicciones y su opinión sobre la humanidad? ¡Cómo se sintió tras la derrota y el eterno castigo del Cielo? ¡Es un demonio con bajo T tormento o monstruoso? Si lo último, ¡de qué manera se manifiesta su T tormento? Si lo primero, ¡qué rasgos de su huésped mortal reavivó su sentido de la compasión y la moral? Cuando hayas respondido a estas preguntas podrás pasar a definir el tipo de huésped que posee tu demonio. Lo más tentador es crear una personalidad que refleje la del demonio y, en algunos casos, ese será el tipo de personaje que encaje mejor en tu historia, pero puedes crear personajes más sorprendentes y memorables creando contrastes entre el mortal y el demonio. Un Diablo que posea a un político astuto y carismático será eficaz pero algo estereotipado, mientras que un Diablo en el cuerpo de una activa mamá de mediana edad creará un contraste interesante queacentuará los puntos fuertes y las limitaciones de ambas personalidades.

- **Historial:** Todos los personajes importantes de tu crónica tendrán un pasado. ¡A qué conflictos se ha enfrentado el personaje? ¡A quién ha amado u odiado? ¡Hay ahí fuera algún antiguo amante o enemigo que pudiera cruzarse en su camino en algún momento? ¡Tuvo alguna vez un mentor, y cómo afectó esa relación al personaje? Establece el historial del personaje con tanto detalle como juzgues relevante para la historia. ¡Cuáles fueron sus proezas durante la guerra? ¡Con quién sirvió? ¡Era célebre por su heroísmo o infame por su crueldad? ¡Se ganó algún enemigo entre los caídos durante el conflicto? ¡Quién es su amo infernal? ¡Le profesa lealtad todavía?

- **Peculiaridades:** Cada persona es un mundo, y todos, mortales y demonios por igual, tienen ciertas manías adquiridas a lo largo de su vida. Ya se trate de beber la leche directamente del envase o de ir a meditar a la azotea del edificio más alto de la ciudad, estas peculiaridades individuales definirán a los personajes y los harán memorables.

- **Defectos/Debilidades:** Nadie es perfecto. Todo el mundo tiene debilidades o defectos de carácter a los que tiene que hacer frente. Esto cobra especial importancia cuando hablamos de grandes adversarios. Los villanos que nunca cometen errores ni temen a nada son, además de desalentadores, aburridos. Los defectos son las muescas en la armadura del villano que pueden aprovechar los personajes, o proporcionar un nivel añadido de patetismo a un personaje heroico que no sólo se enfrente a otros demonios sino también a los propios.

- **Estadísticas/Habilidades:** Deja esto para el final. Sólo son números. Los personajes del Narrador no tienen por qué crearse con la misma minuciosidad que los personajes de los jugadores. Puedes asignar a un personaje del Narrador los niveles y las habilidades que deseas. Si los personajes no resultan únicos e interesantes, ni siquiera la mejor conjunción de números del mundo conseguirá salvar tu crónica.

El elemento clave para conseguir que un personaje del Narrador sea memorable es evitar los estereotipos. Sería muy cómodo describir a un personaje errante como un “Devorador bestial”, en cuyo caso los jugadores visualizarán una imagen gastada y un conjunto de arquetipos para imaginarse lo que ven. Muy pronto todos los “Devoradores bestiales” con los

que se encuentren los personajes les parecerán iguales, hablarán igual y se comportarán igual. Pon a prueba las expectativas de tus jugadores. Si pones un poco de tu parte, podrás darle un giro personal al personaje para hacerlo único y activar la imaginación de tus jugadores. Piensa en una atildada persona de la alta sociedad poseída por un Devorador destructivo, o en un Diablo encarnado en el cuerpo de un camionero paleto y barrigudo. A veces los estereotipos merecen la pena (sobre todo para desconcertar a los jugadores) pero, por lo general, deberías evitarlos.

À LAS BRASAS

Has dedicado tiempo a perfilar la crónica que quieras narrar, así como a construir el mundo y detallar los personajes que lo habitan. Has visto cómo tus jugadores creaban sus personajes y has aprovechado algunas de sus ideas para darles una parte de autoría en tu creación. Ahora llega el momento de contar la historia. Aquí es donde todo el trabajo de campo da sus frutos y te permite concentrarte en narrar tus historias lo mejor que sepas.

Una vez elegidos los temas y con el perfil de tu crónica en mente, tendrás que decidir qué elementos rodean el preludio del personaje y detallar el suceso que desembocó en su posesión y posterior contacto con los demás personajes de los jugadores. Sin embargo, esto no es en absoluto obligatorio. De hecho, muchos Narradores prefieren comentar simplemente estos detalles con los jugadores y pasar directamente a la acción. No obstante, así se desaprovecha una buena ocasión de contar una historia interesante, y una manera de que tanto los jugadores como el Narrador exploren lo que quizás sea uno de los sucesos más importantes en el desarrollo de un personaje.

Las circunstancias que rodean el preludio de un personaje pueden explicar muchas cosas acerca de la difícil relación entre la identidad del demonio y las vicisitudes de su nueva existencia mortal. ¿Poseyó el personaje a su

huésped mortal en el terrible momento de ser acribillado a balazos, o se coló en las angostas venas de un adicto a la heroína? ¿De qué manera afectan estas experiencias a su perspectiva de este mundo nuevo y terrible en el que ha despertado? Narrar el preludio de cada personaje os permite a tus jugadores y a ti conseguir un montón de información que de otro modo pasaría por alto.

La mejor manera de explorar la fusión de mortal y demonio pasa por concentrarse primero en las últimas horas o días de vida del huésped previos a la posesión. Presenta al jugador las desventuras y tribulaciones mortales de su personaje, desarrollando así sus sueños, temores, esperanzas y anhelos. Por fin llegará el día en que todo se venga abajo: la secuencia de acontecimientos que despoja al mortal de sus últimos vestigios de voluntad. ¿Perderá la batalla contra el alcoholismo, abandonará a su esposa o perderá el control de sus actos por un momento brutal e inexorable? Al construir el pasado del mortal y narrarlo hasta el momento de la verdad, el jugador y tú os haréis una mejor idea de las emociones y relaciones que imperaban en la mente del huésped cuando sucumbió al demonio. De este modo puedes establecer las perspectivas y sensaciones que tengan mayor influencia en la epifanía del demonio.

Ejemplo: Fred crea el concepto de su personaje en tomo a un Verdugo que posee el cuerpo de un joven veinteañero, recién salido de la universidad y enfrentado a los rigores del mundo real. Está casado, y su mujer espera un bebé. El dinero escasea, y Fred decide que la joven familia vive en una zona problemática de la ciudad porque es el único lugar donde pueden permitirse pagar el alquiler. También decide que el hombre tenga dos trabajos y que vaya a ellos en autobús, lo que lo mantiene fuera de casa desde que amanece hasta muy tarde por la noche. No duerme, pasa hambre y tiene siempre los nervios de punta, siempre está preocupado por no saber si llegarán a fin de mes con lo poco que llevan a casa su esposa y él. Susan, la Narradora de Fred, coge el hilo a partir de ahí. Describe una noche fría de principios de inviernos. La nieve y el granizo comienzan a caer mientras el padre de familia de Fred sale encorvado del autobús y arrastra los pies hacia su hogar. Hoy ha sido dia



EVOCACIONES Y NARRACIÓN

Narrar la primera manifestación del saber de un personaje puede suponer todo un reto, sobre todo en aquellas historias en las que el personaje desconozca su verdadera naturaleza. ¿Cómo puede acceder el personaje a unas habilidades que no sabe que posee?

Hay varias maneras de conseguir que un personaje acceda indirectamente a sus poderes. Un método sería que la evocación se manifestara espontáneamente en situaciones de extrema tensión o cuando por un atracador sacaría de repente las garras o desviaría una bala con una ráfaga de viento, o disuadiría a un policía que quisiera ponerle una multa con una labia que hasta ese momento no sabía que tuviera. Aunque las evocaciones a menudo requieren palabras de poder para activarse, no es estrictamente necesario. La necesidad subconsciente del personaje puede bastar para hacer que el poder se manifieste por sí solo. Del mismo modo, puedes hacer que el personaje se descubra mutisando palabras indescifrables que le entumecen los labios y le dejan la lengua dolorida al tiempo que la evocación se manifiesta ante sus ojos. Más adelante, cuando intente recordar qué dijo, podrás construir varias historias en torno a su búsqueda de conocimiento mientras intenta identificar y descifrar las extrañas frases que flotan en su cabeza.

Otro método sería la secuencia onírica. El personaje sueña que vuela y se despierta para encontrarse en lo alto de su tejado, o sueña que invoca un aguacero y se despierta para encontrar su dormitorio inundado de agua. Cuando intente comprender los extraños fenómenos que ocurren a su alrededor, desvelará paulatinamente su verdadera naturaleza.

Por último, si el personaje posee el Trasfondo Mentor, puedes crear situaciones en las que crea ser perseguido por un individuo misterioso que deja caer crípticos indicios sobre su verdadera naturaleza y su poder. Esto proporcionará un montón de oportunidades para narrar espeluznantes encuentros que finalmente deberían tentar al personaje a descubrir si las insinuaciones del desconocido resultan ser ciertas.

alcanzar un clímax satisfactorio. Hay dos tipos de argumentos. Los argumentos principales son historias que forman parte integral de tu crónica e impulsan toda la aventura hacia delante. Los argumentos secundarios son historias inconexas que quizás no tengan nada que ver con la crónica, pero contribuyen a aumentar el grado de diversión. La mejor manera de dirigir una crónica consiste en intercalar argumentos secundarios entre tus argumentos principales para dar un momento de respiro entre sucesos de relevancia y permitirte poner a prueba ideas interesantes sin poner en peligro la integridad de tu historia principal.

Para definir tus argumentos principales, piensa en el perfil de tu crónica y busca en él posibles sugerencias acerca del paso siguiente que necesita dar tu historia. El perfil que crearas para la crónica estarás ahí para facilitarte indicadores con los que crear y dirigir el caudal de tus argumentos principales.

Con los argumentos secundarios, todo vale. Si tus jugadores se las han visto y deseado para superar una serie de argumentos principales complicados y peligrosos, quizás vaya siendo hora de introducir algo siniestramente divertido para liberar tensiones. ¿Qué tal si se topan con una banda de cazadores de demonios que compensan su falta de habilidad y conocimientos con un entusiasmo sin freno y una tonelada de armas improvisadas? Si los personajes comienzan a tomarse a la ligera su existencia infernal, podrías crear una historia relativa a un familiar o amante mortal que haya caído bajo el yugo de un demonio monstruoso. Los argumentos secundarios van bien para experimentar y sirven de estación de tránsito entre los argumentos principales.

Cualquier argumento debería poder resumirse en un par de frases. A continuación tienes algunos ejemplos:

de paga y, con el cumpleaños de su mujer a la vuelta de la esquina, se ha rascado el bolsillo y le ha comprado unos pendientes que ella había estado mirando en el centro comercial. Está tan cansado y tiene tanto frío que tío repara en las cinco siluetas que surgen de las sombras de un callejón cercano y comienzan a caminar tras sus pasos.

Los atracadores se le echan encima cuando abre la puerta de su portal. Antes de darse cuenta, lo tiran al suelo del vestíbulo y casi lo matan a patadas. Indefenso, ve cómo los hombres registran sus bolsillos y le quitan el dinero, las llaves y el regalo para su esposa. Sonriendo como perros salvajes, los ladrones suben las escaleras hacia su apartamento. La rabia, la frustración y la vergüenza son abrumadoras, y Susan y Fred convienen que éste sea el punto de ruptura. Su espíritu está vacío, y hacia ese vacío se precipita Lharel, Feroz Caballero de la Legión de Ébano. Teniendo en cuenta las circunstancias del preludio del personaje, Fred estima que Lharel se siente fuertemente afectado por el amor que profesa su huésped a su esposa y su desmesurado odio hacia los criminales de todo tipo, pero sobre todo hacia los atracadores y ladrones. Cuando se escuchan los primeros gritos en el hueco de la escalera, Lharel se pone en pie con decisión, con el cuerpo envuelto en jirones de niebla. El caballero caído se yergue sediento de venganza.

Cuando los personajes se hayan adentrado en sus vidas humanas, aún quedará por ver cómo llegan a formar un grupo. Presentar a los distintos personajes y ver cómo se forja su relación a lo largo de la primera historia puede proporcionar a los jugadores valiosa información sobre la química del grupo y allanar el terreno para posibles conflictos. La manera en que llegue a reunirse un grupo de personajes dependerá en parte de la clase de grupo que vayan a formar. Aquí tienes algunos ejemplos:

- **Heraldos del Infierno:** Todos los personajes profesan lealtad al mismo señor infernal, y su regreso a la Tierra ha sido coordinado para garantizar que aparecerán en el mismo momento y lugar. A partir de ahí, tendrán que desempeñar las tareas encomendadas por su señor, aunque quizás a los personajes se les ocurran otros planes cuando se vean libres de su férreo control. Este enfoque podría llamarse el método por defecto para reunir a un grupo de demonios, puesto que así pueden pertenecer a distintas Casas y facciones sin dejar de compartir un trasfondo y una historia comunes que permitirá a los jugadores meterse de lleno en la historia.

- **Verdaderos creyentes:** Similar al método anterior. Todos los personajes pertenecen a la misma facción y son enviados a la misma zona por los antiguos de la facción para cumplir los objetivos del grupo.

- **Los perros y el cazador:** Este método reúne a los personajes para conseguir sobrevivir en una ciudad atestada de lacayos mortales y demoníacos de los Encadenados. O bien los personajes son unos recién llegados y resultan capturados de inmediato, lo que los unirá y les dará un motivo inmediato para colaborar en su huida, o bien se tropiezan los unos con los otros más o menos casualmente cuando se crucen sus caminos mientras huyen desesperadamente de sus perseguidores.

- **Regreso a los escombros:** Los personajes se ven atraídos al emplazamiento del que fuera su hogar durante la guerra y sus caminos se cruzan. Este escenario puede ser tan específico como las ruinas de un bastión infernal oculto o tan genérico como un amplio valle fluvial que en el pasado formara parte de una trinchera submarina. Esta opción admite personajes de distintas Casas y facciones, pero también da pie a las historias compartidas que crean antiguas relaciones y rivalidades.

- **Parias:** Los personajes se encuentran en una ciudad controlada por un poderoso grupo de demonios monstruosos, lo que los obliga a unirse en aras de la mutua supervivencia.

CREACIÓN DE HISTORIAS

Hay varios elementos clave para el proceso narrativo que deberías tener en cuenta cuando desarrolles tus historias. Estos son: El argumento, el conflicto, el escenario y el tono.

El argumento es la secuencia de sucesos y acciones que siguen los personajes desde el principio hasta el final. La primera pregunta que deberías hacerte cuando te dispongas a diseñar una historia es cuál va a ser el argumento. Como ocurre con la crónica, deberás tener una idea muy clara de hacia dónde irá la historia y cómo piensas construir la acción para

- Un demonio monstruoso llega a la ciudad y empieza a sembrar el terror, por lo que es preciso que los personajes entren en acción.
- Los personajes reciben la visita de un Malefactor que necesita ayuda para encontrar un artefacto perdido en la Guerra de la Ira.
- La ciudad de los personajes se ve invadida por un grupo de siervos Encadenados que pretenden esclavizar o destruir a todo demonio que se cruce en su camino.

Si no puedes explicar la idea principal de la historia en un par de frases, probablemente se deba a que intentas hacer demasiadas cosas al mismo tiempo. Concentra tus ideas en una o dos acciones principales y desarrolla el transcurso de los acontecimientos a partir de ahí.

Es del todo posible incluir un argumento dentro de otro argumento, una historia secundaria paralela a la historia principal que estés contando y que implique a uno o más personajes. Estos subargumentos van bien para el desarrollo de los personajes, pues proporcionan conflictos u obstáculos añadidos que complican la resolución de la trama principal. Un subargumento podría estar relacionado con la aparición de un antiguo amante del personaje, esclavizado por el antagonista principal del grupo, o quizás se ordene a un integrante del grupo que actúe en contra de algunos compañeros de su Casa o facción, lo que le obligará a decidir a quién profesa lealtad. Si se ha dedicado el esfuerzo suficiente a la creación de los personajes de los jugadores, muchas de las historias que crees tendrán complicaciones añadidas para algunos miembros del grupo. Aprovecha estos subargumentos siempre que te sea posible, mientras no perjudiquen el conjunto de la historia principal. Al introducir el trasfondo (o las relaciones actuales) de un personaje en tus historias, mezclas las ideas del jugador en la crónica e implicas activamente a ese jugador en el proceso de narración.

Cuando hayas determinado el argumento de tu historia, deberás concentrarte en el conflicto principal. El conflicto representa obstáculos o fuerzas opuestas que deberán superar los personajes para resolver el argumento. El conflicto puede emanar de distintas fuentes, tanto dentro como fuera del grupo de juego. Supongamos que los personajes se enfrentan a un demonio monstruoso que tiene en jaque a su ciudad. Podrían intentar plantarle cara directamente, o mejor aún, podrían socavar su poder atacando a sus esclavos. Los personajes con un bajo Tormento podrían poner objeciones a lo que básicamente sería una serie de asesinatos a sangre fría, creando así un conflicto en el seno del grupo. Siempre que sea posible, los Narradores deberían fomentar esta clase de dilema interno. Más que cualquier otro tipo de conflicto, el conflicto moral supone un obstáculo que el personaje no podrá superar empleando simplemente la fuerza bruta. Deberá pensar, y ése es el mayor reto posible.

Pueden surgir conflictos en todo tipo de combinaciones. Algunas de las más obvias serían:

- **Choque de ángeles:** Los caídos y los demonios monstruosos batallan por el control de una ciudad o región.
- **Roce de facciones:** Las facciones competitoras luchan por lograr sus objetivos a costa de sus rivales.
- **Rencores del pasado:** Dos señores demonios enfrentan a sus siervos entre sí para zanjar una disputa que podría remontarse a la Guerra de la Ira.
- **Contra los dioses oscuros:** Los personajes se embarcan en una campaña con el objetivo de desbaratar los planes de uno de los Encadenados y sus secuaces.
- **La milicia eclesiástica:** Los personajes sufren el acoso de un grupo de cazadores de demonios que pretenden exorcizarlos, o peor aún, capturarlo para su posterior estudio.

Con el argumento y sus conflictos firmemente en la cabeza, puedes determinar los elementos del escenario y el tono de tu crónica. El escenario es algo a tener en cuenta para cada historia tanto como para la crónica en su conjunto. Los detalles bien elegidos pueden evocar imágenes e impresiones que aumentan el impacto de la historia que quieras contar. Intenta que el escenario represente las sensaciones que juzgues apropiadas para la historia. Por ejemplo, supongamos que quieras que los personajes entren en la guarida de un poderoso demonio. Seguro te imaginas la guarida y a la criatura que la habita, quieras que los personajes se sientan indefensos y desesperados:

Las escaleras del refugio están abarrotadas, aunque sea medianoche. Los vagabundos sin hogar se sientan en ellos solos o en grupo, farfullando y vigilando la calle con ojos vidriosos y furtivos. Al otro lado de las maltrechas puertas de madera hay un espacioso salón lleno de formas silenciosas e inmóviles. Algunos duermen envueltos en capas de ropa mugrienta, aferrados a bolsas de basura en las que guardan sus enseres. Otros están sentados en las esteras o apoyados en la pared, mirando sin ver, con expresión ausente, como si pugnaran por recordar quiénes son y cómo han llegado a esta existencia carente de significado. Al otro lado de la sala, más allá de los fríos y vacíos peroles de sopa, bosteza un lóbrego umbral que da a las escaleras que conducen a los aposentos del demonio.

Crear el tono de la historia va de la mano con la elección del escenario, puesto que se refiere de nuevo a la clase de atmósfera que deseas transmitir a los jugadores. Si el escenario consiste en un entorno evocador para la historia, el tono será la manera en que decidas describir ese entorno y las acciones de los personajes en él. El secreto para evocar el tono adecuado consiste en enfatizar aquellos detalles que compongan la imagen que pretendas plasmar, en detrimento de otros. Por ejemplo:

- **Miedo:** Para evocar un tono de miedo, haz hincapié en imágenes de indefensión, vulnerabilidad y horror. *Los niños os observan con los ojos vidriosos y desorbitados por el horror. Huyen en estampida cuando os acercáis, sollozando mientras se cobijan entre las sombras. Todos ellos evitan la puerta de hierro que acecha al otro lado del sótano.*
- **Ira:** Para evocar la ira, enfatiza los detalles de violencia, frustración y ultraje. *Alguien grita en medio de la multitud, un sonido de pura rabia, al tiempo que se hace añicos una botella contra la puerta de un coche. El escaparate de una tienda se rompe y el sonido de los puñetazos y los porrazos amortiguados por la can te comienzan a resonar en la calle.*

• **Soledad:** La soledad se evoca con imágenes de abandono y desamparo. *El cine ha conocido días mejores; ahora su marquesina está apagada, y las ventanas de la taquilla se rompieron hace tiempo. En una de las paredes amarillean los carteles protegidos por mugrientos cristales, celebrando el estreno de éxitos de antaño y presentando exóticas estrellas de las que ya nadie se acuerda.*

• **Desesperación:** La desesperación y la angustia emanan de imágenes de impotencia, esperanzas perdidas e inocencia corrompida. *Construyeron el paseo entablado a comienzos de siglo para los amantes y los niños, con atracciones de feria de vivos colores y puestos que vendían dulces y confites a orillas del mar, o que ofrecían premios con los que tentar al incauto. Ahora las atracciones se ven hembrosas y descoloridas, sus esqueletos crujen al sentir la fría brisa marina, y las únicas almas que deambulan entre las barracas cubiertas de pintadas son los indigentes, a los que sólo les importa encontrar un lugar donde cobijarse y algo que beber.*

Un escenario y unos detalles cuidadosamente elegidos tocarán la fibra de los jugadores, se les meterán bajo la piel y les proporcionarán imágenes inolvidables que harán de la experiencia de juego algo más tangible e inmediato.

Cuando hayas definido estos elementos tendrás que unirlos en escenas individuales que enganchen a los jugadores, preparar el escenario para la acción, conducir la acción a su clímax y resolver la historia de modo que se aten todos los cabos sueltos y se allane el terreno para la siguiente historia.

• **El gancho:** El primer paso de cualquier historia consiste en implicar a los personajes y suscitar su interés y su curiosidad. El gancho podría ser un desconocido que solicite la ayuda de los personajes, una súbita invitación a la corte de un príncipe o ser testigos de un acontecimiento tan inesperado como sobrecogedor. Deberías crear tus ganchos argumentales para que apelen directamente a la personalidad y el trasfondo de los personajes. Por ejemplo, un personaje en posesión del cuerpo de un detective podría sentirse atraído hacia la historia por obra de un misterioso asesinato o robo que ponga en marcha los acontecimientos de la historia. Si un personaje tiene ambiciones políticas, debería sentirse atraído por una historia que sugiera oportunidades de promoción o ascenso frente a sus competidores.

• **Preparar el escenario:** Cuando hayas captado el interés de los personajes, tendrás que introducirlos en la historia y desencadenar los retos que los aguarden. Sin embargo, procura no poner de golpe todas tus cartas sobre la mesa. La mejor manera de suscitar el interés de los jugadores consiste en proporcionarles una sola pieza del rompecabezas a la vez. Deja que

intuyan qué tienen que conseguir, dales un objetivo inmediato hacia el que encaminar sus esfuerzos y sugiéreles lo que los aguarda. Si los jugadores son listos, intentarán mirar hacia delante e intuir adonde los llevan sus actos. Si no, estarán abiertos a todo tipo de giros argumentales y complicaciones que harán más interesante la historia.

Por ejemplo, supongamos que los personajes se enteran que un niño ha sido secuestrado por un demonio monstruoso. Podrían sentirse impulsados a rescatar al pequeño por diversos motivos personales. Un personaje podría sentir un fuerte instinto protector hacia los niños. Otro podría querer rescatarlo simplemente para frustrar los planes del secuestrador. Al principio, lo único que sabrán es la identidad del pequeño y algunos datos relativos al secuestro. A partir de ahí deberán averiguar la identidad del secuestrador y sus motivos, lo que puede añadir nuevas implicaciones a la historia. ¿Y si el secuestrador es un caído de gran poder cuyo favor lleven buscando los personajes desde hace tiempo? Desbaratarán sus planes en ese caso, echando a perder así sus anteriores esfuerzos?

• **Construir la acción:** Conforme avancen los jugadores, los retos a los que se enfrenten sus personajes deberían ser cada vez mayores, quizás con alguna sorpresa añadida para complicar aún más las cosas. Cuando diseña una historia, introduce algunas complicaciones ocultas que los jugadores ignoren y que sólo puedan descubrir con algo de iniciativa y previsión. Por ejemplo, el demonio al que quieran enfrentarse los personajes podría haber contratado recientemente a varios guardaespaldas de lujo, o el contacto mortal que supuestamente iba a proporcionar información y ayuda a los personajes podría ser en realidad el esclavo de uno de sus adversarios. Intenta tirar de alfombra bajo los pies de los personajes al menos una vez a lo largo de la historia, pero dales la oportunidad de hacer frente al problema si utilizan la cabeza y demuestran tener recursos. Mientras aumente la dificultad y se acumule la tensión, podrás construir la acción hasta su dramático final.

• **El clímax:** El final tiene que ser digno de las penalidades que hayan tenido pasar los personajes para llegar a él. Esta es la regla de oro de la Narración. Los anticlímax dan buen resultado en las novelas, pero no cuando un grupo de personas lleva horas esforzándose por lograr su objetivo. Cuanto más tengan que soportar los jugadores y sus personajes, más dramático tendrá que ser el clímax para que no se sientan decepcionados. Un clímax operístico debería ser algo legendario; los personajes derrotan a sus enemigos, se enfrentan a la adversidad y triunfan gracias a una combinación de talento y sacrificio personal: cuando esté dicho todo, habrán cambiado el mundo. El clímax cinematográfico tendrá una menor magnitud, pero será igual de intenso. Los sucesos de la crónica discurrirán hacia un final apoteósico lleno de acción: los personajes arrebatan el control de una ciudad de las garras de un usurpador, o derrotan a un Encadenado y a sus esbirros de una vez por todas. El clímax de una crónica más visceral suele ser algo muy inmediato y personal. Los personajes se enfrentan a su Tormento y lo superan o ven cómo sus vidas son consumidas por las llamas. Tendrá más que ver con las decisiones que tomen los personajes y cómo éstas cambian su existencia.

• **Resolución:** También llamado causa y efecto, éste es el punto de la historia en que los personajes ven los efectos de sus acciones y resuelven todos los cabos sueltos que hayan ido dejando por el camino. Este es un paso del proceso narrativo en el que resulta fácil dejar a un lado el juego de rol en sí y mantener una sesión de preguntas y respuestas con los jugadores. A ser posible, intenta narrar el desenlace de la historia, deja que los jugadores vean el resultado del trabajo de sus personajes. Si salvan un colegio o una iglesia de un demonio monstruoso, busca la manera de hacer que visiten de nuevo el lugar más tarde y experimenten cómo sus acciones lo han cambiado para bien... o para mal. Este desenlace ayuda a dar credibilidad al entorno de juego al tiempo que mantiene el interés y la curiosidad de los jugadores.

EJEMPLOS DE HISTORIAS

A continuación te ofrecemos algunas sugerencias que ilustran distintas combinaciones de conflicto, argumentos y subargumentos que podrás emplear en tus crónicas:

• **La ciudad de los niños perdidos:** Los niños escapados de sus hogares desaparecen de las calles en las proximidades de la estación de autobuses de la localidad, y la ciudad se ve impotente para atrapar a los culpables. A veces se encuentra el cadáver de alguno de estos pequeños, víctima de asesinato y mutilación ritual; a veces, la víctima no vuelve a ser vista. Los culpables pueden ser demonios monstruosos, siervos de un Encadenado que busquen un recipiente adecuado para contener la esencia de su señor, o incluso una banda de cazadores de demonios ignorantes que intentan "salvar" del mal a los niños de la calle.

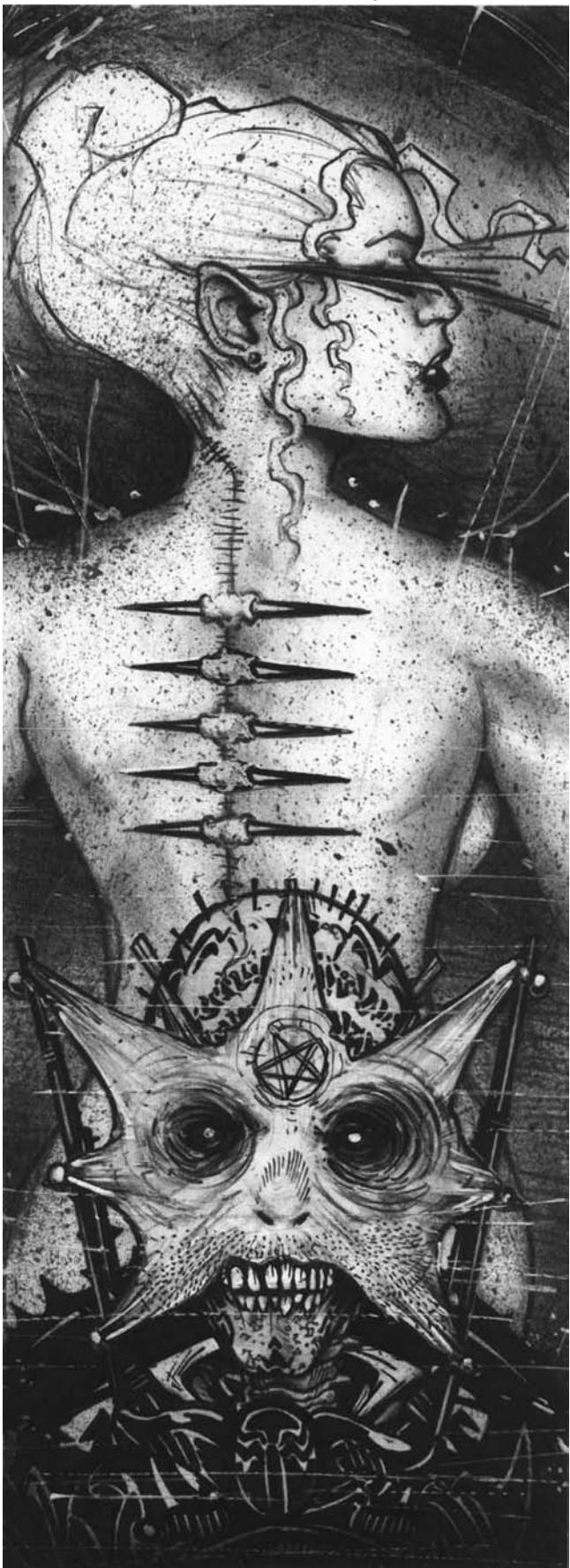
• **La candidata:** Es temporada de elecciones y los medios de comunicación se hacen eco del meteórico ascenso de una popular candidata que ha tomado la ciudad por sorpresa. Su carisma y su encanto seducen incluso a sus oponentes más estoicos, y sus opiniones sobre los temas más controvertidos no hacen sino aumentar su popularidad entre el público. De alguna manera ha conseguido que no la salpique ningún escándalo, aunque corre el rumor de que dos periodistas que investigaban su pasado han abandonado esa iniciativa repentinamente: Uno se ha unido a su equipo de campaña y el otro se ha apartado definitivamente del mundo de la prensa. ¿Se trata de un demonio, o de una mortal al servicio de un demonio? ¿Habrá que detenerla antes de que llegue al poder? Si no es más que lo que parece, una política nata con un enorme potencial para el liderazgo, ¿podrán impedir los personajes que acabe siendo esclavizada?

• **Escalera hacia el cielo:** En la peor parte de la ciudad hay una iglesia que lleva años erigida en bastión de fe inmersa en un mar de violencia, degradación y desesperación. Ahora, la cruzada contra las drogas y la prostitución que libra el sacerdote de la localidad le ha granjeado las iras de una o varias bandas de la zona, que están perversamente empeñadas en aterrizar a la iglesia y sus feligreses. Tanta coordinación resulta francamente inusitada en un grupo de aparentes rivales... a menos que los dirija un poder superior. ¿Qué bando elegirán los personajes? ¿Intentarán proteger al sacerdote del misterioso demonio y su aparentemente inagotable suministro de pandilleros, o se aliárán con el demonio en contra de la iglesia? Para darle un giro interesante, ¿y si el sacerdote es en realidad el malo de la película y está utilizando su influencia para sembrar la discordia y la corrupción en el seno de la comunidad, mientras el demonio intenta frenarlo con las únicas armas que tiene a su alcance?

• **Maleficio:** Uno o más personajes reciben la llamada de un antiguo compañero de armas, un demonio recién llegado a la Tierra que ha caído en manos de un grupo de cazadores de demonios. El demonio está siendo sometido a ritos de exorcismo y busca ayuda desesperadamente, pero sólo puede proporcionar vagos indicios acerca de su localización. ¿Podrán los personajes seguir la pista a los cazadores de demonios y liberar a su camarada antes de que sea demasiado tarde?

• **Reglas de lealtad:** Un grupo de poderosos demonios ha llegado a la ciudad con la intención de sojuzgar o expulsar a todos los caídos que encuentren y reclamar así el gobierno del territorio. ¿Aunarán fuerzas los personajes para declarar la guerra a los intrusos, o escogerán una vía más diplomática e intentarán forjar una ventajosa alianza con los invasores? Esta historia bien pudiera ser el comienzo de una pequeña crónica, en la que los personajes medirán el poder de sus oponentes y explorarán la senda de la diplomacia, la intriga y el combate para resolver la situación.

• **Deuda de sangre:** Los amos infernales de los personajes quizás sigan encerrados en el Abismo, pero todavía pueden acceder a la mente de sus siervos y ordenarles que cumplan ominosas tareas. En este caso, uno o más (si comparten el mismo amo) personajes jugadores serán contactados y se les ordenará encontrar al vasallo de otro señor infernal, con el que su señor mantiene una antigua deuda de sangre. Deben sabotear los esfuerzos de su lacayo, sean cuales sean, y expulsar al desventurado demonio de vuelta al Pozo. El caído en cuestión ha poseído el cuerpo de una enfermera que trabaja en un hospital de la zona y utiliza sus poderes para proteger a sus pacientes. ¿Llevarán a cabo sus órdenes los personajes (su amo no puede obligarlos mientras siga estando preso en el Inferno), o encontrarán otra manera de satisfacer los deseos de su amo?



• **Reliquias del pasado:** Los personajes son abordados por un Malefactor que solicita su ayuda para recuperar una reliquia que se encuentra en la mansión de un coleccionista local. Según el Malefactor, la reliquia data de la Guerra de la Ira y es un poderoso instrumento en manos de quien sepa utilizarla, aunque el demonio se mostrará esquivo en lo referente a qué es y qué puede hacer exactamente ese ingenio. Para complicar aún más las cosas, el coleccionista será a su vez un esclavo al servicio de otro Malefactor, y habrá adquirido ilegalmente la reliquia hace poco en una excavación arqueológica en la India.

• **La última fortaleza:** Las leyendas populares hablan de misteriosas desapariciones en las colinas que bordean la ciudad. Se ven luces extrañas en plena noche, apariciones misteriosas y desapariciones aún más misteriosas que se registran en la localidad desde hace años. ¿Se trata en realidad de antiguas leyendas, o señalan estos hechos la existencia de una antigua fortaleza rebelde oculta en las estribaciones montañosas? De ser eso cierto, ¿qué antiguas reliquias —y peligros— aguardan a quienes osen buscar la fortaleza oculta? Esta historia será un buen principio para tu crónica si quieras que los personajes dispongan de un cuartel general en el que poder refugiarse entre historia e historia.

PRESENTACIÓN DE NUEVOS PERSONAJES

Durante el transcurso de cualquier crónica, el elenco de personajes principales es probable que cambie. Los demonios pierden sus huéspedes mortales y son arrojados de vuelta al Abismo, sucumben a su Tormento y escapan al control de los jugadores, o los mismos jugadores abandonan a veces la partida y son reemplazados por otros nuevos. Presentar personajes nuevos en un grupo ya establecido puede resultar problemático desde el punto de vista argumental. ¿Cómo encuentran a los demás personajes? ¿Qué impulsaría a los otros personajes a aceptar a un desconocido en su seno? ¿Qué motivo podría tener el grupo para confiar sus secretos al recién llegado, y viceversa?

Una de las formas más sencillas de atraer al personaje nuevo al grupo consiste en enviarlo literalmente a él vía uno de los señores que todavía están atrapados en el Abismo. Una manera de crear una relación entre el recién llegado y el grupo sería que ese señor infernal en cuestión fuera además el amo de uno o más personajes ya establecidos. El recién llegado será dirigido al lugar donde reside el grupo para así localizarlo con relativa facilidad. Puedes hacer que el personaje porte un mensaje de su señor al grupo a modo de presentación, creando así una base conveniente para su aceptación.

Otra posibilidad sería un encuentro fortuito provocado por el uso de los poderes Celestiales. Gracias a su conciencia de lo sobrenatural, los caídos pueden detectar el uso de saberes o el gasto de Fe a mucha distancia. Cuando surja una situación que obligue a algún miembro del grupo a emplear dramáticamente sus poderes, podrás hacer que el recién llegado detecte el fogonazo de Fe y lo aproveche para seguirles la pista, aunque sólo sea impulsado por la curiosidad. Si el nuevo llega a tiempo de contribuir a los esfuerzos del grupo, digamos ayudando a derrotar a una banda de cazadores de demonios, el grupo tendrá motivos para darle una calurosa bienvenida.

Si la crónica está ambientada en un lugar en el que combatieron los personajes durante la guerra, también es posible que el nuevo personaje sea un antiguo camarada de armas que se ha sentido atraído a ese lugar tentado por la misma sensación de familiaridad que el resto del grupo. Las antiguas relaciones son una excelente manera de integrar rápidamente a los personajes nuevos e inspirar nuevas historias que giren en torno a antiguas amistades, rivalidades o deudas de honor.

NARRAR LA MISTORIA

No basta con diseñar una buena historia, tiene que estar bien narrada, presentada con detalle y energía. Cuando narres tu historia, intenta aprovechar al máximo las siguientes cualidades:

• **Cualidades:** Haz que cada escena sea rica en detalles. La calidad de tus descripciones influirá en todo, desde el tono que intentes trasmitir a la acción de un tiroteo brutal. Describe a la gente, los lugares y las actividades de modo que apeles a todos los sentidos de tus jugadores. Cuantos más detalles proporciones, más fácil resultará imaginarse la escena y más vida ganarás.

• **Caracterización:** Dota de individualidad a los personajes del Narrador. Para ti es diez veces más difícil que para los jugadores, puesto que ellos sólo tienen que concentrarse en un personaje, mientras que tú tienes todo un mundo en tus manos. La cantidad de atención que puedes dedicar a cada personaje dependerá, naturalmente, de lo importante que sea para tu crónica. Los personajes principales deberían ser tratados con toda la profundidad y el detalle de un personaje jugador. Métete en la cabeza de tus personajes, utiliza sus historias para determinar qué clase de personalidad podrían tener. Dales odios, miedos y aficiones. Para los personajes secundarios, resalta algunas características emblemáticas. Haz que sean atolonados, o neuróticos, o lo que sea. No tengas miedo de valerte de pequeñas manías que observes en la gente que te rodea en la vida real.

• **Diálogo:** Esto va de la mano con la caracterización, y es posiblemente la habilidad más importante que debe dominar un Narrador. Cuando los personajes hablen con alguien durante la partida, ya sea dentro del grupo o con un personaje del Narrador, interpreta la conversación. Así darás una mayor profundidad a tus personajes y harás que la experiencia resulte más inmediata con diálogos, expresiones y lenguaje corporal. Da a cada personaje una voz peculiar y gestos apropiados para su personalidad. Interpretar el diálogo no resulta sencillo, se necesita agudeza mental y talento para la improvisación, y algo de valor si te cohíbes fácilmente. No te pongas nervioso: estás jugando una partida con los amigos. Anima a los jugadores a participar, repartiendo si quieres puntos de experiencia añadidos al final de la sesión entre aquellos jugadores que más se hayan metido en la piel de sus personajes. La conversación es un arte y una habilidad, y mejora con la práctica.

• **Acción:** Haz que tus escenas de acción sean dinámicas y explosivas, que los huesos crujan, la sangre salpique, que truenen las pistolas y los objetos estallen en mil pedazos bajo una lluvia de balas. Procura tirar cuan' los menos dados mejor durante el combate, interpreta los resultados rápidamente y lántate luego a describir la escena con toda trepidación ("El Verdugo se levanta como el viento que precede a la tormenta, envuelto en jirones de niebla y tinieblas, y ase entre sus pálidas manos el rostro de Azrael. El Diablo se convulsiona de dolor cuando el contacto con el Verdugo comienza a drenar la vida de su forma mortal"). El elemento clave es la intensidad de la experiencia. No tengas miedo de dejar sin concretar algunos resultados con tal de mantener el ritmo endiablado de la acción.

• **Misterio:** Ten a los jugadores en vilo. Nada en el Mundo de Tinieblas es lo que parece, y da resultado hacer hincapié en este punto con giros argumentales, trácticas y complicaciones ocultas en tus historias.

• **Influir en los acontecimientos:** En Demonio se trata de contar una buena historia, para lo que se requiere una planificación cuidada y una idea de hacia dónde conducen los acontecimientos de tu crónica. El problema es que a veces los jugadores te saldrán con imprevistos. Quizá pasen por alto esa pista tan obvia que desvela el misterio central de la crónica, o puede de que encaminen sus pasos en una dirección completamente inesperada y se topen con una parte de la historia que aún no estaba reservada para ellos. Peor aún, a lo mejor a uno de ellos le sonríe la suerte en una batalla y mata al archivillano alrededor del que pensabas ambientar tu próxima docena de partidas. No existen soluciones fáciles para estos problemas, pero básicamente tendrás dos opciones. O bien puedes rodar con el impacto y adaptarte a los cambios, o bien puedes hacer gala de tus poderes divinos

para eludir el problema por completo. Por regla general, lo mejor será dejar cabos sueltos sólo si así se beneficia el conjunto de la partida. Si los personajes omiten información crucial, guíalos de vuelta hacia ella. Si te gustaría que tu villano favorito muriera de forma más espectacular, amaña sus tiradas de absorción y permite que se escabulla cojeando. No abuses de este tipo de concesiones. Es un privilegio del que gozas como Narrador, pero si abuses de él convencerás a los jugadores de que sus personajes en realidad no pintan nada, lo que echaría a perder la partida.

LOS DIEZ MANDAMIENTOS

El arte de la narración es un proceso, como una empresa artística, y al principio quizás te parezca una tarea abrumadora. Sin embargo, los elementos principales que debes recordar pueden dividirse en cinco "debes" y cinco "no debes".

Debes...

- **Implicar a los jugadores siempre que te sea posible:** Incorpora sus ideas y trasfondos a tu ciudad y tu crónica. Esto te aliviará de parte de la carga que supone crear todo un mundo tú solo y dará a los jugadores un mayor protagonismo en la historia que cuentes. En última instancia, los jugadores deberían ser los pobladores más importantes —aunque no necesariamente los más poderosos— de tu crónica.

- **Acomodarte a las expectativas de los jugadores:** Recuerda, también es su juego. Te hará falta saber más o menos qué clase de partida quieren jugar los personajes antes de desarrollar tu crónica.

- **Planificar las cosas con antelación:** Cuanta más información hayas preparado antes de que comience la partida, más atención podrás dedicar a contar la historia. Si te has tomado tu tiempo para pensar en los diversos quiebros y recodos de la historia, podrás lidiar mejor con las inevitables improvisaciones de los jugadores.

- **Anteponer la historia a las reglas:** No permitas que la historia que quieras contar se resienta por culpa de las reglas. Puedes dictarlas e infringirlas a tu antojo, siempre y cuando sea en beneficio de la partida y los jugadores vayan a pasárselo mejor.

- **Emplear la descripción, el diálogo y la acción:** Haz tu mundo más vivo con descripciones vibrantes que apelen a la vista, el oído, el gusto, el olfato y el tacto. Fomenta la interpretación representando las distintas conversaciones y dando una voz característica a cada personaje. Aprovecha la acción para mantener el ritmo y dotar de dinamismo a tu historia.

En cambio, no debes...

- **Utilizar estereotipos:** No hay nada que perjudique tanto a una crónica como un interminable desfile de personajes de cartón piedra calcados los unos a los otros.

- **Olvidarte de la recompensa:** Si los jugadores se esfuerzan y toman decisiones inteligentes, el éxito de sus personajes deberá ser proporcional a los desafíos a los que se hayan enfrentado. De lo contrario, se sentirán estafados.

- **Contártelo todo a los jugadores:** Gran parte del interés de la partida reside en el misterio, en las partes de la historia que ocultan a los jugadores y que sus personajes tendrán que descubrir por sí solos.

- **Abusar de tu poder:** Eres el árbitro final de los acontecimientos y tu palabra es la ley, pero no puedes utilizar esta autoridad para obligar a los personajes a hacer lo que tú quieras que hagan. Se trata de un juego, su objetivo es divertirse, y todo el mundo debería pasárselo bien, tanto si sigue el guion como si se lo salta.

Sucumbir al pánico: Si los jugadores tiran de la alfombra bajo tus pies, no tengas miedo de solicitar un descanso y emplear un momento en poner en orden tus ideas. Al principio será algo habitual, pero al cabo de un tiempo serás capaz de manejar cualquier situación imprevista que surja.



Las cicatrices que le había dejado el demonio harían de Jack Milton el cebo perfecto. A veces saboreaba lo irónico de la situación; a veces sentía deseos de volarse la tapa de los sesos.

Las gruesas y undosas cicatrices de quemaduras que le deformaban el perfil izquierdo del rostro y el cuello garantizaban que jamás entraría a formar parte de la Gente Guapa, pero la entrada al club había dejado de ser un problema desde que matara al portero con una buena cantidad de billetes. Encontrar una mesa era sencillo; ocuparla él solo era más sencillo todavía. Desde que se sentara, al menos tres personas se le habían acercado para invitarle a un trago o para presentarse, atraídos por el lujo de sus ropas y el diamante que le adornaba el moníque. Las veía aproximarse con cierto interés, curioso por conocer su reacción cuando repararan en su cara. Era fácil darse cuenta de cuándo ocurría: sus expresiones, hasta entonces cordiales y francas, se retorcían como si les hubieran propinado un puñetazo en el estómago. Abrián mucho los ojos y se les marchitaba la sonrisa. Como asiduos de los clubes, todos ellos se apresuraban a apartar la mirada y pasaban de largo a buen paso.

Esperaba a alguien cuya expresión no se alteraría. Alguien que lo querría por lo que era.

Milton no la vio acercarse. Atacó su cuarto vodka con tónica y, para cuando hubo posado de nuevo el vaso, ella estaba de pie al otro lado de la mesa, sonriendole con aquellos ojos del color del mar revuelto. Era preciosa. Aun cuando Jack sabía qué esperarse, verla le hizo contener el aliento. Por un fugaz momento se olvidó de sus cicatrices y sus pulmones apergaminados y se preguntó qué había hecho para merecer la atención de aquella mujer tan irreíble.

—Parece que las demás mesas están ocupadas —dijo ella con una voz gutural que le hizo pensar en guisqui y humo—. ¿Te importa si me siento contigo?

—Por favor —respondió Jack, avergonzado por la avidez que delataban sus palabras. La sonrisa del demonio se ensanchó cuando ella se acomodó a su lado.

Charlaron durante más de una hora y ella no mencionó su cara en ningún momento. Eso vendría después, lo sabía, cuándo lo tuviera atrapado entre sus dedos perfectos. Sería entonces cuando le ofrecería la forma de recuperar sus antiguos rasgos, de volver a ser el hombre que había sido. Por un precio, desde luego. Un precio que él conocía de sobra.

Eran cerca de las tres cuando renunció por fin el coraje para pedirle que lo acompañara. Antes de darse cuenta, ambos cruzaban la calle en dirección a su coche. El demonio echó un vistazo al Jaguar gris.

—Es muy bonito, Jack. —Lo miró con aprobación—. Veo que eres un hombre que tiene muchas cosas que ofrecer.

—Seguro que eso se lo dices a todos —replicó él. La sonrisa de la mujer fue estridente y genuina.

Le abrió la puerta y, cuando ella hubo ocupado el asiento de cuero, se agachó y esbozó una sonrisa nerviosa.

—¿Te fijaste en mi móvil cuando estábamos sentados en la mesa?

El demonio guardó silencio. A juzgar por la fugaz expresión de preocupación que surcó su rostro, Milton se preguntó si la criatura sabría siquiera lo que era un teléfono móvil.

—Creo... que no.

—Genial. Otro que pierdo. Escucha, ¿te importa que vaya a buscarnos? Será un minuto.

—Claro, Jack —dijo el demonio—. Tengo mucha paciencia.

Jack cerró la puerta y se obligó a cruzar la calle al trote, con el frío aire rasgándole los pulmones dañados como esquirlas de cristal. Pero el dolor le ayudaba a concentrarse, le recordaba quién era y qué había venido a hacer.

No podía retroceder en el tiempo. Nada podía borrar aquel primer pacto que había hecho ni el horror que había venido después. Nada podría devolverle a su familia ni su riqueza. Había planeado morir en la explosión que mataría al monstruo que lo había esclavizado, pero incluso esa clemencia le estaba negada. Ahora no podía sino sacar el máximo partido al tiempo que había conseguido de prestado.

Milton metió la mano en un bolsillo de sus pantalones para coger el mando a distancia y pulsar el botón que detonaría los veinte cartuchos de dinamita cuidadosamente colocados bajo el asiento del copiloto. Había visto a algunos demonios curarse de heridas espantosas, pero aún estaba por ver alguno que supiera recomponer su cuerpo después de saltar en mil pedazos.

Dio media vuelta y observó fijamente las llamas. El demonio se había ido, su alma volaba de regreso al Infierno envuelta en alardos.

—Hasta la vista —dijo Jack Milton.

Capítulo Once: Antagonistas

Nuestra misión no consistirá nunca en hacer el bien;
Nuestra única delicia será siempre hacer el mal,
Por ser lo contrario de la alta voluntad de Aquel
A quien resistimos. Si su providencia procura
Sacar el bien de nuestro mal, debemos trabajar
Para malograr este fin y hasta para encontrar en el bien
Medios que conduzcan al mal.
—John Milton, *El paraíso perdido*

Con todo su poder, a los caídos no les faltan enemigos. Los demonios monstruosos, los cazadores de demonios mortales y los perversos siervos de los Encadenados serán tres de los tipos de antagonistas más comunes que amenacen la libertad de los ángeles caídos, por no hablar de la vida de aquellos humanos relacionados con ellos.

Se anima a los Narradores a aprovechar los siguientes perfiles como fuente de inspiración para crear sus propios antagonistas, pintorescos y desafiantes. No obstante, estos perfiles son sólo ejemplos orientativos. Puedes embellecer, alterar o restringir cualquiera de los detalles proporcionados para que se amolde a las exigencias de tu historia.

DEMÓNIOS MONSTRUOSOS

De todos los caídos que han regresado al mundo de los vivos tras el paso de la Vorágine, sólo un puñado tiene la suerte de encontrarse en el cuerpo de un hombre o una mujer que, pese a todas sus miserias y defectos, posea aún las cualidades de la compasión y la humanidad que libera a los demonios de su desmesurado Tormento. La inmensa mayoría de los caídos

siguen siendo como los hizo el Abismo: monstruos angustiados y malévolos, ávidos por reclamar su gloria perdida y vengarse del Dios y del hombre por igual. Los demonios monstruosos son los principales adversarios a los que harán frente los personajes de los jugadores, ya sea como depredadores que amenacen las almas de una ciudad, como rivales en la lucha por el poder o como principales agentes y tropas de asalto de los Encadenados.

DIABLOS

El senador del estado Edward Carson fulminó con la mirada al hombre que se encontraba de pie al otro lado de su escritorio, una antigüedad.

—¿Qué se propone?
William Zobel sonrió.
—No me propongo nada.
—Pero esto es un suicidio político! Si se amplía el aeropuerto, cientos de personas perderán sus hogares. Elkwood Village perdería un tercio de su base de impuestos por culpa de la expansión. ¡Si mi nombre aparece impreso en esa orden, perderé las próximas elecciones!

Zobel meneó la cabeza.
—Tiene usted que tranquilizarse.
—¿Qué me tranquilice?



—Escuche. Para empezar, que yo recuerde, el alcalde de Elkwood respaldó a su oponente durante las pasadas elecciones. Creo que es justo que pague las consecuencias.

—Pero no puedo dejar a cientos de personas en la calle. Me da igual con cuánto dinero piense contribuir usted.

Zobel exhaló un suspiro.

—Verá, me parece que no comprende la situación. De no ser por mí, usted ni siquiera podría presentar su candidatura.

—Me...

—Segundo, no nos olvidemos de ese revelador video de su oponente que salió a la luz, convenientemente, días antes de las elecciones.

Carson se quedó boquiabierto.

—Tercero—prosiguió Zobel—, tiene que ver las cosas en su conjunto. Para que crezca el negocio, el aeropuerto tiene que expandirse. Por decirlo de forma sencilla, esas pistas extras significan más empleos.

—Y beneficios para su empresa —repuso Carson.

—Muy perspicaz.

—Al precio de...

—El precio es ridículo comparado con el marco general. Sí, le lloverán las críticas, pero senador Carson, siempre lo he tenido por un hombre valiente...

—¡Y si no fuera tan valiente como usted piensa?

Zobel soltó una risita.

—Entonces debería asustarle mucho más lo que ocurrirá si no coopera.

—¡Eso es!...

La fría mirada de Zobel era respuesta suficiente.

Concepto: Los Diablos Atormentados son seres despiadados y ávidos de poder que prefieren manipular a los demás para que les hagan el trabajo sucio, ya se trate de una maniobra corporativista o del asesinato de un rival poderoso. Coleccionan mortales poderosos como el artesano que ordena sus herramientas, seleccionando a cada individuo con aplicaciones específicas en mente, usándolas y distribuyéndolas según sea necesario. Son tiranos empresariales, señores del crimen, políticos corruptos o revolucionarios radicales.

Personalidad: Los Diablos Atormentados exudan un aura de confianza en sí mismos y autoridad, por lo que ofrecen la imagen de un líder natural. Son brillantes, educados y sumamente encantadores, pero esa pátina de corrección oculta a un monstruo que disfruta subvirtiendo grandes líderes y aplastando el espíritu de quienes lo desafían. Arquitecto, Autócrata, Director, Fanático, Hosco, Tradicionalista y Visionario son Naturalezas comunes.

Atributos: Los Diablos tienen altos valores en sus Atributos Sociales, sobre todo en Carisma y Manipulación. Los Atributos Mentales, especialmente Astucia e Inteligencia, también resultan útiles en el arte de pactar en la sombra.

Habilidades: Los Diablos suelen destacar por su Subterfugio, su Expresión y su Intuición. También saben darle buen uso a la Etiqueta y la Interpretación.

Trasfondos: Influencia (1-3), Recursos (1-5), Seguidores (1-3)

WILLIAM ZOBEL

Naturaleza: Director

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Burocracia 3, Conducir 2, Empatía 2, Etiqueta 4, Expresión 3, Finanzas 4, Informática 1, Interpretación 2, Intimidación 4, Leyes 3, Liderazgo 4, Política 5, Sigilo 1, Subterfugio 5

Trasfondos: Influencia 3, Recursos 4, Seguidores 3

Fuerza de Voluntad: 7

Fe: 6

Tormento: 8

Forma apocalíptica: Faz del Resplandor

Saber: Celestiales 2, Humanidad 3, Resplandor 3

AZOTES

Billy volvía a toser, sacando así a Jessica de un profundo sueño inducido por las drogas. Hizo un gesto cuando intentó levantar la cabeza. Los médicos

la habían abierto en canal y todavía le dolía el abdomen. No sólo eso, sino que encima tenía que compartir la habitación con Billy, que no era ningún encanto.

Jessica quiso gritar, pero el dolor que le producían los puntos hizo que se lo pensara mejor. Billy no estaba tan enfermo. Estaría de broma.

Despacio, giró la cabeza hacia la cama de Billy. Lo que vio hizo que se olvidara de su dolor.

Detrás de la cortina había una sombra enorme que se cernía sobre la cama de Billy, más alta que cualquier persona que hubiera visto Jessica. Cuando la sombra agitó los brazos sobre Billy, su tos empeoró.

Jessica se mordió el labio para no emitir ningún sonido. ¡Y si la oía? ¡Qué le estaba haciendo a Billy!

Despacio, estiró el brazo y tanteó en busca del botón de llamada de la cama. Recordaba que mamá le había dicho que lo pulsara si se sentía mal.

Por fin lo encontró y apretó el interruptor. Por favor, Dios, rogó Jessica. ¡No permitas que el monstruo me coja!

De repente, la cortina se corrió.

—Jessica —susurró una voz ronca.

Jessica se tapó la cabeza con las sábanas e intentó no gritar. ¡Cómo sabía su nombre!

—Sé que estás despierta. —La voz sonaba más cerca.

Jessica se quedó muy quieta.

—Billy era un niño malo. Había que castigarlo. Tú no vas a ser una niña mala, i verdad?

Concepto: Los Azotes Atormentados son pesadillas ambulantes, criaturas monstruosas que sólo existen para infligir dolor y miseria sobre los mortales y los caídos por igual. Estos demonios suelen justificar sus acciones afirmando castigar a los culpables, aunque lo cierto es que estos Azotes propagan sus plagas para que la humanidad comparta su sufrimiento.

Personalidad: Los Azotes monstruosos suelen ser rencorosos y proclives al enfado, y encuentran un placer casi felino en atormentar a sus víctimas durante largos períodos de tiempo. Bravucón y Autócrata son Naturalezas comunes entre estos Azotes.

Atribuidos: Estos Azotes tienden a tener Atributos Sociales muy bajos, aunque algunos intentan desarrollar su Manipulación. Se decantan por la Astucia y la Percepción.

Habilidades: Los Azotes Atormentados suelen poseer Empatía, Intimidación, Sigilo y Medicina a nivel medio-alto.

Trasfondos: Pactos (1-3), Parangón (1-2)

ROBERT LOWE

Naturaleza: Bravucón

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 1, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 5

Habilidades: Alerta 4, Consciencia 3, Esquivar 4, Intimidación 5, Medicina 3, Pelea 2, Seguridad 3, Sigilo 3, Subterfugio 3

Trasfondos: Pactos 2, Parangón 1

Fuerza de Voluntad: 5

Fe: 5

Tormento: 8

Forma apocalíptica: Faz del Despertar

Saber: Despertar 3, Fundamento 3, Vientos 2

MALEFACTORES

Chris reparó en que Greg estaba admirando su nueva escultura, llamada El Cristo de Hierro.

—Bueno, ¿qué te parece? —preguntó Chris.

Greg siguió contemplando la obra. Era una cruz de tres metros de altura, hecha de vigas de hierro teñidas por la herrumbre. El Cristo era un conjunto de barras de hierro negro.

El cabo, respondió:

—Es... impactante.

—Gracias.



—No puedo explicarlo. —Greg agitó un dedo—. Es casi como si hubieras plasmado la trascendencia de Jesucristo, su paso de lo humano a lo divino.

—Todo el mundo ve sólo una estatua de Cristo —dijo Chris, mientras terminaba su bebida—. Tú te has fijado en el significado oculto.

Greg asintió.

—La miro y veo la potenciación de la cruz.

—Uno de los símbolos más poderosos del mundo —añadió Chris.

—Es la mejor estampa de la crucifixión que he visto en mi vida.

—Bueno, bueno.

—¡No, en serio! —insistió Greg.

Chris se encogió de hombros.

Greg se volvió finalmente hacia él.

—Nunca pensé que tuvieras tanto talento. Tus primeras obras eran tan...

—Modernas?

—Sí, eso también, supongo —se rió Greg—. Chris, ¡en qué te has inspirado? Chris posó su vaso y examinó su obra.

—Un buen día me desperté y comprendí la verdad. Sabía que tenía que mostrar al mundo la verdad acerca de Dios.

Greg sonrió.

—Pues me parece que lo has conseguido. Te diré una cosa: estoy harto de todos esos artistas que se cagan en Dios y luego dicen que sólo intentan plasmar su veneración.

Chris meneó la cabeza.

—No saben cómo hay que tratar a un ídolo.

Greg asintió.

—Quiero comprarlo para mi iglesia.

Chris señaló a una mujer que permanecía cerca de ellos fingiendo desinterés.

—Tendrás que hablar con Mary.

Charlaron algunos minutos más antes de que Greg se marchara. Chris cogió un vaso de la bandeja de uno de los camareros que deambulaban por la sala y brindó por su trabajo.

—Lo mejor está aún por venir.

Concepto: Los Malefactores Atormentados se deleitan creando objetos de deseo que terminan por esclavizar o destruir a sus propietarios. Muchos ven en esto una suerte de justicia poética: la tierra que corrom-

pe a la humanidad, para variar. Estos demonios frecuentemente implican a muchos de sus esclavos en sus creaciones, consumiéndolos lentamente conforme drenan su Fe para generar objetos aún más malditos.

Personalidad: Los Malefactores se solazan en sus siniestras obras de arte. Para algunos, corromper a los humanos es algo secundario comparado con su gran plan. Arquitecto, Vividor, Perfeccionista y Visionario son Naturalezas comunes entre estos Malefactores.

Atribuidos: Los Malefactores tienden a poseer elevados Atributos Mentales, sobre todo Inteligencia y Percepción. También tienen fuertes Atribuidas Sociales, especialmente Carisma y Manipulación.

Habilidades: Como artesanos divinos, todos los Malefactores tienen elevados valores de Pericias y Expresión. Alerta, Consciencia y Esquivar también son comunes.

Trasfondos: Contactos (1-2), Pactos (3-4), Recursos (1-2), Seguidores (1-2)

CHRIS SWANSON

Naturaleza: Visionario

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 3

Habilidades: Academicismo (Arte) 4, Alerta 3, Armas de Fuego 1, Consciencia 4, Documentación 2, Empatía 3, Esquivar 2, Etiqueta 3, Informática 2, Interpretación 2, Intuición 3, Ocultismo 3, Pelea 1, Sigilo 2, Subterfugio 3

Trasfondos: Contactos 1, Pactos 3, Recursos 2, Seguidores 1

Fuerza de Voluntad: 8

Fe: 8

Tormento: 9

Forma apocalíptica: Faz de la Forja

Saber: Forja 3, Humanidad 2, Tierra 3

PERVEROS

En medio de sus sollozos, la profesora Emily Habenstein oyó los pasos que entraban en el estudio.

CORRUPTORES

Michael gimió cuando Helen tensó las correas.

Helen se situó delante de Michael. Sólo sus ojos verdes resultaban visibles en medio de su máscara de cuero. Acarició su látigo negro.

—Se rumorea en la calle que empiezas a fallar —dijo la mujer, acercándose.

—Sí, ama.

Ella le pasó una mano enguantada por el torso.

—Empiezas a aflojar las riendas del negocio —susurró—. Tus competidores empiezan a copar el mercado —le pellizco un pezón—; cuerpos jóvenes, frescos.

Nadie le había hablado nunca de esa manera, ni jugando a chorraditas ni sin jugar, pensó Michael. Pero no estaba enfadado, lo que lo sorprendía. Sólo quería complacerla, y eso lo asustaba.

—He sido malo —dijo Michael, sorprendido por la sinceridad de su voz.

Helen soltó la testilla.

—No, pequeño. Has sido algo más que malo. —Más veloz que una víbora, su mano se cerró en torno a la garganta del hombre—. Has sido descuidado.

Michael se debatió con las correas de cuero. Ella apretó su presa. ¡Cómo podía tener tanta fuerza!

—Tendrías que ver las monadas que tiene Roberto.

Helen le soltó el cuello. Se aproximó aún más a su rostro y clavó en él sus ojos azules.

Espera un segundo, pensó Michael. ¡No tenía los ojos verdes?

—Tus chicas están gastadas —siseó Helen—. Puedo ayudarte, Michael. Puedes traspasarme unas cuantas.

—Pero ama, no puedo...

El látigo restalló junto a su cabeza. Un dolor abrasador se apoderó de su oreja.

—No querrás que te conozcan por ser el guardián de una perrera, ¡verdad?

—¡Joder! —Michael sintió un reguero de sangre caliente que le bañaba el cuello. Se revolvió en la silla, pero las correas lo mantenían inmovilizado.

El látigo le laceró la espalda, abriendo la piel y hundiéndose en la carne. Michael aulló.

—Te gusta, ¡a que sí, esclavo?

¡NO!, pensó, pero para su horror descubrió que asentía con vehemencia, suplicando más.

—La de cosas que podríamos hacer tú y yo —siseó la mujer. Con un experto quebro de muñeca, el látigo voló y le amputó el lóbulo de la oreja. Michael gritó de placer y dolor a un tiempo, y Helen lo paladeó como si fuera vino.

Helen se puso delante de Michael y lo miró con sus ojos castaños.

—¡No quieras ayudarme a construir mi propia perrera!

Concepto: Donde los Devoradores emplean la violencia para vengarse de la humanidad, los profundamente angustiados Corruptores utilizan una estrategia más sutil. La sociedad industrial ha aislado a las personas. Los medios de comunicación consiguen que se avergüencen de sus cuerpos. Los humanos quieren amantes. Quieren ser bellos. Los Corruptores manipulan estos deseos para esclavizar a la humanidad, y muchas personas desesperadas están ansiosas por caer en su trampa.

Personalidad: Los Corruptores pueden mostrar casi cualquier Conducta, y ésta será generalmente todo lo contrario a su verdadera Naturaleza. Los Corruptores Atormentados tienden a ser Confabuladores, Bizarros y Bufones.

Atributos: Los Atributos Carisma y Manipulación suelen ser elevados. Estos personajes también suelen tener una buena Destreza y Resistencia.

Habilidades: Los Corruptores, por lo general, destacan en Alerta, Empatía, Expresión e Intuición. La Etiqueta y la Interpretación, aunque sean secundarias, también son Habilidades apreciadas.

Trasfondos: Aliados (1-3), Contactos (1-2), Pactos (1-3), Seguidores (1-3)

—¡Sal de mi cabeza! —aulló.

—Pero si estás muy cerca —respondió una voz espantosamente familiar.

Emily se dio la vuelta. Joe, uno de sus antiguos alumnos, se acercó a ella.

—Ya no puedo soportarlo más. ¡No puedo vivir con esto dentro de mí cabeza!

—Pero si querías saber cómo encaja todo. Cómo el gran telón de la verdad no era más que un paño de mentiras.

Emily se cubrió el rostro.

—Por eso te hiciste profesora de religión. Querías saber cómo encajaban las piezas. Querías ser la hormiga capaz de ver toda la montaña.

Emily negó con la cabeza.

—Pero tú me has puesto esta... esta cosa en la cabeza.

—No es más que un atisbo de la verdad.

—¡Quítamelo!

Verás teníamos un trato. Tú me mostrabas las piezas, y yo te enseñaba el conjunto.

Emily se apartó de él.

—Lo que tengo que conocer es la esencia de todas las religiones de Dios. Tengo que conocer las piezas, la fuerza que extrae la gente de las mentiras de Dios.

—¡Y para qué me necesitas? ¡Es qué no sabes juntar las putas piezas tú solo?

Joe soltó una risita.

—¡Por qué hacerlo uno mismo si puedes conseguir que lo haga otro por ti?

—¡Vete a la mierda!

De repente, Emily profirió un alarido. Se cayó de la silla y rodó por los suelos, gritando.

—¡No! ¡No!

—Voy a decirte una cosa, Emily —respondió Joe, meneando la cabeza—. Hubo un tiempo en el que me paseaba entre las estrellas. Pero Dios me ha arrebatado eso.

Emily dejó de revolcarse.

—Sufrí durante eones por tu culpa. Ahora te toca a ti.

Concepto: Los Perversos Atormentados tejen intrincadas redes de azar y locura que atrapan a mortales y demonios por igual. Si antes intentaban conservar el equilibrio del Gran Designio, ahora intentan manipularlo en provecho de su personal visión del futuro.

Personalidad: Muchos Perversos tienden a ser extremadamente manipuladores y muy condescendientes con la humanidad. Saben de sobra que los humanos, e incluso algunos caídos, no pueden ni soñar con comprender la Verdad. Arquitecto, Bravucón, Confabulador, Hosco, Director, Perfeccionista y Visionario son Naturalezas comunes.

Atributos: Casi todos los Perversos tienen elevados valores Mentales, sobre todo Percepción. Muchos también puntúan muy alto en Manipulación.

Habilidades: Alerta, Consciencia, Empatía e Intuición suelen ser elevadas para reflejar los poderes de observación de los Perversos. Algunos podrían aprender Ciencia (Psicología) para comprender mejor las frágiles mentes de los humanos.

Trasfondos: Pactos (1-2), Parangón (1-2)

JOE VOSS

Naturaleza: Director

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 2, Manipulación 5, Apariencia 2, Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Academicismo (Teología) 2, Alerta 4, Armas de Fuego 1, Ciencia (Psicología) 3, Consciencia 4, Empatía 4, Esquivar 3, Etiqueta 2, Informática 2, Intimidación 2, Intuición 4, Investigación 2, Medicina 1, Pelea 1, Sigilo 3, Subterfugio 3

Trasfondos: Pactos 2, Parangón 1

Fuerza de Voluntad: 9

Fe: 7

Tormento: 7

Forma apocalíptica: Faz de los Patrones

Saber: Luz 2, Patrones 3, Portales 3

HELEN TISDALE

Naturaleza: Director

Atributos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 4, Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Armas de Fuego 1, Atletismo 3, Callejero 4, Empatía 3, Esquivar 3, Expresión 3, Interpretación

4, Intimidación 4, Intuición 3, Leyes 3, Lingüística 2 (español, portugués), Ocultismo 2, Pelea 2, Política 2, Sigilo 3, Subterfugio 4

Trasfondos: Contactos 2, Pactos 3, Seguidores 3

Fuerza de Voluntad: 7

Fe: 7

Tormento: 9

Forma apocalíptica: Faz de la Añoranza

Saber: Añoranza 3, Humanidad 3, Tormentas 2

DEVORADORES

Tiptakzi olfateó el aire del bosque y un gruñido retumbó en su garganta. Humanos, pensó. Y cerca. Muy cerca.

El demonio sorteó los árboles en silencio, propulsadas sus membrudas y fuertes extremidades por la rabia que sentía. El olor era cada vez más fuerte y Tiptakzi ya podía oír los martillazos. El demonio desnudó los colmillos. Esta montaña era suya. Ya había entregado demasiada sangre por la humanidad durante la guerra, había perdido demasiados amigos y había visto cómo el mundo era arrasado en vano. Nunca más.

Algunos saltos más y pudo ver a los humanos. Vestidos con ropas de camuflaje, clavando púas metálicas en los árboles y señalándolos con banderas.

Cuando escapó del Infierno, no podía creerse la extrema devastación que había desatado el hombre sobre la Tierra. Después de todo lo que habían hecho por la humanidad, ¡así era como se lo recompensaban!

Desde las ramas más altas, Tiptakzi invocó a la savia vital que lo rodeaba y el bosque acató su voluntad. El primer leñador fue arrancado del suelo por una cuerda trenzada de enredadera, y sus líquidos gritos fueron interrumpidos abruptamente por una docena de tentáculos desgarradores que redujeron al hombre a pedazos.

Su compañero desapareció entre el follaje; sus gritos de terror despertaban ecos entre los altos árboles. El viejo sendero de los leñadores estaba a escasos kilómetros. Tiptakzi dejaría que el hombre cubriera la mitad de la distancia antes de partir en su busca. La caza era mucho más satisfactoria si existía algún reto.

Concepto: Los ángeles de la Naturaleza que sucumben a su Tormento ven a la humanidad como un mero entretenimiento. Calman su dolor con la agónica muerte de quienes caen en sus garras, y su relativamente baja posición como ángeles de la Sexta Casa los hace sumamente susceptibles a la influencia de los demonios monstruosos pertenecientes a las Casas más vetustas. Por consiguiente, estos demonios suelen ser verdugos, cazadores y exploradores al servicio de otros señores demoníacos o de los Encadenados.

Personalidad: Autócrata, Bravucón, Hosco, Solitario y Rebelde son Naturalezas comunes entre estas abominaciones. Por lo general, su Conducta casa con su Naturaleza. El engaño y los artificios no son para ellos.

Atributos: Las Abominaciones siempre hacen gala de altos Atributos Físicos, aunque sus huéspedes no estuvieran en buena forma. Muchos poseen una elevada Astucia y Percepción, Atributos ventajosos para la caza. También tienden a adolecer de una baja Apariencia y Carisma.

Habilidades: Todos tendrán Alerta, Pelea, Esquivar, Intimidación, Sigilo, Supervivencia y Trato con Animales. Los que acechen en las ciudades tendrán además Callejero y Armas Cuerpo a Cuerpo. Sus Conocimientos suelen reducirse a los que tuviera su huésped.

Trasfondos: Pactos (1-3), Parangón (1-2)

TIPTAKZI

Naturaleza: Solitario

Atributos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5, Carisma 1, Manipulación 5, Apariencia 1, Percepción 5, Inteligencia 2, Astucia 5

Habilidades: Alerta 5, Esquivar 4, Intimidación 4, Investigación 3, Medicina 1, Pelea 4, Sigilo 4, Supervivencia 4, Trato con Animales 4

Trasfondos: Pactos 1, Parangón 3

Fuerza de Voluntad: 6

Fe: 8

Tormento: 9

Forma apocalíptica: Faz de la Bestia

Saber: Bestia 3, Carne 3, Naturaleza 2

VERDUGOS

Apil-Sin acarició el féretro salpicado de agua. Sentía las hebras invisibles en las yemas de los dedos.

—Estoy esperando —susurró. Los filamentos vibraron.

Apil-Sin expandió sus sentidos hacia las tierras de las sombras. Durante la guerra, había ayudado a crear las tierras sombrías para impedir la aniquilación de las almas humanas (o lo que les tuviera reservado Dios). Se suponía que iba a ser su propio Edén. Ahora la creación de los Verdugos era azotada por una tormenta interminable. Por encima de los vientos rugientes, oyó los gritos de incontables almas.

En esos momentos le interesaba una en concreto. El Verdugo concentró su voluntad y pronunció el nombre del espectro.

En el mundo de los vivos, las luces parpadeaban. En las tierras umbrías, una aparición cobró forma en medio de la tormenta. Su cuerpo no estaba claramente perfilado, pero sus ojos resplandecían amarillos como el fuego.

—¿QUIÉN ME LLAMA? —aulló el wraith.

Cientos de bocas poblarán el corpus del espíritu, cada una de ellas cuajada de colmillos afilados. Se abalanzó sobre el demonio con un rugido ensordecedor. Apil-Sin alzó la mano derecha. El wraith se detuvo como si se hubiera estrellado contra una pared de ladrillos.

—No tengo tiempo para esto, Marvin —dijo Apil-Sin—. Tenemos cosas que hacer.

El wraith se debatió en vano con la voluntad del Verdugo.

—¿Quién eres?

Apil-Sin sonrió.

—A estas alturas debería ser evidente, Marvin. Soy tu amo y señor.

El demonio pronunció palabras de poder y el espectro aulló cuando traspasó el Velo para caer en el ataúd recientemente desenterrado.

Apil-Sin devolvió sus sentidos al mundo de los vivos. Dentro del féretro se oía el rascar de unas uñas contra el putrefacto satén.

Concepto: Los Verdugos Atormentados han dejado de venerar la santidad de las almas de la humanidad. Los fantasmas son meras herramientas en manos de los Halaku, moneda de cambio o armas que blandir contra sus adversarios.

La Creación se muere. Pronto todo será tuyo.

Personalidad: Los Verdugos poseen una amplia gama de Naturalezas. Muchos son Bravucones o Directores, lo que se hace patente en su trato con los fantasmas.

La actitud de la humanidad hacia el más allá divierte a muchos de estos Verdugos. ¿Cómo pueden estar tan seguros de su destino cuando ni siquiera los caídos conocen la verdad?

Atributos: Como todos los Verdugos, tienden a tener elevados Atributos Mentales, sobre todo Percepción, y también Manipulación. Muchos tienen además un alto nivel de Resistencia.

Habilidades: Alerta, Consciencia, Intimidación, Intuición, Sigilo y Subterfugio son Habilidades comunes entre estos Verdugos. Muchos hacen gala además de buenas aptitudes para la Investigación. Quienes estén implicados con sectas destructivas podrían tener acceso además a Ocultismo.

Trasfondos: Influencia (1-2), Pactos (1-2), Seguidores (1-2)

APIL-SIN

Naturaleza: Confabulador

Atributos: Fuerza 2, Destreza 1, Resistencia 4, Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 2, Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 3, Armas de Fuego 2, Consciencia 4, Documentación 3, Esquivar 4, Etiqueta 2, Informática 2, Intimidación 4, Intuición 3, Medicina 4, Ocultismo 3, Pelea 1, Pericias 3, Política 1, Sigilo 3, Subterfugio 3

Trasfondos: Contactos 2, Influencia 1, Pactos 2, Seguidores 2

Fuerza de Voluntad: 6

Fe: 8

Tormento: 8

Forma apocalíptica: Faz del Espíritu

Saber: Espíritu 3, Muerte 3, Reinos 2

EXORCISTAS

Los siglos de cinismo y desesperación han cegado a gran parte de la humanidad frente a la existencia de lo divino, pero entre los seis mil millones de almas que pueblan el mundo hay algunas que todavía conservan la fe... o que han aprendido a aceptar la verdad cuando no les quedaba otra alternativa. Del puñado de hombres y mujeres que contemplan a un demonio y lo ven por lo que en verdad es, sólo unos pocos tienen el valor (o la desesperación) suficiente para plantar cara a las legiones del Infierno. Estos aspirantes a cazadores de demonios, o exorcistas, libran solitarias y brutales batallas contra los caídos, sin hacer distinciones entre los monstruos y los arrepentidos.

LA VISIÓN MALDITA

Se sospecha que el asesino de Iowa podría ser un demente.

(Ciudad de Iowa, IA) El asesino de la Casa Flotante, que mató a cinco personas e hirió a otras quince, podría haber creído que sus víctimas protegían a un alienígena.

Fuentes cercanas a la investigación afirman que el asesino, David Lynn Carpenter, estaba obsesionado con los alienígenas. Los agentes encontraron cientos de libros, revistas y fotografías de OVNI en la habitación que tenía alquilada. También encontraron fotografías de un individuo aún sin identificar al que Carpenter podría haber estado siguiendo. La policía intenta contactar con esta persona.

Los compañeros de trabajo de Carpenter en el BBQ de Chicago corroboran su obsesión por los platillos volantes.

"Se pasaba el día con que si los marcianos por aquí, los marcianos por allá", dice William Osborne. "Estaba convencido de que usurpaban el cuerpo de la gente. Le dije que estaba chiflado, pero él seguía con su retahila".

"David decía que podía presentir a los alienígenas", dice Jill Gilman, otra compañera de trabajo. "Decía que sentía como un cosquilleo cuando había alguno cerca".

Gilman añade: "David creía que los alienígenas se alimentaban de nosotros. Por eso no querían matar a los humanos, porque éramos su comida. Creo que decía que cada alienígena necesitaba al menos cien personas para saciarse".

Uno de sus vecinos, que prefiere identificarse únicamente como Jack, afirma que Gilman no sólo sabía hablar de alienígenas.

"Era un tipo normal. No era demasiado social, pero bueno, ¿quién lo es?"

Eso cambió hace unos meses, recuerda Jack.

"Lo vi entrar en la habitación, le pregunté qué tal estaba y ni se molestó en responder. Al día siguiente lo vi tirando la cadena y el televisor por la ventana. Le pregunté qué ocurría y me dijo que los habían pinchado. Después de aquello dejé de relacionarme con él. A veces lo oía gritar, «Dejad de esparme», o «¡No os comerás mi cerebro!». Me extrañaba que no lo hubieran encerrado todavía".

Testigos del tiroteo afirman haber oido a su vez que Carpenter mencionaba algo acerca de los alienígenas.

"Estaba con mi emparedado cuando oí que alguien gritaba, «¡Dejad de darme de comer! ¡Es un alienígena devorador de cerebros!», dice Julie Hoffman. "Iba a echarme a reír, pero entonces oí los disparos. Creo que tiraba contra los camareños, sin dejar de gritar: «¡Dejad de darle de comer! ¡Dejad de darle de comer!»".

Concepto: No todos los mortales reaccionan del mismo modo ante los caídos. Gran parte de vuelven histéricos y terminan por bloquear la experiencia o racionalizarla de alguna manera. Los menos afortunados, sin embargo, no son capaces de olvidar lo que han visto y se obsesionan sabiendo que hay algo que se pasea por la Tierra en las narices de la humanidad, y si ellos no intentan detenerlo, ¿entonces quién?

Cada uno de estos fanáticos, como los llaman los Crípticos, interpreta a su manera las revelaciones de que han sido testigos. Algunos creen que los caídos son invasores del espacio disfrazados de humanos. Otros creen que los caídos son clones enviados por el llamado Nuevo Orden Mundial para reemplazar a la gente corriente. Un puñado cree que están siendo testigos de la llegada del Anticristo y sus falsos profetas, y que el fin del mundo está cerca. Ninguno de ellos sabe la verdad acerca de los caídos. Cuando un hecho no encaja con sus disparatadas teorías, lo ignoran.

Los fanáticos, al tratarse de personas normales, no suponen ninguna amenaza física para el caído medio, como tampoco poseen ninguna resis-



tencia especial a los poderes de los demonios. No obstante, sí que pueden resultar peligrosos para aquellos mortales y esclavos próximos a un demonio, pues podrían perseguir y asesinar a todo aquel que consideren "infectado" o "poseído por los alienígenas".

Personalidad: Muchos padecían trastornos mentales antes de su encuentro con los caídos. Otros parecían perfectamente normales antes de su azaroso encuentro. Los fanáticos son solitarios, pero los individuos carismáticos pueden formar grupos de "discípulos" que respalden sus actividades. Adicto, Fanático y Solitario son Naturalezas comunes entre estos cazadores de demonios.

Atributos: Los Atributos varían de un fanático a otro, aunque muchos tienden a tener bajos valores Sociales. Su obsesión los aparta del resto del mundo.

Habilidades: También las Habilidades son eclécticas entre los fanáticos. La mayoría tendrán Sigilo y Armas de Fuego.

Trasfondos: Los fanáticos suelen tener bajos valores de Trasfondos. Rara vez tendrán más de dos puntos en Recursos.

Potencial de Fe: 1

Poderes: Los fanáticos no sufren los efectos de la Revelación demónica (consulta la p.213, en el Capítulo Nueve).

DAVID LYNN CARPENTER

Naturaleza: Solitario

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 1, Manipulación 2, Apariencia 1, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Armas de Fuego 2, Esquivar 2, Intimidación 3, Pelea 2

Trasfondos: Contactos 2, Recursos 2

Fuerza de Voluntad: 4

Potencial de Fe: 1

Poderes: Inmunidad a la Revelación

LA ESPADA DE GABRIEL

El padre Dennis Forbin se enderezó en su asiento cuando se hubo cerrado la puerta del confesonario. Rezó para que sus sospechas acerca del padre Phillips fueran infundadas.

—Ave María Purísima —dijo una voz nerviosa de mujer.

—¡Cuánto hace que no te confiesas?
 —¡Dónde está el padre Phillips? —preguntó la mujer, confusa.
 —Por favor, responde a mi pregunta —insistió bruscamente el sacerdote.
 —Será mejor que vuelva en otro...
 —El padre Phillips no vendrá hoy —repuso Forbin—. Te aseguro que sólo Dios y yo escucharemos tus palabras.
 —No dudo de su palabra, padre. Es que tengo que hablar con él.
 —Puedo dejarle el recado, siquieres.
 La mujer no dijo nada.
 —¡Cuánto hace que no te confiesas? —volvió a preguntar el sacerdote, esta vez con tono más amable.
 —No lo sé.
 —¿De qué quieras confesarte?
 Silencio.
 —Me puedes contar lo que sea.
 —Padre, ¿alguna vez se ha enamorado de alguien?
 —Claro que sí.
 —Me refiero a enamorarse de alguien de verdad —insistió la mujer, reafirmándose—. Como si la única razón para vivir fuera el amor que siente hacia esa persona.
 —Eso suena a obsesión más que a amor.
 —Usted no lo entiende —suspiró la mujer.
 —Y el padre Phillips sí?
 —Nadie lo entiende, pero él lo intentaba. Siempre ha intentado ayudar a todos los miembros de esta parroquia.
 El sacerdote buscó algo entre los pliegues de su hábito.
 —¡Aunque eso supusiera violar las leyes de Dios?
 La mujer no dijo nada.
 Forbin continuó:
 —¡Aunque eso supusiera asociarse con las fuerzas de las tinieblas?
 —¡Cómo se atreve! —espetó la mujer. Esta vez su voz sonó más ronca, casi masculina—. ¡Cómo se atreve a juzgar al padre Phillips! Él...
 —¡Ha hecho algún pacto con los agentes del mal?
 Silencio.
 —Padre —siseó entonces la voz—, ¿cómo sabe usted que Dios no es el mal?
 El sacerdote extrajo un ornamento puñal de su túnica.
 —He leído...
 —¿Cómo lo sabe? —siseó de nuevo la voz.
 —Tengo fe.
 —Hace falta mucha fe para ver el mundo y aun así seguir creyendo en la bondad de Dios.



La pared estalló de repente y dos brazos cubiertos de escamas buscaron a Forbin.

—Seguro que Dios sabrá agradecérselo cuando lo vea —siseó el monstruo mientras sus garras se cerraban en torno al cuello de Forbin.

El sacerdote hundió el puñal en el brazo de la criatura, que profirió un aullido inhumano y desapareció en medio de una lluvia de astillas. Forbin se puso de pie y partió en pos de ella.

Concepto: Desde los primeros días de la Iglesia Católica ha habido órdenes religiosas dedicadas a librar al mundo de los esbirros de Satanás. Estas órdenes alcanzaron el cenit de su poder e influencia durante la Edad Media. Batallaron contra las obscenas sectas de los Encadenados a lo largo y ancho del mundo, eliminando las fuentes de Fe de los demonios y obligándolos a ocultarse.

Tras la Edad Media, estas órdenes sagradas comenzaron a perder un ímpetu conforme el infernalismo declinaba en Europa y el resto del mundo. Muchas se disolvieron cuando se perdió la fe en lo sobrenatural. Sin embargo, algunas sobrevivieron como órdenes secretas, desconocidas para la jerarquía eclesiástica.

Con la llegada de los caídos, estas órdenes están experimentando una resurrección. Aunque no son muy numerosas, los conocimientos, los rituales sagrados y las armas que poseen las convierten en uno de los enemigos más peligrosos de los caídos.

Personalidad: Los miembros de estas órdenes suelen tener una personalidad muy fuerte. Autócrata, Bravucón, Fanático, Superviviente y Tradicionalista son Naturalezas comunes, aunque también cuentan con Protectores y Penitentes entre sus filas.

Atributos: Sus miembros tienen Atributos dispares, aunque priman los Mentales. Los agentes de campo tendrán buenos valores Físicos.

Habilidades: Todos tienen elevados Conocimientos, y también Alerta, Consciencia e Intuición.

Trasfondos: Aliados (1-3), Contactos (1-2), Influencia (1), Recursos (1-2), Seguidores (1-2)

Potencial de Fe: 1-2 (los líderes de las sectas podrían tener hasta 3)

Poderes: Inmunidad a la Revelación, Objetos Benditos, Plegarias Sagradas

PADRE DENNIS FORBIN

Naturaleza: Fanático

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Academicismo (Teología) 4, Alerta 2, Consciencia 1, Documentación 4, Esquivar 2, Interpretación 2, Intimidación 2, Liderazgo 3, Ocultismo 2, Subterfugio 3

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Seguidores 3

Fuerza de Voluntad: 6

Potencial de Fe: 3

Poderes: Abjuración y Exorcismo, Inmunidad a la Revelación, Plegarias de Vinculación, Puñal Bendecido (Abjuración)

VERDADEROS CREYENTES

En la prisión de máxima seguridad de Folsom tenían normas estrictas relativas a la entrevista de los reos. El alcalde había concedido a Chris solamente dos horas diarias para grabar, pero para cuando el cámara y él terminaban con los cacheos y el papeleo diario ese tiempo quedaba reducido a la mitad. No había margen para conversaciones ociosas una vez que los guardas metían a Lance Carter en la sala de entrevistas.

Chris indicó al cámara que comenzara a rodar.

—Lance, tengo que preguntarte una cosa. ¿Cómo llegaste a implicarte en la muerte de Rich Burdett?

—¡Salvamos a Rich de las llamas eternas del Infierno! Llevo diciéndoselo a todo el mundo desde el principio. Había abierto su alma al Diablo, no nos quedaba otra opción si quería acabar sus días en el Paraíso. Lo único que lamento es

no haberlo detenido antes de que asesinara a Joe.

Chris y el cámara intercambiaron una mirada de soslayo.

—¡Te refieres a Joe Burdett?

—Sí. —Lance suspiró—. El pequeño Joe. —Enterró el rostro entre las manos.

Chris meneó la cabeza.

—Lance, Joe no ha muerto.

Lance levantó la cabeza.

—Goza de perfecta salud. De hecho, es gracias a él que podemos realizar este documental. He traído algunas cintas de nuestras entrevistas, por si te apetece escucharlas.

Lance golpeó la mesa con el puño.

—¡Embustero asqueroso! ¡Vi que el demonio le arrancaba la garganta a Joe! ¡El Diablo camina entre nosotros!

—¡Te dijiste que Rich era...!

—Joe sospechaba algo y me lo contó. Me dijo que su hermano dudaba de Dios.

—Eso pasa a veces con los universitarios —repuso Chris.

—¡Memece! Rich nunca haría algo así. Así que acudía al reverendo Steward. Él sabe de estas cosas.

—Lance, conozco a esa gente. Todo lo que no les gusta es obra del Diablo.

—¡Por qué no hablas con los compañeros de clase de Rich? Ellos te dirán cómo intentaba comprarles su alma.

—Rich se ofreció a colaborar, pero...

—¡Lo vi con mis propios ojos...!

—En ese caso, cuéntamelo.

Lance se puso de pie.

—En la última reunión, el reverendo Steward nos dijo que esperábamos y rezáramos por el alma de Rich. Pero algunos de los estudiantes no hicieron caso. Decían que tenían un plan para sacar al Diablo de Rich. Como dice la Biblia. Les ayudé. Les dije que se llevaron a Joe. A lo mejor Joe podía proporcionar a Rich la fuerza necesaria para combatir al Diablo.

—¿Qué pasó luego?

—Fuimos a ese sitio, y... bueno, al principio intentamos hablar con él. Nos sentamos y le pedimos que rezara con nosotros, pero nos llamó estúpidos y cosas peores. Fue entonces cuando Joe se plantó delante de él y lo reprendió en el nombre de Cristo, y... —Lance palideció—. Entonces apareció el demonio. Desgarró la garganta de Joe con sus garras y supimos que no nos quedaba otra opción. Como dice el reverendo Steward, somos guerreros del Señor, y a veces tenemos que verter la sangre de los pecadores para que prevalezca el bien.

—Así que atasteis a Richard con cables y lo apaleasteis hasta matarlo. Porque era un demonio. No porque hubiera decidido abandonar vuestra iglesia.

—No recuerdo bien cómo pasó todo. Lo último que vi fue a Joe en el suelo, sujetándose el cuello, y la sangre... Dios Bendito... —Lance torció el gesto de dolor.

Chris se revolvió incómodo en su silla.

—Lance, Joe sufrió graves heridas en la garganta, pero el corte no afectó a ninguno de los vasos principales. Hubo que darle muchos puntos, pero está bien. Dice que Rich no tuvo nada que ver con lo que le ocurrió. Dice que fuisteis vosotros, después de asesinar a Rich, los que os lanzasteis sobre él y lo atacasteis repetidas veces con un cuchillo de cocina. De modo que dime la verdad. ¿Qué ocurrió?

—¡Ya te he dicho la verdad! —gritó Lance—. ¡El demonio le desgarró la garganta! A no ser... —Sus ojos se desorbitan por el horror—. A no ser que no tuviera intención de matar a Joe. Oh, Dios. Dios nos asista. Joe no murió. El Diablo salió de Rich para entrar en él. Dios mío, ¿qué he hecho?

Concepto: Desde hace años, muchos pastores afirman que el Diablo camina sobre la Tierra propagando el mal, y que los verdaderos creyentes deben aunar fuerzas para salvar a la humanidad antes de que sea demasiado tarde. Antes, estos pastores y sus seguidores no tenían un enemigo real al que hacer frente, pero ahora que las acciones de los caídos se abren paso hasta los titulares, estos creyentes leen entre líneas para atisbar la "verdad" encubierta. No saben nada acerca de la verdadera naturaleza de los caídos, pero tras toda una vida de incendiarios sermones, estos verdaderos creyentes se imaginan que tienen todas las pruebas que necesitan.

Algunos de estos antiguos guerreros santos trabajan en ferias medievales itinerantes y viajan de ciudad en ciudad en busca de demonios.

Otros participan en foros de Internet, donde comparten información sobre avistamientos y coordinan "cruzadas" contraemplazamientos conocidos de actividad demoníaca. Algunos podrían ser miembros de grupos religiosos universitarios que sospechan que el Diablo pretende hacerse con el control del sistema educativo.

Muchos de estos integrantes tienen niveles de Fe superiores a la media, lo que quede convertirlos en duros rivales para los caídos. Pocos saben algo sobre los demonios, no obstante, aparte de lo que hayan leído en la Biblia o escuchado en algún sermón. También podrían disponer de información completamente inexacta recopilada en diversos libros religiosos.

Por este motivo, un caído astuto podría engañar a estos cazadores de demonios. Peor aún, podrían atacar a personas idealistas, creyendo que están poseídas por el demonio.

Personalidad: Los creyentes proceden de distintos trasfondos. Algunos encontraron a Dios tras enfrentarse a alguna adicción. Otros crecieron en hogares profundamente religiosos y nunca renunciaron a su fe. Todos estarán motivados por su deseo de servir a Dios. Arquitecto, Autócrata, Fanático y Tradicionalista son Naturalezas comunes, y también habrá creyentes Penitentes y Conformistas.

Atributos: Los Atributos varían enormemente de un creyente a otro. Los cazadores de demonios más exitosos tienen altos niveles de Resistencia y buenas puntuaciones en Manipulación.

Habilidades: Debido a la diversidad de trasfondos, las Habilidades serán variopintas, aunque la mayoría tendrá uno o dos puntos en Academicismo.

Trasfondos: Aliados (1-2), Contactos (1-2), Recursos (1-3), Seguidores (1-3)

Potencial de Fe: 1-2

Poderes: Inmunidad a la Revelación, Plegarias Sagradas

REVERENDO BRIAN STEWARD

Naturaleza: Arquitecto

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 2, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Academicismo (Estudio de la Biblia) 3, Alerta 2, Consciencia 1, Documentación 1, Esquivar 2, Interpretación 3, Intimidación 2, Liderazgo 4, Subterfugio 3

Trasfondos: Contactos 2, Recursos 2, Seguidores 3

Fuerza de Voluntad: 6

Potencial de Fe: 2

Poderes: Abjuración y Exorcismo, Objeto Sagrado (crucifijo), Plegarias sagradas de Vinculación

LADRONES DE LAS TINIEBLAS

Shu-Durul se debatió dentro del círculo de vinculación. Quienquiera que lo hubiera trazado lo conocía bien. Apenas si lograba sentir la gravedad espiritual del Abismo más allá de sus bordes, retándolo a trasponer ese azaroso umbral.

Había veinte figuras vestidas con túnicas observándolo fuera del círculo. Pese a su naturaleza demoníaca, no daban muestras de inquietud.

Se había enterado de la existencia de esa sociedad secreta por medio de uno de sus esclavos. Al principio le pareció terreno abonado para un demonio como él, una forma de adquirir más siervos poderosos. Ahora estaba atrapado en una sala de reuniones llena deparafernalia oculta.

—Soltadme enseguida! —rugió Shu-Durul.

Le pareció escuchar una risa contenida.

Shu-Durul escupió una sarta de maldiciones que restallaron como relámpagos.

—Silencio —ordenó una voz recia.

Una figura encapuchada se adelantó a las demás.

—¿Quién osa...?

La figura lanzó un puñado de sal a Shu-Durul y hasta el último nervio del caparazón mortal del demonio se inundó de dolor. Aulló.

—Yo oso, señor Ryan. Aunque sé que ése no es su verdadero nombre. De momento, puede considerar, el líder de esta sociedad. Una sociedad antigua dedicada al estudio de los esbirros del Lucero del Alba.

Shu-Durul cayó al suelo, convulsionado de dolor.

—Nuestros sabios hablan de enfrentamientos épicos con otros como usted.

Hacía mucho que no intentábamos capturar a uno de los tuyos. Esperaba que fuese todo un desafío. —Se rió quedamente—. Nos decepciona. Quizá sea usted un ser inferior. El mero lacayo de un auténtico demonio, ¿sí?

Desapareció el dolor.

—¿Por qué hacéis esto cuando podrías daros todo cuanto quisierais?

El líder se rió.

—No, me parece que usted no me daría lo que quiero. —Chasqueó los dedos. Alguien entonó un ensalmo—. No queremos nada de usted. Los regalos de los de su especie nunca vienen solos. —Repitió el gesto. Otra persona sumó su voz al cántico—. Buscamos la fuente de sus regalos. —Otro chasqueo. Otra voz—. Queremos su esencia, señor Ryan. Queremos su poder. —Otro. Otra—. Queremos alcanzar la divinidad.

Shu-Durul cargó contra el líder. La barrera lo derribó. Se rió mientras se incorporaba despacio.

—Vuestra prisión se debilita —se carcajó Sgu-Durul—. Cuando salga...

—Habremos acabado con usted antes de que se desmorone el muro.

Chasqueó los dedos. Shu-Durul profirió un alarido.

Concepto: No todos los cazadores de demonios combaten en el nombre de Dios. Algunos aspiran a arrebatar su poder a los demonios. ¡Por qué negociar con un demonio por un puñado de favores insignificantes cuando podrían ostentar todo el poder?

Desde tiempos inmemoriales, las sociedades mágicas intentan abusar de los demonios que capturan. Algunas aspiraban a esclavizarlos. Otras pretendían absorber su esencia para potenciar sus rituales.

Cuando la superstición perdió fuerza en el mundo y se hizo más difícil invocar demonios, estas sociedades declinaron. Las pocas que sobrevivieron lo consiguieron buscando a los Encadenados, o se dedicaron a preservar sus artes arcanas.

La llegada de los caídos ha revivido a estas sociedades. Ahora siguen la pista de todos los demonios, caídos y Encadenados por igual, para utilizarlos en sus rituales. Algunos de sus miembros se harán pasar por posibles esclavos para guiar al demonio a su perdición.

Personalidad: Abusar de un demonio es la consumación del poder. Muchos Autócratas, Bravucones y Directores se sienten atraídos por estas

sociedades. Los adictos al peligro y las emociones fuertes también están representados, igual que los Vividores y los Fanáticos.

Atributos: Muchos tendrán elevados valores Mentales, generalmente tres puntos o más en Inteligencia y Percepción. Asimismo, la Manipulación es importante.

Habilidades: Todos los sectarios tendrán tres puntos o más en Ocultismo y Documentación. Muchos dispondrán también de elevados índices de Academicismo, Ciencia, Política o Finanzas, en función de su profesión "normal".

Trasfondos: Contactos (1-2), Influencia (1-2), Recursos (1-2), Seguidores (1-3)

Potencial de Fe: 1 (los líderes sectarios podrían tener hasta 2)

Poderes: Inmunidad a la Revelación, Objetos Benditos, Rituales de Invocación y Vinculación

WILLIAM EMERSON (SUMO PRECEPTOR DE LOS CAZADORES DE ESTRELLAS)

Naturaleza: Vividor

Atributos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 2, Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Consciencia 5, Documentación 4, Empatía 3, Esquivar 3, Etiqueta 3, Expresión 3, Finanzas 4, Informática 2, Intimidación 4, Investigación 3, Liderazgo 4, Ocultismo 5, Política 2, Subterfugio 3, Tecnología 2

Trasfondos: Contactos 2, Recursos 2, Seguidores 3

Fuerza de Voluntad: 8

Potencial de Fe: 2

Poderes: Inmunidad a la Revelación, Rituales de Invocación y Vinculación

SIERVOS DE LOS ENCADENADOS

Los Encadenados, al contrario que los caídos, son demonios que escaparon de las garras del Infierno hace cientos o incluso miles de años, y que atormentan a la raza humana desde entonces bajo la apariencia de dioses siniestros e implacables. El auge de la Cristiandad, y la suplantación de la fe por la razón como piedra angular de la percepción humana, finalmente los obligaron a ocultarse. El regreso de los caídos ha sacado a los Encadenados de su largo sueño para completar su obscena subversión de la raza humana.

Individualmente, los Encadenados son varias veces más poderosos que el más poderoso de los caídos, pues han tenido siglos para perfeccionar sus habilidades y adaptarse al mundo moderno. Sin embargo, esta fuerza es al mismo tiempo su mayor debilidad. Sus espíritus son demasiado poderosos para poseer cuerpos humanos, igual que los espíritus de los grandes barones y señores encerrados aún en el Abismo. Por consiguiente, de momento deben conformarse con operar por medio de sus agentes: sectas siempre crecientes de adoradores escogidos entre los decadentes y los desafectos, voluntariamente (o no tan voluntariamente) leales a los demonios monstruosos, con tantos motivos para odiar a la humanidad como los mismos Encadenados. Estos siervos de los Encadenados pueden encontrarse en casi cualquier gran ciudad del mundo, cazando y esclavizando a los caídos allí donde los encuentren, o perpetrando actos de violencia y corrupción destinados a emponzificar aún más el alma colectiva de la humanidad.

EL MATÓN

INFORME OFICIAL DE LA POLICÍA, CONDADO DE SAN BERNARDINO

NO SE PERMITEN FOTOCOPIAS SIN AUTORIZACIÓN



CONTENIDO: PRIMERA DECLARACIÓN DE GERARD "JERRY" BROWNLOW CON RESPECTO AL TIROTEO EN LA CASA DE REUNIÓN DE LA BANDA DE MOTORISTAS LOS "HELLBENDERS"

(Nota: En el momento de la declaración, el entrevistado estaba recibiendo atención sanitaria de emergencia)

Debía de ser la una, la una y media de la madrugada, o así. Éramos como diez, allí en la casa. Ya sabe, echando unos billares, bebiendo, todo eso.

Oímos un jaleo de la leche y Leo Daschell va y atraviesa la puta cristalería subido en su moto. De cabeza. Los cristales volaron por todas partes y la gente empezó a gritar.

El puto Leo, mira que la semana pasada le dijimos que se fuera con viento fresco y no volviera a asomar las narices. Es que el tío estaba mal de la cabeza, ¿sabe? Había querido darle una paliza a la vieja de Joe Jaffee, por las buenas, así que le dijimos que se fuera a tomar por el culo.

Pero ahí estaba, atravesando la puta ventana. Con una escopeta en la mano. Cuando aterrizó con su moto, se puso a disparar. Empezó a conducir por el club, que sólo tiene cuatro habitaciones, sabe, nada espacioso, cargándose a la gente.

Total, que nos lanzamos todos sobre él y empezamos a disparar también. O sea, en defensa propia, ¡vale! Tenemos derecho a protegernos. Yo me puse a cubierto detrás de la máquina de Coca-Cola y apunté con cuidado, y sé que le di al hijoputa. Vi que mucha gente le daba, pero él seguía.

Llevaría Kevlar encima ¡no! El muy cabrón tenía que llevar puesto un chaleco antibalas. Creí que alguien le había acertado en la cabeza, pero supongo que vi mal.

Como sea, ahí estábamos disparando contra ese hijo de puta y el tío ni se inmuta, sigue dándole a la escopeta, barriendonos. Cuando se queda sin cartuchos, va y se saca una puta Desert Eagle de la chaqueta y vuelta a empezar. Al final me dio en el hombro, me desplomé y me quedé así. Supuse que si me hacía el muerto evitaría llevármelo otro balazo.

Todos nosotros, eliminados en dos minutos. Luego le quita la llave de la caja fuerte al cadáver de Joe, la abre y saca ese cofre raro que compró Joe en Méjico. O sea, tócate los cojones. ¡Todo eso por una puta cajita de plata!

Volví a subirme a la moto y se largó. Luego apareció la pasma, con cinco minutos de retraso. Gracias por nada, tíos.

Concepto: Los matones son esclavos con un solo propósito: combatir y matar a los enemigos de los Encadenados. Nadie espera de ellos que sean sútiles ni que actúen en la sombra; existen para descerrajar un tiro en la cara al oponente, o para moler a palos a un ocultista entrometido. Los matones suelen ser gente violenta y peligrosa, incluso antes de convertirse en esclavos de los Encadenados. Un matón podría ser un antiguo soldado, un pandillero, un militante de un partido neonazi o un agente de policía corrupto.

Pacto: Los matones, por lo general, profesan un odio incondicional a una persona en concreto o a un colectivo, por razones reales o imaginarias. Los Encadenados les ofrecerán el poder necesario para matar a sus enemigos a cambio de su servicio. Dado que lo único que tienen que hacer es seguir comportándose tan violentamente como hasta la fecha, pocos mortales rechazan la oferta.

Personalidad: La gente cabal y equilibrada no lleva voluntariamente una vida de extrema violencia. Los matones suelen disfrutar infligiendo dolor, y ven a los demás mortales como pusilánimes, juguetes sin alma con los que ensañarse. Los matones a menudo harán gala de las Naturalezas Adicto, Bravucón, Fanático, Rebelde o Superviviente.

Atributos: Los matones tienden a hacer hincapié en los Atributos Físicos, lógicamente, lo que hace de ellos peligrosos luchadores. Pese a lo que pueda sugerir su nombre, el matón no tiene por qué ser estúpido. Un matón podría tener buenos Atributos Mentales, pero tenderá a preferir la acción física.

Habilidades: Las Habilidades de combate (Armas C.C., Armas de Fuego, Pelea y Esquivar) son de vital importancia para los matones. También les serán útiles aquellas Habilidades que les ayuden a encontrar a sus objetivos y adoptar posiciones. Los matones suelen tener buenos valores en Atletismo, Conducir, Intimidación y Sigilo.

Trasfondos: Aliados (1-2), Mentor (1-5)

Dones: Los Encadenados mejorarán las aptitudes físicas de sus matones, bien sea aumentando sus Atributos Físicos o dotándolos de mejoras físicas como garras o piel acorazada. Dos aumentos prácticos son el poder de infiijir daño letal con las manos desnudas y la capacidad de absorber daño letal. Los matones rara vez disfrutan de poderes demoniacos más sofisticados.

LEO DASCHELL

Naturaleza: Bravucón

Atributos: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 5, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Armas de Fuego 3, Atletismo 2, Callejero 2, Conducir 3, Esquivar 1, Intimidación 3, Pelea 4, Sigilo 1, Supervivencia 1, Tecnología 1

Trasfondos: Aliados 1, Mentor 3

Fuerza de Voluntad: 5

Dones: La Fuerza y la Resistencia de Daschell han sido aumentadas. Gastando un punto de Fuerza de Voluntad, puede absorber daño letal con su Resistencia durante tantos turnos como puntos de Resistencia tenga. Una vez por escena puede emplear tantos turnos como puntos de Resistencia tenga. Una vez por escena puede emplear un turno en concentrarse y luego gastar un punto de Fuerza de Voluntad para recuperar un nivel de daño letal o contundente.

EL IDEALISTA

Querida mamá,

Sé que hace meses que no te escribo, lo siento. Esto es una LOCURA. Entre las clases e intentar hacer algo que valga la pena, no he tenido tiempo para hacer vida social... y menos para ponerte a escribirte.

Bueno, ¿qué cómo estoy? Pues la mala noticia es que mis notas podrían ser mejores. Me esfuerzo, de verdad, pero es que hay TANTO que hacer que no doy abasto. Me estoy perdiendo algunas clases. Te prometo que lo haré mejor en la segunda evaluación. La buena noticia es que estoy haciendo MUCHAS cosas con el Grupo de Actividades, estamos muy implicados. No se trata únicamente de organizar protestas y manifestaciones, estamos HACIENDO cosas de verdad. Y todo te lo debo A TI.

Aquí hay muchos estudiantes anti-globalización, pero no tienen demasiada experiencia a la hora de organizarse. A ver, es GENIAL que quieran cambiar las cosas, no me malinterpretes. Pero no se han pasado quince años en una comuna, no tienen RAÍCES en el movimiento. Así que algunos ya me ven como una especie de organizadora y coordinadora, porque para mí es algo natural.

Pero el liderazgo y la experiencia no bastan. Nos reuníamos, hacíamos quedadas colectivas, organizábamos marchas, pero todo era en vano. A los WTO y sus partidarios les da igual lo que QUIERA la gente, se limitan a contenernos con sus tropas de asalto y siguen decidendo nuestros destinos. Así que empeza a sentirme realmente frustrada.

Entonces empecé a tener esos SUEÑOS. También eso te lo debo a ti. Tú me enseñaste a aceptar mi espiritualidad, a buscar los Grandes Poderes que están ahí para guiarlos y sustentarnos. Bueno, esos sueños... venían de un espíritu, un Poder de algún tipo. Un ser de luz que quiere que protejamos a los pueblos del mundo.

Hace un mes o así que llevo haciendo mucha meditación, comulgando con el Benefactor (así llamo al Poder que me ha tocado). Lo primero que hizo fue darme buena suerte en forma de fondos de subvención de la administración universitaria. Mira que ya había INTENTADO conseguir subvenciones de ellos en el pasado, así que créeme si te digo que fue casi como un MILAGRO. El Benefactor también me enseñó con quién debía contactar para conseguir cosas como furgonetas, equipo y material sanitario a bajo precio o incluso gratis.

Pero lo más INCREDIBLE es que me ha enseñado la manera de espionar a los globalistas para conocer sus planes. Mamá, no te lo creerías. Entré andando en la sede de Fat Cat, en los bancos y en edificios del gobierno, ¡y nadie me ve!

Las cosas que he descubierto... Mamá, es HORRIBLE. No se detendrán ante NADA con tal de obtener beneficios. Empiezo a darme cuenta de lo lejos que tendremos que ir para cambiar las cosas y hacer lo correcto.



Habilidades: Academicismo 2, Consciencia 3, Documentación 4, Empatía 2, Expresión 1, Intuición 3, Leyes 2, Medicina 2, Ocultismo 4, Sigilo 1, Subterfugio 2

Trasfondos: Contactos 1, Recursos 1, Seguidores 2

Fuerza de Voluntad: 7

Dones: Los Atributos Manipulación y Astucia de Riordan han sido mejorados por su señor. Posee una versión limitada de las evocaciones Atormentadas Lámpara de Fe y Encontrar al Fiel, que activa gastando un punto de Fuerza de Voluntad por uso. Conoce la estructura básica de los rituales de vinculación y puede intentar modificarlos para contener a un demonio determinado.

EL ÁVIDO DE PODER

EL CONCEJAL MENENDES RETIRA SU CANDIDATURA

La concejala Sandler se solidariza con su antiguo rival.

En su declaración de esta mañana, el concejal del Ayto. de Chicago Herman Menenes ha anunciado su renuncia a la candidatura en las próximas elecciones a la alcaldía. Ha alegado un exceso de trabajo y su deseo de pasar más tiempo con su familia como principales motivos para su retirada, y ha anunciado que piensa concentrarse más en los asuntos locales y municipales que en el conjunto de la ciudad en un futuro próximo.

La concejala Irene Sandler ha comparecido en una rueda de prensa, poco después de que se hicieran públicas las declaraciones de Menenes, para expresar su apoyo y sus condolencias a su antiguo rival en la carrera por la alcaldía. Le ha deseado lo mejor para el futuro y ha lamentado que el concejal Menenes no pueda estar presente en el debate de la próxima semana.

Estas declaraciones parecen contradictorias si se tienen en cuenta los numerosos y encarnizados debates protagonizados por ambos concejales durante las pasadas semanas de campaña. Quizás los lectores recuerden cómo Menenes había denunciado irregularidades en la financiación de la campaña de Sandler, así como fraude en el recuento de votos, denuncias que hubo de retirar y por las que tuvo que disculparse al no poder aportar pruebas esclarecedoras.

Con la retirada del concejal Menenes y el fallecimiento el mes pasado del candidato independentista Geoff Skellams en un accidente de tráfico, los votantes se encuentran con sólo tres candidatos al sillón de la alcaldía. La concejala Sandler es considerada actualmente la principal favorita y se espera que gane las elecciones por un estrecho aunque cómodo margen.

El concejal Menenes se negó a ahondar en los motivos que lo han impulsado a retirar su candidatura. Se espera que pase las próximas semanas de vacaciones con su familia y que vuelva al trabajo al término de la campaña electoral.

Concepto: El ávido de poder se habrá sentido atraído siempre por el poder, incluso antes de conocer a su amo demoníaco. Los ávidos de poder con suerte siempre habrán gozado de cierto poder, pero desean más; los menos afortunados no tendrán más que su afán de llegar a ser alguien. Empresarios, concejales, magnates de los medios o burócratas podrían ser ávidos de poder.

Pacto: El poder, el dinero, el prestigio, la fama... éstas son las cosas que el ávido de poder desea más que el aire. Los Encadenados con mucho gusto ofrecen poder a sus esclavos, siempre y cuando el ávido de poder utilice sus nuevas ventajas para aumentar el poder y el dominio de su amo al mismo tiempo.

Personalidad: Los ávidos de poder son controladores y líderes que intentan construir su imperio personal. Entre las Naturalezas típicas se cuentan Arquitecto, Autócrata, Confabulador, Director o Perfeccionista.

Atributos: Los Atributos Sociales son la mejor herramienta de los ávidos de poder, pues les proporcionan los medios para utilizar a los demás. Muchos tendrán también elevados valores Mentales, sobre todo Astucia.

Habilidades: Los ávidos de poder son animales sociales y tienen talento para relacionarse y controlar a los demás. Tienden a destacar por su Burocracia, Etiqueta, Finanzas, Liderazgo, Política y Subterfugio.

Trasfondos: Contactos (1-3), Influencia (1-3), Mentor (1-5), Recursos (1-4)

Dones: Si quieres poder, necesitas poder. Los dones más evidentes para un ávido de poder serán aquellas ventajas prácticas del mundo real: dinero, recursos, seguidores, contactos, etcétera. Otro don útil es el aumento de los Atributos Sociales del esclavo, o darle poderes que influyan en la mente de los demás. Los ávidos de poder rara vez reciben mejorías físicas.

CONCEJALA IRENE SANDLER

Naturaleza: Autócrata

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 3, Percepción 2, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Burocracia 4, Empatía 2, Etiqueta 3, Finanzas 1, Liderazgo 4, Subterfugio 4

Trasfondos: Contactos 3, Influencia 2, Mentor 3, Recursos 3

Fuerza de Voluntad: 8

Dones: La Manipulación y el Carisma de Sandler han sido aumentadas por su amo. También posee una versión de la evocación Atormentada Insinuar. Varios miembros de su gabinete son también esclavos, y dos de ellos son peligrosos matones.

EL DESTRUCTOR

—Finnegan —se quejó Rochelle—, es casi la una de la mañana. Quiero salir.

—Paciencia, chata —respondió Finnegan desde su cuarto—. Me estoy poniendo la cara guapa. No querrás que salga con mi cara de trapo, ¡o sí!

—Lo que quiero es largarme ya. La piruleta empieza a hacer efecto y me apetece bailar.

—Vale, cuchi, vale. Un segundo. —En el dormitorio, Finnegan se alisó la chaqueta delante del espejo y se frotó las encías con un poco de coca. Soy el puto amo, pensó. Ya podía cerrar la boca la zorra ésta de los cojones. Se agachó, buscó debajo de la cama y sacó una lata de plástico de gasolina. Vamos a quemar un poco de estrés esta noche, pensó mientras guardaba la lata en una funda para la cámara y cerraba la cremallera.

—No irás a sacar más fotos, ieh? Ya hemos acabado un carrete.

—Que no, chula, esta noche no. Pero tú ya sabes que siempre tengo que llevar las herramientas encima. A ver, dale las gracias a Finnegan por esas drogas tan estupendas.

—Gracias —dijo Rochelle, con un mohín.

—Puede valer. En marcha.

El cuerpo de bomberos londinense tardó tres horas en sofocar las llamas. Finnegan observaba desde una de las ventanas del club que había al otro lado de la calle, mientras terminaba de vender el resto de su surtido de éxtasis. Estaba harto del club, estaba harto de Rochelle. Allí sólo había flipados de la moda agilipollados a los que sólo les importaban las marcas y el precio de la cocaína.

Pero el fuego era distinto. El fuego fascinaba, seducía. El fuego era más hermoso de lo que ninguna de las modelos que fotografiaba podría soñar. Nada como iniciar un incendio y verlo arder para quitarse de encima la carga de la semana o distraerlo de las estúpidas masas de pijos de Londres.

Demasiado ruido. Necesito aire. Tengo que oler el fuego. Finnegan se puso de pie y bajó las escaleras hasta la calle. Compró una taza de café y se sumó a los curiosos que rodeaban el montón de escombros humeantes que antes había sido un hotel abandonado.

Un día de éstos voy a terminar quemando un sitio que esté habitado toda vía. Mira tú qué pena.

Estaba allí de pie sorbiendo su café y fantaseando con holocaustos, cuando el fuego le habló, cuando le susurró en su mente. Y cuando el fuego le hizo una oferta demasiado tentadora para rechazarla, Finnegan se sintió sonreír.

Se sintió anhelando que llegara el día siguiente, y con él la sesión fotográfica para Vogue.

Concepto: Los destructores son aún más peligrosos que los matones, aunque no sienten la misma inclinación hacia la violencia física. Generalmente se trata de sociópatas que canalizan su sed de blasfemia y violación a través



de carreras que les permitan infligir angustia y dolor a los demás. Un traficante de drogas, un piromano, un espía o un terrorista podrían ser destructores.

Pacto: Los Encadenados buscan agentes que propaguen la miseria y la devastación; el destructor busca el poder de elevar sus actividades a nuevas cotas de horror: Están hechos el uno para el otro. En muchos casos, lo único que tiene que hacer el Encadenado es dar al destructor una migaja de poder, sentarse y esperar a que el nuevo esclavo haga todo cuanto le pida su amo.

Personalidad: Los destructores suelen ser unos cabrones redomados, el tipo de sociópata que envenena al perro del vecino porque lo le gusta que ladre tanto. Entre sus Naturalezas típicas se cuentan Bravucón, Confabulador, Hosco, Fanático y Bellaco.

Atributos: Donde los matones se concentran en lo físico, los destructores hacen hincapié en los Atributos Mentales. Quizá también tengan buenos Atributos Sociales, sobre todo Manipulación.

Habilidades: Los destructores se concentran mucho menos en las Habilidades puramente de combate y más en las que pueden provocar grandes destrozos en poco tiempo. Suelen destacar en Burocracia, Demoliciones, Seguridad, Subterfugio y Tecnología.

Trasfondos: Contactos (1-2), Mentor (1-5), Recursos (1-2)

Dones: Los destructores buscan ventajas que les faciliten sus labores de devastación. Esto puede traducirse en una mejoría de sus Atributos Mentales o Físicos, inmunidad al fuego o una mejor absorción, o en poderes que les permitan acceder a sus objetivos, como la invisibilidad o el control mental. También es probable que exhiban aumentos físicos, dado que corren el riesgo de encontrarse con resistencia armada.

KELLY FINNEGÁN

Naturaleza: Confabulador

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Atletismo 2, Callejero 3, Conducir 2, Consciencia 2, Demoliciones 3, Expresión 3, Informática 1, Pelea 2, Sigilo 2, Subterfugio 3, Tecnología 1

Trasfondos: Contactos 1, Mentor 3, Recursos 2

Fuerza de Voluntad: 7

Dones: La Resistencia y la Astucia de Finnegan han sido mejoradas por su amo. Puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para absorber el daño por fuego con Resistencia durante una escena. También posee una versión limitada de la evocación Atormentada Alimentar.

PARTIDAS DE CAZA

Para los Encadenados, la repentina afluencia de nuevos demonios al mundo de los vivos supone al mismo tiempo una bendición y una maldición. Estos recién llegados se proponen entrometerse en planes que llevan siglos gestándose, algo que resulta intolerable. Pero en este mundo despojado de fe, los caídos representan algo más que meros obstáculos. Son fuentes de valiosa energía, yacimientos que han de ser excavados para facilitar a los Encadenados el poder necesario para sobrevivir y prosperar.

Encomendar la tarea a un solo esclavo, no obstante, es un desperdicio. Ningún esclavo, por muchas mejorías que exhiba, es rival para la potencia de un caído. Lo que se precisa es una partida de caza: un grupo de esclavos seleccionados por sus amos para abatir eficazmente al demonio objetivo.

La naturaleza exacta y el estilo de una partida de caza dependerá por completo del Encadenado que la controla y de los esclavos que la integren. A continuación ofrecemos una guía para orientar al Narrador en el diseño de partidas de caza que pueda necesitar en su crónica.

Los Narradores deberían formularse las siguientes preguntas a la hora de generar una partida de caza:

¿Qué persiguen? Las partidas suelen ser escuadrones de la muerte —enviados a eliminar rápida y definitivamente cualquier posible amenaza para el Encadenado— o equipos de captura, encargados de contener a un ángel caído de modo que el Encadenado pueda emplearlo como fuente de Fe.

¿Cómo actúan? Las partidas sutiles dedican mucho tiempo y energía a localizar su objetivo en secreto, para luego actuar sin dejar huellas de su paso. Las partidas menos discretas probablemente ejecuten rápidos y ruidosos asaltos sobre el objetivo, antes de encargarse de eliminar cualquier posible pista y testigo.

¿Qué herramientas utilizan? ¡Confía la partida en herramientas ocultistas como los rituales y los artefactos! ¡Emplean armamento pesado y equipos de alta tecnología! ¡Prefieren actuar a distancia y utilizar otros agentes y grupos mundanos como la policía a modo de títeres!

¿Cuántos miembros componen el grupo? Los grupos pequeños tendrán que andarse con cuidado y sacar el máximo partido a sus recursos limitados. Un grupo más numeroso podrá permitirse el lujo de correr mayores riesgos, y podría sobrevivir a la pérdida de alguno de sus integrantes.

Los personajes del Narrador dentro de una partida de caza suelen encajar en alguna de estas cuatro categorías:

Cerebro: Los que planean los ataques, organizan a los demás esclavos y se aseguran de que todo vaya como la seda.

Músculo: Los esclavos que plantan cara a los demonios, ya sea armados con pistolas, bombas o poderes sobrenaturales.

Lengua: Dado que las partidas de caza actúan en secreto, necesitarán a alguien que pueda engatusar a la policía, camelarse a los vecinos y, en general, allanar el camino para el resto de la tropa.

Espalda: Conductores, médicos, ocultistas con rituales de vinculación... cualquier esclavo encargado de restar todo su apoyo al proyecto.

El escuadrón de la muerte “típico” consistiría casi exclusivamente en músculos, con algún cerebro al mando y tal vez un par de espaldas para prestar apoyo. Un equipo de captura podría contar con un solo músculo, y confiar sobre todo en los cerebros y las espaldas.

ÍNDICE

a

Absorción	201
Acciones	185
Enfrentadas	189
Extendidas	188
Múltiples	187
Acciones físicas	195
Abrir/Cerrar	195
Cargar	197
Conducir	195
Escalar	195
Intrusión	196
Lanzar	196
Levantar/Romper	196
Moverse a hurtadillas	197
Nadar	196
Perseguir	196
Saltar	196
Seguir	197
Acciones mentales	198
Buscar información	198
Investigación	199
Piratear	199
Rastrear	199
Reparaciones	199
Acciones sociales	197
Charlatanería	198
Credibilidad	198
Interpretación	198
Interrogar	198
Intimidar	198
Oratoria	198
Armadura	202
Tabla de armadura	204
Arquetipos	112
Adicto	112
Ansioso de emociones	112
Arquitecto	112
Autócrata	113
Bizarro	113
Bravucón	113
Bufón	113
Competidor	113
Confabulador	113
Conformista	113
Director	113

Fanático

113

Hosco

113

Juez

114

Jugador

114

Mártir

114

Masoquista

114

Monstruo

114

Niño

114

Pedagogo

114

Penitente

114

Perfeccionista

114

Pervertido

114

Protector

114

Rebelde

115

Solitario

115

Superviviente

115

Tradicionalista

115

Visionario

115

Vividor

115

Atributos

115

Físicos

115

Fuerza

115

Destreza

116

Resistencia

116

Sociales

117

Carisma

117

Manipulación

117

Apariencia

117

Mentales

118

Percepción

118

Inteligencia

118

Astucia

118

C

Caídas

220

Combate

119

Ataque

201

Combate a distancia

200, 204

Combate cuerpo a cuerpo

199, 202

Iniciativa

200

Resolución

201

Términos de combate

201

Coste de los puntos gratuitos

105

Costes de la experiencia

139

Creación del personaje

103

Tabla

104

D

Dados

185

Daño

207

Agravado

208, 209

Contundente

207, 208

Letal

207, 209

Destrucción final

218

Dificultades

186

E

Electrocución

221

Encontrar un nuevo huésped

217

Enfermedades

220

Esclavos

212

Especialidades

115

Éxito

187

Éxito automático

187

Grados de éxito

187

Experiencia

138

F

Fallo

187

Fe

133, 209

Forma apocalíptica

143

Faz

de la Añoranza

168

de la Bestia

172

de la Carne

175

de los Celestiales

149

del Despertar

154

del Espíritu

178

del Firmamento

155

de la Forja

161

de las Llamas

151

de la Luz

166

de la Muerte

177

de la Naturaleza

174

de los Patrones

163

de los Portales

165

de los Reinos

181

del Resplandor

152

de las Sendas

160

de la Tierra

158

de las Tormentas

169

de la Transfiguración

171

de los Vientos

156

Fracaso	187
Fuego	221
Fuerza de Voluntad	136
 H	
Habilidades	118
Conocimientos	125
Academismo	125
Ciencia	125
Documentación	126
Finanzas	126
Informática	126
Investigación	126
Leyes	127
Lingüística	127
Medicina	127
Ocultismo	128
Política	128
Religión	128
Talentos	119
Alerta	119
Atletismo	119
Callejero	119
Consciencia	119
Empatía	120
Esquivar	120
Expresión	120
Intimidación	120
Intuición	120
Liderazgo	121
Pelea	121
Subterfugio	121
Técnicas	122
Armas Cuerpo a Cuerpo	122
Armas de Fuego	122
Conducir	122
Demoliciones	122
Etiqueta	123
Interpretación	123
Pericias	124
Seguridad	124
Sigilo	124
Supervivencia	124
Tecnología	124
Trato con Animales	125

F
Invocación y vinculación 215

J
Jerarquía de pecados 134

M
Maniobras de combate 202
 Tabla de maniobras 203
 Tabla resumen 205
Movimiento 201

N
Narración 224
Niveles de salud 208
Nombres verdaderos 215

O
Objetos benditos 214

P
Plegarias 214
Poderes innatos 145
 Inmunidad
 Al control mental 145
 A la posesión 145
 Consciencia sobrenatural 145
 Invocaciones 145
 Resistencia a la ilusión 145
Preludio 109
Puntos gratuitos 109

R
Rasgos 102
Revelación 213

S
Saber
 de la Añoranza 167
 de la Bestia 171
 de la Carne 174
 de los Celestiales 148
 del Despertar 153
 del Espíritu 177
 del Firmamento 154

de la Forja 160
de la Llama 149
de la Luz 165
de la Muerte 176
de la Naturaleza 173
de los Patrones 162
de los Portales 163
de los Reinos 179
del Resplandor 151
de las Sendas 159
de la Tierra 157
de las Tormentas 168
de la Transfiguración 170
de los Vientos 155
Salud 137, 206
 Tabla de salud 207
Sistemas 194

T
Tabla de armas a distancia 205
Temperaturas extremas 221
Tiempo 185
Tiempo de curación 208
Tierra santa 214
Tormento 135
Trasfondos 128
 Aliados 129
 Contactos 129
 Eminencia 130
 Fama 130
 Influencia 130
 Legado 131
 Mentor 131
 Pactos 131
 Parangón 132
 Recursos 132
 Seguidores 132
Trastornos 219

V
Venenos y drogas 221
Virtudes 132
 Conciencia 133
 Convicción 133
 Coraje 133

DEMONIO

La caída

NOMBRE:

JUGADOR:

CRÓNICA:

NATURALEZA:

CONDUCTA:

CONCEPTO:

CASA:

FACCIÓN:

FAZ:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza _____ •0000
Destreza _____ •0000
Resistencia _____ •0000

SOCIALES

Carisma _____ •0000
Manipulación _____ •0000
Apariencia _____ •0000

MENTALES

Percepción _____ •0000
Inteligencia _____ •0000
Astucia _____ •0000

HABILIDADES

TALENTOS

Alerta _____ 00000
Atletismo _____ 00000
Callejero _____ 00000
Consciencia _____ 00000
Empatía _____ 00000
Esquivar _____ 00000
Expresión _____ 00000
Intimidación _____ 00000
Intuición _____ 00000
Liderazgo _____ 00000
Pelea _____ 00000
Subterfugio _____ 00000

TECNICAS

Armas C. C. _____ 00000
Armas de Fuego _____ 00000
Conducir _____ 00000
Demoliciones _____ 00000
Etiqueta _____ 00000
Interpretación _____ 00000
Pericias _____ 00000
Seguridad _____ 00000
Sigilo _____ 00000
Supervivencia _____ 00000
Tecnología _____ 00000
Trato con Animales _____ 00000

CONOCIMIENTOS

Academismo _____ 00000
Ciencia _____ 00000
Documentación _____ 00000
Finanzas _____ 00000
Informática _____ 00000
Investigación _____ 00000
Leyes _____ 00000
Lingüística _____ 00000
Medicina _____ 00000
Ocultismo _____ 00000
Política _____ 00000
Religión _____ 00000

VENTAJAS

TRASFONDOS

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

SABERES

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

VIRTUDES

Conciencia _____ •00000
Convicción _____ •00000
Coraje _____ •00000

FORMA APOCALÍPTICA

FE

SALUD

O O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Magullado □
Lastimado -1 □
Lesionado -1 □
Herido -2 □
Malherido -2 □
Tullido -5 □
Incapacitado □

TORMENTO

Permanente
O O O O O O O O O O O
Temporal
O O O O O O O O O O O

FUERZA DE VOLUNTAD

O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □

EXPERIENCIA

--



RECOGE TEMPESTADES

Los siglos de violencia, cinismo y corrupción han sembrado un germen acíbar en el mando. Los inocentes ven su sangre vertida en infinidad de guerras encarnizadas. La compasión y la misericordia se reducen a polvo bajo la suela del extremismo religioso. Las conspiraciones de políticos, sacerdotes y criminales pervierten la fe. Se ha desatado una tormenta en el mundo de los espíritus, y las puertas del Infierno cuelgan rotas de sus goznes. Los ángeles del Abismo son libres de nuevo y el destino de la humanidad está en entredicho.

¡Desafía a los Cielos!



TbJBG
La Biblioteca de EnGel
LE 7001

