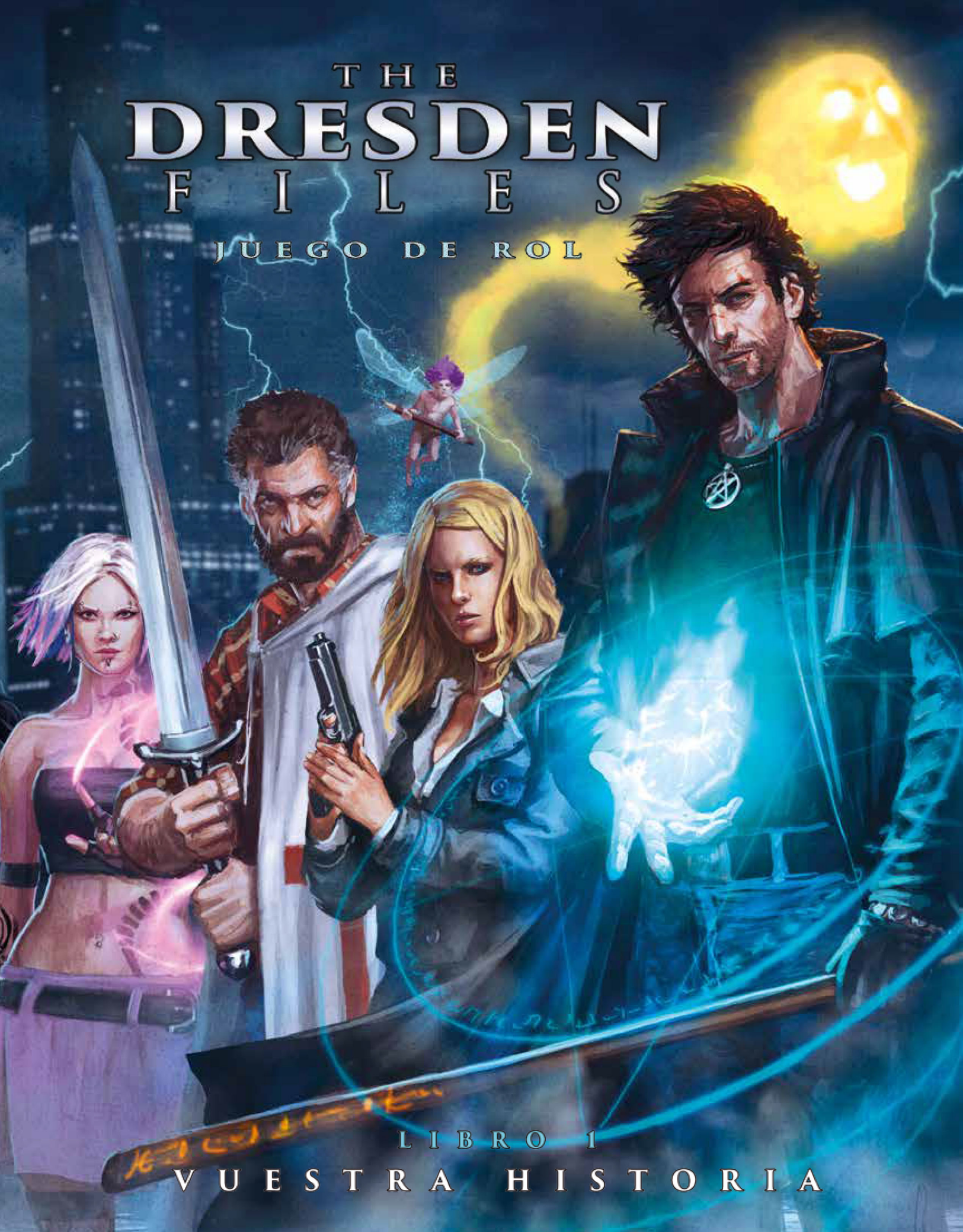
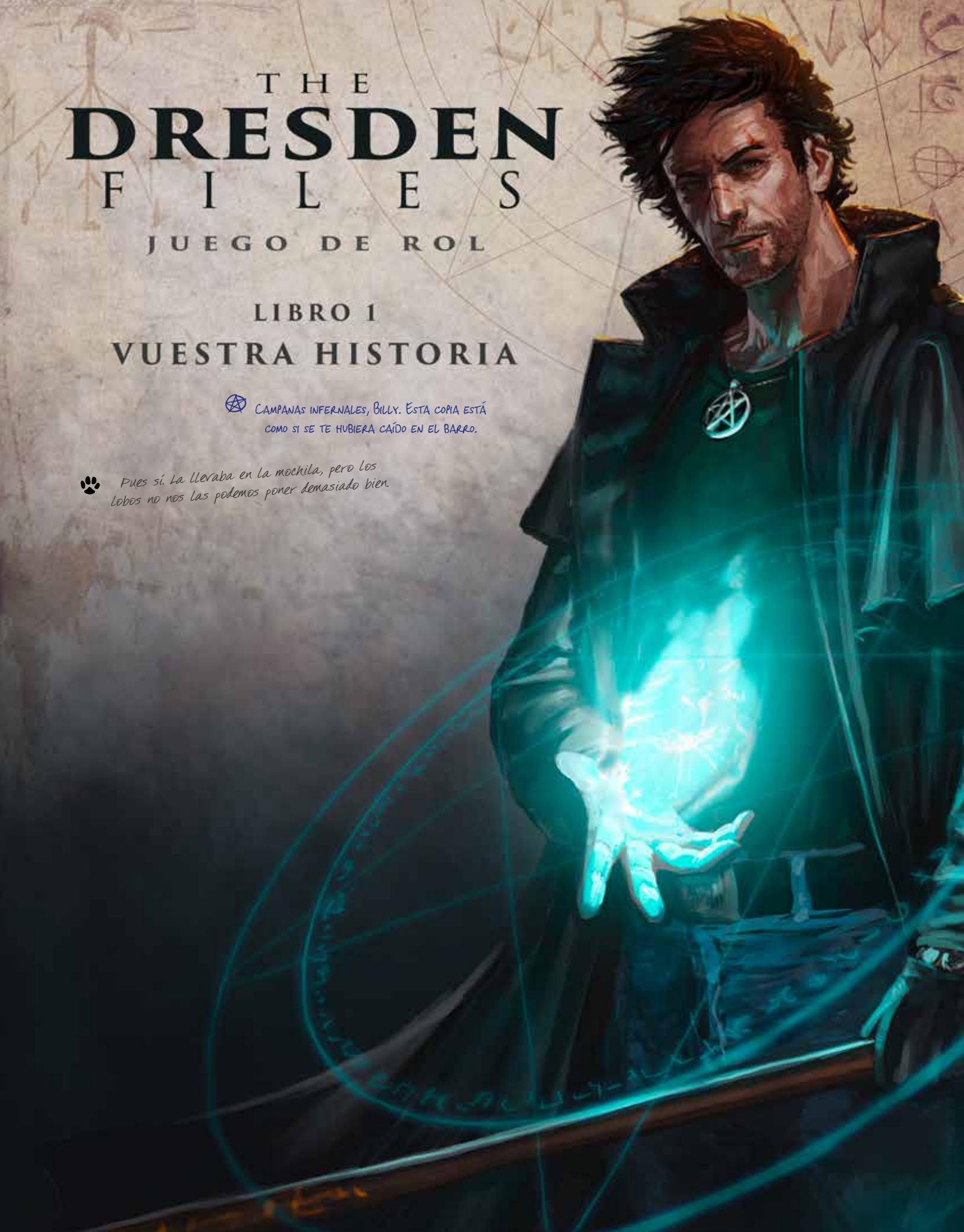

THE
DRESDEN
FILES
JUEGO DE ROL
LIBRO 1
VUESTRA HISTORIA

THE DRESDEN FILES

JUEGO DE ROL

LIBRO 1
VUESTRA HISTORIA



Campanas infernales, Billy. Esta copia está como si se te hubiera caído en el barro.

Pues sí. La llevaba en la mochila, pero los lobos no nos las podemos poner demasiado bien.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use","Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT AND PRODUCT IDENTITY NOTICE

Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System 1995 version © 1992-1995 by Steffan O'Sullivan, © 2005 by Grey Ghost Press, Inc.; Author Steffan O'Sullivan.

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) © 2003 by Evil Hat Productions LLC; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century © 2006, Evil Hat Productions LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.

Any material found in this book which is not directly taken from the above named works is deemed to be product identity.

The Dresden Files Roleplaying Game: Volume 1: Your Story and *The Dresden Files Roleplaying Game: Volume 2: Our World* © 2010, Evil Hat Productions LLC (www.evilhat.com).

Based on the original works in *The Dresden Files* series by Jim Butcher as published by the Roc imprint of Penguin Group (USA) Inc. Arranged through the author's agent: Jennifer Jackson, Donald Maass Literary Agency. *The Dresden Files*, all of *The Dresden Files* book titles, all of the characters, descriptions, and plots from *The Dresden Files* books and stories, and all quoted material from *The Dresden Files* books are ©2000-2010 Jim Butcher.

Some art within is ©2008-2010 and used with permission of the Dabel Brothers Productions LLC.

Hmmm... No es tan horrible como los Acuerdos, pero aun así es bastante cargante, William.

Créditos

Basado en los libros The Dresden Files de Jim Butcher

Diseño del sistema
Leonard Balsera

Diseño de la ambientación
Chad Underkoffler

Diseño del juego
Ryan Macklin

Jefe de edición
Amanda Valentine

Autores
Leonard Balsera, Jim Butcher, Genevieve Cogman, Rob Donoghue, Fred Hicks, Kenneth Hite, Ryan Macklin, Chad Underkoffler y Clark Valentine

Asistentes editoriales
Adam Dray, Ryan Macklin y Chad Underkoffler

Agradecimientos

Rob y Fred quieren dar las gracias a sus esposas, sin las cuales nada de esto habría sido posible, y a Jennider Jackson y Michael Curry, que hicieron de la posibilidad una realidad. A Lenny le gustaría dar las gracias a sus dos principales *playtesters*, Dane Black y Thomas Bates, por ayudarlo con los toques finales; al resto del equipo, por apoyarlo en las pruebas; Bridget y Samantha, por el apoyo moral en general, y a los chicos de la Fundación Burton (Cole, Willem, Brandt, y Andi), sin los cuales no existiría el sistema utilizado en este juego. A Ryan le gustaría dar las gracias a su primer grupo de juego a Sasha, Frank y John, por descubrirle esta gran afición. A Chad le gustaría dar las gracias a Fred por rescatarlo de la quiebra de DF, y a Priscilla por sus ambientaciones frikis. A Clark le gustaría dar las gracias a Jess y Allandaros por algunas de sus traducciones e ideas, a sus hijos por soportar la locura que invadió la casa durante un tiempo, y a Rob y Fred por la oportunidad de trabajar en un proyecto como este. A Amanda le gustaría dar las gracias a Fred por darle la oportunidad de trabajar en esto, a Clark por tratar tan bien a una esposa estresada que también es su editora, a sus hijos por obedecer al «Mami está trabajando ahora mismo», y a toda la banda por convertir esta locura de proyecto en una experiencia verdaderamente asombrosa. ¡Ha sido divertido!

Pero a la mayoría de nosotros nos gustaría darle las gracias a Jim por su confianza y apoyo durante varios años, y por compartir el panorama de su cabeza demente con todos nosotros.

Playtesters y correctores

Talentos menores
Tina Adams, Johnathan E. Angel, Thomas Bates, Dane Black, Morgan Collins, Mike Daugherty, Chris Demink, Aaron Enriquez, Ashwath Ganesan, Aphrodite Lagios, Lydia Leong, Joe McKeon, Brad McMillan, Janine Reed, Jenna Sparks, Jeremy Tidwell, Vandi Williams

Aprendices
Christopher Acker, Margaret Acker, Scott Acker, Jon Ames, Rick Anderson, Lesley Barnes, Frankie Bates, Joseph Beam, Ken Beam, Michael Beam, Robert Bohl, Daniel Bowden, Tom Boyce, Mick Bradley, Wallace Cady, Laurie Cason, Joanna Charambura, Dave Cleaver, Nacho Cuellar, James Deykes, Carlos Díaz, Mario Dongu, John Donoghue, Chris Douglas, Rich Flynn, Micheal Frantz, Cindy Freeman, Roland Freeman, Veronica Garcia, Hector Garcidueñas, Sylvia Grove, Carol Hardy, Chris Heim, Ryan Holdbrooks, Tom Horn, Zach Hunt, Gilbert Isla, Shane Ivey, Jeff Johnsen, Shihea Johnsen, Bart Jones, Dan Jones, Rick Jones, Clay Karwan, James Khol, Mark Kinney, Chris Kittinger, Michael Langley, Kenneth Lavender, René López, Paul Luzbetek, Jason Manion, Jarys Maragopoulos, Max Massey, Thomas Mazorlig, Jose Melgarejo, Kati Melgarejo, Chris Miller, Erica Miller, David Moore, Erin Moore, Rick Neal,Brandy Nederlander, Josh Neff, Vic Norris, Devin O'Keefe, Michael Parker, Oscar Pola, Shaun Ray, Fera Reimer, Sandy Schumann, Kieran Schumann, Clint Staples, Penny Staples, Vickie Staples, Joshua M. Stone, Tali Teichman, Jorge Valdez, Russ Wallace, Phil Walton, Rachel Walton, Jeramy Ware, Katie Ware, Lee Weaver, Andrew Weaver, Jill Wetzel, Michael Wheeles, Jared White, Adina Williams, David Wilcox, Todd Woodall, Michelle Yancey

Magos
Ben Alcorn, Dawn Antoline, Lynn Barnetto, Nick Beach, Alan Bean, Dan Berg, Nicholas Berry, Will Berry, Anna Breig, Dardrae Breig, Kaylina Breig, Marvin Breig, Ryan Breig, James Carpio, Stacey Chancellor, Brendan Conway, Kait & Kyle Cottengim, Emerson Daly, Randy Davenport, Jim DelRosso, Matt Doernhoefer, BrianDorion, Scott Dorward, Jared Edens, Rick Ewing, Clint Felker, Phil Florian, Kevan Forbes, Jason Freeman, Jessica Friend, Jim Friend, Jim Gardner, Zac Gibson, Laura "Red" Gierach, Matt Glover, Judd M. Goswick, Viktor Haag, Jerrod Hall, Kent Hamilton, Josh Harrison, Shaun Hayworth, Kristin Hayworth, Kaisa Hirvonen, Eric Hontz, Brenda Hovdenes, Justin Hovdenes, Ryan Hupp, Joseph Kerstetter, Kristi Kerstetter, Sean Kessler, Dawn Kessler, Shoshana Kessock, Rainer Koreasalo, Kari Koukka, Teuvo Kovanen, Samara Laufer, Brandon Lemos, Ian Lim, Travis Lindquist, Jabe Lawdonski, BrianJ Martin, Catriona Mcbride, Shane McCarthy, Louisa McGuinness, Seana McGuinness, Heikki Meriläinen, Alicia Middlebrook, Warren Morrison, James Nicoll, Sean Nittner, Friend Olsen, Robin Poole, Justin Reyes, Mike Resner, Tate Ricker, W. Adam Rinehart, Sami Ropponen, Benjamin Rose, Matt Sanderson, Tomi Sarkkinen, Ginny & Bob Schauer, Dan Shulsinger, Rohan Smith, Kyle Tracy, Lou Umile, Henry Wang, Paul Wilson, Nancy Wolfberg, Erik Woodbury, Chris Young, Craig Young, Curtis Young

Guardianes
Autumn Armstrong-Berg, Eric Berg, Chandra Blair, Sean Cowen, Doug Laedtke, Ian Laedtke, John Hawkins, Heather Heim, Rob Heim, Erik Jordan, Leif Park Jordan, Gary Lewis, Michael Matlock, Brian Morgan, Christina Mullins, Morrie Mullins, Chris Richeson, Brian Smith, Tara Turney, Jae Walker

Consejo Blanco
Chris Hanrahan, Priscilla Spencer

Culpable
Matthew Gandy

Edición Española

The Dresden Files: Juego de Rol Vol.1 Tu Historia. Traducido por Rocío Tizón y Pedro Moreno. **Corregido por** Edén Claudio Ruiz y Ana Navalón con la colaboración de Mario Jiménez Pérez-Cejuela, Alba Fernández García, Pilar M. Espinosa y Marién Sánchez. **Ilustrado por** Javier Charro. **Maquetado por** Sergio M. Vergara, Javier Charro y Manuel J. Sueiro. **Agradecimiento especial** a Ferran Hellar.

La presente traducción es © 2015 Nosolorol Ediciones, Javier Charro, Rocío Tizón y Pedro Moreno; todos los derechos reservados. Translated under license by Evil Hat Productions Inc. Todos los personajes de este libro son ficticios. Cualquier parecido con eventos o personas reales, vivas o muertas, es pura coincidencia. Ninguna parte de este libro puede ser reproducida por ningún medio sin permiso expreso de la editorial Nosolorol Ediciones.

Primera edición: Publicado en julio de 2015. ISBN: 978-84-943715-8-5; Depósito Legal: M-24273-2015; impreso en España por Ino Reproducciones; publicado por Nosolorol Ediciones: C/ Ocaña 32, 28047 Madrid. www.nosolorol.com

ÍNDICE

Créditos 3
Índice 4
Introducción 6

Capítulo Uno
El mundo de Harry

El mundo de Harry 8
Máximas del Dresdenverso 10
¿Qué hay ahí fuera? 12
Situación actual 13

Capítulo Dos
Lo básico

Este es el trato 14
Cosas que deberías tener 14
Trasteando con los dados 16
¿Qué son los dados Fudge? 16
La escala 16
Tirando los dados 16
Dificultad 16
Qué contiene tu hoja de personaje 17
Habilidades 17
Aspectos 17
Proezas 17
Poderes sobrenaturales 17
Puntos de destino 18
Recuperación de los puntos de destino 20
Ganar nuevos puntos de destino durante la partida 20
… Y allá vamos 21

Capítulo Tres
La creación de ciudades

La ciudad viviente 22
Entonces, ¿qué hacemos? 24
Preparándote para crear tu ciudad 25
Elegir tu ciudad 25
Familiarizarse y proponer 26
Investigar tu ciudad 26
El método Vancouver 27
Llegar a un consenso 27
Imprecisiones intencionadas 28
Una ciudad llena de problemas 28
Temas de una ciudad 28
Amenazas de una ciudad 29
Crear temas y amenazas para tu ciudad 29
Tomar perspectiva 31
Alguien se preocupa por la ciudad 31
La respuesta mortal a lo sobrenatural 32
Las localizaciones en tu ciudad 34
Conseguir ideas 34
Localizaciones recurrentes 34
Las localizaciones y lo sobrenatural 34
Temas y amenazas de las localizaciones 35
Juntándolo todo 37
La gente de tu ciudad 37
El concepto principal 37
La motivación 38
Los rostros de las localizaciones 38
Los rostros de los temas y amenazas 39
Atando personajes 39
Los protagonistas 41
Finalizando tu ciudad 42
Cerrarlo todo 43
Partidas sin ciudad 44
Creación de ciudades sobre la marcha 44

Capítulo Cuatro
La creación de personajes

Crear personajes ya es jugar 47
Tu idea de personaje 48
Escoger una plantilla 48
Concepto principal 50
La complicación 50
Los nombres 52
Las fases 53
¿De dónde vienes? 53
¿Qué te hizo como eres? 54
¿Cuál fue tu primera aventura? 54
¿Quién se ha cruzado en tu camino? 55
¿En el camino de quién te has cruzado? 56
Termina tu personaje 58
Habilidades 58
Proezas y poderes 59
Tasa final de recuperación, puntos de destino, estrés y consecuencias 59
Conclusión 61
Creación rápida de personajes 61
Preparación mínima 61
Creación de personajes sobre la marcha 61

Capítulo Cinco
Tipos y plantillas

Vamos a cocinar 65
Mortal Auténtico 67
Adepto Dedicado 68
Caballero de la Corte de las Hadas 70
Cambiaformas 71
Campeón de Dios 73
Changeling 74
Creyente Auténtico 76
Emisario de Poder 77
Hechicero 78
Infectado de la Corte Roja 80
Licántropo 81
Mago 82
Talento Menor 83
Vampiro de la Corte Blanca 84
Virgen de la Corte Blanca 85

Capítulo Seis
Avances

Los cambios ocurren 87
Hitos y personajes 88
Hito significativo 88
Hito relevante 88
Hito trascendente 89
Cambiar los valores por defecto 89
Mejoras de poder a mitad de sesión 90
Desarrollar ciudades 91
Temas 91
Amenazas 92
Localizaciones 92
Los rostros y los otros PNJ 93

Capítulo Siete
Aspectos

¿Qué son los aspectos? 95
Usar aspectos 96
Invocar aspectos 96
Forzar aspectos 97
Relacionarse con aspectos ajenos 101
Invocar aspectos ajenos 101
Forzar aspectos ajenos 102
Crear aspectos de personaje 103
Aspectos positivos contra aspectos negativos 103
Situación frente a historia 104
Calentando las cosas 105
Compartir una misma visión 106
Crear y descubrir aspectos en el juego 107
Adivinar aspectos 107
Aspectos temporales 108
Evaluaciones 108
Declaraciones 109
Aspectos de ejemplo 110

Capítulo Ocho
Habilidades

¿Qué son las habilidades? 112

Capítulo Nueve
Proezas

¿Qué son las proezas? 133
¿Qué hacen las proezas? 133
Proezas contra poderes sobrenaturales 134
Crear proezas 134
Añadir nuevas ramificaciones 134
Ampliar las ramificaciones existentes 135
Proezas de ejemplo 136

Capítulo Diez
Poderes sobrenaturales

¿Qué son los poderes? 143
Cambio de forma 145
Capacidades menores 149
Capacidades psíquicas 150
Dureza 152

Fe verdadera 154
Hechicería 155
Magia feérica 158
Objetos de poder 159
Poderes del Nuncamás 162
Potencia 163
Rasgos de criatura 164
Vampirismo 167
Velocidad 169

Capítulo Once
LAS REGLAS DEL JUEGO

Pasar a la acción 171
Acciones sin conflicto 172
Acciones simples 172
Enfrentamientos 172
Evaluaciones 174
Conflictos 175
Cómo resolver conflictos 176
Conflictos sociales 189
Conflictos mentales 191
Notas adicionales para los conflictos sociales y mentales 192
Recuperarse de los conflictos 193

Capítulo Doce
VIVIR CON LA MAGIA

Yo, lanzador de hechizos 195
Biología mágica 195
Sentidos de mago 196
La Visión 196
Ver el alma 198
Maleficios 200
Umbrales 202
Las Leyes de la Magia 205
Romper las Leyes de la Magia 205
La Primera Ley 207
La Segunda Ley 208
La Tercera Ley 209
La Cuarta Ley 210
La Quinta Ley 211
La Sexta Ley 212
La Séptima Ley 214

Capítulo Trece
LANZAMIENTO DE HECHIZOS

El arte del hechizo 217
Evocación 219
Limitaciones inherentes 219
Cómo hacerlo 219
Qué puedes hacer 219
Los elementos 221
Reuniendo poder 223
Controlar el poder 223
Focos 223
Retroceso y repercusión 224
Hechizos memorizados 225
Otros parámetros 226
Taumaturgia 228
Limitaciones inherentes 228
Cómo hacerlo 228
Qué puedes hacer 229
Determinar la complejidad 230
Preparación 232
Usos de la preparación 234
Lanzar el hechizo 236
Utilizar ayuda 237
Tipos de taumaturgia 238
Magia patrocinada 250
Limitaciones inherentes 250
Cómo hacerlo 250
Qué puedes hacer 250
Los planes del patrocinador 251
Tipos de magia patrocinada 252
Ejemplos de magia 255
Hechizos de evocación 255
Hechizos de taumaturgia 257
Ejemplos de focos 261
Ejemplos de objetos encantados 262
Ejemplos de pociones 262

Capítulo Catorce
DIRIGIR EL JUEGO

La labor del DJ 265
Dirigir la creación de la ciudad y los personajes 266
Elegir aspectos 266
Empezar y terminar escenas 266
Iniciar las cosas 267
Cuando una escena no es una escena 267
Hacer las transiciones 267
Controlar las reglas 268
Cuándo pedir una tirada 268
Establecer la dificultad 269
Manejar el tiempo 272
Manejar los aspectos 274
Manejar las habilidades 275
Manejar los poderes y las proezas 280
Otras situaciones 281
Crear antagonistas 282
Tipos de PNJ 282
Ajustar a los antagonistas 287

Capítulo Quince
CREAR AVENTURAS

Las bases de la narración de historias 293
Reunir aspectos 294
Elegir los puntos importantes 294
Crear relaciones 295
Relaciones basadas en la tensión 295
Relaciones basadas en la cooperación 295
Ideas para la aventura 296
Utilizar las relaciones basadas en la tensión 296
Utilizar las relaciones basadas en la cooperación 296
Juntarlo todo 297
Qué hacer con las relaciones lejanas 298
Crear ganchos para las escenas iniciales 298
Comenzar por el comienzo 298
Planificar de antemano 299
Crear detalles adicionales 300
La aventura en juego 301
PNJ dinámicos 302
PNJ y puntos de destino 302
Terminar una aventura 304
Métodos alternativos para crear aventuras 306
Comenzar con los PNJ 306
Improvisar 306
Seguir adelante 307

Capítulo Dieciséis
NEVERMORE / BALTIMORE

Introducción 309
Baltimore: vienes por el marisco, te quedas por el terror sobrenatural que colapsa tu mente 309
Qué es qué en Baltimore 310
La comunidad mundana 310
La comunidad sobrenatural 311
Lo que hay en juego: puntos de conflicto 311
Temas y amenazas 312
Quién es quién en Baltimore 313
Vampiros 313
Las hadas 314
El clan necrófago Ereshkigal 314
El Consejo Blanco 315
Otras facciones y organizaciones 315
Individuos 316
Dónde está qué en Baltimore 347
La línea Fall 347
Parque Federal Hill 347
Fort McHenry 347
Fort Carroll 347
El Monumento a Washington 348
Acuario Nacional 349
El East Green 349
Fells Point/Canton 349
Hospital Johns Hopkins 349
Casa Museo Edgar Allan Poe 349
La mansión Montrose 350
Clifton Gate House (instituto Heritage) 350
Puente Francis Scott Key 350
Neutral Grounds 350
Basílica del Santuario Nacional de la Asunción de la Bienaventurada Virgen María 351
Correccional del Estado de Maryland en Baltimore 351

GLOSARIO 352
ÍNDICE 358
HOJAS DE REFERENCIA 362

INTRODUCCIÓN

AGOSTO

Hola, Jefe.
¿Recuerdas la idea que tuve el año pasado cuando estaba organizando tus casos? ¿Aquella acerca de cómo un juego de rol podría convertirse en una versión de Drácula para el siglo XXI? (Porque ¿qué mejor forma de cuantificar e informar acerca de las amenazas sobrenaturales que con las estadísticas de un JdR?). Bueno, nosotros (los Alfas) vamos a darle una oportunidad al asunto.
Como ya he organizado parte de los casos, he recogido datos relevantes sobre las criaturas y monstruos con los que te has cruzado y las he volcado en la base de datos de anotaciones que tengo de las actividades Alfa. He utilizado toda esa información para crear el texto. Aún hay mucho trabajo por hacer, en su mayor parte el reglamento.
Mientras lo vamos escribiendo, ¿podrías echarle una ojeada para asegurarnos de que no estamos diciendo chorradas sin sentido? ¡Gracias!

Will

DICIEMBRE

Hola, Jefe.
Las reglas de lanzamiento de hechizos ya están listas. ¿Puedes repasarlas?

Will

Las reglas están bien (ver comentarios), pero cuando me pasé por ahí la otra noche... Mira, tío, cuando te encuentras en calzoncillos, rodeado de notitas y botellas de cerveza vacías, puede que estés trabajando demasiado duro. Solo es un comentario.

Harry

MAYO

Hola, Jefe.
Muy bien, creo que aquí ya casi tenemos el producto final. Solo necesito terminar parte de las ilustraciones y cambiar algunos nombres. ¿Puedes echarle un último vistazo?

Will

No estoy seguro de que un juego de rol tenga el mismo impacto que la obra de Stoker (¡aunque conseguirás tener a algunos chiflados muy bien informados!), pero le echaré un vistazo. Parece que le has dedicado mucho tiempo.
Por lo menos será un buen texto de entrenamiento para tu manada (y posiblemente para mi aprendiz).
Todos necesitáis estar informados, el conocimiento es poder, etc.

Harry

Por supuesto, Billy.

Le pediré a Bob que le eche un vistazo también.

Harry

¿Cómo va Bob a

Encontraré la forma, William.

¡Mierda! ¡Esto es muy raro! ¿Es algún tipo de chorro de tinta mágica?

Limítate a dejar el manuscrito en la mesa y yo haré los comentarios.

Oye, he estado cargando con el manuscrito en una mochila (a veces en forma de lobo) de aquí para allá un par de veces, con lo que se ha llevado algunos golpes. Cuando le eches un ojo y me lo devuelvas la próxima vez, añadiré tus anotaciones e imprimiré una copia completamente nueva en Printastic.

¡Aggg! ¿Eso es baba de lobo?

Quiero conocer

… el Dresdenverso: lee el capítulo 1 y posiblemente el capítulo 12 de *Vuestra historia* y, bueno, todo *Nuestro mundo*.

… personas y criaturas concretas del Dresdenverso: lee el capítulo 3 de *Nuestro mundo*.

… ~~el Manual de Monstruos~~: lee el capítulo 2 de *Nuestro mundo*. cosas que salen por la noche

… las reglas del juego (como la creación de personajes, cómo jugar, cómo empezar una partida): bueno, este es el núcleo de la mayoría de capítulos de *Vuestra historia*.

… el significado de las palabras que utilizas: por suerte para ti hay un glosario al final de *Vuestra historia*.

Recordatorio: cambiar todos los nombres reales antes de entregarlo a imprenta.

The Dresden Files

Aquí están los casos en orden cronológico:

- «Recuperar la fe»
- «Bienvenidos a la jungla»
- *Tormenta*
- *Luna llena*
- *La tumba*
- *El caballero*
- *Máscaras de muerte*
- *Derecho de sangre*
- *Latidos mortales*
- «Algo prestado»
- *Culpable*
- *El trono blanco*
- «También es mi cumpleaños»
- «Heorot»
- *Un pequeño favor*

Harry, lo tenías todo desordenado. ¡Pusiste "BALS" DESPUÉS de un pequeño favor!

Hay que añadir "Las AAAA de la hechicería" a la lista (para saber más ve al libro Nuestro mundo).

En algunas páginas se habla sobre contenido del volúmen 2: Nuestro Mundo, los cuales aparecerán con las siglas NM

¿Qué es un juego de rol?

En un juego de rol (o JdR), tú y el resto del grupo imagináis escenarios y hechos ficticios y después jugáis con ellos. Dado que esto es el Dresdenverso, esos escenarios implicarán la resolución de crímenes o problemas de tipo sobrenatural en una ciudad de tu elección. Puede ser tu ciudad o un lugar en el que nunca hayas estado.

Todos los jugadores excepto uno controlan un personaje jugador (o PJ). Puedes pensar que los PJ son como los protagonistas de una novela o película. Sus actos o decisiones son principalmente los que hacen que la historia avance, y tú pasas la mayor parte del tiempo concentrado en cómo reaccionan a lo que ocurre durante el juego. Como jugador, dices lo que tu personaje dice, describes lo que hace y tomas decisiones sobre dicho personaje.

Uno de los jugadores tiene un papel diferente a los demás, y se le conoce como director de juego, o DJ para abreviar. Como DJ, tienes varias responsabilidades durante el juego. Controlas los personajes que no llevan los jugadores (llamados, para variar, personajes no jugadores o PNJ) y, básicamente, a cualquiera dentro del mundo del juego. Más aún, eres responsable de controlar a los antagonistas de los PJ, esos individuos que cometen los crímenes o problemas que los jugadores intentan solucionar. Actúas también como árbitro a todos los efectos, aplicando o juzgando el uso de las reglas cuando creas apropiado. Por último, eres responsable de crear la situación inicial a la que responderán los PJ durante el juego.

Lo que hace divertido todo esto es que no decides los resultados de las tramas de antemano. No hay un guión como el que habría si estuvieras interpretando una obra. En lugar de eso, el DJ presenta una situación a los jugadores y estos explican en ese momento cómo reaccionan sus personajes. Utilizas las reglas para ayudarte a decidir cómo evoluciona una situación, ya sea para una pelea o para los efectos del hechizo de un mago. Lanzas los dados para incluir un elemento de azar e impredecibilidad, ya que a veces, pese a todos tus esfuerzos, las cosas toman una dirección inesperada. Las acciones que realizan los jugadores modifican la situación inicial y fuerzan a los oponentes a reaccionar o a crear nuevos problemas con los que los jugadores deben lidiar. Esta cadena de acciones y reacciones continúa hasta que todo queda resuelto de forma satisfactoria para el grupo. Algunas tramas pueden resolverse en una sola noche, mientras que otras pueden abarcar varias sesiones.

En este sentido, puedes ver esta actividad como una forma de narración colaborativa. Para cuando termines, los eventos del juego se asemejarán bastante a un guión o un argumento con los PJ como protagonistas.

¡Esto es básicamente lo que debes saber! Es divertido.

Aunque la palabra "juego" a menudo implica que haya un vencedor y un perdedor, los JdR son diferentes. La meta es trabajar juntos para contar una gran historia. Aunque pueda sonar manido, si todos os divertís, todos ganáis; incluso aunque las cosas no hayan ido como teníais planeado.

Capítulo uno: El mundo de Harry

No es que el Arcángel Miguel en persona baje, te entregue una espada hecha con los clavos que se usaron para crucificar a Cristo y te encargue una misión sagrada, después de todo.

(Por cierto, si a alguien le ha visitado el Arcángel Miguel y le ha puesto a cargo de una misión sagrada, que me llame, salgo en el libro).

El Mundo de Harry

Para la mayoría de la gente, Chicago es Chicago, América es América y la Tierra es la Tierra. Pero hay más que eso.

Bajo la superficie «normal» del mundo hay cosas sobre las que la mayoría de los humanos no sabe nada, no quiere saber y, si alguna vez estuvo cerca de ellas, hará todo lo posible para olvidarlo. ¿Un cuerpo con extrañas marcas de mordisco? Atacado por perros callejeros. ¿Indicios de treinta enfermedades infecciosas diferentes en ese cadáver? Anomalía estadística. ¿El esqueleto del *Tyrannosaurus Rex* del museo esparcido en mil piezas por el vestíbulo del colegio? Gamberrismo juvenil.

La gente no verá las cosas que no quiera ver. La mayor parte de los habitantes de Chicago se reirían ante la idea de la magia, aun cuando Harry Dresden tiene su número y profesión en la guía telefónica. Cualquiera, desde un héroe a un transeúnte, puede darse la vuelta sin más y no verse involucrado. Suele ser lo más fácil. Puedes elegir entre el bien y el mal, entre la luz y la oscuridad, entre la posibilidad y la necesidad, entre tomar partido o irte a casa y acurrucarte con un buen libro.

El mundo es más extraño, maravilloso y mortífero de lo que parece. Algunas personas lo saben. Hay gente que sabe que la magia existe y sabe a quién llamar cuando se ven inmersos en ella. Hay humanos que han sido bendecidos por una divinidad o maldecidos por un demonio. Hay hadas (pequeñas, grandes, enormemente viejas y terribles). Hay dragones, aunque se dice que hoy en día valoran los bonos al portador tanto como el oro.

El Nuncamás —el mundo de las hadas y los fantasmas— está separado de la vida real solo por un velo, cortes de vampiros se reparten la noche entre ellos, el Consejo Blanco de magos intenta proteger a los inocentes y evitar el mal uso de la magia.

Todo esto ocurre delante de nuestras narices.

Sin embargo, este también es un mundo en el que la persona indicada, en el momento justo y en el lugar adecuado, puede hacer lo correcto y salvar a la gente a la que quiere.

Aquí, en lo que nos gusta llamar el «Dresdenverso», podemos escoger ser personas que ven, que crean su propio camino, que hacen lo correcto y aceptan la responsabilidad de sus actos.

Visto así, este mundo está lleno de luz y oscuridad, con todos los tonos de gris que hay entre ellos.

Únete a nosotros, aunque solo sea en un juego. Porque es solo un libro, un juego, un entretenimiento de interpretación de magia y monstruos.

¿Lo es?

Sé tú quien lo juzgue.

Tienes que estar de broma. Billy. Nadie aparte de ti y Kirby llama al mundo "Dresdenverso".

MÁXIMAS DEL DRESDENVERSO

Hay algunas cosas que son ciertas en este mundo, y son lo bastante evidentes como para tenerlas en cuenta. Pueden resumirse del siguiente modo.

LOS MONSTRUOS TIENEN NATURALEZA, LOS HUMANOS TIENEN ELECCIÓN

Casi todos los seres a los que podríamos llamar monstruos son, individualmente, mucho más poderosos que el mortal medio. Tienen una gran fuerza, dureza inquebrantable, velocidad cegadora y poderes antinaturales. Lo que no tienen es elección.

La naturaleza de un monstruo está orientada a satisfacer sus ansias. Los vampiros necesitan emoción, sangre o muerte; los hombres lobo necesitan la caza y el asesinato. Las hadas no pueden salirse de su naturaleza (literalmente) o romper juramentos. Estas entidades tienen poder, pero no tienen la posibilidad de decir no. Son lo que fueron creados para ser, y algunas cosas son creadas con crueldad, sed de sangre o simplemente malicia.

Por otro lado, los mortales tienen opciones: capacidad de elección. Esta es su gran fuerza y su gran responsabilidad. Solo los monstruos y los animales pueden decir sinceramente que no pueden hacer otra cosa, o que no pueden ser de otra forma distinta.

Todo ser humano puede tomar decisiones sobre qué hacer o qué no hacer, qué aceptar o qué rechazar, si matar o no matar.

Dicho esto, a veces la situación es de color gris y la cosa no está tan clara. Existen algunos que son en parte humanos y en parte monstruos: vampiros que luchan por controlar su hambre y hacer lo correcto, hombres lobo que eligieron la licantropía para ser lo bastante fuertes como para proteger a su comunidad, magos que aceptan la ayuda de fuentes oscuras pero esperan superar los deseos que amenazan con engullirlos. La elección es un tema abrumador en las vidas de estos individuos. ¿Conservarán su humanidad o se convertirán en monstruos? ¿Hay alguna forma de que aquellos que ahora son monstruos adquieran algún grado de humanidad, algún grado de elección?

Por el bien de Thomas, eso espero.

TODO SE CAE A PEDAZOS

El mundo se está volviendo más oscuro. Los humanos eligen lo peor frente a lo mejor, y los monstruos los alientan a ello. Hay *trolls* bajo los puentes, vampiros que llevan negocios tras cortinas de terciopelo y fantasmas que succionan la vida de bebés en plantas de maternidad. El crimen organizado es fuerte y se está volviendo más fuerte aún, los disparos de las pistolas resuenan en la noche, los policías aceptan sobornos. El consumo de drogas se extiende, el alcohol es una respuesta más que un recurso provisional, la gente se pierde a sí misma en la búsqueda del placer, del poder o de una salida.

Pero están aquellos que se mantienen firmes ante esta marea sombría. Ya sean humanos ordinarios, magos reservados, individuos elegidos por poderes sobrenaturales o gente a la que se le ha otorgado otra forma de poder, no permitirán que la oscuridad gane. Sin embargo, aunque agobiados por la mezquindad del mundo que los rodea y marcados por sus propios errores y problemas, se mantienen firmes y trabajan para proteger, ayudar y reconstruir. Eligen usar sus poderes por los demás tanto como por ellos mismos. Esta gente existe y aún no se ha rendido.

LA CIENCIA SE EQUIVOCA

Las reconfortantes reglas de la ciencia y la tecnología, la certeza de que un ordenador mejor o un arma más grande solucionarán el problema no funciona aquí, lo siento. Los magos y algunos monstruos provocan fallos en la tecnología solo con su presencia.

Las leyes de la física no afectan de forma fiable a los ~~monstruos~~. Estos parecen tratarlas como meras pautas más que como leyes. Pueden volar, caminar por las paredes, rasgar puertas de acero y desviar balas (o ignorarlas completamente). Pistolas, rifles de francotirador, lanzallamas, sistemas de seguridad o teléfonos móviles pueden ser totalmente inútiles contra el tipo incorrecto de adversario.

No solo es que la tecnología falle cerca de los seres con tendencias mágicas, sino que nadie puede explicar por qué toda la tecnología creada tras la Segunda Guerra Mundial no funciona. No hay ninguna regla. Ningún mago ha intentado aún documentar sus efectos sobre la tecnología.

Los mortales —humanos— tienen también la ventaja de que son muchos. Hasta hace bien poco, implicar a las autoridades humanas en situaciones sobrenaturales era como avisar por radio de un bombardeo. Por desgracia, en el curso de la Guerra Vampírica, algunas de las "naciones" sobrenaturales parecen haberse apoderado del equivalente místico de la bomba atómica.

Además, Billy, ¿nunca te he dicho que hablas como un maldito superhéroe de cómic? (No es un insulto, pero no estoy seguro de que sea un cumplido).

Por favor, ¿podrías cambiar "algunos monstruos" por "algunas otras entidades sobrenaturales"? No todos somos tan malos. Bueno, la mayoría. Ok. Simplemente haz el puñetero cambio, Billy.

"Publicar una lista" (como este juego). Je. De todas formas, hay pruebas circunstanciales de que Stoker fue manipulado por la Corte Blanca para escribir Drácula. Por lo que, aunque algunos monstruos jamás vengan con una lista de "las mejores diez formas de patearme el culo", puede que otros sí lo hagan.

Además, ningún monstruo publicará una lista con todas las formas que hay de herirlo. Sin embargo, otros pueden. El ejemplo más reciente de este tipo de libros, *Drácula* de Bram Stoker, detallaba la mayor parte de formas en que un vampiro de la Corte Negra puede ser herido o asesinado. La Corte Negra aún no se ha recuperado de esto.

Esto encaja extraordinariamente bien con el apartado anterior acerca de la gente que no quiere ver lo que la rodea. Los científicos capaces de analizar información sobre los monstruos no quieren saber nada desde un principio, además de que su instrumental suele volverse loco, así que desechan los casos de combustión espontánea o balas rebotadas y los atribuyen a anomalías estadísticas. En lo referente a lo sobrenatural, la ciencia no puede decir qué ha pasado, por qué ha pasado y no puede evitar que vuelva a suceder.

Oh, sí, señor o señorita Científico, vuestro laboratorio está inmaculado, lleno de instrumentos y equipos de análisis, y habéis pasado años llenándoos la cabeza de lógica, conocimiento y métodos, pero el espécimen que tenéis ante vosotros se niega a tener sentido de la manera que os han enseñado. Mientras tanto, fuera está muy oscuro, algo grande se mueve entre la niebla y vuestra luz eléctrica ha comenzado a parpadear. El monstruo se está acercando y no podéis hacer nada para evitarlo, ni para entender qué está pasando.

Sin embargo, esto no quiere decir que la tecnología no pueda ser útil, si se utiliza de manera apropiada (y se mantiene lejos de magos que pueden provocar que haga ¡plof!). Las diferentes criaturas tienen distintas debilidades. Un lanzallamas o un globo de agua lleno de agua bendita pueden suponer hasta una ventaja ante un vampiro de la Corte Negra. Incluso si

La última vez que hablé con Butters, estaba metido en algo relacionado con el campo electromagnético de Harry (yo lo llamo aura) y su interferencia en la órbita de los electrones y/o los saltos de fase en los transistores y otros tipos de componentes electrónicos sólidos. (Creo que eso es lo que dijo. La tecnología es un tipo más de fe para mí).

La palabra importante es "pueden". Aunque Michael, Charity y el padre Forthill tienen ese tipo de creencia en la bondad de Dios y en que todo se basa en un plan inefable..., yo no puedo creerlo. No con las cosas que he visto.

Por mi parte, sé que la fe tiene poder. Sin embargo, no me está permitido entender más que eso, por mi naturaleza y por... otros temas.

una bala en el cráneo falla, las aplicaciones extremas de la fuerza cinética (como un coche a toda velocidad o un satélite que se estrella) suelen tener algún efecto.

Pueden usarse otros instrumentos tecnológicos para pasar información, archivar datos, establecer perímetros o recoger pruebas. Algunas tecnologías pueden servir contra algunos tipos de monstruos en particular.

Suponiendo que un mago no los estropee por accidente, claro.

Creer es poder

La fe en sí misma es una forma de poder y un tipo de magia. Una fuerte creencia en el bien (o el mal) puede actuar como defensa, ataque, escudo o guía, y provocar algunos efectos que la gente normal calificaría como «mágicos». Esto puede incluir cosas como un destello de luz en un crucifijo en medio de la oscuridad, que las manos de un vampiro ardan al agarrarte o un estallido de fuerza sobrehumana.

Los detalles de la fe pueden variar. Las creencias religiosas son el meollo de la cuestión: un asombroso número de gente tiene fe en Dios (o en dioses). Algunos tienen fe en creencias de tipo más filosófico, por ejemplo la pureza y bondad fundamentales de la magia, en el misticismo tibetano o incluso en el Comunismo.

Lo importante es que si la persona tiene fe en algo —una fe verdadera, sincera y pura—, entonces los milagros pueden ocurrir.

Magia es lo que eres

No puedes hacer que la magia haga algo que vaya contra tu naturaleza fundamental. Esto funciona tanto a nivel racional como a nivel emocional. Una persona completamente amable y sincera será incapaz de murmurar con la malicia y el odio necesario para invocar a un demonio o lanzar fuego del infierno, o al menos no sin una provocación importante. De igual manera, un tanatólogo vicioso y corrupto que practica sacrificios humanos no conseguirá que la magia de curación actúe bajo sus órdenes, o, si lo hace, probablemente requiera tal cantidad de sangre y dolor para hacerla funcionar que sería más útil dejar la herida abierta y esperar que cicatrice.

Al menos, esa es la teoría. La práctica, una vez más, hace que las cosas sean más complejas que los claros ejemplos anteriores. De nuevo volvemos a la complejidad del alma, la mente y las elecciones humanas. Incluso una amable abuelita lleva con ella semillas de odio, e incluso un gángster de sangre fría tiene momentos de delicadeza y ternura.

La magia es una expresión de la persona que la lleva a cabo. Proviene de sus creencias, su moralidad, sus sentimientos, sus conexiones emocionales, su forma de ver el mundo: en una palabra, de su alma.

Hay una razón por la que **ver el alma** es la prueba definitiva de sinceridad entre magos. La observación del alma ocurre cuando dos personas (al menos una de ellas mago) establecen contacto visual el tiempo suficiente para ver en el alma del otro y contemplar lo que realmente es. En ese momento, el mago no solo ve lo que esa persona es, también ve cuál es su magia; es todo lo mismo. Por ejemplo, si decides practicar magia negra, escoges las partes corruptas de ti mismo y las haces más fuertes. Eres lo que tú eliges ser, en lo que te conviertes. Por suerte, si eres mortal tienes la posibilidad de redimirte después de un desliz.

Tanto si es fe como si es magia, todo el poder viene de la naturaleza básica del mortal o monstruo que la use. El mal engendra el mal, y el bien engendra el bien. Somos lo que hacemos y hacemos lo que somos.

Mira, jefe, William lo deja mucho más claro que tú.

Cállate, Bob.

¿Qué hay ahí fuera?

He aquí un análisis hecho deprisa y corriendo de los mortales, semimortales y monstruos que pululan por el Dresdenverso. Mantén los ojos abiertos y puede que los reconozcas.

(Para más detalles sobre facciones políticas e historia reciente de estos grupos, lee «El orden del Viejo Mundo», NM. Para más información acerca de cada uno de estos tipos de seres, lee «Cosas que salen por la noche», NM. Para más detalles acerca de individuos concretos, lee «Quién es quién», NM).

Mortales

En primer lugar tienes a los **mortales auténticos.** Estos ignoran los sucesos sobrenaturales que los rodean.

Por otro lado tienes a los **informados,** que han experimentado algún suceso extraño de forma cercana y personal y pueden llegar a saber algo sobre las personas y criaturas involucradas en lo oculto. Los grupos informados incluyen algunas personas de fe, oficiales del orden especializados en «investigaciones oscuras», algunos investigadores que se cruzan con pruebas anómalas (o sea, sobrenaturales), e incluso algunos miembros del crimen organizado.

Los siguientes son los **talentos menores.** Son personas con habilidades mágicas propias (normalmente limitadas). Puede que sean capaces de lanzar un hechizo o dos, conozcan algún ritual efectivo, hablen con los muertos, vean el futuro… Ese tipo de cosas.

Los **hechiceros** son los usuarios de la magia más poderosos. Con frecuencia usan el poder de las sectas que los rodean para dar poder a hechizos o rituales o para invocar a un demonio. Los hechiceros no suelen tener el entrenamiento, poder, conocimiento ni ética de los magos del **Consejo Blanco.** Los miembros del Consejo Blanco tienen las herramientas y el talento, pero deben atenerse a ciertas Leyes de la Magia. Aquellos que rompen las Leyes son conocidos como **brujos.** Normalmente el Consejo suele mandar a sus Guardianes para asegurar el cumplimiento de las Leyes, pero tienen las manos ocupadas en la actual Guerra Vampírica.

Podrías considerar a los nigromantes como hechiceros de alto nivel.

Para terminar, hay **nigromantes,** que usan el poder de la muerte para hacer magia, como alzar fantasmas y zombis y todo tipo de negocios terroríficos. Jugar con la muerte implica una gran negativa por parte del Consejo Blanco.

SEMIMORTALES

Los semimortales son personas con un pie en el mundo mortal y otro en el mundo sobrenatural. Tienen elección para equilibrar su naturaleza (ver más arriba, página 10).

Estos incluyen algunos tipos de **hombres lobo, mestizos** de parejas mortal-monstruo (como los **Changelings,** los cuales son parte humanos y parte feéricos) o los pobres tipos que han sido medio convertidos o **infectados** por un vampiro. Un alto porcentaje de la **Hermandad de San Gil** está compuesto por gente infectada y medio convertida en vampiro de la Corte Roja.

MONSTRUOS

El mundo está lleno de monstruos. Hay otros tipos de **hombres lobo** aparte de los antes mencionados (cuatro o cinco en total), y al menos cuatro tipos de **vampiros** (Corte Blanca, Corte Negra, Corte Roja y Corte de Jade), todos ellos con diferentes poderes, ansias y debilidades. Luego están los **necrófagos:** matones asesinos difíciles de despachar en el escenario de lo sobrenatural.

Añade a esto a los habitantes del Nuncamás que pueden cruzar al mundo de los mortales por varios medios. Estos incluyen a multitud de especies de **hadas, espíritus, fantasmas** y **demonios.**

Un par de **dragones** y **dioses** siguen dando tumbos por ahí, pero no sabemos mucho de ellos, aparte de que no suelen meterse en asuntos ajenos y que son extremadamente poderosos.

La Orden de los Denarios Negros está compuesta por **ángeles caídos** atados a treinta monedas de plata, lo que les permite poseer a huéspedes mortales; son noticias extremadamente malas. Al parecer, los ángeles apoyan a la gente de fe que lucha en la guerra contra los Denarios.

Luego están los **Intrusos** y los **Antiguos.** Creemos que quieren consumir la realidad. No tenemos demasiada información acerca de ellos porque saber cualquier cosa sobre ellos va contra las Leyes de la Magia del Consejo Blanco.

SITUACIÓN ACTUAL

El Consejo Blanco y sus aliados (la Hermandad de San Gil, el **Venatori Umbrorum** y algunos monasterios místicos del Lejano Oriente) están luchando en la Guerra Vampírica contra la Corte Roja. Por su parte, la Corte Roja utiliza necrófagos (y a Intrusos del Nuncamás) contra el Consejo Blanco. También intenta conseguir ayuda de las Cortes Blanca y Negra —y posiblemente de la de Jade—. La Corte Blanca se mantiene neutral debido a luchas internas y a un reciente contratiempo, la Corte Negra es muy pequeña y la Corte de Jade muy misteriosa, por lo que aún no se han unido a la Roja.

Las Cortes de Verano e Invierno de las Hadas están atascadas en su tradicional hostilidad, aunque la violencia se ha acentuado durante la Guerra Vampírica. La Corte de Verano ha ofrecido una pequeña ayuda al Consejo Blanco en el transcurso de la Guerra Vampírica, pero ambas están involucradas indirectamente.

Un puñado de nigromantes intentó conseguir el poder de los dioses hace unos años. Por suerte, algunos de los Guardianes del Consejo Blanco pudieron detenerlos.

Los Denarios continúan con su campaña milenaria de mal y destrucción, vigilados por los Caballeros de la Cruz. Aunque los Denarios no han tomado parte directa en la Guerra Vampírica, han sacado partido de ella. Los Caballeros han ayudado en varias ocasiones al Consejo Blanco y han sufrido fuertes pérdidas.

El primer mortal «básico» ha firmado los **Acuerdos Unseelie** (ver NM) y se ha convertido en el primer ser no sobrenatural que ha llegado a ser un Señor Vitalicio de pleno derecho. Es probable que ayude al Consejo Blanco contra la Corte Roja.

También hay una misteriosa facción ahí fuera —llamada tanto **Consejo Negro** como el **Círculo**— que instiga el conflicto desde las sombras.

Recientemente ha habido una pelea enorme en Chicago entre los Caballeros de la Cruz, el Archivo, los representantes del Consejo Blanco y los Denarios. (Hay también pruebas de que la Corte de Verano y la de Invierno de las Hadas estuvieron involucradas). Basta decir que no fue bonito.

Y esto es lo que hay por ahora.

En realidad, sé que ocurren un montón de cosas más por ahí, pero entre el matrimonio y el trabajo diario ya no puedo ir a la velocidad de antes (deberíamos hablar de ello). Pero para el propósito de un capítulo de introducción, creo que mantener la simplicidad sería lo más efectivo. Ya entraremos en temas complejos más adelante.

Tras esta crisis, estoy tentado de poner a los Caballeros de la Cruz en semimortales. Parece que Michael no suele tener libertad para elegir no seguir sus creencias. ¿Cuenta como elección si eliges siempre seguir tu naturaleza?

Jefe:
Dijo. Sartén. Cazo.

Al margen de esto... William, basándome en vuestro libre albedrío, yo consideraría que los «hombres lobo clásicos» como tú o tus compatriotas sois talentos menores.

Capítulo dos: Lo básico

Este es el trato

Este juego se basa en un sistema de reglas libre llamado Fate (www.faterpg.com). Parece una buena elección: es flexible, dramático, bastante popular, y gratuito.

En lugar de reinventar la rueda, preferimos modificarla para nuestros propósitos.

De cualquier forma, esto es un JdR y, si estás leyendo esto, probablemente ya tengas al menos una vaga idea de lo que significa. Si no, asegúrate de leer la introducción a este libro.

¡Adelante!

Cosas que deberías tener

Además de este reglamento, necesitarás ciertos materiales para jugar. Aquí hay un listado de cosas obligatorias, así como algunas recomendables. Necesitarás:

- Cuatro dados Fudge para cada jugador y para el director de juego (DJ). Si no tienes dados Fudge, échale un vistazo a la página de Nosolorol Ediciones (www.nosolorol.com) o a tu vendedor de dados local o en línea para conseguir un juego (o ve a «¿Qué son los dados Fudge?» en la página 16).
- Copias de las hojas de personaje y de las de la ciudad (puedes encontrarlas al final de este libro o puedes descargarlas de nuestra web: www.nosolorol.com) o, al menos, cuatro hojas de papel en blanco para tomar notas durante la creación de la ciudad y de los personajes.
- Cosas con las que escribir.
- De dos a seis amigos (los jugadores).

Encontrarás útil:

- Un paquete de fichas de póquer o de cuentas de cristal (para utilizarlas como puntos de destino).
- Fichas para pasar información durante la creación de los personajes, para anotar cosas que ocurren durante el juego y para utilizar de múltiples formas distintas.
- Aperitivos.

¿Tengo que comprar dados especiales para este juego? Maldita sea, Billy, ya tengo una bolsa de Crown Royal llena de "dados especiales".

Oh, venga, Harry. ¿Qué jugador no quiere una excusa para comprar dados nuevos?

Las fichas son muy útiles en la mesa, acabamos usándolas para todo tipo de cosas.

Si realmente eres anti dados Fudge, puedes tirar 2 dados de diferentes colores y restar uno al otro. Esto te ofrece un rango de −5 a +5 y una curva más amplia de resultados. Pero solo es válido siempre y cuando todos usen el mismo sistema.

¡No crucéis los rayos!

Trasteando con los dados

En este juego se utilizan los dados para representar lo que ocurre mientras se juega. Cuando haya dudas con respecto a un resultado, no intentes disimular lo que pasa: usa los dados para que aparezca ese elemento que cambiará el curso de los acontecimientos. Los dados permiten que haya éxitos inesperados y fallos interesantes.

¿Qué son los dados Fudge?

Los dados Fudge son dados de seis caras que tienen marcas diferentes a las de un dado normal. En lugar de números o puntos tienen dos lados marcados con un ⊞, dos lados marcados con un ⊟ y dos lados en blanco ■. Si no tienes dados Fudge o no quieres comprarlos, puedes tirar cuatro dados normales de seis caras. Cualquier dado que saque 1 o 2 será considerado como ⊟, cualquier dado que saque 3 o 4 será tratado como ■ y cualquier dado que saque 5 o 6 será tratado como ⊞.

¿Puedo usar los dados que ya tengo? Entonces vale.

La escala

La mayor parte de conceptos del sistema se mide de acuerdo a la siguiente escala (cuando digamos «la escala» en este libro, esto es a lo que nos referimos).

La escala

+8 Legendario
+7 Épico
+6 Fantástico
+5 Excelente
+4 Enorme
+3 Grande
+2 Bueno
+1 Normal
+0 Mediocre
−1 Malo
−2 Terrible

Normalmente los adjetivos se utilizan para describir cosas (alguien puede ser un Conductor Grande o un Erudito Normal). Los adjetivos y los números son intercambiables, por lo que si te sientes más cómodo con las cifras, es igualmente válido decir Conducir +3 o Conocimiento +1. Para mayor claridad, pueden usarse ambas, como Conducción Buena (+3) o Conocimiento Normal (+1).

En esta escala, Normal representa el nivel mínimo de habilidad que tiene alguien que realiza una tarea con regularidad, pero no de forma excepcional. La mayoría de la gente está entre Normal y Grande en las cosas que hace para ganarse la vida (como Investigar para un detective privado) y son Mediocres en casi todas las demás. Solo cuando se ven conducidos a la excelencia sobrepasan esos límites.

Los **personajes jugadores** (**PJ**) rompen los límites de lo que la gente normal puede hacer y, por ello, suelen ser Enormes o Excelentes en cualquiera que sea su pasión. Cada personaje es, en cierto sentido, el protagonista de su propia historia; lo que implica que los héroes de **The Dresden Files** son individuos excepcionales y serán reconocidos como tales.

Ohhh, gracias, Billy, ¡es bonito saber que soy excepcional!

Tirando los dados

Tirarás cuatro dados Fudge (4dF para abreviar) para generar un resultado entre −4 y 4. Cuando mires los dados, un ⊞ equivale a un +1, un ⊟ equivale a un −1 y un ■ (la cara en blanco) equivale a 0.

Algunos ejemplos de totales en la tirada:

⊟⊞⊟⊟	−2
⊞■■■	+1
■⊞■⊟	0

Después, el resultado de la tirada se suma a la habilidad indicada para obtener un resultado. Este resultado puede denominarse como el **esfuerzo** realizado, pero a veces es simplemente «el resultado».

Ejemplo: *Harry Dresden tiene Atletismo Bueno (+2). Tira los dados para saltar un muro bajo y obtiene en la tirada* ⊟⊟■⊞ *(−1), que hace un resultado de +1. Al consultar la escala se ve que es un esfuerzo Normal (+1).*

Haciendo tiradas que superan la escala

En ocasiones harás tiradas de habilidades altas o bajas y obtendrás un resultado que sobrepasará la escala: más alto que Legendario (+8) o más bajo que Terrible (−2). Cuando esto pase, simplemente utiliza el número que has conseguido. (¡Si te sientes creativo, usa tu propio adjetivo para esta dramática tirada!). Ocurre bastante a menudo cuando obtienes una bonificación por **aspectos,** algo sobre lo que leerás en la página 17.

Dificultad

Cuando tiras para conseguir un resultado estás intentado igualar o sobrepasar un valor objetivo, que es la **dificultad** de la tirada. La dificultad indica lo complicado que es hacer algo. Las dificultades se miden con la misma escala que todo lo demás. Por ejemplo, arrancar un coche tendría una dificultad Mediocre (+0), pero reparar ese coche después de una avería grave tendría una dificultad Buena (+3). Puedes encontrar las pautas para establecer las dificultades en «Dirigir el juego», página 269.

La diferencia entre la dificultad y el **esfuerzo** (el resultado de la tirada) es la magnitud del **efecto,** el cual se mide en **aumentos.** Los aumentos se utilizan para determinar la potencia de los esfuerzos de un personaje y para controlar la resolución de acciones complejas. No existen aumentos negativos: cualquier tirada que no supere la dificultad se considera simplemente un fallo (aunque fallar la tirada por un resultado amplio puede influir en cómo el grupo describe el resultado).

Ejemplo: *Si Harry tira para saltar el muro con una dificultad Buena (+2) y saca un resultado Enorme (+4), tiene éxito por 2, por lo que generará 2 aumentos. Si saca Mediocre (+0), falla: no llega a Bueno por 2 (pero no genera aumentos negativos). Si saca exactamente Bueno (+2), tiene éxito también, pero sin aumentos.*

Piensa en un aumento como algo que usas para "aumentar" un resultado a tu favor.

Algo así como mover energía de un lugar a otro con magia. ¡Frikimancia!

Qué contiene tu hoja de personaje

Una hoja de personaje está compuesta por cuatro elementos básicos: tus **habilidades,** tus **aspectos,** tus **proezas** y tus **poderes sobrenaturales.** Todo esto representa los recursos de tu personaje para solucionar problemas, ganar en un conflicto y crear impacto en la historia durante la partida.

Las habilidades son la medida básica de lo que puede hacer tu personaje, y abarca cuestiones como su percepción, sus habilidades físicas, sus capacidades sociales y mentales y su entrenamiento profesional. Los aspectos son un conjunto de frases descriptivas que te ayudan (¡o te complican las cosas!) cuando algo que ocurre en la historia es particularmente relevante para tu personaje. Las proezas expanden la función de las habilidades para cubrir un nicho más especializado o para permitirte hacer mejor algo en circunstancias específicas. Los poderes abarcan un amplio espectro de habilidades que se encuentran fuera del alcance de los mortales normales, y tienen numerosos beneficios.

Habilidades

Los personajes tienen **habilidades,** como Conducir o Armas de Fuego, que se miden mediante la escala (página 16). Cuando tiras los dados, normalmente te basas en la habilidad de tu personaje.

Las habilidades abarcan casi cualquier acción que tu personaje pueda llevar a cabo. Si no tiene una habilidad en su hoja, se considera que es Mediocre (+0) por defecto.

Las habilidades están descritas con todo detalle en su propio capítulo, que comienza en la página 112.

Aspectos

Los personajes también tienen un conjunto de rasgos llamado **aspectos.** Los aspectos comprenden un amplio rango de elementos y esbozan un boceto de quién es el personaje, cuáles son sus relaciones y qué es importante para él (en contraste con «lo que puede hacer» de las habilidades). Los aspectos pueden ser las relaciones, creencias, coletillas, descripciones, objetos o cualquier otra cosa que dibuje un retrato del personaje.

Estos posibles aspectos incluyen:

- Servir y proteger
- Pierde la cabeza por una cara bonita
- El fiable revólver de seis tiros de mi abuelo
- Ojos del color del dinero
- Mago del Consejo Blanco
- Terco como una mula
- Entrenado por Tera West

Cuando uno de tus aspectos se aplique a una situación, puedes **invocar el aspecto** para ganar una bonificación gastando un punto de destino (ver más adelante). El aspecto hará que el personaje sea mejor en lo que esté haciendo, porque se aplica de algún modo a la situación (como invocar «Servir y proteger» cuando se está actuando en favor de la ley).

Un aspecto también puede proporcionarte puntos de destino si provoca complicaciones y circunstancias problemáticas a la vida de tu personaje. Siempre que tu personaje termine en una situación en la que uno de sus aspectos pueda causarle problemas (como «Terco como una mula» cuando se está intentando ser diplomático), puedes mencionárselo al DJ de la misma manera en que le comentarías un aspecto que puede ayudarte. Por su parte, el DJ puede iniciar este evento si uno de tus aspectos parece adecuado. De cualquier forma, esto es **forzar un aspecto,** y limita de alguna manera las opciones de tu personaje. Si el DJ inicia o se muestra de acuerdo en forzar el aspecto, puedes conseguir uno o más puntos de destino, dependiendo de cómo salga la cosa.

Los aspectos son un tema muy complejo como para abarcarlos de un vistazo. Para muchos grupos, los aspectos son el corazón del juego. Entraremos en más detalles sobre invocar y forzar aspectos, junto con lo que hace que un aspecto sea bueno, en «Aspectos», en la página 95.

Sobre los puntos de destino, volveremos a hablar pronto de ellos.

Proezas

Las **proezas** son los trucos en la manga que permiten a tu personaje pasar por alto o romper las reglas de las habilidades. Lo normal es que te den una bonificación para el uso específico de una habilidad o que amplíen su uso para utilizarla de alguna otra forma. Algunas te ayudan a tener éxito en un combate o cosas parecidas.

Las proezas tienen usos y reglas muy específicas que se detallan en profundidad en «Proezas», a partir de la página 133. Aunque no todos los personajes tendrán proezas, la mayoría sí.

Ejemplo: *John Marcone tiene la proeza Artista del Disparo Imposible. Esto quiere decir que cuando realiza un disparo imposible a algo (no a alguien), como a la cuerda que sostiene un candelabro, recibe una bonificación de +2 a su tirada.*

Poderes sobrenaturales

Los **poderes** son muy parecidos a las proezas, en el sentido de que ayudan a los personajes a pasar por alto o romper las reglas. Pero no tienen tanto que ver con cómo usar una habilidad sino con cómo utilizar tu naturaleza sobrenatural. Cualquier cosa que un mortal no pueda hacer incluso con un montón de entrenamiento —hacer magia, levantar cosas con una fuerza heroica, correr a una velocidad sobrehumana, recuperarse de un daño que lisiaría a un mortal, etcétera— se debe a este poder.

Al igual que las proezas, los poderes tienen unos usos y unas reglas muy específicas que se detallan en profundidad en «Poderes sobrenaturales», a partir de la página 143. Todos los personajes sobrenaturales tienen poderes, es lo que los convierte en sobrenaturales.

Ejemplo: *Thomas Raith obtiene algunos poderes como vampiro de la Corte Blanca, como Incitar Emoción. Esto le permite despertar profundos sentimientos en un objetivo, incluso a distancia.*

Por ejemplo, en los ejemplos anteriores, tú, Harry, estabas usando tu habilidad de Atletismo para trepar el muro.

Puntos de destino

Lo siento ¿vale? ¡Nadie me explicó para qué eran las gominolas!

El otro recurso que tienes durante el juego, y posiblemente el más importante, son los llamados puntos de destino (PD). Los puntos de destino son básicos en el funcionamiento del sistema de juego, son una medida del poder que tienes para influir en la historia a favor de tu personaje. Cuando gastas puntos de destino tomas un poco el control sobre el juego, ya sea dándole bonificaciones a tu personaje cuando creas que las necesita, o bien tomando el mando de una pequeña parte de la historia. Para ganar puntos de destino tendrás que permitir que los aspectos de tu personaje le creen complicaciones.

Cada jugador comienza la primera sesión de juego con un número de puntos de destino equivalente a su tasa de recuperación (página 59). Repondrás tu número total de puntos de destino cuando tenga lugar una recuperación (página 20). Los puntos de destino se representan mejor con contadores no comestibles, como cuentas de cristal o fichas de póquer. (¡Los experimentos previos con caramelitos dejaron a los jugadores casi sin puntos de destino!)

Puedes gastar un punto de destino en cualquier momento para obtener una bonificación, invocar un aspecto, realizar una declaración o activar una proeza.

Conseguir una bonificación: Puedes gastar un punto de destino para sumar 1 a cualquier tirada o para mejorar cualquier esfuerzo en 1 (como un ataque o una defensa). En la práctica, este es el método *menos* potente de usar puntos de destino (por lo general obtendrás mejores resultados si usas las aplicaciones que aparecen más adelante).

Invocar un aspecto: Los aspectos son esas cosas que describen al personaje y su lugar en la historia. Cuando tengas un aspecto relacionado con una situación, puedes invocarlo para conseguir una bonificación. Después de tirar los dados puedes elegir uno de tus aspectos y describir cómo lo aplicas a la situación. Si el DJ está de acuerdo en que es apropiado, gastas un punto de destino y realizas una de las siguientes acciones:

- Volver a tirar todos los dados y usar el nuevo resultado.
- Añadir +2 al resultado final (después de haber realizado todas las tiradas).

Puedes hacer esto varias veces en una sola situación mientras tengas varios aspectos aplicables. No puedes utilizar el mismo aspecto más de una vez en la misma tirada de habilidad, aunque puedes utilizar el mismo aspecto en varias tiradas diferentes a lo largo de una escena, con el coste de un punto de destino por uso.

Ejemplo: *Maya McKenzie tiene los aspectos «Silenciosa como un ratón», «Sé*

de dónde vengo» y «Sentido poco común». Acaba de coger un libro prohibido y está intentando escapar del cubil de un hechicero antes del inminente regreso del conjurador oscuro.

Maya tiene Sigilo Grande, pero saca una tirada terrible, ■ ⊟ ⊟ ⊟ (–3), y un resultado Mediocre (Grande –3), lo cual no es suficiente. Su jugadora, Amanda, indica que Maya está intentando volverse «Silenciosa como un ratón». Al DJ le parece bien, por lo que Amanda gasta un punto de destino para volver a tirar los dados. Lo hace un poco mejor: ■ ⊟ ⊞ ⊟ (–1), un resultado Bueno (Grande – 1). Aún así, le preocupa que no sea lo suficientemente bueno, por lo que sugiere que ya que Maya «Sabe de dónde viene», puede haberse visto en situaciones así. El DJ cree que la experiencia callejera de Maya no va a servirle mucho cuando está intentando escapar de un hechicero. Pero ella puede cambiar la descripción de lo que está haciendo para hacer que el aspecto encaje mejor en la situación. ¿Es eso lo que ella quiere? Amanda decide seguir con el plan original y hace notar que con el «Sentido poco común» de Maya puede identificar cuál es el mejor momento para escabullirse y coger el libro. Al DJ le gusta la aplicación creativa del aspecto, por lo que Amanda gasta otro punto de destino para conseguir un +2 adicional a la tirada, que mejora de Bueno a Enorme ¡y que es suficiente para permitirle escapar en silencio del cubil del hechicero con apenas unos segundos de sobra!

Las escenas, los demás personajes, las localizaciones y otras cuestiones con relevancia dramática pueden tener sus propios aspectos. A veces resultan obvios, y otras veces no tanto. Puedes gastar un punto de destino para invocar un aspecto que no esté en tu hoja de personaje, si sabes de qué aspecto se trata. Esto se explica con más detalle en «Aspectos», en la página 105.

Como norma general, invocar el aspecto de alguien o algo requiere una justificación mayor que invocar uno propio. Para los aspectos de escena, debe hacerse de forma que se revele lo que el aspecto sugiere. Para aspectos de los oponentes, en primer lugar necesitas conocer el aspecto y luego interpretar de acuerdo a él.

Ejemplo: *Biff Abernathy está luchando contra unos matones en un viejo almacén. La escena tiene los aspectos «Oscuro», «Estrecho» y «Almacén». Además, Biff ha luchado antes contra estos tipos y sabe que son muy gallitos, por lo que su jugador, Fred, imagina que tienen un aspecto como «Demasiado confiado». Cuando Biff salta sobre el primero, gasta dos PD para invocar el aspecto del almacén «Oscuro» y «Demasiado confiado» del matón.*

¡Batman total!

Fred explica que los matones son tan confiados que no se mostrarán todo lo cautelosos que deberían, por lo que cuando sale de las sombras para provocar a uno de ellos, lo sorprende por completo. Al DJ le gusta el aspecto visual, y aunque técnicamente los matones tienen el aspecto «Gallito» en lugar de «Demasiado confiado» en sus hojas de personaje, opina que son parecidos, por lo que se muestra de acuerdo. Uno de los puntos de destino se gasta de manera normal y el otro va para el matón, aunque Biff deberá golpearlo lo suficientemente fuerte como para que no tenga la oportunidad de utilizarlo.

Usar ciertas proezas y poderes: Algunas proezas y poderes tienen efectos particularmente potentes, por lo que es necesario usar puntos de destino para activarlas; esto se aclarará en su descripción. Ve a «Proezas», en la página 133, y a «Poderes sobrenaturales» en la página 143 para saber más.

Hacer una declaración: Normalmente las declaraciones van acompañadas de una tirada de habilidad (página 109), pero en algunos casos puedes simplemente gastar un punto de destino y declarar algo. Si el DJ acepta el punto de destino, será verdad. Esto te permite poder crear cosas en la historia que normalmente estarían bajo la supervisión del DJ. Habitualmente no se pueden utilizar estas cosas para cambiar drásticamente la trama o para salir victorioso en una escena.

La declaración «El Doctor Keiser cae fulminado por un ataque al corazón» no solo será rechazada con facilidad por el DJ, sino que ni siquiera deberá tomarse en serio. Las declaraciones encajan mejor a la hora de crear coincidencias convenientes. ¿Tu personaje necesita un mechero (pero no fuma)? ¡Gasta un punto de destino y tendrás uno! ¿Hay una escena interesante que tu personaje va a perderse? ¡Gasta un punto de destino para declarar que llegas en el momento apropiado!

Tu DJ tiene el poder de veto sobre todos estos usos, pero hay un pequeño secreto. Si lo usas para hacer que el juego sea más interesante para todos, el DJ te dará más libertad de acción que si lo utilizas para hacer algo aburrido o, peor aún, egoísta.

Como norma general, el DJ será más indulgente si haces una declaración que está en consonancia con uno o más de tus aspectos. Por ejemplo, el DJ se negará a permitir que un personaje gaste un punto de destino para tener un arma después de haber estado buscando una. Sin embargo, si puedes señalar que vas *siempre armado* o que tu *belleza abrumadora* distrae la atención de los guardias hacia partes poco apropiadas, será probable que el DJ te dé más libertad. (Esto se parece mucho a invocar un aspecto, pero sin tirar los dados).

Recuperación de los puntos de destino

Normalmente los jugadores recuperan puntos de destino entre sesiones cuando tiene lugar una **recuperación.** El número de puntos de destino que recuperas se conoce como tu **tasa de recuperación,** y variará dependiendo del juego (ver «Creación del personaje» en la página 47 para más detalles). Tu tasa de recuperación se verá reducida por las proezas y los poderes que posea tu personaje.

Los PJ no pueden reducir su tasa de recuperación por debajo de 1. Cuando la recuperación de un personaje llega a 0 o menos, atraviesa esa línea invisible y crucial que separa el libre albedrío mortal de la naturaleza compulsiva de un monstruo.

Si el DJ dejó las cosas en suspenso, puede decir que no hubo ninguna recuperación entre sesiones. Del mismo modo, si el DJ cree (o es dramáticamente apropiado) que ha pasado cierto tiempo y que ha habido descanso en la historia, puede permitir una recuperación en medio de una sesión. Revisa la regla opcional de recuperación parcial en «Dirigir el juego», página 274.

Cuando tenga lugar una recuperación, aumenta tu número de puntos de destino hasta tu tasa de recuperación. Si el número de puntos de destino es superior a tu tasa de recuperación, tu número de puntos actual no cambia.

Ejemplo: *Evan Montrose y Maya McKenzie acaban de obtener una difícil victoria contra un hechicero oscuro y terminan la sesión con 4 PD cada uno. El DJ cree que ha tenido lugar un clímax adecuado y obtienen la recuperación al inicio de la siguiente sesión. Maya tiene una tasa de recuperación de 8, por lo que obtiene 4 PD, lo suficiente para hacer que suba a 8. La recuperación de Evan es de 1 (la magia es costosa), por lo que no obtiene nada, pero se mantiene en 4.*

Ganar puntos de destino durante la partida

Puedes conseguir puntos de destino cuando tus aspectos creen problemas a tu personaje. Cuando esto ocurre, se dice que se ha **forzado** el aspecto. Cuando tu personaje acaba en una situación en la que su aspecto forzado sugiere que habrá un curso de acción problemático, el DJ puede ofrecerte una elección: gastar un punto de destino para ignorar el problema, o afrontar el problema y ganar un punto de destino.

A veces el DJ puede recompensarte con un punto de destino sin ninguna explicación e indicar que uno de tus aspectos va a complicar una situación que está por venir. Puedes rechazar ese punto y gastar uno de los tuyos para evitar la complicación, pero no es buena idea hacerlo a menudo, porque probablemente necesitarás el punto de destino en el futuro. Y, reconozcámoslo, es una manera aburrida de jugar. El drama es bueno.

No. El drama es una mierda. Dame aburrimiento. Anhelo el aburrimiento.

Ejemplo: *Biff tiene el aspecto «Suerte tonta», que, según su jugador Fred le ha explicado al DJ, implica que Biff consigue que las cosas salgan bien cuando se comporta de forma estúpida o se pone cabezota, pero también quiere decir que puede acabar metido en cosas muy malas o extrañas. Biff cae en una emboscada cuando está yendo a recoger a su novia Maya. Normalmente, Fred tiraría la Atención de Biff para evitar que lo sorprendan, pero el DJ le acerca un punto de destino y dice: «¿No sería propio de la suerte tonta de Biff que lo capturaran y lo llevaran a algún lugar, y Maya creyera que le ha vuelto a dar plantón?».*

Fred puede ahora elegir si coge el punto de destino, en cuyo caso no tira Atención, falla automáticamente la tirada y será secuestrado, ya que es el único PJ en esta escena, o gasta un punto de destino para evitar el lado oscuro de su suerte tonta e intentar evitar la emboscada con una tirada de Atención.

Esto no es solo el espectáculo del DJ, tú también puedes forzar un aspecto —tuyo o de los demás—, ya sea indicando de manera explícita que puede complicar las cosas o jugando tus aspectos de forma interpretativa y recordándole después al DJ que tu personaje se ha comportado como si lo hubieran forzado. El DJ no está obligado a estar de acuerdo, pero es importante que los jugadores participen. Ve a «Aspectos» en la página 102 para ver información más detallada sobre cómo forzar aspectos.

... Y allá vamos

Este es un vistazo rápido a los elementos básicos del juego. ¡No te preocupes si parece demasiada información que asimilar! Los siguientes capítulos te ayudarán a entender mejor cada parte del total, y gran parte se aprende profundizando y jugando. Aunque antes de pasar a la creación de ciudades y personajes, puedes encontrar útil leer al menos el capítulo de los aspectos.

19 de agosto, Sra. Jennifer J.
* Pierde el anillo de compromiso, "¡desapareció de repente!"
* Lo dejó por la noche en el tocador, se levantó = bye-bye!
* ¿Olvidado? ¿Robado?
¿Novio/marido replanteándoselo?
Comprobar cerraduras. Hablar con novio/marido.
* Ella es supersticiosa y está preocupada.
* ¡Tenemos una foto! ¡Bonus!
* ¿Intentar [illegible] con un [illegible]?
* Ir a Archer Heights, hablar con ella próximo miércoles.

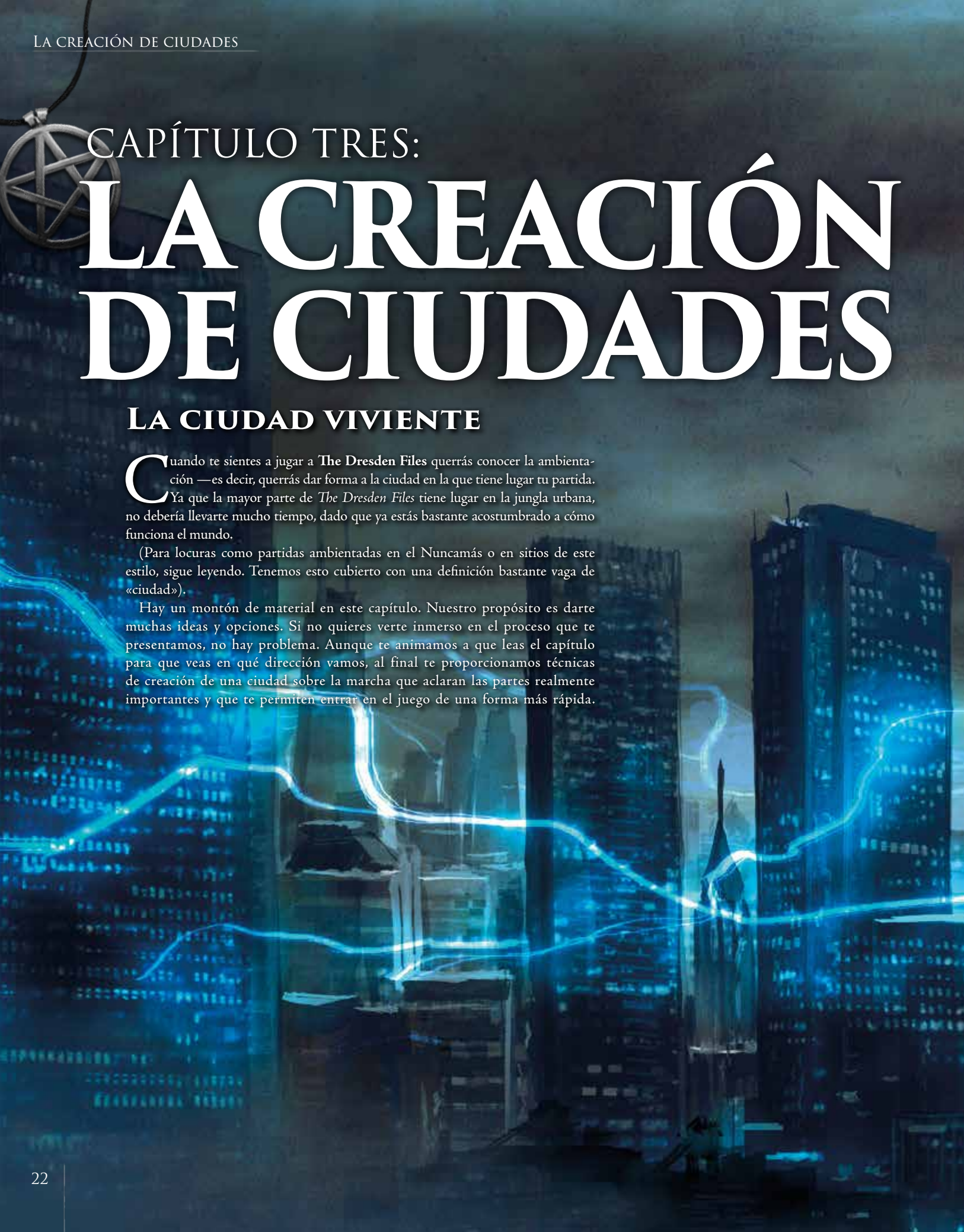
Eh... ¿Harry? ¿Qué hace esto aquí?

¡Ups! ¡Lo siento, tío! Pillé el papel que tenía a mano. ¡Ser autónomo es una amante cruel!

¡Yo te diré quién es una amante cruel!

Cállate, Bob.

Parte de por qué decidimos basar el juego en el sistema Fate es porque se encuentra justo en el punto medio entre los juegos suaves, ligeros y enfocados en la narración y los más duros, crujientes y orientados a la simulación. En Fate, aquello en lo que un personaje cree y lo que es importante para su historia personal puede importar tanto como el hecho de que pueda lanzar un hechizo de fuego o convertirse en lobo.



Capítulo tres: La creación de ciudades

La ciudad viviente

Cuando te sientes a jugar a **The Dresden Files** querrás conocer la ambientación —es decir, querrás dar forma a la ciudad en la que tiene lugar tu partida. Ya que la mayor parte de *The Dresden Files* tiene lugar en la jungla urbana, no debería llevarte mucho tiempo, dado que ya estás bastante acostumbrado a cómo funciona el mundo.

(Para locuras como partidas ambientadas en el Nuncamás o en sitios de este estilo, sigue leyendo. Tenemos esto cubierto con una definición bastante vaga de «ciudad»).

Hay un montón de material en este capítulo. Nuestro propósito es darte muchas ideas y opciones. Si no quieres verte inmerso en el proceso que te presentamos, no hay problema. Aunque te animamos a que leas el capítulo para que veas en qué dirección vamos, al final te proporcionamos técnicas de creación de una ciudad sobre la marcha que aclaran las partes realmente importantes y que te permiten entrar en el juego de una forma más rápida.

Si haces el proceso completo de creación de una ciudad unas cuantas veces, acabarás con un proceso personal adaptado a lo más útil para tu grupo. Siéntete libre de escoger las partes del proceso que te parezcan más divertidas.

Tenemos dos ejemplos de creación de ciudad que presentarte, en dos estados diferentes de desarrollo. En «Chicago oculto» (NM), hemos hecho la investigación por ti para dejar que seas tú quien defina los temas, complicaciones, localizaciones y personajes. Si no quieres preocuparte de ello y quieres llegar ya a la parte en la que se tiran los dados, hemos escrito sobre Baltimore como ejemplo de escenario utilizando este sistema de creación de ciudades (ver «Nevermore/Baltimore» en la página 309). Puedes utilizarlo para empezar a jugar ya mismo. Pero nos lo pasamos muy bien en nuestra mesa de juego cuando el grupo junto crea una ciudad. De esta forma todo el mundo puede dar su opinión. Te animamos a que le des una oportunidad.

Una ciudad es mucho más que un conjunto de calles y edificios: es un mundo lleno de gente que incluye a los personajes jugadores y a todos los personajes con los que puedan encontrarse. Crear tu ciudad incluye hacer mapas de algunas localizaciones físicas y de las relaciones que tiene entre sí la gente que vive y trabaja ahí. Una vez termines con la creación de ciudades, deberías prepararte para sentarte y jugar.

¿Y si quiero crear la ciudad por mi cuenta?

Esta es una muy buena pregunta que puede hacerse cualquier DJ. Puede que tengas ya una idea elaborada o que tus jugadores no estén interesados en ningún tipo de creación de escenarios, pero puedes querer intentar que haya al menos una aproximación colaborativa. Los DJ pueden hacer todo el trabajo por sí mismos. Demonios, en muchos juegos de rol, el trabajo de crear la ambientación es responsabilidad *exclusiva* de los DJ. Así que si esta es la manera en que quieres jugar, adelante. Aun así, incluso si haces la mayor parte del trabajo, considera hacer algo a lo que todo el mundo pueda contribuir (es decir, que cada jugador describa un barrio o un lugar con un interés particular). Les dará sentido de propiedad y —aquí está la clave— será una cosa menos que tengas que hacer como DJ. La pereza puede ser una virtud si la aplicas en el sentido correcto.

Trabajar en equipo para construir una ciudad permite que todos los jugadores añadan sus prioridades a la mezcla. Si alguno quiere enredar con vampiros de la Corte Roja, será una oportunidad para introducirla en la ambientación desde el principio. Sin mencionar que, debido al esfuerzo colectivo, todo el mundo tendrá cierta sensación de posesión y experiencia. Esta es una herramienta poderosa para que el DJ cree interés (e implicación) en la futura historia, y no podemos evitar aconsejaros su uso.

Por ello, aunque todavía quieras crear la ciudad por ti mismo, al menos considera recibir cierta ayuda de tus jugadores.

La regla de oro de la creación de ciudades

Cuando estés atascado, sáltate esta parte y deja que el DJ la haga más tarde.

En realidad, es tan simple como eso. Puede que cuando el DJ vuelva a ella todos os unáis y colaboréis. Puede que el DJ deje como un misterio lo que os hayáis saltado durante la partida. En cualquier caso, la idea de la creación de una ciudad es que vuestro juego se vaya volviendo más y más rico, no que os sentéis durante horas mientras intentáis imaginaros una parte concreta del escenario.

Entonces, ¿qué hacemos?

A continuación encontrarás un resumen del proceso que, dejando de lado el tiempo que se dedica al trabajo de investigación, le llevará una hora o así a un grupo experimentado (pero probablemente ocupe la mayor parte de la primera sesión si es la primera vez).

En primer lugar, deberás elegir tu ciudad (página 25). Todos deberán estar de acuerdo en algunos hechos básicos, el tipo de complicaciones (a los que llamamos **temas** y **amenazas**) a los que se enfrenta la ciudad, y cómo lo sobrenatural interactúa con esta.

En segundo lugar, deberás presentar las diferentes **localizaciones** dentro de la ciudad (página 34). Todo el mundo podrá crear al menos una donde se encarnen las complicaciones individuales y se anoten los **rostros** de dichas localizaciones (la gente que las representa).

En tercer lugar, crearás a los personajes jugadores (página 41).

Por último, terminarás la ciudad y convertirás esos temas y amenazas en **aspectos** (página 42).

Recuerda: si todo esto te parece demasiado y quieres comenzar a jugar cuanto antes, tenemos algunas ideas para ti al final del capítulo, en «Creación de ciudades sobre la marcha», (página 44).

Billy, he estado ojeando y es el siguiente capítulo el que se llama "Creación de personajes".

Sí, ahí es donde encontrarás las reglas detalladas para ese proceso, pero ocurre durante las cosas que se explican en este capítulo. Consideramos la creación de personajes como una parte —una gran parte— de la creación de ciudades. ¡No será divertido jugar en tu ciudad si no tiene gente con la que jugar!

Preparándote para crear tu ciudad

Para empezar, necesitarás algunas copias de las fichas de la ciudad, que encontrarás al final de este libro o que puedes descargar de nuestro sitio web: www.nosolorol.com. Hay tres hojas para ayudarte a organizar tus ideas a medida que vayas creando tu ciudad: una hoja de perspectiva, una de localizaciones y otra de rostros. Hablaremos más de ellas según las vayamos encontrando en el proceso. (Por supuesto, puedes utilizar también unas cuantas hojas de papel en blanco si no dispones de copias de las hojas de ciudad).

Si tu grupo prefiere tener a una persona que apunte las ideas a medida que todos hablan, estas hojas están hechas para ti. Recomendamos este método a la mayoría de la gente, ya que ayuda a que todos se centren en el mismo objetivo y vayan dando ideas en lugar de escribirlas en hojas separadas.

Por otro lado, si tu grupo prefiere apuntar primero las ideas y presentarlas juntas, como los escritores cuando se reúnen para trabajar en común, entonces necesitarás imprimir múltiples copias de las hojas de localizaciones y rostros, o recortarlas y repartirlas. También están preparadas para este uso. Al final del proceso, asegúrate de unificar todas las ideas en una sola copia. No importa cómo lo hagas, asegúrate de que todo el mundo que quiera una copia de tu ciudad la tenga. No son solo notas para el DJ, ¡los jugadores también han participado en la creación de la ciudad!

Elegir tu ciudad

El primer paso es sencillo, pero quizás sea el más importante: elegir la ciudad. Hay diferentes opciones para elegir una ciudad.

Tu ciudad: Esta es obvia, pero sirve para empezar. Probablemente conocerás bien tu ciudad si has vivido en ella durante algún tiempo. Incluso si no lo has hecho, es fácil conseguir inspiración paseando o conduciendo por tu ciudad hasta que veas algún lugar que te grite: «¡Oye! ¡Yo podría tener algo de magia! ¡Ponme en tu partida!». En serio, una vez que empieces a incorporar tu ciudad al juego, no podrás evitar encontrarte con personas o lugares que podrían añadir diversión.

Una ciudad con la que todos estéis familiarizados: Piensa en ciudades cercanas, lugares que todos hayáis visitado o en vuestra ciudad natal. Esta familiaridad dará ritmo al juego, algo sobre lo que construir vuestra partida. Por supuesto, no tienes que limitarte a ciudades cercanas si todos estáis familiarizados con lugares más lejanos, como una ciudad natal común o el lugar donde estaba la escuela a la que íbais todos.

Una ciudad que todos estéis acostumbrados a ver en la televisión: Aquí tu familiaridad será con la imagen que da una ciudad más que con su naturaleza real, pero no tiene por qué ser un mal punto de partida, ya que incluso esa imagen tiene su parte de verdad. Además, este proceso no consiste en crear una guía de viajes. La concepción que tu grupo tenga de la ciudad es más importante que la realidad.

La opción «lista para usar»: Baltimore (página 309) está preparada para que puedas jugar desde ya. (Recomendamos echar un vistazo a Baltimore incluso si usas otra ciudad, ya que es nuestro ejemplo de cómo construir tu ciudad). Chicago (NM) es más del tipo «requiere montaje», pero también puede guiarte por el proceso.

Ejemplo: Baltimore

A lo largo de este capítulo hemos añadido explicaciones sobre cómo hemos aplicado este proceso al crear Baltimore. También encontrarás algunas ideas sobre cómo aplicarlo a Chicago (imaginamos que no te vendrá mal tener ambas opciones).

Nos documentamos un poco para conseguir una ciudad que usar como ejemplo. Queríamos algo más aparte de Chicago —¿la versión de Chicago de quién, en cualquier caso?—, por lo que decidimos hacer una ciudad diferente. Después pensé: «Hummm… Davian (uno de los Alfas y un habitual en nuestro juego de Los Arcanos) es de Baltimore. Le haré chantaje emocional para que me ayude a hacerla».

¿Y si me invento una ciudad?

Puedes hacer como con Metrópolis o Gotham y construir una ciudad, pero podrías tener más problemas de los previstos. Tendrás que trabajar duro para resolver cada detalle (dónde empiezan los suburbios y dónde el barrio de clase alta, qué zonas dan al río, etcétera). Más aún, tendrás que tomar muchas notas para que la ciudad sea consistente. No tiene por qué ser un problema, pero si lo es para ti, deberías basarte en una ciudad real. Además, puedes crear una sensación de desconexión a medida que creas localizaciones y gente que no tienen mucho sentido (aunque, si lo piensas bien, las ciudades rara vez tienen un estricto sentido lógico).

En resumen, es más fácil y divertido utilizar ciudades reales sobre las que otra persona ha escrito muchas notas y que ya han sido «testeadas».

William, puede que te parezca una broma, pero el tema de los bibliotecarios es serio. Si el conocimiento es poder —y lo es—, ellos son sus guardianes. No. Te. Metas. Con. Los. Bibliotecarios.

Tú solo crees que las gafas son sexis.

Familiarizarse y proponer

Elegir una ciudad es una cosa, pero adaptar una ciudad a las ideas que harán que tu juego avance no siempre es fácil.

Una vez sabes el lugar en el que vas a situar tu escenario, el paso siguiente es utilizarlo para crear ideas concretas y prácticas que puedas usar en tu partida.

Investigando tu ciudad

Si la gente de tu grupo siente que no tiene la suficiente información en la cabeza para hacer que la ciudad parezca que está viva o que sea más que una simple caricatura, os recomendamos hacer trabajo de investigación. Si a tu grupo le divierte, conviértelo en una actividad grupal. Todo el mundo, o al menos los jugadores con suficiente tiempo libre, puede ponerse a ello.

No os sintáis presionados a hacerlo si no os interesa la investigación (ver «El método Vancouver» más adelante). Queremos que os divirtáis con este juego. Para algunas personas, esto implica charlar de tu ciudad y navegar por Wikipedia durante un rato; para otras, una noche en la biblioteca o incluso un viaje de un día a la ciudad si está cerca o si necesitáis una buena excusa para unas pequeñas vacaciones.

Billy, ¿estás explicando un juego de rol o mandando deberes?

Oye, a algunas personas les encanta investigar. El truco está en parar cuando deja de ser divertido. Si eso significa no empezar siquiera, ese es el momento de parar.

Dándole a los libros

Con las modernas herramientas de investigación, muchos tienden a olvidar lo útil que puede ser un humilde libro. Algunas personas adoran el olor a humedad del papel y la cola de encuadernar con una pizca de moho. Si es tu caso, ya tienes una excusa para pasar el día entre los estantes de tu biblioteca local.

Habla con el bibliotecario, explícale que estás intentando hacer una guía de tu ciudad enfocada en lo extraño. Los bibliotecarios son poderosos, y pasar diez minutos con uno puede dar resultados asombrosos. No olvides que ostentan el increíble poder de los préstamos interbibliotecarios (si hay un libro misterioso por ahí, hay posibilidades de que tu amable vecino bibliotecario pueda invocarlo para ti).

¿Olor a humedad? ¿Papel, cola de encuadernar y moho? William, ¿has estado últimamente en el sótano de Harry o algo?

Ten en cuenta también las librerías, sobre todo si encuentras un título que te enamora de verdad. Las guías de viaje y turismo son extremadamente útiles, casi diríamos que una guía de viaje de tu ciudad es una compra esencial para el DJ. Si hay novelas que tratan de tu ciudad, puede merecer la pena leer una o dos.

Viajar

Si vuestra ciudad está cerca, considerad hacer un viaje de un día cuando la mayor parte del grupo esté disponible. Parad en un centro de información turística, coged un montón de los folletos que tienen siempre en esos sitios. Formad parejas, dividíos y observad lo que llame la atención de la gente (los *tours* con guía son ideales para esto).

Si hay una universidad en vuestra ciudad, pasad una hora en el campus. Comprobad cuáles son los edificios importantes: instalaciones deportivas, laboratorios, bibliotecas, residencias, el consejo estudiantil, los bares de estudiantes, los sitios donde pasar el rato…, ese tipo de cosas. Coged una copia del periódico de la facultad.

Entrad en una cafetería o en un restaurante (uno familiar, no de una cadena) y escuchad la forma de hablar de los lugareños. ¿Hay un único acento local? ¿Modismos y expresiones en el habla? Haceos con unos cuantos periódicos gratuitos de los que se publican en todas las ciudades (las cafeterías suelen estar llenas de ellos).

Los medios electrónicos

Para mucha gente, Internet es la primera fuente de investigación. Hay una buena razón para ello: proporciona enormes cantidades de información casi al instante. Sin duda deberías utilizarlo para crear tu ciudad. Te recomendamos que empieces por Wikipedia. Es quizá el mejor resumen que vas a encontrar, sobre todo si no te preocupa demasiado su veracidad (estás buscando historias interesantes más que hechos verídicos).

¡Buah! Internet. Estoy tan desfasado.

Muchas publicaciones locales —por ejemplo, periódicos y revistas— pueden leerse gratis en la web hoy en día. Las agencias locales de radio y televisión también emiten en Internet. Todo esto constituye una mina de oro de saber local.

Por supuesto, tu mejor herramienta puede ser simplemente tu motor de búsqueda favorito. Aquí encontrarás unos cuantos términos de búsqueda que podrían resultarte útiles:

Utiliza el nombre de tu ciudad junto con:

- Mapa de los barrios (tener los nombres de los barrios es importante)
- Folclore, magia, historias de fantasmas
- Humor, bromas
- Leyendas (urbanas)
- Mapas históricos
- Política
- Crímenes
- Dialecto

Toma la información que te parezca interesante. Puede que también quieras echar un vistazo a la ciudad, por lo que servicios como Flickr, Google Imágenes y Google Earth pueden ayudarte. También mira http://del.icio.us/ para ver si hay entradas que tengan como etiqueta el nombre de tu ciudad.

Ejemplo: Baltimore

Hablé mucho con Davian sobre qué cosas chulas podríamos poner en la ciudad. Compré un par de guías turísticas de Baltimore y una colección llamada *Historias reales de fantasmas de Chesapeake*. Es un buen material de localizaciones, especialmente para alguien como

Billy, aquí casi estás diciendo a la gente cómo sacar provecho de la desgracia ajena.

Intento no hacerlo, ¡es una investigación legítima! Ley y orden no debería tener el monopolio de las historias "desgarradoras", aunque sus reposiciones sean diarias.

yo, que nunca ha estado allí. Por ejemplo, parece que hay una leyenda sobre los túneles entre el parque Federal Hill y Fort McHenry, y este es un estupendo combustible para la historia.

Pasé tiempo mirando mapas. La línea Fall (la división geológica entre Piedmont y la planicie de la costa) fue un hallazgo particularmente jugoso. Estaba mirando el mapa de Baltimore y me di cuenta de que la línea Fall atraviesa la ciudad. Se lo enseñé a Davian y dije: «Este tipo de estructura no se forma sin que la magia esté implicada. Seguro que tiene algo que ver». Él puso los ojos en blanco y dijo: «Brillante deducción, Sherlock». También saqué el tema de la relación de Edgar Allan Poe con la ciudad y el Inner Harbor como lugar importante.

Davian recordó antiguas leyendas e historias de fantasmas de cuando era pequeño (Black Aggie, los fantasmas de Fort McHenry, ese tipo de cosas). Aportó algunos rasgos de la ciudad que no podían faltar. Fort McHenry, John Hopkins, vampiros, necrófagos y el puente Francis Scott Key. Cuando le pregunté el porqué del puente, su respuesta fue: «Siempre quise hacer una escena de lucha ahí. Y el recaudador de peaje es un figura».

Informándote acerca del lado más sórdido de tu ciudad

Puede que tu grupo quiera hacerse una idea sobre cómo es el crimen en tu ciudad, ya que los malos —tanto mortales como sobrenaturales— suelen estar metidos en estas cosas. Con esto en mente, tenemos unos cuantos consejos para ti. Si el crimen no es algo que quieras poner en tu ciudad, o si es algo que quieres inventarte por completo, siéntete libre de ignorar este cuadro.

Algunos productores de noticias de las televisiones locales adoran las historias de crímenes, cuanto más sensacionalistas mejor. Y esto es exactamente lo que estás buscando. Estas historias suelen estar disponibles por *streaming* en la red, y son fuentes fantásticas de información (e inspiración). La mayoría dura solo algunos minutos, y el tiempo invertido vale la pena.

Después de tu búsqueda en Internet de chistes e historias, intenta hacer un acercamiento más crudo. Pon el término «prostitución» más el nombre de tu ciudad en un motor de búsqueda y probablemente encontrarás el distrito de las luces rojas al instante. Todas las ciudades tienen uno. No hace falta que vayas, pero deberías saber el nombre. De la misma forma, intenta con «homicidio», «tráfico de drogas», «robo» o cualquier otro crimen más el nombre de tu ciudad.

No tengas miedo de inventarte cosas (ver «Imprecisiones intencionadas» y «El método Vancouver» más adelante). Nadie verá inverosímil que un barrio llamado El Muelle sea un lugar peligroso por la noche.

El método Vancouver

Esta es la alternativa al trabajo de investigación, y es bastante simple: invéntate las cosas. De verdad. Hablamos bastante de la investigación, en parte porque investigar puede ser divertido a su manera. Es sorprendente la cantidad de cosas extrañas que descubres (recuerda el viejo dicho «la realidad supera la ficción»). Pero también puedes divertirte mucho si trabajas con unas cuantas ideas básicas sin preocuparte de si te equivocas en los detalles. El nombre que le hemos dado a este método, Vancouver, viene de un elemento de la producción televisiva. Es caro filmar en Nueva York o Los Ángeles, por lo que muchos programas de televisión graban solo planos generales de la ciudad en la que se supone que están, y después ruedan en algún lugar menos caro, como Vancouver o Toronto. Es un truco útil y no supone un problema para la mayoría de las escenas. De manera similar, si no estás interesado en el trasfondo de tu ciudad, coge unos cuantos puntos de referencia y marcas y déjalo así, tendrás todo lo que necesitas.

Llegando a un consenso

Independientemente de si llevas a cabo o no tu investigación, esta parte es de vital importancia: hablad sobre la ciudad que habéis elegido y llegad a un consenso sobre con qué queréis jugar. Cada ciudad del mundo es un gran parque lleno de ideas, y tu partida tendrá mucho más éxito si te centras solo en una o dos a la vez. Esto significa asegurarse de que todos en la mesa hablan sobre los juguetes del parque con los que quieren jugar.

Empieza por preguntarle a todos, el DJ incluido, las cosas con las que quieren jugar en esta ciudad. Puede ser la reputación que tenga la ciudad (como el crimen organizado en Chicago), una figura pública (como un gobernador o un próspero hombre de negocios), un edificio prominente (como el Empire State de Nueva York), un rasgo geográfico (Alcatraz en San Francisco), un barrio (como el East End de Londres), subcultura (como la escena musical de Seattle), un evento recurrente (el Mardi Gras de Nueva Orleans) o cualquier cosa que os venga a la mente. Está bien si las respuestas son las mismas o diferentes. La misma respuesta significa que muchos de vosotros queréis ver algo determinado en el juego, y respuestas diferentes os dan variedad sobre la que trabajar. Hablad un poco sobre cada sugerencia. Quizás queráis que alguien tome notas durante la discusión (la idea genial de ahora es la idea que luego no recordarás).

Aquí tienes unos cuantos temas de debate para hacer la conversación fluida:

No me lo trago. No pueden hacer un programa de televisión basado en Chicago en Vancouver.

Te sorprenderías.

¿Y si nuestras ideas no encajan entre sí?

Si no podéis llegar a ningún tipo de consenso sobre adónde os dirigís, puede ser que tengáis un estilo de juego distinto. ¿Hay un jugador que busca un juego de acción estilo patada-a-la-puerta mientras que otro quiere explorar la caracterización y la intriga? ¿Un jugador quiere centrarse en lo que implica ser un humano o semihumano que lucha para no convertirse en un monstruo mientras que otro se centra en la noción de humanos que intentan sobrevivir entre depredadores mucho más fuertes? Si resulta que hay una incompatibilidad a la hora de asumir el estilo de juego, recuerda que el juego puede funcionar sobre varios arcos argumentales y que el foco de cada uno puede ser muy diferente.

Puedes intentar empezar con un estilo y después pasar a otro en el segundo arco de la historia. Si tu problema no tiene que ver con estilos de juego incompatibles, quizá un cambio de escenario pueda ayudar. Si decides intentarlo con otra ciudad diferente, ¿se resolvería el problema?

- ¿Por qué te interesa ese rasgo de la ciudad?
- ¿Alguien más lo encuentra interesante por otros motivos?
- ¿Alguien lo encuentra poco interesante por alguna razón?
- ¿Qué papel crees que puede desempeñar en tu historia?

No pienses demasiado en ello ni le dediques mucho tiempo, solo céntrate en la sensación de lo que la gente puede querer con relación a esa parte de la ciudad (si es que quiere algo). Saca unas cuantas ideas. Lo ideal son unas doce o así para un grupo de cuatro o cinco jugadores, pero puedes arreglártelas con menos. Probablemente no incorpores desde el principio todos estos detalles en la partida, pero te darán una amplia variedad de juguetes con los que jugar.

Ejemplo: Baltimore

Decidimos que las partes importantes de la ciudad que queríamos explorar eran los vampiros, los necrófagos, la línea Fall y Edgar Allan Poe. Davian dijo que tenía información interesante sobre Poe que traería más adelante.

También confeccionamos una lista de barrios que volveríamos a tratar más adelante, en la que intentamos conseguir una mezcla entre el centro urbano y áreas residenciales, ricas y pobres. Fell's Point, el Middle East (y John Hopkins) y el cementerio Druid Ridge son ejemplos de lugares que queremos explorar.

Davian me asegura que gran parte del contenido final son hechos reales. No me dice qué es verdad y qué es ficción. Tengo mis sospechas, pero dejaré eso para el lector.

Imprecisiones intencionadas

El grupo puede querer jugar con la idea de cambiar una parte de vuestra ciudad y crear una imprecisión intencionada. Podría ser algo tan simple como crear un detalle para hacer la ciudad más manejable o hacer que un lugar funcione mejor (por ejemplo, quizá el estadio de béisbol de tu ciudad adquiera de pronto un enorme aparcamiento cuando en realidad no tiene ninguno), o podría ser algo tan amplio como trabajar con una versión de la ciudad alternativa (quizá el puente Golden Gate se destruyó en una guerra entre facciones de vampiros antes del comienzo de tu historia).

Muy divertido, mete el dedo en la llaga.

Una ciudad llena de problemas: temas y amenazas

Oye, era solo un ejemplo.

Una vez hayas elegido tu ciudad y tengas una idea de lo que parece divertido, deberás llenarla de todo tipo de complicaciones con los que los PJ tendrán que lidiar.

Hemos dividido estas complicaciones en dos tipos: **temas** y **amenazas.** Los temas son complicaciones que han estado ahí tanto tiempo que la gente las da por sentado. Por otro lado, las amenazas son complicaciones nuevas para la ciudad (a veces tan nuevas que casi nadie sabe nada sobre ellas).

Al llegar a este punto, vas a tener que aportar al menos tres de estas complicaciones a la ciudad. También tendrás que hacerlo con cada localización (ver página 34).

Mientras trabajes en tu ciudad, te recomendamos utilizar un papel para apuntar tus primeras ideas, o quizá incluso un paquete de tarjetas para que la información pueda circular por la mesa mientras todo el mundo trabaja.

Temas de una ciudad

El **tema** de una ciudad es una frase que se repite en sus historias. Puede ser algo que cuentan los mortales sobre ellos mismos y su ciudad, o puede ser algo de lo que los ciudadanos sobrenaturales hablan entre bastidores.

- Algunos temas son **generales,** cosas de las que todo el mundo habla (incluso aunque no le afecten directamente). Una ciudad conocida por sus políticos corruptos puede tener

un tema como «Si es político, está corrupto».

- Algunos temas son **específicos** de un grupo de la ciudad. Un campus con una fraternidad de pijos problemáticos puede tener «Si los de Beta Alfa Chi lo quieren, lo consiguen».
- Algunos temas tratan sobre historias que las personas se cuentan unas a otras a modo de **prevención.** Para una ciudad donde «Si una chica guapa camina sola por la noche, no esperes verla más», ese es un tema.

Probablemente notarás que todos estos temas son un poco oscuros, problemáticos. Hay dos razones para ello: en primer lugar, que tus héroes necesitan algo contra lo que luchar. Los políticos mafiosos y los diletantes crueles son el tipo de historias que tienen lugar pero que la gente no quiere que sucedan. Perfectas para tus héroes. En segundo lugar, la sensación de realización que tiene lugar cuando, al final de la historia, uno de esos temas se convierte en algo positivo (de lo que hablaremos más en «Avances», página 91).

Los temas deberían ser duros y difíciles de solucionar. Si solo hay una única mente maestra detrás de un tema, y derrotar a esa persona haría que la ciudad cambiara de la noche a la mañana, probablemente no tendrá la fuerza suficiente para ser un tema. Podría haber alguien más por ahí para llenar el vacío de poder que los PJ han provocado. Por ello, solucionar un tema es algo más grande que solucionar un conflicto cualquiera.

Amenazas de una ciudad

Por otro lado, la **amenaza** de una ciudad es una persona, monstruo, grupo o incluso una condición o circunstancia que empeora (a veces voluntariamente) la vida en la ciudad a sus habitantes mortales. A veces, esta amenaza viene del exterior, como un monstruo del Nuncamás. Otras, procede de dentro, como un padre vengativo que ha decidido trastear con la magia.

- **Algunas amenazas son personas o criaturas sin intenciones claras** (al menos, no claras del todo) que se hacen notar mediante daños colaterales u otras horribles tarjetas de visita. Por ejemplo, «Un nuevo brujo está rompiendo las Leyes de la Magia».
- **Algunas amenazas te dan una idea de sus intenciones,** como «La Corte Roja está expandiendo su territorio en esta ciudad».
- **Algunas amenazas son extrañas y más metafísicas que reales,** aunque no amenacen a los mortales directamente, como «Las Cortes de Verano e Invierno están utilizando esta ciudad para sus maquinaciones».

Las amenazas deberían dar la sensación de que hay alguien detrás con quien los PJ puedan dar, ya sea directamente o con el tiempo. Quizá la forma para tratar el problema sea hablar con diplomacia o luchar y usar la fuerza, pero en cualquier caso debería haber alguien o algún grupo de gente responsable. Dicho esto, no necesitas crearlos a todos ni sus motivaciones ahora mismo. Redúcelo a una sola frase, como hemos hecho más arriba, y el DJ podrá volver más tarde a rellenar el resto de los detalles.

Crear temas y amenazas para tu ciudad

Intenta proponer de uno a tres temas y amenazas (no más de tres en total). No dediques demasiado tiempo a dilucidarlas, ya que revisarás estas ideas según progreses en la creación de la ciudad. Solo necesitas tener una ligera idea de a qué se enfrentarán tus PJ. Si empiezas a hablar de las diferentes formas en las que introducir el tema o la amenaza en la historia y cómo las distintas personas van a enfrentarse a ellos, déjalo ahí. Es un tema jugoso, pero no empieces a obsesionarte con estos detalles antes incluso de empezar a jugar.

Es importante tener claro el estilo de juego, al menos el del primer arco de la historia. Si tu grupo quiere saquear y matar hasta llegar al monstruo, o incluso jugar una partida basada en el misterio, considera mantener tus temas y, especialmente, tus amenazas a un nivel en el que que les resulten peligrosas. Una vez empieces a crear localizaciones y rostros, debería resultar obvio cómo enlazarlos con los temas y amenazas de la ciudad, aunque hablaremos de ello más adelante. Por otro lado, si el grupo está más interesado en una partida que incluya mucha política e intrigas, será útil mantener cierta sutileza y ambigüedad en cómo se relacionan las localizaciones y los rostros con los temas y amenazas.

Cuando tengas el paquete de temas y amenazas, escribe una frase o dos para cada uno de ellos en la hoja de ciudad en perspectiva, en el apartado de «La idea». Trataremos del aspecto y los rostros más adelante.

"Localizaciones" lo entiendo, pero ¿qué son los "rostros"?

Son los personajes que representan un tema, amenaza o localización de una ciudad. Son una forma que tienen los PJ de interactuar con esas facetas de la ciudad.

¿Son siempre PNJ?

No, los PJ pueden ser rostros también. Paciencia, jefe. Hablaremos de ello en este capítulo.

Ejemplo: Baltimore

Quizás este fue el paso más fácil. Quería tener una ciudad al borde del caos absoluto, pero Davian me advirtió que tendríamos que intentar evitar eso en Baltimore. Añadió sus ideas a Baltimore en dos palabras: el Norte cosmopolita y el Sur «encantador», además de la decadencia urbana y la corrupción, que parecen ser más atractivas que la parte bonita. Así que nuestros temas son «La marea de turistas enmascara la decadencia de la ciudad» y «Esta ciudad no sabe qué quiere ser». Nuestra amenaza es «Estamos mirando al Abismo, él nos mira y las cosas están a punto de ponerse interesantes». Nos referiremos a estos temas y amenazas en los ejemplos a lo largo del capítulo (pero ten en cuenta que a veces los resumiremos).

THE DRESDEN FILES
JUEGO DE ROL

Hoja de ciudad (perspectiva)

Nombre de la ciudad: Baltimore

Título de la campaña: Nevermore

Temas y amenazas de la ciudad

Tema (o) Amenaza

La **idea**

La marea de turistas enmascara la plaga.

El **aspecto**

Decadencia y corrupción.

Los **rostros**

Nombre	Concepto
Vasiliki Lagios	Jefe de la CB
Russell Carson	Hechicero rebelde

Tema (o) Amenaza

La **idea**

La ciudad no sabe qué quiere llegar a ser.

El **aspecto**

Identidades en conflicto.

Los **rostros**

Nombre	Concepto
David Gerard	Propietario corrupto de un club

Tema (o) Amenaza

La **idea**

Miramos al Abismo y este nos mira a nosotros.

El **aspecto**

Al borde.

Los **rostros**

Nombre	Concepto
Alexandra Lagios	Rival de la CB
Damocles Ravenborn	Pelele de la CR
Vastolo y Mirabal	Policías
John Vastolo	Un tipo de la Sociedad Dupin

El equilibrio de poder

El statu quo

¿Cuál es el statu quo **sobrenatural**?

La Corte de Verano pulula por ahí mientras que una atrincherada Corte Blanca y otros vampiros se alimentan de la decadencia y la desesperación.

¿Cuál es el statu quo **mundano**?

Corrupción, crimen, turismo y política sucia. Lo de siempre.

Los que mueven los hilos

El orden actual

Lo sobrenatural	¿Quién quiere **mantener el statu quo**?	¿Quién quiere **cambiar las cosas**?
¿Quién **no sabe nada**?	La vida nocturna corrupta, los políticos, etc. Los policías	Los criminales La Sociedad Dupin
¿Quién **sabe algo**?	Vasikili Lagios La presencia de la Corte de Verano Neutral Grounds	Grupos religiosos Los renegados de Carson Alexandra Lagios Gilgamesh, los necrófagos

Tomando perspectiva

Antes de seguir, es una buena idea tomarse un momento para conocer quién es quién en la ciudad, en términos de monstruos sobrenaturales, facciones y organizaciones mundanas.

Es relativamente fácil en las partidas centradas en el misterio y la acción, y gran parte de esta sección puede obviarse, aunque aun así es importante que los personajes y facciones más importantes de la ciudad, especialmente los antagonistas, aparezcan en la tabla de temas y amenazas.

Las partidas con mucha intriga suelen requerir algo más de profundidad acerca de qué y quién está presente en la ciudad. Para crear una buena red de influencia, dependencia, rivalidad y cosas por el estilo, el DJ y los jugadores necesitan pensar mucho en quién está en la ciudad, por qué y qué quiere, sin perder la perspectiva.

En cualquier caso, aquí presentamos algunas ideas para mezclarlas con las anteriores e introducirlas en el tono y sabor de la ciudad mediante sus temas y amenazas. No te preocupes por detallar individuos o lugares específicos, eso vendrá después.

Alguien se preocupa por la ciudad

Lo primero que debes pensar es qué criaturas o facciones sobrenaturales se preocupan por tu ciudad. Echar un vistazo a sus temas y amenazas debería darte pistas fiables sobre qué tipo de población sobrenatural se sentiría atraída por el lugar. ¿Quién se preocupa tanto por tu ciudad como para tener presencia en ella?

Algunas son bastante obvias: los temas relacionados con la corrupción atraen a mercenarios necrófagos, la decadencia atrae a los vampiros de la Corte Negra, la desesperación sugiere que hay algún mago que ha infringido la ley y se esconde de los Guardianes.

El truco es combinar tus temas y amenazas con lo que la gente quiere encontrar en la ciudad, incluso aunque no encajen. Para ello es necesario pensar de forma creativa, pero no es difícil aplicar un tema de una manera inesperada.

Cuando puebles tu ciudad, piensa en lo que quiere cada organización o facción. No pienses solo en la simple supervivencia, a menos que esa facción u organización esté contra la pared por alguna razón. Piensa en algo más a corto plazo, como ¿qué están intentando conseguir cuando empieza la partida?

Alguien se preocupa por el statu quo

Piensa cuál es el statu quo y quién se beneficia de él (y por tanto, quién quiere protegerlo): policías mortales, poderosas facciones sobrenaturales, organizaciones criminales. Este puede implicar intentar mantener la paz (la policía, el Consejo Blanco o una banda de valientes hombres lobo podrían encajar en el papel) o mantener un acuerdo preestablecido que proporcione un suministro de presas fáciles para los depredadores de la ciudad (cualquier vampiro estaría interesado en este statu quo).

Piensa en cómo aplicar las partes de la ciudad que se mencionaron mientras esbozabais la ciudad. ¿Mencionó alguien a las entidades sobrenaturales? ¿A las organizaciones como la policía o el gobierno de la ciudad? Mira si alguna tiene cabida aquí. De nuevo, piensa si toda organización, facción, o individuo poderoso que tu grupo presente a la ciudad encaja con los temas y amenazas existentes. Deberían guardar relación con un tema o amenaza, aunque sea tangencialmente.

Alguien quiere cambiar las cosas

Por otro lado, hay entidades, organizaciones y facciones que quieren poner todo patas arriba. Puede que no estén de acuerdo con el estado actual de las cosas, puede que quieran más poder, puede que solo busuponsquen venganza o simplemente quieran provocar el caos. En cualquier caso, hay personas (¡o cosas!) que crearán conflictos.

¿Quiénes quieren cambiar las cosas? ¿Un grupo de necrófagos que busca un terreno de caza? ¿Un clan de la Corte Roja que pretende dar un golpe decisivo en la Guerra Vampírica? ¿Los policías, que intentan resolver una serie de asesinatos espeluznantes? ¿Los Guardianes del Consejo Blanco, que buscan vencer a un poderoso hechicero que tiene sumida en el terror a la comunidad sobrenatural?

Al igual que los que protegen el statu quo, piensa en cómo relacionarlos con partes de la ciudad de tu boceto inicial.

Esta distinción es demasiado clara. Algunas facciones querrán hacer ambas cosas, ya que su militancia no es monolítica.

Tienes toda la razón, jefe. Esto es especialmente cierto si el tema de la ciudad sugiere identidades conflictivas. En parte por eso presentamos el eje statu quo contra los que quieren cambiar las cosas como un continuo en lugar de un "o esto o lo otro" en la hoja de perspectiva.

Mirando hacia delante: qué vamos a hacer con los temas y amenazas

Los temas y amenazas no son solo notas para que el DJ las incluya. Los temas (y algunas amenazas) se convertirán en aspectos de la ambientación. Vamos a hablar mucho más de esta idea cuando estés creando personajes, e incluso más en el capítulo de «Aspectos», a partir de la página 101, por lo que no te preocupes mucho por ello ahora mismo. Después de crear los personajes, volverás a esto y desarrollarás aspectos para tu ciudad (ver «Finalizando tu ciudad» en la página 42).

Junto a esto, las amenazas (y algunos temas) también generarán algunos rostros (PNJ con los que tratarán los personajes). Esto también lo trataremos en la sección «Finalizando tu ciudad».

Si has jugado a este o a otro juego Fate antes, puede que ya hayas creado estos aspectos. ¡Genial! Pero si no, no te preocupes. Más adelante te diremos cómo convertir tus ideas en jugosos aspectos y rostros.

Espera, creía que habías dicho que la investigación era opcional...

Lo hice, y lo es. Pero si la gente tiene problemas en este punto, podría valer la pena leer un poco.

Vale, tiene sentido.

¿Un traje de conejo? ¿En serio?

Hay montones de historias del Hombre Conejo en el área de Washington D. C.

Davian no va a contarme cuáles de estas ideas son realmente ciertas, y creo que me alegro de no saberlo.

Conseguir ideas

Si estás teniendo problemas para crear habitantes sobrenaturales e interesantes para tu ciudad, echa un vistazo a la investigación que hiciste al principio del proceso.

El lugar más obvio para empezar son las historias de fantasmas y las leyendas urbanas. No hay necesidad de convertirlas en realidad, pero proporcionan inspiración para las cosas claramente mágicas. Las mansiones encantadas del vecindario probablemente sean reales, las brujas y brujos del folclore existieron (y muchos todavía andan por ahí). ¿Y el hombre vestido de conejo que mata a la gente con un hacha en los bosques de Virginia? Más real de lo que supones.

Esta esencia mágica puede ser sutil o evidente. Un fantasma es bastante evidente, sin embargo, un barrio puede tener más casas encantadas que el resto de la ciudad, y esto sería solo parte de su carácter.

Una vez superes los añadidos evidentes, puede que también haya más lugares en los que insertar alguna historia mágica. Si tu ciudad tiene un héroe histórico o un hombre del saco, considera dejarlo en el pasado en lugar de tenerlo paseando por ahí. Esto generará preguntas sobre cómo murió y qué tipo de legado dejó. Un legado puede ser muy útil a la hora de ayudar a los miembros de tu grupo a echar raíces en la ambientación, ya que les permite relacionar sus propias historias con ella.

Un último agente sutil pero poderoso es el conocimiento. La mayoría del mundo de la magia es secreto y solo suelen conocerse partes aisladas de él. Poner algo de conocimiento en manos de la gente o grupos más mundanos puede darles un giro muy interesante. Los departamentos de policía son un gran ejemplo, pero incluso algo tan simple como un bar o una librería con cierto conocimiento del mundo mágico serán diferentes de los que carezcan de él.

Tu grupo puede proponer muchas ideas, lo que quizá dé lugar a notas largas. Puedes resumir estas ideas en la hoja de ciudad en perspectiva. Escribe un par de frases en cada uno de los cuadros de statu quo que describan quiénes son los miembros más importantes y cómo se relacionan unos con otros. Un resumen es suficiente, ya que tus notas deberían contener el resto.

En la sección de los que mueven los hilos, haz una lista de los miembros más importantes que hayáis propuesto hasta ahora. Esta sección se divide en dos ejes: aquellos que buscan estabilidad frente a los que quieren cambiar las cosas, y aquellos que tienen conocimiento de lo sobrenatural frente a aquellos que no. Puedes utilizar estos cuatro cuadros para escribir. O puedes utilizarlos como un esquema y poner pequeños puntos para mostrar cuántas personas u organizaciones quieren cambiar el statu quo y cuántos tienen conocimiento de lo sobrenatural.

Algunas veces aparecerá una idea que una ambas líneas (en los primeros casos, por ejemplo, Investigaciones Especiales de Chicago tiene en parte conocimiento y en parte no). Ponla en medio de los ejes.

Ejemplo: Chicago

No puedes hacer una partida en Chicago sin que «Crimen organizado» esté entre sus temas. Es una gran parte de la leyenda de la ciudad. Sería fácil dejarlo todo a cargo de, digamos, un Al Capone no muerto. No obstante, puedes introducir de una manera más sutil un poco de información sobre este aspecto, quizás en forma de un jefe mafioso que conoce y aprecia lo suficiente la magia como para saber que hay que tratar con mucha cautela al único mago que aparece en las Páginas Amarillas de Chicago.

Ejemplo: Baltimore

Davian y yo decidimos buscar cierta variedad de personalidades sobrenaturales en la ciudad. Representantes del Consejo Blanco que no tienen muy claro qué hacer (esto es «No sabe qué quiere llegar a ser»), un clan de necrófagos que busca pelea (esto puede ser tanto «Mirando al Abismo» como «Enmascara la decadencia de la ciudad»). Las hadas y los vampiros de la Corte Blanca están ahí para proporcionarte los potenciales complots y conspiraciones (representan el «No sabe qué quiere llegar a ser», así como «Enmascara la decadencia de la ciudad»). Quizá haya un juego de poder en la Corte Blanca… Oh, y los policías, que intentan mantener la paz, tienen a un infiltrado de esa misma Corte Blanca. Aquí tienes muchos vínculos entre los temas y amenazas.

La respuesta humana a lo sobrenatural

Es muy posible que la población mortal de tu ciudad esté casi completamente ajena a lo que ocurre (presas fáciles, salvo por los pocos que saben lo suficiente como para mantenerse al margen). Por otro lado, algunas comunidades (especialmente las pequeñas) pueden seguir ciertos hábitos de protección o tradiciones, posiblemente disimulados como variaciones locales de alguna práctica religiosa o como las normas de la asociación de propietarios; otras pueden estar al tanto o incluso tener algún tipo de plan de acción. Por supuesto, los grupos organizados son muy raros: suelen cometer tanto fallos estrepitosos (que los malos se encargan de erradicar) como éxitos irrelevantes (que son ignorados o que convencen a los malos de que hagan la maleta y se vayan a otro sitio, lo que hace que el grupo sea innecesario).

Muchas ciudades tendrán cosas como la unidad de Karrin Murphy, un grupo concreto de las fuerzas policiales que se encarga de los casos extraños. Nunca encontrarás una unidad «mágica» en los registros. Normalmente se esconden tras eufemismos como Crímenes Especiales, Unidad Especial, Grandes Casos o cosas por el estilo, o pueden ser totalmente informales. El trabajo de estos grupos abarca varias posibilidades: algunos

Billy, nunca he conocido una ciudad donde todos estén ajenos literalmente. Siempre hay alguien que sabe algo sobre lo que pasa, aunque parezca que ese alguien necesita que le reajusten la dosis.

¿Qué? ¿Mojan los pantalones y huyen?

Menos mal que estas notas no van a estar en la versión final. Ya sabes que Marcone se va a hacer con una copia de este libro cuando salga.

Sí, sobre eso... tenemos que hablar.

trabajan duro para marcar la diferencia, pero otros solo buscan formas de esconder las hechos.

El crimen, especialmente el crimen organizado, tiene una relación con lo sobrenatural llena de matices. La mayor parte de los criminales no es diferente de cualquier otro mortal cuando experimenta algo sobrenatural. Sin embargo, unos cuantos criminales perspicaces han aprendido a hacer de la magia una ventaja, y aprenden por sí mismos, tienen a un practicante de magia como «consejero» o forman una alianza con una entidad o facción sobrenatural.

Las iglesias también pueden tener ventanas a lo sobrenatural, pero su número varía mucho de una a otra. La mayor parte de las iglesias tienen trabajo suficiente con los asuntos temporales, e incluso aquellas que tienen conocimiento de los peligros suelen reaccionar y estar a la defensiva para proteger las almas de sus feligreses (lo cual tampoco es una tarea insignificante).

Piensa en quiénes son los mortales que tratan con lo sobrenatural en tu ciudad. ¿Policías? ¿Religiosos? ¿Nadie?

Ejemplo: Chicago

El padre Forthill de la iglesia de Santa María de los Ángeles ofrece protección frente a lo sobrenatural. La división de Investigaciones Especiales de la Policía de Chicago es una parte importante del total, ya que existen organizaciones criminales como la de Marcone. Especialmente desde que Marcone ha ido adquiriendo más conocimiento del mundo de Harry, el papel de los mortales a la hora de mantener la seguridad en Chicago es muy importante.

Ejemplo: Baltimore

Es posible que la policía tenga una unidad parecida a Investigaciones Especiales; pero no intentamos recrear los casos de Harry punto por punto. Durante nuestra fase de investigación, Davian me contó que Baltimore tiene muchas iglesias. ¿Puede haber una iglesia fuerte que se alce contra los depredadores sobrenaturales? Baltimore tiene una de las catedrales católicas más antiguas de los Estados Unidos, ¿verdad? Vamos a utilizarla: la Basílica de la Asunción.

Mientras nos ocupamos de ello, repartamos un poco (nos dimos cuenta de que la Iglesia Católica Apostólica Romana tiene gran parte del mérito cuando hablamos de magia de la fe). No necesitas ser católico para ser tan extraordinario como el padre Forthill, por lo que decidimos asegurarnos de que representábamos una parte de la diversidad religiosa en la ambientación de Baltimore.

En segundo lugar, pensamos en la visión de Edgar Allan Poe: ¿tenía conocimiento de algo? Decidimos que habría una sociedad de mortales dedicados a una parte secreta de la obra de Poe que catalogaba lo extraño, y ellos continuarían con esa labor. Lucharían armados con información. Davian incluso dio con un gran nombre para ellos: la Sociedad Dupin, en honor al héroe detective de Poe.

Desde el punto de vista del juego, la Sociedad Dupin es un gran lugar por el que empezar si tienes problemas para decidir dónde encajaría mejor un personaje sobrenatural en este tipo de juego. Es también una buena manera de que personajes con trasfondos distintos se crucen sin que se pierda credibilidad.

La comunidad sobrenatural local

En todas las ciudades hay gente que sabe cosas, gente que actúa de puente entre el mundo de los mortales y lo sobrenatural. La mayor parte del tiempo, sobre todo en ciudades y pueblos grandes, el núcleo de la comunidad está constituido por practicantes y talentos, personas tocadas en algún grado por lo sobrenatural. A su alrededor está la familia, los creyentes, los afectados, gente que ha visto mucho y otras personas por el estilo. Es una mezcla ecléctica y no todo el mundo comparte necesariamente la misma visión. Hay diferencias en las creencias y en la educación, pero tienen algo en común: comprenden que hay algo más en el mundo de lo que la mayoría de la gente admite.

Como en cualquier otra comunidad, tienen lugares adonde ir y quizá sentirse a salvo (bares, tiendas, clubs y sitios por el estilo). Estos lugares y la gente que puedes encontrar ahí suelen reflejar en gran medida los temas de la ciudad, lo que es algo a considerar cuando pienses en la comunidad de gente de tu ciudad que sabe algo. Probablemente, las localizaciones y los personajes potenciales se te ocurrirán en este punto. Asegúrate de tomar nota de ellos, tendrás que detallarlos pronto.

Ejemplo: Chicago

Chicago está llena de ejemplos: MacAnally's, Bock Ordered Books y Santa María de los Ángeles son localizaciones relacionadas con la comunidad sobrenatural. Los grupos pueden dirigirse a la Ordo Lebes y a los Alfas, por no mencionar las Cortes Roja y Blanca y las hadas.

Ejemplo: Baltimore

Esta parte fue realmente rápida. Decidimos crear un café en la ciudad cerca del Johns Hopkins, uno que funcionase también como tienda de libros místicos. Quizá tuviéramos que hacerlo Zona Neutral según los Acuerdos, pero lo trataríamos más adelante. Este café sería un lugar de reunión para la comunidad que conoce la existencia de lo sobrenatural en la ciudad.

También ideamos una banda de hechiceros renegados, un clan fuerte de vampiros de la Corte Blanca (teniendo en cuenta la lucha de poder que se avecinaba), bandas débiles y desorganizadas de vampiros de las Cortes Roja y Negra y —Davian tenía especial interés en esto— un clan fuerte de necrófagos.

En pueblos pequeños o comunidades aisladas, la gente que sabe algo son tanto sabios/viejos locos con sus supersticiones como auténticos adeptos o talentos.

Esta es otra cosa guay que me pierdo porque frío los aparatos electrónicos, ¿no?

Tú puedes hacer que llueva fuego para quemar a tus enemigos, Harry. Nosotros, los frikis de los ordenadores, solo nos podemos conformar con hacerlo de forma metafórica. Creo que tú te llevas la mejor parte.

Las localizaciones en tu ciudad

En este punto, deberías tener una visión general bastante buena sobre la población sorbrenatural de tu ciudad, y de la población que la conoce, y cómo se relacionan con los temas y amenazas de la ciudad. Pero una ciudad es más que un concepto y unas cuantas amenazas. Nadie está simplemente en Chicago, está en Hyde Park o en el mirador de la torre Sears, o en un millar de lugares diferentes. Aunque una ciudad es más que la suma de sus partes, aún tenemos que pensar en dichas partes, que son el lugar donde realmente tienen lugar las historias.

Existen dos tipos generales de localizaciones: los **barrios** y los **puntos de interés.** Los barrios son los lugares donde la gente vive o trabaja, y los puntos de interés son adonde la gente va a hacer o a experimentar algo más específico. Aquí te dejamos unos consejos para cuando crees estas localizaciones:

- Escoge localizaciones que tengan su propia historia o carácter. La gente puede hablar de los sórdidos sucesos del muelle, convirtiéndolo en una localización de primera.
- Escoge localizaciones que impliquen algo de acción o conflicto, en las que pase algo aunque los PJ no se encuentren allí. El Strip de Las Vegas es un gran ejemplo.
- Escoge localizaciones que estén relacionadas con los temas y amenazas de la ciudad. No todas deben tener relación directa, pero la mayoría debería tener una conexión con al menos uno.
- Escoge localizaciones emblemáticas para las facciones y organizaciones que enumerábamos en la sección anterior.

Dicho esto, no intentes catalogar todos los barrios o puntos de interés. Establecer uno o dos por jugador (el DJ incluido) es suficiente. Si descubres que la acción se dirige hacia un nuevo barrio o punto de interés en medio de la partida y parece que va a volver allí a menudo, trabájalo un poco más como localización.

Cuando se te ocurran algunas ideas, utiliza la hoja de localizaciones de la ciudad para apuntarlas.

Conseguir ideas

Existen todo tipo de formas divertidas de sacar ideas para localizaciones, incluso aunque no conozcas la ciudad. Internet es tu amigo. Google Earth mola: amplía y busca edificios chulos, calles y otras estructuras que confluyan en un nexo, u otras cosas de la ciudad que atraigan tu atención. Tiene fotos en perspectiva de muchos lugares interesantes, por lo que al menos te dará una idea de sitios que tener en cuenta. Wikipedia es otro gran recurso, al igual que las redes sociales y los foros en los que puedes hablar con gente de la ciudad que has elegido. Por supuesto, quizá prefieras árboles muertos o quizá tu aura queme los ordenadores. En ese caso, ataca una biblioteca o una librería y mira enciclopedias y guías de viaje. Son maneras geniales de sacar ideas para las localizaciones. Y por supuesto, la investigación que realizaste antes en el proceso de creación de la ciudad probablemente se haya convertido en una fuente de localizaciones variadas.

Una vez tengas tu lista de localizaciones, deberás añadir dos datos a cada una de ellas: los temas o amenazas de la localizaciones (solo uno de ellos, no los dos) y su rostro.

Localizaciones recurrentes

Las localizaciones recurrentes son características de los programas de televisión y las novelas. En muchas historias son un componente de vital importancia porque proporcionan un sentido de previsibilidad que ayuda a controlar el devenir de la historia, y puedes hacer lo mismo en tu partida. Estas localizaciones pueden ser de dos tipos, según la sensación de comodidad que ofrecen a los PJ (y a los jugadores).

Los personajes necesitan un lugar al que llamar hogar, un lugar donde puedan bajar la guardia, ponerse cómodos y tomar una cerveza. Los jugadores saben lo que les espera aquí. Por supuesto, una vez instalados, el DJ puede jugar con esta expectación introduciendo amenazas en estas zonas de seguridad y comodidad. Bien llevado, esto puede crear una sensación de peligro, ultraje u horror en los jugadores. Aunque debes tener cuidado: si lo haces mucho o demasiado pronto se convertirá en algo manido, o incluso hará que los jugadores crean que se ha traicionado su confianza.

El otro tipo de localización es un lugar que es previsiblemente incómodo (el bastión de una reina de las hadas de la Corte de Invierno que los PJ visitan con frecuencia, una parte concreta del Nuncamás o un ruidoso club de baile regentado por vampiros de la Corte Blanca). Los jugadores también saben qué les espera aquí y saben que nunca es bueno. Tienen que estar en guardia todo el tiempo, no aceptar nunca un regalo, no bailar

Localizaciones conceptuales

En algunos casos, tu ciudad puede tener un concepto que necesite representación (es probable que ese concepto fuera creado al esbozar tu ciudad). Por ejemplo, para Hollywood, en California, la industria del entretenimiento es un concepto fuerte que debería reflejarse en la ciudad. Tómate un momento para examinar los temas y localizaciones. Si hay alguno de ellos que no represente conceptos importantes, elige una localización física que funcione como ancla de ese concepto en tu partida (un lugar que aparezca representado y donde tus jugadores puedan interactuar con él). En el ejemplo de Hollywood, podrías crear la localización de un estudio de rodaje para mostrar la presencia de la industria del entretenimiento.

Billy, no puedes revelar este tipo de información aquí. Prueba con otro ejemplo.

¿qué? ¿He acertado?

No te pongas límites

Estamos invirtiendo mucho tiempo en hablar de cómo hacer la ciudad para tu partida, pero no tengas miedo de dispersarte un poco. Hay todo un mundo ahí fuera. A veces los casos de Harry lo llevan a las afueras de Chicago o aún más lejos (¡incluso fuera de nuestro plano de existencia!) para resolver los problemas.

nunca con una bella súcubo sin importar lo seductora que sea… Al igual que pasa con las localizaciones cómodas, una vez se hayan creado estas expectativas, el DJ puede jugar un poco con ellas para mantener a los jugadores alerta.

Las localizaciones recurrentes son extremadamente útiles. Considera tener unas cuantas. Pueden acabar fuertemente conectadas a tus personajes, por lo que podéis volver a esto cuando estéis creándolos y esbozar una nueva localización basada en las ideas que habéis sacado de los personajes.

Las localizaciones y lo sobrenatural: creando la conexión

Sean cuales sean las localizaciones que elijas, asegúrate de que algunas tienen potencial para mezclarse con lo sobrenatural, de una forma u otra.

Imagina qué aspecto tiene tu ciudad para las criaturas mágicas que no tienen ningún interés en las tareas de los humanos. Un ser antiguo —mago, vampiro, hada u otro— no tendrá ningún interés en la política ni en la economía del día a día y, para él, todos los humanos serán iguales. Desde su punto de vista, las cosas han de tener cierto tiempo para que merezca la pena fijarse en ellas, por ello lo que encuentran más interesante en una ciudad son los lugares de poder, los ciudadanos poderosos y otros asuntos importantes. Así que cuando estas criaturas miran tu ciudad, ¿qué piensan de ella?

En este punto, piensa en las cosas que hacen única a tu ciudad. Es fácil si tienes a mano algún punto geográfico obviamente significativo. Tener el Empire State como foco de las líneas ley de Nueva York es un claro ejemplo. Quizá el arco de San Luis sea una puerta a las profundidades del Nuncamás. Tal vez las pirámides de Giza sean [redacted] Quizá lo alto de la torre Eiffel sea un portal al infierno o algo parecido. Ya te haces una idea. Tumbas, cementerios, montañas, campos de batalla y casi cualquier tipo de monumentos pueden utilizarse para esto. Si puedes encontrar algún tipo de accidente geográfico significativo, por lo menos considera hacerlo mágico.

Si no tienes una geografía específica con la que trabajar, no hay problema; crear algo es bastante fácil. Los portales y los posibles portales tienen un gran gancho. Una o más puertas al Nuncamás proporcionan gran cantidad de tramas, dependiendo de adónde den y quién quiera atravesarlas. Las líneas ley —líneas de fuerza mística que recorren la Tierra como una invisible autopista mágica— son otra gran opción. El punto en el que se cruzan es un lugar de poder, y si unas cuantas convergen en un sitio, como tu ciudad, puede ser bastante interesante.

También merece la pena tener en cuenta los lugares que puedes encontrar en más de una ciudad. Algunas ciudades pueden tener el equivalente a la subciudad de Chicago (un barrio construido en los túneles subterráneos, pero algo más cerca del Nuncamás, por lo que el velo es lo suficientemente fino como para atravesarlo por accidente). Los mortales rara vez visitan estos lugares, pero son la primera parada para criaturas mágicas, a menudo porque hay el doble de puntos de entrada.

Cualquier lugar puede ser interesante desde el punto de vista mágico. Puede tener poder del que aprovecharse, el velo entre nuestro mundo y el Nuncamás puede debilitarse en ese punto en momentos particulares del año, puede ser sagrado o profano, tender hacia cierto tipo de magia o ser importante para algún tipo de criatura.

Todo esto quiere decir que si un lugar es interesante para ti y tu grupo, no es difícil hacer que sea relevante.

Temas y amenazas de las localizaciones

Ahora crea un tema o una amenaza para cada localización. Son como los de la ciudad, pero solo para una parte concreta. Muchas de las consideraciones que utilizaste para crear los temas y amenazas de tu ciudad sirven también aquí. ¿Qué es lo que va a hacer esta localización para mejorar la historia? ¿Por qué es interesante? ¿Qué va a pasar ahí? Una localización que sea un semillero de intriga, como un club que sirve de lugar de reunión a la Corte Blanca, puede tener un tema como «Mentiras, engaños y puñaladas por la espalda». Un lugar que pide a gritos una escena de lucha, como un edificio abandonado, puede tener una amenaza que haga el combate más interesante, como «Seco como un polvorín». No tengas miedo de utilizar situaciones transitorias, especialmente para las amenazas. Al igual que los temas, puedes convertirlas en localización si sus características cambian. Algunos de estos temas y amenazas se convertirán al final en aspectos o rostros, pero hablaremos de ello más adelante.

No dejéis que Harry se acerque.

¡Oye, no la tomes conmigo ahora!

Localizaciones que comparten temas y amenazas

Cuando empieces a crear tus localizaciones, puedes decidir que algunas de ellas compartan los mismos temas y amenazas. ¡Excelente! No tienes por qué inventar constantemente nuevas complicaciones para cada barrio o punto de interés. Pero puede que quieras asegurarte de que cada lugar despierte sensaciones diferentes, por lo que ten en cuenta todas las opciones. Un tema como «La peor parte de la ciudad» puede implicar que una localización es famosa por sus crímenes violentos o por ser un baluarte de la prostitución. Una amenaza sobrenatural puede estar bien establecida en una localización y haber comenzado a expandirse hacia otra.

THE DRESDEN FILES
JUEGO DE ROL

Hoja de ciudad (localizaciones)

Nombre de la ciudad: Baltimore

Título de la campaña: Nevermore

Nombre
Línea Fall

Descripción
Frontera entre la llanura costera y la Costa Este de Norteamérica.

Tema (o) **Amenaza**

La **Idea**
Un pasillo por donde discurre la magia.

El **Aspecto**
Sobre una línea ley.

El **Rostro**

Nombre	Concepto
Frank Walker	Hidromante ingeniero civil

Nombre
Parque Federal Hill

Descripción
Parque en la orilla sur de Inner Harbor.

Tema (o) **Amenaza**

La **Idea**
Túneles bajo los que se esconden los necrófagos.

El **Aspecto**
Puerta al infierno.

El **Rostro**

Nombre	Concepto
Gilgamesh	Tirano necrófago

Nombre
Puente Francis Scott Key

Descripción
Gracias a Dios es un puente alto.

Tema (o) **Amenaza**

La **Idea**
El aire y el agua anulan la magia.

El **Aspecto**
Conectado a la tierra mediante magia.

El **Rostro**

Nombre	Concepto
Ellsworth Pillman	Recaudador de peaje con sangre troll

Nombre
Neutral Grounds

Descripción
Una cafetería donde se reúnen los talentos menores.

Tema (o) **Amenaza**

La **Idea**
Se garantiza el estatus de terreno neutral.

El **Aspecto**
Terreno neutral acordado.

El **Rostro**

Nombre	Concepto
Diane Basset	Bruja de andar por casa cafeinomante

Nombre
Museo de Edgar Allan Poe

Descripción
Casa, museo y también lugar de reunión de la Sociedad Dupin.

Tema (o) **Amenaza**

La **Idea**
Lleno de magia e historia.

El **Aspecto**
Si estas paredes hablaran.

El **Rostro**

Nombre	Concepto
Paul Mackey	Director de la Sociedad Dupin

Nombre
Mansión Montrose

Descripción
Finca rodeada de árboles de la familia Montrose (antes Montressor).

Tema (o) **Amenaza**

La **Idea**
Las familias de magos tienen secretos.

El **Aspecto**
Esqueletos en el armario y en el sótano.

El **Rostro**

Nombre	Concepto
Wellington	Ogro de la Corte de Verano Guardián de la finca Mayordomo

Nombre
Monumento a Washington

Descripción
Versión de Baltimore, noroeste del puerto, 55m, museo.

Tema (o) **Amenaza**

La **Idea**
Nexo de las líneas ley de la ciudad.

El **Aspecto**
Fuente de magia.

El **Rostro**

Nombre	Concepto
Joe Nowakowski	Vetera no sin techo

Nombre
East Green

Descripción
Proyecto de viviendas, complejo de apartamentos abandonados.

Tema (o) **Amenaza**

La **Idea**
Camellos y devoradores de desesperación.

El **Aspecto**
La pobreza se alimenta de la desesperación.

El **Rostro**

Nombre	Concepto
Wallace Gibbs, el Lagarto	Camello con conocimiento de lo sobrenatural

Nombre
Fells Point

Descripción
El principal club de Baltimore en dos barrios.

Tema (o) **Amenaza**

La **Idea**
La vida nocturna proporciona cobertura a la Corte Blanca.

El **Aspecto**
Vida nocturna del puerto.

El **Rostro**

Nombre	Concepto
Gazo	Portero de la CB

Puede incluso que un tema o amenaza no se perciba como tal si el rostro de cada una de estas localizaciones tiene una manera diferente de lidiar con el problema. Mientras haya algo diferente en la situación, compartir complicaciones entre lugares es una gran manera de unir dichos sitios (y a la gente que vive en ellos).

Juntándolo todo

Escribe una frase o dos que describan la localización en la hoja de localizaciones de la ciudad y apunta su tema o amenaza (no te preocupes todavía del aspecto, lo haremos en el último tramo de la creación de la ciudad). Describe de manera breve uno o dos rasgos principales («la parte inferior del muelle es un laberinto de estructuras de acero, remaches y cemento con techo bajo, y los lados están a la intemperie»), e incluye también los obstáculos que la gente tiene que superar para llegar allí («la puerta del sótano lleva años cerrada; solo puedes llegar hasta ahí por la trampilla que hay bajo el escritorio del despacho»).

Puede resultar obvio, pero vale la pena mencionarlo: una vez que elijas las localizaciones en esta fase de preparación de la partida, puede ser tentador dirigir la acción para acabar en alguna de ellas. No caigas en esa tentación. La acción te llevará allí cuando te lleve allí, y no te preocupes si una localización resulta ser más guay en la teoría que en la realidad de la partida. Si el rostro de esa localización es importante, la acción te llevará hasta allí al final. Si no lo es, entonces ni esa localización ni el rostro asociado a ella son tan importantes como pensabas que serían. Y también está bien. Archiva cualquier idea guay para usarla en el futuro y ya está. Durante el juego aparecerán nuevas localizaciones en las que ni siquiera habías pensado durante la creación de la ciudad. Si crees que son importantes, consigue información sobre ellas y añádelas a la lista. Nunca se sabe, esa localización que desechaste puede convertirse en algo importante según se desarrolle la historia.

Ejemplo: Baltimore

Repasamos todas las ideas que teníamos para las localizaciones: la basílica, Inner Harbor, etcétera. Busqué la ciudad en Google Earth y encontré algunos edificios muy chulos (el Clifton Gate House y el Monumento a Washington, entre otros). Decidimos que un club de baile en Fell's Point y la hacienda del recientemente fallecido patriarca de los magos locales serían grandes localizaciones recurrentes, y las unimos con «No sabe lo que quiere llegar a ser» y «Enmascara la decadencia de la ciudad». Hay una leyenda fantástica (Davian resopla con esta palabra) sobre los túneles que se extienden desde Federal Hill hasta Fort McHenry. Queríamos que el grupo de eruditos de Poe tuviera una base, quizá el museo que erigieron en la casa en la que vivió Poe. Davian sacó a relucir la antigua torre del reloj de la parte baja de la ciudad, no demasiado alejada de Inner Harbor, pero terminamos desechando esa idea después, ya que no podíamos relacionarlo de forma convincente con nada.

Para ver una lista completa de localizaciones propuestas, ve a «Nevermore/Baltimore», en la página 347.

La gente de tu ciudad: los rostros

Una vez hayas puesto las piezas del escenario, necesitarás gente en ellas. Después de todo, una ciudad no es nada sin sus habitantes.

Hay dos formas de comenzar a poblar tu ciudad. El proceso que presentamos crea un mundo lleno de situaciones y relaciones complejas en el que se verán inmersos los PJ. También puedes empezar primero con la creación de personajes y después diseñar el resto de los personajes según hayan salido los PJ. Ambas formas son geniales; tú eliges la forma en que quieres hacerlo.

En esta parte, deberás crear varios personajes que encarnen tus localizaciones y los temas y amenazas de tu ciudad. Estos **rostros** personifican la ambientación e interactúan con los PJ.

Necesitarás esbozar un par de cosas para cada personaje —esto es, un concepto principal y una motivación—, aunque puede llevarte más de unos minutos dar con estos detalles. Si es así, recuerda la regla de oro de la creación de ciudades: resuelve los temas fáciles y deja que el resto lo haga el DJ más tarde, cuando la partida haya empezado.

Mientras avanzas por cada una de las fases para crear los rostros, resume tus ideas en la hoja de rostros. De nuevo, el DJ y los jugadores pueden guardar las anotaciones adicionales en cualquier otro lugar, pero la hoja de la ciudad es la guía de referencia rápida.

El concepto principal

Todos los personajes, tanto PJ como PNJ, tienen un concepto principal. Hablaremos más sobre ello en «La creación de personajes» (página 50), pero en resumen, es una frase rápida (y un aspecto) que resume el papel de ese personaje en el mundo y que normalmente refleja su carácter. El vampiro de la Corte Blanca que regenta un club nocturno puede ser «Empresario de la Corte Blanca», un policía detective con conocimiento de lo sobrenatural podría ser «Policía cazador de monstruos», un inversor inmobiliario corrupto puede ser «Despiadado señor de los suburbios», y la hechicera ritual que opera bajo el radar del Consejo Blanco podría ser «Hechicera aficionada». Los conceptos principales vienen

explicados con más detalle en «La creación de personajes». Si todavía no has mirado ese capítulo, puede que quieras apuntar la idea principal y volver una vez hayas terminado el proceso de crear los PJ.

¿Todas las localizaciones necesitan un rostro y un tema o amenaza?

Eso es lo suyo. Aunque pongamos por ejemplo que creas un lugar ingenioso pero no te viene ningún rostro a la mente. No pasa nada, mientras otras localizaciones estén completamente construidas. Puede que algunas escenas divertidas ocurran en esa localización sin elaborar. Y mientras juegas, puede tomar vida por sí misma y descubrirás su rostro o su complicación. En resumen, ¿no puedes encajar toda la información ahora? No te preocupes, no dejes que eso te haga perder el ritmo.

La motivación

Los rostros de tu ciudad deberían tener también una motivación. Hay algo que todos quieren, pero no pueden conseguir fácilmente. ¿Qué es? El vampiro de la Corte Blanca puede querer acabar con la investigación policial por prostitución en su club nocturno, mientras que el detective está resuelto a poner fin al tráfico de personas que sospecha que tiene lugar ahí. El inversor puede querer acallar los espíritus del cementerio sobre el que está construyendo, mientras que la hechicera puede querer invocar un demonio utilizando la línea ley para que dé poder al círculo de contención. Una de estas formas básicas puede ayudarte a crear motivaciones:

- Este rostro quiere algo de otra persona o grupo, y esa persona o ese grupo tiene una buena razón para no dárselo.
- Este rostro quiere que alguien haga algo por él, y esa persona o grupo tiene una buena razón (al menos para ellos) para no hacerlo.
- Este rostro quiere que alguien deje de hacer algo que esté haciendo o planeando hacer.

La idea básica es que estas motivaciones impliquen a otros personajes y que tengan ciertos conflictos. Ya que los conflictos más interesantes involucran a los PJ, puedes retrasar este paso hasta después de la creación de personajes.

Los rostros de las localizaciones

El rostro de una localización es alguien que personifica un lugar o que está fuertemente ligado a él, ya sea en un sentido mundano o sobrenatural. Toda localización necesita un rostro, alguien que se preocupe por ella.

Cuando crees el rostro de una localización, es importante conocer su conexión con dicha localización. ¿Es el lugar de reunión del rostro (un vampiro de la Corte Blanca posee un club nocturno y se le puede encontrar ahí, mientras que un detective de la policía suele estar en la comisaría del distrito 4)? ¿Es de naturaleza financiera (la localización es un lugar en construcción y el rostro es el inversor a quien pertenece)? ¿Es sobrenatural (el rostro es una hechicera que lleva a cabo rituales debido a su proximidad con una línea ley)?

La motivación del rostro respecto a la localización es algo sobre lo que debes pensar. ¿Quiere cambiar algo de la localización? ¿Quiere conservar algo? Nadie es completamente feliz en su hogar (o con su hogar fuera del hogar, en algunos casos). ¿Cómo encaja la motivación del rostro con los temas y amenazas de la localización o de la ciudad (si lo hace)?

Los rostros de los temas y amenazas

Los temas y las amenazas —especialmente las amenazas— también necesitan rostros que los personifiquen o representen de alguna manera. Para los PJ es aburrido interactuar directamente con fuerzas incorpóreas o conceptos ideológicos.

Algunos de tus rostros de las localizaciones también funcionarán como rostros de los temas y amenazas. O tal vez cambies el rostro de una localización por un PNJ que acabas de crear para ella. En cualquier caso, esta es una buena ocasión para echarle un vistazo a tus PNJ y ver cómo podrían casar con los temas y amenazas que has creado.

Como en cualquier otra fase de creación de rostros, asegúrate de apuntar lo que se te vaya ocurriendo en la hoja de rostros, pero no olvides apuntarlo también en la hoja de perspectiva.

Temas y rostros

Para ponerles rostros a los temas de la ciudad, piensa en cómo esos temas se reflejan en un PNJ (o varios). Piensa en el tema «Si los de Beta Alfa Chi lo quieren, lo consiguen» que mencionamos antes.

Estilo de partida y motivaciones de los PNJ

Cuando estés creando las motivaciones de tus rostros, ten en cuenta el estilo de partida que tu grupo quiere jugar. Concretamente, ¿cómo de secretas deberían ser estas motivaciones y relaciones para los jugadores? (Fíjate en que aquí decimos «jugadores» deliberadamente, es distinto a «personajes»). Existen dos estilos con los que dar forma a esta decisión:

Misterio: Los detalles de la aventura que rodea a los PJ son un misterio que los jugadores deben desentrañar. Esto quiere decir que (la mayoría de) las motivaciones y relaciones entre PNJ deberían ser secretas para los jugadores (y, en consecuencia, para los PJ) al comenzar la partida. Con este estilo de juego, el DJ necesitará crear la mayor parte de los detalles de los PNJ más importantes sobre la marcha, posiblemente con sugerencias de los jugadores, pero principalmente con sus propias ideas.

Intriga/Política: Los jugadores están al corriente de las relaciones entre PNJ, así como de sus motivaciones, incluso aunque los PJ no hayan reparado en ellas. Esto hace que sea mucho más fácil para los jugadores gestionar la intriga, volver unos contra otros a los PNJ (y quizá a los otros jugadores), y tenerlos ocupados con trampas y embustes. Para crear este estilo de juego, el DJ y los jugadores deberían trabajar juntos para crear los conceptos principales de los PNJ, sus motivaciones y otros detalles.

Por supuesto, muchas partidas terminarán siendo una combinación de ambos estilos. Incluso aunque tu partida tenga aspectos de los dos, probablemente tenderá hacia uno más que hacia otro. Para el DJ es una buena idea tomarle el pulso a la mesa y ver lo que los jugadores quieren hacer, ya que con un poco de creatividad pueden acomodarse ambos estilos.

O sea, ¿todos los PNJ principales deben ser rostros?

Bueno, puedes usar un PNJ aleatorio si quieres. Pero si no están directamente conectados a algo —un tema, una amenaza, una localización o incluso un rostro—, ¿por qué molestarse?

Porque a veces, después de un largo día en el trabajo, ¿no es bonito simplemente machacar a un monstruo en lugar de tener que salvar el mundo?

Vale, te lo concedo. Aunque posiblemente ese monstruo esté ligado a algo que ocurre en tu ciudad.

¿No deberían ser malos todos estos PNJ temas?

No siempre. A veces debes ofrecer a los PJ un rostro por el que preocuparse, para poder tener a ese personaje amenazado en lugar de que él amenace a los PJ. "Rostro" no significa "PNJ malo".

Un rostro podría ser un miembro de esa fraternidad. Si ese es uno de los temas de tu ciudad, posiblemente tengas en mente un miembro como PNJ (o incluso como PJ), por lo que ese personaje podría ser uno de los rostros del tema.

También puedes usar un rostro para subvertir un tema, o para llamar la atención sobre él al proporcionar el ejemplo opuesto. Piensa en el tema «Si es político, está corrupto». Claro que podrías convertir en rostro al jefe mafioso de la corrupción y los chanchullos, pero ¿y si escoges al único político honesto e idealista que queda en la ciudad?

Por último, si no lo necesitas, puedes no asociar un tema con un rostro. Si no te viene nada a la mente de manera inmediata, deja que la partida te revele quién está involucrado. Es muy práctico si quieres llevar esta idea como un misterio. También puedes hacerlo al estilo *Twin Peaks* y convertir el rostro en una víctima de asesinato (quizá algunas escenas sucedan en *flashback*).

Amenazas y rostros

Es muy fácil crear rostros para las amenazas de tu ciudad. Simplemente relaciona una amenaza con la motivación del rostro y listo. En el ejemplo «Un nuevo brujo está rompiendo las Leyes de la Magia» imaginar el concepto principal es muy sencillo. Pero para crear la motivación, tendrás que preguntarte el porqué. Quizá este brujo está buscando el respeto del Consejo Blanco de Magos de la zona, o quizás solo quiere utilizar magia para castigar a las personas que le han hecho daño.

Por otro lado, el rostro para estas amenazas puede resultar menos obvio. Puede que el rostro de esta amenaza sea un Guardián del Consejo Blanco que sospecha que uno de los PJ es responsable de los crímenes que el brujo está cometiendo. Si la motivación del Guardián es «El sospechoso debe confesar», proporcionará un rostro a esta amenaza que los PJ no podrán resolver con facilidad mediante la magia ni las armas de fuego.

Múltiples rostros

Algunas veces una localización, un tema o una amenaza pueden sugerir múltiples rostros, como el ejemplo de amenaza «Las Cortes de Verano y de Invierno están utilizando esta ciudad para sus maquinaciones». Cuando esto ocurra, crea múltiples rostros.

Esto suele ser apropiado si los rostros están en conflicto, ya sea abiertamente o en secreto. Si tienen los mismos planes y uno es el teniente de otro o algo parecido, entonces solo tienes un rostro por el que preocuparte de momento (aunque es cosa tuya decidir cuál es el rostro a tener en cuenta, si el del jefe o el del teniente).

Atando personajes

Los rostros no existen en vacíos independientes. Debería haber algún tipo de conexión entre ellos y, si esa conexión está relacionada con su motivación, mejor que mejor. El brujo ha sido contratado por un inversor para expulsar unos espíritus inquietos, pero se está metiendo en algo más gordo. El vampiro de la Corte Blanca y el detective entran en conflicto directo uno con otro.

Pueden darse otras conexiones en forma de rivalidades, motivaciones que entran en conflicto con los propósitos, rencores personales o alianzas, etcétera.

No obstante, en esta fase anota solo las ideas obvias. Ya habéis hecho mucho trabajo proponiendo ideas y probablemente estéis ansiosos por avanzar y hacer vuestros propios personajes. No te preocupes si hay algunos personajes que no tienen relación con nadie. Durante la partida, propondrás muchas más ideas asombrosas; las cosas que los PJ hacen y la manera en que el DJ reacciona te inspirarán de maneras que ahora no podrías imaginar, aunque parezcan evidentes en retrospectiva.

Ejemplo: Baltimore

Aquí es donde tiene lugar el quid del diseño de nuestro escenario. Propusimos docenas de ideas para los PNJ y para muchos posibles PJ antes de centrarnos en las de Nevermore/Baltimore.

La mayor parte de ellas procedían de dos fuentes: haber dado forma a los rostros de nuestras localizaciones e identificado los PNJ clave que serían necesarios aunque no fueran el rostro de ninguna localización en particular.

De nuevo, Davian insistió en crear un clan fuerte de necrófagos con un líder completamente estrafalario que se cree un dios, así que convertimos al clan de necrófagos en una de las mayores facciones de la ciudad. Hicimos lo mismo con los vampiros de la Corte Blanca, aunque aquí pasó algo curioso: comenzamos a crear los PNJ de la Corte Blanca, y un agitador recién llegado resultó ser más interesante que el líder actual, especialmente cuando encajó con las localizaciones que habíamos creado. No habíamos inventado una localización para el refugio del líder del clan de la Corte Blanca, pero creímos que estaba bien (es el rostro del tema de la ciudad «Enmascarando la decadencia»). Alexandra está relacionada con el tema de la ciudad «Mirando al Abismo», por lo que la convertimos en el principal PNJ vampiro. Estos vampiros se alimentan de la desesperación en lugar del deseo, lo que nos llevó a la idea de que se infiltrarían en un correccional en lugar de en la policía. Volvimos atrás y añadimos la cárcel estatal, ya que la localización y su rostro personificaban «Enmascarando la decadencia».

Dándole vueltas a la idea de que los magos de la ciudad son débiles, se nos ocurrió que el mago más poderoso del Consejo Blanco en la ciudad estuviera realmente verde: Evan Montrose, que ha vuelto después de unos cuantos semestres en el extranjero para ocuparse de ciertos asuntos tras la repentina muerte de su padre. Decidimos que era un PJ ideal, pero hablaremos de él más adelante.

De nuevo, ve a «Nevermore/Baltimore» para ver los resultados finales de nuestra lluvia de ideas. Davian me asegura que hay muy pocas cosas que no sean ciertas. Es un consumado narrador de historias, por lo que no tengo ni idea de cuándo me está mintiendo.

THE DRESDEN FILES
JUEGO DE ROL

Hoja de ciudad (rostros)

Nombre de la ciudad: Baltimore

Título de la campaña: Nevermore

Nombre
Vasiliki Lagios
Es el **rostro** de...
Decadencia y corrupción (temas)
Con el **concepto principal...**
Patriarca de la corte blanca
Y la **motivación...**
Protegeré la posición de mi familia a cualquier precio.
Con estas **relaciones...**
Alexandra (sobrina)

Nombre
Rusell Carson
Es el **rostro** de...
Decadencia y corrupción (temas)
Con el **concepto principal...**
Hechicero loco por el poder
Y la **motivación...**
El poder, simple y llanamente.
Con estas **relaciones...**
Evan Montrose (obstáculo)

Nombre
Alexandra Lagios
Es el **rostro** de...
Al borde (amenaza)
Con el **concepto principal...**
Advenediza carismática de la corte blanca
Y la **motivación...**
Llevaré a la casa Lagios a la victoria.
Con estas **relaciones...**
Vasiliki (tío), Dave Gerard (mascota), Curt Gazo (teniente)

Nombre
Dave Gerard
Es el **rostro** de...
Identidades en conflicto
Con el **concepto principal...**
Propietario corrupto de un club
Y la **motivación...**
Quiero éxito ilícito, pero no quiero que me cojan.
Con estas **relaciones...**
Alexandra (juega conmigo), Dra. Ralston (ex)

Nombre
Curt Gazo
Es el **rostro** de...
Fell's Point (Club Mantis)
Con el **concepto principal...**
Portero de la corte blanca
Y la **motivación...**
Voy a ayudar a Alexandra a llegar a lo más alto.
Con estas **relaciones...**
Dave Gerard (su jefe, en apariencia)

Nombre
Diane Basset
Es el **rostro** de...
Neutral Grounds
Con el **concepto principal...**
Bruja de andar por casa
Y la **motivación...**
Quiero educar a la comunidad sobrenatural de Baltimore.
Con estas **relaciones...**
Varios parroquianos

Nombre
Allison Ralston
Es el **rostro** de...
Hospital Johns Hopkins
Con el **concepto principal...**
Patóloga forense con conocimiento de lo sobrenatural
Y la **motivación...**
Quiero saber, y no me importa lo que digan.
Con estas **relaciones...**
Dave Gerard (ex), Paul Mackey (miembro de la sociedad Dupin), otros

Nombre
Paul Mackey
Es el **rostro** de...
Museo Edgar Allan Poe
Con el **concepto principal...**
Director de la sociedad Dupin
Y la **motivación...**
Quiero preservar el conocimiento.
Con estas **relaciones...**
Otros miembros de la sociedad

Nombre
Mike Robinson
Es el **rostro** de...
Correccional del Estado
Con el **concepto principal...**
Guardia de prisión corrupto
Y la **motivación...**
Hacer poco y ganar mucho.
Con estas **relaciones...**
Proporciona "aperitivos" al clan Lagios

Los protagonistas

Los personajes jugadores

Una vez hayas pulido la lista de localizaciones y creado los rostros, llega la hora de sentarse y crear los personajes (si no lo has hecho ya). Ahora tenéis suficiente información sobre la ciudad para que cualquiera de la mesa pueda responder a cualquier pregunta que aparezca. Podéis estar seguros de que durante la partida aparecerán nuevas ideas y elementos que querréis incorporar a la ciudad.

Mientras el grupo vaya creando personajes, estate atento a este tipo de cosas y crea una nueva lista de detalles de la ciudad basada en las ideas de los jugadores. Los aspectos de los personajes jugadores pueden sugerir nuevos temas, localizaciones, lugares y personas, pero no te limites a eso.

Elegir un nivel de poder

Ahora que has creado el grueso de tu ciudad, tendrás alguna idea del tipo de amenazas que la acechan y contra qué tendrán que luchar los PJ. Lo importante es que todo el mundo debería tener el mismo nivel de poder.

Si no has elegido un nivel de poder, ahora es el momento de hacerlo. Los detalles de los diferentes niveles de poder vienen en «La creación de personajes», página 48.

¿Deberían los rostros ser PJ?

Cuando comencéis la creación de personajes, tened en cuenta que ya debéis haber creado la idea básica para algunos, si no todos, vuestros PJ: los rostros. Ya están ligados a las localizaciones de tu ciudad, a sus temas y amenazas, tienen relaciones al menos con otros personajes… Si alguno os parece divertido para jugar, ¡cogedlo como PJ!

¿Aún pueden servir como rostros? Bueno, la respuesta es «a veces». Piensa en los demás personajes —tanto PJ como PNJ— y cómo interactúan con la localización, tema o amenaza que representa el rostro convertido en personaje. ¿Pueden estos otros personajes ver todavía al PJ como un rostro para ese concepto? Si el concepto es una extensión de ese personaje, hay posibilidades de que no necesites un nuevo rostro. Sin embargo, si el personaje es solo un diente en la rueda de una institución mucho mayor, puede que quieras crear un nuevo rostro.

Ante todo no des muchas vueltas a esto. Toma una decisión rápida y sigue adelante, el 99 % de las veces no es vital tomar una decisión en un sentido u otro.

Puliendo los detalles

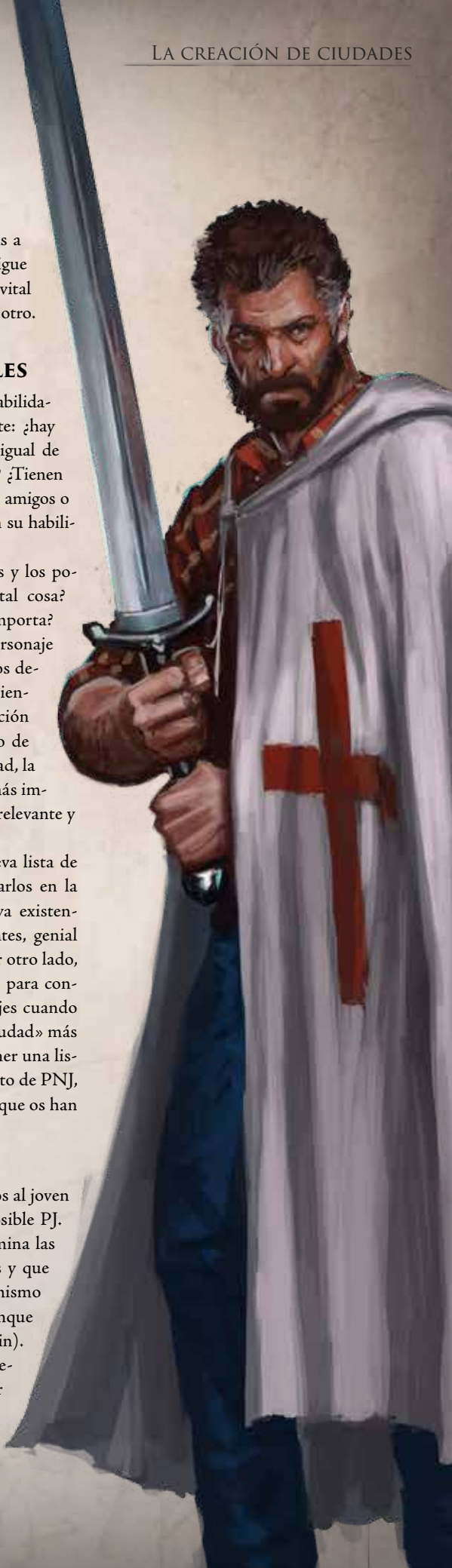
Como DJ, observa las mejores habilidades de cada personaje y pregúntate: ¿hay alguien más en la ciudad que sea igual de bueno? ¿Conocen a este personaje? ¿Tienen algún tipo de relación? ¿Son rivales, amigos o ambas cosas? ¿Qué cosas hacen con su habilidad que el personaje no hace?

Lo mismo sirve para las proezas y los poderes. ¿Quién más puede hacer tal cosa? ¿Quién lo sabe? ¿A quién le importa? Todo lo que hay en la hoja de personaje puede sugerir ideas para ampliar los detalles de la ciudad. Por lo que, mientras los jugadores dirigen su atención a sus personajes, llega el momento de que el DJ tome posesión de la ciudad, la convierta en algo vivo y, lo que es más importante, le dé forma para que sea relevante y responda a los PJ.

Cuando termines, repasa tu nueva lista de detalles y decide cómo vas a situarlos en la ciudad. Si van en localizaciones ya existentes o encajan como temas existentes, genial (apúntalos solo como detalles). Por otro lado, crea nuevas localizaciones y temas para convertirlos en aspectos y en personajes cuando lo necesites (ver «Finalizando tu ciudad» más adelante). Al terminar, deberías tener una lista de aspectos temáticos y un reparto de PNJ, así como una lista repleta de cosas que os han llamado la atención.

Ejemplo: Baltimore

En la sección anterior, identificamos al joven mago Evan Montrose como un posible PJ. Sus estadísticas muestran que domina las reglas de lanzamiento de hechizos y que es un personaje interesante en sí mismo (y tiene una relación directa, aunque conflictiva, con la Sociedad Dupin). Decidimos entonces crear a sus mejores amigos —un talento menor y un mortal auténtico— como personajes para demostrar las diferentes formas de aplicar el sistema.



Finalizando tu ciudad

Ya casi estás. Ha llegado el momento de convertir todas estas ideas en mecánicas de juego.

Convierte los temas y amenazas en aspectos

Ahora que has pasado por todas las fases de la creación de personajes y entiendes qué son los aspectos y cómo utilizarlos, vuelve a los detalles de tu ciudad y convierte sus temas, amenazas y localizaciones en aspectos propiamente dichos. Ve a «Aspectos» (página 95) si necesitas ayuda. Lo importante es tener en cuenta que cada aspecto que hagas tiene que poder afectar al menos a uno de los PJ. Recuerda que el aspecto no tiene que complicar directamente al PJ, si complica la vida de alguien que le importa, funciona. Si un aspecto no afecta de forma directa o indirecta a ninguno de tus PJ, entonces es un aspecto desperdiciado.

Una vez creados los aspectos, asegúrate de que toda la mesa entiende la intención que hay detrás de cada uno. Una forma divertida de hacerlo es recorrer la mesa y hacer que la gente ponga ejemplos de cómo se puede invocar o forzar un aspecto. Por supuesto, el DJ puede querer guardarse algunos aspectos para sí mismo por ahora, y eso también es bueno.

No tengas miedo de renombrar o reescribir un tema o amenaza para convertirlo en un buen aspecto, pero intenta no cambiar su significado básico ni sustituirlo por algo totalmente nuevo. Si tienes que hacerlo sin falta, asegúrate de que todos los datos (rostros, relaciones, etcétera) que se apoyan en este aspecto todavía funcionan.

Esto representa también el último pedacito de trabajo que harás en tus hojas de ciudad. Tanto la hoja de ciudad de localizaciones como la hoja de ciudad en perspectiva tienen espacio para estos aspectos.

Aspectos de tema

A veces convertir los temas en aspectos es sencillo, pero normalmente necesitarán un poco de elaboración para que apunten en una dirección en particular. El ejemplo de «Si es político, está corrupto» puede convertirse en «No hay político honrado» (si el tema trata de los políticos) o «No puedes confiar en nadie del ayuntamiento» (si el tema es la confianza). Es un aspecto que tiene garra y va directo al grano.

Puede que necesites trabajar más algunos temas para convertirlos en aspectos que el DJ pueda utilizar para forzar y dirigir la historia, como «Si los de Beta Alfa Chi lo quieren, lo consiguen». Con estos tendrás que tomar una decisión sobre el papel del tema con respecto a los PJ y la historia que vais a jugar. Una manera de dirigir el tema hacia un aspecto podría ser «La influencia de los betas se siente en todas partes» (para un ambiente de mayor conspiración), y otro sería «Nadie dice no a los betas» (para un ambiente más callejero). Ambos deberían sugerir más formas de usar este tema para influir en la historia que lo que sugiere la idea inicial.

El ejemplo de «Si una chica guapa anda sola por la noche, no esperes verla más» es otro caso en el que utilizar el aspecto de forma textual es un reto. Es difícil ver cómo usar un aspecto para forzar a los PJ o cómo pueden ellos invocar el aspecto en su propio beneficio. Si buscas dar cierta sensación de miedo y derrotismo, prueba con un aspecto como «Desprovisto de esperanza». No te dirige explícitamente al tema descrito, pero gracias al proceso colaborativo, todos saben de dónde procede ese aspecto y cuál es su contexto. Por otro lado, si buscas un poco más de acción para tu partida, algo más intenso, «Ningún sitio es seguro después del anochecer» es un gran aspecto, y abarca el tema de una manera muy diferente.

Aspectos de amenaza

Crear aspectos a partir de las amenazas es un ejercicio delicado (los aspectos que salen son, a menudo, desagradables). Por suerte, no necesitarás preocuparte si has utilizado tus amenazas para crear grandes adversarios PNJ listos para causar problemas a tus PJ (hablaremos más de esto en «Creando aventuras», página 293). Y recuerda que no todas las amenazas necesitan ser aspectos (si estás atascado, pasa y sigue adelante).

Vamos a explorar formas de convertir alguno de los ejemplos anteriores en cosas que puedes usar en tu partida.

Con la amenaza «Un nuevo brujo está rompiendo las Leyes de la Magia» puedes obtener aspectos de la motivación de esa amenaza y de cómo está teniendo impacto en la comunidad sobrenatural. «Todo el mundo es sospechoso» puede ser un buen aspecto si la identidad de la amenaza es desconocida. O quizá hay un aspecto del que el brujo parece beneficiarse, como «Una época de furiosas tormentas».

Amenazas globales como «La Corte Roja está expandiendo su territorio en esta ciudad» pueden convertirse en aspectos si te fijas en cómo dicha amenaza está empezando a afectar a la ciudad o localización. «Nadie se enfrenta a *madame* Raqhel» sería un buen aspecto tanto para una historia política como para otra basada en el miedo. Si te interesa el impacto más que la causa, quizá estén ampliando su territorio a través del mercado de estupefacientes, lo que produciría una «Abrumadora ola de drogas». Como bonificación adicional, podrías poner un rostro aquí (una vampira de la Corte Roja, como *madame* Raqhel, o quizá un camello mortal que actúa de intermediario).

Después tenemos las amenazas realmente extrañas, como «Las Cortes de Verano e Invierno utilizan esta ciudad en sus maquinaciones». Con suerte, cuando creas una amenaza como esta tienes una idea de cómo usarla. Como mínimo, la comunidad sobrenatural local nos ayudará en esto con «Una comunidad sobrenatural desconfiada y con los nervios de punta», o un evento habrá anunciado esta amenaza, como una ola de calor influenciada por Verano que es más de lo que pueden soportar los habitantes mortales (para «Saltan chispas durante esta ola de calor»).

Pero, de nuevo, si una amenaza tiene un buen rostro que puede servir como antagonista de los PJ, no necesitas convertirla en un aspecto.

Ejemplo: Baltimore

Nuestros temas son «La marea de turistas enmascara la decadencia de la ciudad» y «Esta ciudad no sabe qué quiere ser». Se traducen bastante bien como «Decadencia y corrupción» e «Identidades en conflicto». Davian argumentó que «Identidades en conflicto» no era lo suficientemente oscuro, pero le convencí de que podría darnos una mayor flexibilidad, quizá podría convertirse en amenaza más tarde.

La amenaza «Miramos al Abismo, este nos mira a nosotros y las cosas van a ponerse interesantes» da color, pero es horriblemente larga. Decidimos que «Al borde» transmite el mismo significado, muy posiblemente con un abanico más amplio.

Para ver varios temas y amenazas de las localizaciones, ve a «Nevermore/Baltimore» en la página 309.

Genera tus PNJ

Ha llegado el momento de generar bloques de estadísticas para tus PNJ. Puedes crear un bloque completo o tomar algunas notas generales y utilizar las reglas para la creación rápida de «La creación de personajes» (página 61). No es crucial que estén detallados hasta el último punto de recuperación, pero sí lo bastante para que si los PJ se los cruzan, el DJ no tenga que estar cinco minutos generando las estadísticas. Échale un vistazo a «Quién es quién» (NM) para ver un ejemplo de esto. A veces todo lo que necesitamos son un par de aspectos y unos cuantos niveles de habilidades relevantes.

Rellena tus hojas de ciudad

Una vez hayas hecho todo esto, puedes completar tus hojas de ciudad y hacer copias suficientes para todo el que quiera una. (Hemos añadido ejemplos de cómo rellenar cada tipo de hoja a lo largo de este capítulo, por lo que ya tendrás una idea de cómo es).

Cerrarlo todo

Tu ciudad puede estar lista para jugar con ella, pero nada está grabado en piedra. Una ciudad estática es una ciudad en la que no pasa nada. La ciudad, sus localizaciones y PNJ avanzarán según lo hagan los personajes.

Esta es otra de esas cosas obvias que vale la pena mencionar: no te sientas constreñido por la hoja de ciudad que tienes ahora mismo. Es una guía para construir una gran historia, no una camisa de fuerza. No deberías sentirte ni un segundo como si tuvieras que vivir con una mala decisión que tomaste durante la creación de la ciudad. Si algo no funciona, cámbialo. Si alterar un detalle crea una situación genial o un gancho para la trama, altéralo. No obstante, recuerda que los detalles que el grupo ha creado en colaboración deberían cambiarse de forma colaborativa también. Una vez los jugadores se sientan dueños de algunos detalles, el DJ debería tener cuidado para no alterarlos de manera arbitraria.

Hablando del DJ, es una buena idea que guarde todas las notas que tomó durante la creación de la ciudad, incluso las cosas que no puso en la hoja de ciudad. Es muy probable que haya verdaderas joyas ahí, así que guárdalas para ajustes inmediatos, futuros arcos argumentales y avances de la ciudad.

Una vez tengas una ciudad, un montón de PNJ y localizaciones para albergarlos y una intrépida banda de PJ, ha llegado la hora de empezar a contar una historia. Hablaremos más sobre crear historias del Dresdenverso en «Creando aventuras» (página 293), que disparará el potencial narrativo de tu radiante y nueva ciudad.

Ejemplo: Baltimore

La organización de la ambientación de ejemplo, Nevermore/Baltimore (página 309), no se asemeja mucho al proceso que detallamos aquí. Lo hemos hecho aposta: el proceso de creación ofrece material muy sustancioso, pero hace que sea difícil seguir el hilo. La información que hemos ido poniendo aquí ha sido reorganizada para que sea más legible y, esperamos, más fácil de asimilar para un DJ. Si trabajas mejor con una narración coherente que con un montón de notas, puedes considerar hacer lo mismo con tu ciudad.

Partidas sin ciudad

Puedes tener una buena idea para una partida que no gire en torno a una ciudad, como una alianza de chusma sobrenatural que arregla desequilibrios en el Nuncamás, un grupo de amigos que hace un viaje por carretera atravesando Estados Unidos para ayudar a la gente de la Paranet que necesita ayuda, o una fuerza de choque de magos trotamundos. En estos casos, puede parecer que el método de creación de la ciudad no va a ayudarte, ¡pero no temas! Estamos aquí para ayudarte.

Para que este capítulo te sea útil, simplemente úsalo a una escala mayor. Empieza pensando dónde va a tener lugar tu partida: esa es tu «ciudad». El Nuncamás es un lugar muy grande, pero si toda tu partida va a tener lugar ahí, entonces ese será el origen. Lo mismo sirve para una partida centrada en recorrer el mundo (donde tu «ciudad» es el mundo) o algo más regional (como «a lo largo de la interestatal 80» para nuestra idea del viaje por carretera).

Una vez hayas decidido dónde tendrá lugar tu partida, esbózala utilizando el método Vancouver. Crea sus tres amenazas y temas, como harías con una ciudad.

Ya que la partida no tiene lugar enfrente de tu casa o en tu lugar favorito, los temas y amenazas deberían centrarse sobre todo en el grupo de PJ. Una amenaza puede ser perseguir a los PJ o la razón por la que están viajando. Los temas se centrarían en cuestiones como por qué los PJ continúan con esa vida en la carretera cuando la mayoría de la gente prefiere asentarse.

Una vez tengas tus temas y amenazas, revisa las secciones de «Tomando perspectiva» (página 31), sustituyendo «la ciudad» por tu concepto de partida. Para algunos conceptos, tiene sentido imaginar cosas como quién se preocupa de ese lugar y quién quiere cambiar las cosas, pero probablemente habrá algunas secciones que no encajarán en tu concepto. Háblalo con el grupo: si todo el mundo siente que no funciona, sáltate esa parte y sigue adelante. Intenta no saltarte más de una o dos si puedes evitarlo, ya que esas respuestas proporcionan un gran material al DJ.

Después vienen las localizaciones. Como has ampliado la idea de ciudad para cubrir una zona mayor, querrás aumentar la de localización para hacerla más grande que un barrio o un punto de interés. De nuevo, lo que constituye una localización dependerá enormemente de tu concepto. Habla sobre dónde quieres ubicar la acción y la intriga de tu partida. Una partida en el Nuncamás puede hablar de localizaciones muy generales («el Reino del Invierno», «el Reino del Verano», quizá algunos lugares de tu propia creación como «la Marca Demoníaca») o de lugares específicos (me viene a la mente Arctis Tor).

Una partida de un viaje por carretera puede tener todo tipo de paradas en el camino, desde grandes ciudades a poblaciones pequeñas o terrenos áridos, y probablemente más beneficios de las localizaciones de lo normal, ya que los PJ no suelen volver a un lugar después de dejarlo. Haz un mapa de tu viaje y escoge algunos lugares que parezcan prometedores. Está bien que aparezca el recurrente tramo infinito de carretera desierta (muchas aventuras han comenzado porque alguien se ha quedado sin gasolina…).

Lo que hay que tener en cuenta con esas localizaciones es que, como tu ciudad ha aumentado proporcionalmente, tus complicaciones y temas necesitan casar más estrechamente con lo que los PJ están haciendo. Los temas y amenazas que no están ligados directamente a los PJ funcionan en una partida basada en la ciudad porque los PJ viven y trabajan alrededor de los efectos de dichos temas y amenazas y no pueden evitarlos para siempre. En una partida a mayor escala, los PJ pueden moverse fácilmente a un nuevo lugar. Por lo que los temas y amenazas que crees para estas localizaciones deben encajar de forma más concreta con la razón por la que el grupo está ahí y por qué no pueden hacer las maletas y marcharse.

Recuerda la regla de oro de la creación de ciudades: si te atrancas, sigue hacia delante y deja que el DJ lo resuelva más tarde. Si crear un tema, complicación o rostro para una localización parece difícil, sáltatelo. La escala de tus conceptos es mucho más amplia que una ciudad, por lo que no debes trabajar demasiado para encajar todas las ideas. Simplemente sigue adelante con lo que funcione.

¿La Marca Demoníaca?

Es una idea que tuve sobre una zona desmilitarizada entre el Reino de las Hadas y el Infierno. No es que lo haya trabajado mucho, aun con todo lo que me contaste del Nuncamás.

Se podría llenar una docena de libros con lo que Harry no sabe del Nuncamás.

Creación de ciudades sobre la marcha

Si todo lo anterior te parece mucho trabajo —y a algunas personas se lo parecerá— tenemos otra manera de ocuparnos de esto. No obstante, va a suponer algo más de trabajo para el DJ durante la partida, ya que tendrá que crear todo tipo de cosas de forma inmediata, cuando de otro modo ya lo hubiera tenido preparado. Aun así, es una opción muy útil si quieres jugar una partida de una tarde.

En primer lugar, cread la ciudad. Hablad de ello durante unos minutos, como decíamos en «Elige tu ciudad» (página 25). También puede que quieras ojear «El método Vancouver», en la página 27.

En segundo lugar, escoge un único tema o amenaza para la ciudad. Solo uno (ese será el eje central de la primera sesión de juego). Necesitarás convertirlo en un aspecto, como se menciona en «Finalizando tu ciudad», en la página 42. Si tienes alguna dificultad, tenemos unos cuantos ejemplos genéricos en el siguiente apartado para que puedas empezar.

En tercer lugar, ¡para! Ya has creado tu ciudad por ahora. Haz los personajes, si no los has hecho ya, ¡y a jugar!

Más tarde, después de haber jugado y si vas a continuar esta campaña en el

futuro, quizá quieras sentarte y seguir con el resto de la creación de la ciudad. Si no lo consideras necesario, ¡no te molestes! Pero te lo recomendamos, porque te aportará más cosas con las que jugar, más direcciones en las que llevar la partida y más puntos donde los personajes (y por ello también los jugadores) tendrán una sensación de realización y evolución en el mundo.

Dependiendo del ambiente de juego, el DJ puede llegar completamente preparado con una ciudad y un aspecto inicial y lanzar esa idea al grupo, en lugar de hacerlo de forma cooperativa. Esto está bien, pero esperamos que más tarde paséis un rato en grupo para construir la ciudad.

Ejemplos de temas y amenazas para la creación de ciudades sobre la marcha

Temas

La desesperación lo domina todo: Todas las personas que os encontréis —el alcalde en el ayuntamiento, el yonqui en el callejón, el vampiro en las sombras— están desesperadas y contra la pared. ¿Quién sabe lo que harán?

Mentiras, engaños y traición: Todo el mundo tiene un plan, pero nadie lo admite. Que tengáis suerte encontrando a alguien en quien poder confiar.

Juntando las piezas: La ciudad está recuperándose de un gran conflicto sobrenatural. La forma normal de hacer las cosas se ha dejado a un lado y la comunidad sobrenatural todavía se pregunta qué vendrá después. Esto puede encajar con «Vacío de poder», más adelante.

Callejones oscuros, corazones más oscuros: Mientras el crimen campa a sus anchas, algunos de los criminales son algo más que criminales.

La regla de oro: Quien tiene el oro, pone las reglas. Todos en la ciudad tienen un precio, y nada es más importante que el dinero —salvo, quizás, el poder que es capaz de comprar.

Amenazas

El propósito de los aspectos es darle a los PJ una forma de interactuar con partes de la ambientación. Los rostros, personajes que traen una amenaza a la ciudad, pueden funcionar mejor que las amenazas a la hora de convertirlos en un aspecto, pero también puedes tener aspectos en tu ciudad que se acompasen con las amenazas, al igual que tienes aspectos de temas. Aquí tienes algunos ejemplos que muestran ambas aproximaciones.

Amenaza: Dos poderosas facciones sobrenaturales controlan parte de la ciudad y están a punto de declararse la guerra. Un movimiento en falso podría provocar una explosión de proporciones épicas. «Este lugar es un barril de pólvora» podría ser un buen aspecto que lo represente. Los rostros que representan esta amenaza pueden ser señores vampiros enfrentados, uno de la Corte Blanca y otro de la Corte Roja. Sus conceptos principales serían «Señores de las cortes Blanca y Roja» y sus motivaciones son «¡Destruiré a mis enemigos cueste lo que cueste!». Solo tienes que utilizar las estadísticas para vampiros normales de las Cortes Blanca y Roja («Cosas que salen por la noche», NM) y aumentar un par de sus poderes de Inhumano a Sobrenatural.

Amenaza: Un cruel hechicero ha tenido esclavizada a la ciudad durante décadas, controlando a los políticos y a los líderes empresariales por medio de chantajes, amenazas y dominación mental. Ha acumulado increíbles sumas de dinero y poder a través de los asuntos mortales y, en mayor medida, de los asuntos sobrenaturales de la ciudad. No obstante, la gente está empezando a sospechar lo que está pasando y no le gusta. Se está gestando una revuelta. El aspecto que represente esto podría ser «Está a punto de diluviar». Los rostros que representan esta amenaza pueden incluir al propio hechicero, cuyo concepto principal es «Hechicero sediento de poder» y cuya motivación es «¡Esta ciudad es mía, y si no puedo tenerla nadie la tendrá!». Para alguien tan poderoso, coge las estadísticas de alguien del Consejo de Veteranos (por ejemplo, de Ebenezar McCoy, NM). Otro rostro podría ser un mago idealista cuya motivación es «¡Gentes de la ciudad, uníos!», y cuyas estadísticas puedes conseguir de la plantilla de Mago de la página 82 de «Tipos y plantillas», con un par de niveles de Refinamiento.

Amenaza: Nadie está al cargo y todos creen que deberían estarlo. Si quieres un aspecto específico, es «Vacío de poder». Los rostros podrían ser líderes de cualquiera de los centros de poder que quedan (como el mago idealista del ejemplo anterior, pero ahora no tan idealista…), un jefe de la mafia (motivación: «El poder significa dinero»; coge las estadísticas de John Marcone, NM), etcétera.

Amenaza: Después de muchos años de sequía, este largo y caluroso verano es el remate final. La ciudad se enfrenta a una serie de cortes de agua que culminan en una ola de incendios, tanto accidentales como provocados. Las fuerzas sobrenaturales malignas se alinean para sacar ventaja de «La ciudad en llamas». Los rostros podrían ser un jefe de bomberos corrupto (motivación: «Protege tu culo»; para las estadísticas usa las del Detective de la policía en «Cosas que salen por la noche», NM, aunque puedes retocarlas), un heroico bombero normal y corriente (motivación: «Debemos proteger esas casas»; para las estadísticas e información usa las de los ATS de los servicios de emergencia de «Cosas que salen por la noche», NM), y un demonio de fuego convocado, pero fuera de control (motivación: «Me divierto en las cenizas»; para las estadísticas, coge las de Kalshazzak, NM, y sustituye «Escupe ácido» por «Escupe fuego»). Y… ¿quién convocó este demonio de fuego?

Capítulo cuatro: La creación de personajes

Crear personajes ya es jugar

Muchos juegos de rol proponen una sencilla idea: creas los personajes y después comienzas a jugar. Nosotros creemos que es incluso más sencillo que eso. Nosotros decimos: «Mientras creas los personajes y el mundo que habitan, ya estás jugando». El estilo de creación de personajes que presentamos aquí cumple tres cosas que refuerzan esta idea.

En primer lugar, **la creación de personajes cuenta parte de su historia,** al igual que hace cualquier otra sesión de juego. Los personajes que realmente cobran vida tienen historias propias y relaciones con los demás personajes. La creación de personajes establece de dónde son, qué han hecho y por qué continúan actuando juntos contra las amenazas a las que se enfrentan. Es como si ya hubiera una partida en la que ya estás entrando, solo que las partes más interesantes todavía no han ocurrido.

En segundo lugar, **sienta las bases para la siguiente parte de la historia.** Cada arco argumental de una partida de un juego de rol determina el siguiente, por lo que fluyen de uno a otro en una evolución natural de la historia. La creación de personajes necesita asentar el primer arco de la historia de la misma forma en que lo hace cualquier otra fase del juego.

Tercero, **la creación de personajes en The Dresden Files es altamente colaborativa.** Al igual que la creación de la ciudad, la creación de los personajes se hace mejor como actividad grupal.

Hacer todo esto juntos proporcionará unos cimientos fuertes a vuestros personajes y a vuestra partida. El proceso de creación de personajes incluye formas de establecer conexiones entre los personajes y la ambientación. Junto con la creación de la ciudad, la creación de personajes puede llevaros una sesión completa. Esto ofrece una gran oportunidad para poner las bases de la ambientación y permite que todo el mundo conozca algo sobre ella y sobre los demás personajes. Este tipo de construcción cooperativa de la historia es, en una palabra, jugar.

Mentalidad de manada, ¿eh?

Oye, si funciona...

Durante la creación de los personajes, tú y los demás miembros de tu grupo hablaréis sobre vuestros personajes, os haréis sugerencias unos a otros, discutiréis cómo hacer que vuestros personajes conecten e incluso estableceréis algunos de los trasfondos de la campaña.

Puede que quieras tomar buena nota de este proceso. Puedes utilizar la hoja de personaje y la hoja de fases del personaje que hay al final de este libro o descargarlas de www.nosolorol.com.

Empezarás por determinar el **concepto principal** de tu personaje (página 50) y su **complicación** (página 50). Después construirás su trasfondo, un proceso que tiene lugar en cinco fases. Cada fase esboza hechos de la vida del personaje, aunque no necesariamente en orden cronológico. La primera fase establece el trasfondo general del personaje, su concepto e historia previa. La segunda cubre los hechos que introdujeron al personaje en el Dresdenverso y, más concretamente, en la ambientación de la partida que tu grupo va a jugar. Las últimas tres fases profundizan en las aventuras pasadas de tu personaje, tanto en las suyas propias como en las de otros personajes.

Tu idea de personaje

La creación de personajes comienza al pensar cuál es el concepto de tu personaje. Puedes basarte en el personaje de una de tus novelas o películas favoritas, o en algo específico que quieres que haga (como romper mesas con la cabeza, convertirse en lobo o hacer explotar las cosas). Pero lo que realmente hace avanzar el concepto de un personaje y crea el drama que llevará a historias fascinantes es una combinación de su concepto principal y su complicación.

Recuerda: cuando elijas tu concepto principal y tu complicación, es crucial determinar por qué tu personaje hace lo que hace. Su complicación podría ser el hilo conductor de ese porqué. En **The Dresden Files** los PJ son excepcionales. Tendrán éxito donde fallarían otros personajes con los que se crucen en la partida. Debes imaginar por qué tu personaje va a implicarse en cosas peligrosas. Si no, el DJ no tiene la obligación de hacer las cosas más sencillas para que tu personaje encaje (estará demasiado ocupado con los jugadores que tienen una razón para participar).

Como elegir una plantilla, un concepto principal y una complicación están relacionados, se agrupan juntos. Probablemente des con buenas ideas para un personaje si las consideras como un único paso en lugar de como pasos separados. Solo después de tener esto (¡y un nombre, por supuesto!) puedes avanzar por las fases de la creación de personajes.

Dicho esto, no te preocupes demasiado. Si durante una etapa posterior tu idea de personaje evoluciona a algo nuevo, ¡genial! Siempre puedes volver atrás y retocar las decisiones iniciales. De hecho, verás que eso es lo que ocurre en el ejemplo.

Escoge una plantilla

En primer lugar necesitarás elegir una plantilla de «Tipos y plantillas» (página 65). Aquí encontrarás paquetes que te explicarán lo que tienes que hacer en el resto de pasos para crear un personaje que se adapte a tu concepto.

La mayoría de plantillas (de hecho, todas salvo la de Mortal Auténtico) requieren un concepto principal (página 50) y algunos poderes sobrenaturales (página 143), a la vez que sugieren algunas habilidades para que escojas. Por ello, la decisión de la plantilla inicial tendrá repercusión en todo lo que hagas después.

La plantilla es crucial para crear a tu personaje. Este paso es necesario incluso con la creación rápida de personajes (página 61).

Nivel de poder

Por supuesto, querrás saber cómo el nivel de poder afecta a tus opciones para hacer magia. Después de todo, este es un juego sobre hombres lobo y magos, ¡no sobre reuniones en la sala de juntas!

Por los tobillos (Recuperación 6, 20 puntos de habilidad, límite de habilidad Enorme): En este nivel acabas de empezar tu vida sobrenatural. No vas a poder sacarles mucho partido a las plantillas que más se pueden personalizar, ya que esta partida es del tipo «mortal mejorado»: puedes hacer cosas que incluso los mejores humanos no pueden hacer, pero solo un poco.

Los personajes típicos incluyen Adepto dedicado (página 68), Licántropo (página 81), Talento Menor (página 83), Infectado de la Corte Roja (página 80), Creyente Auténtico (página 76), Cambiaformas (página 71) o Virgen de la Corte Blanca (página 85). Puedes elegir también otras plantillas, pero serás un poco debilucho hasta que te puedas permitir algunas mejoras. Estas incluyen Campeón de Dios (página 73), Changeling (página 74), Emisario de Poder (página 77) o Caballero de la Corte de las Hadas (página 70).

Hasta la cintura (Recuperación 7, 25 puntos de habilidad, límite de habilidad Enorme): Este nivel representa un nivel de renombre para muchas plantillas, ese punto en el que puedes ser respetado por ser algo, sea lo que sea. Puede que no tengas mucha experiencia, pero al menos comienzas a aparecer en el radar

sobrenatural. La plantilla de Hechicero (página 78) es una opción, pero también puedes personalizar las del primer nivel.

Con el agua al cuello (Recuperación 8, 30 puntos de habilidad, límite de habilidad Excelente): En este punto, estás jugando como poco con un poder de la liga menor. En esta fase habrás cogido muchas de las mejoras necesarias para varias de las plantillas. Mago (página 82) y Vampiro de la Corte Blanca (página 84) son ahora opciones de personajes.

Sumergido (Recuperación 10, 35 puntos de habilidad, límite de habilidad Excelente): Estás en las ligas mayores. Puedes personalizar y combinar todo en todas las plantillas. En esta fase se puede ser un Campeón de Dios con una Espada de la Cruz, o un Hombre Lobo que puede llevar a cabo evocaciones de tierra, o un Infectado de la Corte Roja que se convierte en Emisario de Buda como forma de controlar sus impulsos. Para las plantillas más poderosas, este nivel de poder proporciona algunos ajustes; para las más débiles proporciona la oportunidad de convertir a tu personaje en uno entre un millón.

Ejemplo: *Jim mira «Tipos y plantillas» y decide que, dado que el DJ va a coger un nivel de poder Sumergido, escogerá la plantilla de Mago. Esto quiere decir que necesitará un concepto principal que refleje la naturaleza de mago de su personaje, y que tendrá que coger varias de las proezas sobrenaturales sugeridas.*

Los pasos de la creación de personajes

Aquí tienes un resumen rápido de los pasos que deberás seguir para crear un personaje:

Preparación del DJ:

- Revisa los capítulos más importantes para la creación de personajes: «Tipos y plantillas», «Aspectos», «Habilidades», «Proezas» y «Poderes sobrenaturales».
- Establece el **nivel de poder** (en esta página y en la anterior) para la campaña. Esto indicará los tipos de conceptos de personaje válidos y los que no.
- Asegúrate de que todos los jugadores tienen una copia de la hoja de personaje y de la hoja de fases.
- Ten preparado papel o tarjetas para la parte de las fases de la creación de personajes.

Creando personajes:

1. Esboza la idea de tu personaje.
   - Coge una **plantilla** de «Tipos y plantillas» (página 65). Toma nota de todo lo que debes hacer para crear un personaje de ese tipo. Muchas plantillas tienen restricciones de lo que puedes hacer en estos pasos.
   - Ve de cabeza al **concepto principal** (página 50) y elige un **aspecto** que resuma al personaje en una sola frase. Ten en cuenta que muchas plantillas requieren que el aspecto principal indique el tipo de plantilla.
   - Crea algún tipo de **complicación** (página 50), un obstáculo recurrente o algún asunto que haga la vida interesante y problemática para tu personaje. Esto también es un **aspecto.**
   - Inventa un **nombre** para tu personaje (página 52).
2. Crea el trasfondo de tu personaje.
   - Recorre las tres primeras fases (página 53) y escoge un **aspecto** para cada una de ellas.
   - Trabaja con los demás jugadores participando en sus aventuras pasadas y haciendo que participen en las tuyas para completar las dos fases finales (página 55). Elige un **aspecto** para cada fase también.
3. Termina tu personaje.
   - Asigna tus **habilidades** (página 58).
   - Selecciona **proezas** y **poderes sobrenaturales** (página 59).
   - Determina tu **tasa de recuperación** y tu **estrés** y **consecuencias** (página 59).

No me gusta adónde se dirige este ejemplo. ¿No tenías un montón de personajes del ejemplo de Baltimore en el último capítulo?

Confía en mí, te vas a reír.

Sé que yo sí lo haré.

Venga, reduce toda mi vida a unas pocas palabras, ¿por qué no?

¡Así es como funciona el juego!

¿Podría jugar con un necrófago ninja?

Eh... ¡Sí!

Ya me gusta este juego. No, espera, todo lo contrario.

Concepto principal

Una vez decidas tu plantilla, probablemente sepas en qué dirección va tu concepto principal (a menos que hayas elegido la plantilla de Mortal Auténtico, en cuyo caso necesitarás presentar la idea del personaje ahora). Pero este paso implica más cosas que decir: «¡Oh! Soy un mago». (Después de todo, ¡tu plantilla ya lo dice!). Aquí es donde empiezas a concretar las partes de tu personaje que lo convierten en una versión única de esa plantilla.

En resumen, tu concepto principal es una frase que sintetiza lo que es tu personaje (qué y quién es). Es un aspecto (página 95), uno de los primeros y más importantes para tu personaje.

Considera este aspecto como tu trabajo, tu papel en la vida o tu vocación. Es aquello en lo que eres bueno, pero también es un deber con el que tienes que lidiar y una fuente de problemas constantes. Es decir, tiene algo bueno y algo malo. Hay diferentes direcciones que puedes tomar:

- **Puedes basarte literalmente en la idea de que «es tu trabajo»,** como el concepto principal de Karrin Murphy, «Detective teniente de investigaciones especiales».
- **Puedes limitarte a aceptar los requisitos de la plantilla** sin adornarlos más y confiar en que el resto de la creación de personaje muestre cómo eres en lugar de que lo haga una copia a lápiz de este tipo de personaje, como el concepto principal de Michael Carpenter, «Caballero de la Cruz».
- **Puedes añadir un adjetivo u otra descripción** a los requisitos de la plantilla para definir mejor tu propia versión de la idea, como el concepto principal de Molly Carpenter, «Maga en formación».
- **Puedes mezclar** el concepto principal de la plantilla elegida con un papel o profesión de la sociedad, como el concepto principal de Harry Dresden, «Mago detective privado».
- **Puedes combinar los requisitos de la plantilla con la manera en que tu personaje está conectado con su familia,** especialmente si su familia es famosa o está bien relacionada. Esto se ve en el concepto principal de Thomas Raith, «Príncipe caído de la familia Raith» (ya que los Raith son vampiros de la Corte Blanca, el concepto principal todavía cubre este requisito de manera implícita).

Estas no son las únicas formas de jugar con tu concepto principal, pero te ayudarán a empezar. Mientras te proporcionen una buena idea sobre cómo el núcleo de tu personaje puede ser una ventaja o un estorbo, eres libre de elegir un concepto principal sucinto y satisfactorio para tu personaje. Pero no te estreses por ello, ya que lo peor que puedes hacer es complicarlo intentando convertirlo en algo grande. Tendrás que pensar otros seis aspectos a lo largo de la creación del personaje, no tienes que clavarlos todos.

Los conceptos principales pueden superponerse entre los personajes. Está bien mientras tengas algo que destaque que tu personaje es diferente de los demás. Por ejemplo, si hay dos magos en la misma partida, puedes tener el concepto principal de Harry de «Mago detective privado» mientras que el de Carlos Ramírez sería «Guardián de primera». Ambos son magos, pero ahora tenemos claro en qué se diferencian. Si un concepto principal debe ser similar para todos los personajes (como si el DJ eligiera una idea de campaña en la que todos son Guardianes), es crucial que sus complicaciones sean diferentes. De otra forma, podrías tener personajes demasiado parecidos unos a otros. Si tienes dificultades aquí, lee la siguiente sección acerca de las complicaciones. Esta parte puede descubrirte algunas ideas.

Ejemplo: *Después de elegir la plantilla de Mago, Jim tiene que convertir la naturaleza de mago de su personaje en un concepto principal. Le gusta la idea del tipo de personaje detective con mala suerte, por lo que lo mezcla todo para hacer un «Mago detective privado».*

La complicación

Además de un concepto principal, todos los personajes tienen algún tipo de complicación (la cual es también un aspecto) que es parte de su vida y de su historia. Si tu concepto principal representa qué o quién es tu personaje, tu complicación es la respuesta a una sencilla pregunta: ¿qué complica tu concepto principal?

La complicación tiene muchas formas, aunque generalmente podemos dividirlo en dos tipos: conflictos internos/luchas personales y complicaciones externas. Ambos amenazan al personaje o son difíciles de contener. Sea cual sea la forma que adopte la complicación, lleva al personaje a tomar medidas, voluntariamente o no. Un personaje que no tenga alguna complicación recurrente lo va a tener mucho más difícil para encontrar motivación, y esta clase de personaje no suele tener muchas razones para salir al exterior y hacer locuras que lo conduzcan a una aventura. ¡Sin aventura las cosas serían muy aburridas!

La mayor parte de los personajes tienen muchos problemas que resolver, a menudo reflejados por el resto de sus aspectos (los cuales seleccionarás cuando crees tu personaje), pero normalmente hay una complicación central que les da forma. Este aspecto será probablemente el que más explotes durante la partida (al menos, será el aspecto que forzarán más veces, ver página 97).

La complicación es un fuerte gancho del que el DJ y los jugadores pueden sacar ideas. Cuando pienses en tu personaje, intenta imaginar qué tipo de problemas quieres que tenga

Podría sobrevivir con algo de aburrimiento ahora mismo.

Ya lo tienes en tu vida amorosa, jefe.

Si enviara felicitaciones de Navidad, tú no recibirías ninguna.

Ahora que lo pienso, mi complicación probablemente sea "Harry Dresden es mi amigo".

JA, JA. MUY GRACIOSO.

que resolver continuamente. Intenta escoger uno que no tenga fácil solución. ¡Muchos ni siquiera tienen una!

Las complicaciones también son una de las mejores formas de forzar los aspectos de los personajes, lo cual es importante para recuperar puntos de destino. Así que puedes sacar ventaja de meter a tu personaje en todos los problemas que puedas durante la aventura. Las complicaciones son como banderas rojas gigantes que le dicen al DJ: «¡Elígeme!».

Para entender las diferentes formas que puede adoptar una complicación, piensa en algunos de los principales protagonistas del Dresdenverso:

- ***Algunas complicaciones externas tratan de las dificultades para hacer tu trabajo*** *o tu rol —de las que tienes que vivir con ellas en lugar de destruirlas—, como la «Increíble burocracia» de Karrin Murphy. No tiene una solución sencilla porque no es algo que pueda arreglar simplemente pateando culos y cogiendo nombres.*
- ***Algunas complicaciones internas tratan de tu lado oscuro*** *y de cómo este interfiere con lo que necesitas para vivir según tu concepto principal, como «La tentación del poder» de Harry Dresden. No tiene fácil solución porque trata de una lucha interna y externa que se está llevando a cabo, y abundan las pequeñas victorias y derrotas.*
- ***Algunas complicaciones son difíciles de definir entre lo interno y lo externo, como aquellas que involucran a los seres queridos.*** *A menudo, ni siquiera parecen complicaciones, hasta que los seres queridos se ven amenazados. Este es el caso de Michael Carpenter, un «Hombre de familia», o de Thomas Raith, «Mi amor verdadero está en manos de mi familia». Estas complicaciones no tienen soluciones fáciles ya que ningún personaje dará la espalda a aquellos a quienes ama en tiempos de necesidad.*
- ***A veces la complicación es algo que atraes sobre ti mismo,*** *algo que también cruza la línea entre lo interno y lo externo. La «Maldición de Damocles» de Molly Carpenter sería de este tipo. Es interna porque refleja la tentación del poder y es externa porque el Consejo Blanco no le quita el ojo de encima.*

Como tu complicación es un aspecto, es algo que podrías invocar, ¿verdad? (¿Qué es «invocar»? Ver página 96). Ya que solo nos hemos centrado en cómo complica la vida de tu personaje, es fácil olvidar cómo una complicación puede ayudar también a tu personaje.

En resumen, tus experiencias con tu complicación te hacen una persona más fuerte. Luchar en batallas personales te hace vulnerable a la tentación o el engaño, pero también puede darte una sensación de fuerza interior, porque sabes el tipo de persona que quieres ser. Las complicaciones externas a menudo causan problemas, pero la gente aprende duras lecciones de los problemas con los que trata, aprende cómo lidiar especialmente con las pequeñas cuestiones que estos presentan.

Aquí está el «lado bueno» de las complicaciones que hemos mencionado:

> *La «Increíble burocracia» de Karrin Murphy hace que su vida sea más difícil cuando su trabajo entra en contacto con entidades sobrenaturales, pero también le permite utilizar sus experiencias a la hora de tratar con sus superiores y compañeros para saber quién la dejará de lado, en quién puede confiar y quién la cree cuando cuenta alguna «locura».*

Introducción a la elección de aspectos

Gran parte de la creación de personajes se centra en crear aspectos. A algunos se les llama conceptos principales y a otros, complicaciones, pero básicamente funcionan del mismo modo. Los aspectos son una de las partes más importantes de tu personaje, ya que definen quién es y te proporcionan formas de generar puntos de destino y de gastar dichos puntos en bonificaciones. Si tienes tiempo, puede que quieras leer todo el capítulo que hemos dedicado a los aspectos antes de recorrer el proceso de creación del personaje.

En caso de que vayas justo de tiempo, aquí tienes algunas pautas para elegir aspectos. Los que no te ayuden a narrar una buena historia (dándote éxitos cuando los necesites y dirigiéndote hacia el peligro y la acción cuando la historia lo necesite) no están haciendo su trabajo. Aquellos aspectos que te empujan al conflicto —y que te ayudan a superarte una vez que estás en él— serán los mejores y los que más utilices.

Los aspectos tienen que ser tanto útiles como peligrosos —te ayudan a dar forma a la historia y generan montones de puntos de destino—, y nunca deberían ser sosos. El mejor aspecto sugiere maneras de utilizarlo y maneras de complicar tu situación. Los aspectos que no pueden usarse para ninguna de estas cosas tienden a ser aburridos. Nota: si quieres maximizar el poder de tus aspectos, maximiza su interés.

Cuando te dicen que tienes que crear un aspecto, puedes quedarte en blanco. Si te sientes atascado, sin ideas decentes, hay una gran sección centrada en varios métodos para dar con buenas ideas de aspectos en «Aspectos» (página 103).

Si tu personaje no tiene mucha conexión con los demás, habla con el grupo sobre los aspectos que pueden relacionar a tu personaje con los suyos. Este es el propósito explícito de las fases cuatro y cinco (página 55), pero esto no quiere decir que no puedas hacerlo también aquí.

Si no hay manera de que te desbloquees, no te fuerces y déjalo en blanco. Siempre puedes volver y rellenar ese aspecto después, o dejar que se desarrolle durante la partida con las reglas de «Creación de personajes sobre la marcha» (página 107). Por último, es mucho mejor dejar el hueco de un aspecto en blanco que elegir uno que no sea estimulante para la partida. Si escoges aspectos en los que no te hayas involucrado nada, se convertirán en lastres para tu diversión.

Conozco gente en la mafia que compraría este libro, aunque les molestaría no sacar beneficio.

Oye, tengo una idea genial para un nuevo juego. Se llama CACHORRITOZ. Tratará sobre las vicisitudes de unos adolescentes (¡que pueden convertirse en lobos!) y los altibajos de sus relaciones personales. Además de la crisis del acné.

¡Guay, quiero ser playtester!

¡Incluye fotos de chavalas lobo y lo compro!

El sarcasmo no funciona con vosotros dos.

El aspecto de «La tentación del poder» de Harry representa su parte oscura, pero como ha usado la magia para propósitos desagradables, se encuentra en una buena posición para defenderse contra las fuerzas que usan la magia negra, para resistir tentaciones e incluso para utilizar la magia más «gris» que conoce. (Lo mismo ocurre con la «Maldición de Damocles» de Molly, la cual tiene un origen similar).

Como «Hombre de familia», Michael tiene que vérselas con los aliados de la oscuridad que amenazan a su familia; pero su familia es también una fuente de fortaleza, y cualquiera que lo vea en acción sabe que luchará con uñas y dientes por ellos. Lo mismo puede decirse de «Mi amor verdadero está en manos de mi familia» de Thomas Raith.

Cuando crees una complicación, esta no debería paralizar al personaje por completo. Si la complicación interfiere constantemente en la vida diaria del personaje, pasará todo el tiempo lidiando con ella en lugar de dedicarse a otros asuntos (como, quizá, la aventura que está jugando). Tiene que haber cierto margen de maniobra entre «continuamente» y «constantemente». No deberías tener que enfrentarte a tu conflicto interior ni a presiones externas cada turno, a menos que esto sea el núcleo sobre el que trata esta aventura en particular.

Pensemos de nuevo en los protagonistas que habitan el Dresdenverso.

Murphy podría evitar su complicación por completo si quisiera. Hay muchos delitos normales que resolver, y si hay cosas extrañas que se cuelan por las rendijas, ¿a quién le importa? (Aparte de a las víctimas, por supuesto. Y ahí reside la trampa).

Si la vida de Harry fuera tranquila, no sería tan difícil mantenerse en el buen camino. Es consciente de que el poder de la magia negra no vale la pena, pero las cosas van de mal en peor y tiene que tomar una decisión. De buenas a primeras tiene que decidir qué merece más la pena.

De forma similar, la vida de Michael suele estar bastante clara. Sale, lucha por el bien, su familia lo entiende y lo apoya, llega a casa y todo está bien. Hasta que su vocación amenaza a su familia. Entonces la decisión se vuelve difícil. Para la complicación de Thomas, los Raith tratan bien a Justine, ya que es una agente útil y también un elemento que utilizar contra él. Piensa en esto como una amenaza «que pende sobre su cabeza».

Aunque Molly está bajo la constante amenaza del castigo capital, tiene amigos y familia (y un maestro sobradamente preparado) que se esforzarán para ayudarla a permanecer en el buen camino. No está sola en su lucha, pero esto no quiere decir que sea inmune a ella en tiempos de crisis.

Antes de seguir adelante, habla con tu DJ sobre la complicación de tu personaje. En este punto, asegúrate de que ambos compartís la misma visión de lo que significa. Ambos podéis querer mirar cómo este aspecto se puede invocar o forzar (ver «Compartiendo la misma visión» en la página 106 de «Aspectos») como una manera de aseguraros de que veis lo mismo, o para daros ideas el uno al otro. Es más, tras esta conversación, el DJ sabrá lo que esperas de tu complicación y estará mejor preparado para convertirlo en una parte importante del juego.

Ejemplo: *Jim tiene una frase en mente: la complicación «Maldición de Damocles». Para un momento y habla con el DJ para decidir qué quiere decir esto. El personaje está a prueba, ya que es alguien que ha utilizado la magia para matar. Si lo hace otra vez, será ejecutado. El DJ lo plantea como una complicación porque solo puede ser utilizado una vez y cuando se use, será el final. Jim le propone la idea de que algunas personas lo vigilan como si fuera escoria que va a caer de nuevo. Sonriendo, el DJ comienza a crear un PNJ que encaja con esta idea.*

Los personajes y la traición

Algunos jugadores pueden estar interesados en conceptos principales o complicaciones que hagan que sus personajes tiendan a cometer actos de traición. Si quieres crear la historia y las decisiones de tu personaje basándote en si traiciona o no a sus amigos, tiene que haber alguna razón por la que sea una opción válida, y esto es difícil en un grupo de juego donde los personajes traicionados son los de tus amigos. Ser malvado por el mero hecho de serlo no es una razón valida. Es mucho más interesante que alguna complicación te haga elegir entre dos lealtades fuertes: por ejemplo, la lealtad a la mafia mundana y los edictos del Consejo Blanco.

Los nombres

Si todavía no lo tienes, ha llegado la hora de darle un nombre a tu personaje. Puedes llamarlo como quieras, pero los nombres de los personajes suelen tener cierta poesía. Piensa en otros personajes cuyo concepto principal es similar al que tienes en mente y en cómo sus nombres dicen algo sobre lo que son.

Ejemplo: *Jim quiere hacerse un mago especializado en lanzar fuego y esto resulta difícil en algunos lugares debido a los daños a la propiedad. Estas ideas le hacen pensar en Dresde durante la Segunda Guerra Mundial, cuando fue bombardeada sin parar. El personaje será también un detective privado, ya que ha visto hace poco una película de la HBO titulada* Cast a Deadly Spell, *que trata sobre un detective normal en un mundo mágico. Uno de los personajes de la película tiene una forma especial de decir «Haaarry quiere verte». El nombre Harry se queda en la cabeza de Jim, así que se queda con él y lo combina con la idea anterior, y así nació Harry Dresden.*

William, en los ejemplos de arriba dices que la complicación de Harry es «La tentación del poder», pero en este último ejemplo dices que es la «Maldición de Damocles»...

Sí, no se nota al principio, pero este aspecto de complicación irá cambiando durante el curso de la creación de personajes.

Completamente FALSO. El apellido de mi padre era Dresden, y me pusieron el nombre en honor a uno de sus héroes: Harry Houdini.

Así que este tío llamado Jim hace de mí, ¿eh? Espero que lo haga bien.

THE DRESDEN FILES
JUEGO DE ROL

Hoja de fases del personaje

Personaje	Harry Dresden	Jugador	Jim B.
Plantilla	Mago	Concepto principal	Mago detective privado
Requisitos	Evocación -3, Taumaturgia -3, Visión -1, Ver el alma, Constitución de Mago	Complicación	Maldición de Damocles

Las fases

Importante: Antes de adentrarte en este paso, necesitas haber elegido tu plantilla, concepto principal, complicación y nombre.

Cada fase es una sección del trasfondo de tu personaje (los sucesos clave de su pasado que lo han formado como es). Hay cinco en total, y cada una te proporciona la oportunidad de definir un nuevo aspecto para tu personaje.

Las dos primeras (*¿De dónde vienes?* y *¿Qué te hizo como eres?*) pueden hacerse en este orden. Es la tercera (*¿Cuál fue tu primera aventura?*) la que realmente da sentido a este proceso, ya que define la aventura inicial que protagonizó tu personaje y establece sus relaciones con otros personajes de la partida.

Las últimas dos fases (*¿Quién se ha cruzado en tu camino?* y *¿Con quién más te has cruzado?*) representan la participación de tu personaje en las historias de otros personajes y muestran cómo su historia ha chocado con las de los demás y lo han involucrado.

En cada fase tendrás que escribir dos cosas en la hoja de fases:

En primer lugar, un resumen de lo que pasó en esa fase de la vida de tu personaje, conocido como el resumen de fase. Un párrafo debería bastar, pero puedes escribir más si estás inspirado. Cada fase te sugerirá diferentes ideas para el resumen.

En segundo lugar, un aspecto que refleje alguna parte de esa fase. El aspecto puede abarcar el ambiente general del resumen o puede centrarse en alguna parte que todavía tenga resonancias para tu personaje a día de hoy. Algunas fases sugerirán direcciones específicas para sus aspectos.

Si te encuentras estancado en el desarrollo de un aspecto del resumen, échale un vistazo a «Aspectos» (página 103). Y al igual que con los aspectos, si después se te ocurren nuevas ideas para un resumen que ya has escrito, siempre puedes volver y cambiarlo. Nada está escrito en piedra.

Excepto las inscripciones de las lápidas.

¿De dónde vienes? (Trasfondo)

Esta fase abarca la juventud del personaje: si tu personaje es mayor de treinta años en el momento de empezar la partida, esta fase se expande hasta abarcar la mayoría de sus años de adulto joven. En un sentido abstracto, esta primera fase trata del concepto central de tu personaje como persona normal, y es una rampa de lanzamiento para el concepto principal de tu personaje (página 50). Incluso un personaje sobrenatural tiene fuertes vínculos con la idea mortal de libre albedrío. Por eso tu mago no es solo un mago, ya que este concepto existe solo en un mundo sobrenatural. También es un detective privado, y esto es lo que lo convierte en un tipo normal.

La juventud es una época de aventura y emoción, así como una etapa en la que somos modelados por nuestra familia y ambiente. Esta fase es una oportunidad para hablar sobre la familia y la infancia de tu personaje.

Cuando escribas el resumen de esta fase, piensa en respuestas para las siguientes preguntas:

- ¿De qué nación procede tu personaje? ¿De que región? ¿De qué cultura?
- ¿Cuáles fueron sus circunstancias familiares? (¿Ricos? ¿Pobres? ¿Eruditos? ¿Aislados? ¿Religiosos? ¿Políticos?) ¿Es grande su familia? (¿Pequeña? ¿Mediana? ¿Grande? ¿Muy grande?) ¿Qué relación mantiene tu personaje con su familia? (¿Cariñosa y cercana? ¿Volátil? ¿Inexistente?)
- ¿Cómo fue educado tu personaje?
- ¿Cómo son los amigos de tu personaje? ¿Se metía en muchos problemas en su juventud?
- Si tu personaje es sobrenatural, ¿a qué altura de la historia se dio cuenta? ¿Esto le causó problemas?

Cuando crees el aspecto de esta fase, piensa en uno que esté relacionado tanto con los sucesos más importantes o significativos de la fase como con la educación nacional, cultural o familiar.

Ejemplo: *El trasfondo de Jim para su personaje es que Harry creció como el hijo de un mago de espectáculos. Su madre murió antes de que llegara a conocerla, por lo que el joven Harry siempre estaba viajando con su padre. Cuando su padre también murió, Harry fue adoptado por Justin DuMorne, un mago que reconoció la línea de sangre y el potencial de Harry. Como el concepto principal de Harry ya es «Mago», Jim piensa en cómo vincular a Harry con los elementos mundanos de este trasfondo.*

Perder a sus padres parece haber sido lo más significativo de esa época, y ciertamente establece las bases para los problemas emocionales de Harry. Tras barajar ideas de aspectos como «Huérfano furioso» o «Prodigio adoptado», se decidió por «Pentáculo de plata de mi madre», algo tangible que puede mantener como recordatorio de su soledad y su pérdida.

Por cierto, "Jim", hazlo mejor cuando esté hasta arriba de mierda, ¿vale? Capullo.

Bueno, si lo que quieres decir es que Jim es real y tú eres un personaje inventado... estoy de acuerdo.

Cállate, Bob.

Sigue sin hacerme gracia, Billy. Ve pensando en cambiar el personaje de ejemplo.

Fíjate... William acaba de deducir el patrón que usas para nombrar tus casos, jefe. ¿Deberíamos hablarle de tu seguro contra heridas en la cabeza?

Acabas de hacerlo.

¡Ups!

"Ups" mis huevos, lanzahechizos de mierda.

¿Qué te hizo como eres? (Conflicto en aumento)

Esta fase representa la historia central de tu personaje, cuando su concepto principal aflora. Piensa en su concepto principal y en la situación que lo pondría de relieve y forzaría al personaje a tomar una decisión o a llevar a cabo una acción decisiva.

También es la época en la que tu personaje comienza a darse cuenta de su verdadero potencial. Puede ser cuando los poderes sobrenaturales despiertan dentro de tu personaje, o simplemente la primera vez que se enfrenta a una difícil decisión entre lo que está bien o mal y da un paso al frente para convertirse en el protagonista de la historia que está en juego.

Algunas preguntas a considerar en esta fase:

- ¿Quién era la gente importante en este punto de la vida del personaje? ¿Tenía enemigos? ¿Amigos cercanos?
- ¿En qué lo convirtieron sus aspectos de concepto principal, complicación y los sucesos que lo rodearon? (Suponiendo que el concepto principal y la complicación de tu personaje hayan aparecido ya en este punto).
- ¿Cuáles fueron las decisiones significativas que tomó tu personaje?
- ¿Qué lecciones enseñó esta etapa de su vida a tu personaje?

Ejemplo: *La persona más importante en la vida de Harry en aquella época es su primer amor, Elaine Mallory, una compañera aprendiz de DuMorne.*

Al final, Harry comprende que Justin DuMorne es un mal tipo interesado en la magia negra y los sacrificios humanos. Justin esclaviza a Elaine y la obliga a lanzarle un hechizo a Harry para esclavizarlo también.

Harry escapa a duras penas perseguido por un demonio, y busca la ayuda de Leananshide, su hada madrina. Hace un trato para poder conseguir el poder suficiente para enfrentarse a Justin y regresa para matar a su maestro. Finalmente es llevado ante el Consejo Blanco por violar la Primera Ley, pero se suspende su ejecución cuando Ebenezar McCoy se ofrece a acogerlo y hacerse cargo de su formación mágica. Pero Harry permanece bajo la Maldición de Damocles: un paso en falso y perderá la cabeza.

Hay un montón de material para crear buenos aspectos. Harry ya tiene la «Maldición de Damocles» como complicación y Jim no quiere cambiarla, por lo que el DJ le pregunta qué más pueden decir los sucesos de esta fase acerca de Harry como personaje. Jim decide que Harry tiene una auténtica vena caballeresca, y que Justin sedujera a Elaine fue un catalizador emocional. Elige como aspecto «La caballerosidad no ha muerto, maldita sea».

¿Cuál fue tu primera aventura? (La historia)

La tercera fase es la primera aventura auténtica de tu personaje —su primer libro, episodio, caso, película, lo que sea— como protagonista. Necesitarás pensar en un título para esta aventura. Puede ser muy divertido, pero no le dediques demasiado tiempo. Una manera rápida de hacerlo es coger una regla arbitraria que te sirva de pauta para la selección del título. La regla puede ser tan simple como «dos palabras con el mismo número de letras», lo que da títulos como *Storm Front* (*Tormenta*), *Fool Moon* (*Luna llena*), *Grave Peril* (*La tumba*) y así. O puede ser temática, con términos de póquer o juegos de azar para un personaje que se basa en la suerte: *Rey de corazones*, *Póquer de ases* o *Todo o nada*.

Después necesitas pensar y escribir lo básico de la historia para el resumen de la fase. La historia no necesita tener muchos detalles, de hecho, un par de frases (ver más adelante) funcionan bastante bien, porque tus compañeros jugadores añadirán sus propios detalles a esta aventura del pasado en las dos siguientes fases (al igual que tú con las suyas).

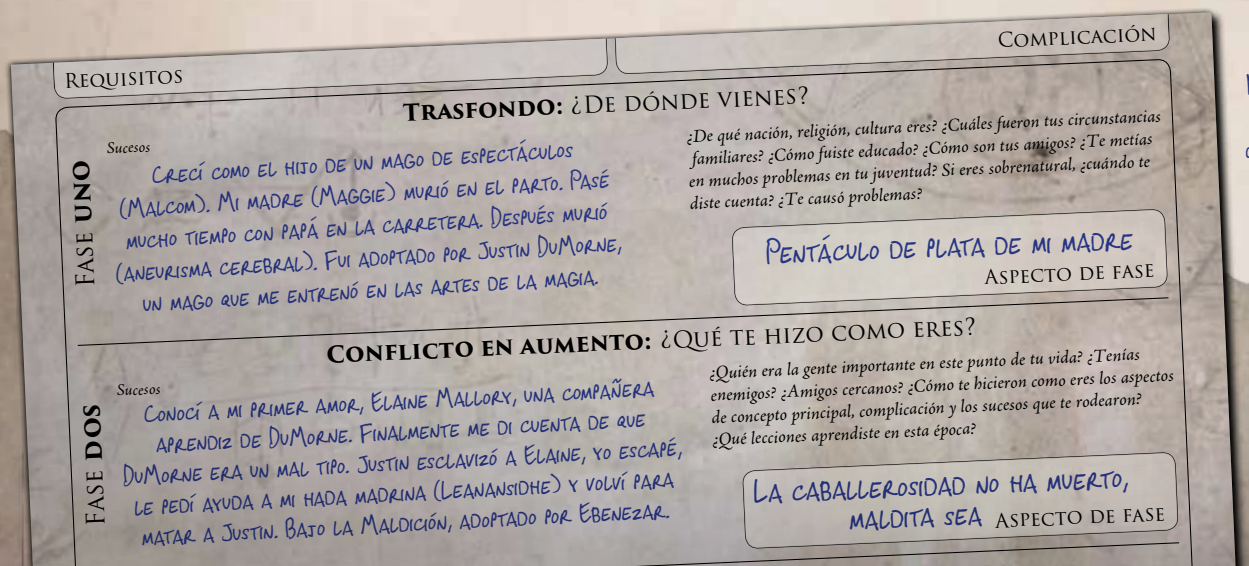
Si te encuentras atascado, mira primero la complicación de tu personaje. Encuentra un dilema que te haga cuestionar esa idea o centrarte de nuevo en ella. Es decir, no necesitas referirte directamente a este asunto, solo dale la oportunidad de ser un factor importante.

También puedes echarle un vistazo a un truco comprobado de autor: la estructura de la historia (o la cuestión de la historia). La estructura de la historia sigue este formato:

> *Cuando [algo pasa], [tu protagonista] [persigue un objetivo]. Pero ¿tendrá éxito [tu protagonista] cuando [el antagonista ofrezca oposición]?*

Tan simple como eso, es muy poderoso cuando lo llevas a cabo. Observa:

> *Cuando una serie de horribles asesinatos sobrenaturales desgarra Chicago, el mago Harry Dresden se dispone a encontrar al asesino. Pero ¿tendrá éxito Harry cuando se vea atrapado entre un mago oscuro, un Guardián del Consejo Blanco, una violenta guerra de bandas y el Departamento de Policía de Chicago?*


Requisitos

Complicación

Trasfondo: ¿De dónde vienes?

Fase **uno**

Sucesos

Crecí como el hijo de un mago de espectáculos (Malcom). Mi madre (Maggie) murió en el parto. Pasé mucho tiempo con papá en la carretera. Después murió (aneurisma cerebral). Fui adoptado por Justin DuMorne, un mago que me entrenó en las artes de la magia.

¿De qué nación, religión, cultura eres? ¿Cuáles fueron tus circunstancias familiares? ¿Cómo fuiste educado? ¿Cómo son tus amigos? ¿Te metías en muchos problemas en tu juventud? Si eres sobrenatural, ¿cuándo te diste cuenta? ¿Te causó problemas?

Pentáculo de plata de mi madre
Aspecto de fase

Conflicto en aumento: ¿Qué te hizo como eres?

Fase **dos**

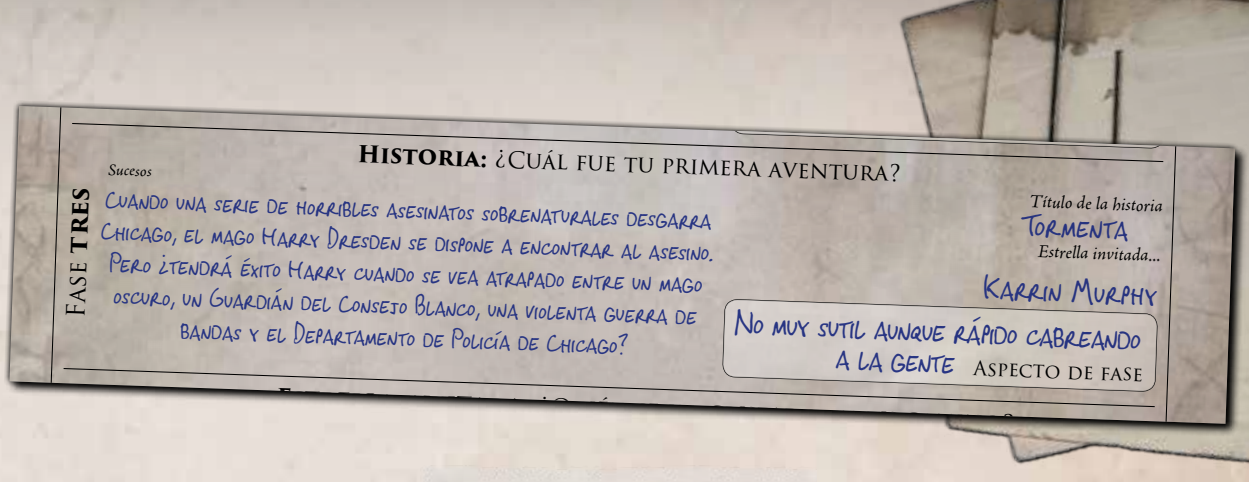
Sucesos

Conocí a mi primer amor, Elaine Mallory, una compañera aprendiz de DuMorne. Finalmente me di cuenta de que DuMorne era un mal tipo. Justin esclavizó a Elaine, yo escapé, le pedí ayuda a mi hada madrina (Leananshe) y volví para matar a Justin. Bajo la Maldición, adoptado por Ebenezar.

¿Quién era la gente importante en este punto de tu vida? ¿Tenías enemigos? ¿Amigos cercanos? ¿Cómo te hicieron como eres los aspectos de concepto principal, complicación y los sucesos que te rodearon? ¿Qué lecciones aprendiste en esta época?

La caballerosidad no ha muerto, maldita sea
Aspecto de fase

No sé si estar impresionado u ofendido por esta descripción del caso de Tormenta. Me decanto por ofendido.



Muchas historias buenas pueden empezar con una simple pregunta, como la que hemos mostrado, que introduce un montón de ideas clave para la historia de Harry: el Consejo Blanco, la participación y oposición del Guardián Morgan, Murphy y el Departamento de Policía de Chicago y Chicago como telón de fondo. Buen material (y en solo dos frases).

Ejemplo: *Jim usa el concepto de estructura de la historia (ver más arriba) como base para la tercera fase de Harry y la titula* Tormenta. *Harry termina en problemas con todo tipo de autoridades —magos y policías como poco— durante el curso de la historia y molesta a un montón de gente al insistir en hacerlo todo a su manera. Establece como aspecto «No muy sutil, aunque rápido cabreando a la gente», que refleja la tozudez de Harry para hacer las cosas. Después de aportar esta idea, Jim piensa de nuevo en la complicación de la «Maldición de Damocles», porque derrotar a un mago oscuro probablemente convenza al Consejo Blanco de sus buenas intenciones, o al menos le ofrecerá pruebas de que puede dejar de estar a prueba. Decide cambiar su complicación y finalmente elige «La tentación del poder», que sugiere que la gente le ofrece un poder que él no quiere, pero que a veces necesita.*

Ahora odio al Jim este.

¿Quién se ha cruzado en tu camino? (Estrella invitada)

En esta fase unes al grupo al hacer que cada personaje contribuya con un papel de apoyo en la primera aventura de otro personaje. Por ejemplo, imagina el papel que pueden desempeñar Karrin Murphy, Michael Carpenter o una manada de jóvenes hombres lobo en una novela sobre las hazañas de Harry.

Los Alfas no son magníficos (50). Son más bien notables (30).

Historias y tarjetas

En la fase tres, cada uno creáis vuestra propia historia. En las fases cuatro y cinco, intercambiaréis esas historias para que otros jugadores se involucren. Imaginar cómo tu personaje encaja en la historia de otro puede ser algo difícil si le dejas tus hojas de personaje a otro jugador, por lo que hacemos una sugerencia: utilizad tarjetas o trozos de papel.

Durante la tercera fase, cuando apuntes tu historia en tu hoja, coge una tarjeta y escribe el nombre de tu personaje, el título de la historia y la estructura o resumen. Después pasa la tarjeta en las fases cuatro o cinco para que la gente pueda contribuir a tu historia. De esta manera, tendrás tu hoja cuando quieras escribir tus contribuciones y aspectos, y los demás sabrán a qué historia deben engancharse.

Ahora le darás a tu historia (que es cuando nuestra sugerencia de las tarjetas se vuelve realmente útil) a otro jugador. Podéis pasaros vuestras historias de izquierda a derecha, o repartirlas de manera aleatoria (intercambiándola con la persona de tu derecha hasta que todos tengáis un título que no sea el vuestro).

Sea cual sea la manera en que lo hagáis, cada jugador debe tener la aventura de otra persona. Tu personaje tiene un papel secundario en la historia que tienes en las manos y debes crearlo ahora. Discute brevemente la historia con el dueño de la aventura y añade una frase al resumen o a la estructura de la historia que refleje el papel de tu personaje.

Después, escribe el título de esta historia y de la contribución de tu personaje en tu hoja de fase. Esto es importante, ya que tu personaje obtiene un aspecto del papel que desempeña en la aventura. La persona a la que pertenece la historia debería escribir también la contribución, si hay espacio en su hoja.

Los papeles de apoyo pueden aparecer de tres maneras: complicando una situación, resolviéndola o ambas cosas.

Complicando una situación: Tu personaje ha provocado problemas en alguna parte de la historia en la que ha participado. Por supuesto, como ocurrió en el pasado, probablemente esté resuelto (del todo o en gran parte, según indique el aspecto que cojas). Cuando lo describas, no te preocupes por cómo se resolvió, déjaselo a otra persona o déjalo abierto. Las descripciones como «Michael empezó a pelear contra un monstruo gigante mientras intentaba salvar a una chica» o «Thomas fue capturado por el monstruo» son suficientes para hacer que las ideas fluyan.

Resolviendo una situación: Tu personaje resuelve de algún modo una complicación con la que el personaje principal de la historia tiene que lidiar, o tu personaje ayuda al protagonista en el conflicto central. Cuando lo describas, no tienes que hacer mención a cómo se creó la situación, solo cómo tu personaje se ocupa de ella. Las descripciones como «Murphy viaja con Harry al Nuncamás para cubrirle las espaldas» o «Billy y los Alfas se encargan de algunos enemigos para darle a Harry algo de tiempo» son suficientes para darnos una idea de lo que ocurre.

Complicando y resolviendo una situación: Aquí, tu personaje resuelve una situación, pero crea otra, o crea una situación pero más tarde resuelve una diferente. Combina las dos ideas utilizando las palabras «más tarde» entre ambas, como en «Murphy va a ver a Harry, sorprendida por un caso impactante. Más tarde, lo ayuda a luchar contra una bestia en unos grandes almacenes».

Has herido mi ego, pero me encanta tu ironía gamer.

Oye, Recuperar la fe era mi caso. ¿Qué pasa aquí?

¿Menos de tres jugadores?

En la fase cinco se da por sentado que tienes al menos tres jugadores. Si tienes solo dos, considera las siguientes ideas:

Sáltate la fase cinco y simplemente crea otro aspecto, ahora o más adelante.

Sáltate la fase cinco y juega solo con seis aspectos.

Cread juntos una tercera historia en común y escribid cómo participa cada uno.

Haced que el DJ cree un personaje. El DJ no jugará con ese personaje junto a los PJ, sería solo un PNJ. Puede ser un gran vehículo para arrancar una campaña. Si un amigo al que están vinculados durante la creación de personajes desaparece misteriosamente o incluso muere, ya tienes material para hacer algo dramático.

Si solo tienes un jugador, considera saltarte las fases cuatro y cinco, dejando los aspectos en blanco para rellenarlos durante la partida. De alguna forma, las primeras sesiones actuarán como las fases de estrella invitada para ese personaje.

Ejemplo: *Jim termina con la tarjeta del personaje de Shannon, Karrin Murphy. Hablan sobre en qué contribuye él a la historia, y Jim opta por el camino más corto: Harry hace una demostración de poder y la ayuda a salvar la situación. Shannon se muestra de acuerdo.*

La tarjeta de la historia de Murphy «Recuperar la fe» dice: «Cuando una niña desaparece, la policía Karrin Murphy va a buscarla. Pero ¿tendrá éxito cuando un troll *aparezca en escena?». Jim añade «Harry Dresden va hasta el* troll*, dice algo ocurrente y se deshace de él ¡utilizando su propia arma para golpearlo!».*

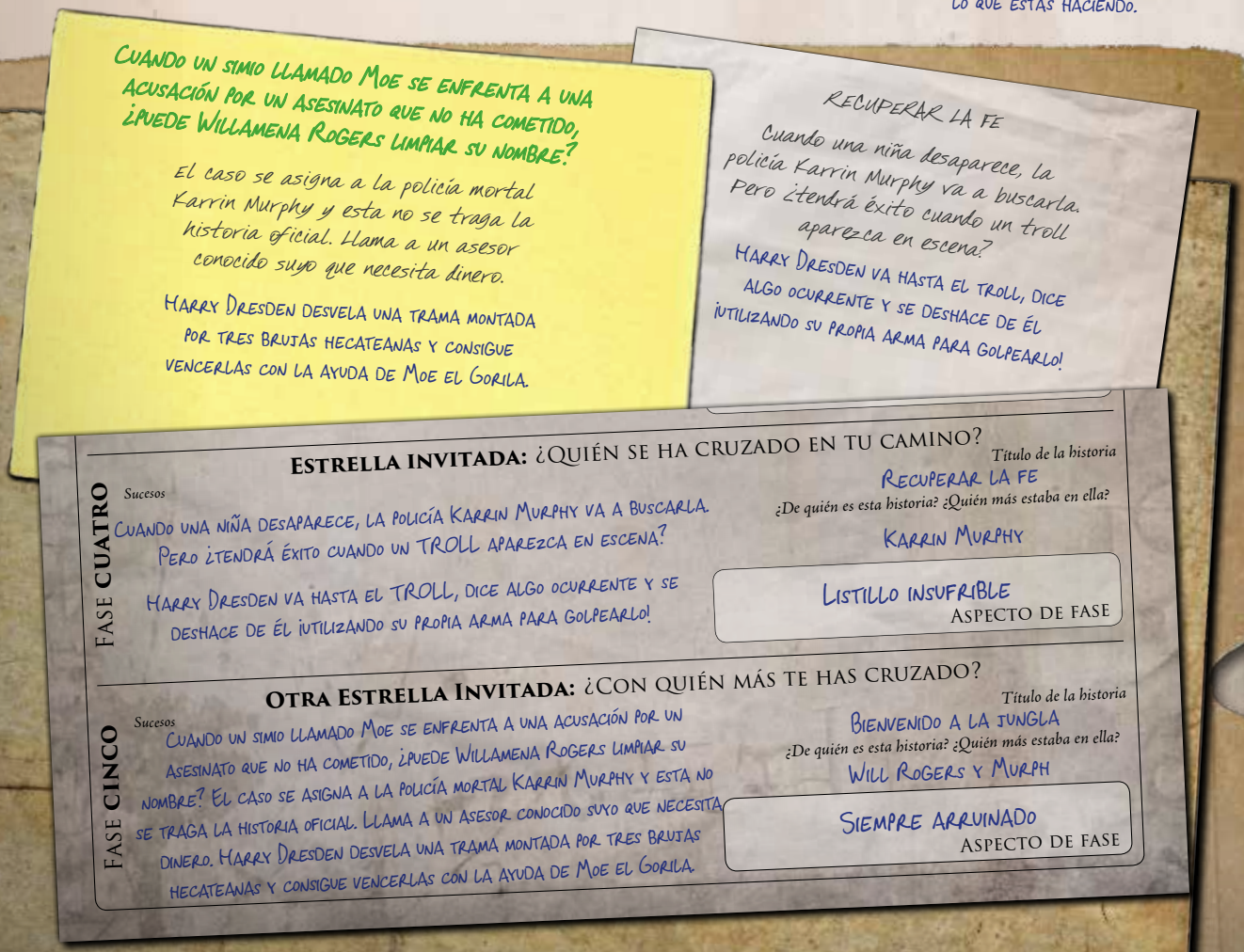
Jim decide coger para Harry «Listillo insufrible», dado que encaja con sus ocurrencias y con la naturaleza de sus logros.

¿Con quién más te has cruzado? (Otra estrella invitada)

La quinta fase es idéntica a la cuarta, con la única advertencia de que ningún personaje puede contribuir dos veces a la misma historia. Por ello, cada personaje debería tener un papel protagonista en su propia historia, así como un papel de apoyo en otras dos.

Ejemplo: *«Bienvenido a la Jungla». Cuando un simio llamado Moe se enfrenta a una acusación por un asesinato que no ha cometido, ¿puede Willamena Rogers limpiar su nombre? El caso se asigna a la policía mortal Karrin Murphy y esta no se traga la historia oficial. Llama a un asesor conocido suyo que necesita dinero. Harry Dresden desvela una trama montada por tres brujas hecateanas y consigue vencerlas con la ayuda de Moe el Gorila.*

Ah, vale, creo que ya sé lo que estás haciendo.



THE DRESDEN FILES
JUEGO DE ROL

Hoja de fases del personaje

Personaje: Harry Dresden	Jugador: Jim B.
Plantilla: Mago	Concepto principal: Mago detective privado
Requisitos: Evocación -3, Taumaturgia -3, Visión -1, Ver el alma, Constitución de Mago	Complicación: La tentación del poder

Fase uno

Trasfondo: ¿De dónde vienes?

Sucesos

Crecí como el hijo de un mago de espectáculos (Malcom). Mi madre (Maggie) murió en el parto. Pasé mucho tiempo con papá en la carretera. Después murió (aneurisma cerebral). Fui adoptado por Justin DuMorne, un mago que me entrenó en las artes de la magia.

¿De qué nación, religión, cultura eres? ¿Cuáles fueron tus circunstancias familiares? ¿Cómo fuiste educado? ¿Cómo son tus amigos? ¿Te metías en muchos problemas en tu juventud? Si eres sobrenatural, ¿cuándo te diste cuenta? ¿Te causó problemas?

Pentáculo de plata de mi madre
Aspecto de fase

Fase dos

Conflicto en aumento: ¿Qué te hizo como eres?

Sucesos

Conocí a mi primer amor, Elaine Mallory, una compañera aprendiz de DuMorne. Finalmente me di cuenta de que DuMorne era un mal tipo. Justin esclavizó a Elaine, yo escapé, le pedí ayuda a mi hada madrina (Leanansidhe) y volví para matar a Justin. Bajo la maldición, adoptado por Ebenezar.

¿Quién era la gente importante en este punto de tu vida? ¿Tenías enemigos? ¿Amigos cercanos? ¿Cómo te hicieron como eres los aspectos de concepto principal, complicación y los sucesos que te rodearon? ¿Qué lecciones aprendiste en esta época?

La caballerosidad no ha muerto, maldita sea
Aspecto de fase

Fase tres

Historia: ¿Cuál fue tu primera aventura?

Sucesos

Cuando una serie de horribles asesinatos sobrenaturales desgarra Chicago, el mago Harry Dresden se dispone a encontrar al asesino. Pero ¿tendrá éxito Harry cuando se vea atrapado entre un mago oscuro, un Guardián del Consejo Blanco, una violenta guerra de bandas y el Departamento de Policía de Chicago?

Título de la historia
Tormenta
Estrella invitada...
Karrin Murphy

No muy sutil aunque rápido cabreando a la gente
Aspecto de fase

Fase cuatro

Estrella invitada: ¿Quién se ha cruzado en tu camino?

Sucesos

Cuando una niña desaparece, la policía Karrin Murphy va a buscarla. Pero ¿tendrá éxito cuando un troll aparezca en escena?

Harry Dresden va hasta el troll, dice algo ocurrente y se deshace de él ¡utilizando su propia arma para golpearlo!

Título de la historia
Recuperar la fe
¿De quién es esta historia? ¿Quién más estaba en ella?
Karrin Murphy

Listillo insufrible
Aspecto de fase

Fase cinco

Otra Estrella Invitada: ¿Con quién más te has cruzado?

Sucesos

Cuando un simio llamado Moe se enfrenta a una acusación por un asesinato que no ha cometido, ¿puede Willamena Rogers limpiar su nombre? El caso se asigna a la policía mortal Karrin Murphy y esta no se traga la historia oficial. Llama a un asesor conocido suyo que necesita dinero. Harry Dresden desvela una trama montada por tres brujas hecateanas y consigue vencerlas con la ayuda de Moe el Gorila.

Título de la historia
Bienvenido a la jungla
¿De quién es esta historia? ¿Quién más estaba en ella?
Will Rogers y Murph

Siempre arruinado
Aspecto de fase

Billy, he puesto un asterisco al lado de algunos de los paquetes para los que tienes puntos de habilidad para un nivel bajo, pero las habilidades que tienen el límite en Excelente parecen estar en otro nivel superior de juego.

Están ahí para los grupos que quieran elevar el límite del juego. ¡Lo has pillado!

Termina tu personaje

Con todo este trasfondo y con tus aspectos ya tienes una idea bastante clara de quién es tu personaje, y puedes apuntar tu conjunto final de aspectos en tu hoja de personaje. ¡Pero necesitarás más que ideas para patear culos sobrenaturales! Aquí es donde entran las habilidades, proezas y poderes de tu personaje.

Habilidades

Una vez hayas esbozado las fases de tu personaje y escogido aspectos, llega la hora de escoger las habilidades, las cuales se detallan en su propio capítulo (página 112). Dependiendo del nivel de poder de tu partida (ver página 48), un personaje tendrá entre 20 y 35 puntos de habilidades para gastar.

Puntuaciones

Excelente	5 puntos (si se permite)
Enorme	4 puntos
Grande	3 puntos
Bueno	2 puntos
Normal	1 punto

Mediocre es el nivel por defecto para cualquier habilidad que no compres. No podrás comprar ninguna habilidad por encima de la habilidad límite (página 48). Además, no puedes tener más habilidades de un nivel que del nivel que está justo por debajo. Por lo que si compras la habilidad Buena por 2 puntos, necesitas tener al menos una habilidad Normal por 1 punto.

Esto aumenta a medida que avanzas: para tener una habilidad Excelente, necesitarás también tener al menos una habilidad Enorme, una Grande, una Buena y una Normal.

Piensa en estos rangos de habilidad como en ladrillos apilados unos sobre otros; cada nivel representa un rango. Cada bloque necesita uno debajo para apoyarse. Esto se vería así:

ENORME
GRANDE
BUENO
NORMAL

Paquetes de habilidades

Si las columnas de habilidades te parecen confusas, no te preocupes. Aquí tienes unas cuantas formas posibles (no están todas ni de lejos) de gastar tus puntos en los niveles de 20, 25, 30 y 35 puntos:

20 puntos podrían ser…
- 3 Grandes, 3 Buenas, 5 Normales (11 habilidades).
- 1 Enorme, 2 Grandes, 3 Buenas, 4 Normales (10 habilidades).
- 2 Enormes, 2 Grandes, 2 Buenas, 2 Normales (8 habilidades).
- 1 Excelente, 1 Enorme, 1 Grande, 2 Buenas, 1 Normal (9 habilidades).*

25 puntos podrían ser…
- 4 Grandes, 4 Buenas, 5 Normales (13 habilidades)
- 1 Enorme, 2 Grandes, 4 Buenas, 7 Normales (14 habilidades).
- 2 Enormes, 2 Grandes, 3 Buenas, 5 Normales (12 habilidades).
- 1 Excelente, 2 Enormes, 2 Grandes, 2 Buenas, 2 Normales (9 habilidades).*

30 puntos podrían ser…
- 5 Grandes, 5 Buenas, 5 Normales (15 habilidades)
- 2 Enormes, 3 Grandes, 4 Buenas, 5 Normales (14 habilidades).
- 3 Enormes, 3 Grandes, 3 Buenas, 3 Normales (12 habilidades).
- 2 Excelentes, 2 Enormes, 2 Grandes, 2 Buenas, 2 Normales (10 habilidades).

35 puntos podrían ser…
- 5 Grandes, 6 Buenas, 8 Normales (19 habilidades)
- 3 Enormes, 3 Grandes, 3 Buenas, 8 Normales (17 habilidades).
- 1 Excelente, 2 Enormes, 3 Grandes, 4 Buenas, 5 Normales (15 habilidades).
- 2 Excelentes, 2 Enormes, 2 Grandes, 3 Buenas, 5 Normales (14 habilidades).

Así que cuando coloques tus habilidades, ten cuidado para que encajen en esta estructura. Por ejemplo, no puedes tener esto:

ENORME
GRANDE
BUENO
NORMAL

Si quieres las habilidades Buena y Normal, necesitas tener un punto más en la habilidad Buena que está entre ellas. Puede que quieras consultar la lista de habilidades (página 112); apunta las que te parezcan más interesantes y después selecciona uno de estos «paquetes» que tenga las suficientes habilidades para abarcarlas todas.

Ejemplo: *Según su nivel de poder, Jim tiene 35 puntos para gastar. Como escogió Mago para Harry, busca las habilidades importantes en la plantilla (página 82): Convicción, Disciplina, Saber y Vigor. Tras buscar cómo funcionan estas habilidades, Jim sabe que quiere que Harry tenga al menos una habilidad Excelente. Como no quiere que Harry sea simplemente un buen mago, sino también un detective decente, opta por elegir más habilidades aparte de dos Excelentes (aunque le lleva unos cuantos minutos tomar esa decisión).*

Elige Convicción como habilidad límite (Excelente). Vigor le será útil tanto para un mago como para alguien que se mete en peleas, por lo que la coge como una de sus habilidades Enormes. Jim también sube Intimidar a Enorme; la gente se lo pensará dos veces antes de cruzarse en el camino de Harry. Con las tres mejores habilidades listas, Jim trastea un rato con el resto, hasta que está satisfecho con el resultado.

Esto tiene una pinta un poco rara. La gente no es tan estructurada.

Es una abstracción del juego, supéralo.

Proezas y poderes

Una vez tengas tus habilidades, escoge las proezas y los poderes de tu personaje. Estarás gastando puntos que se restarán de tu tasa de recuperación, así que asegúrate de que sabes cuál es el nivel básico de tu partida; este variará dependiendo de lo que decida el DJ (ver página 48). Recuerda también que, al comienzo de la partida y en cada recuperación, conseguirás puntos de destino hasta alcanzar tu tasa de recuperación. La recuperación que consumas ahora serán puntos que tendrás que ganar más adelante.

Eligiendo proezas

Las proezas te permiten utilizar tus habilidades de formas que van más allá de las típicas reglas de habilidad; hablaremos a fondo sobre ellas en «Proezas» (página 133). Normalmente debes elegir proezas que estén asociadas con los poderes sobrenaturales o con las habilidades de más alto rango de tu personaje. Es decir, si quieres puedes elegir proezas ligadas a cualquier habilidad, incluso a aquellas con su valor por defecto (aunque puede que necesites algún otro prerrequisito).

Cada proeza que cojas reduce en 1 la tasa de recuperación de tu personaje. En general, un personaje con un concepto principal no sobrenatural debería gastar la mitad de su puntuación de recuperación en proezas. Los personajes no sobrenaturales que van más allá de este punto tienden a comprometerse y hacer muchos sacrificios para ser quienes son. John Marcone (NM) es un ejemplo de este tipo de personaje. Los que se quedan cortos acaban teniendo la sensación de que no le están sacando el suficiente partido a su personaje.

Eligiendo poderes

Los poderes sobrenaturales son parecidos a las proezas, pero mucho más potentes. A causa de esto, algunos poderes cuestan más de un punto de tu tasa de recuperación. Puedes leerlo todo sobre ellos en «Poderes sobrenaturales» (página 143).

Debes coger todos los poderes obligatorios para la plantilla de personaje que utilices, así que asegúrate de que sabes cuáles son antes de empezar. Después, deberías coger solo poderes que encajen en tu plantilla de personaje y con el concepto principal (un vampiro puede coger poderes que le den fuerza y velocidad sobrenatural, pero un mago no).

Importante: Los personajes no pueden reducir su tasa de recuperación por debajo de 1. Esta es la línea que separa el libre albedrío de un mortal de las ansias antinaturales de los monstruos. Ni siquiera los personajes no sobrenaturales pueden cruzar esa línea, a menos que quieran convertirse en la clase de monstruo humano que acecha en los peores sucesos de nuestra historia.

Ejemplo: *Esta parte es bastante obvia para Jim, ya que ser Mago lo obliga a gastar una gran cantidad de sus 10 puntos de recuperación. Los poderes que debe coger —Constitución de Mago, Evocación, Taumaturgia, Ver el Alma, La Visión— le cuestan 7 puntos. Con los 3 puntos de recuperación que le quedan, y sabiendo que no puede gastar el último punto, Jim piensa en otras proezas y poderes.*

Dado su trasfondo, el DJ le sugiere Rompeleyes (Primera), ya que Harry ha matado usando la magia. Jim la coge, con lo que el coste total llega a –8. Pero Jim también quiere darle a Harry algo que lo ayude con su lado más mundano de ser investigador privado, por lo que mira las proezas. Se para en la proeza de Investigar Escuchar (página 140). Como todas las proezas cuestan 1 punto de recuperación, coger esta le costaría –9, lo que quiere decir que Jim ha terminado de elegir proezas y poderes.

Tasa final de recuperación, puntos de destino, estrés y consecuencias

Con tus proezas ya seleccionadas, determina tu tasa final de recuperación. Tu recuperación inicial te la da el DJ (entre 6 y 10, ver página 48) y se reduce por cada proeza o poder que cojas. A ningún personaje se le permite tener una tasa de recuperación inferior a 1 (ver más arriba), por lo que asegúrate de que salgan las cuentas.

Una vez tengas tu tasa final de recuperación, coge 1 punto de destino por cada punto de recuperación.

Ejemplo: *Harry tiene una tasa final de recuperación de 1. Jim ha aplicado el coste de –9 a la tasa de recuperación inicial correspondiente al nivel de poder Sumergido de 10. Obtiene 1 punto de destino. ¡Parece que necesitará forzar muchas cosas más adelante!*

Por último, deberás calcular los medidores de estrés de tu personaje y determinar con cuántos huecos de consecuencias empieza. Todos los personajes tienen medidores de estrés físico, social y mental. Algunos personajes también tienen un medidor de estrés por ansia (ver «Dependencia Alimenticia» en la página 167). Cada fila de estrés tiene dos casillas por defecto, pero esta cifra puede modificarse dependiendo de tus habilidades. La habilidad de Vigor (página 141) añade casillas al estrés físico, Presencia (página 140) añade casillas al estrés social y Convicción (página 138) añade casillas al estrés mental (Disciplina, página 138, se usa para la fila del estrés por ansia). Consulta la descripción individual de la habilidad para ver cuántas casillas deberías añadir a cada fila.

Cada personaje también tiene por defecto un hueco de consecuencia leve, moderada y una grave. Puedes utilizarlas en respuesta a cualquier tipo de ataque (físico, mental y social) —esto es lo que significa «cualquiera» en la ficha—. Las habilidades Excelentes, ciertas proezas y ciertos poderes te darán huecos adicionales para las consecuencias, pero solo para las de un ataque específico (físico, mental o social). Si tienes una habilidad, poder o proeza que lo haga, apunta el tipo de consecuencia que adquieres en tu hoja bajo la columna indicada (mira la hoja de Harry en la página siguiente para ver un ejemplo).

Ejemplo: *Después de elegir las habilidades, Harry tiene un Vigor Enorme, una Presencia Normal y una Convicción Excelente. La descripción de las habilidades indica que tiene un medidor de estrés físico de 4 casillas, un medidor de estrés social de 3 casillas y un medidor de estrés mental de 4 casillas. No tiene Dependencia Alimenticia, por lo que no necesita calcular el estrés por ansia. El único hueco adicional para consecuencias que consigue es por su Convicción Excelente, que le da una consecuencia leve adicional contra ataques mentales.*

Oye, Billy, aquí dices "casillas" de estrés, pero todo lo que he visto muestra círculos en lugar de casillas.

Casillas, círculos, puntos, llámalos como quieras. El sistema Fate en el que nos basamos las llama casillas, por lo que nos acogemos a eso en el texto.

Referencia rápida
Mediocre: 2 casillas en total.
Normal o buena: 3 casillas en total.
Grande o enorme: 4 casillas en total.
Excelente: 4 casillas en total + 1 consecuencia leve del tipo apropiado.

THE DRESDEN FILES
JUEGO DE ROL

Hoja de personaje

Personaje: Harry Dresden

Jugador: Jim B.

Aspectos

Concepto principal

Mago detective privado

Complicación

La tentación del poder

Otros aspectos

Pentáculo de plata de mi madre
La caballerosidad no ha muerto, maldita sea
No muy sutil aunque rápido cabreando a la gente
Listillo insufrible
Siempre arruinado

Habilidades

Excelente (+5) N.º de huecos: 1 — Convicción

Enorme (+4) N.º de huecos: 2 — Vigor, Intimidar

Grande (+3) N.º de huecos: 3 — Atención, Disciplina, Saber

Bueno (+2) N.º de huecos: 4 — Atletismo, Contactos, Investigar, Carisma

Normal (+1) N.º de huecos: 5 — Puños, Presencia, Conocimiento, Sigilo, Armas

Estrés

	1	2	3	4	5	6	7	8
Físico (Vigor)	○	○	○	○	~~○~~	~~○~~	~~○~~	~~○~~
Mental (Convicción)	○	○	○	○	~~○~~	~~○~~	~~○~~	~~○~~
Social (Presencia)	○	○	○	~~○~~	~~○~~	~~○~~	~~○~~	~~○~~

Armadura, etc.:

Consecuencias

Tipo	F/M/S	Estrés	¿Usada?	Aspecto
Leve	Cualquiera	-2	○	
Moderada	Cualquiera	-4	○	
Grave	Cualquiera	-6	○	
+1 leve	Mental	-2	○	
			○	
			○	
Extrema	Cualquiera	-8	○	*Reemplazo permanente*

Nivel de poder: Sumergido

Límite de habilidad: Excelente (-2)

Puntos de habilidad gastados: 35 — **Total disponible:** 35

Tasa base de recuperación: 10

Ajuste de recuperación: 1

PD de la última sesión: ○

Puntos de destino actuales

Proezas y poderes

Coste	Habilidad
-1	Escuchar (Investigar). +4 a escuchar, pero la alerta baja a Terrible mientras escucha
-3	Evocación
-3	Taumaturgia
-1	La Visión
+0	Ver el alma
+0	Constitución de Mago
-1	Rompeleyes (Primera)

Especializaciones

Evocación
- Elementos (fuego, agua, espíritu)
- Poder (fuergo +1)

Taumaturgia
- Control (Adivinación +1)

Focos

Bastón
(+1 control de ataque, espíritu)

Vara explosiva
(+1 control de ataque, fuego)

Brazalete escudo
(+1 control de defensa, espíritu)

Objetos encantados

2 huecos para venenos, etc.

-9 Ajuste total de recuperación

La Escala

Legendario	+8
Épico	+7
Fantástico	+6
Excelente	+5
Enorme	+4
Grande	+3
Bueno	+2
Normal	+1
Mediocre	+0
Malo	-1
Terrible	-2

Conclusión

Al final del ejercicio de la creación de personajes, cada jugador debería tener un personaje completo con:

- Un resumen de su historia inicial.
- Un resumen de cómo descubre su poder y decide entrar en acción.
- Su primera historia y dos aventuras pasadas en las que establezca lazos con los personajes de al menos otros dos jugadores.
- Siete aspectos (uno por el concepto principal, uno por la complicación y uno por cada una de las cinco fases).
- Un número determinado de habilidades (dependiendo de los puntos de habilidad y cuantificándolas desde las unidades a las decenas).
- Sus proezas y/o poderes sobrenaturales.
- Su tasa base de recuperación y la tasa final.
- Puntos de destino basados en su tasa final de recuperación.

Creación rápida de personajes

A veces no tienes tiempo para hacer la creación completa de un personaje y solo quieres empezar a jugar. En estos casos, comienza con una hoja de personaje en blanco y pasa a los puntos relevantes del proceso. Este método implica que los personajes se definirán sobre todo durante las primeras sesiones de juego.

Importante: Si esta es la primera vez que juegas a **The Dresden Files,** te recomendamos encarecidamente que elijas la creación completa del personaje. Sí, es más larga, pero está hecha para ayudarte a acostumbrarte a las cosas del juego. (Además, colaborar es muy divertido).

Preparación mínima

Hay algunos pasos breves que debes seguir desde el principio. Cada jugador debe escoger lo siguiente:

Nombre y breve descripción del personaje: «Breve» quiere decir una o dos frases.

Un paquete de habilidades: Elige uno de los patrones para gastar los puntos de habilidades de la página 58 de este capítulo, basándote en el número de puntos de habilidad que el DJ haya establecido para la partida. Cada hueco disponible para un punto de habilidad del paquete debe apuntarse como un hueco vacío en la hoja de personaje para rellenarlo más tarde.

Una hoja de habilidades: Elige uno de los paquetes de ejemplo de «Tipos y plantillas» en la página 65. Apunta y cuantifica en la hoja cualquier habilidad importante y cualquier poder que necesites. Asegúrate de actualizar tu recuperación (página 20).

La habilidad límite de tu personaje: Selecciona y apunta cualquier habilidad que el personaje tenga a su nivel más alto (si quieres detallarlo más, ve a por las tres habilidades más altas).

Concepto principal: Necesitas tener apuntado el aspecto del concepto principal de tu personaje, todo lo demás puede esperar.

Tasa de recuperación: Tu tasa de recuperación se basa en el nivel de poder que el DJ ha elegido para la partida (página 48) modificado por el coste de los poderes que requiere tu plantilla. Será más reducido si compras cualquier poder o proeza.

Puntos de destino: Obtienes tantos puntos de destino como tu tasa de recuperación.

Esto es todo. Eres libre de añadir detalles según veas conveniente, pero esto es todo lo que necesitas para empezar a jugar. El resto de decisiones que tomas durante la creación del personaje pueden hacerse durante la partida, revelando detalles sobre el personaje a través de la historia en curso.

Creación de personajes sobre la marcha

Si comienzas la partida utilizando el método anterior, tienes tres opciones cada vez que el DJ pida una tirada de habilidad:

1. Si ya tienes la habilidad en tu hoja, tira de manera normal.
2. Si no la tienes en la hoja, puedes apuntarla en cualquier hueco vacío y tirar al nivel de habilidad elegido.
3. Puedes hacer la tirada a nivel Mediocre.

De esta forma, terminarás de rellenar los huecos para habilidades de tu personaje durante el transcurso de la partida. De manera similar, puedes ir escribiendo aspectos, proezas y poderes en el momento en que los uses.

Cada vez que escojas una proeza o poder, la tasa de recuperación de tu personaje se reduce, así como tu suministro actual de puntos de destino. Por lo tanto, si tu personaje revela repentinamente una habilidad que cuesta 3 puntos de recuperación, la tasa de recuperación de tu hoja baja 3 puntos y deberás gastar 3 puntos de destino inmediatamente. Si no tienes suficientes puntos de destino, puedes comprar el poder, pero a crédito: gasta los puntos de destino que tengas y le «deberás» el resto al DJ (página 90).

Hasta que no pagues, no obtendrás puntos de destino cuando fuercen algún aspecto tuyo.

Aún necesitas crear el aspecto de complicación de tu personaje y los otros cinco aspectos. Al igual que con las habilidades, si necesitas un aspecto y todavía tienes un hueco, puedes crear uno nuevo en el momento. El nuevo aspecto entra en juego inmediatamente (puedes invocarlo o el DJ puede forzarlo).

Oh, ahora llegamos al ejemplo de Baltimore... Gracias. Muchas gracias. De verdad.

Ejemplo: *Uno de los jugadores del grupo de Baltimore, Fred, llega tarde y empieza a crear su personaje, Biff Abernathy, sobre la marcha. Para simplificar las cosas decide jugar con un Mortal Auténtico. Tiene su concepto: un antiguo colega del colegio de Evan que procede de una familia rica, pero al que solo le gusta practicar deporte y artes marciales —resumido en el concepto principal «Deportista con fondo fiduciario»—, y está seguro de que Puños va a ser su habilidad más alta. Coge un paquete de habilidades y apunta Puños en el hueco superior. También sabe que quiere tener un Carisma Bueno (no Grande ni Excelente, aunque tiene algunos huecos) para encandilar a las damas, así que lo anota en uno de los huecos de Grande. Fred tiene una idea bastante clara del trasfondo de Biff, por lo que elige dos aspectos que reflejen su historia: coge como complicación "Lo siento, ratoncito", dijo el novio formal de Maya» —estableciendo su conexión con otro personaje— y «Krav magá» (un brutal estilo de arte marcial, explica). Con esto en mente, está listo para empezar, con 9 puntos de destino en la mano (7 por el nivel de poder de la partida, más 2 por la bonificación de Mortal Auténtico).*

En su primera escena, Biff está investigando la bodega Montrose cuando escucha un ruido. De repente ¡alguien empuja una estantería llena de botellas de vino sobre él! El DJ le pide una tirada de Atletismo para apartarse. Biff no lo tiene todavía, pero Fred decide que es algo en lo que quiere que sobresalga, por lo que apunta Enorme (+4) en el hueco vacío y tira. La tirada resulta ser muy mala, por lo que Fred decide que Biff necesita un aspecto. Decide que será «Suerte tonta», que refleja cómo la dama Fortuna se fija en él, ya sea para bien o para mal. Fred describe cómo la estantería se engancha en un ladrillo suelto de la pared y se para a escasos centímetros de golpearlo. Invoca el nuevo aspecto para volver a hacer una tirada, que esta vez resulta menos embarazosa. Biff ha esquivado el ataque de la estantería y ahora se enfrenta a su oponente.

Más tarde, el DJ describe una escena donde Biff queda atrapado cuando intenta esquivar algunos representantes de un grupo de investigación que buscan un inversor privado. Fred aporta una idea para su personaje y sugiere un nuevo aspecto que el DJ fuerza inmediatamente: «Mortimer Louis Abernathy III». Fred explica que este aspecto quiere decir que no es solo un deportista anónimo con fondo fiduciario, sino que es alguien a quien la gente de la ciudad conoce gracias a su familia. Y esto complica la situación porque le resulta imposible evitar la atención pública, incluso cuando no la quiere. El DJ sonríe y se muestra de acuerdo, y da a Fred 1 punto de destino por haber forzado el aspecto.

Algunos consejos que te ayudarán en la creación sobre la marcha

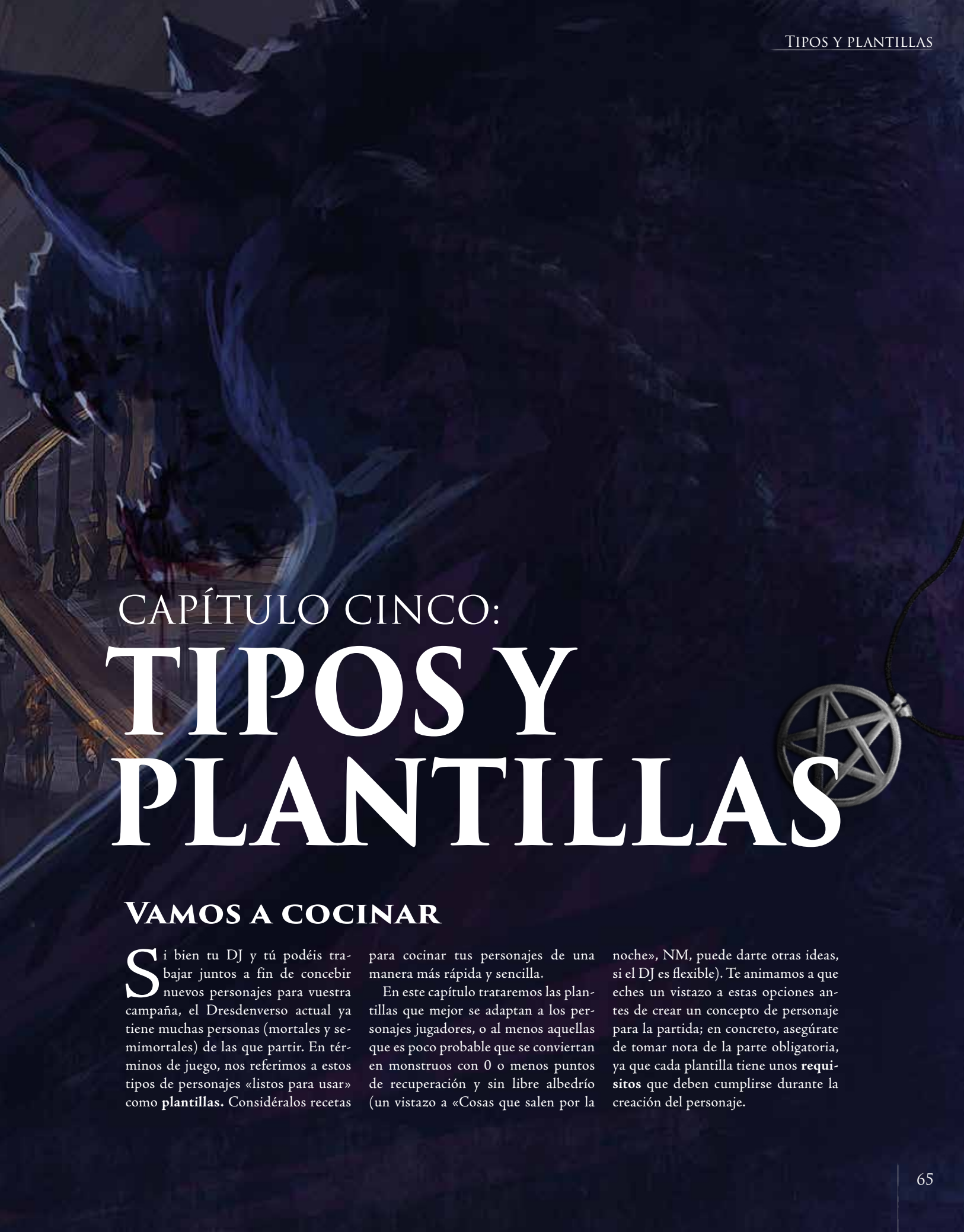
Puede resultar frustrante no haber pensado en algunas habilidades que se usan bastante en combate o para resolver conflictos. Asegúrate de que rellenas al principio (o al menos tomas una decisión sobre ellas) Atletismo, Vigor y Atención. Las habilidades de combate como Armas de Fuego, Armas o Puños pueden ser importantes también.

Las proezas y los poderes sobrenaturales son más difíciles de elegir sobre la marcha que las habilidades. Es útil que el DJ tenga en cuenta el concepto principal del personaje y sugiera una proeza o poder cuando pueda resultar útil, aunque algunas de estas conjeturas ya están hechas gracias a las plantillas de los personajes (página 65). Asegúrate de mantener un control sobre el coste de recuperación de las proezas y poderes.

Normalmente, las proezas proceden de la lista de habilidades con las puntuaciones más altas. Localiza la habilidad en cuestión en «Proezas» (página 133). Cada habilidad está ligada a unos pequeños paquetes de proezas que te pueden ayudar a elegirlas rápidamente. Las proezas tienen un coste de recuperación de 1.

Los poderes sobrenaturales proceden principalmente de las opciones de la plantilla. Cuando escojas poderes, asegúrate de prestar atención a los requisitos y, además, al coste de recuperación: deberás pagar una cantidad de puntos de destino igual al coste de recuperación para seleccionar esa habilidad sobre la marcha. Incluso si compras tus poderes a crédito (página 90), tu tasa de recuperación no puede ser inferior a 1.

No te preocupes por las aparentes contradicciones, como las situaciones en las que escoges una habilidad a un nivel alto después de haber hecho varias tiradas a nivel Mediocre o cuando eliges una proeza o habilidad con las que podías haber resuelto de manera diferente una escena anterior. No hay contradicción alguna. El personaje estaba jugando sus cartas en secreto (Thomas Raith, ¿os suena?) o simplemente tuvo mala suerte y, como en muchas aventuras de ficción, sus habilidades solo importan a partir del punto en que han sido reveladas.



Capítulo cinco: Tipos y plantillas

Vamos a cocinar

Si bien tu DJ y tú podéis trabajar juntos a fin de concebir nuevos personajes para vuestra campaña, el Dresdenverso actual ya tiene muchas personas (mortales y semimortales) de las que partir. En términos de juego, nos referimos a estos tipos de personajes «listos para usar» como **plantillas.** Considéralos recetas para cocinar tus personajes de una manera más rápida y sencilla.

En este capítulo trataremos las plantillas que mejor se adaptan a los personajes jugadores, o al menos aquellas que es poco probable que se conviertan en monstruos con 0 o menos puntos de recuperación y sin libre albedrío (un vistazo a «Cosas que salen por la noche», NM, puede darte otras ideas, si el DJ es flexible). Te animamos a que eches un vistazo a estas opciones antes de crear un concepto de personaje para la partida; en concreto, asegúrate de tomar nota de la parte obligatoria, ya que cada plantilla tiene unos **requisitos** que deben cumplirse durante la creación del personaje.

Anatomía de una plantilla

Piensa en la plantilla como una receta que se desglosa de la siguiente forma:

Descripción: Toda plantilla comienza con una, y te dice lo que puedes hacer con ella.

Requisitos: Los ingredientes, por decirlo así. Es lo que necesitas añadir para hacer el tipo de personaje de la plantilla. Aquí tienes que coger los poderes, aspectos y todo lo que se necesite.

Opciones: Piensa en ellas como formas alternativas de crear una versión de lujo de este tipo de personaje —¿prefieres un donut espolvoreado o un donut relleno?— una vez te hayas ocupado de los requisitos.

Habilidades importantes: Son las habilidades que necesitas tener en cuenta para ser un personaje particularmente efectivo con este tipo de plantilla. En otras palabras, es lo que necesitas para ser un buen donut. Todas las habilidades de la lista se pueden modificar, aunque algunos poderes sobrenaturales afectan a una amplia gama de habilidades.

Coste mínimo de recuperación: Te dice cuál es tu tasa de recuperación según los requisitos para ver si puedes crear un personaje basado en la plantilla. Si tu tasa de recuperación disponible es mayor que el mínimo, puedes. Si es igual o inferior, es demasiado para ti (los DJ deberían prestar atención aquí, tanto en términos de creación de la tasa base de recuperación de los personajes como para diseñar PNJ).

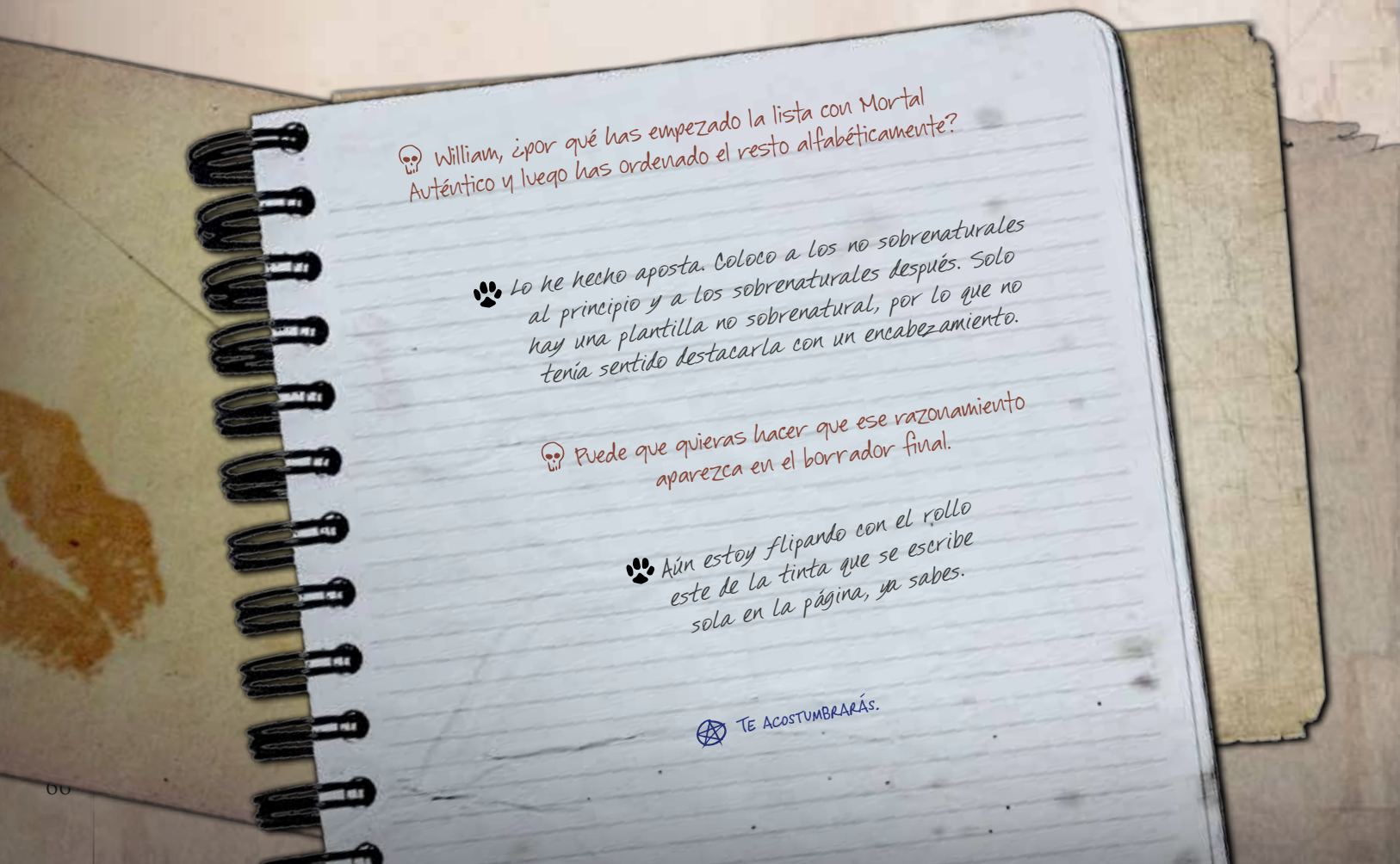
De los casos: Algunos personajes que aparecen en los casos y pueden servir como ejemplos.

Quiero un donut nevadito y con virutas.

Algunas de estas plantillas no serán viables para campañas de cierto poder. Por ejemplo, si tu DJ sitúa la tasa inicial de recuperación de tu campaña en 6, los Hechiceros, Magos y otros tipos de criaturas quedarán excluidos debido a su coste mínimo de recuperación de 6 o más. Una tasa inicial de recuperación de 8 se acomodará a la mayoría de opciones, aunque a duras penas. Asegúrate de hablar con tu DJ sobre el nivel de poder de la partida, especialmente si estás interesado en jugar con un tipo específico de personaje.

Es posible combinar algunas de estas plantillas si puedes permitirte los requisitos de cada una. Sin embargo, sería extraño que estas mezclas funcionaran. No hemos visto a un mago licántropo infectado-de-la-Corte-Roja-changeling-pótamo en los casos de Harry, y tú tampoco lo verás como un personaje con el que puedas jugar. Por una buena razón: acumula todo ese karma mezclado en un solo personaje y estarás cogiendo un tren directo a Villa Recuperación Negativa.

Por otro lado, aunque las opciones que aparecen aquí no son las únicas disponibles del Dresdenverso, representan lo que creemos que son las mejores para los futuros héroes de tu mundo de juego. ¡Disfrútalas!



Mortal Auténtico

Los mortales auténticos son gente ordinaria (¡o mundanamente extraordinaria!) que no tiene nada de sobrenatural, salvo quizá por las compañías que frecuentan o las cosas que han visto. Los mortales auténticos pueden tener cualquier vida (pueden ser policías, médicos, mafiosos, actores, estudiantes y demás). Personas como Karrin Murphy, Waldo Butters y John Marcone son considerados mortales auténticos, al menos hasta que los encontramos por primera vez en los casos de Harry.

Los mortales auténticos necesitan una razón para involucrarse en los sucesos sobrenaturales, ya que carecen de talento sobrenatural. Esta razón puede determinarse antes de empezar o puede aparecer al introducir al personaje en circunstancias desagradables, lo que ocurre bastante a menudo en el Dresdenverso.

Aunque no aportan nada sobrenatural al grupo, los mortales auténticos pueden sorprender con algunos trucos de sus habilidades corrientes y con influencia, conexiones y recursos del «mundo civilizado». Karrin Murphy dispone de los recursos de la unidad de Investigaciones Especiales del Departamento de Policía de Chicago, mientras que Marcone ha estado invirtiendo dinero manchado de sangre para expandir el área de su poder, tanto en asuntos mortales como sobrenaturales.

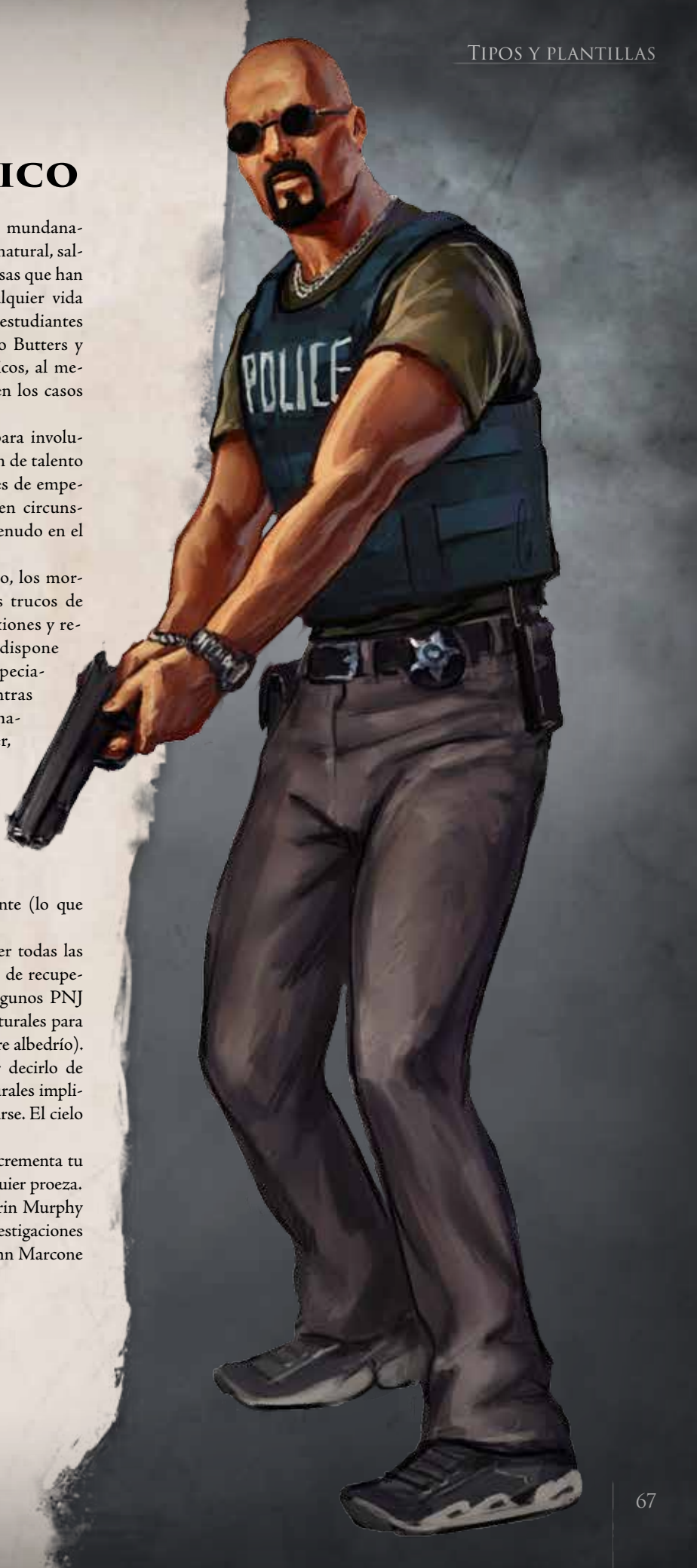
Requisitos: Los mortales auténticos no pueden escoger ningún poder sobrenatural. A cambio de esta restricción tienen una bonificación de +2 a su tasa inicial de recuperación. Si este personaje coge alguna vez un poder sobrenatural, esta bonificación de recuperación desaparece inmediatamente (lo que puede mitigarse quitándose una o dos proezas).

Opciones: Los mortales auténticos pueden coger todas las proezas que puedan permitirse, sin superar la tasa de recuperación de 0. Sin embargo, esto es lo que hacen algunos PNJ mortales (no siempre se necesitan poderes sobrenaturales para corromper a alguien más allá de su capacidad de libre albedrío).

Habilidades importantes: ¡No tienen! (O por decirlo de otra forma, ¡ninguna!). No tener poderes sobrenaturales implica no tener habilidades específicas en las que centrarse. El cielo es el límite.

Coste mínimo de recuperación: –0. Además, incrementa tu tasa inicial de recuperación en 2 antes de coger cualquier proeza.

De los casos: No existe mejor ejemplo que Karrin Murphy (NM), aunque todos los hombres y mujeres de Investigaciones Especiales (NM) merecen mención, al igual que John Marcone (NM) y Waldo Butters (NM).



Si los cronomantes existen, no he oído hablar de ellos.

No podrías haberlo hecho.

No hagas que suene como si estos tíos fueran pesos pluma, Billy. Son especialistas más que generalistas, y sus niveles de poder pueden salirse de la escala. Mortimer Lindquist, un ectomante que conozco, es increíblemente hábil en lo que hace. Algunos de sus trucos son cosas que no creo que ni yo mismo pudiera hacer. Sin embargo, no creo haber oído que a la gente como Mort se la conozca por este nombre.

Sí, pero esta es una forma imparcial de hacerlo. Algunos términos más amplios que he oído —"mago-a-cubierto", "bruja de andar por casa", etc.— pueden parecer despectivos o insultantes.

Punto para ti. Si hay algo en lo que el Consejo Blanco no es mágico es en (je) relaciones públicas.

Correcto. Así es, y está el hecho de lo difícil que resulta pronunciar cosas como "prefiomante".

Adepto Dedicado

Los adeptos dedicados juegan en las ligas menores de los lanzadores de hechizos. Tienen una aptitud muy definida para crear hechizos que practican excluyendo todo lo demás, normalmente porque no captan cosas fuera de su especialización. A veces esto se debe a que los adeptos entienden lo que hacen de forma intuitiva más que por su formación; a veces simplemente es el resultado de un punto ciego místico. Dependiendo de las causas de su especialización, algunos practicantes dedicados pueden formarse en capacidades más amplias para lanzar hechizos, pero pocos lo hacen.

Cada Adepto Dedicado es diferente, con habilidades para lanzar hechizos que se centran en un único tema. Los *cinetomantes* tienen acceso a habilidades de hechizos que se basan en el uso de la fuerza (y, sin entrenamiento, pueden provocar *poltergeists* debido a que su subconsciente escupe poder de forma accidental). Los *piromantes* son una versión fogosa de lo mismo. Los *ectomantes* pueden convocar y hablar con los espíritus y fantasmas, y someter a veces a dichos espíritus a su voluntad. Los *alquimistas* preparan pociones ingeniosas y extrañas. Abre tu diccionario de latín y examina los sufijos —hay toneladas de *-mantes*, y si puedes crear algo mediante la combinación de sufijos, es como si ya existiera en algún lugar. (Parece que hay una *cafeinomante* que lleva una cafetería en Baltimore). Por supuesto, los practicantes dedicados están sujetos al control que ejerce el Consejo Blanco sobre las Leyes de la Magia, como cualquier otro lanzador de hechizos (ver página 205). Su especialización limitada no evita necesariamente que rompan las Leyes de la Magia violando la mente de alguien o nadando en contra de la corriente del tiempo.

Los jugadores deberían estar prevenidos ante el atractivo de una encantadora o un cronomante, ya que

Creando un adepto

Los ingredientes para la mayoría de practicantes son muy similares, pero los resultados pueden variar mucho. Aquí tienes unas pautas rápidas:

Poderes

Los Magos y Hechiceros suelen tener el paquete completo de la auténtica magia: Evocación, Taumaturgia, La Visión, y en algunos casos Constitución de Mago y Ver el Alma. Los Magos a menudo van más allá y escogen algunos refinamientos.

Los practicantes dedicados se centran en una aplicación especial y por ello a menudo terminan con Canalizar, Ritual o ambos. Esto implica una magia mucho más específica, pero aun así siguen siendo grandes oponentes.

Cuando crees un lanzador de hechizos, a menudo los poderes serán similares sin importar qué tipo de lanzador sea (en su configuración reside su variedad). Debes centrarte en configurar estos poderes para darle a tu lanzador su identidad específica. Junto a esos poderes tienes la oportunidad de elegir varias especializaciones y de crear objetos y rutinas.

Habilidades

Gran parte de la esencia y también de la identidad del lanzador depende de las habilidades arcanas elegidas. Es muy difícil, aunque no imposible, crear un lanzador que tenga una puntuación muy alta en la «trinidad del lanzador de hechizos»: Convicción, Disciplina y Saber (aunque puedes optar por crear un lanzador de hechizos que simplemente tenga puntuaciones medias en las tres, un auténtico generalista).

La composición «desequilibrada» de estas tres habilidades, combinada con la configuración de poderes arcanos, es lo que hace único a tu Mago, Hechicero o Adepto Dedicado.

Imagina el enfoque de tu lanzador de hechizos hacia la magia y podrás utilizar estas guías como un indicador para medir sus tres habilidades principales. Una cifra alta o baja (en relación a las otras habilidades, al menos) afectará al tipo de lanzador que es tu personaje:

Convicción alta: Tu lanzador aporta una gran cantidad de poder al grupo. Independientemente de su habilidad para controlarlo, puede hacer mucho daño con las evocaciones.

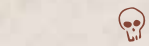
Convicción baja: Tu lanzador está más abajo en la escala de poder, lo que quiere decir que lo suyo es la precisión y la sutileza más que mantener la posición y combatir.

Disciplina alta: Tu lanzador tiene toneladas de autocontrol que puede utilizar para controlar las energías arcanas que genera y dirigir los efectos hacia donde quiere.

Disciplina baja: Tu lanzador tiene menos autocontrol. Sus hechizos suelen envolver su entorno en llamas o hacerlo explotar, y tiene que ser cuidadoso para que no le estallen en la cara.

Sabiduría alta: Tu lanzador tiene sentidos místicos muy afinados. Conoce mucha información sobre el mundo sobrenatural gracias a sus estudios, y puede utilizarla a la hora de componer un buen ritual.

Sabiduría baja: Tu lanzador está distraído por lo mundano, lo que le deja con los sentidos atrofiados. Suele compensar su falta de conocimiento con largas sesiones de investigación o con otras fuentes de ayuda, como Bob, el amigo de Harry.



Para vuestra información, yo puedo pronunciar «prefijomante» de forma guay.

Tú no tienes una lengua con la que trabarte.

Ah, una lengua... ¡Una calavera puede soñar!

puede provocar que los Guardianes decidan que tu cuello tiene una cita con su espada.

Requisitos: Un Adepto Dedicado debe tener un concepto principal que nombre o implique sus habilidades para lanzar hechizos (por ejemplo, «Ectomante obsesionado» o «Cinetomante a sueldo»). Además, debe coger una o ambas de las siguientes habilidades:

- Canalizar (–2) (página 155).
- Ritual (–2) (página 157).

Debe definirse la especialización apropiada para cada habilidad al mismo tiempo que se escoge. (Por favor, lee las descripciones de los poderes para más detalles). Los jugadores que lleven lanzadores de hechizos deberían tomarse algo de tiempo para definir antes de jugar cuál es el que usan más a menudo y cuáles son sus hechizos más practicados. Ve a la página 225 para ver las particularidades.

Opciones: Los Practicantes Dedicados pueden coger La Visión (–1), pero su uso dependerá en su totalidad de la especialización de sus habilidades. Por ejemplo, un *ectomante* con La Visión podrá ver el mundo en términos de sus presencias fantasmales y puede encontrarse viendo muertos todo el tiempo; un piromante puede percibir los poderes y presencias sobrenaturales en forma de llamas de varios colores e intensidad. Lee el cuadro de la página anterior para más información.

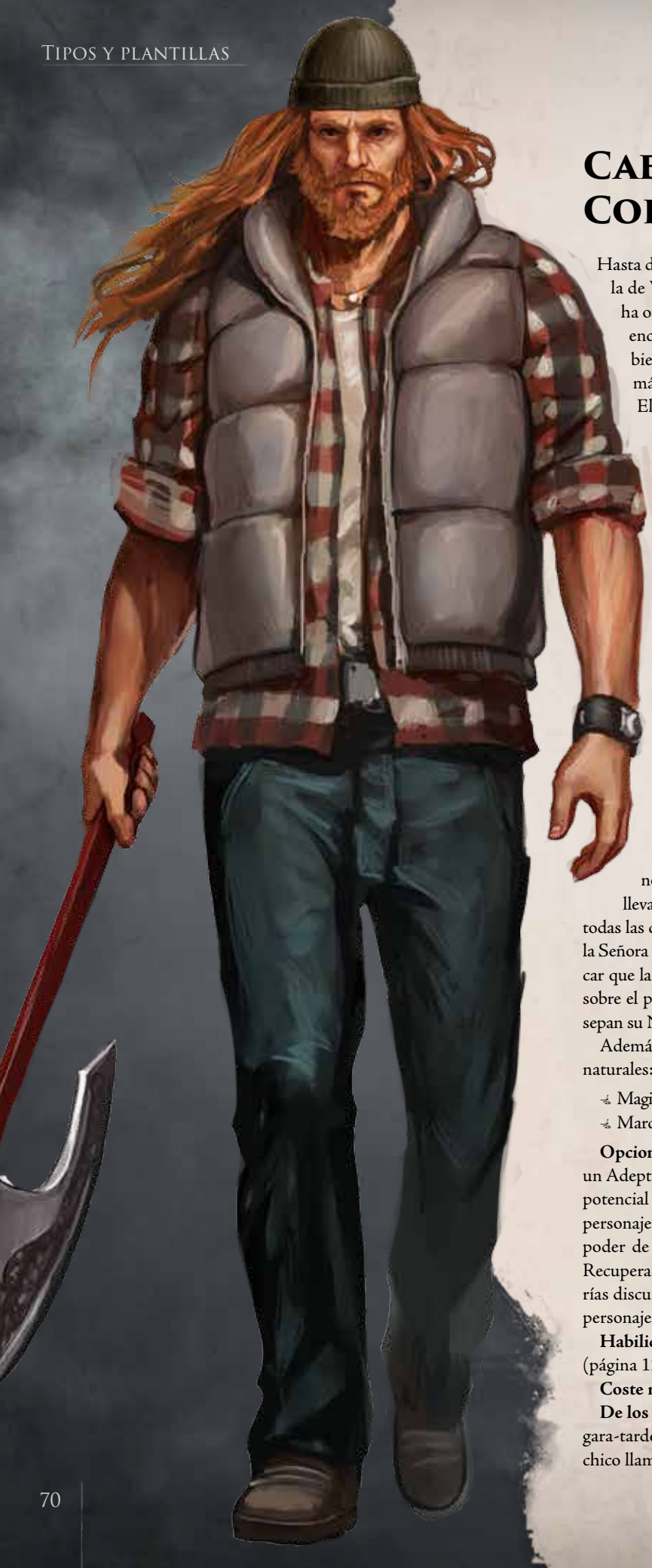
Habilidades importantes: Convicción (página 121), Disciplina (página 122), Saber (página 129).

Coste mínimo de recuperación: –2.

De los casos: Mortimer Lindquist (NM) es el que ha tenido más repercusión.

He encontrado algunas notas que mencionan a cierto chico llamado Binder, pero son casi ilegibles. A mí me parece un adepto dedicado.

Oh, sí, ese tío. Si no vuelvo a cruzarme con él me alegraré mucho.



Caballero de la Corte de las Hadas

Hasta donde sabemos, ambas Cortes de Hadas —la de Invierno y la de Verano— tienen solo un Caballero, un mortal al que se le ha otorgado parte del poder de su patrón en la Corte y se le ha encargado ocuparse de que ciertos intereses de la Corte estén bien representados en el mundo de los mortales y el Nuncamás. En la Corte de Invierno, el cargo no suele durar mucho. El empleo termina solo en caso de muerte.

Aquellos elegidos para ser el Caballero del Invierno y el del Verano no son pesos ligeros, normalmente atraen la atención de las Reinas de las Cortes por su bien desarrollada capacidad sobrenatural. Pero cada uno de ellos está vinculado, en cuerpo y alma, por un profundo impulso de cumplir la palabra de la Reina, la Madre y la Señora de su Corte.

Aun así, la única razón de que estos Caballeros existan es porque poseen algo único entre los miembros de las Cortes de las Hadas: tienen libre albedrío mortal, son capaces de llevar a cabo acciones imposibles para las hadas, que no pueden actuar de otra manera que no esté en consonancia con su naturaleza. Y como tal, se les da mucha más importancia a los Caballeros de la que merecerían por sus (aunque igualmente potentes) poderes sobrenaturales.

Requisitos: Un Caballero de la Corte de las Hadas debe tener un concepto principal que nombre el título y el manto que ha asumido (por ejemplo, «Caballero del Invierno» o «Caballero del Verano»). Dos personajes no pueden llevar el mismo título al mismo tiempo. El aspecto trae consigo todas las constricciones y responsabilidades que la Madre, la Reina y la Señora de esa Corte pongan en tu personaje. También puede implicar que las reinas pueden ocasionalmente ejercer un poder casi total sobre el personaje, para bien o para mal. Es altamente probable que sepan su Nombre Verdadero.

Además, tu personaje debe coger los siguientes poderes sobrenaturales:

- Magia Seelie (–4) (página 159) o Magia Unseelie (–4) (página 159).
- Marcado por el Poder (–1) (página 150).

Opciones: Tienes muchas opciones, como mezclar elementos de un Adepto Dedicado, Hechicero o Mago (toma nota del descuento potencial del coste de la Magia Seelie o Unseelie en este caso). Tu personaje puede llevar un objeto de poder y puede beneficiarse del poder de las Cortes para ejercitar Potencia, Velocidad, Dureza o Recuperación Inhumanas. También puedes coger Glamour. Deberías discutir cualquiera de estas opciones con tu DJ antes de que tu personaje las coja (¡y vigila esos costes de recuperación!).

Habilidades importantes: Convicción (página 121), Disciplina (página 122).

Coste mínimo de recuperación: –5.

De los casos: El postrer Ronald Reuel (NM) y desearía-que-llegara-tarde Lloyd Slate (NM). El actual Caballero del Verano es un chico llamado Fix (NM).

William, solo como apunte, hay algunos cambiaformas que sí son sobrenaturales o mágicos de forma innata.

Cambiaformas

En el Dresdenverso abundan los cambiaformas de todo tipo (muchos, no humanos). Algunos humanos han aprendido (o sencillamente han nacido con la capacidad) a adoptar la forma de una bestia; cuando se trata de un lobo, los llamamos hombres lobo, pero hay muchos otros cambiaformas. El animal en cuestión no es sobrenatural o mágico de forma innata (aparte del hecho de que tiene un intelecto humano dando vueltas por su coco), pero con algo de práctica, el cambiaformas puede utilizarlo tan fácilmente como usa su forma humana, dentro de los límites de lo que ese animal puede hacer. A diferencia de los licántropos, los *loup-garoux* y algún otro tipo de cambiante, la mayoría de los cambiaformas tiene un completo control sobre su cambio. Aquí no hay ningún asunto relacionado con la luna llena.

Requisitos: Un cambiaformas debe tener un concepto principal que indique —ya sea de forma hereditaria o por elección— que es un cambiante, capaz de tomar la forma de un animal (por ejemplo, «Hombre lobo en lucha contra el crimen» u «Hombre cabra listillo»). Se debe especificar el tipo de animal en el momento de crear al personaje.

Además, debe coger los siguientes poderes sobrenaturales:

- Cambio a Bestia (–1) (página 145).
- Ecos de la Bestia (–1) (página 164).
- Forma Humana (+1) (página 148).
- Merece la pena destinar al menos dos puntos de recuperación en las habilidades opcionales que aparecen más adelante.

¡Es verdad! ¡Los hombres cabra existen! Aunque la verdad sea dicha, Harry es más listillo que muchos de ellos.

Oye, ¡ya vale!

La capacidad de Cambio a Bestia permite al jugador reestructurar sus aptitudes cuando esté en forma animal. Esta segunda configuración de habilidades debería esbozarse antes de comenzar la partida. Ve a la página 145 para más detalles.

Opciones: El personaje puede coger una o dos de las siguientes habilidades: Recuperación Inhumana (–2) (página 154), Velocidad Inhumana (–2) (página 169), Potencia Inhumana (–2) (página 163) o Dureza Inhumana (–2) (página 153), siempre que estas habilidades estén en sintonía con la forma animal que adopte. De manera similar, las habilidades pueden elegirse de la categoría de rasgos de criatura (página 164) o de la categoría de capacidades menores (página 149) si se puede demostrar que forman parte de las ventajas naturales de la criatura.

Así, un hombre lobo podría tener:

- Velocidad Inhumana (–2) (página 169).
- Potencia Inhumana (–2) (página 163).
- Garras (–1) (página 164).
- Instintos de Manada (–1) (página 165).

Un hombre cuervo (si existe tal cosa) podría tener:

- Tamaño Diminuto (–1) (página 166).
- Velocidad Inhumana (–2) (página 169).
- Alas (–1) (página 164).

Tu DJ y tú deberíais trabajar juntos para determinar qué ventajas tiene la forma animal elegida. Ten en cuenta que algunas ventajas ya están expresadas gracias a la reconfiguración de habilidades de Cambio a Bestia; si un animal es más resistente o letal, esto se refleja aumentando la Resistencia del personaje o su habilidad Puños como parte de su Cambio a Bestia, en lugar de adquirir Dureza Inhumana, etcétera. De manera similar, los sentidos mejorados de los que disfruta la criatura están incluidos en Ecos de la Bestia (y trasladados a la forma humana). Si aún así no te parece suficiente, coge una o dos proezas (página 133) que encajen en los efectos secundarios y en los beneficios de la bestia elegida.

Habilidades importantes: Varían, ya que Cambio a Bestia permite reconfigurar las habilidades.

Coste mínimo de recuperación: –3, aunque a menudo cuesta algunos puntos más; como hemos dicho, los hombres lobo tienen –6 o –7.

De los casos: Will (NM) y Georgia Borden (NM) de los Alfas (NM), entre otros.

¿No deberías añadir Instintos de Bandada (–1) aquí, William?

¿Eh?

Bob está obsesionado con la semántica. El sustantivo sería "bandada de cuervos".

Escucha a un hombre Lobo

El mecanismo sobrenatural por el cual un cambiaformas adopta la forma de un animal varía. Harry Dresden compara lo que hacemos mis amigos y yo cuando nos convertimos en lobos con el lanzamiento de un hechizo específico, pero creo que es porque al lanzador de hechizos todo le parecen conjuros. He visto a Harry hacer magia y no me parece lo mismo (no realmente).

Para mí es como tener un interruptor detrás de mi cerebro. Cuando lo enciendo, mi cuerpo se optimiza. Mi mente todavía está aquí —todavía sé quién soy y eso—, pero mis prioridades cambian un poco. Mis sentidos y mi cuerpo se preparan para la caza. Esto es por lo que (y como) los Alfas están reconquistando su rincón de Chicago de la noche.

El ejemplo del hombre cuervo me recuerda, William, que los cambiaformas que pueden cambiar tanto su masa son una especie muy rara. Si cambian a algo más pequeño, deben almacenar parte de su masa e intelecto en el Nuncamás para poder recuperarlo cuando vuelven a su forma. Si cambian a algo mayor, pueden adquirir masa extra de ectoplasma, así que en ese sentido crecer es más fácil que empequeñecer.

Sí, creo que recuerdo haber visto algo sobre eso. Aún así, pensamos que sería más divertido para la gente si simplemente les permitíamos elegir formas mayores o menores siempre que consiguieran los puntos para hacerlo. Y todo el tema de almacenar partes en el Nuncamás está plagado de ganchos para historias.

Campeón de Dios

Los Campeones de Dios se encuentran entre los más raros de los mortales, llamados a las armas por el Todopoderoso (en uno de sus muchos disfraces posibles) para enfrentarse a la oscuridad y hacerla retroceder con la fuerza y la luz de su fe. Son muy escasos, normalmente se limitan a tres Caballeros de la Cruz. (Afortunadamente para este juego, hay unos cuantos fieles más en la forma de Creyentes Auténticos, página 76).

En el mundo de tu campaña puede haber más gente aparte de los Caballeros de la Cruz que puedan llamarse Campeones de Dios. Habla con el DJ sobre cualquier idea que tengas sobre este tema.

Requisitos: Los Campeones de Dios deben tener un concepto principal que esté en consonancia con su naturaleza de auténtico guerrero sagrado. Dicho aspecto (por ejemplo, «Caballero de la Cruz») proporcionará muchas oportunidades de invocarlo, pero también conlleva el peso de las responsabilidades y códigos de comportamiento que se esperan de estos hombres y mujeres de fe.

Los Campeones de Dios deben tener una puntuación aceptablemente alta en Convicción (se recomienda Grande o superior). Además, los Campeones de Dios deben coger los siguientes poderes sobrenaturales:

- Bendice esta Casa (–1) (página 154).
- Guía mi Mano (–1) (página 155).
- Toque Sagrado (–1) (página 155).
- Rectitud (–2) (página 155).

Opciones: Los Caballeros de la Cruz llevan una de las Espadas de la Cruz además de todo lo anterior:

- Espada de la Cruz (–3) (objeto de poder ya construido) (página 160).

Habilidades importantes: Convicción (página 121), por no mencionar algunas habilidades de combate.

Coste mínimo de recuperación: –5.

De los casos: Michael (NM), Shiro (NM), Sanya (NM).

Ya podría haber más Michael Carpenters por el mundo.

Changeling

Los Changeling son personas mitad humanas mitad feéricas que, al menos por el momento, aún viven su vida como mortales. Pero ante cada Changeling, cada día, aparece la Decisión, una cuchilla que separa su naturaleza mortal de su naturaleza feérica. Cada vez que hacen uso de las habilidades de su sangre feérica están más cerca de convertirse en hadas totalmente.

En términos de juego, esto implica que cada vez que un Changeling consigue nuevos poderes, su cuerpo cambia hacia una apariencia más feérica en consonancia con la de sus parientes hadas (cuernos que crecen de repente o pezuñas y cosas así). Al final, demasiadas transformaciones desembocarán en la imposibilidad de aferrarse a su mortalidad, y el personaje se convertirá en hada (a menudo convirtiéndose en PNJ cuando su poder supere su recuperación).

Justo antes de esta decisión final, el personaje tiene la opción —utilizando lo que le queda de su libre albedrío— de tomar la otra Decisión para convertirse en simple mortal. Hacerlo implica dejar a un lado todas las habilidades feéricas (en esencia, cambiar la plantilla de Changeling por la de Mortal Auténtico). Cuando se toma esta Decisión, es permanente y no hay vuelta atrás.

Requisitos: Un Changeling debe tener un concepto principal que indique su parentesco con las hadas (por ejemplo, «Changeling de sangre de ogro» o «Herencia mitad duendecillo»). Este aspecto trae consigo parte del bagaje de las hadas —vulnerabilidad al hierro frío, intercambio de regalos sobrenaturales vinculantes y otras cosas como pactos, etcétera—, dejándolo listo para forzarlo. Si aceptas que te fuercen un aspecto, esto puede incluso hacer que tu personaje tenga que coger otra de sus habilidades feéricas.

Date cuenta de que las vulnerabilidades feéricas implican que, incluso si tu personaje adquiere alguna forma de resistencia o curación paranormal, esas habilidades no lo protegerán contra ataques e instrumentos que tengan ventaja sobre estas vulnerabilidades.

Opciones: Durante la creación del personaje, tú y tu DJ debéis elaborar un conjunto de poderes sobrenaturales que el personaje pueda haber heredado de sus parientes hadas (normalmente mirando la lista de requisitos y de las opciones para la plantilla adecuada de hada en «Cosas que salen por la noche»). Si quieres que sea un misterio, tu DJ puede determinar esta lista en secreto y revelarla paulatinamente según tu personaje se acerque a su Decisión.

A pesar de todo, puedes añadir cualquier habilidad de esta lista a tu hoja de personaje en cualquier momento de la partida, reduciendo los actuales puntos de destino y tu recuperación como indica el coste de la habilidad. Una vez que lo hagas, no hay «vuelta atrás», salvo que por la Decisión te conviertas en mortal (como hemos explicado). Si coger otra habilidad reduce la recuperación de tu personaje a 0 o tiene todos los requisitos de un hada, la Decisión del Changeling ya está tomada y se convertirá completamente en hada, nunca será mortal de nuevo y esatará totalmente sujeto a la voluntad de las Cortes de las Hadas.

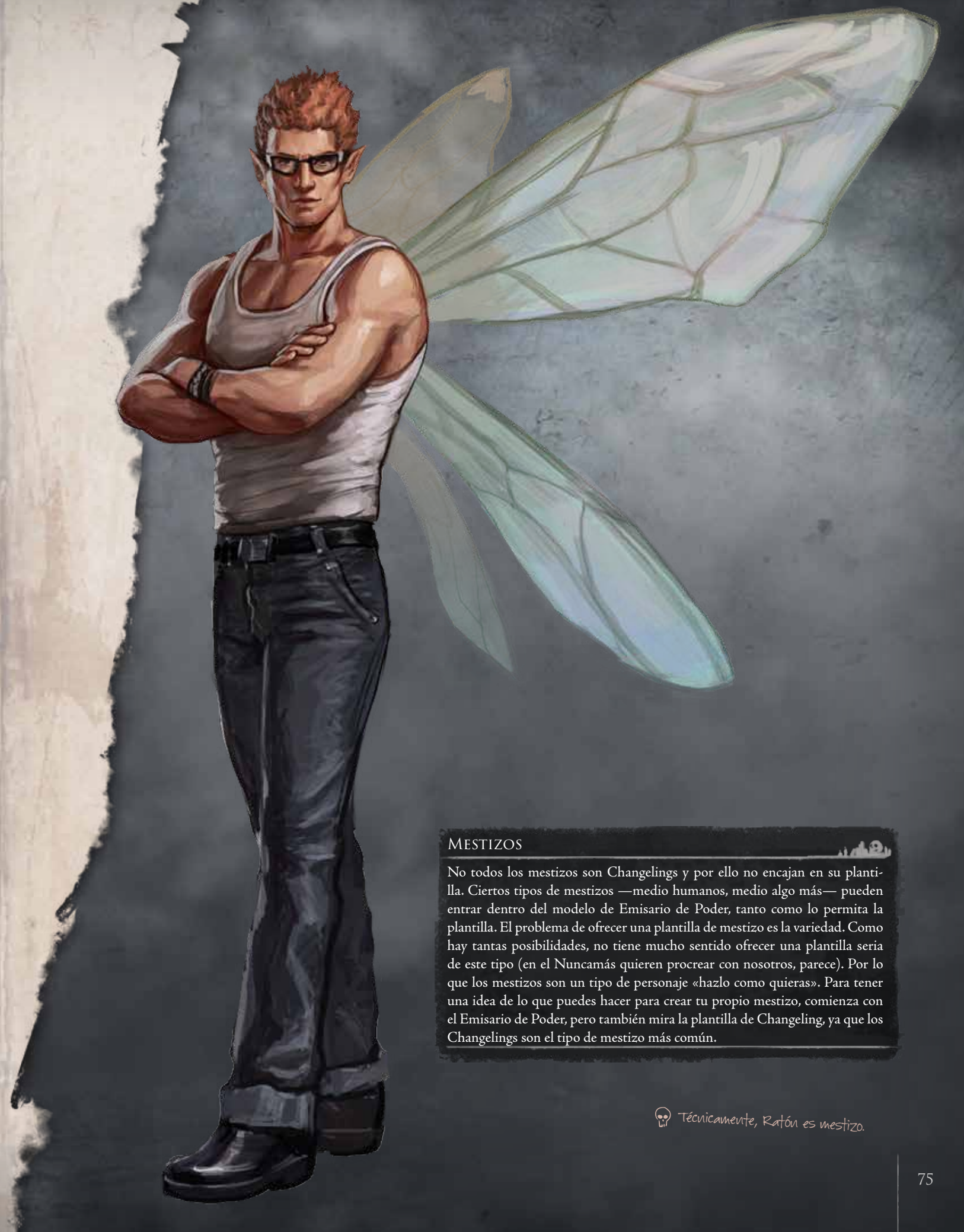
Las habilidades de un Changeling incluyen, aunque no están necesariamente limitadas a:

- Velocidad Inhumana, Sobrenatural o Mítica (variable) (página 169), Potencia (variable) (página 163), Dureza (variable) (página 152), o Recuperación (variable) (página 152).
- Inmunidad Física (variable) (página 153).
- Glamour (–2) (página 159).
- Magia Seelie (–4) (página 159) o Magia Unseelie (–4) (página 159).
- Rasgos físicos como Alas (–1) (página 164), Garras (–1) (página 164), Tamaño Diminuto (–1) (página 166), o Tamaño Gigantesco (–2) (página 166).

Habilidades importantes: Ninguna es obligatoria. Varían según las opciones elegidas.

Coste mínimo de recuperación: –0. El coste total para los Changelings depende enteramente del punto de la Decisión en que se encuentre al principio del juego y esto cambiará durante el curso de la partida (ese es el objetivo).

De los casos: Los Changelings del caso de *El caballero*, aunque todos han desaparecido, muerto o tomado su Decisión: Ace (NM), Fix (NM), Lily (NM) y Meryl (NM).



Mestizos

No todos los mestizos son Changelings y por ello no encajan en su plantilla. Ciertos tipos de mestizos —medio humanos, medio algo más— pueden entrar dentro del modelo de Emisario de Poder, tanto como lo permita la plantilla. El problema de ofrecer una plantilla de mestizo es la variedad. Como hay tantas posibilidades, no tiene mucho sentido ofrecer una plantilla seria de este tipo (en el Nuncamás quieren procrear con nosotros, parece). Por lo que los mestizos son un tipo de personaje «hazlo como quieras». Para tener una idea de lo que puedes hacer para crear tu propio mestizo, comienza con el Emisario de Poder, pero también mira la plantilla de Changeling, ya que los Changelings son el tipo de mestizo más común.

Técnicamente, Ratón es mestizo.

Creyente Auténtico

La fe tiene poder en el Dresdenverso, donde la fuerza de tu creencia puede hacer retroceder a las tinieblas cuando se focaliza adecuadamente. Hay mortales especiales entre nosotros cuyas creencias son tan fuertes que entran en el terreno de los poderes sobrenaturales. A estos mortales se les llama creyentes auténticos, a falta de un término mejor.

En los casos extremos, los creyentes auténticos se encuentran entre aquellos llamados a la acción por un poder superior (y se les representa mejor con la plantilla de Campeón de Dios, en la página 73). Pero además de eso, estos hombres y mujeres de fe aún pueden detener a las criaturas del Nuncamás, por lo que la fuerza de sus convicciones es una energía sobrenatural palpable.

Requisitos: Un creyente auténtico debe tener un concepto principal que hable de la fuerza de su fe perdurable en un poder superior o similar (por ejemplo, «Hombre de Dios» o «Monja zen»). En resumen, una creencia en algo poderoso que afirme que hay vida más allá de uno mismo. Se recomienda tener alta la habilidad de Convicción (Grande o superior).

Además, los creyentes auténticos deben coger los siguientes poderes sobrenaturales:

- Bendice esta Casa (–1) (página 154).
- Guía mi Mano (–1) (página 155).

Opciones: Los creyentes auténticos pueden tener también Rectitud (–2) (página 155), y algunos pueden incluso llevar alguna reliquia sagrada, lo que les garantiza un objeto de poder (página 160) personalizado, si el DJ está de acuerdo.

Habilidades importantes: Convicción (página 121).

Coste mínimo de recuperación: –2.

De los casos: El padre Forthill (NM).

Coloco aquí al padre Forthill porque aunque no sea un Blande-espadas de los Caballeros de la Cruz, es alguien que te gustaría que estuviera a tu lado cuando los demonios llamen a la puerta.

Las personas con el poder de la auténtica fe son pocas y están distanciadas, y su fe está siempre enraizada en un poder mayor que es, en algunas cuestiones, desconocido. Murphy puede tener una gran y perdurable fe en la ley, pero la ley es algo conocido (no tiene ningún tipo de magia en ese sentido). Las diferentes manifestaciones de Dios son otro tema. Supongo que de alguna forma es más un tipo de Magia Patrocinada, más limitada y específica en algunos sentidos, pero increíblemente poderosa en tiempos de necesidad.

Emisario de Poder

Billy, hazme un favor y para de inventar problemas que aún no tengo.

En realidad tiene su mérito.

¡Eso también va por ti, Bob!

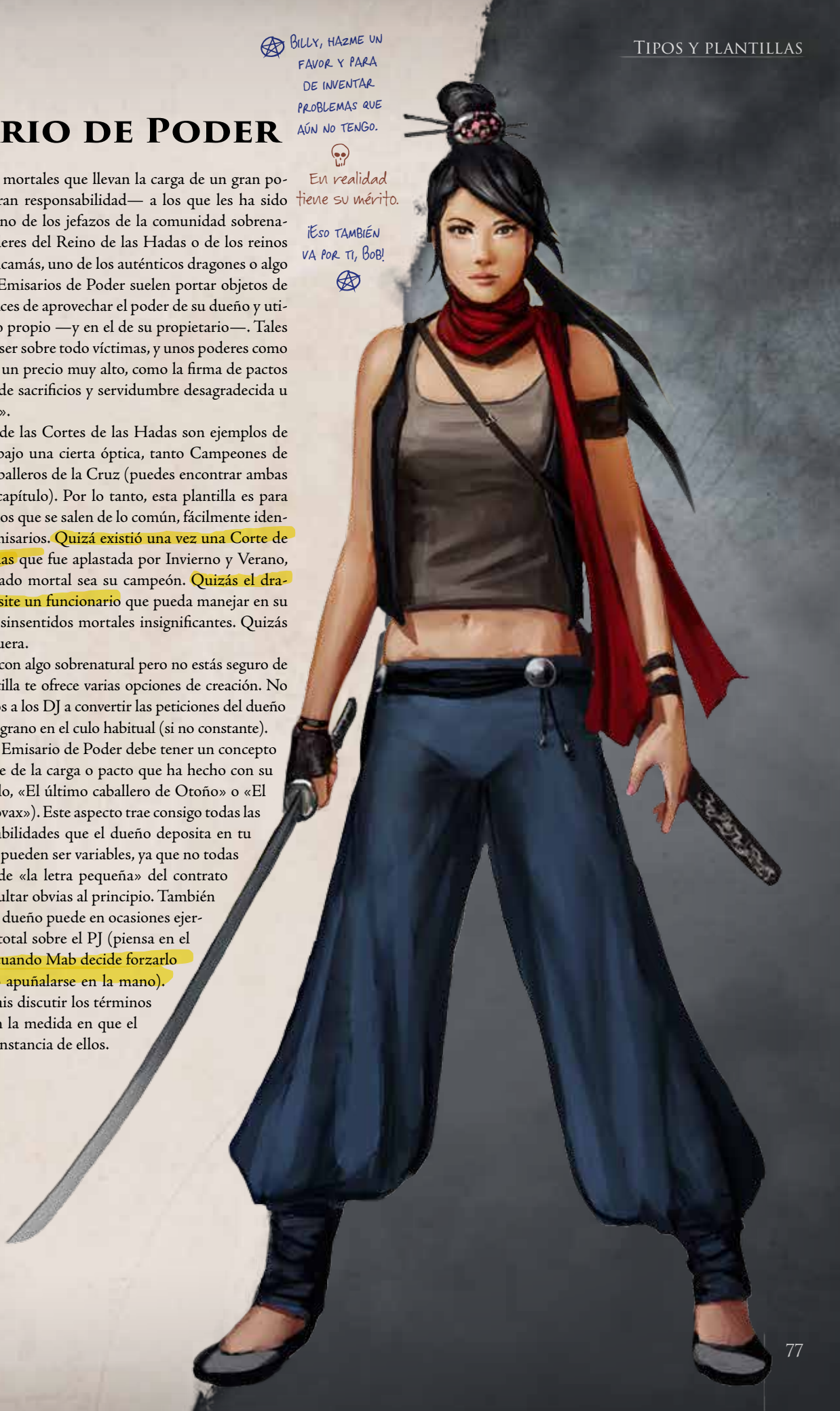
Los emisarios son mortales que llevan la carga de un gran poder —y de una gran responsabilidad— a los que les ha sido otorgado por alguno de los jefazos de la comunidad sobrenatural: grandes poderes del Reino de las Hadas o de los reinos exteriores del Nuncamás, uno de los auténticos dragones o algo más extraño. Los Emisarios de Poder suelen portar objetos de gran potencia capaces de aprovechar el poder de su dueño y utilizarlo en beneficio propio —y en el de su propietario—. Tales campeones suelen ser sobre todo víctimas, y unos poderes como los suyos incluyen un precio muy alto, como la firma de pactos oscuros, una vida de sacrificios y servidumbre desagradecida u otras «nimiedades».

Los Caballeros de las Cortes de las Hadas son ejemplos de esto, ya que son, bajo una cierta óptica, tanto Campeones de Dios como los Caballeros de la Cruz (puedes encontrar ambas plantillas en este capítulo). Por lo tanto, esta plantilla es para los casos atípicos, los que se salen de lo común, fácilmente identificables como Emisarios. Quizá existió una vez una Corte de Otoño de las Hadas que fue aplastada por Invierno y Verano, y algún desventurado mortal sea su campeón. Quizás el dragón Ferrovax necesite un funcionario que pueda manejar en su nombre todos los sinsentidos mortales insignificantes. Quizás hay algo más ahí fuera.

Si quieres jugar con algo sobrenatural pero no estás seguro de con qué, esta plantilla te ofrece varias opciones de creación. No obstante, animamos a los DJ a convertir las peticiones del dueño del emisario en un grano en el culo habitual (si no constante).

Requisitos: Un Emisario de Poder debe tener un concepto principal que hable de la carga o pacto que ha hecho con su dueño (por ejemplo, «El último caballero de Otoño» o «El lameculos de Ferrovax»). Este aspecto trae consigo todas las críticas y responsabilidades que el dueño deposita en tu personaje. A veces pueden ser variables, ya que no todas las implicaciones de «la letra pequeña» del contrato tienen por qué resultar obvias al principio. También quiere decir que el dueño puede en ocasiones ejercer un poder casi total sobre el PJ (piensa en el aprieto de Harry cuando Mab decide forzarlo a hacer algo como apuñalarse en la mano). Tú y tu DJ deberíais discutir los términos de este acuerdo en la medida en que el personaje tenga constancia de ellos.

Gracias por recordármelo.



Además, el emisario debe coger Marcado por el Poder (–1) (página 150), aunque puede haber excepciones por razones del concepto.

Opciones: No hay dos emisarios iguales. Muchas de las habilidades de «Poderes sobrenaturales» (página 143) están disponibles siempre que puedas permitirte el coste de recuperación y que encajen en el tema y en la naturaleza del dueño sobrenatural del emisario (si el dueño es un misterio para el personaje, los poderes escogidos deben ofrecer una pista). A menudo algunos de estos poderes están contenidos en esencia dentro de un objeto de poder (página 160). También puede que quieras echarle un vistazo a la opción de la Magia Patrocinada (página 156). Si escoges algunas habilidades para lanzar hechizos, asegúrate de mirar «Creando un Adepto», en la página 68.

Habilidades importantes: Varían dependiendo de los poderes sobrenaturales y de las opciones elegidas.

Coste mínimo de recuperación: –1.

De los casos: Es difícil poner un ejemplo que no esté representado ya por otro tipo de plantilla (el Campeón de Dios y los Caballeros de las Cortes de las Hadas son tipos específicos). Pero el hecho es que este tipo de individuos debe existir en el paisaje sobrenatural.

Billy, ¿no podría Vittorio Malvora valer como Emisario de Poder en el caso El trono blanco?

Posiblemente, pero ya tendría una plantilla de Vampiro de la Corte Blanca, así que pensé que sería confuso como ejemplo.

La vida real no siempre encaja en cajitas pequeñas y perfectas.

Hechicero

«Hechicero» es un término casi peyorativo que muchos del Consejo Blanco utilizan para describir al espectro completo de adeptos generales de la magia que no tienen las líneas de sangre, el acceso, los recursos, ni la formación de un Mago del Consejo Blanco. La burla tiene quizá algo de mérito, ya que estos adeptos versátiles suelen ser autodidactas o, seamos sinceros, gente que trastea con las zonas grises de la magia, cuando no directamente negras, para avanzar más deprisa. Esta flexibilidad moral tan frecuente se convierte en terreno resbaladizo en poco tiempo. Victor Sells del caso de *Tormenta* es un ejemplo de un hechicero que se ha adentrado demasiado en la oscuridad como para volver con el alma intacta.

Como tales, los hechiceros o son conocidos por el Consejo Blanco y caminan por la cuerda floja o tienden a esconderse de ellos (o al menos esconden sus talentos) para evitar atraer a los Guardianes. Los PJ pueden ser de cualquier tipo, pero aun así, no pueden ignorar a los Guardianes.

En realidad tampoco se puede ignorar a los propios hechiceros. Aunque no sean magos, pueden ser sutiles, se enfadan rápidamente y todo eso. Tienen una increíble flexibilidad para la hechicería; aunque es muy raro encontrar a uno que sea un gran experto en magia, pueden especializarse en algunos campos y, en un aprieto, sacar todo el rango de evocación y de lanzamientos taumatúrgicos. Y aunque en parte están vigilados por el Consejo Blanco, no son parte del club; su falta de proximidad implica que en ocasiones pueden librarse después de hacer algo por lo que el Consejo no estaría muy contento.

Para muchos hechiceros, la falta de acceso a los recursos del Consejo Blanco es un pequeño precio que pagar a cambio de la libertad. Y mientras tengan la cabeza agachada (y la nariz limpia), a los hechiceros se les cuenta entre los mayores jugadores en el lado mortal de los quehaceres sobrenaturales.

Requisitos: Un hechicero debe tener un concepto principal que exprese su naturaleza como agente libre lanzador de hechizos (por ejemplo, «Policía hechicero» o «Hechicero trovador»). Además, el personaje debe coger los siguientes poderes sobrenaturales:

- Evocación (–3) (página 156).
- Taumaturgia (–3) (página 158).

Ve a las descripciones de poderes para más detalles. Los jugadores que lleven personajes lanzadores de hechizos deberían dedicarle algún tiempo a elaborar antes de la partida los hechizos que van a utilizar más a menudo. Ve a la página 217 para ver más detalles.

Opciones: Casi todos los hechiceros también cogen La Visión (–1) (sin ella se podría considerar que «van a ciegas»). Los hechiceros con un pasado oscuro (pero afortunadamente en la senda de la redención) puede que necesiten coger una o dos proezas de Rompeleyes (página 158).

Los hechiceros pueden coger Refinamiento (–1) una vez por cada habilidad de hechizos (una por Taumaturgia, una por Evocación), pero no pueden adquirirla más de una vez por habilidad. Es todo lo lejos que se puede llegar sin ser un mago completo. Ve a «Creando un Adepto» en la página 68 para más información.

Habilidades importantes: Convicción (página 121), Disciplina (página 122), Saber (página 129).

Coste mínimo de recuperación: –6.

De los casos: Puede que Victor Sells (NM) sea el mejor ejemplo. Básicamente autodidacta, completamente peligroso.

Por lo que sé, el término se utiliza con flexibilidad. Normalmente implica a alguien con algún talento mágico que lo utiliza únicamente con fines destructivos, pero cada persona tiene su propia idea de lo que significa cuando lo utiliza.

"Básicamente" está bien. Mejor que "totalmente".

Técnicamente es correcto decir que los hechiceros conocidos caminan por la cuerda floja o terminan muertos, pero a muchos adeptos con buen comportamiento se les llama "talentos menores" mientras que a los que han empezado a patinar se les apoda "hechiceros".

En este juego, un Talento Menor tiene un único poder, un Adepto Dedicado tiene una habilidad mágica limitada y un Hechicero tiene una aptitud mágica más flexible.

Tú hablas del juego, yo te hablo de la vida real.

Cuando la víctima es alguien que amas, te destroza el corazón

Infectado de la Corte Roja

Los vampiros de la Corte Roja —cosas asquerosas parecidas a murciélagos que viven bajo una máscara de carne aparentemente humana (y casi siempre hermosa), babean un adictivo veneno narcótico y se alimentan de sangre— pueden infectar a los humanos, poniéndolos en el inevitable camino de acabar convirtiéndose en vampiros de la Corte Roja. Estos individuos infectados poseen algunas de las capacidades de los monstruos que los mordieron, al menos a un nivel de «universitario *junior*».

Pero estas víctimas no se han convertido —no han renunciado a su humanidad— todavía. No hasta que maten, lo que suele ocurrir pronto, ya que los atrapa una incontrolable ansia de sangre. Aun así, es casi incontrolable. Con la dosis correcta de disciplina y teniendo cuidado de elegir el tipo de situaciones en las que se involucran, estas víctimas pueden resistir, al menos durante algún tiempo.

Si son particularmente afortunados, pueden encontrar su camino hacia la Hermandad de San Gil (NM), una organización secreta dedicada a destruir la Corte Roja. La Hermandad ha creado medios extraordinarios para controlar las ansias vampíricas a través del uso de tatuajes mágicos que suelen ser invisibles, pero que brillan en color rojo cuando el ansia comienza a dominarlos. Pueden ayudar a mantener el control.

Hay que resaltar que, sin los tatuajes de San Gil, un personaje infectado que utilice sus habilidades sobrenaturales se sentirá exhausto rápidamente y sin poder utilizar sus poderes derivados de la infección —a punto de convertirse de una vez por todas—. Por otro lado, la Hermandad puede exigir mucho de sus miembros; no tatúa a alguien a la ligera.

Requisitos: Un Infectado de la Corte Roja debe tener un concepto principal que indique su estatus de infectado (por ejemplo, «Gato infectado del murciélago recela» o «Infectado insurgente»). Este aspecto puede forzarse para infligir en el personaje una versión diluida de las debilidades de la Corte Roja (aversión a los objetos sagrados y la luz del sol y, cuando ejerza sus poderes, pueden incluso hacerle daño). Por otro lado, esto puede ayudarle también a resistir sus ansias vampíricas cuando no esté utilizando sus poderes. Además, el personaje infectado debe coger lo siguiente:

- Saliva Adictiva (–1) (página 165).
- Chupasangre (–1) (página 167).
- Dependencia Alimenticia (–1) (página 167), que afectará a las habilidades que vienen a continuación:
- Al menos una de: Recuperación Inhumana (–2) (página 154), Velocidad Inhumana (–2) (página 169), Potencia Inhumana (–2) (página 163), Resistencia Inhumana (–2) (página 154), Dureza Inhumana (–2) (página 153).
- Si en algún momento el personaje mata a otro humano y bebe su sangre, deberá «ascender» inmediatamente a Vampiro de la Corte Roja (NM). Esto convierte al personaje en PNJ, y en uno malvado, por cierto.

Para las habilidades de Recuperación y Dureza no está claro hasta qué punto se aplica la Debilidad (página 152). Esto a menudo implica cosas sagradas, y en algunos casos puede incluir la luz del sol. Produce un valor de Debilidad que va de 0 a +2, dependiendo del grado de las habilidades y de la amplitud de la Debilidad.

Opciones: Las habilidades opcionales además de las enunciadas más arriba incluyen:

- Tatuajes de San Gil (–2) (página 168).
- Manto de Sombras (–1) (página 150).

¿Cosas sagradas? Es un término técnico.

Habilidades importantes: Puños (página 127), Engañar (página 123), Disciplina (página 122).

Coste mínimo de recuperación: –3.

De los casos: Susan Rodríguez (NM) y su aliado Martin (NM).

Algunos creen que la licantropía explica las historias de los berserkers vikingos.

Licántropo

Vamos a dejarlo claro: los licántropos no son hombres lobo, aunque compartan algunos rasgos comunes. Mientras que los hombres lobo cambian sus cuerpos, los licántropos cambian solo sus mentes, alineando sus pensamientos y sentidos con los de una bestia. Aunque no es tan terrorífico como un hombre convirtiéndose en lobo justo enfrente de ti (al menos al principio), pueden perturbarte de forma desagradable. Añádele a esto el hecho de que una manada de licántropos tiene la ventaja de compartir una mente de colmena, y ya tienes a unos auténticos cabrones.

Así pues, ¿qué impide que los licántropos conquisten el mundo? Bueno, para empezar, tienen algunos problemas de temperamento. Las bestias no suelen llevar demasiado bien los gobiernos. Aparte, la mayoría de sus poderes no suelen funcionar más de cinco días al mes: comenzando dos días antes de la luna llena y terminando dos días después.

Por ello, los jugadores pueden encontrarse con que jugar con un licántropo puede ser bastante frustrante (tener acceso al máximo de su poder solo cinco días de cada veintiocho puede no ser divertido para algunos). Cuando se encuentre con un PJ licántropo, el DJ deberá considerar lo cerca de la luna llena que quiere jugar su historia y, si quiere, las restricciones que tendrá la Forma Humana (Cambio Involuntario). Sin embargo, decidir que la luna llena no está próxima puede servir para forzar el aspecto cada vez que sea relevante.

Requisitos: Un licántropo debe tener un concepto principal que haga referencia a su naturaleza de tío bestia con mente cambiante (por ejemplo, «Motorista licántropo»).

Además, el licántropo debe tener los siguientes poderes sobrenaturales; estos están siempre disponibles para los licántropos, aunque no esté cerca la luna llena:

- Instintos de Manada (–1) (página 165).
- Ecos de la Bestia (–1) (página 164).
- Forma Humana (Cambio Involuntario) (+2) (página 149).

El licántropo también debe coger:

- Potencia Inhumana (–2) (página 163).
- Recuperación Inhumana (–2) (página 153).

Este conjunto de habilidades se ve afectado por el cambio de la Forma Humana y solo está disponible cuando se acerca la luna llena. Algunos conceptos de licántropos (particularmente los que no derivan de los lobos) pueden no requerir todas estas habilidades, o pueden proporcionar un conjunto diferente de habilidades durante un periodo de tiempo o bajo circunstancias específicas. Si estás interesado en cualquiera de estas posibilidades, coméntalas con tu DJ.

Opciones: Ninguna.

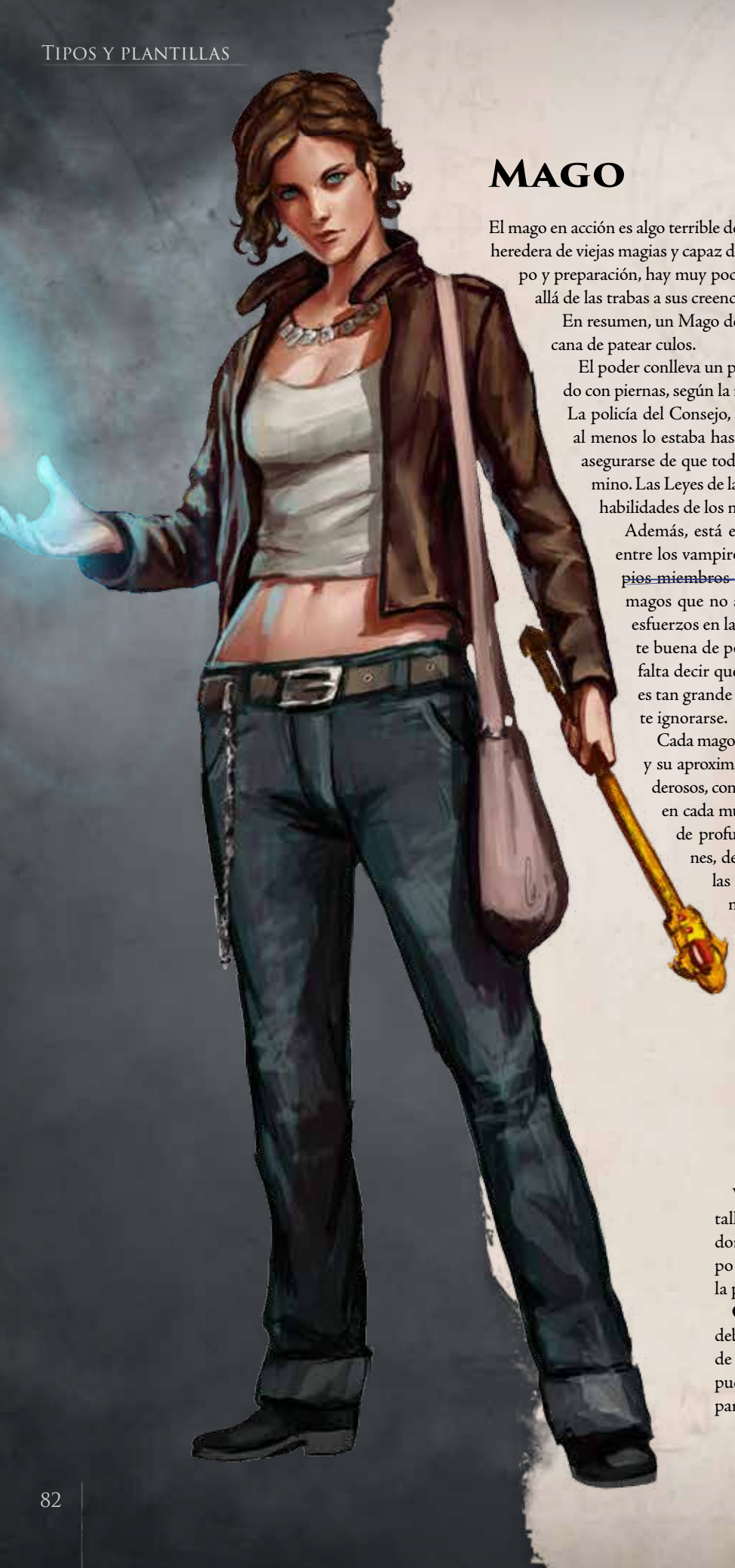
Habilidades importantes: Atención (página 116), Vigor (página 131), Investigar (página 126), Fuerza (página 124), Supervivencia (página 130).

Coste mínimo de recuperación: –4.

De los casos: Parker (NM) y su manada de lobos callejeros.

Técnicamente, el término «licántropo» se aplica solo a aquellos que arrastran un espíritu lupino a su interior cerca de la fase de luna llena. Necesitarás torturar alguna lengua arcaica indefensa para describir otro tipo de -antropía.

Estás obsesionado con la semántica, Bob.



Mago

El mago en acción es algo terrible de contemplar. Posee una línea de sangre antigua, heredera de viejas magias y capaz de controlar su formación; con el suficiente tiempo y preparación, hay muy pocas cosas que un mago no puede conseguir, más allá de las trabas a sus creencias en lo que es capaz de hacer.

En resumen, un Mago del Consejo Blanco es una auténtica máquina arcana de patear culos.

El poder conlleva un precio. Los magos son prácticamente contrabando con piernas, según la manera en que los ve su propio Consejo Blanco. La policía del Consejo, los Guardianes, está particularmente atenta (o al menos lo estaba hasta que las cosas se pusieron… interesantes) en asegurarse de que todos los magos conocidos van por un el buen camino. Las Leyes de la Magia se establecieron por una razón, y son las habilidades de los magos mortales las que las hicieron necesarias.

Además, está ese pequeño problema de una violenta guerra entre los vampiros y los magos, ~~provocada por uno de los propios miembros del Consejo Blanco~~. Los jugadores que lleven magos que no apoyen activamente al Consejo Blanco en sus esfuerzos en la guerra necesitarán una razón endiabladamente buena de por qué no están en medio de la pelea. No hace falta decir que no hay demasiadas buenas razones, la guerra es tan grande y está tan extendida que no puede simplemente ignorarse.

Billy, ya he tenido suficientes problemas por esto como para que me involucres en ello.

Cada mago es diferente, con sus propias aptitudes especiales y su aproximación a la magia, pero todos son individuos poderosos, con un núcleo común de habilidades. Tienen un pie en cada mundo —el mundano y el mágico— y son objeto de profundo interés para una variedad de organizaciones, desde el Consejo Blanco de Magos, las Cortes de las Hadas y los vampiros, hasta la policía mortal, la mafia y más.

No es exactamente un secreto de Estado, pero podemos eliminarlo.

Requisitos: Un mago debe tener un concepto principal que refleje su naturaleza (por ejemplo, «Mago a sueldo» o «Hijo favorito del Consejo Blanco»). Además, el personaje debe coger los siguientes poderes sobrenaturales:

- Evocación (–3) (página 156).
- Taumaturgia (–3) (página 158).
- La Visión (–1) (página 152).
- Ver el Alma (–0) (página 152); descontando el coste debido a La Visión.
- Constitución de Mago (–0) (página 149).

Ve a las descripciones de poderes para más detalles. Los jugadores que lleven personajes lanzadores de hechizos deberían dedicar algo de tiempo a esbozar sus hechizos más utilizados antes de la partida (ver página 225).

Opciones: Los Magos podrían (y de hecho deberían al menos una vez) coger la habilidad de Refinamiento (página 157) tantas veces como puedan permitírselo, incluso múltiples veces para una manera particular de lanzar hechizos

Cambia de sitio a Elaine antes de la publicación, por ejemplo a Talento Menor. Falló a propósito en las pruebas del Consejo Blanco que Carlos le hizo pasar. Mejor dejar las cosas como están.

(Taumaturgia o Evocación). Mira «Creando un adepto» en la página 68 para más información.

Habilidades importantes: Convicción (página 121), Disciplina (página 122), Vigor (página 131), Saber (página 129).

Coste mínimo de recuperación: –7.

De los casos: Harry Dresden (NM), pero también el Guardián Donald Morgan (NM), el Guardián Carlos Ramírez (NM), Elaine (NM) y, oh sí, todo el Consejo Blanco.

¿Y si jugamos con un aprendiz?

Un «aprendiz» en este caso puede ser simplemente un mago sin mucha confianza ni habilidades todavía; puedes utilizar la plantilla de Mago y comenzar con las habilidades más bajas de lo que normalmente estaría bien.

O quizá tengas un montón de potencial, por lo que tus habilidades son altas, pero tienes la palabra «aprendiz» en tu concepto principal o tu complicación y eso va a acarrearte que tu aspecto sea forzado, lo que limitará tu efectividad.

Si quieres enfatizar que aún no ha conseguido sus poderes podrías comprar menos del paquete completo de habilidades, terminando con algo parecido a las plantillas de Hechicero o Adepto Dedicado.

Ten en cuenta esta última plantilla en particular. Podrías comenzar con Canalizar o Ritual en lugar de las versiones completas y cambiarlas a Evocación y Taumaturgia cuando completes tu formación.

Talento Menor

El Dresdenverso está lleno de mortales normales que tienen poderes pequeños y limitados, ya sea por líneas de sangre olvidadas hace mucho tiempo, por exposición a lo sobrenatural o simplemente por la acertada combinación de fuerza de voluntad y convicción. Nos referiremos a ellos como talentos menores: gente con «poderes de un solo uso» que pueden no tener mucha esencia, pero que pueden ser muy efectivos en manos de individuos creativos y motivados.

Esta plantilla es una buena opción para alguien que quiere un pequeño truco sobrenatural bajo la manga, un mortal con algo más, del tipo con el que te cruzas en McAnally's.

Requisitos: Un Talento Menor debe tener un concepto principal que haga mención a su talento en alguna capacidad (por ejemplo, «Demi-hemi-semidiós», «Llora lágrimas de Casandra» o «Hijo de las sombras»). El personaje puede entonces coger una habilidad con coste de recuperación (o, con aprobación, dos) de «Poderes sobrenaturales» (página 143). De manera específica, debería tener en cuenta las categorías de «Habilidades menores» y «Habilidades psíquicas», pero el DJ puede permitirle al jugador ir más allá.

Opciones: Ninguna.

Coste mínimo de recuperación: –1. El coste total rara vez llega a –2.

De los casos: Lydia, la cliente de Harry en el caso de *La tumba* (NM), muchos de los miembros de la Ordo Lebes (NM), los clientes de McAnally's.

Parece que los Malvora se alimentan del miedo, y que los Skavis lo hacen de la desesperación. Muy asquerosos, todos ellos.

¿Puede un vampiro de la CB alimentarse de una emoción positiva, Bob?

Comerse una parte de otra persona es un acto de violencia, William. Las emociones positivas no pegan mucho con eso.

Vampiro de la Corte Blanca

De todas las cortes de vampiros conocidas, los vampiros de la Corte Blanca parecen ser los más débiles, pero no por eso son los menos letales. También son los más parecidos a los mortales en cuanto a comportamiento y predilecciones. Se les puede ver como una raza separada, capaz de procrear con los humanos (los vampiros de la Corte Blanca nacen, no se hacen, es hereditario). Se alimentan de las emociones fuertes de sus víctimas —a veces, aunque no siempre, hasta el punto de matarlas— y pueden suscitar también esas emociones en ellas. Expertos en manipulación, los vampiros de la Corte Blanca rara vez optan por la acción directa, prefiriendo actuar a través de sus títeres y chivos expiatorios.

El tópico de «eres lo que comes» pocas veces es más acertado que con la Corte Blanca. Es fácil verlos como simples «vampiros sexuales», pero es solo porque la mayoría de los que aparecen en los casos de Harry Dresden han elegido la lujuria como su principal fuente de alimentación. Aun así, los Raith son maestros de la seducción, y se puede afirmar sin error que unos cuantos han aparecido en películas de contenido adulto. Pero esta es solo una cuestión de preferencias (otras emociones más oscuras e intensas son viables como comida). El miedo, la desesperación y la ira son la raíz de las prácticas de otras Casas. Los encuentros de Harry con vampiros de la Corte Blanca con otros hábitos alimenticios han sido escasos, pero hay indicios de que sus aproximaciones a los vivos son un poco diferentes de las de los Raith buscalujuria.

Algunos de los de su especie eligen y pueden resistir el ansia demoníaca que vive dentro de ellos. Para conseguirlo, viven en un estado cercano a la inanición. Unos pocos consiguen hacerlo de maneras alternativas, alimentándose un poquito de un rebaño más grande en lugar de una única víctima en gran cantidad. Estos son los más aptos para ser PJ, ya que se aferran a los últimos vestigios de su libre albedrío, tomando cada día la importante decisión de no matar.

Requisitos: Los vampiros de la Corte Blanca deben tener un concepto principal que indique su herencia (por ejemplo, «Oveja negra de la Casa Raith» o «Bailarina de la Corte Blanca»). Este aspecto puede forzarse para representar algunas de las debilidades clásicas de la Corte Blanca: el Amor Verdadero puede quemarlos (y dejar cicatrices que no desaparecen), y los objetos sagrados o las representaciones de la fe les hacen sentir incómodos cuando menos. A menos que sea desconocido por alguna razón, el personaje debería determinar y al menos trazar los detalles de la Casa del personaje. La familia es terriblemente importante para la Corte Blanca, aunque solo sea para «conocer a tu enemigo».

Además, un vampiro de la Corte Blanca debe coger las siguientes habilidades:

- Vampiro Emocional (–1) (página 168).
- Aspecto Humano (+0) (página 145).
- Incitar Emoción (Solo Contacto) (–1) (página 151).
- Dependencia Alimenticia (+1) (página 167), que afecta al resto de habilidades de la lista.
- Recuperación Inhumana (–2) (página 153); la Debilidad es el Amor Verdadero (+0).
- Velocidad Inhumana (–2) (página 169).
- Potencia Inhumana (–2) (página 163).

NOTA: Añadir "Esperanza" y "Coraje" a la Debilidad

Opciones: Los vampiros de la Corte Blanca pueden mejorar algunas de sus habilidades. Pueden coger las versiones más caras de Incitar Emoción (página 151), lo que les permite operar con un rango mayor de emociones, y pueden mejorar su Recuperación Inhumana hasta convertirla en Recuperación Sobrenatural.

Habilidades importantes: Atletismo (página 117), Atención (página 116), Engañar (página 123), Vigor (página 131), Disciplina (página 122), Intimidar (página 125), Fuerza (página 124) y otras habilidades físicas.

Coste mínimo de recuperación: –7.

De los casos: Thomas Raith (NM) es el vampiro de su clan más parecido a un PJ.

Oye, Bob, ¿es solo el Amor Verdadero lo que funciona aquí o hay otras... Verdades?

Uno podría fácilmente postular que la verdadera, y más importante, desinteresada Esperanza o Coraje podrían actuar como extremos contrarios a la desesperación y el miedo. Pero tenemos una completa falta de, digámoslo así, investigación empírica en ese campo.

A efectos de juego, tiene sentido que otras emociones verdaderas funcionen, así que seguiré adelante con ello.

¿Cuál es la cláusula de escape para los "vírgenes" de Skavis y Malvora?

Algún acto de Esperanza Verdadera o Coraje Verdadero, diría yo, pero estamos faltos de datos otra vez.

¿Hay algún tipo de Corte Blanca que se alimente de la ira?

No he encontrado ninguno con esa descripción, pero tendría sentido. Imagino que la Debilidad debería ser la Paz Verdadera y genuina, algo particularmente difícil de conseguir en nuestro mundo.

Virgen de la Corte Blanca

El vampirismo de la Corte Blanca es una condición hereditaria que pasa de unos a otros al procrear con humanos. Pero la condición no se afianza hasta que el vampiro «virgen» de la Corte Blanca mata por primera vez con sus habilidades para alimentarse de emociones. Los vírgenes de la Corte Blanca no bañados en sangre no tienen la debilidad de los vampiros completos de la Corte Blanca, lo que los hace difícil de detectar.

Existen algunos vestigios de habilidades —los suficientes para suscitar la emoción y alimentarse de ella— antes de este punto, y un Virgen de la Corte Blanca completamente consciente de su condición puede ser capaz de hacer un buen uso de ellos de una forma «segura». Desgraciadamente, a muchos preadolescentes de la Corte Blanca se les mantiene en la oscuridad acerca de la verdadera naturaleza de su familia (hace que para ellos sea más sencillo cometer ese primer asesinato, y por ello más difícil luchar contra la realidad de sus genes). Una vez cometido ese primer asesinato, la plantilla de este personaje se cambia por la de un Vampiro de la Corte Blanca.

Sin embargo, hay una cláusula de escape: si experimenta un verdadero amor profundo y correspondido por otra persona, se rompe la maldición de su herencia y puede vivir la vida como un humano normal (aunque dejando a un lado sus modestos poderes y cambiando su plantilla por la de Mortal Auténtico, página 67). Pero después de su primer asesinato, no hay remedio, incluso si se enamora, aunque sea de una forma real y verdadera.

Requisitos: Un virgen de la Corte Blanca debe coger un concepto principal que indique su herencia y dilema (por ejemplo, «Secreto de familia de la Corte Blanca» o «Yo fui un adolescente virgen de la Corte Blanca»). Este aspecto puede forzarse para sacar a la palestra la herencia del personaje, activando una repentina y olvidada ansia por alimentarse, etcétera.

A menos que sea desconocido por alguna razón, el personaje debería determinar y al menos trazar los detalles de la Casa del personaje. Es importante.

- Vampiro Emocional (–1) (página 168).
- Incitar Emoción (Solo Contacto) (–1) (página 151).

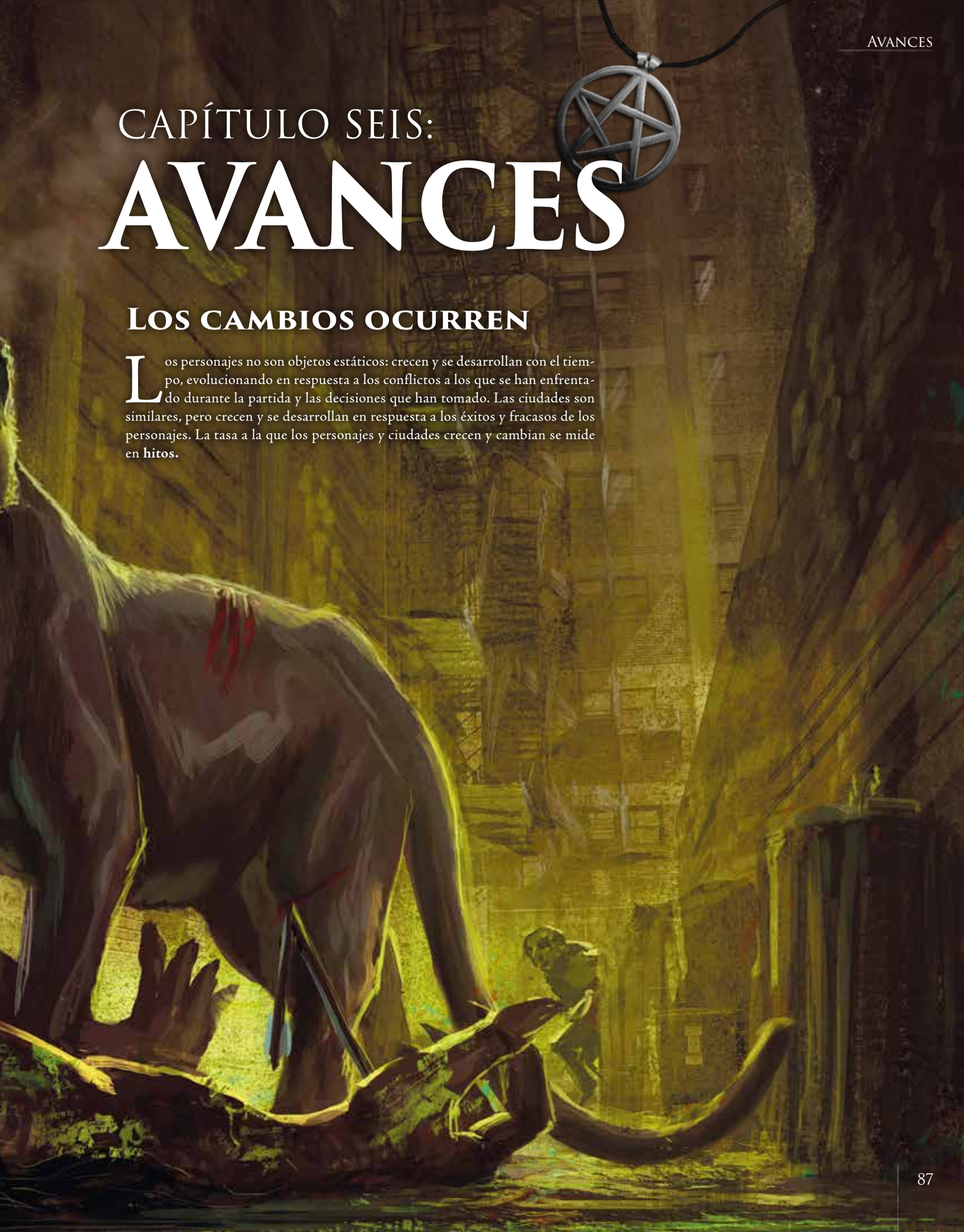
Opciones: Si tu DJ está de acuerdo, puedes orientarte un poco hacia tu herencia y coger una o dos habilidades de la lista de Vampiro de la Corte Blanca, pero usarlas te dejará famélico y en situación desesperada a corto plazo. Si lo haces, debes coger también Dependencia Alimenticia (página 167).

Habilidades importantes: Engañar (página 123), Intimidar (página 125).

Coste mínimo de recuperación: –2. Reza por no ir más allá.

De los casos: Inari Raith, la hermana pequeña de Thomas Raith (NM).

Inari era tan víctima como yo. Su familia le mintió sobre quién era desde el primer día.



Capítulo seis: Avances

Los cambios ocurren

Los personajes no son objetos estáticos: crecen y se desarrollan con el tiempo, evolucionando en respuesta a los conflictos a los que se han enfrentado durante la partida y las decisiones que han tomado. Las ciudades son similares, pero crecen y se desarrollan en respuesta a los éxitos y fracasos de los personajes. La tasa a la que los personajes y ciudades crecen y cambian se mide en **hitos.**

Hitos y personajes

Los hitos son momentos del juego en los que ocurre algo que justifica algún tipo de avance. Los hitos tienen lugar sobre todo a discreción del DJ, y su frecuencia contribuirá a establecer el tono y el sentimiento general de una campaña. Los hitos frecuentes permiten que los personajes crezcan rápidamente y dan una suerte de sentimiento «épico» a la campaña, ya que los oponentes crecen en consecuencia; los hitos poco frecuentes hacen que las cosas sean más asentadas y reposadas.

Los hitos se dividen en tres categorías: significativo, relevante y trascendente. Aquí tienes algunas pautas de lo que ocurre en cada caso, además de lo que los personajes pueden hacer durante cada tipo de hito.

Hito significativo

Los hitos significativos suelen tener lugar al final de una sesión de juego, o cuando se resuelve una parte significativa de la historia. Permite que los personajes evolucionen en respuesta a la historia que se ha desplegado ante ellos.

Cuando tiene lugar un hito significativo, puedes elegir una de las siguientes opciones:

- Cambiar el valor de dos habilidades cualesquiera o sustituir una habilidad Normal por otra que no esté en tu ficha.
- Sustituir una proeza por otra.
- Adquirir proezas o poderes, suponiendo que tengas la recuperación para hacerlo.
- Renombrar un aspecto.

Los hitos significativos están indicados para cuando quieres cambiar el foco de las habilidades de tu personaje o cambiar algo de su ficha, como una habilidad o el enunciado de un aspecto. Quizá ocurra algo en la historia que haga que parte de tu hoja de personaje no sea apropiada, o simplemente descubras que tu elección de habilidades, aspectos y proezas no satisface tus expectativas en la partida.

Obviamente, estos cambios deben justificarse tanto como sea posible, ya sea dentro de la historia («Oye, el contacto de mi personaje ha muerto, así que creo que quiero cambiar el aspecto "Joe, el contacto de confianza" por "Venganza por Joe", ¿de acuerdo?») como por el resultado de la partida («Pues he pensado que quería que este tipo tuviera Presencia (+3) Grande, pero en realidad no la estoy usando mucho. Estaría mejor tener menos Presencia y una mayor Persuasión, por lo que voy a cambiarla por mi Persuasión Buena (+2)»). Si una habilidad es Normal (+1), puedes cambiarla por otra que no esté en la ficha. Ten cuidado cuando cambies las habilidades más altas del personaje, ya que esto puede cambiarlo significativamente, lo cual no es el propósito de un hito significativo. Mantén el personaje, por decirlo así.

> ***Ejemplo:*** *El DJ anuncia que se ha alcanzado un hito significativo. Fred, que lleva a Biff Abernathy, decide que ya no va a representar el papel de «Se hace el cachas tonto», y que prefiere cambiarlo por «En la melé», que hace referencia a su tendencia a enfrentarse a los problemas usando técnicas de rugby.*

Cambiar los conceptos principales y las complicaciones

Los conceptos principales son casi sagrados y no cambian con un hito significativo. Si cambian, será con un hito trascendente, sobre el cual leerás más adelante.

Por otro lado, quizá quieras ocuparte de tu complicación. O quizá tu complicación ya no significa nada para tu personaje. ¡Genial! Solo asegúrate de que lo reemplazas por otra complicación, no por un aspecto aleatorio.

Hito relevante

Un hito relevante normalmente tiene lugar al final de una escena o de una línea argumental importante (o cada dos o tres sesiones). Trata de los avances de la experiencia, cuando los personajes aprenden cosas nuevas al tratar con problemas y desafíos.

Cuando tiene lugar un hito relevante, tu personaje obtiene todo lo siguiente:

- Un rango adicional de habilidad.
- Uno de los beneficios de un hito significativo.
- Los lanzadores de hechizos pueden reconfigurar sus focos, sus objetos encantados y sus huecos para hechizos.

Algo importante que explicar es que consigues un rango adicional de habilidad para gastar en una habilidad nueva, porque puede ser un poco confuso. Los costes son los mismos que en «Creación de personajes» (página 47), por lo que con un rango consigues un hueco de habilidad Normal, que puedes llenar con cualquier habilidad que quieras. Si quieres un hueco más grande, tienes que acumular antes los hitos relevantes necesarios.

Cuando mejores una habilidad existente, necesitarás pagar solo la diferencia del coste: si tienes un hueco de habilidad Normal, puedes mejorarlo a Bueno pagando 1 punto.

Importante: ¿Recuerdas aquella regla de la creación de personajes que dice que no puedes tener más habilidades en un rango de las que tienes en rangos inferiores (página 58)? Pues también se aplica aquí. Por ejemplo, supón que la disposición de tus rangos de habilidad es la siguiente: una Enorme, dos Grandes, tres Buenas y cuatro Normales. Imagina que están representadas por bloques de construcción puestos unos encima de otros, y en los que cada nivel representa un rango. Cada bloque necesita tener uno debajo que le sirva de apoyo. Esto se vería así:

Enorme	○
Grande	○○
Bueno	○○○
Normal	○○○○

Durante un hito relevante, decides que quieres mejorar uno de tus Buenos a Grande:

Billy, al principio de nuestra campaña de Arcanos se les permitió a nuestros personajes cambiar más de lo que indican las reglas de hitos significativos. ¿Por qué no usas esa idea en este juego?

La palabra clave aquí es "principio". Un DJ puede crear reglas caseras con algo así. Creo que es una buena idea dar manga ancha a los jugadores para cambiar sus personajes NUEVOS, algo como un "probar antes de comprar". Esto es especialmente útil para jugadores que no conocen aún el sistema. Recomiendo seguir las reglas de los hitos significativos solo cuando los jugadores nuevos hayan pasado por dos o tres sesiones de juego.

ENORME
GRANDE
BUENO
NORMAL

Pero este hueco (representado por un círculo con línea discontinua) quiere decir que ahora no puedes hacer este cambio, ya que necesitarías tener una habilidad Buena para «sostener» la Grande que quieres. Puedes comprar un hueco de Bueno ahora y mejorarlo a lo largo de los siguientes dos hitos, o simplemente guardar estos puntos para comprar directamente un nuevo hueco Grande cuando los tengas.

Ejemplo: *Los PJ han terminado una escena, y el DJ declara un hito relevante. Rob, que lleva a Evan Montrose, decide que le gustaría darle un impulso al lanzamiento de hechizos de Evan, por lo que quiere gastar sus puntos de habilidad para subir la Convicción de Evan de Grande (+3) a Enorme (+4). Pero no puede porque rompería las columnas de habilidades (ver más arriba).*

Rob podría guardar el punto de habilidad pensando en adquirir otra habilidad Grande (+3), pero en lugar de eso decide añadir una nueva habilidad, Atletismo Normal (+1), explicando que Biff ha estado ayudando a Evan a rehabilitar su brazo herido jugando al baloncesto.

Tiene la opción de coger el beneficio de un hito significativo: cambiar dos niveles de habilidad o cambiar una proeza por otra (él no tiene proezas). Decide no hacerlo.

Hito trascendente

Un hito trascendente debería tener lugar solo cuando ocurre algo en la campaña que la sacude con fuerza, ya sea al concluir algunas escenas o cuando termina una larga línea argumental. Cuando esto ocurre, los personajes ascienden en la escala de poder.

Cuando tiene lugar un hito trascendente, tu personaje consigue lo siguiente:

- Puedes «limpiar» cualquier hueco de consecuencia extrema, lo que te permite usarlo de nuevo.
- Un punto de recuperación adicional.
- Nuevas proezas y/o poderes.
- Todos los beneficios de un hito relevante.

Estos hitos significan un cambio trascendente en la estructura de poder de tu campaña, y de ahora en adelante tus personajes se enfrentarán a un nuevo nivel de obstáculos. Ten en cuenta que incluso las opciones básicas de los personajes se ven afectadas por un mínimo cambio en la recuperación (una recuperación de 7 no es suficiente para que un PJ sea mago, pero 8 sí lo es). Una diferencia de dos cubre el coste de un Mortal Auténtico (página 67), lo que le permite al PJ coger poderes sobrenaturales. Incluso el impulso extra que una proeza le da a una habilidad puede alterar radicalmente la naturaleza de la efectividad del personaje.

Este es un asunto muy serio. Los PJ pueden derrotar amenazas más poderosas y tener una variedad de recursos más amplia para enfrentarse a estas amenazas. Utilizando una analogía con el boxeo, un aumento de poder es como pasar a la siguiente clase de peso. Puedes ser el boxeador más hábil del mundo, pero si eres peso pluma no podrás hacer mucho contra un peso pesado, aunque no sea muy hábil.

Otra opción que tiene el DJ en un hito trascendente es incrementar en un rango el límite de habilidad. Esto permite a los personajes subir sus habilidades a niveles superiores a los cinco rangos y trascender a todas las expectativas previas de capacidad humana (o inhumana). El DJ puede combinarlo con el aumento de la recuperación normal tantas veces como quiera. Por defecto, el incremento del límite de una habilidad debería darse cada dos o tres hitos trascendentes, teniendo lugar obligatoriamente unas cuantas veces por campaña. Una campaña donde el límite de habilidad puede incrementarse con cada nuevo hito trascendente alcanzará rápidamente niveles Épicos (literalmente).

Ejemplo: *Los PJ han terminado un arco argumental de la historia, y la ciudad será distinta para siempre. El DJ declara un hito trascendente.*

Todos los personajes reciben 1 punto de recuperación (la anterior tasa base de recuperación era 10 y ahora es 11). Amanda, la jugadora de Maya McKenzie, ha decidido que quiere mejorar las habilidades para investigar de Maya. Coge el poder sobrenatural Sentido Sobrenatural (página 165) a un coste de –1 a la recuperación. También coge una proeza llamada Por el Rabillo del Ojo (página 137). La recuperación de Maya era 6. Subió a 7 con el incremento, volvió a 6 al obtener Sentido Sobrenatural y a 5 con Por el Rabillo del Ojo.

También obtiene los beneficios de los hitos significativo y relevante.

Cambiar el avance por defecto

La configuración de esta sección es la que aparece por defecto, y se basa en las experiencias de Harry Dresden durante sus casos. Si cada uno de los casos más grandes de Harry (como *Tormenta* o *Latidos mortales*) equivaliera a una aventura, entonces cada dos o tres aparecería un hito trascendente.

Dependiendo del tono de la partida, el DJ puede cambiar la frecuencia con la que aparecen estos hitos, o incluso eliminar totalmente algunos tipos de avances.

Como mínimo, los hitos significativos deberían estar siempre disponibles para los PJ. Los personajes que permanecen «estáticos» pueden volverse aburridos muy rápido; con los suficientes hitos significativos, un jugador podría tener una hoja de personaje totalmente distinta a la que empezó al final de unas cuantas escenas.

Eliminar o ralentizar la frecuencia de los hitos relevantes implica que, en un nivel básico, los personajes no van a ser más capaces de solucionar problemas. Esto puede utilizarse para establecer el nivel de una campaña en lo que se refiere al alcance y envergadura de los desafíos. Una campaña pequeña que trata de resolver los problemas personales de Aprendices Menores puede que nunca necesite que los personajes acumulen mucha más experiencia de la que tienen para solucionar los conflictos. Sin embargo, esto tiene el problema potencial de ser repetitivo al cabo de un tiempo. Al final el grupo estará más que dispuesto tanto a terminar la campaña como a expandir su alcance.

Cambiar por completo los personajes

Si tu historia tiene el tiempo suficiente de inactividad entre un hito trascendente y la siguiente aventura, podéis considerar también crear de nuevo el grupo de personajes (ajustando aspectos, reconfigurando habilidades, comprando proezas y poderes, etcétera). Aunque no necesitéis pasar otra vez por todas las fases de la creación de personajes, es una oportunidad para pensar de nuevo o sustituir el concepto principal de vuestros personajes.

Mientras exista algo en común con los personajes para dar sensación de continuidad, no hay problema.

Por ejemplo, digamos que cierta oficial de policía decide hacerse con una Espada de la Cruz…

No vayas por ahí.

¡Vale, vale!

¿Queremos que sepan acerca de las cosas que quedan fuera de la liga de Harry, como Cowl…?

Para. De. Escribir. Ahora.

No usar hitos trascendentes implica que hay oponentes sobrenaturales de cierto nivel a los que los personajes simplemente no podrán enfrentarse (están atrapados en el peso de su clase particular y no van a subir de categoría). De nuevo, esto puede utilizarse para moderar una campaña concreta. Si se centra en un largo conflicto entre los habitantes de una ciudad y los vampiros de la Corte Blanca, los personajes jamás necesitarán el tipo de poder necesario para derrotar a un Denario. Aunque, otra vez, esto tiene el potencial de reducir la «expectativa de vida» de tu campaña.

Los valores anteriores permiten hacer campañas potencialmente largas por defecto, en las que los personajes pueden incluso empezar en el momento en el que se introducen en lo sobrenatural y avanzar en poder y experiencia hasta que se enfrentan al tipo de enemigos con los que normalmente lucha Harry Dresden… e incluso superiores.

Mejoras de poder a mitad de sesión

Es sorprendentemente fácil coger un poder sobrenatural adicional en un momento dado, ya que las situaciones estresantes pueden hacer que salgan a la luz habilidades potenciales; los tratos con demonios pueden proporcionarte magia con un chasquido de dedos; dejar que tu naturaleza inhumana tome un poco más el control puede cambiar significativamente los recursos de los que dispones. A veces no tiene sentido esperar a un hito para recibir estas habilidades: tú y tus amigos estáis acorralados, no parece haber esperanza, y tú atraes a alguna criatura misteriosa para que salve vuestros traseros. La simple desesperación ha creado a muchos pesos pesados de la magia.

Cuando ese momento llega, el DJ debería permitirte hacer estos cambios, pero a un precio.

Lo primero, por supuesto, es una justificación apropiada; no deberías poder cambiar cosas al tuntún en tu hoja. El grupo debería estar de acuerdo en que la historia justifica el cambio, o tú deberías proporcionar una razón clara para ello. Puede tener que ver con tu concepto principal (como «Mi Changeling está decantándose por su naturaleza de Invierno») o puede tener lugar debido a las circunstancias actuales (como «Me ofrezco voluntario para servir a un demonio a cambio de magia»).

Lo segundo es que debes bajar inmediata y permanentemente tu tasa de recuperación y entregar un número de puntos de destino igual al coste del poder, como en las reglas de «Creación sobre la marcha» de la página 61. Recuerda que tu recuperación no puede ser inferior a 1 (excepto en circunstancias verdaderamente excepcionales; ver «Escapar de la vía muerta» más adelante). Si no tienes suficientes puntos de destino para pagar la mejora, puedes adquirir una deuda con el DJ por la diferencia. Esto funciona de forma similar a las deudas por patrocinio sobrenatural (ver «Magia patrocinada», en la página 156), salvo por que no tiene que estar ligada a una entidad particular (el DJ puede forzar tu aspecto cierto número de veces sin darte a cambio puntos de destino).

Esto puede ir en contra del concepto principal de tu personaje y estar relacionado con las circunstancias bajo las cuales coges los nuevos poderes. Una vez saldes la deuda, forzar un aspecto te proporcionará puntos de destino como siempre.

Llevarlo al extremo

La versión más extrema de la mejora de poder en mitad de una sesión es llevar a propósito a tu personaje a una recuperación 0 (¡o menos!). Esto le da a tu personaje acceso a un increíble poder de forma rápida a un coste extremo (tu personaje ya no tiene humanidad suficiente para luchar contra su naturaleza sobrenatural y se convertirá en PNJ). No hay rodeos en la elección final y una vez que lo hagas, renunciarás al control de tu personaje, como si hubiera muerto.

Los Infectados de la Corte Roja y los Changelings probablemente sean los personajes más propensos a elegir este camino. Ten en cuenta que el hecho de que bajes voluntariamente tu recuperación a 0 o menos no quiere decir que todos los poderes sobrenaturales se convierten en la lista de la compra. Las restricciones de tu concepto principal se siguen aplicando, así como la naturaleza de las entidades que pueden estar ofreciéndote poder para este último «¡hurra!».

Esto no debería tratarse de manera frívola. Sería penoso que prepararas a tu personaje para que desapareciera en un estallido de gloria y no tuvieras la oportunidad de una recompensa dramática. Así que, si te ofreces voluntario para mejorar los poderes de tu personaje hasta el punto de llegar a recuperación 0 o menos, mantienes su control mientras se resuelven las consecuencias inmediatas de tu elección. Normalmente implica jugar el resto de esa escena o de la siguiente; después, tu personaje será un PNJ. Puedes utilizarlo para preparar las circunstancias de la partida de tu personaje y ponerle un bonito (o no tan bonito) punto final a su historia.

O sea, ¿que el DJ es como un prestamista? Qué mal yuyu, Billy.

Esto me recuerda a Meryl. Pobre chica.

Poderes temporales

En algunas circunstancias el personaje puede coger poderes sobrenaturales de forma temporal. Suele ocurrir cuando una entidad sobrenatural imbuye a alguien con poder durante un corto periodo de tiempo para que se enfrente a una amenaza o complete parte de uno de sus objetivos. (Un buen ejemplo sería cuando Murphy coge temporalmente la Espada de la Cruz en *Un pequeño favor*).

Independientemente de la circunstancias, los poderes temporales deben tratarse como las mejoras a mitad de sesión, pero con un coste menor (el jugador tiene que gastar una cantidad de puntos de destino igual al coste normal del poder, pero no su recuperación permanente). Al igual que las mejoras a mitad de sesión, si el jugador no tiene suficientes puntos de destino puede «deberle» al DJ alguna escena en la que este pueda forzar algunos de los aspectos del personaje.

De nuevo, esto debería ocurrir solo bajo raras circunstancias, y los beneficios no deberían durar más de una escena. La mayoría de las cosas que pueden otorgar poder lo hacen solo temporalmente, cuando la situación es desesperada y cuando no queda otra opción.

Desarrollar ciudades

Si llevaste a cabo una creación rápida de tu ciudad y estás contento cuando juegas con ella, puede que esta parte no te interese demasiado. Pero si estás jugando con una ciudad totalmente desarrollada, entonces querrás tener algunas ideas sobre lo que ocurre cuando los PJ interactúan con ella. La buena noticia es que profundizar en tu ciudad no solo le dará más vida, sino que puede darte pistas acerca de cuándo llevar a cabo ciertos hitos para los personajes.

No estamos sugiriendo que la ciudad deba cambiar necesariamente cada vez que lo hacen los personajes (los lugares son mas estáticos que la gente). Las siguientes secciones te mostrarán todo lo que puedes cambiar, en lugar de ordenarte cuándo debes cambiarlo. Al igual que los hitos, queda bajo la discreción del DJ cuándo puede cambiar un elemento. Normalmente este proceso será intuitivo cuando examines los hechos que tienen lugar en tus aventuras.

Hay dos tipos principales de cambios: **cambios de aspectos de tema y amenaza** (que se basan en lo que han hecho los personajes) y **cambios de localizaciones y rostros** (que se basan en dónde han decidido ir).

Temas

Los aspectos de los temas pueden cambiar si los jugadores han convertido los aspectos de tema basados en la ciudad o en la localización en algo irrelevante para la historia. Este tipo de cambio es el mayor de la escala porque los temas están muy arraigados en cómo la gente ve la ciudad o localización, normalmente porque lo que sea que inspire ese tema ha estado ahí durante años y la gente se ha acostumbrado a ello.

Como están tan arraigados, debería costar mucho esfuerzo cambiar el aspecto. Estos cambios son los únicos de la ciudad que deberían tener lugar de forma más lenta, comparados con los de las amenazas. Además, los temas nunca desaparecen del todo, sino que cambian, ya sea para bien o para mal. Los cambios llegan de tres formas: **reduciendo** un tema, **invirtiendo** un tema y **empeorando** un tema.

Reducir un tema

Si los PJ asestan un duro golpe a las fuerzas en las que se sustenta el tema pero no las erradican, el tema puede verse «reducido». Cuando ocurre, el DJ renombra el aspecto del tema para que suene menos imponente. Sigue estando ahí, pero no es tan grave.

Ejemplo: El grupo de Baltimore (página 312) ha conseguido dar un golpe al aspecto de tema «Decadencia y corrupción». Dependiendo de lo bien que lo hayan hecho, el tema puede cambiarse a algo ligeramente menos malo, como «Sacando provecho de la situación» o quizá directamente positivo, como «Aspira a su gloria pasada».

Invertir un tema

Aquí es donde tiene lugar un gran cambio. Cuando los PJ socavan la base del poder del tema, entonces pueden cambiar la propia ciudad. Tales cambios se reflejan quitando el antiguo aspecto y sustituyéndolo por otro totalmente opuesto basado en lo que hicieron los personajes.

Ejemplo: Si Evan y compañía consiguen grandes victorias contra las fuentes de corrupción de la ciudad, el aspecto de «Decadencia y corrupción» necesitaría invertirse. Un aspecto opuesto podría ser algo como «Honesta por naturaleza», que representa el núcleo subyacente de pureza de la población.

No necesitas reducir un tema antes de invertirlo. Algunos temas terminarán siendo como los interruptores de la luz, a veces encendidos o apagados. Usa tu juicio para decidir cuándo tiene sentido reducir antes de invertir.

¿Por qué no?

Empeorar un tema

No todo son rayos de sol y cachorritos, los temas también pueden empeorar. Si los PJ permiten que una situación se intensifique, el DJ está en su derecho de renombrar el tema para hacerlo más imponente.

Ejemplo: Por supuesto, si dejan que las cosas se vayan al infierno, el grupo tendrá que lidiar con un aspecto peor. El DJ cambia «Decadencia y corrupción» por «¡Pozo de maldad!».

Amenazas

Las amenazas son un poco más obvias. Si durante la creación de la ciudad utilizaste la amenaza como un aspecto, elimínala cuando los PJ tengan éxito al ocuparse de ella. A diferencia de los temas, tratar con las amenazas implica borrar el aspecto en lugar de cambiarlo.

Uniendo hitos y aspectos de la ciudad

Si buscas jugar una partida centrada en la ciudad —en la que la prioridad sea limpiarla y hacer lo mejor para los habitantes mortales— considera vincular el avance de los PJ a cómo contribuyen al desarrollo de la ciudad.

- Reducir un tema de la ciudad: hito relevante.
- Reducir un tema de una localización: hito significativo.
- Invertir un tema de la ciudad: hito trascendente.
- Invertir un tema de una localización: hito relevante.
- Eliminar una amenaza de la ciudad: hito relevante.
- Eliminar una amenaza de una localización: hito significativo.

Por supuesto, esto debería ajustarse al esfuerzo necesario. Si quitar la amenaza de una localización lleva varias sesiones, entonces era una amenaza mayor de lo que parecía al principio y probablemente debería subir una categoría o dos. De la misma forma, invertir un tema de la ciudad en una sola sesión difícilmente merecerá un hito trascendente.

Por supuesto, resolver una amenaza no es la única opción: las amenazas también pueden empeorar.

Resolver una amenaza

Resolver y eliminar una amenaza debería llevar entre una y varias sesiones, dependiendo de su escala. Una amenaza a corto plazo en una localización puede llevar solo una, mientras que una amenaza mayor asentada en la ciudad debería llevar varias (es decisión del DJ).

Una vez se haya eliminado la amenaza asentada en la ciudad, el DJ debería crear una nueva en las siguientes sesiones, ya que los superchungos rara vez dejan la ciudad en paz durante mucho tiempo. Una amenaza basada en una localización solo se debería sustituir si la localización es particularmente interesante para los jugadores y hay una historia desarrollándose en esa zona del barrio. Incluso entonces, esperar unas cuantas sesiones antes de introducirla permite a los personajes investigar otros problemas.

Ejemplo: Milagro entre los milagros, los PJ de Baltimore han conseguido apagar el barril de pólvora que es Baltimore y establecer un espejismo de estabilidad. El DJ quita «Al borde» como amenaza y piensa en qué añadir después.

Acrecentar una amenaza

Por otro lado, fracasar a la hora de derrotar una amenaza podría significar que esta se vuelve permanente. Lleva algún tiempo, aunque menos para una localización que para una ciudad entera. Si la amenaza consigue lo que quiere y se incorpora a la ciudad, puede acrecentarse hasta convertirse en un nuevo aspecto de tema. Algunas amenazas se sienten felices de conseguir lo que quieren y después se marchan (normalmente dejando un rastro de cadáveres detrás).

Ejemplo: Después del primer hito trascendente, varias facciones de Baltimore siguen «Al borde». El DJ declara que se ha establecido una especie de mentalidad de Guerra Fría y la tensión se transforma en rutina. «Al borde» se convierte en un tema de la ciudad, y un oscuro sentimiento de inevitable tragedia comienza a impregnarlo todo.

¡John Marcone, teléfono de cortesía blanco!

Localizaciones

Cuando alcances hitos relevantes y trascendentes puede que quieras considerar añadir y quitar localizaciones, ya que es una buena oportunidad de repensar dónde quieres jugar en tu ciudad.

Añadir una localización

Hay dos razones por las que puedes querer añadir una localización: porque un lugar interesante no deja de aparecer en tu partida y quieres establecer su propio tema, amenaza y rostro o porque quieres cambiar tu partida.

¡Esa es la verdad!

¡Gracias, capitán Obvio!

Una localización nueva, un rostro viejo

Un truco que puedes utilizar cuando crees una nueva localización es convertir a un PNJ ya existente —ya sea amigo o enemigo de los PJ— en el rostro de la nueva localización. De esta forma ya hay un cierto nivel de familiaridad. Además, si es una sorpresa drástica para los personajes (¡o incluso para los jugadores!), puede ser el núcleo de un nuevo misterio.

Lo primero es bastante fácil. Si a alguien le llama la atención dicha localización, pregúntale al grupo en el siguiente hito. Si, como grupo, podéis crear rápidamente su tema, su amenaza y su rostro, entonces es una buena candidata.

Añadir localizaciones para cambiar el juego es un poco más complejo. Deberás preguntarte qué ofrece esa localización que las otras no. Quizá estés buscando un poco más de intriga en el extrarradio rural de la ciudad y no dispongas de una localización así. Dependiendo de lo fiel que hayas sido a los hechos reales durante la creación de la ciudad, puede que necesites investigar más, o simplemente inventarte algo y asegurarte de que todo el mundo acepta este cambio.

Por lo demás, proponer nuevas localización funciona de la misma forma que crear la ciudad.

«Quitar» una localización

Cuando estés añadiendo localizaciones, debes darte cuenta de cuándo una localización deja de ser importante. Cuando ocurra anótalo al lado de su entrada en la hoja de la ciudad. No la «borres», ya que esta localización puede servirte para un hacer cameo o incluso podría volver a ser importante.

Los rostros y los otros PNJ

A diferencia de las localizaciones, los rostros son más fáciles de cambiar. Son como cualquier otro personaje que el DJ sienta la necesidad de cambiar para que la historia progrese.

Cambiar o añadir un rostro a una localización

En la mayoría de los casos, resulta obvio cuándo sustituir el rostro de una localización: cuando necesites uno nuevo. Si un rostro existente se ha ido (o lo han echado), el DJ necesitará crear uno nuevo.

Además, si uno de los rostros demuestra ser…, bueno, aburrido, el DJ podría considerar sustituirlo por un PNJ más interesante.

También puedes añadir un nuevo rostro al añadir una nueva localización. Ve a la «Creación de ciudades» (página 37) para ver todos los detalles de la creación de rostros.

Cambiar o añadir un rostro a un tema o amenaza de la ciudad

A veces empezar un arco argumental nuevo exige que el DJ introduzca un nuevo rostro para un tema o amenaza de la ciudad. Por otra parte, un rostro que desempeñe un papel vital en tu historia (jefe de una facción, etcétera) puede morir o abandonar la historia y necesitar ser sustituido. Cuando ocurran este tipo de cosas, el DJ debería crear un nuevo PNJ como hizo en la «Creación de ciudades» (página 37), incluyendo un vínculo con un tema o amenaza.

Si los aspectos de la ciudad —sus temas o amenazas— han cambiado, el DJ debería considerar revisar los PNJ vinculados a dichos aspectos. ¿Alterar los aspectos de uno o dos PNJ ayudaría a que estos estuvieran unidos al nuevo tema o amenaza? En casos extremos, puede que haya que sustituir completamente al PNJ.

Cambiar a los PNJ existentes

El DJ necesita hacer uso de la mayor discreción cuando cambie PNJ existentes. Estos cambios dependen en gran medida del tipo de relación que quieres que tengan con los PJ con el tiempo.

Considera las siguientes categorías generales:

PNJ estáticos: Son PNJ (o monstruos) que el DJ no se plantea mejorar per se. Quizás estén ahí hasta que los PJ crezcan lo suficiente para derrotarlos después de un arco argumental grande. En este caso, no deberían volverse más poderosos (o, al menos, crecer a un ritmo mucho menor que el de los PJ).

Rivales y némesis: Una gran técnica para mantener PNJ rivales o némesis a largo plazo (o un aliado similar, para el caso) es mejorar a ese PNJ utilizando exactamente el mismo proceso que para los PJ: cuando los PJ alcancen un hito significativo, relevante o trascendente el DJ debería mejorar al PNJ de la misma forma. Esto ayuda a que los PNJ sean tan poderosos como los PJ.

Otros PNJ: Aquí no hay reglas rápidas: cuando el DJ crea que un PNJ necesita ser más poderoso o cambiar de alguna manera, debe hacer esos cambios.

Aspectos y PNJ cambiados: El DJ debería ajustar los aspectos de los PNJ según sea necesario para mantener el ritmo de los hechos del juego. Añade los nuevos que sean importantes (¡no te olvides de las consecuencias de los conflictos!), quita los que dejan de ser relevantes y resuelve los problemas en el momento apropiado.

Un nuevo rostro, el mismo rostro

Cuando sustituyas el rostro de una localización, un tema o una complicación de una ciudad, piensa en el concepto principal y en la motivación del antiguo PNJ. No querrás que el nuevo personaje se parezca tanto al último rostro que parezca que no haya cambiado. Recuerda, este personaje probablemente haya salido de la historia por una razón.

Si el concepto principal es similar, asegúrate de que la motivación es diferente. O, si necesitas que la motivación sea parecida, convierte el concepto principal en algo nuevo. Piensa en cómo quitaste al antiguo PNJ de la historia y si este nuevo es amigo o enemigo del antiguo.

Si tan solo pudiera tener una némesis que no fuera más poderosa que yo.

De todas formas ¿quién es tu némesis? Tanta gente te quiere muerto...

Gracias. De verdad. Tú sí que sabes hacer que uno se sienta bien.

A menos claro, que fuera "borrada" por un mago agresivo con los edificios...

¡Oye!

Oh, mira, en esta página anterior me patea el culo otra villana semidesnuda. Mi vida es un desastre.

Sexis. Letales. Sinceramente, no tengo ni idea de por qué se agolpan a tu alrededor como lo hacen, jefe. Bueno, el primer grupo al menos.

Ahora que lo mencionas, hay algo con lo que me he estado peleando mientras reunía las ilustraciones para estos libros. Verás, Georgia me ha hecho pensar mucho en cómo se retrata a las mujeres en las ilustraciones de un juego, y estoy intentando mantenerme al tanto, pero también intento no alejarme mucho del material original de tus casos. La fidelidad a los casos es importante para mí, Harry: es la mejor fuente de información que tengo. Pero esto también quiere decir que el 90 % del tiempo voy a mostrar lo que has hecho. Y eso incluye que unas villanas semidesnudas te pateen el culo. Quiero decir, las vampiras de la Corte Roja y de la Blanca y las hadas parecen tener una especie de aversión hacia la ropa, y no son las únicas, ya que parece que muchas de tus adversarias van por ahí semidesnudas.

Hay muchas mujeres fuertes en tu vida, y esa fuerza proviene, a menudo, de la conversación y no de la acción, pero la acción es lo que se convierte en arte. Aunque tengamos a Murphy pateando culos de un lado para otro y al Archivo con todos los Denarios por la ciudad, no hay tantos casos como me gustaría. Tendremos que vivir con ello.

CAPÍTULO SIETE: ASPECTOS

¿Qué son los aspectos?

En **The Dresden Files** los atributos principales del personaje se llaman aspectos. Dichos aspectos abarcan un amplio rango de elementos y definen aquello que hace único a tu personaje (básicamente describen su núcleo de identidad. Por el contrario, se podría decir que las habilidades, las proezas y los poderes sobrenaturales dibujan un cuadro similar de lo que puede hacer tu personaje, en lugar de quién es).

Los aspectos pueden ser:

- Relaciones («Niño de mamá», «Aprendiz de la anciana Mai»).
- Creencias («El Señor es mi pastor», «Nada es para siempre»).
- Frases hechas («No puedo tener la boca cerrada», «¡No es culpa mía!»).
- Descripciones («Mago listillo», «Áspero como la carretera»).
- Objetos («Espada de la Cruz», «Pentáculo de mi madre»).
- Cualquier cosa que dibuje un cuadro vívido de tu personaje («El mejor del campus», «La ira es mi fiel compañera»).

En términos de juego, los aspectos son la forma principal de ganar o gastar puntos de destino (página 18). Los puntos de destino son una especie de moneda que puedes gastar para conseguir ventajas y se adquieren cuando los aspectos causan problemas y complicaciones al personaje.

Aquí tienes un resumen de todas las formas en que se usan los aspectos en el juego:

Invocar: Gasta un punto de destino, describe cómo el aspecto beneficia a tu personaje y consigue una bonificación de +2 o repite la tirada de habilidad.

Invocar para provocar un efecto: Gasta un punto de destino y describe cómo uno de los aspectos de tu personaje te permite hacer una declaración (página 109) sobre la partida.

Forzar: Recibes un punto de destino cuando uno de los aspectos de tu personaje funciona como desventaja, o gastas un punto de destino para evitar dicha desventaja.

Etiquetar: Consigues gratis la primera invocación en cualquier aspecto que crees o descubras en una escena (esto es, sin gastar ningún punto de destino).

Al comenzar la partida colocaréis aspectos en vuestros personajes como parte del proceso de creación (página 47). Al principio los PJ tienen siete aspectos, incluyendo uno por concepto principal (página 50) y por complicación (página 50). Estos aspectos son permanentes, aunque pueden cambiar con el tiempo.

Además, durante el proceso de creación de la ciudad (página 22) también colocaréis aspectos en la ambientación de la partida. Funcionan al igual que los de los personajes, definiendo los rasgos y elementos más importantes que hacen única la ciudad.

También encontrarás aspectos temporales según transcurra la partida. Puedes colocar estos aspectos en tu personaje para describir cambios momentáneos o circunstancias («Desequilibrado», «Nariz rota»), o en el entorno para resaltar elementos que pueden ponerse en juego durante la partida («Tubería principal de gas en llamas», «Terreno irregular»). Normalmente usarás tus habilidades para crear o descubrir estos aspectos. (Ver página 107 para más información).

Puedes invocar y forzar aspectos que no son tuyos, ¿verdad? ¿Como aspectos de otros personajes y de escenas?

Sí, discutiremos eso en detalle en este capítulo.

Una nariz rota no me parece algo momentáneo.

Es una abstracción. Una nariz rota no redefine quién eres (en la mayoría de casos), eso es lo que queremos decir con momentáneo.

Usar aspectos

El proceso para utilizar un aspecto empieza al proponer uno que sea relevante. Puede ser el jugador o el DJ quien lo haga. Después, determina si el aspecto funciona a **favor** o en **contra** del personaje.

Por regla general, si es a favor se considera una invocación, y el personaje probablemente gastará un punto de destino; si es en contra, se considera que el aspecto se ha forzado y el personaje probablemente recibirá un punto de destino. Cada uso del aspecto tiene reglas específicas que regulan cómo funciona, pero si te sientes confundido acerca de las bases de estos aspectos, vuelve a esta idea fundamental.

Invocar aspectos

Un aspecto puede darte una bonificación si lo aplicas a una situación en la que se encuentra tu personaje. Para hacerlo debes gastar un punto de destino (ver más adelante), lo que te permite invocar el aspecto. En este contexto, el aspecto hace que tu personaje sea mejor en lo que esté haciendo porque de alguna forma está en sintonía con la situación.

Invocar un aspecto se usa para:

- coger todos los dados que has tirado y volver a tirar, o
- dejar en paz los dados y sumar +2 al resultado.

Se puede utilizar más de un aspecto en una sola tirada, pero no puedes usar el mismo aspecto más de una vez en la misma tirada o acción (incluso si vuelves a tirar el dado, sigue siendo la misma tirada o acción). Volver a tirar es más arriesgado que coger la bonificación de +2 —siempre puedes acabar empeorando las cosas o sin mejorarlas mucho—, pero cuando los dados no están de tu parte, una nueva tirada puede ser la mejor forma de mejorar el resultado. La opción del +2 es la forma más segura de mejorar una tirada buena pero no lo suficiente.

El DJ tiene la última palabra acerca de cuándo es adecuado invocar o no un aspecto (para minimizar las discusiones entre el DJ y los jugadores, consulta «Compartiendo la misma visión», en la página 106). Normalmente esto quiere decir que debes invocar un aspecto que esté en consonancia con la situación en la que te encuentres. Si quieres invocar un aspecto que no sea apropiado, prepárate para describir por qué te lo parece. La prioridad del DJ no debe ser limitar el uso de los aspectos de forma estricta, sino animar a los jugadores a que elijan aspectos interesantes.

Ejemplo: *Maya McKenzie se esconde en los alrededores mientras Biff está a punto de ser atacado por un hombre gato furioso. Intenta apartarlo de su camino utilizando Atletismo para bloquearlo (ver página 184), pero saca una tirada terrible: ⊟⊟■⊟. Por suerte, tiene un aspecto llamado «Novia formal de Biff» y el DJ se ha mostrado de acuerdo en que puede invocarlo para ayudar a Biff. La jugadora de Maya, Amanda, gasta un punto de destino para invocar «Novia formal de Biff» y vuelve a tirar los dados.*

Su siguiente tirada de ⊞■⊟⊞ es mejor, pero está preocupada por si necesita más de un +1 para que su habilidad de Atletismo les permita a ella y a Biff apartarse del camino del hombre gato. No puede utilizar de nuevo «Novia formal de Biff» en la misma acción, por lo que Amanda gasta un punto de destino y sugiere que Maya podría usar su aspecto «Silenciosa como un ratón», por el cual los gatos y los ratones son enemigos mortales. Sin embargo, el DJ parece escéptico, por lo que Amanda busca otro aspecto que encaje. Afortunadamente, Maya también tiene como aspecto «Sentido poco común» y sugiere algo que puede encajar mejor: cambia el enfoque de «sacar a Biff de su camino» por «conozco a los gatos y tengo la impresión de que iba a saltar: ¡vamos a apartarnos de su camino!». Lo utiliza para conseguir un extra de motivación para conseguirlo.

El DJ se muestra de acuerdo y Amanda gasta otro punto de destino, esta vez para invocar «Sentido poco común» y sumar un +2 al resultado. Con una tirada de

Atletismo a +3 tiene más confianza en poder apartarse y en apartar a Biff del hombre gato furioso, al menos durante el tiempo suficiente para que su compañero mago Evan Montrose pueda improvisar algo que lo ralentice.

Cuando invoques un aspecto no te limites a los de tu hoja de personaje: cualquier aspecto que conozcas o al que tengas acceso puede ser invocado. Esto incluye los aspectos de los demás personajes, de la escena (ver página 101 para más aspectos de escena) o de la ciudad. Para ver con más detalle cómo se hace, ve a «Relacionarse con aspectos ajenos», en la página 101.

Provocar un efecto

Puedes **invocar un aspecto para provocar un efecto,** utilizarlo para declarar un hecho o una circunstancia que beneficia a tu personaje. Esto cuesta un punto de destino, como cualquier otra invocación. Por ejemplo, puedes invocar el aspecto de tu personaje «Contactos en los Guardianes» para declarar que hay un Guardián en la ciudad.

Los distintos grupos tendrán diferentes opiniones sobre invocar para provocar un efecto, y tu grupo debería hablarlo para ver cuál tiene cada jugador. Animamos a los DJ a ser bastante liberales a este respecto siempre que el efecto que desea el jugador sea consecuente con el aspecto y el sentido general de la partida.

Por ejemplo, si el DJ duda si tu personaje puede o no gastar un punto de destino para declarar que llega exactamente en el momento justo, invocar los aspectos «Justo a tiempo» o «Entrada triunfal» debería disipar sus dudas. Dicho lo cual, esto no es un método para que los jugadores se inventen cualquier cosa (cuando tengas dudas, háblalo con el grupo).

Al igual que ocurre con las invocaciones normales, también puedes gastar puntos de destino para invocar aspectos de la escena o de otros personajes y provocar un efecto. Ve a la página 101 para ver más detalles.

Forzar aspectos

Un aspecto puede permitirte obtener más puntos de destino a cambio de traer problemas a la vida de tu personaje. Cuando ocurre, decimos que **el aspecto se ha forzado.** Normalmente, se fuerza un único aspecto, pero en ciertas situaciones pueden forzarse más de uno para obtener un beneficio mayor. A menudo, el DJ es quien fuerza un aspecto en primer lugar. Cuando lo hace, indica que en esta situación el aspecto puede crearle un problema a tu personaje.

Sin embargo, tú también puedes hacer que el DJ fuerce aspectos de los demás personajes con una lógica y con unos resultados parecidos (ve a «Forzar aspectos ajenos», en la página 102). A veces, pueden forzarse aspectos incluso por «accidente», cuando un jugador lleva los aspectos de sus personajes hasta el límite y sale de circunstancias complicadas sin un rasguño.

Cuando se fuerza uno de tus aspectos puedes negociar sus términos solo para asegurarte de que el resultado no va contra el concepto de tu personaje ni crea un efecto indeseado. Una vez establecidos dichos términos, debes elegir gastar un punto de destino para evitar hacer aquello que el aspecto forzado te obligaría a hacer o aceptar las consecuencias y limitaciones a las opciones de tu personaje y recibir 1 punto de destino. Cuando aceptas el punto de destino, se considera que el aspecto ha sido oficialmente forzado.

Hay algunas formas mediante las cuales forzar un aspecto puede complicar la vida de un personaje: limita sus opciones, en ciertas situaciones introduce complicaciones no intencionadas en la escena, o proporciona la inspiración para desarrollar una trama o el gancho de una escena para dicho personaje.

Consejos

¡DJ, tomad nota! Forzar aspectos durante la partida es vuestra responsabilidad. Estar atentos a estas situaciones y recurrir a ello cuando la ocasión se presente hará que el juego sea emocionante. ¡No seáis tímidos!

¡Jugadores, tomad nota! Si forzáis vuestros propios aspectos, ¡haced saber al DJ que queréis vuestro punto de destino!

Limitaciones

Un aspecto puede limitar las acciones y las elecciones. Si tu personaje tiene demasiadas opciones, puedes forzar un aspecto para limitarlas.

Es importante señalar que forzar así un aspecto puede determinar el tipo de acción, pero no la acción precisa, la cual siempre es decisión del jugador. De esta forma, al limitar las elecciones que pueden tomarse, forzar un aspecto destaca la dificultad de las elecciones disponibles utilizando la idea del aspecto para definir (o al menos sugerir) dichos límites.

Ejemplo: *Murphy tiene un aspecto que indica que es «Irascible». El FBI acaba de llegar a la ciudad y exige ocuparse de su caso. Si Murphy abriera la boca, haría que las cosas fueran bastante incómodas para ella, por lo que el DJ fuerza su aspecto «Irascible» diciendo: «Estos tipos están sacándote de tus casillas. Tal vez deberías decirles lo que piensas sobre cómo trabaja el FBI…», y pone delante de ella un punto de destino.*

Si Murphy acepta el punto de destino, estará permitiendo que su aspecto «Irascible» limite sus opciones de respuesta. Quizá mande al FBI a hacer gárgaras o quizá simplemente estalle —esta es su elección—, pero sea cual sea su forma de hacerlo, su aspecto «Irascible» debería saltar a la palestra de manera inmediata.

Pero por otro lado, tiene bastantes problemas en el trabajo y sabe que sus superiores se enfadarán si la toma con un agente del FBI; esto podría tener repercusiones negativas, por lo que tal vez haya llegado el momento de tragárselo y gastar un punto de destino para mantener ese temperamento bajo control…

Complicaciones

Un aspecto también puede complicar una situación en lugar de limitar directamente las opciones de tu personaje. Si todo se está desarrollando con normalidad y el aspecto hace que las cosas sean más difíciles o introduce un giro inesperado, ahí tienes terreno fértil para forzar un aspecto. En algunos casos las complicaciones pueden sugerir que ciertas consecuencias son inevitables, como fallar una acción concreta sin tirar los dados (quizá tu personaje supere una

Buena suerte. Los Guardianes caminan de puntillas estos días debido a la Guerra Vampírica.

tirada para defenderse contra una acción de Engañar, pero forzar su aspecto «Crédulo» lo obliga a fallar si aceptas).

Ejemplo: *Harry Dresden tiene el aspecto «El edificio está en llamas y no es culpa mía». Está intentando rescatar a una chica de unos malos de la Corte Blanca e inicia una pelea con ellos. Blandiendo su vara y disparando un chorro de fuego, intenta reducir a uno de ellos a cenizas cuando el DJ le acerca un punto de destino. «¿Y si fallas y esa llama termina convirtiéndose en otra situación en la que el edificio está en llamas?».*

Jim, el jugador de Harry, se lo piensa: tiene pocos puntos de destino debido a su recuperación baja, y de todas formas no hay gente en el almacén, por lo que no tiene que preocuparse de si mata a alguien. Está al principio de la sesión, así que todavía queda mucha historia, y sabe que necesita esos puntos de destino. Además, los vampiros todavía no han matado a la chica, por lo que apostaría que la mantienen viva por alguna razón.

Por otro lado, si falla su ataque, habrá desperdiciado una acción del conflicto y sabe que cuanto más lo permita, más reputación obtendrá como propagador de destrucción, lo que acabaría persiguiéndolo después. Y tiene que vivir con el hecho de que el almacén de un pobre mortal inocente se queme, y esta vez sí sería por su culpa.

Jim sopesa sus opciones, coge el punto de destino y accede a fallar (al menos esta vez). El almacén comienza a arder.

No tiene gracia.

Bueno, puede que un poco.

Aspectos forzados por el DJ

El DJ puede forzar aspectos para dirigir la historia en una u otra dirección. Un buen DJ querrá usar los aspectos de los PJ para crear aventuras y proporcionar las bases para las escenas. Esto implica que a veces un aspecto puede añadir una complicación «fuera de pantalla», como cuando el DJ decide utilizar al némesis de un personaje como villano de una sesión o darle alguna responsabilidad o tarea poco agradable. También puede utilizar el aspecto de un personaje para justificar el «gancho» particular de una escena futura. Cuando esto ocurra, puede considerarse que ese aspecto se ha forzado.

El DJ no debería depender de la reacción de un jugador cuando fuerzan un aspecto suyo para generar una trama; recuerda, **el propósito de forzar un aspecto es crear drama, no obligar a la gente a hacer cosas.** Ten en cuenta que un jugador siempre puede negociar las consecuencias de que se fuerce su aspecto e incluso tener una idea mejor para empezar de forma dramática una escena o hacer avanzar la historia.

Ejemplo: *Thomas tiene el aspecto «Príncipe caído de la familia Raith». Esto quiere decir que es una carga para su casa y su padre está siempre intentando encontrar la forma de que otros maten a Thomas por él. La Corte Roja va a ofrecer un suntuoso baile en The Velvet Room, y Lord Raith le ha enviado a Thomas una «nota» haciéndole saber que se espera su presencia. El DJ sugiere forzar el aspecto de Thomas «Príncipe caído» porque su estatus en la familia no le deja muchas opciones. El jugador de Thomas, Clark, acepta y el DJ le da un punto de destino.*

Hay al menos dos formas de que Clark pueda cumplir las consecuencias de que se haya forzado su aspecto. Thomas puede coger la opción más fácil pero más mortífera, la de ir a la fiesta de la Corte Roja, o puede desafiar a Lord Raith, lo que implicaría llevar la historia en una dirección muy diferente. En ese caso, Lord Raith iría a por él con furia. Si es atrapado por los sirvientes de Lord Raith, tendría que responder con su vida por el desafío…

A veces puede parecer que no hay forma de iniciar una escena forzando un aspecto. Supón que tienes el aspecto «Mi hermano querido» y el DJ te propone forzarlo con: «Oye, te encuentras a tu hermano en la puerta de casa. Lo han golpeado hasta hacerlo papilla y le han dejado una nota que dice "Ahora sabemos dónde vives"». Gastar un punto de destino para sugerir que no ha ocurrido no sería muy conveniente.

Aunque ten en cuenta que cuando se fuerza un aspecto lo que consigues en realidad es la complicación potencial que genera lo que se te ha propuesto. Puedes dar una respuesta que no sea tan dramática. En lugar de decir: «No, mi hermano no aparece en mi puerta», puedes decir: «Tío, tengo un montón de cosas que solucionar en esta historia… Mira, aquí tienes un punto de destino; voy a llamar a una ambulancia y llevarlo al hospital».

Di sí, tira los dados o fuerza un aspecto

Puede que ya te hayas hecho una idea, pero solo para dejarlo claro: existe la posibilidad de que te fuercen un aspecto en lugar de tirar los dados. Normalmente, cuando tu personaje intente hacer algo, el DJ te hará tirar los dados si cree que puede ocurrir algo interesante si fallas. Si no lo cree, entonces no hay razón para que tires.

Pero si hay una buena oportunidad para que tu acción complique las cosas, puede «intercambiar» tu tirada para hacer algo que sea interesante y atractivo. Es una buena forma de crear momentos dramáticos, y es algo que también tú puedes usar. Mientras estés dispuesto a lidiar con las posibles complicaciones, puedes tener éxito en las tareas inmediatas a cambio de problemas futuros.

Por ejemplo, el aspecto de Harry de «El edificio está en llamas y no es culpa mía» es algo a lo que podría señalar y decir: «¿Y si reviento esa pared y escapo de mis atacantes, pero el lugar se incendia y comienza a derrumbarse?». El DJ puede responder: «Bueno, pero la policía te va a atrapar porque alguien te ha visto abandonando la escena», y permitirle escapar de sus atacantes sin ni siquiera involucrar a los dados, pero dándole a Harry un punto de destino porque ha forzado su aspecto y eso le traerá consecuencias negativas. No hay necesidad de tirar y ver si el hechizo ha funcionado ya que su éxito y sus desagradables consecuencias proceden de haber forzado el aspecto.

Situaciones como esta pueden inspirar a los jugadores a implicarse en la evolución de la historia.

Nota para los DJ: forzar aspectos «por accidente»

Merece la pena recordar que algunas veces los jugadores interpretan sus aspectos sin caer en la cuenta de forzarlos. Cuando esto ocurra, el DJ debería tomar nota —algunas veces incluso con ayuda del jugador— y, si es posible, recompensarlo posteriormente con un punto de destino. Si ya es demasiado tarde para ello, el DJ debería apuntarlo para darle a ese jugador un punto de destino extra en la siguiente sesión. Exito 23 puntos de destino retroactivos.

Es importante que el DJ tenga en cuenta en qué consiste forzar un aspecto. Forzar un aspecto sirve para hacer que algunas opciones o situaciones sean más difíciles o dramáticas. Ciertamente, meterse en el papel del personaje e interpretar sus aspectos de una forma apropiada debería ser digno de elogio, pero solo debe recompensarse cuando la interpretación del aspecto haya hecho más difíciles las elecciones de su personaje.

(¿Y si retrasas la llegada del hermano herido durante una o dos escenas? Tanto si aceptas la complicación como si no, va a suceder, y si quieres hacer primero otra escena puedes negociarlo con el grupo —ver más adelante—, pero no es algo por lo que tengas que evitar forzar un aspecto).

Negociar si se fuerza o no un aspecto

En la partida, tanto los jugadores como el DJ pueden forzar aspectos. Cuando el DJ fuerza un aspecto en primer lugar, el proceso es muy sencillo. El DJ determina qué aspecto encaja en una situación y te ofrece un punto de destino. Por supuesto, en un mundo perfecto el DJ sería siempre consciente de todos los aspectos y siempre sabría cuándo forzarlos y recompensarlo. En la práctica, el DJ tiene que vigilar un montón de cosas y puede que no se dé cuenta de que tienes un aspecto apropiado para la situación.

Cuando esto ocurra, siéntete libre para llamar la atención del DJ y señalarle el aspecto, cogiendo un punto de destino y levantando las cejas o dándole alguna otra señal cuando creas que ha llegado el momento de forzar un aspecto.

Cuando llames la atención sobre uno de los aspectos de tu personaje, puedes decirlo de manera formal, como: «Creo que mi aspecto "Ojos verdes de celos" podría aplicarse aquí», o puedes ser más coloquial, como: «Tío, este tipo que habla con mi chica es un guaperas, los observo con mis ojos verdes de celos» (agitando un punto de destino). No hay otro modo de hacerlo y animamos al grupo a buscar la forma que le resulte más cómoda.

Después de que un jugador o el DJ sugieran un aspecto que pueda forzarse, el siguiente paso es negociar los términos. La persona que lo sugiere suele tener ya una idea en mente, pero no quiere decir que esté grabada en piedra. Recuerda que se supone que forzar aspectos hace las cosas más dramáticas e interesantes, no encajona a la gente. Así que siéntete libre para ofrecer una contrapropuesta dramática si crees que va mejor con tu personaje, sugiere detalles alternativos y cosas así. De la misma manera, los DJ también deberían tener libertad para ponérselo interesante a un jugador que sugiera un aspecto demasiado flojo.

Ejemplo: *Harry y Billy están en el parque investigando una repentina lluvia de ranas y han empezado a discutir. Debido a algunos sucesos que tuvieron lugar en el caso de* La tumba, *Jim, el jugador de Harry, ha cambiado uno de sus aspectos a «Trabajo solo». Mientras la discusión va subiendo de tono, Jim se vuelve hacia el DJ y, agitando un punto de destino de forma amenazante, insiste: «¡Yo "Trabajo solo"!».*

El DJ parpadea antes de recordar el añadido reciente a la hoja de Harry. Sonríe y desliza un punto de destino: «"Trabajas solo" —dice—, y esto te hace estar cansado, irritable y distraído, por lo que no te das cuenta de que hay una necrófaga que lleva una escopeta en el carrito de la compra, ¿verdad?».

Jim gruñe. «Sí, supongo que estoy tan concentrado en conseguir que Billy deje de jugar en primera división que me lo he perdido». Hace una pausa y añade: «¿Podemos hacer al menos que, al forzar este aspecto, le dé la razón a Billy en lugar de conseguir que me vuelen los sesos en la primera escena?».

El DJ sonríe y dice: «Te diré lo que vamos a hacer, diré que la necrófaga no saca ventaja del hecho de que estás indefenso, pero quizá este disparo es algo más fuerte de lo que había pensado en un principio. Ah, y Billy consigue la iniciativa en este conflicto. ¿Te parece?».

Jim gruñe otra vez y acepta. El DJ le tiende un punto de destino y describe cómo una furgoneta negra entra en escena, trayendo más atacantes con pistolas. Se acerca una batalla campal, y las cosas en la vida de Harry se vuelven más interesantes.

¿Vale la pena forzar un aspecto?

Para juzgar si forzar un aspecto vale la pena o no, lo primero que hay que mirar es si el resultado proporciona una sensación real de consecuencias para el personaje y para la historia. Si el resultado no va a crear algo importante, entonces no merece la pena. Hacer que forzar un aspecto valga la pena implica que el DJ cambie las circunstancias de un conflicto para que sea menos ventajoso para un personaje; esto puede suponer que de repente una sesión coja una nueva dirección argumental, o puede implicar que el personaje tenga una complicación adicional que no tenía antes. Mientras sea un efecto que puedas sentir en la partida probablemente valga la pena.

Forzar múltiples aspectos

En ocasiones aparecerá una situación en la partida que tenga importancia para más de un aspecto de tu personaje. Esto no debería ser un problema, sino una oportunidad para crear más drama.

Cuando una situación se complica lo suficiente para involucrar más de un aspecto, entonces se pueden forzar todos.

Joder, Billy, intenta no restregarme esto.

Eh, no fuiste tú el que tuvo que desnudarse en medio de un parque público para atacar a una necrófaga. Menos mal que ese día llevaba pantalones de chándal... Si me dieran un centavo por cada par de boxers que me he cargado...

No necesitaba saber eso, ¿vale?

Debes decidir cómo lidiar con ello: después de negociar puedes aceptar que te fuercen todos los aspectos para obtener más puntos o aceptar solo algunos y pagar el resto. Esto podría suponer que no ganas ni pierdes puntos de destino. Pero eso está bien, pues se siguen mostrando las prioridades de tu personaje en un momento dramático, lo que significa que los aspectos se han forzado con éxito.

Ten en cuenta que debería haber una complicación o una limitación clara para cada aspecto. Un problema que haga referencia a dos aspectos no debería darte dos puntos de destino a menos que sea algo muy gordo de verdad. Y, si es el caso, puede que quieras considerar en su lugar la regla opcional de **agravar el resultado de forzar un aspecto.**

__Ejemplo:__ Michael Carpenter está en una misión de Dios buscando un diabolista. Después de investigar descubre la localización de su guarida y que el diabolista está planeando la Invocación Inminente de un Demonio.

Michael es un «Caballero de la Cruz» y su tarea es parar a ese vil bastardo (al que Michael nunca llamaría así, por supuesto) sin importar el coste. Para lograrlo a tiempo tiene que dejarlo todo y partir ahora mismo. Sin embargo, también es un «Hombre de familia», y algunos de los secuaces del diabolista han capturado a su familia y los tienen como rehenes en el extremo contrario de donde el ritual va a tener lugar. No puede estar en dos sitios a la vez. El DJ mira a Ryan, el jugador de Michael, y dice directamente: «Estoy forzando tus aspectos "Caballero de la Cruz" y "Hombre de familia". Debes escoger adónde ir».

Ryan rechina los dientes, piensa en ello, y dice: «Debo hacer el trabajo del Señor. La fe es todo lo que tengo, ¿no? Voy a derrotar a ese diabolista y a dejar a mi familia en manos de Dios. Pero puedes apostar que tan pronto como venza a ese invocador voy a rescatarlos a toda prisa».

El DJ decide que ambos aspectos complican la vida de Michael: sigue su obligación de Caballero, lo que tendrá consecuencias desconocidas para su familia. Le tiende dos puntos de destino, ya que los va a necesitar.

Agravar el resultado de forzar un aspecto (regla opcional)

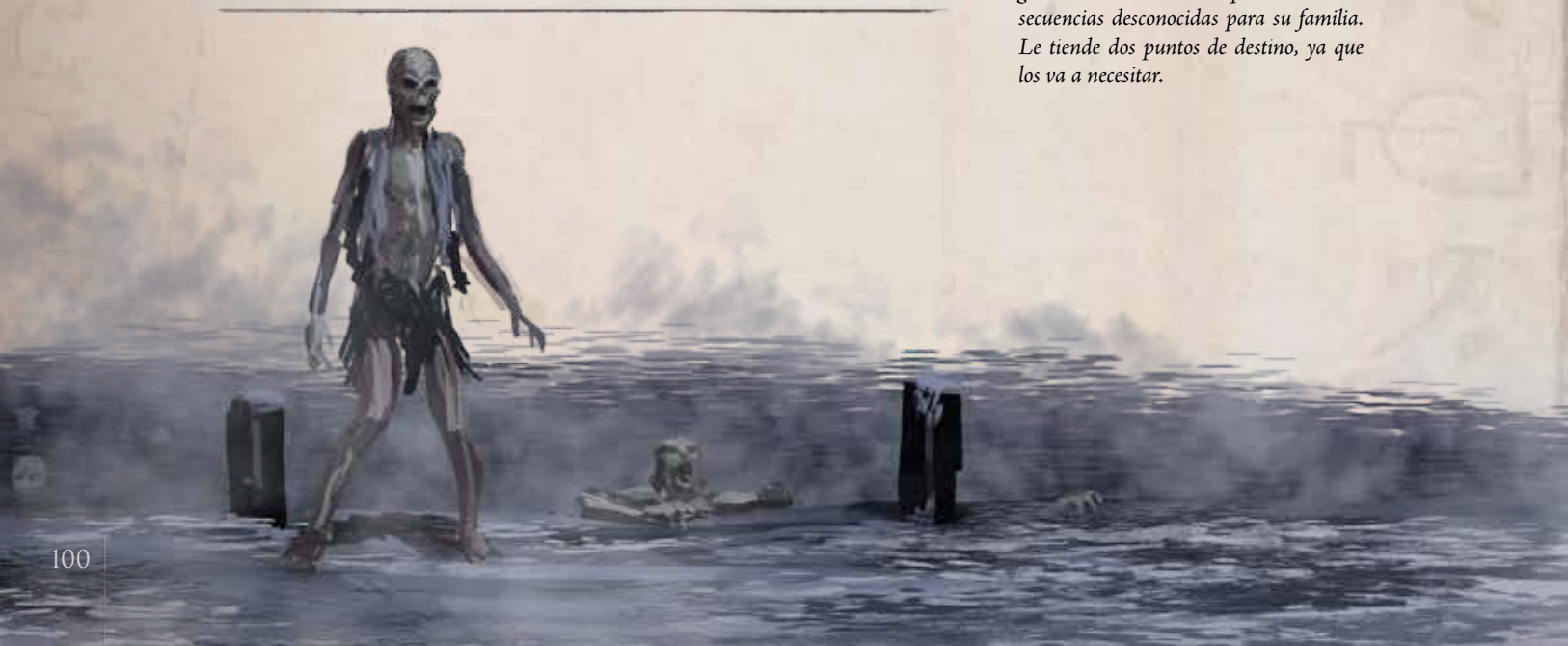
En ocasiones, en momentos de gran tensión o drama el DJ puede elegir agravar el resultado de forzar un aspecto. Esta regla es opcional y debería usarse solo cuando tu personaje esté en un momento determinante de su historia. Como resultado, algunos DJ pueden requerir que el concepto principal de tu personaje (página 50) entre en juego al aplicar esta regla opcional.

Solo se puede agravar el resultado cuando ya hayas pagado puntos de destino para evitar que te fuercen un aspecto. Para agravarlo, el DJ te da un segundo punto de destino y dice algo como: «¿Estás seguro…?». Si aceptas conseguirás dos puntos de destino en lugar de uno, además de recuperar cualquiera que hayas gastado para evitar las consecuencias del primer aspecto que haya forzado; si lo rechazas, te costará otro punto de destino adicional. En los casos excepcionales, cuando la historia está en un momento de máxima tensión, el DJ puede agravar el resultado una última vez y hacer que el coste y la recompensa sean de tres puntos de destino. Si quieres gastar tres para rechazar esta obligación realmente épica, la cosa termina aquí.

También puedes ser tú el que proponga al DJ que agrave el resultado. Antes de que te dé tu primer punto de destino por haber forzado un aspecto, di algo como: «Yo no me muevo por un solo punto de destino». La mayoría de DJ observarán la situación y decidirán si es un momento dramático. Si no lo es, aceptarán el punto que se les ofrece, pero si lo es, ¡seguirán tu consejo!

Los DJ pueden dar otra vuelta de tuerca cada vez que un jugador quiera que agrave el resultado. Cada tira y afloja entre el jugador y el DJ debería añadir algún detalle a la historia que muestre que las apuestas van subiendo (no es un juego de la gallina en el que se ponen puntos de destino sobre la mesa). Por ejemplo, si el aspecto que se fuerza es «Avaricioso» y el resultado va a agravarse, se debería pasar de un sentimiento de avaricia a un ansia tan fuerte que hasta un cleptómano tendría que hacer una pausa para coger aire.

Sea cual sea el caso, esto debe llevarse a cabo con moderación. Forzar aspectos aportará suficiente tensión la mayoría de las veces, por lo que no necesitas estar soltando siempre bombas nucleares.



Relacionarse con aspectos ajenos

Los aspectos de tu personaje no son los únicos que puedes utilizar. Los personajes de tus compañeros jugadores y algunos PNJ tienen también aspectos. A veces incluso la propia escena puede tener aspectos (llamados, de forma sorprendente, **aspectos de escena**), como «Oscuro» o «Abarrotado»; ve a «Dirigir el juego» en la página 265 para ver más detalles. Además, la ciudad en la que tiene lugar tu campaña tendrá aspectos que tu grupo se habrá inventado durante su creación (página 22), los cuales pueden considerarse aspectos de escena.

Para invocar un aspecto diferente al tuyo, tu personaje necesita interactuar de manera directa con el objeto, lugar o persona que posee el aspecto que quieres invocar, de forma que se adecue a la acción en curso. Esto quiere decir que si una escena tiene el aspecto «Mala iluminación de las velas», no solo se puede describir que los personajes emergen de las sombras con una escalofriante iluminación en los rostros, sino que esos mismos personajes pueden invocar también el aspecto para ayudarse en sus tiradas de Sigilo (gracias a la poca luz). Pueden invocarlo después para tirar las velas y prender fuego al lugar o para propiciar encuentros que son inoportunos para uno o más grupos (¡sí que está mal iluminado!).

Tu personaje también necesita tener un acceso razonable al aspecto en cuestión. Esto es sencillo con los aspectos de la escena: tu personaje solo necesita estar presente en la escena para interactuar con el aspecto. Hay varias formas con las que acceder a un aspecto de otro personaje o escena:

- Descubrirlo mediante una evaluación (página 108).
- Crearlo mediante una declaración (página 109).
- Establecerlo con una maniobra (página 182).
- Infligir una consecuencia (página 180).

Si tu personaje puede interactuar directamente con el propietario del aspecto de manera apropiada y tiene acceso razonable al aspecto en cuestión, puedes utilizarlo de varias formas.

Invocar aspectos ajenos

El procedimiento para invocar un aspecto que no pertenece a tu personaje es el mismo que el de una invocación normal: simplemente declaras que ese aspecto es relevante, gastas un punto de destino y obtienes un +2 o una tirada adicional.

Lo único que debes tener en cuenta es que, si estás invocando el aspecto de otro PJ o de un PNJ para obtener una ventaja sobre ellos, ese personaje **recibirá el punto de destino que tú gastas,** ya sea al final del asalto (en el conflicto, ver página 175) o al final de la escena (fuera del conflicto).

Ejemplo: *El jugador de Biff, Fred, sabe que Maya tiene el aspecto «Novia formal de Biff». Es algo que ambos jugadores decidieron durante la creación del personaje para ilustrar cómo Biff siempre necesita que Maya lo saque de apuros. Es el turno de Biff, y ya que Maya ha aparecido, cree que es una buena ocasión para trabajar en equipo y librarse del hombre gato furioso. Fred describe cómo Biff coge en brazos a Maya y se lanza tras el muro de aire que Evan ha creado, mientras invoca el aspecto de Maya «Novia formal de Biff». Fred gasta un punto de destino como cuando invoca sus propios aspectos y lo usa para dar un +2 a su tirada de Atletismo.*

Esta invocación le ha dado ventaja a Maya y a Biff, por lo que ella no se queda el punto de destino que Biff ha gastado.

Más tarde, Biff está hablando en un bar con un tipo que lo ha estado espiando, y sabe por una evaluación anterior que ese tío tiene el aspecto «Mal genio». Decide invocar su aspecto con una tirada de Intimidar para conseguir que el tipo pierda los nervios. Dado que la invocación crea una desventaja para el espía, el DJ le da a ese personaje un punto de destino al final de la escena, a fin de guardarlo para un futuro encuentro.

Se pueden invocar también los aspectos de los demás para provocar un efecto, lo que te permite usar el aspecto de otro personaje o de una escena para hacer una declaración. Todas las pautas de invocar para provocar un efecto (página 97) se aplican también aquí.

Etiquetar

Una etiqueta es un movimiento especial que puedes hacer cuando estés invocando aspectos que no sean tuyos. Siempre que hagas una tirada para crear o acceder a un aspecto, como se menciona en la lista de esta página, **podrás invocarlo una y solamente una vez de forma gratuita** (o sea, sin gastar puntos de destino de tu reserva) para obtener ventaja de ese aspecto.

Una etiqueta está sujeta a una limitación importante: debe tener lugar casi inmediatamente después de que el aspecto haya aparecido en el juego. Se puede hacer después, pero debe evitarse en la medida de lo posible. Como mucho, una etiqueta debería tener lugar antes del final de la escena en la que se establece. Algunas evaluaciones constituyen una excepción a ese límite de tiempo; mira la página 108.

Si lo deseas puedes dejar que otro personaje use la etiqueta de un aspecto que tú has descubierto o introducido. Esto permite establecer grandes maniobras en un combate; puedes moverte para colocar un aspecto en un objetivo y después pasar la etiqueta a un aliado que lo ataca utilizando la ventaja en su propia tirada.

Sin embargo, esto solo puede hacerse si es razonable ceder la ventaja. Un francotirador que utilice una maniobra

Billy, ¿este "tú" se refiere a los jugadores o incluye también a los DJ?

Los DJ que invoquen un aspecto para obtener ventaja sobre ese PJ definitivamente le deberían un punto de destino. ¡Buena observación!

¿Por qué pide el DJ un punto de destino? ¿No debería yo..., eh..., Jim... conseguir una etiqueta aquí?

(página 182) para apuntar con su rifle a un objetivo, colocando en él el aspecto «En el punto de mira», no puede pasarle la ventaja a nadie, ya que el aspecto es específico. Pero si Harry usa una maniobra para colocar el aspecto «Salpicado con agua bendita» en un vampiro, puede pasarle la ventaja a Billy, que se acerca para propinar el golpe final.

Las etiquetas, incluso si van en detrimento de un personaje, no se premian con un punto de destino como sucedería con una invocación normal. Como no se gasta un punto de destino, no hay punto de destino que pasar.

Kincaid hizo un buen uso de "En el punto de mira" en el Acuario Shedd. Muchos de esos cabezas huecas no vieron lo que los golpeó.

¿He mencionado últimamente que Sells era un auténtico capullo? Era un auténtico capullo.

Ejemplo: *Harry Dresden acaba de usar sus sentidos de mago para descubrir que el Hombre Sombra, un hechicero oscuro que envió un sapo demoníaco para que los devorara a él y a su cita, está observando los sucesos desde las cercanías usando un hechizo para escudriñar. Este conocimiento es el resultado de una tirada de habilidad que revela que el aspecto «Hombre Sombra al acecho» está en la escena (en secreto). Harry decide lanzar un contrahechizo por el vínculo creado por el Hombre Sombra como una forma de decir hola, y como acaba de descubrir el aspecto («Evaluación», página 108), va a usar una etiqueta. Cuando lanza el hechizo usa dicha etiqueta para añadir un +2 a su tirada. Está claro que esto va en detrimento del Hombre Sombra, pero como la etiqueta es gratuita para Harry, el Hombre Sombra no va a conseguir un punto de destino.*

¿Aspectos de juego?

Algunos DJ pueden ir un nivel más allá y permitir que la sesión de juego o que toda la campaña tengan aspectos propios **(aspectos de juego),** como «Siempre está más oscuro antes del amanecer» o «Guerra Vampírica». Dichos aspectos deberían usarse con cuidado, ya que su omnipresencia cambiará la forma de la partida. Cuando añadas un aspecto de juego a tu campaña, pregúntate: «¿Estoy a gusto mostrando esto en casi toda la campaña o sesión (o al menos en su mayor parte)?».

Más tarde, Harry lanza otro hechizo por el vínculo para cerrarlo definitivamente. Esta vez, Harry ha gastado un punto de destino para conseguir un +2. Dado que la invocación va en detrimento del Hombre Sombra y esta vez Harry ha gastado un punto de destino, el Hombre Sombra recibe un punto de destino al final de la escena. El DJ lo apunta y guarda este punto para que el Hombre Sombra lo use en la gran confrontación que va a tener lugar unas escenas más tarde.

Etiquetar suele afectar a aspectos temporales que son el resultado de maniobras. Asegúrate de que tienes nociones de cómo se comportan los aspectos temporales, los cuales puedes encontrar en la sección de «Conflictos», en «Dirigir el juego», en la página 175.

Forzar aspectos ajenos

Ser capaz de interactuar con los aspectos de los demás es una gran oportunidad para que los jugadores más inteligentes fuercen a otro personaje. Si eres consciente de esto y tienes acceso al aspecto de otro personaje o PNJ, puedes gastar un punto de destino para forzar un aspecto (ver página 97) del objetivo. Si el DJ decide que forzarlo se adapta a las circunstancias, cogerá el punto de destino que le ofreces y procederá a forzar el aspecto, comportándose como si fuera él quien lo forzó en primer lugar.

Es una reacción en cadena: el primer jugador fuerza un aspecto y, si el DJ lo considera válido, negocia con el jugador del personaje objetivo, quien puede decidir si lo acepta (ganando un punto de destino) o lo rechaza (gastando un punto de destino). Una vez el jugador inicial gaste el punto de destino, no lo recupera aunque el objetivo pague para evitar las consecuencias. Al igual que cuando se fuerza un aspecto con normalidad, el resultado final puede negociarse tanto como sea necesario.

Ejemplo: *Durante el trascurso de una investigación, Harry Dresden se ha encontrado un fetch, una criatura que se alimenta del miedo. El fetch tiene el aspecto «Devorador de miedo», el cual Harry ha descubierto recientemente gracias a una tirada de Saber para ver cómo atacar al fetch.*

Harry quiere atraer al fetch hacia él en lugar de hacia otra víctima inocente, por lo que decide centrarse en sus propios miedos, visualizarlos y revivirlos para atraer al fetch. El jugador de Harry, Jim, se pregunta si en lugar de hacer una tirada puede saltarse todo eso e ir directo a por el efecto que quiere conseguir forzando el aspecto «Devorador de miedo» del fetch.

El DJ se muestra de acuerdo en que Jim haga esto si gasta un punto de destino (lo que quiere decir que el fetch puede rechazar las consecuencias). Jim asiente y usa «Devorador de miedo» para forzar el aspecto de la siguiente manera: «Este fetch me elige a mí como su objetivo principal». El DJ, actuando como el fetch, necesita decidir entonces si quiere gastar un punto de destino para evitar que se fuerce el aspecto o ganar un punto de destino y centrarse en el mago. Si el fetch se niega, por lo menos Harry le habrá hecho gastar un punto de destino; si no, será atraído hacia el mago. Es una situación en la que se gana o se gana.

Forzar aspectos de escena

Los aspectos de escena pueden implicar que le sucederá algo a algunos (o varios) personajes —«¡Todo está ardiendo!» es un ejemplo clásico y un aspecto frecuente en cualquier escena que protagonice Harry Dresden. Cuando esto ocurra puedes actuar como si estuviera en todas las hojas de personaje y forzar (página 97) dicho aspecto para cada uno de ellos, repartiendo puntos de destino por toda la mesa y abarcando los efectos que el aspecto tiene en los personajes de la escena.

Técnicamente, un jugador podría intentar utilizar un aspecto de escena para forzar múltiples aspectos, pero sería una proposición muy cara: tendría que gastar un punto de destino por cada personaje que quiera afectar forzando el aspecto.

Un golpe bajo, Billy. Un golpe bajo.

¡Pero es tan cierto!

Estás ayudando. Deja de ayudar.

Bueno, tres cosas. Una, una etiqueta es invocar un aspecto, no forzarlo, aunque tu DJ estaría haciendo lo correcto si usara una etiqueta para provocar un efecto. Dos, creímos que el ejemplo sería más claro si no mezclábamos el tema de las etiquetas con esto. Tres, puede que la etiqueta ya hubiera sido usada o hubiera expirado.

Crear aspectos de personaje

Más que cualquier otra cosa, los aspectos son la manera explícita de decirle al DJ: «Esto es lo que quiero ver en la partida». Si escoges un aspecto como «Espina en el costado de la Corte Roja» es de esperar que el DJ te meta a menudo en problemas con vampiros de la Corte Roja. El DJ debería querer que los jugadores usaran sus aspectos y tendría que diseñar la historia de la partida basándose en los aspectos que los jugadores han elegido para sus personajes (hablaremos más de ellos en «Creando aventuras», en la página 293). Los jugadores deberían escoger aspectos que quieran usar y los DJ deberían animarlos para que elijan aspectos interesantes y útiles.

Una vez tengas una idea para un aspecto, necesitas darle el nombre que describa lo que imaginas. Hay muchas posibilidades, lo que puede hacer que la elección sea muy difícil. No obstante, la mayoría de las veces un aspecto será una **frase,** una **persona** o un **accesorio.** Estas categorías no son fijas y pueden superponerse unas con otras (intentan proporcionarte una forma evocadora de pensar y ayudarte a romper los bloqueos mentales).

Una **frase** puede ser cualquier cosa, desde un simple detalle («Fuerte») a una breve descripción («La sangre de *troll* da fuerza»), o incluso una cita («¡No hay nadie más fuerte que Throgbal!»). Los aspectos descritos con una frase entran en juego basándose en cómo encajan en la situación. Una expresión colorida añade más sabor y sugiere muchas maneras de usarla. Esto convierte a los aspectos de frase en los más flexibles de la partida.

Una **persona** puede ser cualquier individuo importante para tu personaje. Un amigo, un enemigo, un miembro de la familia, un compañero, un mentor. Mientras sea alguien que le importe a tu personaje, es un aspecto apropiado. Un aspecto de persona se usa más fácilmente cuando dicha persona está en la escena con tu personaje, pero puede aparecer de otros modos, dependiendo de la historia de la persona y de su relación con tu personaje (lo ideal es que la relación se estableciera al formular el aspecto).

Por ejemplo, un jugador puede escoger como aspecto «Mi viejo profesor Finn». Aparte de las implicaciones obvias de hacer aparecer a Finn, el jugador también podría invocarlo para obtener una ventaja y justificarla hablando de las horas pasadas en clase de lanzamiento de cuchillo de Finn o algo así.

Ten en cuenta que también se puede utilizar una organización para representar tanto la posibilidad de contar con sus recursos y su ayuda como la obligación de trabajar para los intereses de dicha organización, incluso cuando entran en conflicto con los tuyos. Por eso, «Mago del Consejo Blanco» es un aspecto de persona en ese sentido; le da al personaje la capacidad de pedirle ayuda al Consejo, pero también requiere que el personaje se ocupe de cualquier problema que genere la asociación.

Los **accesorios** son objetos, lugares o incluso ideas (cualquier cosa externa a tu personaje que no sea una persona). Un accesorio puede ser útil si es algo que tu personaje tiene consigo o si es la razón de un conflicto, pero puede implicar también cosas sobre tu personaje o incluso significar algo aunque no esté («¡ah, si tuviera mi *fiel caja de herramientas*!») y así hacerte ganar puntos de destino (ver «Forzar aspectos», página 97).

Ten en cuenta que estas categorías pueden difuminarse si lo necesitas. Un aspecto como «¡Ha llegado el momento de llamar al alcalde!» tiene tanto elementos de frase como de persona.

Créeme. Algunos de los problemas del Concilio pueden ser auténticos monstruos.

Aspectos «positivos» contra aspectos «negativos»

Estrictamente hablando, los aspectos más beneficiosos para tu personaje son los más interesantes; en este caso, «interesante» significa que tienen doble filo: según la situación pueden utilizarse tanto en beneficio como en detrimento del personaje.

Puede que te hayas dado cuenta de que algunos aspectos que aparecen en este libro parecen ser aspectos «malos»: indican una desventaja o una connotación negativa para un personaje. Aspectos como «Más borracho que una cuba», «Tonto de nacimiento», «Terco como una mula» y «Nunca digo una mentira» sugieren situaciones en las que el personaje tendrá que comportarse de cierta manera: siendo un idiota en un evento social importante, tragándose alguna mentira, siendo incapaz de ceder cuando es necesario o diciendo la verdad cuando esta vaya a ser dolorosa.

Así que ¿por qué poner estos aspectos en tu hoja si solo van a traerte problemas? Muy sencillo: porque quieres ese tipo de problemas.

Accesorios de poder

Un jugador puede querer escoger un aspecto de accesorio para un objeto que tiene un poder sobrenatural a fin de convertirlo en un objeto «con marca registrada» (piensa en el rey Arturo y Excalibur). Es una gran idea, pero ten en cuenta que tu personaje puede necesitar invertir otros recursos (como proezas o tiempo y esfuerzo) para poseer accesorios de cierto poder.

En otras palabras, no basta con escoger un aspecto que diga que tienes una Espada de la Cruz, sino que también tendrás que comprar la espada como una faceta de tus habilidades sobrenaturales. O si lo miras de otra forma, el aspecto de accesorio trata más sobre la relación que tienes con el accesorio y con lo que hace. Para ver más objetos sobrenaturales para tu personaje, ve a «Poderes sobrenaturales» (página 143) y «Lanzamiento de hechizos» (página 217).

Billy, tu habilidad para coger la vida de alguien y recomponerla para que encaje en el juego me preocupa. Solo quería que lo supieras.

Oye, no todo es material didáctico. ¡La gente también tiene que jugarlo!

Desde el punto de vista de las reglas de juego, son una forma directa de conseguir más puntos de destino, y los puntos de destino son la energía que pone en marcha algunos de los usos positivos más poderosos de los aspectos.

Dejando aparte las reglas del juego, un aspecto negativo añade interés y trasfondo a un personaje de una forma que los aspectos positivos no pueden. Este tipo de interés implica estar más tiempo siendo el centro de la acción. Si alguien intenta aprovecharse del hecho de que tu personaje se vuelve tonto por una cara bonita, eso te convierte en un punto importante en la historia y la cámara va a enfocarte. También le sugiere al DJ ideas inmediatas para una historia, proporcionándole maneras de meter en ella a tu personaje.

Sin embargo, un aspecto que tenga solo connotaciones negativas puede limitar en cierta manera a tu personaje porque también necesitas tener una forma de gastar los puntos de destino que consigas. Los aspectos más positivos son los canales que convierten a tu personaje en alguien especial e impresionante y que le permiten destacar en situaciones en las que otros no lo hacen.

De la misma forma, tampoco querrás tener un aspecto que tenga solo connotaciones positivas. No solo evitarán que tu personaje consiga puntos de destino de forma regular, sino que desde el punto de vista del drama son bastante aburridos. Las historias sobre personajes que siempre son competentes y que tienen éxito carecen de conflicto y sorpresa. Si tu personaje empieza a convertirse en previsible y aburrido, probablemente deje de ser interesante para la historia.

Así que, en definitiva, querrás tener toques de ambos.

La regla de tres

Como regla general, cuando elijas un aspecto piensa en tres situaciones en las que pueda entrar en juego. Si tienes una situación razonablemente positiva y otra razonablemente negativa, ¡ya lo tienes! Si todos los usos del aspecto son iguales, quizá quieras reconsiderar cómo lo has enunciado e intentar añadir algo de lo que le falte. Al fin y al cabo, un aspecto que sea totalmente bueno o totalmente malo no es un problema, al menos mientras tengas un poco de cada uno.

Por ejemplo, algo como «Inteligencia nivel genio» parece que no aporta nada negativo. Por eso podrías cambiarlo un poco y renombrarlo como «Más empollón que un profesor de universidad». Podrías conseguir las mismas ventajas del aspecto original pero con algunos usos negativos en el terreno social. Quizá los intentos del personaje por relacionarse socialmente se ven frustrados por gente que lo ve demasiado empollón, o nadie lo toma en serio cuando intenta intimidar e impresionar.

Ten en cuenta que es posible encontrar formas positivas de usar aspectos que parecen negativos. Alguien que es «Terco como una mula» tendrá más determinación a la hora de conseguir sus objetivos. Unos ojos vigilantes podrían ignorar al tipo que suele estar «Más borracho que una cuba» cuando esté utilizando su habilidad de Sigilo porque «solo es un borracho».

Situación frente a historia

Los aspectos suelen dividirse en dos campos: **situación** e **historia,** y es una buena idea asegurarte de que tienes aspectos de cada tipo. La diferencia entre ellos se ilustra mejor con ejemplos, pero aquí va una definición general: los aspectos de situación describen circunstancias y hechos que le ocurren al personaje de manera regular, mientras que los de historia describen las razones por las que ocurren estas cosas.

Los aspectos de situación a menudo son frases, descriptores como «Justo a tiempo», «Último hombre en pie» y «Siempre el último en reír». Proporcionan expectativas sobre lo que va a pasar cuando tu personaje ande por ahí. Un buen ejemplo de la lista de Harry es «El edificio está en llamas y no es culpa mía» (hay un patrón de ejemplos en los casos en los que la presencia de Harry contribuye o propicia grandes daños a la propiedad de un tipo u otro). Los personajes de las novelas, cómics y de otros medios de ficción a menudo tienen este tipo de cualidades como forma de hacerlos más vívidos e interesantes. Con el tiempo, crean una sensación de familiaridad que ayuda a que la gente empatice y se comprometa con el personaje.

Aunque por sí mismos, los aspectos de situación solo hacen la mitad del trabajo. Harry no decide ir por ahí incendiando edificios: ocurre porque de alguna forma se ve atraído a este tipo de situaciones malas. Hay cosas en su vida que lo llevan a los sucesos en los que entrarán en juego los aspectos de situación. Este es el papel de dichos aspectos.

Los aspectos de historia son más parecidos a los aspectos de persona y de accesorio, ya que en el juego representan elementos a los que está ligado tu personaje. Son algunos de los candidatos más aptos para traerle problemas y le dan una razón para salir a la calle. Un buen ejemplo de la lista de Michael Carpenter es la forma en que su concepto principal, «Caballero de la Cruz», choca a veces con su complicación, «Hombre de familia». Michael está dedicado por completo al servicio de Dios, a su propia esposa y a sus hijos. Como consecuencia, muchos problemas llaman a su puerta. El Todopoderoso a veces fuerza (sin intención de hacer juegos de palabras) a Michael a que deje su hogar para lo que solo puede ser descrito como una búsqueda sagrada, y existen algunos ejemplos en los que su familia ha desempeñado algún papel en los casos de Harry como víctima, objetivo o participantes activos.

Estas cosas le sirven a Michael como un imperativo inherente para hacer lo que hace, proporcionando un contexto esencial para entender sus acciones. Pero, además, harán algo más por tu personaje: proporcionar algo de material para introducirlo en la historia. Los aspectos de historia ayudan al DJ a crear material para la partida que involucre personalmente a tu personaje desde el principio, lo que ayuda a hacer el juego más satisfactorio para todos los implicados.

¿Has oído eso, Harry? ¡Serías un gran personaje en una novela!

Puede que esa sea una de las ideas más aterradoras que haya oído.

El verdadero encanto tiene lugar cuando los aspectos de historia y situación funcionan juntos. Imagina que tu personaje tiene como aspectos «Terco como una mula» y «Samantha, mi hermana perdida hace tiempo». Durante la partida, el DJ proporcionará pistas sobre el paradero de tu hermana, pondrá adversarios que intentarán usar esa información para presionar a tu personaje, o incluso introducirá el potencial de conseguir más información.

Etas cosas seguro que ocurren, por lo que tu personaje tendrá muchas oportunidades de hacer notar su tozudez en escenas y conflictos y demostrar que puede seguirle la pista a su hermana contra viento y marea. Se creará enemigos, se meterá en problemas porque es demasiado cabezota, conseguirá algunas metas y normalmente revolverá el mundo a su alrededor.

Por eso es importante asegurarte de que tienes aspectos como estos. Y, de nuevo, ten en cuenta que no son las únicas categorías y que algunos aspectos pueden estar en la frontera. Piensa en un asesino a sueldo con un aspecto «Odio la persona en la que me he convertido». En cierto modo, puede ser un aspecto tanto de historia como de situación, incluso aunque no implique una conexión. Las cuestiones personales pueden ser una fuente de motivación muy poderosa para algunos personajes, y es fácil imaginar a este asesino envuelto en una historia en la que se esfuerza para redimirse ante sí mismo. Igualmente, el aspecto también sugiere ciertos comportamientos que pueden convertirse en su marca personal, como tener una vena piadosa poco corriente o estar atrapado en un comportamiento salvaje camino de la autodestrucción.

Calentando las cosas

Los aspectos son una de las mejores fuentes que tiene tu personaje para encender la chispa de las ideas y los ganchos para las historias. Son lo primero que mirará el DJ en tu hoja cuando intente ver qué tipo de historias puede ofrecerte. Tendrán un gran impacto en la partida, y lo mejor es que tienes un control total gracias a las palabras que eliges para tus aspectos. Si un personaje tiene el aspecto «Rápido» y otro, «Enemigo jurado de la Hermandad de la Llama», ¿cuál crees que le sugerirá más ideas al DJ? Tu aspecto te permite «votar» el tipo de partida que quieres jugar. No lo malgastes. (Solo con eso, acabas de establecer que la Hermandad de la Llama existe en la ambientación, y el DJ te pedirá más detalles con toda seguridad).

A simple vista, puede parecer que los aspectos más poderosos son los que son más útiles —como «Rápido», «Afortunado» o «Fuerte»— y puede que te tiente ir por ese camino. ¡Resiste la tentación! Con aspectos amplios como estos hay tres grandes problemas: son aburridos, no producen puntos de destino y eliminan tu capacidad de modelar la historia.

Es bastante obvio que son aburridos. Piensa en un personaje que tiene «Afortunado» y en otro que tiene «Suerte extraña». Ambos aspectos pueden usarse para muchas cosas buenas, pero el segundo otorga un rango más amplio de posibilidades para forzarlo (mira la página 97 para ver más sobre forzar aspectos). Recuerda, cada vez que un aspecto te crea un problema recibes un punto de destino. «Suerte extraña» quiere decir que el DJ puede lanzarle a tu personaje extrañas —e incluso desafortunadas— coincidencias, pero te pagará por ello. Si aún no te parece suficientemente tentador, recuerda que de todas formas el DJ hará que te ocurran cosas extrañas: ¿no deberías beneficiarte de ello y tener algo que decir acerca de cómo ocurre?

Los aspectos más poderosos son fáciles de ver: son los más interesantes. Un aspecto que puedes utilizar como ventaja pero también como inconveniente tiene mayor potencia mecánica. Más aún, los aspectos vinculados a la ambientación (que conectan a tu personaje con una persona o un grupo) te ayudan a encajar en el reparto de personajes de una forma más conveniente para ti. Cuando estés escribiendo el nombre de un aspecto pregúntate: «¿Es un aspecto candente?». Si parece algo tibio, puede que estés equivocándote y que haya llegado el momento de aumentar la temperatura. No tienes que hacerlo con cada aspecto que cojas, pero es una buena forma de involucrarte en el conjunto de la historia. Aquí tienes unos cuantos ejemplos de «bueno-mejor-insuperable»:

- **Tibio:** «Mago».
  Caliente: «Mago detective privado».
  ¡Fuego!: «El único en la sección de magos de las páginas amarillas de Chicago».
- **Tibio:** «Fuerte».
  Caliente: «Fuerza de sangre de *troll*».
  ¡Fuego!: «Hombre fuerte de la Corte de Invierno».
- **Tibio:** «Oscuro pasado».
  Caliente: «Sectario maligno reformado».
  ¡Fuego!: «El culto del Sudario de Ébano me quiere muerto».

En cada uno de estos casos, la opción «tibia» sugiere usos, pero no es capaz de sugerir historias. La opción «caliente» es mucho mejor ya que es más específica; tanto el DJ como el jugador pueden ver en ella el gancho de una historia y sirve para diferenciarse de sus predecesores tibios. Pero si quieres tirar la casa por la ventana y sugerir una historia, «¡fuego!» es la mejor opción.

«El único en la sección de magos de las páginas amarillas de Chicago» puede ser un buen hilo conductor para saber por qué Harry Dresden suele darse de cabeza con historias oscuras y complicadas. «Hombre fuerte de la Corte de Invierno» no solo sugiere que el personaje es muy fuerte y que tiene sangre de hadas, sino que también mantiene una relación con la Corte de Invierno. Hay tres facetas en un solo aspecto. «El culto del Sudario de Ébano me quiere muerto» hace referencia al pasado oscuro del personaje y complica su presente, con la posibilidad permanente de que altos cargos de su antiguo culto vayan a por su cabeza.

Así que cuando cojas un aspecto, pregúntate si es tibio, caliente o ¡fuego!

¿Ves, jefe? Te dije que ese anuncio era mala idea.

Ahora todo el mundo es un crítico.

Compartiendo la misma visión

Los aspectos son probablemente el mensaje más claro que puedes mandarle al DJ sobre lo que esperas de la partida sin tener que ir hasta él y decírselo (lo cual es también un gran plan). Además, seguramente el DJ tenga copias de vuestras hojas de personaje, por lo que los aspectos que hayáis cogido os representarán cuando no estéis. Una vez elijas los aspectos para tu personaje, da un paso atrás y échales una ojeada. ¿Representan a tu personaje de la forma que quieres? Si no, ¡cámbialos!

Los aspectos no pueden decirlo todo por sí mismos. A menos que hayas escrito un ensayo o un párrafo para cada aspecto, tendrás unos cuantos nombres y frases cortas y pegadizas. Querrás que sean cortos para hablar de ellos de forma casual sin quedarte sin aire, pero la brevedad del nombre de un aspecto implica que algunas cosas se quedan sin explicar. Es bueno pasar algo de tiempo con el DJ y comentar las cosas que no se han dicho. Cuando escojas aspectos, una de las mejores formas de ver si el DJ y tú compartís la misma visión es comentarle cuándo crees que el aspecto es una ayuda y cuándo una amenaza. Tanto tú como tu DJ deberíais ver el aspecto no como el resultado de una idea, sino como su principio. Ambos vais a aportar vuestras propias ideas sobre lo que el aspecto aporta al juego y, al menos en cierta medida, ambos tendréis razón.

Esto suele funcionar bien —las combinación de esas perspectivas es mayor que su suma—, pero a veces tú y tu DJ podéis tener ideas opuestas sobre lo que supone el aspecto. Así que sed claros el uno con el otro e intentad suavizar cualquier diferencia de perspectiva (sería ideal hacerlo antes de que los puntos de destino empiecen a volar), ya que quince minutos de intensa discusión sobre lo que quisiste decir cuando cogiste el aspecto «¡Vigila tu espalda!» puede fulminar el ritmo de la partida.

Ejemplo: *En el ejemplo de Baltimore, Rob está creando un mago llamado Evan Montrose. Decide coger el aspecto «Meticuloso» ya que cree que refleja el carácter del personaje. El DJ le pregunta para qué cree que le resultará útil, y Rob sugiere que cuando necesite prestar atención a los detalles y hacer las cosas con precisión. Cree que aparecerá a menudo en el juego cuando Evan necesite unir con cuidado las piezas de algún hechizo taumatúrgico.*

Al DJ le gusta, pero le pregunta si hay alguna forma de que termine causándole problemas a Evan. Después de pensarlo, Rob sugiere que el aspecto probablemente quiera decir que Evan responde mal cuando no hace las cosas al pie de la letra. El DJ pregunta si «Al pie de la letra» no sería mejor que «Meticuloso». A Rob no le gusta cómo suena (quiere algo que implique un abanico más amplio de posibilidades), pero se muestra de acuerdo en que «La precisión lo es todo» es más interesante. El DJ aporta la idea de que Evan podría tener problemas al improvisar y al tratar con el caos.

Rob lo piensa y se da cuenta de que Evan tiene también en la hoja un aspecto llamado «Esto es demasiado para mí» (la idea casa bien con «La precisión lo es todo»), lo que sugiere que la necesidad de Evan de hacer las cosas de una forma específica probablemente quiera decir que a menudo elige la manera más difícil (¡pero correcta!) de hacerlas. El DJ está de acuerdo y toma unas cuantas notas sobre la naturaleza meticulosa de Evan. Con un poco de tira y afloja, tanto el DJ como el jugador tienen una mejor noción de cómo el aspecto funcionará en la partida.

Cuando ya lleves un par de sesiones, puede que no te sientas «bien» con uno o dos aspectos que has elegido. Si un aspecto no parece estar funcionando, siéntete libre de cambiarlo, solo asegúrate de que el DJ sabe lo que estás haciendo y mantenle al tanto. Después de todo, podría darte una buena razón para quedarte con tu antiguo aspecto.

Crear y descubrir aspectos en el juego

Hay varias formas mediante las cuales pueden aparecer en el juego aspectos previamente desconocidos o inexistentes. Aquí describimos los métodos.

Adivinar aspectos

A veces puede que quieras usar el aspecto de una escena o de un personaje sin saber si el objetivo tiene dicho aspecto. En otras palabras, estás *adivinando* —quizá y solo quizá, hay un aspecto que encaja en una descripción en particular— y, aunque se permiten las suposiciones, están sujetas a ciertas reglas.

Una forma de adivinar es hacer una tirada como si fuera una acción de evaluación (ver página 108); si tiene éxito, el DJ puede revelar si el objetivo tiene o no un aspecto similar. La parte buena de esta opción es que, incluso aunque tu suposición sea errónea, consigues un aspecto del objetivo si tienes éxito. La parte mala es que el objetivo hará una tirada para defenderse de tu intento de adivinar, y por eso dicho intento puede fallar.

Otro camino consiste en gastar un punto de destino e intentar adivinar el aspecto, explicando cómo vas a usarlo si existe. Esto es «jugársela» invocando o forzándolo: estás asignando tus puntos de destino a una intuición sobre los aspectos del objetivo. Si te equivocas no conseguirás otro aspecto, pero ya que gastas un punto de destino, el objetivo no tendrá la opción de defenderse contra ti.

Si la suposición se acerca de manera razonable, incluso aunque no dé con el nombre exacto del aspecto, el DJ debería tener cierta flexibilidad y darla por buena.

Ejemplo: *Harry está acercándose sigilosamente a una banda o secta —aún no tiene claro lo que son— en un almacén sombrío. Su jugador, Jim, podría «adivinar» que la escena tiene el aspecto «Oscuridad» y gastar un punto de destino, preguntando si puede invocarlo para su tirada de Sigilo a fin de acercarse sin ser descubierto. La escena tiene el aspecto «Rincones oscuros», pero la suposición de Jim se acerca, por lo que el DJ revela que el aspecto es «Rincones oscuros» y permite la invocación.*

Si fallas por completo el intento de adivinar, y este hecho no implica perderse una gran cantidad de información secreta, deberías tener la oportunidad de reconsiderar tu intento y recuperar el punto de destino que has gastado.

Ejemplo: *Lo mismo, pero esta vez la idea de almacén del DJ es que esté bien iluminado, con grandes luces fluorescentes colgando del techo, etcétera. Cuando Jim gasta el punto de destino y explica su propósito, el DJ levanta la mano: «Está bastante bien iluminado. Hay fluorescentes por todos lados, y muchos de ellos están encendidos». Jim coge su punto de destino ya que no se trata de información secreta, simplemente era algo que aún no se había descrito.*

Si fallas pero este hecho te dice algo significativo y secreto, el punto de destino se gasta. Este tipo de circunstancias casi nunca aparecen en aspectos de escena, pero pueden aparecer cuando se adivina el aspecto de otro personaje, y puede incluso dar suficiente información para «revelar» (ver «Evaluación», en la página 108) el verdadero aspecto del objetivo.

Ejemplo: *Harry está intentando razonar con su captor licántropo y gasta un punto de destino para adivinar un aspecto del tipo, algo como «Hombre razonable». El DJ sonríe enigmáticamente y sacude la cabeza. «No, cuanto más hablas con el tipo, más te das cuenta de que está rojo de ira. Razonar con él no funcionará». El punto de destino se ha gastado ya que Harry ha obtenido cierta información valiosa sobre su captor y puede incluso llegar a adivinar la existencia de un aspecto como «Fácilmente irascible», que podría invocar más tarde. Podría incluso*

intentar hablar al DJ con suficiente dulzura para que considerara revelarle este aspecto, permitiéndole que lo etiquete (página 101).

En el peor de los casos, tu intento de adivinar puede fallar porque has sido engañado. Esto suele ocurrir como resultado de una tirada de Engañar (ver página 123), aunque puede suceder por otras razones. En este caso, el mentiroso puede devolverte el punto de destino o dejar que se pierda.

Si dejas que se pierda (descubres que has sido engañado) no obtienes el beneficio de etiquetar el aspecto, pero descubres algo significativo de tu objetivo. El mentiroso no se queda el punto de destino, simplemente se pierde.

Si el mentiroso te devuelve el punto de destino, las cosas se van a poner feas para ti: puede colocarte un aspecto temporal (y etiquetarlo) para representar que se ha reído de ti.

Ejemplo: *Harry está en una limusina con John Marcone. Sin Harry saberlo, Marcone tiene éxito en una tirada de Engañar para parecer «Bien informado» y «Receloso de los magos». Como todas las buenas mentiras, hay una pizca de verdad en ella: Marcone está efectivamente bien informado, pero no es cuidadoso con la forma en que se lo hace saber a Harry. Cuando Harry intenta llevar a cabo una estratagema de Intimidar para hacer que Marcone se eche atrás, mira a Marcone a los ojos y gasta un punto de destino diciendo que va invocar su aspecto «Receloso de los magos» para mejorar su tirada, con la intención de conseguir que Marcone se aparte y romper el contacto visual antes de que se vean las almas mediante la visión (página 152).*

Pero esto es exactamente lo que quería Marcone. Opta por devolverle a Harry su punto de destino y gira las tornas, poniéndole el aspecto temporal «Atrapado por el alma del tigre» e invocándolo para conseguir un +2 gratuito a su tirada cuando los dos se pierden en La Visión. Harry no consigue el beneficio de invocar un aspecto que no está ahí y ha sido absorbido una visión que no quería ¡con Marcone en una posición de superioridad!

En cualquier caso, los intentos de adivinación no pueden, ni deberían, hacerse a la ligera. Siempre debe haber una justificación. Si el intento no está justificado —si el jugador no para de lanzar adivinaciones «a ciegas» para ver si adivina algún aspectos de otro personaje— el DJ puede pararlo en seco.

¿Leer ahora o leer más adelante?

Las tres siguientes secciones («Aspectos temporales», «Evaluaciones» y «Declaraciones») se apoyan en partes posteriores del libro. Si no lo entiendes todo ahora mismo, ¡no te preocupes! Vuelve y relee estas partes después.

Aspectos temporales

A diferencia de los aspectos «permanentes» incluidos en la ficha, los **aspectos temporales** se colocan (o se infligen) sobre un personaje o una escena, pero desaparecen con el tiempo.

Normalmente un aspecto temporal es el resultado de una maniobra exitosa (página 182). Si no sacas la tirada de maniobra, se sigue considerando exitosa, pero el aspecto es **efímero,** es decir, solo puede etiquetarse una vez y después desaparece. Los aspectos efímeros suelen describirse como cambios momentáneos de circunstancias: si usas Armas de Fuego en una maniobra para apuntar a un objetivo y no obtienes éxito, puedes llamar a ese aspecto «Apuntar rápido». Cuando ataques al objetivo, puedes etiquetarlo, pero después lo pierdes por alguna razón, como por un cambio de posición o porque se esconde detrás de algo.

Si consigues éxitos en una tirada de maniobra, decimos que el aspecto resultante es **duradero.** En otras palabras, se «pega» al objetivo hasta que se hace algo con él. Los aspectos duraderos no desaparecen después de ser etiquetados, lo que permite que la gente gaste puntos de destino para seguir invocándolos. Se los suele describir con términos más serios que los aspectos efímeros ya que representan un problema tangible o una ventaja para un personaje. Si consigues éxitos en tu maniobra de Armas de Fuego para apuntar, puedes llamar al aspecto «Justo en mi punto de mira»; puedes mantener el blanco en tu punto de mira hasta que haga algo drástico para dejar de ser tu objetivo.

Los aspectos duraderos son más fáciles de añadir a una situación o a una escena que a otro personaje porque la escena no puede hacer una tirada para «defenderse» de tu maniobra. Esto es especialmente cierto cuando complican a todos los de ambos bandos, como la maniobra para añadir el aspecto a una escena «¡El edificio está en llamas!».

Para deshacerte de un aspecto duradero necesitas sacar una tirada de maniobra para cancelar sus efectos. Si el personaje está en posición de detenerte cuando intentas deshacerte de la maniobra, puede intentar hacer una «tirada de defensa» para oponerse. Si tiene éxito, el aspecto permanece. Si tienes éxito tú, se va. Si nadie puede detenerte cuando quieras hacer la maniobra, es muy sencillo: solo tienes que hacer una tirada con una dificultad Mediocre (+0). Los aspectos temporales que aparecen como consecuencia de una maniobra siempre desaparecen al final del conflicto o de la escena.

Algunos aspectos temporales permanecen y pueden durar más de una escena; pueden incluso quedarse en el objetivo por lo menos una sesión (o más) de juego. Este tipo de aspectos temporales se llaman **consecuencias,** y cada personaje puede asumirlas hasta cierto límite, según sus habilidades. Representan efectos duraderos como heridas físicas, problemas psicológicos y cosas así. Estos aspectos no desaparecen por medios normales y se necesita una justificación apropiada y algo de tiempo para quitarlos. Para ver más detalles de las consecuencias y de la recuperación, ve a «Dirigir el juego» en la página 265.

Evaluaciones

A veces puedes usar tus habilidades para hacer una cuidadosa evaluación antes de actuar, tal vez como parte de la organización de un plan o para observar al objetivo el tiempo suficiente para darte cuenta de algo que puede resultar una ventaja crítica. Este acercamiento suele hacerse con habilidades que tienen

un elemento de percepción —como Investigar o Empatía—, pero también se pueden aplicar las habilidades de conocimiento para descubrir «cosas cognoscibles». Aquí, la habilidad no se usa para colocar un aspecto temporal en el objetivo (como con una maniobra, ver página 182) sino para descubrir un aspecto existente en el objetivo que puede estar escondido o ser secreto.

Como tu acción ha introducido recientemente este aspecto en la partida, deberías poder etiquetarlo. Sin embargo, a menudo utilizarás la evaluación como una forma de prepararte para un encuentro futuro, que puede no tener lugar hasta varias escenas después. Así que si descubres de este modo un aspecto no tienes que preocuparte por el límite de tiempo normal (página 101) para etiquetarlo hasta la primera escena en la que encuentres el objetivo de tu evaluación. Los aspectos descubiertos así todavía están presentes después de que el límite de tiempo haya expirado, por lo que pueden invocarse más tarde.

Todos estos esfuerzos de evaluación requieren de una gran cantidad de tiempo, que suele indicarse en el texto de la habilidad. No obstante, este tiempo que inviertes en la preparación permite que esas habilidades se vuelvan útiles en momentos de máxima presión (como un combate), en los que no suelen resultar útiles.

> ***Ejemplo:*** *Harry le hace a Bob una consulta sobre hombres lobo para intentar saber todo lo que pueda sobre ellos. En concreto le preocupa el* loup-garou *con el que cree que se las tendrá que ver, por lo que concentra sus esfuerzos en él (usando su habilidad de Saber y la ayuda de Bob). El DJ fija una dificultad a la tirada de Saber para descubrir (evaluar) un aspecto del* loup-garou *que puede ayudar a Harry en el combate. Gracias a la ayuda de Bob, tiene éxito, y Harry ahora sabe que el* loup-garou *es «Vulnerable a la plata heredada».*

Declaraciones

Tradicionalmente las habilidades de percepción y conocimiento se suelen centrar en descubrir lo que ya existe («verdades cognoscibles»). Pero en **The Dresden Files** estas habilidades también te permiten hacer declaraciones. Es decir, usar con éxito estas habilidades puede permitirte introducir nuevos hechos en la partida y usarlos después como ventaja. Estos hechos también pueden adoptar la forma de un aspecto (por ejemplo, si tu personaje tiene puntuaciones altas en las habilidades de Atención o Investigar, podrías usar una declaración para añadir rasgos a una escena y obtener ciertas ventajas: cuando empieza el incendio, a tu personaje simplemente «se le ocurre» que el conserje se ha dejado un cubo de agua en el vestíbulo).

Al igual que pasa con las maniobras (página 182) y con las evaluaciones (ver más arriba), el aspecto resultante se puede etiquetar. A diferencia de una evaluación, la declaración no implica ningún tiempo —solo sacar una tirada del conocimiento indicado en el momento adecuado.

> ***Ejemplo:*** *Evan Montrose se encuentra cara a cara con el grupo de vampiros de la Corte Negra del que está intentando deshacerse, pero no puede recordar ninguna de sus debilidades. No tiene tiempo de averiguarlas —está en medio de una persecución—, por lo que su jugador, Rob, decide inventarse algunos detalles del ambiente en el que se encuentra Evan para poder obtener cierta ventaja. Usa su habilidad de Atención para declarar que la escena tiene el aspecto «Tuberías llenas de agua corriente». El DJ cree que es una forma razonable, posible y divertida de que Evan dé esquinazo a sus perseguidores, por lo que establece una dificultad baja para la tirada. Si la tirada de Rob tiene éxito, encontrará las tuberías y debería poder usar el aspecto de la escena en la siguiente tirada (etiquetando el aspecto, ya que él lo ha introducido), abrir la válvula principal y detener su persecución (el agua corriente y los vampiros de la Corte Negra no suelen mezclarse).*

Muchas habilidades tienen una **ramificación** (página 112), que puede otorgar algún tipo de conocimiento. Por ejemplo, puedes utilizar tu habilidad de Armas de Fuego para hacer una declaración sobre la potencia de fuego que lleva tu enemigo.

Al igual que ocurre con las evaluaciones, los aspectos creados con las declaraciones no desaparecen después de ser etiquetados siempre que sea razonable que continúen. Esto quiere decir que en ocasiones las evaluaciones y las declaraciones pueden estallarle en la cara al jugador que las introdujo (los otros jugadores pueden usar el mismo aspecto, o el DJ podría darle la vuelta al asunto para complicar los esfuerzos del personaje).

> ***Ejemplo:*** *Rob ha declarado «Tuberías llenas de agua corriente» en la escena y lo ha utilizado para ayudar a Evan a escapar de sus perseguidores. Rob le dice al DJ que Evan hará un hechizo de rastreo que lo ayude a seguir la pista de la persona a la que estaba siguiendo hasta aquí. El DJ sonríe y dice: «Tiene sentido, pero ahora sabes que hay muchas tuberías soltando agua por todas partes… Sabes que el agua corriente dispersa la energía mágica, por lo que esas tuberías van a crear un umbral natural en esa zona». Rob suspira y se da cuenta de que el hechizo va a ser un poco más difícil de lo que había previsto.*

Consejo para el DJ: ¿por qué las declaraciones parecen más fáciles que las evaluaciones?

Una lectura atenta de las reglas puede sugerirte que las declaraciones son más fáciles que las evaluaciones. Las declaraciones necesitan menos tiempo y pueden tener una dificultad menor que las evaluaciones. Esta percepción es casi correcta.

La cosa es que las declaraciones que hacen los jugadores le quitan un poco de «trabajo» al DJ. Las evaluaciones son más bien situaciones en las que los jugadores le piden al DJ que les proporcione más detalles. Por el contrario, un jugador que hace una declaración está añadiendo contenido al juego, lo que hace que el trabajo del DJ sea más sencillo y, mejor aún, incrementa la participación del jugador.

Así que ¿puedes crear cualquier cosa con las declaraciones?

Dentro de lo razonable. Si es divertido debería ser más sencillo que si es aburrido. Mira las pautas para fijar las dificultades en "Dirigir el juego", en la página 265.

Entonces ¿cómo se diferencian de las declaraciones que puedes hacer cuando gastas un punto de destino, como viene en la página 20?

Son parecidas. La versión del punto de destino es más limitada, pero también más exacta. En esta, te ahorras un punto de destino a cambio de esa incertidumbre de una tirada de habilidad y del hecho de que el aspecto es temporal.

William, en el ejemplo del loup-garou, ¿cómo interactúa el aspecto evaluado con la noción de la Debilidad (página 152) cuando tratamos con aptitudes de resistencia sobrenatural?

Piensa en ello como un añadido. La Debilidad es la vulnerabilidad, pero el aspecto representa parte de la ventaja que adquiere el personaje al saber de ella (y es una fuente de puntos de destino para la criatura).

Ojalá pudiera declarar algo como "Los vampiros de la Corte Roja son mortalmente alérgicos al queso".

Qué cruel, jefe. No es un destino que le desee a nadie.

Aspectos de ejemplo

Para hacerte una idea de cómo funcionan los aspectos en el juego, echa un vistazo a los siguientes ejemplos. No todos son aspectos de «¡fuego!» (ver página 105), pero eso es intencionado; «¡fuego!» funciona mejor cuando se personaliza para un personaje concreto. Para encontrar muchos muchos aspectos de ejemplo échales un vistazo a los personajes de ejemplo que encontrarás en el *Volumen 2: Nuestro mundo* y en «Nevermore/Baltimore» en este libro (página 309).

Caminar bajo la Maldición de Damocles

El personaje ha roto una de las Leyes de la Magia, pero ciertas circunstancias atenuantes han dejado su ejecución en manos del Consejo Blanco. Como resultado, está a prueba bajo la vigilancia constante de los Guardianes y a punto de perder la cabeza si se desvía del camino.

Invocar: Llamar la atención del Consejo Blanco (si han ignorado algo que no deberían), hacerse un «nombre» o «reputación» dentro de la comunidad sobrenatural, «quedarse» con los chicos malos sobrenaturales haciéndoles creer que es uno de los suyos.

Forzar: Atraer la atención del Consejo Blanco (si se han perdido algo de lo que el personaje no quiere que se enteren), añadir complicaciones a la trama (como hacer que aparezca un Guardián cada tres escenas para amenazar al personaje), eliminar aliados potenciales porque no quieren correr el riesgo de que los vean con el personaje.

Exiliado a la División de Investigaciones Especiales

El personaje es un oficial de la unidad de Investigaciones Especiales de la Policía de Chicago, donde envían a todos los policías problemáticos para que trabajen en los casos más raros.

Invocar: Conseguir una ventaja cuando trabaje con compañeros de Investigaciones Especiales, tener conocimiento de los sucesos extraños de la ciudad, ejercer la autoridad de la Policía de Chicago.

Forzar: Complicar la vida del personaje con la falta de reputación en el Departamento de Policía, dejar los casos más raros en su escritorio, darle una orden de registro para un hombre lobo, ese tipo de cosas.

Mago del Consejo Blanco

El personaje es un mago del Consejo Blanco, heredero de una antigua línea de sangre poderosa, capaz de valerse de los grandes y extraños poderes de la magia.

Invocar: Moverse en la política del Consejo Blanco, ayudar en el lanzamiento de hechizos y conocer saberes ocultos.

Forzar: Someterse al escrutinio u obligación del Consejo Blanco, ser el objetivo de los múltiples enemigos del Consejo Blanco.

Mi aprendiz

El personaje tiene un aprendiz con habilidades «menores» que las suyas propias (o al menos poco entrenadas). Naturalmente, este aprendiz suele meterse en problemas y es una responsabilidad constante para el personaje, pero tiene el potencial de convertirse en un aliado poderoso.

Invocar: Hacer trabajo de equipo con su aprendiz o asegurarse de que está disponible para hacer recados.

Forzar: Meter al aprendiz en problemas, establecer las responsabilidad del mentor cuando sus objetivos sean

Y esa es una experiencia tan divertida.

Voy a empezar a echarte la culpa de todo lo malo que me pase, Billy. Obviamente has hablado con mi DJ.

Cierra los ojos y piensa en los puntos de destino...

contrarios, gestionar una situación en la que su aprendiz deba comparecer ante el Consejo Blanco.

Mi dios es una poderosa fortaleza

La fe en Dios del personaje es importante y crucial para él. Lo guía y lo modela, poniendo los cimientos para sus acciones como un ser moral. Esto suele ir unido a una puntuación alta en Convicción —página 121— para representar la fuerza de la fe del personaje.

Invocar: Reforzar sus plegarias, protegerse del mal, buscar el consejo divino.

¡Esto no es la lista de la compra!

¡Eh, tú!

Sí, tú, el que está mirando esta lista como si fuera a coger aspectos y ponerlos en su hoja.

¡Para!

Estos ejemplos son para ayudarte a imaginar material más interesante por tu cuenta. Ninguno de estos es tan asombroso como tus propias ideas. Así que no los trates como si fueran una lista de la compra, sino como una inspiración para decir: «¡Puedo hacerlo mejor que esto!».

Forzar: Templar la furia del personaje con el perdón, provocarle debates morales, complicarle la vida con la «voluntad de Dios».

Poco control de los impulsos

Al personaje le gusta actuar de forma visceral y rápida. La duda no le supone un problema, pero tampoco suele utilizar la cautela.

Invocar: Responder rápidamente, atacar por sorpresa, cabrear o atemorizar a alguien.

Forzar: Hacer que el personaje pierda el control, hacerle callar la boca o hacer que salte antes de mirar.

Trato con hadas

El personaje ha hecho un trato con un hada, normalmente para obtener poder o algún otro beneficio. Tales tratos tienen un alto precio.

Invocar: Disfrutar de los beneficios del trato, hacer contactos en los reinos de las hadas, conocer asuntos feéricos.

Forzar: Atrapar al personaje en los términos del trato, situar al personaje en medio de una lucha de poder entre las Cortes de las Hadas, complicar su vida con intervenciones feéricas.

Orden del viejo mundo

Debido a una vida larga o a una extraña educación, el personaje está anclado a los valores del Viejo Mundo y a las reglas de otro tiempo y lugar.

Invocar: Frecuentar el clima político de la Corte Roja o el Consejo Blanco, negociar con criaturas ancestrales, defender en un duelo el antiguo código de conducta.

Forzar: Hacer que el personaje se comporte de forma anacrónica en el mundo moderno o que tenga dificultades para adaptarse a la edad actual.

Virgen de la Corte Blanca

Aunque quizá desconozca su verdadera herencia, el personaje procede de una línea de sangre de vampiros de la Corte Blanca, pero no ha consumado aún su poder alimentándose de (y matando a) una víctima. Está atrapado entre la promesa del poder y su precio oscuro y puede verse forzado a alimentarse en situaciones de estrés.

Invocar: Intentar controlar sus habilidades, interactuar con otros de la Corte Blanca.

Forzar: Poner una «comida» tentadora ante el personaje, inmiscuirlo en las maquinaciones de su familia para «iniciarlo», tentarlo para que satisfaga sus instintos más animales.

Capítulo ocho: Habilidades

¿Qué son las habilidades?

Si los aspectos definen quién es una persona, las habilidades definen lo que puede hacer y cómo se defiende. Algunas son evidentes, como la convicción y la habilidad con la espada de Michael Carpenter. Otras son más abiertas, como la capacidad de John Marcone para conseguir lo que necesita con sus recursos y su carisma o la fuerza interior y la disciplina que Harry Dresden usa para hacer magia.

Casi todas las veces que necesites hacer o reaccionar ante algo tendrás que tirar una de las habilidades de tu personaje y sumarle tu puntuación en dicha habilidad, basándote en la escala de la página 16. Cualquier habilidad que tu personaje no tenga anotada tiene una dificultad Mediocre (+0) por defecto.

Cada habilidad tiene **ramificaciones,** que son reglas sobre cómo usar la habilidad en circunstancias específicas. Cada ramificación tiene un nombre, por lo que es fácil consultarlas. Cuando te encuentres una ramificación habrá un símbolo de ⚠ junto a ella.

Las reglas y advertencias para fijar una dificultad para las ramificaciones de una habilidad se encuentran en «Dirigir el juego» (página 265), pero incluiremos referencias también en este capítulo

Las habilidades se mejoran —ya sea con ventajas a la puntuación o con ramificaciones adicionales— mediante proezas y poderes sobrenaturales, que vienen explicados en sus respectos capítulos (página 133 y página 143).

En la página 114 encontrarás la lista de habilidades, con sus usos y la página donde puedes encontrar sus reglas.

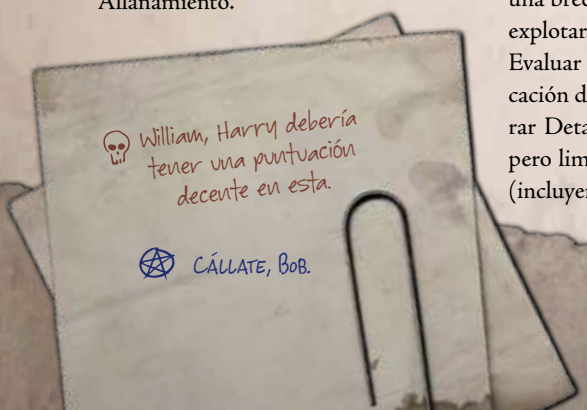
Página	Habilidad	Ramificaciones
114	Allanamiento	Evaluar, Forzar Cerraduras, Infiltración.
115	Armas	Armas a Distancia, Combate Cuerpo a Cuerpo, Conocimiento Sobre Armas, Defensa.
115	Armas de Fuego	Apuntar, Conocimiento Sobre Armas de Fuego, Juegos con Pistolas, Otras Armas de Proyectil.
116	Artesanía	Arreglar, Construir, Desmontar.
116	Atención	Evitar Sorpresa, Iniciativa en Combate, Percepción Pasiva.
117	Atletismo	Caer, Carrera, Esquivar, Otras Acciones Físicas, Saltar, Trepar.
117	Carisma	Abrirse, Cerrarse, Charlar, Defensa Social, Primera Impresión.
118	Conducir	Conocimiento Callejero y Orientación, Otros Vehículos, Persecuciones, Una Mano en el Volante.
119	Conocimiento	Declarar Detalles Menores, Exposición y Volcado de Información, Idiomas, Informática, Investigación en el Laboratorio, Medicina, Respuestas.
120	Contactos	Conocer Gente, Reunir Información, Rumores, Soplos.
121	Convicción*	Actos de Fe, Fortaleza Mental.
122	Disciplina*	Concentración, Control Emocional, Defensa Mental.
122	Empatía	Analizar Persona, Defensa Social, Iniciativa Social, Un Hombro en el que Llorar.
123	Engañar	Disfraz, Distracción, Distracción y Engaño, El Ratón y el Gato, Mostrar una Cara Falsa.
124	Fuerza	Ejercer Fuerza, Levantar, Lucha, Romper.
124	Interpretación	Apreciar el Arte, Composición, Comunicación Creativa, Interpretar Ante el Público.
125	Intimidar	Amenazas, Apártate de mi Camino, Ataque Social, Interrogar, Provocar.
126	Investigar	Escuchar, Examinar, Vigilancia.
126	Presencia*	Encanto, Fortaleza Social, Mando, Reputación.
127	Puños	Defensa Cuerpo a Cuerpo, Pelea.
128	Recursos	Comprar Objetos, El Dinero Manda, Equipo, Estilo de Vida, Lugar de Trabajo.
129	Saber	Investigación Arcana, Percepción Mística, Ritual Común.
129	Sigilo	Convertirse en la Sombra de Alguien, Emboscar, Esconderse, Pasar Desapercibido.
130	Supervivencia	Cabalgar, Camuflaje, Forrajear, Rastrear, Trato con Animales.
131	Vigor*	Acciones Prolongadas, Fortaleza Física.

* Estas habilidades afectan a las casillas de estrés. Ve a la página 179 para ver más sobre ellas.

Allanamiento

(Proezas, página 136)

La habilidad para superar sistemas de seguridad, desde alarmas a cerraduras, se encuentra bajo los auspicios de Allanamiento. También incluye el conocimiento de estos sistemas y la capacidad de evaluarlos. Sin un golpe de suerte, un criminal que tenga solo Sigilo y Engañar estará limitado a pequeños robos, mientras que otro que añada Allanamiento a su repertorio pronto irá tras objetivos mayores. Ladrones, detectives privados e incluso algunos policías son personajes con una puntuación alta en Allanamiento.



Evaluar

(Allanamiento)

Puedes usar Allanamiento como una habilidad de percepción muy especializada, enfocada a evaluar los puntos débiles y fuertes de un objetivo. Puedes intentar determinar la existencia de aspectos ocultos que no resulten obvios utilizando evaluaciones (página 108). También puedes recurrir a las declaraciones si se te ocurre un nuevo aspecto que poner en el objetivo de tu futuro allanamiento (como «Zona ciega de la cámara de seguridad»). El DJ puede indicarte que has descubierto algún fallo o puedes hacer una declaración sobre una brecha en la seguridad que intentas explotar. Cuando haces una declaración, Evaluar se comporta igual que la ramificación de Conocimiento llamada Declarar Detalles Menores (ver página 119), pero limitada a los hechos de seguridad (incluyendo posibles rutas de escape).

Forzar Cerraduras

(Allanamiento)

Tienes talento para saltarte sistemas de seguridad, desde simples cerraduras a complejos componentes electrónicos. Naturalmente, esto tiene una escala de dificultad variable, y los objetivos más difíciles suelen ser donde se colocan los aspectos que revelas o declaras al explorar el lugar. Además, tus habilidades de Artesanía o Conocimiento (página 188) modifican la de Allanamiento cuando tratas con mecanismos particularmente complicados o sistemas de seguridad.

Infiltración

(Allanamiento)

Una vez hayas tenido la oportunidad de explorar un determinado objetivo (ver «Evaluar»), estarás mucho más preparado para infiltrarte en ese lugar. Puedes invocar los aspectos de la escena que conozcas. Además, puedes

usar tu habilidad de Allanamiento para complementar (página 188) cualquier habilidad que utilices sobre objetivos que hayas tenido oportunidad de estudiar y para los que te hayas preparado. Así, Allanamiento puede complementar tu habilidad de Sigilo e incluso, en ciertas circunstancias, tus habilidades sociales como Contactos o Engañar.

Armas

(Proezas, página 136)

Armas es la habilidad de luchar con instrumentos: espadas, cuchillos, hachas, porras, látigos, etcétera (excepto armas de fuego, que tienen su propia sección en esta misma página). La especialización es más una cuestión de estilo, ya que esta habilidad abarca desde la esgrima a una pelea con botellas rotas y patas de silla. Los personajes que tengan una puntuación alta en Armas están familiarizados con una gran variedad de armas «de la vieja escuela» y las manejan con una soltura letal. Pueden ser espadachines, artistas de circo y soldados de las fuerzas especiales.

Armas a Distancia

(Armas)

La habilidad de Armas incluye también la capacidad de utilizar armas con un alcance inusualmente largo (como un látigo o una lanza larga) para atacar objetivos en zonas adyacentes o para lanzar pequeñas armas portátiles a una zona de distancia. Usa esta habilidad para ser bueno lanzando cuchillos además de luchar con ellos. Si estás especializado en Armas tienes ventaja sobre los compañeros que luchan con sus Puños; por otro lado, alguien que tiene esta habilidad necesita tener un arma para poder utilizarla.

Combate Cuerpo a Cuerpo

(Armas)

Armas es una habilidad de combate que se usa para hacer ataques y maniobras (página 182) que incorporan el uso de un arma física —como cuchillos, espadas, porras y similares— pero no de las manos desnudas (las cuales usan la habilidad de Puños, página 127) ni de pistolas (que usan la habilidad Armas de Fuego, en esta página). Las armas cuerpo a cuerpo siempre provocan estrés físico cuando se usan para atacar.

Armas permite que el personaje tenga ventaja de ataque y alcance sobre un oponente que luche con sus manos desnudas. En un ataque exitoso, un arma siempre causa más daño físico que el mismo ataque con los puños desnudos, lo que lo convierte en un método de combate más letal. La desventaja, por supuesto, es que alguien puede quitarte el arma y hacer que esta habilidad no sirva de nada.

Conocimiento sobre Armas

(Armas)

Estás versado en una gran variedad de estilos de lucha y de armas y puedes usar esta habilidad como un conocimiento sobre estas áreas, en plan «esta espada es de Solingen, puedo decírtelo por el sello de calidad».

Defensa

(Armas)

Como cualquier habilidad de combate, Armas conlleva la capacidad de defenderte en un combate contra otros ataques de Armas y Puños siempre que tengas un arma a mano. (Para convertirte en un blanco más difícil contra disparos a distancia de Armas de Fuego necesitarás Atletismo).

Armas de Fuego

(Proezas, página 137)

Algunas veces necesitas dispararle a algo. Por suerte, hay una habilidad para eso. Con una pistola puedes disparar hasta una distancia de dos zonas (página 176), posiblemente tres si se trata de un rifle (los límites, página 187, pueden contar o no, dependiendo de su naturaleza). Por desgracia, esta habilidad no sirve para mucho sin una pistola.

Los personajes que tengan una habilidad alta en Armas de Fuego son los señores de la muerte, por eso es raro encontrarse a alguien que no respete los peligros inherentes al uso de armas. Estos personajes suelen incluir policías, soldados, asesinos y cazadores.

Alguien cuyo estilo de combate gire alrededor de las Armas de Fuego puede poseer al menos una o dos pistolas, sin importar su puntuación en Recursos, mientras encaje con el concepto (aunque tener permiso para llevarlas allá donde vaya es otra cuestión).

Apuntar

(Armas de Fuego)

Apuntar es una maniobra popular entre quienes utilizan armas de fuego. Se hace como cualquier otra maniobra (página 182), con la idea de llevar a cabo una acción para poner un aspecto temporal en tu objetivo, por ejemplo, «En mi punto de mira». En el siguiente asalto, etiquetas ese aspecto temporal para conseguir un +2 a la tirada, siempre que el objetivo no haya hecho nada para quitarse el aspecto.

Conocimiento Sobre Armas de Fuego

(Armas de Fuego)

Quienes usan armas de fuego también están versados en una gran variedad de armas pequeñas, armas grandes y municiones, así como en el cuidado y mantenimiento de las armas de fuego. Puedes usar esta habilidad como un tipo de conocimiento que abarca estas áreas.

A los pirados de las armas de fuego les encanta reunirse para hablar de armas. ¿Podría haber un uso "social" de esto?

Juegos con Pistolas

(Armas de Fuego)

Armas de Fuego es sobre todo una habilidad de ataque, aunque un jugador creativo intentará, sin lugar a dudas, algunas maniobras cuando dispare. Por lo que respecta a las armas comunes y corrientes, las pistolas están por encima de todas las demás. Son letales, consiguen grandes ventajas de estrés si la tirada tiene éxito, fuerzan consecuencias, hacen que el objetivo se rinda y obtienen resultados más rápido

Billy, más te vale que tenga una puntuación decente en esta.

Bueno, no eres un guardaespaldas ni un portero... ¿Te convierte eso en un criminal furtivo?

Cállate, Bob.

que otras formas de ataque. Mejor aún, funcionan a distancia, por lo que los oponentes que no van armados tendrán que cubrirse o acercarse a ti si quieren tener alguna oportunidad.

Al atacar, el arma también limita las opciones de defensa del objetivo. Para defenderse, un blanco normalmente solo podrá hacer una tirada de Atletismo, que representa su habilidad para esquivar y apartarse de la trayectoria del proyectil —o presentar una dificultad a que lo alcance, como ponerse a cubierto—. Las pistolas suelen ser el arma elegida para una emboscada (página 130) ya que, si se hace bien, reduce a Mediocre la capacidad de la víctima para defenderse, con lo que es fácil hacer un disparo devastador.

Armas de Fuego tiene dos inconvenientes. En primer lugar, pueden quitarte la pistola y hacer que esta habilidad sea inútil. En segundo lugar, no puedes usar nunca la habilidad de Armas de Fuego para defenderte, lo que supone que necesitas una habilidad alta en Atletismo para cubrirte. Por eso, aunque Armas de Fuego es maravillosa, a veces puede estar bastante limitada, especialmente en barrios donde es probable que los policías respondan a los avisos de tiroteos.

¡No puedes usar Armas de Fuego para defenderte sin tener al menos una proeza!

Recuerda: sacar una pistola es un indicador de que intentas matar a alguien. Incluso muchas criaturas sobrenaturales se pararán al ver el cañón de un arma apuntándolas.

Otras Armas de Proyectil

(Armas de Fuego)

La habilidad Armas de Fuego también puede usarse para atacar con otras armas a distancia, como arcos y artefactos similares, aunque con una penalización de –2 si no estás entrenado en su uso. Si al elegir la habilidad el jugador decide que su personaje va a centrarse en un tipo de armas que no sean de fuego, puedes renombrarla (por ejemplo, Arcos) en cuyo caso la penalización se aplicará a las armas de fuego. Se seguirán aplicando la mayoría de las proezas de Armas de Fuego.

Artesanía

(Proezas, página 137)

La Artesanía es la comprensión de cómo funcionan las cosas y refleja tu capacidad para fabricarlas. Aunque Artesanía puede complementarse (página 188) con Conocimiento, también es el resultado de muchas horas ensuciándote las manos y viendo cómo funcionan las cosas. Los personajes con una puntuación alta en Artesanía son mañosos en las chapuzas domésticas y bajo el capó del coche; siempre resultan de ayuda cuando un mago malhumorado provoca un cortocircuito en tu GPS. Entre ellos se incluyen inventores, mecánicos y carpinteros.

Arreglar

Déjalo ya, Billy. Te dije que lo sentía.

(Artesanía)

Puedes usar Artesanía para arreglar dispositivos si tienes el tiempo, los materiales y las herramientas adecuadas. Puedes encontrar los detalles para establecer la dificultad para reparar en la página 276.

Construir

(Artesanía)

Puedes utilizar Artesanía para construir algo, suponiendo que sepas cómo construirlo y que tengas las herramientas, los materiales y el tiempo necesario. Cuanto menos tengas, más difícil será hacerlo. Artesanía se usa principalmente para hacer declaraciones; mira las reglas para construir en la página 275.

Desmontar

(Artesanía)

Artesanía es también la habilidad que permite deshacer cosas (en un sentido práctico y mundano). Si dispone de tiempo y herramientas, un artesano puede desmontar cualquier construcción, estructura o dispositivo. En estas circunstancias, puedes usar Artesanía para atacar directamente las cosas y causarles estrés o consecuencias (ver página 276). Además, puedes usar Artesanía para hacer ataques y maniobras contra un objetivo mediante aquello que hayas «roto»: construcciones, estructuras o dispositivos, como hacer que un puente se caiga cuando alguien cruza por él.

Atención

(Proezas, página 137)

Atención es la medida de la percepción pasiva del personaje, su capacidad para quedarse quieto y reaccionar ante los cambios súbitos del entorno. En resumen, es la capacidad de percibir cosas que no estás buscando. Los personajes con una Atención alta atacan primero en un combate, suelen fijarse en todos los detalles de una escena al entrar en ella y rara vez se sorprenden. Son guardaespaldas, porteros y criminales furtivos, entre otros.

Evitar Sorpresas

(Atención)

En una emboscada (ver Sigilo, página 129) puedes hacer una tirada de Atención contra el Sigilo de tu atacante para ver si este te sorprende. Si fallas esta tirada, se considera que tu valor de defensa en el primer asalto es Mediocre. Si tienes éxito, puedes defenderte al nivel normal de tu habilidad.

Iniciativa en Combate

(Atención)

Atención determina la **iniciativa** (el orden de acción) en cualquier conflicto físico. Para minimizar las tiradas, todo tu grupo puede usar tu valor de Atención para determinar el orden de las acciones.

Percepción Pasiva

(Atención)

Se te pedirá que tires Atención muy pocas veces, ya que si estás buscando algo de forma activa, suele ser más indicado tirar Investigar (página 125). Atención es la percepción pasiva. Es más apropiada para cosas que no esperas encontrar o que no estás buscando, como un foso de pinchos que hay oculto en el vestíbulo por el que vas caminando. En ese caso, el DJ sí te pedirá que tires esta habilidad.

¿Hay alguna regla por la que consigas una bonificación por lanzarle tu pistola vacía a Superman, después de que le hayan rebotado todas las balas? Debería haberla. ¡Cientos de criminales que salen en la tele no pueden estar equivocados!

Atletismo

(Proezas, página 137)

Atletismo mide tu capacidad física general, excepto la fuerza bruta (que entra dentro de Fuerza, página 124) y la fortaleza (que es Vigor, página 131).

Atletismo implica correr, saltar, trepar y otras actividades físicas que puedes encontrar en una competición de atletismo. Los personajes con una puntuación alta se mueven más rápido que el resto de nosotros, lo que provoca que atraparlos o golpearlos en un combate sea difícil. Piensa en los atletas, soldados y porteros de discoteca.

Caer

(Atletismo)

Cuando caes debes tirar Atletismo para intentar limitar la gravedad del resultado. Ve a la página 276 para ver las reglas relativas a la gravedad de las caídas.

Yo salgo a correr a menudo.

Carrera

Los segundos cuentan cuando te enfrentas a un monstruo.

(Atletismo)

Puedes usar Atletismo para moverte más rápido mediante una acción de carrera. Normalmente puedes moverte solo una zona como acción secundaria (página 188) si le restas 1 al valor de tu tirada principal. Si gastas toda tu acción para moverte, se considera que estás corriendo, y con una tirada de Atletismo a dificultad Mediocre puedes atravesar un número de zonas o límites igual o inferior al total de aumentos del efecto. Aunque no consigas aumentos en la tirada, aún podrías moverte una zona mientras no haya límites. Mira la página 187 para más detalles.

Esquivar

(Atletismo)

Puedes usar Atletismo como una habilidad defensiva para responder a ataques físicos. Combina muy bien con una acción de defensa completa (dando un +2 a la tirada, mira la página 178). Es importante señalar que hacer una acción de defensa completa implica que no puedes usar tu habilidad de Atletismo para otras cosas, como correr, aunque al igual que con todas las habilidades, puedes moverte una zona como acción secundaria (página 188) si le restas 1 al valor de tu tirada principal.

Otras Acciones Físicas

(Atletismo)

Atletismo suele ser la habilidad física de «en caso de duda», y tiene muchos usos. A veces puede haber confusión acerca de cuándo usar Atletismo y cuándo usar Fuerza. Como regla general, Atletismo se usa para moverte tú, mientras que Fuerza se usa para mover otras cosas y personas. Cuando una acción requiera ambas, se modifican la una a la otra (página 188). Si no hay una indicación clara de cuál debería ser la principal, usa Atletismo como la principal y Fuerza como la modificadora.

Saltar

(Atletismo)

Esto no son los Juegos Olímpicos, saltar es algo que se hace para sortear obstáculos o para cruzar un acantilado muy profundo. En estas situaciones el DJ establecerá una dificultad que los personajes deberán igualar o superar.

Para ver algunos consejos sobre establecer la dificultad y crear desafíos para saltar, ve a la página 278. La dificultad suele ser la mínima necesaria para cubrir la distancia, por lo que no es mala idea superarla por un par de niveles. Fuera de esto, saltar se considera una extensión normal del movimiento.

Trepar

(Atletismo)

Atletismo es la habilidad que se usa para trepar. El DJ establecerá la dificultad para trepar el obstáculo en cuestión. (Para consejos sobre establecer la dificultad y diseñar desafíos, ver página 276). Si tienes éxito, el DJ puede permitirte utilizar aumentos para acelerar el proceso (ver página 172).

Carisma

(Proezas, página 137)

El padre Forthill debe de tener una puntuación realmente alta en Carisma. ¡Ese hombre consigue que cualquiera hable!

Es lo contrario de Intimidar. Carisma es la capacidad de hablar con la gente de forma amistosa, causándole una buena impresión y quizás convenciéndola de tu manera de ver las cosas. Es la habilidad que usas para comunicarte sin amenazas ni engaños, por lo que está indicada para hacer entrevistas o para hacer amigos. Los personajes con una puntuación alta en Carisma causan una buena impresión e inician una charla amigable con facilidad en cualquier escena social. Suelen incluir reporteros y «polis buenos».

Abrirse

(Carisma)

Billy, ¿por qué querría "abrirse" alguien si eso significa que terminará revelando información o un aspecto al oponente?

Tu habilidad de Carisma incluye la capacidad de controlar qué lado de tu personalidad muestras a los demás, dando la impresión de ser una persona abierta cuando en realidad guardas oscuros secretos. Esta acción no es necesariamente engañosa, ya que revelas una faceta verdadera de ti mismo.

Cuando te abres, te defiendes con Carisma frente a un «análisis» de Empatía (página 122). Si tu oponente tiene éxito, averiguará algo (una tirada de defensa fallada es una tirada fallada, después de todo). Si tú eres el que tiene éxito, tu oponente descubre un aspecto, pero uno que elijas tú.

Es una forma efectiva de no bajar la guardia sin poner una cara de póquer demasiado obvia (y hostil). Además, siempre puedes elegir revelar algo que el otro personaje ya sabe.

Bueno, podrías preguntarle a un comerciante acerca de eso: te diría que controlar el mensaje lo es todo. Si te abres y le muestras a tu oponente tu aspecto "Alma de tigre", acabas de crear una impresión muy clara. Eso es poder.

Cerrarse

(Carisma)

Carisma representa la cara que le muestras al mundo, y eso incluye también lo que no muestras. Por eso, cuando intentas usar Empatía para analizar a alguien, Carisma es la habilidad a la que te enfrentas. Si no quieres revelar nada, debes usar Carisma y hacer el equivalente a una acción defensiva (página 178) para obtener un +2 a la tirada.

Esta acción va más allá de la típica defensa con Carisma porque es obvio que quieres cerrarte, borrando cualquier emoción de tu cara. Se supone que cerrarse es una estrategia bastante evidente ya que tu oponente sabrá que lo estás haciendo. También requiere ser consciente de que alguien está intentando analizarte. Si no quieres dar la impresión de que estás intentando evitar este análisis, o si no te has dado cuenta del mismo, no puedes elegir una acción defensiva y no obtienes el +2.

Charlar

(Carisma)

Un personaje que tenga Carisma es el maestro de la charla ligera, y mediante una conversación amistosa puede conseguir que los demás le den información sin darse cuenta. En un conflicto social, tira Carisma para hacer maniobras y «ataques» teniendo en mente este objetivo. También puedes usar la habilidad de una forma más creativa y usar la charla para distraer a alguien de lo que pasa en la habitación.

Defensa Social

(Carisma)

El control de las reacciones y la facilidad para la conversación entran dentro de Carisma, y ambas son útiles para levantar una defensa contra las maniobras y ataques sociales (página 179). Solo en contados enfrentamientos sociales no podrás usar Carisma como habilidad defensiva. Usarás Carisma en los conflictos sociales del mismo modo que usarás Atletismo para los físicos.

Primera Impresión

(Carisma)

Cuando conoces a alguien por primera vez, el DJ puede pedirte una tirada de Carisma para determinar la impresión que causarás (siempre que quieras causar una buena). Dependiendo de la situación, puedes relacionarte usando la habilidad de Presencia. Normalmente, tener éxito en esta tirada puede darte aspectos temporales beneficiosos como «Tengo buena pinta», los cuales puedes etiquetar o invocar en las tiradas sociales de esa escena. Aunque debes tener cuidado: fallar estrepitosamente esta tirada podría cambiar la situación a peor y ponerte el aspecto «Tengo mala pinta», que alguien más podría utilizar.

Conducir

(Proezas, página 138)

Conducir es la capacidad de manejar un coche (y otros vehículos). Si practicas todos los días encontrarás que es bastante fácil y no deberías tirar a menos que las circunstancias lo exijan (si conduces deprisa por calles atestadas o vas sin luces por un lugar oscuro y lluvioso). Con una puntuación alta puedes llevar a cabo proezas que solo ves en las películas. Los dobles de acción, los conductores de la mafia y los policías tienen una puntuación alta en Conducir.

Conocimiento Callejero y Orientación

(Conducir)

La ciudad moderna puede ser un laberinto de calles y callejones, y Conducir implica que conoces el camino para moverte por las ciudades con las que estás familiarizado (detrás del volante y andando). Cuando estás bajo presión, Conducir es la habilidad para ir del punto A al punto B tan rápido como puedas y para elegir la mejor ruta. Si no estás familiarizado con un lugar, tira Conducir a dificultad Mediocre.

Otros Vehículos

(Conducir)

Si tu trasfondo sugiere que tienes experiencia en el manejo de un vehículo que no sea un coche, entonces puedes usar Conducir para manejar también dichos vehículos (barcos, aviones y otros vehículos a motor).

¡Es cierto! El Escarabajo acuático de Thomas se conduce casi como un coche.

¡Estas botas se hicieron para caminar!

Si tu personaje no tiene la habilidad de Conducir no implica necesariamente que no sepa moverse por la ciudad. Puede que tenga que conseguir la información de otro modo, usando Contactos, Investigar o Conocimiento. Lo que queremos sugerir con esto es que, si conduces el tiempo suficiente por una ciudad, acabas sabiendo cómo moverte por ella, y este conocimiento se aplica también cuando no vas en coche.

Persecuciones

(Conducir)

Donde hay coches inevitablemente hay persecuciones (una de las principales ramificaciones de esta habilidad). Usa Conducir en una persecución para reducir la distancia entre tu coche y el que persigas (o para aumentar la distancia si eres el perseguido). También se usa para resolver con rapidez las complicaciones ocasionadas por el terreno y otros obstáculos. Las persecuciones son también una de las formas de enfrentamiento más extendidas (pagina 172).

Una Mano en el Volante

(Conducir)

¿Intentas hacer algo en un coche? Simplemente tira Conducir. Si estás intentando hacer algo imaginativo, como conducir y disparar a la vez, Conducir restringirá (página 188) la habilidad que estés usando. Ten en cuenta que esta ramificación suele aplicarse a las acciones físicas que puedes hacer de forma razonable mientras conduces. Ya que Conducir restringe la otra habilidad, no hay forma de hacer algo mejor mientras estás conduciendo. ¡Tu puntería no mejorará de repente porque vayas conduciendo mientras disparas!

Conocimiento

(Proezas, página 138)

En el Dresdenverso el conocimiento se divide en dos campos: el mundano y el sobrenatural. Saber se ocupa del último y Conocimiento abarca el primero. Conocimiento funciona como una habilidad general para el día a día con algunas aplicaciones prácticas. Los personajes con una puntuación alta en Conocimiento son aficionados a la tecnología y a la investigación, están versados en ciencias y en artes liberales y tienen un buen conocimiento de primeros auxilios (si han tenido experiencia en ello). Incluyen estudiantes, profesores y participantes de concursos.

Declarar Detalles Menores

(Conocimiento)

Puedes usar tu Conocimiento para declarar hechos, rellenando pequeños huecos con detalles que el DJ no ha mencionado. Tu campo de Conocimiento debe abarcar estos hechos y el DJ tiene derecho a vetarlos. Si todo es correcto, el DJ establece una dificultad para la verdad de la declaración, y si tienes éxito en tu tirada de Conocimiento, la declaración es verdad. Si no, estás equivocado.

En la mayoría de los casos se considera una acción de declaración, como se describe en la página 109. Si tu declaración es correcta, colocas un aspecto; puedes etiquetarlo e invocarlo de forma normal (página 101). Si tu declaración es incorrecta, no hay penalización, pero puede haber muchas complicaciones. El DJ puede ponerte el aspecto temporal «¡Equivocado!» a su elección y forzarlo para representar el error (dándote un punto de destino).

En la página 271 el DJ encontrará algunos consejos para establecer la dificultad.

Exposición y Volcado de Información

(Conocimiento)

A veces el DJ necesita darle al grupo mucha información, y para ello suele utilizar como canal al personaje con la puntuación más alta en Conocimiento. Si es tu caso, el DJ te preguntará si le dejas usar a tu personaje como portavoz. Siempre que estés de acuerdo, el DJ puede compartir la información pertinente. Lo animamos a que te dé un punto de destino por manejar a tu personaje para propósitos de la historia.

Veo que "Exposición y volcado de información" se refiere al asunto "Como ya sabes, Bob...".

¿Qué?

No importa.

Creo que los forenses valen aquí para el tema de la atención médica. Bueno, digamos que espero seriamente que valgan...

Idiomas

(Conocimiento)

Los idiomas forman parte de una buena educación clásica. Puedes hablar idiomas adicionales según tu puntuación en Conocimiento (aunque no tienes por qué si no encaja en tu concepto). Cada nivel de Conocimiento por encima de Mediocre te da un idioma adicional (uno con Normal, dos con Bueno y así sucesivamente). No tienes que elegir los idiomas cuando crees al personaje, sino que puedes escogerlos a lo largo de la partida según te convenga.

Informática

(Conocimiento)

La habilidad de Conocimiento incluye la capacidad de usar y de manejar complejos sistemas informáticos o electrónicos (siempre que no seas el tipo de persona que, digamos, hace que la tecnología se estropee cuando te acercas). No incluye per se ninguna competencia para *hackear* (se usa Allanamiento para desactivar medidas y sistemas de seguridad). Sin embargo, Conocimiento puede modificar (página 114) Allanamiento cuando hay ordenadores de por medio.

Investigación en Laboratorio

(Conocimiento)

Investigar un tema suele ser una tarea ardua que consume mucho tiempo y recursos y es exactamente el tipo de cosa que vale la pena simplificar con unas cuantas tiradas rápidas. Considera la investigación como una extensión del Conocimiento que tiene el personaje. Tienes las respuestas a algunas preguntas en algún lugar de la cabeza y puedes contestar otras preguntas porque sabes qué libro mirar.

Tal como se describe, aunque falles una tirada de Conocimiento aún podrías hacer una investigación profunda y dedicada. Siempre que quieras pasar tiempo investigando (y que puedas encontrar las respuestas), las únicas preguntas son cuánto tiempo te llevará y si el lugar para descubrir las respuestas es el adecuado (normalmente una biblioteca para buscar en libros, un laboratorio para la investigación experimental, etcétera).

Una nota importante: como el DJ no siempre está obligado a revelar la dificultad de una tirada, puede que no sepas por cuánto has fallado, lo que implica que no sabes cuánto tiempo necesitarás para investigar. Normalmente tendrás que investigar hasta que encuentres la respuesta, pero a veces, cuando no hay tiempo, los resultados pueden tardar. Animamos a los DJ a leer «Establecer la dificultad» (página 269) antes de tomar cualquier decisión sobre qué hacer con una tirada fallida.

Para la investigación académica necesitas una biblioteca, mientras que para investigar mediante experimentos necesitarás un laboratorio. La calidad de estos espacios determina la dificultad de las preguntas que puedes contestar en ellos (por lo que una pregunta de dificultad Grande requeriría una biblioteca Grande o superior). Animamos al DJ a que sea tajante si intentas contestar una pregunta en una biblioteca que no está equipada para ello.

La mayoría de institutos o individuos particulares tienen bibliotecas Mediocres, Normales o Buenas. Las universidades pequeñas suelen tener bibliotecas e instalaciones de laboratorios Grandes. Las instituciones más grandes pueden tenerlas Enormes. Hay pocas bibliotecas Excelentes y están muy distanciadas. Muchos lugares de trabajo tienen también una especialidad o dos que pueden considerarse que están un nivel por encima (por ejemplo, la biblioteca especializada en leyes de Georgetown, que puede considerarse Excelente para preguntas jurídicas).

Los personajes pueden poseer bibliotecas, laboratorios y otros lugares de trabajo propios; mira la habilidad de Recursos en la página 128.

Medicina

(Conocimiento)

Conocimiento abarca el saber científico y práctico necesario para administrar primeros auxilios. Te permite hacer una declaración para justificar la recuperación de tus consecuencias leves, ya que puedes crear un ambiente que haga posible dicha recuperación. Ve a «Las reglas del juego» en la página 193 para ver la recuperación de consecuencias. Para llegar al nivel de médicos y cirujanos necesitarás proezas.

Respuestas

(Conocimiento)

Conocimiento se utiliza sobre todo para contestar a una pregunta. Las preguntas que abarca Conocimiento incluyen historia, literatura y ciencias, tanto «duras» como «blandas». Puedes preguntarle al DJ: «¿Qué es lo que sé sobre esta materia?», o: «¿Qué significa?». Con frecuencia no habrá necesidad de tirar, especialmente si el tema está dentro de tu especialidad (según indiquen tu trasfondo y aspectos).

Pero si el DJ ve que la información es algo difícil de saber (como una pista), puede pedirte una tirada con la dificultad que quiera fijar. Si tienes éxito, recibes la información. Si fallas, todavía puedes intentar investigar sobre el tema (mira la ramificación con ese nombre, más atrás). En algunos casos (básicamente, si contribuye al entretenimiento), puedes tropezar con una pista falsa que te hunda todavía más en el problema, o puede que la información que buscas te descubra nuevas preguntas.

Contactos

(Proezas, página 138)

Contactos es la habilidad que representa a quién conoces y lo bueno que eres averiguando cosas de la gente. Puede que conozcas a un tipo, o que conozcas a un tipo que conoce a un tipo, o quizá solo sabes qué preguntar en los lugares adecuados. Sean cuales sean tus métodos, sabes

cómo averiguar cosas preguntando a tu alrededor. Los personajes con una puntuación alta en Contactos están conectados, siempre tienen una oreja en el suelo y los dedos en el pulso de la ciudad. Incluyen reporteros, detectives privados y espías.

La habilidad Contactos no funciona en el vacío: necesitas salir y hablar con la gente para que sea útil; así que cuando no puedes hacerlo, tampoco puedes usar esta habilidad. Contactos está limitada por la familiaridad. Encontrarte en un entorno extraño puede implicar que la dificultad suba (+4 o más). Por cada semana que permanezcas en la zona y extiendas tu red social, la penalización se reduce en uno.

Conocer Gente

(Contactos)

Si tienes una puntuación alta en Contactos, conoces una amplia variedad de gente y tienes contacto, aunque sea superficial, con cualquier organización del lugar donde vives o trabajas. Para hacer conexiones más profundas necesitarás un esfuerzo mayor o usar las proezas. Puedes hacer una tirada de Contactos en cualquier escena para declarar que tienes un contacto a mano, ya sea en un lugar o en un grupo de gente. Cuantos más aspectos sean relevantes (en un contexto previamente establecido) en un lugar o grupo, más fácil será hacer la declaración.

Para ver más pautas para establecer la dificultad de las tiradas de Contactos, ve a la página 278.

Reunir Información

(Contactos)

Al igual que en cualquier investigación en la que uses Conocimiento (página 119), reunir información comienza con una pregunta. La diferencia es que planteas la pregunta a tus contactos (sales y le preguntas a la gente, para intentar saber cuál es la respuesta a una pregunta como «¿quién está intentando matarme?»).

Ah, sí. Yo suelo hacer mucho esa pregunta.

Describe dónde y con qué tipo de gente vas a hablar (normalmente «la calle»), y el DJ fija la dificultad. Tras la tirada, el DJ le explica al jugador lo que ha descubierto. Si fallas la tirada, puede que necesites algo de tiempo para tener éxito (página 273). Es como Investigar, pero con gente en lugar de una biblioteca. Estas personas deberán tener el nivel adecuado de acceso a la pregunta (el equivalente a la calidad de la biblioteca). Si la gente te evita por una u otra razón, no importa el tiempo que inviertas ni lo obstinado que seas, significa que hay un problema que necesitas resolver primero.

Una advertencia importante sobre la autenticidad: ser el tipo más informado y conocer todos los cotilleos frescos no es necesariamente lo mismo. La habilidad Contactos descubre lo que la gente sabe, y la gente siempre es parcial. La información es tan buena como la fuente de la que procede.

Contactos rara vez prueba la veracidad de la información proporcionada, salvo por el descubrimiento —a través de varias fuentes— de que recibes respuestas contradictorias. Si quieres determinar la veracidad de la información que descubres vas a necesitar interlocutores con un conocimiento más profundo… y puede que necesites Empatía, Carisma, Engañar, Intimidar y más.

Por último, ten en cuenta que es difícil usar la habilidad Contactos en secreto. Tirar Contactos suele indicar que vas a salir y a hablar con la gente. Si vas por ahí haciendo preguntas algo delicadas, probablemente lleguen a las personas que tienen las respuestas verídicas, gente que puede pensar que dispararte es la mejor manera de guardar sus secretos.

Rumores

(Contactos)

Contactos también es útil para difundir rumores, no solo para recibirlos. Puedes usar Contactos para correr la voz de manera rápida y efectiva, pero también puedes usarlos para cambiar la perspectiva del público sobre alguien o algo.

Dile al DJ el rumor que quieres hacer correr, y este te dará una bonificación o penalizacion dependiendo de lo verosímil o extravagante que sea. El DJ usará el resultado final de la tirada para determinar cuál es el resultado del rumor.

Una advertencia importante: la dificultad de tu tirada también es la dificultad de la tirada de Contactos para aquel que intente encontrar a quien ha difundido el rumor, así que ¡ten cuidado!

El efecto más común de una tirada exitosa de Contactos para extender un rumor es un aspecto temporal duradero (página 108). En algunas circunstancias puede incluso considerarse como un ataque social (página 189).

Soplos

(Contactos)

Contactos también sirve para informarte del estado general de las cosas, a veces sin necesidad de salir y hacer un esfuerzo activo. De esta manera, la habilidad Contactos funciona como una especie de Atención de tipo social: te mantiene al tanto de lo que está por venir. No es algo a prueba de fallos y, al igual que Atención, el DJ normalmente te pedirá una tirada; no puedes salir fuera a ver si escuchas un soplo, aunque puedes decirle al DJ que vas a salir y a hablar con tus contactos para ver qué está pasando, lo que es una buena forma de decirle que quieres un soplo.

Convicción

(Proezas, página 138)

¿La fe como base de poder? No lo veo.

Convicción representa la fuerza de tus creencias. Es la confianza en ti mismo, en tu familia y en tus amigos o la certeza de tu fe en un poder superior (o, para todos los tipos malos, inferior), como la magia o Dios.

Bueno, siempre has dicho que no estás al día del rollo de la fe. Créeme, no es un mal sistema para modelar el lanzamiento de hechizos de los mortales.

Ningún lanzador de hechizos puede tener mucho poder si no cree en su capacidad de hacer magia, y ningún hombre santo le da muchos problemas a las fuerzas de la oscuridad sin Convicción. Los personajes con una puntuación alta en Convicción son individuos poderosos cuyas creencias les hacen capear cualquier tormenta. Incluyen gente religiosa, patriotas y magos.

Si tú lo dices...

Creía que la ramificación Convicción de la habilidad Fortaleza Mental se encargaba de esto. ¿Cuál es la diferencia?

En parte, es algo activo/pasivo. Échale un ojo a "Defensa Mental", ahí debajo.

Convicción es una de las tres piedras angulares del lanzador de hechizos, junto con Disciplina y Saber.

La ramificación de Fortaleza Mental añade también casillas a tu medidor de estrés mental (mira la página 179 para ver las casillas de estrés).

Actos de Fe

(Contactos)

Tira Convicción siempre que seas llamado a poner a prueba la fuerza de tus creencias. Cuando estés en un ataque social o mental diseñado para determinar tu fe (ya sea en Dios, en tu magia, en tus amigos o en lo que creas), puedes usar Convicción en lugar de Disciplina para defenderte.

Fortaleza Mental

(Contactos)

Cuando te sometan a torturas o cuando te enfrentes a algo horroroso, Convicción es tu forma de sacar fuerzas para sobrevivir al miedo y al agotamiento psicológico. Combinada con una fuerte Disciplina, tu Convicción refuerza los muros de tu fortaleza mental.

Cuando se usa de esta manera, Convicción es una habilidad pasiva que representa tu «aguante» mental bajo tales circunstancias. Por eso, una puntuación alta en Convicción mejora tu capacidad para manejar el estrés mental, dándote más casillas de las que vienen por defecto.

Convicción	N.º total de casillas de estrés mental
Mediocre	2
Normal, Buena	3
Grande, Enorme	4
Excelente+	4 más una consecuencia mental leve por cada dos niveles por encima de Grande.

Así que ¿la mayoría de magos son más duros mentalmente que otras personas?

Sip.

¡Dale caña!

Disciplina

(Proezas, página 138)

Disciplina representa tu habilidad para centrarte en tus objetivos y actuar a pesar de las distracciones, así como la aptitud para protegerte del cansancio psicológico que provocan los sucesos horribles o terroríficos.

Es lo que te hace capaz de vencer el miedo, resistir las torturas y recitar aburridas ecuaciones matemáticas con tal dedicación que un demonio psíquico no podría colarse en tu mente. Los personajes con una Disciplina alta no se dejan vencer por el miedo y pueden llevar a cabo una amplia variedad de tareas estresantes sin perder la concentración. Esta habilidad incluye a maestros del ajedrez, controladores aéreos y magos.

Disciplina es una de las tres piedras angulares del lanzador de hechizos, junto a Convicción y Saber. Ve a «Dependencia alimenticia» (página 167) para ver cómo el estrés por ansia afecta a esta habilidad (ve la página 179 para saber más sobre las casillas de estrés).

Concentración

(Disciplina)

Puedes usar muchas otras habilidades en circunstancias en las necesitas una concentración inusual, como usar Allanamiento para abrir una cerradura mientras te están disparando. En estas circunstancias, el DJ puede pedirte que uses Disciplina para restringir (página 188) la habilidad que estés usando, lo que representa una penalización si no estás entrenado para mantener la atención. Pueden darse otras circunstancias en las que tengas que tirar Disciplina para representar si sigues concentrado en una tarea o idea particular.

Control Emocional

(Disciplina)

Disciplina es la habilidad que usas cuando intentas controlar tus emociones. Simplemente tira Disciplina como defensa contra un ataque de Intimidar o para controlar tu terror y evitar que el monstruo de la puerta de al lado se alimente de él.

A veces un aspecto particular del personaje puede perjudicar esta ramificación. Si tienes el aspecto «Propenso a los arrebatos de violencia», por ejemplo, y aceptas que fuercen un aspecto tuyo, entonces no necesitas tirar Disciplina para controlar el estallido, y se da por sentado que has fallado esta tirada.

Defensa Mental

(Disciplina)

Disciplina es la habilidad que usas por defecto para defenderte de algo que intenta causarte estrés mental o atacarte psicológicamente. Tira Disciplina para defenderte de los ataques de Intimidar, así como contra la magia mental invasiva.

Esto implica que Disciplina y Convicción funcionan juntas para representar tu «fortaleza mental». Si tienes una puntuación alta en ambas, rara vez te verás afectado por ataques emocionales y psíquicos (gracias a las fuertes defensas que obtienes al tirar Disciplina). Cuando tus habilidades de Disciplina y Convicción no están igualadas, puedes distraerte con facilidad, pero tienes la fe y la confianza necesarias para perseverar a pesar de todo (Disciplina baja, Convicción alta) o puede que seas muy bueno a la hora de «compartimentar» tu respuesta ante las cosas, pero muy frágil interiormente (Disciplina alta, Convicción baja).

Ah, ¡ya veo!

Empatía

(Proezas, página 139)

Empatía es la habilidad para entender y adivinar lo que las otras personas piensan y sienten. Puede serte útil si estás intentando descubrir a un mentiroso o si quieres decirle a alguien lo que quiere oír. También resulta útil para protegerte durante un enfrentamiento social. Los personajes con una Empatía alta perciben muy bien a las personas y sus motivaciones y suelen terminar siendo los maestros secretos de una escena social. Aquí se incluyen reporteros, jugadores de cartas y psicólogos.

Analizar Persona

(Empatía)

Puedes usar Empatía para averiguar lo que mueve a un personaje. Tras un mínimo de diez minutos de interacción personal intensa, puedes hacer una tirada de Empatía contra el Carisma del objetivo (mira «Cerrarse» en «Carisma», página 117; el objetivo también puede defenderse con Engañar).

Esta es una acción de evaluación (página 108), y si consigues 1 o más aumentos en la tirada descubres uno de los aspectos del objetivo que aún no conoces. Puede que el aspecto no se revele con gran detalle, pero debería proporcionarte una buena imagen general. Por ejemplo, quizás no te dé el nombre del hermano del objetivo, pero revelará que tiene un hermano. Puedes repetir este proceso, aunque cada nuevo intento llevará más tiempo, y al final revelará un número de aspectos equivalentes a tu puntuación en Empatía (con un mínimo de uno), así que una habilidad Buena (valor 2) te permite revelar dos aspectos mediante dos tiradas.

Defensa Social

(Empatía)

Utiliza Empatía como defensa en un enfrentamiento social (aunque puedes usar otras habilidades). En concreto, debes usarla para defenderte contra Engañar cuando intentes separar la verdad de la mentira en lo que estás oyendo.

Billy, tú deberías tener una puntuación decente en esta.

Iniciativa Social

(Empatía)

Utiliza Empatía para determinar la **iniciativa** (el orden de acción) en cualquier enfrentamiento social. Para minimizar las tiradas, se usa Empatía a fin de determinar el orden de las acciones que lleváis a cabo tú y los demás personajes.

Oh, ¡gracias!

Un Hombro en el que Llorar

(Empatía)

Los personajes con Empatía están acostumbrados a las respuestas emocionales de las demás personas y son capaces de proporcionar de forma efectiva consuelo y seguridad a aquellos que están emocionalmente heridos. Con Empatía puedes crear un entorno que justifique la recuperación de consecuencias leves mentales y sociales de otro personaje. Ve a la página 193 en «Dirigir el juego» para ver cómo recuperarse de las consecuencias. Necesitas tener proezas para llevar esta ramificación al nivel de un terapeuta profesional.

Engañar

(Proezas, página 139)

Engañar es la capacidad para mentir. Es la habilidad de crear mentiras convincentes, ya sea mediante palabras o hechos. Los personajes con una puntuación alta en Engañar pueden ser muy diferentes a lo que son en realidad. Son maestros de la desinformación y dan capas de verdad sobre las mentiras más oscuras. Incluyen estafadores, espías y políticos.

Harry debería tener una puntuación baja en esta.

Disfraz

(Engañar)

Cállate, Bob.

Engañar incluye disfrazarte, usando tu habilidad contra los intentos de cualquiera que quiera ver lo que hay bajo tu disfraz. La calidad del disfraz dependerá de lo que haya disponible, y no resistirá un escrutinio intenso (en concreto, una tirada de Investigar) a menos que se combine con el uso de alguna proeza (que represente tu pericia al disfrazarte), pero sí puede pasar una inspección casual (una tirada de Atención). Puedes usar la habilidad de Interpretación para modificar (página 124) Engañar cuando intentes seguir adelante con la nueva identidad.

Distracción

(Engañar)

Puedes usar Engañar para intentar esconder objetos pequeños y actividades a la vista de todos y para oponerte a cualquier tirada de percepción sobre lo que intentes ocultar, cambiar de lugar o desviar la atención. Cuando usas esta habilidad para esconder algo, tu tirada indica la dificultad de cualquier tirada de Atención o Investigar que se haga para descubrirlo.

Esta ramificación está dentro del núcleo de proezas que amplían la habilidad de Engañar para hacer cosas como magia en un escenario o robar carteras. Sin estas proezas, puedes intentar hacerlo, pero de la manera más sencilla posible y contra una dificultad bastante alta (por lo menos dos niveles).

Distracción y Engaño

(Engañar)

Para hacer engaños sencillos, solo es necesaria una tirada enfrentada entre Engañar y la habilidad indicada (normalmente Empatía, Atención o Investigar, dependiendo de las circunstancias). Para engaños mayores —como convencer a alguien de una mentira o venderle humo— es necesario un enfrentamiento social completo (página 189), con ataques de Engañar y estrés social. A veces, Engañar es la habilidad secundaria de una acción; por eso puede modificar, restringir o complementar (página 188) el uso de otra habilidad (normalmente social).

El Ratón y el Gato

(Engañar)

Puedes usar la habilidad de Engañar para más cosas aparte de evitar llamar la atención; úsala para crear una red de mentiras. Cuando alguien inicie un enfrentamiento social, usa Engañar como habilidad de ataque para colarle mentiras particularmente convincentes. Por ejemplo, si el enfrentamiento social es una tensa negociación puedes infligir como consecuencia «Se cree que mis intenciones son sinceras», lo que te permite ejercer influencia sobre tu objetivo en el futuro.

Esto es un juego peligroso. No estás eligiendo Mostrar una Cara Falsa (ver más adelante) para adoptar una posición segura y defensiva. En lugar de esto, haces un ataque agresivo para intentar cambiar las tornas, y puede que cometas algún error. Si tu oponente te vence en este enfrentamiento, la verdad se sabrá de alguna manera. Sin embargo, se trata de una técnica muy efectiva si tu tirada sobrepasa por mucho a la de tu oponente.

¿Qué hay de los prestidigitadores? ¿No has dicho que ellos utilizan Engañar?

Sigue leyendo.

Mostrar una Cara Falsa

(Engañar)

Puedes optar por utilizar Engañar en lugar de Carisma para defenderte en conflictos sociales —defenderte de alguien que está usando Empatía para intentar «analizarte» o hacer frente a un insulto— a fin de hacer que un oponente te subestime.

Esta tirada se modifica con Carisma (página 188). Si fallas esta tirada de defensa, entonces tu oponente sigue el procedimiento habitual: al intentar disimular, has metido la pata y has revelado una verdad mostrándola como una reacción involuntaria.

Sin embargo, si sacas la tirada, puedes dar un aspecto falso al lector. Cuando lo haces, puedes proporcionarle información falsa, como «¡guau!, ¡ese insulto ha dado justo en la diana!», cuando en realidad no ha sido así.

En caso de un intento de análisis con Empatía, puedes proporcionarle al analista un aspecto falso, dándole una noción completamente superficial sobre ti. Si más tarde intenta obtener ventaja de un aspecto que cree que está ahí, ¡acabará desperdiciando un punto de destino o algo peor! (ve a «Adivinar aspectos», en la página 107).

Fuerza

¡Hulk aplasta!

(Proezas, página 139)

Fuerza mide el poder físico, ya sea la fuerza bruta o el conocimiento para saber utilizar los músculos. Fuerza se usa para levantar, mover o romper cosas. También puede usarse para añadir poder físico a los esfuerzos de otra habilidad. Los personajes con una gran Fuerza no son sobrenaturalmente fuertes, pero pueden doblar, romper y levantar cosas que normalmente están más allá de las capacidades de la gente corriente. Esto incluye forzudos, transportistas y luchadores.

Ejercer Fuerza

(Fuerza)

Puedes usar Fuerza para modificar, complementar o restringir (página 188) los usos de alguna habilidad. En ese caso representa la influencia secundaria de la fuerza física sobre el uso de alguna habilidad principal. Por ejemplo, trepar mientras llevas a alguien a la espalda puede restringirse a una tirada normal de Atletismo, pero verse involucrado en una competición de empujones te permite usar Fuerza para modificar tu habilidad de Puños.

Levantar

(Fuerza)

Fuerza controla cuanto puedes levantar o mover. El peso de lo que estás moviendo determina la dificultad de la tirada, aunque también puede verse modificada por otros factores, como una palanca. Para saber más sobre el peso y sobre levantar cosas pesadas, ve a la página 278.

Lucha

(Fuerza)

Fuerza puede ayudarte en un combate con aplicaciones particulares de Fuerza o Armas Cuerpo a Cuerpo: si la fuerza física es un elemento importante, Fuerza puede modificar (página 188) esta habilidad principal. Es más, puede pasarse de Puños a Fuerza si estás haciendo una presa u otro tipo de llave similar en la que la fuerza bruta sea fundamental. Mira la sección de presas en la página 185 en «Las reglas del juego» para ver más detalles.

Romper

(Fuerza)

Fuerza es la habilidad que se usa al aplicar la fuerza bruta para partir algo en trozos más pequeños: romper tablas, derribar puertas y cosas así. Usando Fuerza puedes romper o dañar objetos con un único y dramático golpe. Para ver las pautas para romper cosas, ve a la página 278.

Interpretación

(Proezas, página 139)

Interpretación representa tu capacidad artística general y abarca los intentos de presentar trabajos creativos ante una audiencia (pintar, bailar, música, escribir y actuar). Incluye también conocimientos de creación, aparte de la propia interpretación. Los personajes con una puntuación alta en Interpretación son individuos increíblemente creativos, capaces de improvisar poesía, bailar lo bastante bien para emocionar el corazón o llevar a cabo una actuación digna de ovación. Esto incluye actores, artistas y aquellos que tienen sangre feérica.

Apreciar el Arte

(Interpretación)

Como cualquier habilidad intelectual, Interpretación es idéntica a Conocimiento, aunque sus campos de aplicación son más limitados y están más centrados. Gracias a esta estrecha dedicación a las áreas del arte y la interpretación, unos cuantos aumentos en una tirada de Interpretación darán mucha más información que esos mismos aumentos en una tirada de Conocimiento.

Composición

(Interpretación)

Como habilidad de composición, Interpretación es bastante explicativa: puedes crear cualquier tipo de arte mientras

No todo el arte es igual

Normalmente, el sentido común debería dictar si un personaje es diestro o no en un medio concreto (si el personaje es periodista, probablemente no hará *ballet*). Algunos grupos necesitarán especificarlo de forma más concreta, para esta habilidad y para otras (como Conocimiento). Una buena pauta es permitir que el jugador escoja un número de áreas de especialización igual al rango en la habilidad. De modo que un personaje con Interpretación Grande (+3) será diestro en tres medios artísticos.

Si vas a hacerlo así, ten en cuenta que a algunos personajes se les pueden bloquear las ramificaciones Tocar ante una Audiencia o Composición, dependiendo del contexto.

Billy, no lo pillo, ¿cuál es el beneficio dentro del juego del uso de Composición?

Es muy parecido a usar Artesanía para crear algo, pero creando arte en lugar de fabricar un artilugio. Hay montones de aplicaciones posibles, muchas de las cuales se manifestarán como declaraciones.

estés familiarizado con él y hayas practicado en ese medio, produciendo obras de una calidad igual a tu habilidad. Sin proezas, es probable que ninguna de ellas sea una obra maestra, pero cualquier arte que sea Mediocre o superior puede ser expuesto sin que resulte vergonzoso.

Comunicación Creativa

(Interpretación)

Mientras que Conocimiento se encarga de los apartados técnicos de la comunicación —idiomas, gramática y similares—, Interpretación cubre la expresión creativa de ideas y como tal abarca la mayoría de los medios de comunicación, como la escritura. Sin embargo, estas no son formas de arte «puras» y tus otras habilidades tienen efecto en su uso, por lo que esta habilidad suele estar modificada por tu Conocimiento. Hay excepciones, como documentos académicos (que utilizan exclusivamente Conocimiento) y la poesía (que usa exclusivamente Interpretación).

Hablar en público es algo similar, pero está más relacionada con el Carisma y la Presencia del orador. En estos casos, Interpretación modifica (página 188) la habilidad que vaya a usarse (Carisma, Intimidar, Presencia o Engañar), siempre y cuando haya un aspecto creativo en la comunicación.

Interpretar Ante el Público

(Interpretación)

Lo primero y más importante, Interpretación es la habilidad de tocar ante una audiencia, lo que provoca reacciones en un público mediante expresiones creativas, ya sea actuando o de otra forma artística. Así, puedes usar Interpretación para declarar (página 109) aspectos en una escena cuando estos procedan de una interpretación para afectar a la vez a todo el mundo que esté en la misma sala. Normalmente, los aspectos declarados por este método deberían ser amplios e indicar el estado de ánimo de toda la audiencia, y no el de unos individuos determinados.

Por ejemplo, si Malcolm Dresden está en una fiesta infantil sacando conejos de un sombrero y haciendo otros trucos, puede poner el aspecto «Risas y alegría» en la escena, que refleja el humor alegre general.

¡Un clásico!

Intimidar

(Proezas, página 140)

Intimidar es la habilidad que usas para producir una súbita emoción negativa en un objetivo (normalmente miedo). Si tienes una puntuación alta en Intimidar exudas amenaza, sabes escoger las palabras exactas para aterrorizar a la gente y haces que pierdan su entereza al instante. Los guardaespaldas, mafiosos y «polis malos» tienen una puntuación alta en Intimidar.

También es una habilidad de algunos magos detectives escalofriantes.

Amenazas

(Intimidación)

¡Bob! ¡Cállate!

En última instancia, Intimidar intenta que alguien te tenga miedo. Para conseguirlo, debes estar en una posición que deje claro que puedes hacer daño a tu objetivo o provocarle alguna circunstancia desagradable. Puedes conseguirlo mediante la reputación, la apariencia, las armas o incluso mediante un buen discurso amenazante. Al final, todo trata sobre el poder, que aquí se define como tu habilidad para controlar la situación antes de que la víctima la controle. Fuera de este contexto, la víctima puede tener una ventaja de +2 al defenderse, o puede ser intocable mediante ese método de ataque psicológico.

Bajo ciertas condiciones, Intimidar es una de las pocas habilidades capaces de provocar estrés mental de forma directa en forma de ataque (ve a «Conflictos mentales», en la página 191), y puedes usarla tanto en situaciones de enfrentamiento físico como social.

Apártate de mi Camino

(Interpretación)

Si se llega a un cara a cara, un oponente puede hacer muchas cosas aparte de dejarse intimidar, como huir o sacar un arma. Sin embargo, una de las ventajas de Intimidar es que puede usarse durante los primeros momentos de un encuentro, cuando la gente suele apartarse de una presencia amenazadora. Si se usa de esta manera, Intimidar puede causar una poderosa y amenazante primera impresión. Si estás intentando intimidar de forma activa, basta con una tirada rápida contra la Disciplina o Presencia de tu oponente. Si tienes éxito, el objetivo se quedará pasmado por un momento, el suficiente para pasar por delante de él sin apenas rozarlo, aunque aún tiene tiempo de pedir ayuda. No puede usarse en un combate o contra cualquier objetivo que ya esté preparado para luchar, pero si quieres controlar los primeros momentos de contacto, Intimidar vale su peso en oro.

Ataque Social

(Intimidación)

Hay habilidades sociales más elegantes para convencer a la gente y que hagan lo que quieras, pero pocas son tan eficaces a la hora de comunicarles que, si fallan, las consecuencias serán dolorosas. No es nada personal.

Puedes usar Intimidar como un ataque para causar estrés social, rompiendo con las sutilezas habituales y haciendo las cosas de forma directa, fea y expeditiva. Esta técnica puede obligar a alguien a ir al grano, que escupa la verdad o muestre su debilidad cuando se vea rodeado de tiburones. El objetivo suele elegir una habilidad social para defenderse de dicho ataque (si encaja con el tipo de ataque recibido). Puede tirar Carisma para intentar reírse, Presencia para poner cara de póquer o Disciplina para mantener la cabeza fría.

Interrogar

(Intimidación)

Intimidar es la habilidad de ser el «poli malo» en los interrogatorios, lo que es un tipo especial de aplicación de las ramificaciones anteriores. No tiene que ver con el tacto, sino con ponerse delante de un objetivo y convencerlo de

Esta no funciona muy bien cuando el objetivo puede literalmente arrancarte la cabeza.

que solo le traes desgracias. Se necesitan otras habilidades sociales, como Engañar o Carisma, para convertir un interrogatorio en una entrevista, y pertenecen al campo del «poli bueno».

Provocar

(Intimidación)

Cuando no controlas lo suficiente una situación para provocarle miedo a tu objetivo, puedes seguir usando Intimidar, aunque no para amenazar. En su lugar, puedes hacer ataques sociales o psicológicos para provocar al objetivo (normalmente para cabrearlo o hacer que pierda los nervios). Harry Dresden es aficionado a esta ramificación y la usa para cambiar las tornas con sus captores siempre que puede. Si funciona para Spiderman, funciona para mí.

Investigar

(Proezas, página 140)

Investigar es la habilidad de buscar cosas y, con suerte, encontrarlas. Es la habilidad que usas al buscar algo activamente, como cuando buscas en la escena del crimen o buscas a un enemigo que sabes que está escondido cerca. Los personajes con una puntuación alta en Investigar descubren la mayoría de pistas ocultas; cuando centran su atención en algo, pueden percibir detalles de forma más completa que otros. Estas personas incluyen investigadores privados, reporteros y policías.

Escuchar

(Investigar)

Usa Investigar para dirigir tu atención hacia un objetivo a fin de percibir detalles que se te pasarían por alto. Por ejemplo, cuando intentes escuchar algo que resultaría difícil percibir por casualidad. Esto convierte Investigar en una habilidad primordial para fisgones y cotillas. Todo esto requiere tiempo y atención.

Examinar

(Intimidación)

Hacer una declaración de forma deliberada para buscar pistas, patrones o fallos ocultos requiere una tirada de Investigar. Esto la convierte en lo opuesto de Atención: esta es una percepción consciente y deliberada que contrasta con la percepción pasiva de Atención. Un esfuerzo de Investigar casi siempre te dará mejor información que el mismo esfuerzo de Atención. El inconveniente es que Investigar consume más tiempo («de minutos a horas» en lugar de «de segundos a minutos»).

Esta es también la ramificación que se usa para verificar la verdad de la información, ya sea un rumor que te haya llegado a través de Contactos o mirando un documento olvidado en una pila de papeles.

Vigilancia

(Intimidación)

Vigilancia es el arte de usar Investigar para seguir a un objetivo durante un largo periodo de tiempo, ya sea vigilando un lugar fijo o siguiéndolo a pie por las calles atestadas. Si el investigador quiere vigilar a su objetivo sin ser visto, necesita una segunda tirada (de Sigilo) para usar la ramificación Convertirse en la Sombra de Alguien de la página 130.

La vigilancia a largo plazo puede requerir tiradas de Vigor, porque puedes tener dificultades para mantenerte despierto o para no tener que salir corriendo al baño más cercano. Muy cierto. Tu equipo puede ayudarte en la tirada o hacerla innecesaria: llevar un termo de café y una botella vacía es prácticamente obligatorio en el negocio de la vigilancia privada. Tener una segunda persona para poder tomarte un descanso es positivo también.

Presencia

(Proezas, página 140)

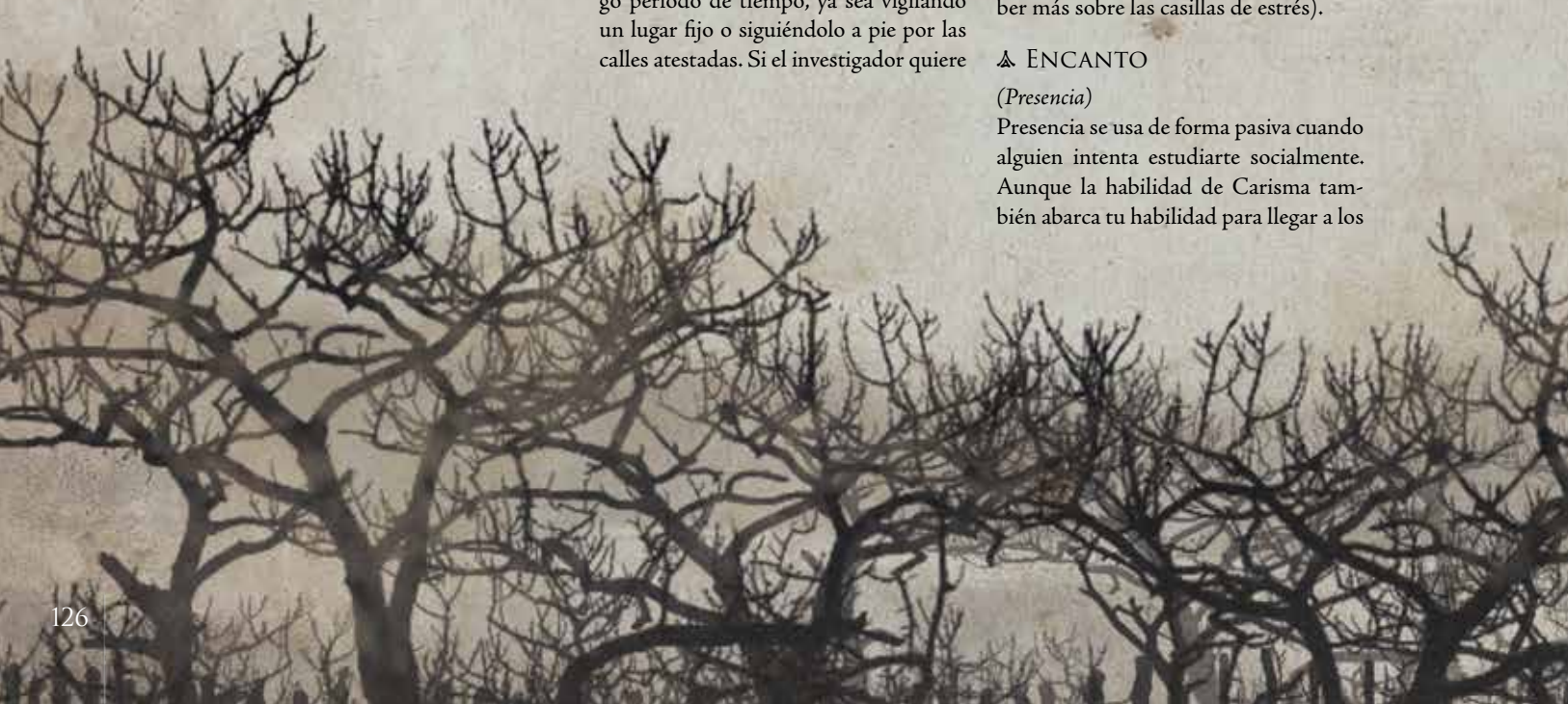
Presencia es una habilidad multiuso que representa los atributos del liderazgo, la reputación y el carisma. Mientras Convicción representa tu aguante mental y psicológico, Presencia es la medida de tu fortaleza social (si pierdes la compostura delante de otros y si tu imagen resiste un escrutinio o un ataque). Los personajes con una Presencia alta tienen confianza en sí mismos en cualquier situación y, cuando hablan, los demás se paran a escuchar. Incluyen oficiales militares, burócratas, políticos y abogados.

La ramificación de Fortaleza Social también añade casillas a tu medidor de estrés social (mira la página 179 para saber más sobre las casillas de estrés).

Encanto

(Presencia)

Presencia se usa de forma pasiva cuando alguien intenta estudiarte socialmente. Aunque la habilidad de Carisma también abarca tu habilidad para llegar a los



demás e impresionarlos, es una habilidad que se utiliza de manera deliberada y activa en comparación con Presencia. De forma parecida a la diferencia entre Investigar y Atención, Carisma y Presencia representan los lados activo y pasivo respectivamente a la hora de crear una impresión. Como norma general, el DJ te pedirá que tires Presencia para estimar impresiones cuando no estés creándolas de forma activa. Además, cuando uses Carisma para crear una impresión deliberada, puedes pedir que Presencia complemente la habilidad (página 188).

Fortaleza Social

(Presencia)

Cuando te enfrentes a un ataque directo, como una campaña de calumnias o la última comidilla en las calles, Presencia representa lo bien que te comportas de cara a la galería. Combinada con una puntuación alta en otras habilidades sociales, como Carisma y Engañar, tu Presencia te convierte en alguien particularmente difícil de atacar en una escena social.

Bajo estas circunstancias, Presencia es una habilidad pasiva que representa tu «aguante» social. Una puntuación en Presencia más alta que la dada por defecto mejora la capacidad de recibir estrés social, dándote más casillas de estrés (2) que las iniciales.

Presencia	N.º total de casillas de estrés social
Mediocre	2
Normal, Buena	3
Grande, Enorme	4
Excelente+	4 más una consecuencia leve por cada dos niveles por encima de Grande.

Mando

(Presencia)

Presencia sirve para dirigir soldados, trabajadores o cualquier otro grupo que intente realizar una tarea. Cuando estés en posición de darle órdenes a un grupo de seguidores, puedes usar tu habilidad de Presencia para ayudarles a coordinar sus esfuerzos. Te ayudará a tener el aspecto «Bien coordinado» cuando uses una maniobra para hacer una tirada combinada (ve a «Dirigir el juego» en la página 183 para ver más detalles).

También puedes usar esta habilidad para conseguir que una multitud indiferente se comporte de una forma determinada. Por ejemplo, convencer a un grupo de gente para que evacúe un edificio o para que cargue contra una fila de policías. Si tu acción tiene un elemento teatral, puedes usar Interpretación para modificar la tirada (página 188).

Reputación

(Presencia)

Presencia representa la fuerza de tu reputación, y puede aislarte de las maniobras y los ataques sociales de otras personas. No es igual que la fama o la notoriedad; más bien mide cómo usas tu reputación para conseguir objetivos sociales. Con este fin, puede haber circunstancias específicas en las que tengas que tirar Presencia para defenderte contra ataques y maniobras sociales.

Puños

(Proezas, página 140)

Puños es la habilidad para combatir en una pelea sin armas, solo con tus manos desnudas (con algunas excepciones). Con un entrenamiento especializado (representado por las proezas) puedes incluir la práctica de alguna disciplina más especializada, como artes marciales. Los personajes con una puntuación alta en Puños son un borrón de puñetazos y patadas en una pelea —propinando ganchos y golpes— y son expertos en no recibir daños. Esto incluye a matones, gorilas y expertos en artes marciales.

Muchas de las restricciones de los usos de Puños (como el uso de ciertas armas en el combate cuerpo a cuerpo o cosas contra las que se pueden usar los Puños como defensa) pueden dejarse a un lado con el entrenamiento adecuado en artes marciales. De cualquier forma, este nivel de entrenamiento se refleja con proezas orientadas a las artes marciales, como las que puedes encontrar en la página 140. Sin estas proezas, aún puedes tener un estilo basado en la autodefensa, pero no llega al nivel de «arte».

Esta habilidad también la utilizan las pequeñas y terroríficas agentes de policía.

Defensa Cuerpo a Cuerpo

(Puños)

Puedes tirar Puños para defenderte de otro ataque de Puños y de armas de corto alcance, como cuchillos o porras, lo que representa tu habilidad de bloquear o esquivar los ataques de un oponente. No puede usarse como defensa contra armas que tienen una ventaja significativa en cuanto al alcance (espadas, bastones y armas de fuego), a menos que puedas justificar que es una circunstancia inusual, por ejemplo: «Mi piel es a prueba de balas, por lo que podría bloquear una espada si lo hago bien», o: «Estoy al lado del tío, así que voy a intentar apartar su brazo mientras dispara». Como regla general, Puños puede justificarse como defensa contra ataques que procedan de la misma zona en la que tú estás y rara vez contra ataques que proceden de fuera de esta.

Pelea

(Puños)

Puños es una habilidad de combate para cuando quieres hacer ataques y maniobras utilizando solo tu cuerpo. Los puños americanos y otras cosas parecidas te permiten usar Puños, pero, en general, los ataques que usan un objeto —ya sea una vara, un cuchillo, una espada o una botella rota— se rigen por la habilidad de Armas.

Las manos desnudas tienen la ventaja de estar siempre contigo, pero también el inconveniente de que nunca ofrecen modificadores al daño tras un éxito al golpear.

Recursos

(Proezas, página 141)

Recursos mide la cantidad de riqueza y de dónde procede —desde una mina de plata de la familia hasta una buena cartera de inversiones—, pero la forma que adopta puede variar de un personaje a otro (y puede ser potenciada y definida por tus aspectos). Los personajes con Recursos altos pueden conseguir entrar o salir de muchas situaciones y pueden permitirse los mejores lujos. Incluyen aristócratas, criminales habilidosos y hombres de negocios.

Es importante tener en cuenta que Recursos representa tu riqueza personal, que incluye tus ingresos regulares, tengas un trabajo «permanente» o no. En algunas circunstancias, puedes tener acceso a los recursos de una organización; esto te permite hacer tiradas a un nivel diferente que el de tu habilidad de Recursos. Hacer estas tiradas implica gastar los recursos de esa organización, no los tuyos. Por ejemplo, un asesor de Seguridad Monoc decide adquirir un *jet* privado para uso corporativo. Los recursos del asesor pueden ser Buenos (+2), pero en este caso tira usando los Recursos de Monoc, que son Fantásticos (+6).

Comprar Objetos

(Recursos)

Normalmente esta habilidad le dice al DJ cuáles son tus recursos disponibles, pero debes tirar Recursos para grandes gastos o compras que superen el coste diario de la vida, como adquisiciones o sobornos.

Para hacerte una idea del coste de las cosas, ve a la página 279. El precio de los objetos se mide con los adjetivos de la escala; puedes comprar sin problemas cantidades razonables de cosas que estén dos o más niveles por debajo de tu puntuación en Recursos (sin tener que tirar). Si lo justificas, podrás conseguir cosas que estén un nivel por debajo de tus Recursos. Para comprar objetos iguales o superiores a tus Recursos, haz una tirada contra su precio. Si tienes éxito, puedes permitírtelo. Si no, no. Solo puedes hacer una tirada de Recursos por escena.

Algunos conflictos a gran escala pueden basarse en gastar más que la otra persona implicada. En ese caso, Recursos actúa como una habilidad de defensa o de ataque.

El Dinero Manda

(Recursos)

La riqueza ejerce presión en las relaciones sociales, ya sea de forma sutil o abierta. A un nivel sutil, siempre que el hecho de que alguien conozca el nivel de tu riqueza afecte a una situación, puedes usar Recursos para modificar (página 188) la habilidad que estés usando (normalmente una social). Si estás en una situación en la que no ser rico resulta positivo (quizá para ganar «crédito» en las calles o algo parecido), entonces el modificador se invierte, dando un –1 a la tirada si Recursos sobrepasa un nivel concreto.

De forma más abierta, puedes usar Recursos como habilidad principal en una relación social en la que ofrecer dinero sea primordial. Allanamiento es el caso más claro, aunque las negociaciones para contratar a un mago de alquiler que está en la miseria pueden implicar también una tirada de Recursos.

Equipo

No sabría decirte. No hago las cosas solo por la pasta.

(Recursos)

Se da por sentado que tienes los instrumentos necesarios para hacer tu trabajo, ya sea arreglar motores o disparar a la gente. Aun así, a veces tienes que comprar algo, ya sea porque no lo pensaste con antelación o porque es un objeto poco corriente, raro o ilegal. Cuando esto ocurra, mide el precio en términos de qué cantidad de Recursos necesitas para conseguirlo.

Estilo de Vida

(Recursos)

Se supone que los personajes viven de acuerdo a su posición económica. Si eres rico, quizás ni siquiera tengas que ir a comprar (tienes personas que lo hacen). Como regla general, si algo cuesta dos niveles menos que tu habilidad de Recursos, probablemente ya lo poseas, siempre que tenga sentido que lo hayas comprado en el pasado.

Lugar de Trabajo

(Recursos)

Parte del funcionamiento pasivo de Recursos es la cantidad y tipo de herramientas y lugares a los que tienes acceso para realizar un trabajo determinado. Poseer y mantener un lugar de trabajo, una biblioteca o un taller arcano requiere cierta cantidad de Recursos. Tu casa puede tener, gratis, una biblioteca sencilla, un laboratorio, un lugar de trabajo, un taller arcano o un santuario de una calidad equivalente a tus Recursos –2. Como se explica en la habilidad de Conocimiento (página 119), la calidad de un lugar de trabajo determina la dificultad máxima de la «pregunta» o proyecto que puedas afrontar en él.

Los lugares de trabajo que requieren los distintos tipos de habilidades se detallan en la tabla siguiente. Mira las respectivas habilidades para ver más detalles.

Si quieres tener un lugar de trabajo especializado, como un taller donde solo se trabaje con armas de fuego, este tendrá una calidad igual a Recursos –1. Pueden construirse instalaciones de mejor calidad, pero necesitas una tirada de Recursos con una dificultad igual a la calidad +2 (o +1 si el lugar es especializado) y no estará inmediatamente disponible

Habilidad	Trabajo	Espacio de trabajo
Conocimiento	Investigación académica	Biblioteca
Conocimiento	Trabajo de laboratorio	Laboratorio
Artesanía	Fabricación y construcción	Taller
Saber	Investigación arcana	Biblioteca arcana
Saber	Trabajo con hechizos arcanos y rituales	Santuario arcano

tras la compra (aunque los aumentos obtenidos pueden reducir el tiempo de espera según lo habitual).

Ten en cuenta que una biblioteca no tiene que estar llena de libros literalmente: cualquier información que esté archivada y en la que se pueda buscar cuenta como biblioteca para propósitos del juego. Así que, si quieres tener un servidor o varios discos duros con documentos escaneados sobre diversos temas, puedes considerarlo también una biblioteca. Muchas bibliotecas modernas tienen incluso grandes bases de datos en oposición a las antiguas técnicas de archivo como las microfichas.

Internet es una biblioteca Mediocre por defecto y la información detallada sobre un tema suele ser de acceso restringido o estar enterrada entre datos inútiles y especulativos. No obstante, si quieres declarar que tu biblioteca consiste en el acceso a bases de datos especializadas (como LexisNexis para los abogados), podría permitirse un rango de mayor calidad.

Saber

(Proezas, página 141)

Saber representa tu conocimiento sobre lo oculto. Si observamos el mundo en su conjunto, mucha gente no tiene esta habilidad y ni siquiera sabe que existe. Pero para aquellos que han estudiado las enseñanzas reales de lo oculto, Saber les da una mayor comprensión de los elementos arcanos del mundo mortal. Con una habilidad de Saber alta puedes darte cuenta de sucesos místicos que son invisibles para otros, conocer y descubrir los elementos concretos que hay que reunir para llevar a cabo un ritual y, en algunos casos, incluso realizar rituales básicos, si tienes el texto adecuado. Los místicos, los monstruos y los magos tienen alta la habilidad de Saber.

Saber es una de las tres piedras angulares del lanzador de hechizos, junto a Convicción y Disciplina.

Investigación Arcana

(Saber)

Saber es la habilidad que se usa sobre todo para investigar cosas relacionadas con principios arcanos y ocultos. Si buscas la forma adecuada de combatir un monstruo, la receta para una poción o un nuevo encantamiento de protección, debes tirar Saber. Aparte, Saber se comporta exactamente como Conocimiento en cuanto a formas y métodos de investigación, permitiendo usar la mayoría de sus ramificaciones (página 119) pero cambiando el objetivo a materias ocultas y arcanas.

Cuando necesites una biblioteca, debe poder proporcionarte textos raros y ocultos. Estas bibliotecas son escasas y están alejadas unas de otras, y por ello los verdaderos adeptos a menudo deben contactar con el mundo de los espíritus para buscar la información que necesitan, ya sea en forma de un espíritu vinculado, una invocación demoníaca o algún otro ritual.

Percepción Mística

(Saber)

La exposición al saber arcano te lleva a poseer una percepción aguzada de lo sobrenatural. En ciertas circunstancias, puedes sustituir Saber por Atención para percibir detalles sobrenaturales en una escena. Estos detalles deberían ser extremadamente sutiles y limitarse a declaraciones como «tienes un mal presentimiento sobre esto» o «hay algo en este lugar que pinta… mal». Si se usa de esta forma, Saber es un indicador de que está pasando algo raro en lugar de ser una lente con la que ver lo extraño.

Ritual Común

(Saber)

Todo aquel que puede encender una cerilla puede usarla para encender un cartucho de dinamita. Que pueda hacerlo sin peligro es otro tema. Lo mismo puede aplicarse a los rituales «comunes»: a veces lo que necesitas es un poco de Saber y el texto de un ritual arcano para contactar y relacionarte con poderes místicos y oscuros del Nuncamás.

Hay pocos rituales comunes que funcionen. La mayoría han perdido todo su poder al abrirse al público. Piénsalo: cada ritual representa un conducto hacia un tipo específico de poder sobrenatural, pero esa entidad tiene solo una cantidad fija de poder que puede mandar por un canal. Cuanta más gente conozca un ritual, más poder se extrae de ese conducto. Si tienes a demasiadas personas bebiendo de la misma fuente de poder, pronto no quedará nada. Por eso, una de las formas más efectivas con las que cuenta el Consejo Blanco para inutilizar un ritual es la publicación y distribución de textos *new age* y ese tipo de libros.

Si consigues un ritual común útil, Saber es la habilidad que enciende la mecha de esa entidad sobrenatural. Pero a diferencia de la dinamita, esta entidad es una criatura inteligente que suele contar con miles de años de experiencia en engañar a humanos como tú que llaman a su puerta pidiendo poder. A menudo un ritual común te explota en la cara.

Para saber más sobre el lanzamiento de hechizos con rituales comunes, ve a la página 253.

Sigilo

(Proezas, página 141)

Sigilo es la habilidad de no ser visto ni oído. Opuesta a Atención o Investigar, Sigilo abarca desde merodear en las sombras a esconderse bajo la cama. Los personajes con una puntuación alta en

O te puedes dejar un montón de pasta en una reputada tienda de libros de ocultismo, como Bock Ordered Books.

¿Puedes utilizar algunas de estas ramificaciones de Supervivencia en una ciudad?

Algunas sí y otras no, a menos que poseas la proeza adecuada. Todas las relacionadas con animales están permitidas, ya que no dependen del entorno.

Sigilo son como fantasmas que se mueven entre las sombras sin apenas hacer ruido. Esto incluye ladrones, asesinos y niños escurridizos.

Convertirse en la Sombra de Alguien

(Sigilo)

Considerada como una variante de Pasar Desapercibido (ver más adelante), Convertirse en la Sombra de Alguien es el arte de seguir a una persona sin que se dé cuenta. Cuando sigues a alguien a pie, puedes usar tu habilidad de Sigilo para resolver las tiradas; si sigues a alguien en coche, Sigilo sigue siendo la habilidad principal, pero se modifica (página 130) por tu habilidad de Conducir. El objetivo suele tener derecho a una tirada de Atención para ver si se da cuenta de que lo siguen.

A menudo esta tirada de Sigilo se hace de forma complementaria a una de Investigar para tener el objetivo a la vista, de la misma forma que para la ramificación de Vigilancia de esta habilidad (página 126).

Recomiendo a todo el mundo que se estudie un manual de supervivencia. El de los Boy scouts es bueno; el del Ejército de los EE. UU. es aún mejor.

Emboscar

(Sigilo)

Con la habilidad de Sigilo puedes preparar una emboscada haciendo una tirada para esconderte o usando la ramificación de Esconderse (más adelante). Si tienes tiempo para preparar la emboscada, puedes incluso crear aspectos en la escena. Cuando decides atacar, la víctima puede hacer una última tirada de Atención para darse cuenta en el último momento. Tienes la opción de guardarte tu tirada de Esconderse o volver a tirar Sigilo en respuesta a esta última tirada de Atención. Si la víctima tiene éxito, puede defenderse con normalidad (pero no realizar una acción normal en el primer asalto). Si la víctima falla, puede defenderse solo con un nivel Mediocre.

Esconderse

(Sigilo)

Cuando te escondes permaneces totalmente quieto y (en teoría) fuera de la vista. Los relámpagos, los obstáculos y otros factores del entorno pueden modificar la dificultad (página 270); y el resultado de tu tirada de Sigilo es la dificultad para cualquier tirada enfrentada de Atención o Investigar.

Pasar Desapercibido

(Sigilo)

Pasar Desapercibido es el arte de moverse intentando pasar inadvertido. Usa muchas de las reglas de Esconderse, pero añade factores de dificultad que se basan en lo rápido que quieras moverte y en el terreno. Un gateo lento no es muy difícil, pero intentar hacerlo deprisa es más complicado. El cemento no supone problemas, pero un campo de hojas y ramas secas hace más difícil moverse en silencio.

Supervivencia

(Proezas, página 141)

Supervivencia es la habilidad necesaria para la exploración. Comprende cosas como la caza, las trampas, rastrear, hacer fuego y un montón de habilidades para sobrevivir en la naturaleza. Los personajes con una puntuación alta en Supervivencia son expertos en montar a caballo, pueden vivir indefinidamente de la tierra y pueden seguir el rastro de un hombre en el bosque durante días. Incluyen cazadores, exploradores y soldados.

Aunque el Dresdenverso se centra en el paisaje urbano, Supervivencia todavía tiene cabida, ya sea porque te aventuras en el campo (digamos, para visitar a un mago anciano que vive en una granja), entras en un parque de la ciudad particularmente grande o te adentras de noche en los bosques del Nuncamás.

Cabalgar

(Supervivencia)

Montar a caballo (o camello, elefante o criaturas más exóticas) depende de Supervivencia, y esta habilidad funciona de forma parecida a Conducir cuando se hacen persecuciones y maniobras. Es más, Supervivencia va desde cuidar tu montura hasta mantenerla calmada en una situación estresante.

¡Oh! ¿Los tiranosaurios zombis se incluyen aquí?

Juraría que te gusta esa chica.

Me gustan los huesos grandes, no puedo negarlo.

Camuflaje

(Supervivencia)

Supervivencia sirve para construir «escondites» o cualquier otro lugar para ocultarse en la naturaleza. Una tirada Mediocre permite construir un lugar decente en el que esconderse, y permite modificar (página 188) las tiradas de Supervivencia con Sigilo.

Forrajear

(Supervivencia)

Si necesitas abastecerte en un medio natural puedes tirar Supervivencia para encontrar palos, huesos, piedras afiladas o lianas que puedan servir de cuerda y cosas así.

Rastrear

(Supervivencia)

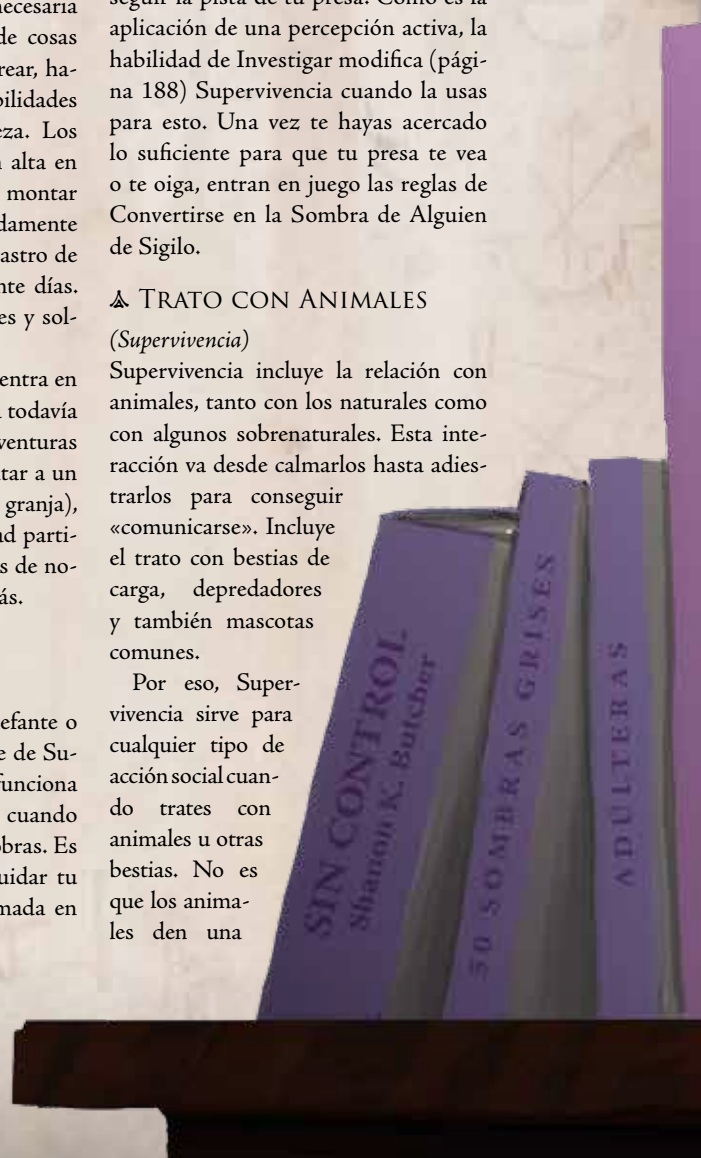
Rastrear es el arte de buscar huellas y sacar conclusiones que te ayuden a seguir la pista de tu presa. Como es la aplicación de una percepción activa, la habilidad de Investigar modifica (página 188) Supervivencia cuando la usas para esto. Una vez te hayas acercado lo suficiente para que tu presa te vea o te oiga, entran en juego las reglas de Convertirse en la Sombra de Alguien de Sigilo.

Trato con Animales

(Supervivencia)

Supervivencia incluye la relación con animales, tanto con los naturales como con algunos sobrenaturales. Esta interacción va desde calmarlos hasta adiestrarlos para conseguir «comunicarse». Incluye el trato con bestias de carga, depredadores y también mascotas comunes.

Por eso, Supervivencia sirve para cualquier tipo de acción social cuando trates con animales u otras bestias. No es que los animales den una



Los gatos no siguen estas reglas. Creedme. Míster es problemático en el mejor de los casos.

A mí me suelen pegar mucho en la cabeza. Me lamo las heridas y sigo adelante.

gran conversación, pero cuando intentas tranquilizar o dominar con la mirada a un animal, debes tirar Supervivencia.

Vigor

(Proezas, página 141)

Vigor es la capacidad de realizar una actividad física a pesar de las heridas o la fatiga. Mide la resistencia del cuerpo al esfuerzo y a los impactos. Además de la fatiga, el Vigor determina cómo te afectan los venenos y la enfermedad. Los personajes con Vigor alto pueden soportar un mayor dolor que los demás y pueden seguir adelante después de que el conflicto haya acabado. Incluyen matones, atletas y detectives privados con una actividad frenética.

La ramificación Fortaleza Física añade casillas a tu medidor de estrés físico (mira la página 179 para saber más sobre las casillas de estrés).

Acciones Prolongadas

(Vigor)

Vigor es una habilidad pasiva. Muy raramente necesitarás hacer una tirada de Vigor. El DJ te pedirá una tirada solo cuando hayas llevado a cabo actividades extenuantes. En concreto, Vigor puede aparecer en el juego como una habilidad de restricción (página 188) de las acciones prolongadas, en las que tu capacidad de rendir al máximo puede verse limitada por la fatiga y el dolor. Por eso la habilidad de Vigor de los atletas suele ser igual de buena (o mejor) que su Atletismo. Sin un Vigor sólido, puedes ser un buen corredor, pero te quedarás atrás en una maratón.

Fortaleza Física

(Vigor)

Vigor determina tu habilidad para manejar el estrés físico. Si la usas de esta forma, Vigor es una habilidad pasiva que representa tu aguante. Por eso, una puntuación en Vigor mayor que la que viene por defecto mejora tu capacidad de aguantar el estrés físico dándote más casillas a tu medidor (2).

Vigor	N.º total de casillas de estrés
Mediocre	2
Normal, Bueno	3
Grande, Enorme	4
Excelente+	4 más una consecuencia leve por cada dos niveles por encima de Grande.

Capítulo nueve: Proezas

¿Qué son las Proezas?

Enumerar solamente las habilidades de una persona no te da una imagen completa de lo que puede hacer. La mayoría de la gente tiene pequeños trucos o ventajas de los que tira cuando necesita un empujón. Ramirez encuentra nuevas y emocionantes formas de resultar herido sin llegar a desfallecer. Marcone puede hacer que un hombre dos veces más grande que él se estremezca solo con decirle «buenos días». Harry puede hacer algo más que oír detrás de las puertas: puede escuchar. A estos pequeños trucos los llamamos **proezas.**

¿Qué hacen las proezas?

Las proezas existen para darte beneficios en una situación determinada. Estos beneficios pueden ser el resultado de un entrenamiento especial, habilidades únicas (pero no sobrenaturales) o algo innato de tu personaje. Una proeza le garantiza la capacidad de usar una habilidad bajo circunstancias inusuales, utilizarla en un abanico de situaciones que se salen de lo normal, sustituirla por otra o usarla para complementar otra habilidad. Le permite obtener un efecto que es casi igual a 2 aumentos usados de manera específica o, si no, garantizar otros efectos diferentes. Dicho de forma más sencilla, las proezas permiten deformar —e incluso romper— las reglas de las habilidades. Llegaremos a la parte sobre cómo crear tus propias proezas en breve.

Algunas proezas pueden tener prerrequisitos (otras proezas o incluso aspectos). También puede ser necesario gastar un punto de destino para activar proezas particularmente poderosas. En general, un personaje no debería escoger una proeza ligada a una habilidad en la que no tenga al menos nivel Normal.

Proezas contra poderes sobrenaturales

Las de este capítulo se llaman **proezas** porque están disponibles para todo el mundo —tanto para personajes mundanos como sobrenaturales— y se asientan sobre lo que un humano normal (mortal) puede hacer. Cuando un personaje escoge una proeza, su recuperación se reduce en 1. (Ve a «¿Qué es la recuperación?» en la página 20).

Los **poderes sobrenaturales** se parecen mucho a las proezas, aunque suelen tener mucho más efectos. Sin embargo, necesitas más requisitos para cogerlos, al menos un concepto principal que indique que las habilidades representadas por los poderes sobrenaturales encajan con el personaje.

Para seguir siendo un PJ, ningún personaje debe coger una combinación de proezas y poderes que reduzca su tasa de recuperación por debajo de 0. Los personajes que han cruzado ese límite han perdido, a efectos prácticos, su libre albedrío, lo que los convierte en instrumentos de la historia (PNJ) en lugar de sus protagonistas (PJ). En el caso de las proezas, el personaje está limitado por aquello en lo que se ha convertido; con los poderes sobrenaturales, ha perdido el acceso al don mortal del libre albedrío. En general, se recomienda que los personajes no sobrenaturales gasten aproximadamente la mitad de sus puntos de recuperación en proezas.

Crear proezas

Lo que viene a continuación no es una lista exhaustiva de proezas. Os animamos a ti y a tu DJ a que creéis proezas propias que encajen en la partida. Es importante que tengas en cuenta que las proezas «de entrada» —las que no tienen prerrequisitos y son simplemente proezas— son la base. Si el efecto de la proeza es inusual o particularmente poderoso, estará más adelante en la lista de proezas.

Como las proezas están ligadas a una habilidad en particular, resulta útil pensar en lo que ofrecen como una extensión de las **ramificaciones** (página 114) de su habilidad. Por lo que a un nivel alto, podemos decir que una proeza hace una de estas dos cosas: añade una nueva ramificación a una habilidad o amplía una existente aplicando de una manera concreta 2 aumentos (página 172).

Ambas suelen estar restringidas por circunstancias específicas (que van desde el «no ocurre casi nunca» al «abarca todas las situaciones»). Si hay alguna regla sencilla para la creación de proezas, es esta: nunca se debería permitir que actúe dando un simple +2 a todos los usos de la habilidad a la que afecta (o a la mayoría).

Más aún, cuando se usen varias proezas combinadas, las bonificaciones no deberían «apilarse» (no deben añadirse ambas al resultado). Si se apilan, entonces las proezas tomadas de forma individual deberían ser menos efectivas.

Con estas ideas en mente, vamos a adentrarnos en las especificaciones para crear proezas. Para saber más sobre los poderes sobrenaturales y sacar algunas ideas para crearlos, ve a la página 143.

Añadir nuevas ramificaciones

El primer uso de una proeza es el de ampliar una habilidad dándole una nueva ramificación. A menudo esta ramificación es «trasplantada» de una habilidad a otra. Otras veces es necesario modificarla o hacerla más circunstancial para que se ajuste a la nueva habilidad.

Claro, ¡esto lo explica! Genial.

O sea, que no solo tengo problemas con pagar el alquiler, también tengo algún tipo de jodida deuda metafísica a la que estoy sujeto constantemente. ¡Quiero un nuevo DJ!

La filosofía de los límites

Todo este asunto de limitar las proezas y poderes de los personajes con un total que no supere su recuperación puede parecer un poco extraño. Aquí damos unas cuantas razones que lo justifican.

La razón más obvia es que es un tema de «equilibrio del juego» (un límite flexible de gasto que mantiene a los PJ dentro de unos límites de poder). Pero si ese es el objetivo, ¿por qué todo ese rollo sobre el libre albedrío de los mortales? Vamos a mirarlo desde dos perspectivas diferentes.

En primer lugar, por experiencia con el sistema, un personaje con una tasa de recuperación baja va a estar siempre necesitado de puntos durante la partida. Pero los puntos de destino son una divisa clave, el motor que mueve la capacidad de usar aspectos, y los aspectos son importantes para permitir que los personajes ejerzan su «poder de trasfondo». Por lo que un personaje que no tenga muchos puntos de destino al comienzo de la sesión va a estar «hambriento», forzado (literalmente; ver página 97) a actuar según sus aspectos para aumentar sus puntos de destino. ¿Te has preguntado alguna vez por qué Harry Dresden —un personaje con una recuperación baja gracias a sus poderes sobrenaturales— suele ser golpeado y verse envuelto en situaciones incómodas todo el tiempo? Sabemos que se debe sobre todo a su personalidad estelar, pero en términos de juego es porque se ve forzado por las circunstancias, consiguiendo así los puntos de destino necesarios.

El efecto que tiene sobre la partida produce algo parecido a lo que hablábamos en la página 10: los monstruos tienen naturaleza, los mortales tienen elección. Así que ya tenemos la segunda perspectiva: cuanto más poder tiene alguien, más riesgo corre de convertirse en monstruo. Incluso un mortal normal puede convertirse en un monstruo cuando sus habilidades comienzan a dictar sus acciones. El don mortal del libre albedrío es una medida preventiva contra la monstruosidad plena. Y con esto cerramos el círculo.

Ejemplo: El personaje de Lenny nunca lucha con un monstruo sin tener dos pistolas. Tiene una puntuación alta en Armas de Fuego, pero su Atletismo es algo pobre. Lenny decide crear una proeza nueva llamada Disparar a la Carrera, trasplantando la ramificación de Atletismo «Esquivar» a Armas de Fuego. Ahora Lenny puede tirar Armas de Fuego en lugar de Atletismo para esquivar los ataques físicos. Su DJ cree necesario poner la restricción «… mientras tenga un arma de fuego en la mano» en la proeza de Lenny para ayudarle a racionalizar su uso. Después de todo, sigue siendo una proeza de Armas de Fuego y la capacidad de Lenny para esquivar usando Armas de Fuego sugiere que está ligada a la habilidad a fin de, digamos, hacer algunos disparos para convertirse en un blanco fácil en un combate. Por otro lado, también puede tomarse como «Esquivar solo ataques a distancia» con la idea de que el personaje de Lenny usa su conocimiento de las líneas de visión para convertirse en un blanco difícil. Ambas funcionan y ofrecen el mismo tipo de beneficios, pero en circunstancias diferentes. Es tarea de Lenny y del DJ ver cuál encaja mejor.

Otras veces la aparición de una ramificación completamente nueva está justificada. El grupo de ramificaciones que tiene una habilidad por defecto no abarca todas las aplicaciones concebibles, solo define cómo cualquiera puede utilizar esa habilidad. Las habilidades se aplican de una forma más amplia; la especialización procede de las proezas.

Ejemplo: Lydia se ha hecho una cazadora —alguien acostumbrado a rastrear animales en el bosque— que ha llegado a la ciudad al seguir a una presa sobrenatural. Su personaje tiene una habilidad de Supervivencia muy alta, que abarca la mayor parte de sus capacidades para la vida en el campo. Pero quiere algo más, así que escoge la proeza de Herborista, lo que añade una ramificación a su habilidad de Supervivencia mediante la cual puede usarla como una habilidad de Conocimiento al tratar con plantas. Esta proeza le permite incluso realizar primeros auxilios con hierbas.

Si unes todo esto, verás que esta variedad de proeza es fácil de usar. No hay matemáticas extrañas ni hay que aplicar los aumentos de forma específica, solo amplía el ámbito de la habilidad. Estas proezas suelen utilizarse con habilidades en las que el personaje tiene el rango más alto, lo que le permite alcanzar en muchas situaciones una efectividad superior.

Ampliar las ramificaciones existentes

El otro uso posible de una proeza es mejorar el uso de una habilidad (normalmente una ramificación) en circunstancias concretas. Suele implicar que la proeza ofrece el mismo efecto que 2 aumentos aplicados de forma específica, como reducir la cantidad de tiempo o la dificultad para hacer algo en dos niveles, o añadir +2 a la habilidad cuando se usa de una manera concreta. Estos aumentos pueden repartirse, consiguiendo una proeza que ofrezca dos efectos diferentes (por ejemplo, reducir el tiempo para llevar a cabo una tarea en un nivel y dar un +1 a la tirada de la habilidad cuando se den las circunstancias adecuadas). Puede considerarse que algunas aplicaciones de habilidades son más poderosas que otras (los ataques son un buen ejemplo), y por eso pueden usarse con un aumento en lugar de con dos. Por otro lado, en lugar de reducir el número de aumentos obtenidos, puedes solicitar que el jugador gaste un punto de destino para activar una proeza más poderosa.

Como indicamos antes (página 134), cuando se aplican varias proezas a una misma habilidad, las bonificaciones no se «superponen». Si permites que se apilen, el efecto que cada proeza tiene de forma individual debe reducirse. Para simplificar un poco, dos proezas ofrecen un +2 de dos formas diferentes, pero si las aplicas a lo mismo, el resultado debería ser +3 y no +4. Pero esto es solo una pauta sujeta al sentido de la caridad del DJ.

Después de estas consideraciones, aquí tienes una breve lista de los efectos de las proezas que puedes usar para crear las tuyas propias. Si consigues varias veces la misma bonificación con varias proezas, reduce en uno la efectividad que se produciría al «apilarlas».

Dar un +2 a una aplicación específica de una ramificación que no sea de ataque (ten en cuenta que una maniobra, página 182, no es un ataque, ya que no inflige estrés). Puede reducirse a +1 en una aplicación más amplia, o incrementarse a +3 o incluso +4 en situaciones muy concretas.

Ejemplo: **Vampirológo.** *Ganas un +1 a las tiradas de Saber cuando estés investigando cualquier cosa relacionada con vampiros. Si especificas una subárea de conocimiento más profunda (Corte Roja), obtienes un +1 adicional cuando la investigación es relevante para dicha subárea.*

Dar un +1 a un ataque mejorando su precisión bajo una circunstancia específica.

Ejemplo: **Entorno con Multitud de Objetivos.** *Obtienes un +1 a los ataques con Armas de Fuego cuando te veas superado en un tiroteo.*

Dar un +2 al resultado de un ataque, pero solo se aplica si el ataque ha tenido éxito, con unas condiciones concretas. Puede que tenga un beneficio menor en otras condiciones.

Ejemplo: **Arma Letal.** *Tus manos son armas letales. Cuando usas Puños para golpear a un oponente, se considera que tienes Arma: 2 o Arma: 1 contra Armadura: 1.*

Dar uno o dos efectos de aumento +2 transitorios (por ejemplo, consecuencias adicionales leves) **o un efecto de aumento +1 duradero** (por ejemplo,

¿Qué hay de mí? ¡Soy más rápido que «dos tramos de tiempo»! ¿Cómo encaja la memoria eidética en tus reglas, William?

Estoy bastante seguro de que tú no cuentas como personaje mortal, Bob. ¡Ja! ¡Eres un PNJ! ¿O un objeto de poder?

¡¿Cómo?!

Armadura: 1 contra ciertas cosas). Opta por un solo efecto transitorio si la aplicación es amplia (por ejemplo, contra todo tipo de estrés mental), o por dos efectos transitorios si no lo es.

Ejemplo: **Fuerte Autoconsciencia.** *Tu percepción de ti mismo es fuerte, lo que te permite aguantar más daño psicológico que la mayoría de gente. Cuando te enfrentas a torturas o a alguna otra técnica extrema de interrogatorio, puedes coger dos consecuencias mentales leves adicionales (página 180).*

Reducir en dos niveles la cantidad de tiempo necesaria para completar una tarea concreta.

Ejemplo: **Investigador Cualificado.** *Algunos dicen que naciste en una biblioteca. Completas cualquier investigación académica dos tramos de tiempo (página 273) más rápido de lo habitual.*

Reducir en dos la dificultad para una habilidad bajo determinadas circunstancias.

Ejemplo: **Maestro de la Horquilla.** *Las herramientas sencillas no son un problema cuando abres cerraduras. Cualquier incremento a la dificultad causado por el uso de herramientas pobres (como una horquilla o una tarjeta de crédito) se reduce hasta en dos puntos.*

Combinar dos efectos de los aumentos de +2 citados anteriormente a la mitad de su valor.

Ejemplo: **Escena del Crimen.** *Tienes la mirada entrenada cuando peinas una escena de un crimen. En estas circunstancias, obtienes un +1 a tu tirada de Investigar y llegas a una conclusión un tramo de tiempo antes de lo que viene en la tabla (página 273).*

Conseguir un efecto más potente, pero solo cuando gastas un punto de destino. Normalmente solo se permite una vez por escena.

Ejemplo: **Golpe Mortal.** *Añades 3 al daño de tu ataque de Puños después de un golpe una vez por escena a cambio de un punto de destino. Este efecto se suma a cualquier otra proeza de Puños que incremente el daño.*

Proezas de ejemplo

Las proezas que aparecen aquí son ejemplos. Damos unos cuantos por habilidad, pero, como indicamos antes, no es nuestra intención proporcionar una lista exhaustiva. Si no encuentras algo que encaje contigo, usa las pautas anteriores para crear tus propias proezas (página 135).

¡Sí, los nombres importan!

Las proezas son más que efectos de las reglas del juego. Por eso es importante darle a tus proezas un nombre pegadizo. ¡Y no es opcional!

Un nombre es evocador, capta lo esencial de la proeza y da algo de interés a la hora de definir a tu personaje. A efectos prácticos, darle un nombre específico te ofrece una forma abreviada para hablar de ella al DJ y a los demás jugadores.

Allanamiento

(Habilidad y sus ramificaciones, página 114)

Hacker: Puedes usar tu habilidad de Allanamiento en lugar de Conocimiento para investigar con un ordenador, como con la ramificación Informática (Conocimiento) (página 120).

Ladrón Felino: Eres un ladrón con paso felino. Puedes usar Allanamiento en lugar de Sigilo para Esconderte o Pasar Desapercibido (página 130).

Visión Global: Cuando uses Allanamiento para reconocer un objetivo (página 114), puedes definir un aspecto adicional del mismo (como «Ventana con el pestillo roto») si tienes éxito en la tirada, con lo que definirías dos aspectos en total.

Ladrón de Cajas Fuertes: Cualquier esfuerzo de forzar una cerradura tiene lugar dos tramos más rápido de lo normal según la tabla de tiempo (página 273).

Maestro de la Horquilla: Abrir cerraduras con herramientas sencillas no es un problema. Cualquier incremento a la dificultad causado por el uso de herramientas pobres (como una horquilla o una tarjeta de crédito) se reduce hasta en 2 puntos.

Ser un hacker no es tan útil cuando eres mago y los ordenadores hacen ¡puf! cuando los tocas.

¡Ohhh! Malabarista + Estocada = ¡Es cuestión de reflejos!

¡Ya ves!

Armas

(Habilidad y sus ramificaciones, página 115)

Buen Brazo: Las armas arrojadizas suelen tener un alcance de una zona. Con esta proeza el alcance aumenta hasta dos zonas.

Contraataque: Si tienes éxito en una defensa con Armas, puedes sacrificar tu siguiente acción para convertirla de forma automática en un ataque exitoso. Tu atacante debe estar al alcance de tu arma, y si declaras defensa completa (página 178) no obtienes la bonificación de +2 cuando tu tirada de defensa se convierte en una de ataque.

Entrenamiento con Mano Torpe: Sabes cómo luchar de forma efectiva con dos armas en las manos. Normalmente, al golpear solo obtienes la bonificación al daño de un arma; con esta habilidad puedes añadir también la mitad de la bonificación del arma secundaria.

Malabarista: Lanzar objetos mortíferos a tu alrededor es algo habitual para ti. Cogerlos también. Incluso con las manos desnudas puedes usar tu habilidad de Armas para defenderte contra un lanzamiento, lo que te permite coger el objeto si tienes éxito en la defensa. Además, puedes usar tu habilidad de Armas en lugar de Interpretación para entretener al público con tus malabarismos.

Muro de la Muerte: Tu habilidad con el arma es tal que puedes atacar a varios oponentes a la vez, creando un auténtico «muro de la muerte» a tu alrededor. Esta técnica te permite usar tu habilidad de Armas para hacer ataques (página 282) con el arma cuerpo a cuerpo que elijas contra oponentes que estén en la misma zona que tú. No puedes combinar los beneficios de ninguna otra proeza con los efectos de Muro de la Muerte.

Las proezas de Armas parecen algo más poderosas o más aplicables que las de Puños. ¿Hay alguna razón para ello?

Bueno, Armas tiene un límite incorporado: si no hay arma, no puedes usar la habilidad. Esto no ocurre con Puños, que siempre está disponible. Esto juega a su favor.

Oh, la lista de proezas de Kincaid.

Armas de Fuego

(Habilidad y sus ramificaciones, página 115)

Coordinación Ojo-Mano: Disparar y lanzar no son cosas tan diferentes una vez te familiarizas con ellas. Puedes usar tu habilidad de Armas de Fuego en lugar de Armas para arrojar proyectiles (rocas, granadas, bumeranes).

El Camino del Arco: Al infierno las armas, tú eres más de arcos y flechas. Puedes usar Armas de Fuego en lugar de Artesanía para crear y reparar estos objetos, y tu habilidad con ellos te da un +1 al daño si tienes éxito en la tirada.

En el Punto de Mira: Cuando Apuntas (página 115), el aspecto que colocas en el objetivo no puede eliminarse mientras no se abandone la zona, y cualquier intento de dejarla hará que tus enemigos se enfrenten a un límite aumentado (página 187) de 1 mientras continúes haciendo ataques de Armas de Fuego contra dicho objetivo.

Entorno con Multitud de Objetivos: Ganas un +1 a los ataques con Armas de Fuego cuando te ves superado en un tiroteo.

Loco de las Armas: Tío, lo sabes todo sobre las Armas de Fuego. Las has visto todas, incluso aquellas sobre las que nadie sabe nada. Ganas un +2 cuando tiras Armas de Fuego como habilidad de conocimiento.

Recarga Rápida: Siempre que tengas munición, las recargas dejan de ser un problema. No sufres ninguna penalización cuando recargas como acción secundaria (página 188); ganas +1 a la tirada si estás en una competición para ver quién recarga primero o te encuentras en cualquier otra situación que involucre velocidad de recarga.

Artesanía

(Habilidad y sus ramificaciones, página 116)

Artista Chatarrero: Creas arte trabajando con tus manos y herramientas: esculturas, quizás, u otro tipo de arte moderno «industrial». Puedes usar tu habilidad de Artesanía en lugar de Interpretación para crear estas obras de arte (mira la ramificación Composición en la página 124).

Chapuzas: Tienes talento para improvisar con los materiales a tu disposición. Cuando haces una chapuza (página 275) las reparaciones duran dos escenas más de lo habitual.

Instrucción en Demoliciones: Estás entrenado en el uso eficaz de explosivos (esta es una nueva ramificación de la habilidad; la mayor parte de la gente no puede manejar explosivos sin la instrucción adecuada). Puedes usar tu habilidad de Artesanía para colocarlos y activarlos. Esto te permite llevar a cabo ataques y maniobras contra estructuras (ve a «Desafíos», en la página 281), y tu tirada de habilidad sirve también para establecer la dificultad para cualquier personaje que intente evitar el daño de un explosivo que hayas puesto tú. Ten en cuenta que para esconder un explosivo necesitarás usar Engañar.

Mecánico de coches: Conoces mejor que nadie los entresijos de los coches. Obtienes un +2 a Artesanía cuando reparas un coche o camión y un +1 si son otros vehículos (botes, motos, aviones pequeños).

Mono con una Llave Inglesa: De acuerdo, construir y arreglar está bien, pero desmontar es más satisfactorio. Cuando usas Artesanía para desmontar algo, obtienes un +1 al esfuerzo y lo desmontas un tramo de tiempo (página 272) más rápido.

Atención

(Habilidad y sus ramificaciones, página 116)

¿Paranoico? Probablemente: Obtienes un +2 a Atención cuando haces una tirada para evitar que te sorprendan.

Por el Rabillo del Ojo: Obtienes 2 aumentos adicionales cuando logras una tirada pasiva de Atención para fijarte en los detalles. Esto refleja tu habilidad para recibir una mayor información, pero no mejora la profundidad de dicha información (eso entraría dentro de Investigar).

Siempre Alerta: Obtienes un +2 a Atención cuando la usas para determinar la iniciativa.

Atletismo

(Habilidad y sus ramificaciones, página 117)

Acróbata: Ganas un +1 a Atletismo cuando la usas para sobrevivir a una caída. También obtienes un +1 cuando intentas esquivar ataques a distancia (lanzamiento de armas o armas de fuego), siempre que lo describas de forma pintoresca.

Araña Humana: Escalar superficies complicadas no te supone ningún problema. Reduces en 2 todas las dificultades a trepar.

Difícil de Pegar: Obtienes un +1 adicional a la tirada (con lo que tendrás un total de +3) cuando haces una defensa completa (página 178) si también llevas a cabo una acción complementaria para moverte una zona. No se te aplica el –1 habitual cuando haces una acción complementaria.

Salto Poderoso: Cualquier límite (página 187) que tu personaje quiera saltar se reduce en 2.

Veloz: Ganas un +2 a Atletismo cuando corres (página 276).

Carisma

(Habilidad y sus ramificaciones, página 117)

Causar Buena Impresión: A la gente le gustas, especialmente cuando intentas causar una buena impresión (página 118). Obtienes un +1 a tu tirada para 123 una primera impresión buena, y fallar no te da un aspecto temporal negativo ni empeora la situación.

Deja que te Cuente una Historia…: Tienes el don de la conversación y puedes atraer la atención de los demás con palabras e historias llenas de color, y así puedes distraer a tu audiencia. Puedes usar Carisma en lugar de Engañar para crear una distracción (página 123), mientras puedas hablar con tus objetivos.

Sex Appeal: Todos los que se sienten atraídos por tu género no pueden evitar fijarse en ti. Tienes «algo». Recibes un +2 a cualquier intento de seducción que hagas con Carisma contra cualquier objetivo que sea receptivo a tus encantos.

Existe también la proeza "Plegarias" —creada a partir de una maniobra—, que hemos dado a varios personajes religiosos de Baltimore que aparecen al final de este libro.

Conducir

(Habilidad y sus ramificaciones, página 118)

Como la Palma de mi Mano: Tu conocimiento de los atajos te da un +2 a Conducir cuando lo usas como conocimiento callejero y para orientarte por el camino más corto.

Enemigo en la Cola: Cuando un coche te persigue, tienes un talento innato para librarte de tus perseguidores con giros súbitos y maniobras peligrosas. En estos casos ganas un +2 a Conducir.

Piloto: Te centras en los aviones, no en los coches. Obtienes +1 a tu habilidad de Conducir cuando pilotas un vehículo aéreo. Escoge una clase en la que seas especialmente bueno (helicópteros, aviones de aerolíneas, aeroplanos privados) para tener un +1 adicional cuando pilotes esta clase.

Yo Estuve Ahí: Tu habilidad de Conducir para orientarte nunca se considera Mediocre. Usas el valor total aunque un lugar no te resulte familiar (página 118).

Y aquí, la lista de Butters. ¿Qué? ¿No está la proeza de Superfriki?

La gente puede crear su propia proeza para eso, creo.

Conocimiento

(Habilidad y sus ramificaciones, página 119)

Científico (especificar): Ganas un +1 en un área particular (por ejemplo, biología, química o física) cuando usas Conocimiento para realizar una investigación concreta. Obtienes un +1 adicional en un área aún más específica (por ejemplo, biología marina, química orgánica, física cuántica). Puedes escoger una versión «erudita» de esta proeza para aquello que se sale del campo de la ciencia (por ejemplo, literatura/literatura del siglo XIX, historia/historia de China).

Doctor (especificar): Tienes una licenciatura en Medicina o equivalente. Puedes usar tu habilidad de Conocimiento para declarar la recuperación de consecuencias físicas moderadas cuando te encuentres fuera de las instalaciones médicas. Ganas un +1 a tu Conocimiento para cualquier investigación médica, y un +1 adicional en un área específica de la medicina. Esta proeza puede cogerse dos veces, en cuyo caso las bonificaciones de investigación se acumularán para indicar un conocimiento médico excelente o profundo (como una operación de corazón).

Experto en Falsificación: Estás entrenado para distinguir documentos falsos de los reales. Obtienes un +2 a cualquier tirada para reconocer documentación falsa.

Investigador Capaz: Algunos dicen que naciste en una biblioteca. Cualquier investigación académica que hagas se completa dos tramos de tiempo (página 272) más rápido de lo normal, lo que se debe, en gran parte, al hecho de que probablemente hayas leído antes algo sobre ello. Esta capacidad no incluye las investigaciones de Saber, que no irán más deprisa por muy bueno que seas en asuntos mundanos.

Lingüista: Puedes hablar (y leer) idiomas adicionales como si tu nivel de Conocimiento fuera cuatro veces superior. Puedes escoger esta proeza varias veces y añadir cuatro más cada vez. Aproximadamente la mitad de los idiomas que hables pueden ser raros, oscuros o lenguas muertas, siempre que hayas tenido oportunidad de estudiarlos.

Contactos

(Habilidad y sus ramificaciones, página 120)

Conozco al Tipo Adecuado: Cuando se trata de reunir información de tu red de contactos, tienes un instinto para encontrar a la persona adecuada con rapidez. Cuando estés usando la ramificación de Reunir Información (página 121), tus esfuerzos tienen un +1 y un tramo de tiempo más rápido (página 272).

Correveidile: Sabes cómo hacer que las palabras se difundan. Obtienes un +2 a tus esfuerzos para extender rumores.

Pegar la Oreja: Estás al tanto de las cosas y conoces mucha gente que puede darte un chivatazo. La dificultad para cualquier tirada de Soplos (página 121) se reduce en 2.

Convicción

(Habilidad y sus ramificaciones, página 121)

Baluarte de la Fe: Tus arraigadas creencias te protegen de las agresiones ajenas. Siempre que tengas ocasión de rezar o invocar tu fe, ganas Armadura: 1 contra cualquier estrés social o mental en una escena.

Fuerte Autoconsciencia: Tu percepción de ti mismo es fuerte, lo que te permite aguantar más daño psicológico que la mayoría de gente. Cuando te enfrentas a torturas o a alguna otra técnica extrema de interrogatorio, puedes coger dos consecuencias mentales leves adicionales (página 122).

Persona de Convicción: Tu presencia social está fuertemente enraizada en tu identidad como persona de profundas creencias. Puedes usar Convicción en lugar de Presencia para determinar tu capacidad para aguantar el estrés social (página 179).

Plegarias: La fuerza de tu fe te permite hacer que otros vacilen. Puedes usar tu habilidad de Convicción para bloquear un conflicto físico y evitar que alguien inicie una acción de enfrentamiento contra ti.

Disciplina

(Habilidad y sus ramificaciones, página 122)

Concentración Suprema: Tu Disciplina se considera Fantástica a la hora de restringir, complementar o modificar (página 188) otra habilidad. Esto no tiene efecto en tu puntuación de Disciplina cuando tiras la habilidad en sí.

Impasible: Cuando usas Disciplina para defenderte contra ataques sociales o mentales, cualquiera de tus aspectos (como consecuencias u otros aspectos temporales o permanentes) que haya sido etiquetado proporciona solo +1. Si el atacante decide etiquetar para repetir la tirada, puedes «bloquear» uno de sus dados, dejándole solo tres para tirar.

Océano Azul en Calma: Estás entrenado para mantener tus emociones bajo control. Ganas un +2 a Disciplina cuando tiras para controlarlas.

Empatía

(Habilidad y sus ramificaciones, página 122)

Las Reglas del Protocolo: Eres consciente del ir y venir en situaciones sociales y eso te convierte en un maestro de las circunstancias. Cuando se determina la iniciativa en un enfrentamiento social, obtienes un +2 a Empatía.

Leer la Superficie: Puedes tener sensaciones sobre alguien de forma rápida al intentar «analizarlo» (página 123). Tu primer intento de analizar a alguien te lleva menos de un minuto, en lugar de los diez usuales. Cualquier esfuerzo posterior con la misma persona no tiene el mismo beneficio.

No me Engañarás Otra Vez: Solo necesitas que una persona te mienta una vez para darte cuenta de cómo lo hace. Una vez descubierta la mentira de una persona, obtienes un +2 a cualquier tirada de Empatía que hagas para tratar con el mentiroso. Es necesario llevar la cuenta, ¡pero los beneficios merecen la pena!

Terapeuta: Posees la formación adecuada para ser consejero o psicoterapeuta. Esta habilidad puede usarse para justificar que otro personaje se recupere de consecuencias moderadas o graves, mentales o sociales, siempre que tengas el tiempo y la oportunidad de proporcionarle tus servicios como terapeuta.

Engañar

(Habilidad y sus ramificaciones, página 123)

Artista del Maquillaje: Con el tiempo suficiente, puedes crear disfraces muy convincentes que resisten una inspección en profundidad (aunque no un escrutinio cuidadoso ni la magia). Cualquier intento para ver a través de tu disfraz que use Investigar o Atención tiene una dificultad adicional de +2.

Carterista: Tanto si se trata de empujar y birlar como de algo más complicado, eres experto en hacer que la gente preste atención a otras cosas mientras tú o tu cómplice vaciáis el contenido de sus bolsillos. Puedes usar Engañar para llevar a cabo el robo sin incrementar la dificultad. Esto incluye el hurto de objetos pequeños de un escritorio o un lugar parecido. Los objetivos de esta acción suelen defenderse con Atención.

Dios los Cría…: Puedes usar Engañar en lugar de Empatía para pillar a alguien que esté mintiendo.

Falsificador de Documentos: Estás entrenado para falsificar documentos o cartas oficiales (como documentos de identidad, partidas de nacimiento, etcétera). Puedes tirar Engañar para crear estos documentos, pero utilizarlos o colocarlos en lugares donde serían útiles (como una biblioteca o una oficina del gobierno) puede requerir el uso de otras habilidades, como Allanamiento o Sigilo. Cualquier persona que vea estos documentos tiene derecho a una tirada de Atención o Conocimiento para ver el engaño; la dificultad es equivalente a tu tirada cuando creaste el documento. De igual modo, tu tirada es también la dificultad para cualquier tirada de Investigar que intente descubrir tu falsificación.

Mago de Escenario: Puedes intentar hacer complicados trucos de mago sin penalización y obtener un +1 a cualquier intento de Engañar para crear distracciones rápidas. Esto te da una bonificación de +1 que puedes sumar a tus intentos de robar (tengas o no tengas la proeza de Carterista).

Mentiras Honestas: Siempre que incluyas algo de verdad (por poca que sea) en una mentira, ganas un +2 a tus esfuerzos para que la parte no verídica cuele.

Fuerza

(Habilidad y sus ramificaciones, página 124)

Doblar y Romper: Cuando rompes un objeto usando tu Fuerza aumentas el efecto (normalmente de estrés) en dos niveles.

Luchador: Ganas +1 a tu Fuerza cuando haces una presa (página 185).

Músculos Poderosos: Al determinar cuál es tu capacidad aproximada para levantar objetos (página 124), se considera que tu Fuerza es dos niveles mayor que su nivel actual.

Interpretación

(Habilidad y sus ramificaciones, página 124)

Historiador del Arte: No solo creas arte, sino que lo has estudiado en profundidad. Ganas +1 cuando usas Interpretación como una habilidad de Conocimiento o Percepción para investigar o estudiar una obra de arte. Además, obtienes un +1 adicional en un área específica (por ejemplo: música, pintura, escultura) y otro +1 en un área aún más concreta (por ejemplo: música pop, pintura del Renacimiento, el dadaísmo), con lo que tendrás un total de +3 cuando se trate de tu área de especialización.

Imitador: Siempre que tengas unas cuantas horas para estudiar el comportamiento y la forma de hablar de alguien, puedes imitar sus maneras y su voz y utilizar Interpretación en lugar de Engañar para convencer a alguien de que eres esa persona. Estas imitaciones no duran mucho sin un férreo control de las circunstancias (por ejemplo, impresionar a alguien por teléfono). Si se combina con Artista del Maquillaje (a la izquierda) y mucha preparación, puedes usar tanto Interpretación como Engañar para llevar a cabo una representación completa, usando la mejor habilidad para todas las tiradas importantes y consiguiendo un +1 contra las tiradas de Investigar que se hagan para descubrir el disfraz.

Interpretación Aguda: Cuando interpretas para una audiencia, normalmente solo puedes crear en la escena aspectos que hagan referencia al humor general («Horriblemente espeluznante», «¡Vámonos de fiesta!», «Desinhibido»). Con esta proeza puedes realizar interpretaciones que se dirijan a alguien en concreto, quizás dirigiendo el humor de una persona o un grupo en particular. Por ejemplo, un satírico con esta proeza puede intentar usar su interpretación para provocar la respuesta de una persona de la audiencia («Se acabó la fiesta») o hacer que la audiencia se dirija a esa persona («Mirad el traje nuevo del emperador»).

¿Y si alguien es solo un crítico?

Entonces usaría Conocimiento.

Estoy decidido a ponerle Músculos Poderosos a mi personaje Necrófago Ninja.

¡Pensaba que estabas de cachondeo! Si jugamos con una tasa de recuperación de 7 va a ser casi imposible. Jugar con un necrófago implica un -6 a la recuperación desde el principio, eliges esa proeza y ¡BUM!: PNJ.

Además está el factor gula: tu necrófago tendría que comer su peso en carne cada día (¡es una Dependencia Alimenticia real!).

… Ahora quiero llevar otra cosa. ¿Puede ser un investigador privado expolicía?

Eso es mucho más factible.

Y esta es la lista de proezas de Harry.

He hecho esta selección solo para él. Especialmente "Enfurecer".

Os odio a los dos. Soy un tío suave y peludito, de verdad.

Lo que tú digas, jefe.

Poeta: Tienes afinidad con la belleza del lenguaje hablado y escrito. Tu Interpretación obtiene un +2 cuando compones con palabras y se considera dos niveles superior cuando se usa para modificar (página 189) una habilidad social.

Intimidar

(Habilidad y sus ramificaciones, página 125)

Amenaza Sutil: No necesitas tener las mejores cartas ni estar en una posición de poder para atemorizar a alguien. Aunque no exista ningún contexto de poder o tu víctima esté por encima de ti, no consigue ninguna bonificación de ventaja (ver Amenazas en la página 39).

Enfurecer: Asustar a la gente no es tu fuerte; sacarles de sus casillas sí se te da bien. Ganas un +2 a cualquier tirada cuando intentas que alguien se enfade contigo (un conflicto mental o social o una maniobra con esta finalidad). Las consecuencias (como resentimiento) o aspectos temporales que se produzcan como resultado deben considerarte como la fuente y el objetivo de su ira.

Gobernar con Puño de Hierro: Escoger esta proeza establece que tu reputación se basa en el miedo que te tiene la gente. Usas Intimidar en lugar de Presencia siempre que tires para hacer que tu reputación hable por ti.

Interrogador: Usas Intimidar para asustar a un «sujeto» o, al menos, para provocarle una fuerte reacción. Dichas reacciones deberían decirte algo, aunque no obtengas una confesión de tu objetivo. Una vez por escena, siempre que tengas éxito en un ataque de Intimidar al interrogar a alguien, puedes descartar el estrés que provocaría dicho ataque y considerarlo como un intento de Empatía de analizar a esta persona (página 123).

No Quieres Nada de Esto: La gente se aparta de tu camino porque saben que es lo mejor. Obtienes un +2 a tu tirada de Apártate de Mi Camino (página 125).

Investigar

(Habilidad y sus ramificaciones, página 126)

Escena del Crimen: Tienes la mirada entrenada para peinar la escena de un crimen. Si se da esta circunstancia, ganas un +1 a tu tirada de Investigar y llegas a conclusiones un tramo más rápido de lo normal en la tabla de tiempo (página 273).

Escuchar: Puedes desconectar tus otros sentidos y centrarte en tu escucha, lo que te hace capaz de percibir sonidos leves con una claridad asombrosa. Ganas un +4 a tu tirada de Investigar cuando escuchas; sin embargo, tu Atención se reduce a Terrible mientras lo haces, ya que no usas tus demás sentidos. Si empieza un enfrentamiento mientras escuchas, recuperar tu nivel normal de Atención te llevará un asalto completo.

Ojo Avizor: Cuando examinas un lugar en busca de pistas, tus ojos captan los detalles con rapidez. La primera tirada de Investigar que hagas para determinar en profundidad los detalles de una escena tarda dos tramos de tiempo (página 272) menos de lo normal.

Seguir el Rastro: Eres una persona de la que es difícil deshacerse una vez que está sobre el rastro de alguien. Ganas un +2 a tus tiradas de Investigar mientras intentas seguir la pista de un objetivo durante una Vigilancia (página 126). Cuando usas Sigilo para Convertirte en la Sombra de Alguien, puedes utilizar Investigar para complementar (página 126) tu habilidad.

Presencia

(Habilidad y sus ramificaciones, página 126)

El Valor de la Reputación: Tu reputación te sitúa en una posición de poder. La gente con poder es buena asustando a quienes no lo tienen. Puedes usar tu Presencia en lugar de Intimidar para asustar a alguien, siempre que el objetivo te conozca a ti y a tu reputación.

Liderazgo: Cuando hablas, la gente escucha. Cuando usas Presencia para liderar a un grupo (página 126), obtienes +1 al esfuerzo. Además, tus esfuerzos para coordinar un grupo son eficientes, y avanzáis un tramo de tiempo más rápido de lo normal (página 272).

Magnetismo Personal: Posees una confianza en ti mismo que los demás encuentran atractiva. Obtienes un +2 cuando tiras Presencia para crear una reacción «pasiva» hacia ti (Carisma, página 117).

Personalidad de Teflón: Es difícil hacerte quedar mal en enfrentamientos sociales. Ganas Armadura: 1 contra cualquier ataque social siempre que la gente presente sea consciente de quién eres.

Puños

(Habilidad y sus ramificaciones, página 127)

Arma Letal: Tus manos son armas letales. Cuando usas Puños para golpear a un oponente sin protección, se considera que tienes Arma: 2. Tus ataques de Puños tienen Arma: 1 contra oponentes con Armadura: 1. No hay ningún beneficio contra oponentes mejor protegidos.

Artes Armadas: Has practicado con algunas armas como parte de tu entrenamiento en artes marciales. Coge dos armas que encajen con tu entrenamiento de forma lógica (porra y cuchillo con entrenamiento policial, por ejemplo). Puedes usar Puños en lugar de Armas cuando manejes estos instrumentos.

Experto en Artes Marciales: Como resultado de un entrenamiento avanzado, eres capaz de reconocer varios estilos de artes marciales, usando Puños como una habilidad de conocimiento y percepción centrada en la lucha sin armas. Esto te permite realizar evaluaciones y declaraciones relacionadas con estilos y culturas de lucha mediante tu habilidad de Puños. Estas tiradas se hacen a +1.

Fuerza Redirigida: Eres experto en volver en contra de tu oponente sus ataques cuerpo a cuerpo (puñetazos, cuchilladas). Si ganas una tirada de defensa con Puños contra este tipo de ataques, puedes sacrificar tu siguiente acción (con un límite de una acción por asalto) para convertir tu defensa en una maniobra, y colocar un aspecto como «Arrojado al suelo» o «Sin equilibrio» en tu atacante.

Una parte de mí quiere que "Golpe Mortal" se llame "¡Es la Hora de las Tortas!".

Eso estaría mejor como aspecto (pero piensa en lo que obtendrías cuando combinaras ese aspecto con esta proeza!).

Golpe Mortal: Suma +3 al daño de un ataque de Puños, una vez por escena, a cambio de un punto de destino. Se suma a cualquier otra proeza de Puños que aumente el daño.

Juego de Piernas: Eres rápido con los pies y has peleado en suficientes combates para convertirte en un objetivo difícil. Puedes usar tus Puños en lugar de Atletismo para esquivar ataques, en cualquier circunstancia en la que pueda aplicarse (página 117).

Ponerse en Medio: Cuando usas Puños para defenderte de un ataque a corta distancia y fallas, puedes sacrificar tu siguiente acción para contraatacar de manera inmediata (con Puños) a +1. Solo puedes sacrificar una acción cada asalto; una vez sacrificada tu siguiente acción, dejas de tener una «siguiente acción» si te atacan por segunda vez.

Recursos

(Habilidad y sus ramificaciones, página 128)

El Vil Metal: Tienes talento para usar el dinero y otros obsequios de forma ilegal o corrupta, sobre todo para sobornar. Tu dinero sucio llega lejos y sin trabarse gracias a la grasienta suciedad que lo impregna todo. Ganas un +2 a Recursos cuando lo usas para fines ilícitos.

Estilo de Vida Lujoso: Tu riqueza es robusta y está bien establecida, convirtiéndote en un hombre o mujer que lo tiene todo. Normalmente, se considera que uno puede tener un objeto que vale dos niveles menos que la puntuación en Recursos sin que tenga que buscarlo y comprarlo, siempre que pueda haberlo comprado anteriormente. En tu caso, puedes tener cualquier objeto igual o menor que tu puntuación en Recursos.

Ganancia Inesperada: En ocasiones puedes acceder a más recursos de lo normal, ya sea por liquidar existencias o por recibir intereses periódicos de tu fondo de inversiones. Una vez por aventura puedes gastar un punto de destino para hacer una única tirada de Recursos a +4.

Lugar de Trabajo de Gran Calidad: Tu lugar de trabajo personal «por defecto» tiene una calidad equivalente a tus Recursos en lugar de ser dos niveles inferior. Otra opción es que sea igual a Recursos –2, pero capaz de desempeñar dos funciones (como investigación académica y arcana). Esta proeza puede cogerse varias veces para ampliar el número de funciones disponibles del espacio de trabajo, pero no puede usarse para mejorar su calidad por encima de tus Recursos.

Saber

(Habilidad y sus ramificaciones, página 129)

Ocultista (especificar): Eres un experto en un campo concreto del conocimiento arcano. Esto tiene que estar limitado, pero puede cubrir un amplio número de temas, como vampiros (ve al ejemplo de «Vampirólogo», en la página 125) o demonios. Ganas un +1 a Conocimiento cuando investigas algo relacionado con este tema. Debes definir una especialidad dentro de esta categoría, como «vampiros de la Corte Roja» o «demonios cazadores asesinos» para obtener un +1 adicional (para un total de +2) cuando la investigación se centre en esta área. Esta proeza puede adquirirse múltiples veces mientras se defina una sección diferente. Pueden superponerse varias áreas de conocimiento, y en este caso, las bonificaciones de las proezas pueden apilarse.

Tercer Ojo Afinado: Tu sexto sentido para percibir la presencia de un factor sobrenatural (ver página 129) es particularmente sensible para un mortal. Ganas un +2 a tus tiradas de Saber cuando sustituya a Atención para percibir la presencia de lo sobrenatural.

Sigilo

(Habilidad y sus ramificaciones, página 129)

¡Mantente Cerca y No Hagas Ruido!: Cuando aceches en grupo, puedes usar tu habilidad de Sigilo para complementar (página 129) las tiradas de Sigilo del resto cuando tiran para permanecer ocultos, siempre que permanezcan cerca de ti y sigan tus instrucciones. Fallar en una de estas dos condiciones implica perder las bonificaciones. Si tienes cualquier aspecto específico para tu capacidad de acechar, tus compañeros también pueden invocar dichos aspectos para beneficiarse.

Mezclarse: Te camuflas con facilidad entre la multitud. Ganas un +2 a tus tiradas de Sigilo si hay una multitud entre la que esconderse. Esto es bastante útil cuando te Conviertes en la Sombra de Alguien (página 130).

Rápido y Silencioso: Cuando Pases Desapercibido (página 130), cualquier dificultad que se incremente a causa de un movimiento rápido se reduce hasta en 2.

Supervivencia

(Habilidad y sus ramificaciones, página 133)

Cazador: Al ser un cazador experimentado, sabes cómo seguir rastros al aire libre. Ganas un +2 a cualquier esfuerzo que use Supervivencia para seguir a alguien en el bosque o en una zona exterior.

Indígena: Puedes sobrevivir indefinidamente al aire libre, viviendo de la tierra. Las tiradas de Forrajear (página 130) se hacen con un +1 y el tiempo entre varias tiradas para una estancia prolongada aumenta en un tramo (página 272).

Trato con Animales (especificar): Tiras Supervivencia con un +1 cuando Trates con Animales o cuando Cabalgues (página 130). Ganas un +1 adicional cuando tratas con un tipo de animal en particular (pájaros, perros, gatos, caballos), que debes especificar al coger esta proeza.

Oye, Billy, ¿esto se aplica también a un T-Rex zombi?

En última instancia, creo que "zombis" superaría a "animales".

Vigor

(Habilidad y sus ramificaciones, página 131)

Incansable: Tu Vigor se considera Fantástico cuando restringe, complementa o modifica cualquier habilidad (página 189). Sin embargo, no tiene efecto cuando tiras Vigor directamente.

Robusto: El dolor causado por golpes contundentes —puñetazos, palos y piedras— no te causa muchos problemas. Tienes Armadura: 1 contra ellos (que se apila con otras formas de protección). No se aplica a espadas, pistolas o estallidos, pero te convierte en una bestia que se va de fiesta.

Bonita aliteración, Billy. ¿Has pensado en meterte a poeta?

Sin Dolor No Hay Gloria: Puedes soportar bastante dolor antes de que empiece a ser insoportable. Puedes sufrir una consecuencia física leve adicional (página 180).

Capítulo diez: Poderes sobrenaturales

¿Qué son los Poderes?

Las habilidades sobrenaturales en **The Dresden Files** se representan también mediante proezas, al igual que las especialidades y talentos de los mortales (ver «Proezas», a partir de la página 133). En este caso se llaman poderes sobrenaturales y comparten muchas similitudes con las proezas, aunque hay algunas diferencias claves.

Al igual que ocurre con las proezas, coger una habilidad sobrenatural reducirá la tasa de recuperación de tu personaje (página 20). Pero hay una gran diferencia: un poder sobrenatural normalmente cuesta más que un punto de recuperación, sobre todo porque los beneficios que proporciona son mayores que 2 o más aumentos (página 135). Recuerda: ningún personaje puede coger una combinación de proezas y de habilidades sobrenaturales que reduzca a 0 su tasa de recuperación. Los personajes con una tasa de recuperación de 0 o inferior han perdido el don del libre albedrío y se convierten en herramientas de la historia (también conocidas como personajes no jugadores). Ve a la página 49 para saber más sobre el libre albedrío y los personajes.

Billy, esto parece estar un poco en contra de los mortales "básicos", por lo que veo. ¡No subestimes las capacidades de un mortal bien entrenado o Murph te pateará el culo!

Sí, entiendo cómo puede sonar dicho así. Pero los mortales "básicos" obtienen 2 puntos extra de recuperación simplemente por ser mortales (pueden invertirlos en un par de proezas adicionales o pueden tener muchos puntos de destino para utilizar). En manos de un jugador creativo, creo que todo acaba funcionando bien. Perder esa "dulce" bonificación es un precio adicional que pagan los seres sobrenaturales por sus poderes.

Poder alquímico de la historia: poderes sobrenaturales y conceptos principales

Al unir las líneas que van desde el concepto principal de un personaje hasta sus poderes sobrenaturales, obtienes todos los beneficios de tener una ametralladora de aspectos cuando el personaje usa sus capacidades.

Siempre que, digamos, un mago llega a la ciudad con ganas de lanzar hechizos arcanos, puede invocar su concepto principal («Maestro evocador») para que le sirva de ayuda.

Si un PJ dispara a un *loup-garou* con plata heredada, tiene la oportunidad de invocar o forzar su concepto principal («Maldición del *loup-garou*»). Lo mires como lo mires, es bueno que el concepto principal esté involucrado; refuerza la idea fundamental de que un personaje debe estar unido a sus habilidades «especiales» y te permite sacarle todo el jugo a la historia.

¿No entiendes de lo que estamos hablando? Entonces probablemente sea un buen momento para volver a «Aspectos» y revisar las ideas básicas de lo que son.

Los poderes sobrenaturales tienen un coste más allá de que influyan en la tasa de recuperación de tu personaje. Ninguna habilidad sobrenatural existe por sí misma, procede de razones específicas que están enraizadas en el concepto de tu personaje. En principio esto normalmente implica que las habilidades sobrenaturales deben derivar del **concepto principal** de tu personaje (página 50), pero también puede haber otros requisitos. Mira el capítulo de «Tipos y plantillas» a partir de la página 65 para cada tipo de personaje. Al final es que todas las habilidades sobrenaturales deben cumplir unos requisitos antes de poder añadirlas a tu personaje; estos vienen especificados en la plantilla que has elegido para tu personaje.

Puedes considerar los poderes como «superproezas», ya que cuestan varios puntos de recuperación y a menudo permiten obtener muchos aumentos (página 172) con distintas habilidades. Y dado que se basan en ciertos requisitos (indicados en las plantillas de personaje), pueden ser un poco más poderosas por punto de recuperación que sus primas, las proezas. Los poderes sobrenaturales tienen mayores efectos y añaden ramificaciones a las habilidades que abarcan el extraño territorio sobrenatural. Además, las ramificaciones que añaden los poderes sobrenaturales abarcan acciones y habilidades que resultarían imposibles de otro modo. También permiten ignorar las restricciones de las proezas a la hora de apilar efectos.

Pero, por otro lado, están hechos como si se mezclaran todas las proezas juntas, aportando 2 aumentos (y tal vez alguno más) por cada punto de recuperación que cuestan. Por ello, pueden crearse poderes nuevos usando la misma lógica que para las proezas que aparecen en la página 134, siempre que encajen con el concepto principal y la ficha del personaje. Cuando crees habilidades sobrenaturales, usa las reglas para crear proezas de la página 134. Por cada función útil (ya sean aumentos, añadir ramificaciones, ámbito, etcétera) que proporcione el nuevo poder, ponle un precio de –1 punto de recuperación. Como obtener un poder implica que no consigues la bonificación de recuperación de un Mortal Auténtico (página 67), se permite que un poder de recuperación –1 sea un poco más efectivo que una proeza equivalente.

Entonces, si los mortales "Básicos" no tienen poderes sobrenaturales... ¿yo soy una expansión?

¿Se mira pero no se toca?

Algunos de los poderes que aparecen en este capítulo no están pensados para que los usen los PJ. Es poco probable que un PJ tenga los poderes de un fantasma, o pueda devorar el alma de alguien para hacerse pasar por él, o viva dentro de un cadáver como un zombi o un vampiro de la Corte Negra.

Al menos, esa es nuestra opinión. ¡Pero podríamos estar equivocados! El DJ podrá mirar este capítulo cuando cree seres y enemigos para que se enfrenten a los PJ, y en algunas partidas puede haber incluso algunos poderes «típicos de PNJ» que dejará que los PJ cojan tranquilamente.

Cada uno juega de forma diferente, por lo que decidimos que sería mejor poner todos los poderes en el mismo sitio.

Entender el resto del capítulo

Los siguientes apartados agrupan los poderes sobrenaturales en categorías amplias. El coste de recuperación de un poder vendrá anotado al lado de su nombre, como **Poder Extraño (–2).** Esto indica un poder llamado «Poder Extraño» que te costará 2 puntos de recuperación para añadir a tu personaje.

Si existen otras condiciones, aparecerán anotadas como requisitos. Como su nombre indica, los requisitos no son opcionales.

Cualquier otra opción de configuración (habilidades a ciertos niveles, aspectos, etcétera) que puedas (y tal vez debas) coger, pero que no sea obligatoria, aparecerá con el nombre de **opciones.**

Las habilidades a las que afectan los poderes aparecerán de forma separada de la descripción del poder.

Por último, se exponen los efectos que provoca cada poder. Al igual que ocurre con las proezas mortales, copiar al menos las bases de los efectos de cada poder en la hoja de personaje para tener una referencia rápida durante la partida suele ayudar. Algunos de los efectos de un poder pueden tener mejoras y se anotan con su propio coste, que se aplica al coste básico del poder si se coge esta mejora. Por ejemplo, el poder Forma Espiritual (–3) tiene anotado Poltergeist (–2) como uno de sus efectos. Es una mejora; si coges Forma Espiritual junto a la mejora Poltergeist, el coste total de tu recuperación será de –5.

Cambio de forma

El cambio de forma solo tiene lugar en la mente, pero a menudo es una alteración del cuerpo. La nueva forma puede ser de un tamaño menor o mayor que el original.

La mente mortal no suele soportar el Auténtico Cambio de Forma (ver más adelante, en la página 145): el estrés y la fatiga del yo llevan inevitablemente a un brote psicótico de algún tipo. Esta puede ser la razón por la que los mortales que cambian de forma rara vez disfrutan de una única forma, como los hombres lobo del estilo de los Alfas.

Como sea, este suele ser el caso de «la función (mental) depende de la forma» (alterar el cuerpo suele ser la parte más sencilla). Qué hacer con la mente cuando esto ocurre es primordial, al menos en lo que se refiere a los cambiaformas mortales. La mayor parte de criaturas sobrenaturales ya tienen esto bajo control (o no se preocupan por cosas como la psicosis). Otros superan este problema con algunas limitaciones, trucos «mágicos» o entrenamiento duro. A menos que se indique otra cosa, el cambio de forma puede realizarse como una acción secundaria.

Aspecto Humano (–0)

Descripción: Felicidades, eres prácticamente igual que todo el mundo.

Habilidades a las que afecta: Disciplina.

Notas: Los efectos de esta capacidad son tan pequeños que pueden considerarse casi anecdóticos, al menos en términos de juego; de ahí que sea a coste cero. Los necrófagos son un ejemplo de criatura con esta capacidad, al igual que los vampiros de la Corte Blanca.

¿Una cama de agua? ¿Estancada o de flujo continuo?

Efectos:

Apariencia normal: Tienes varias capacidades sobrenaturales (normalmente rasgos de criatura de la página 164, aunque pueden valer otras) que te dan una apariencia notable, a menudo terrorífica, diferente de los demás. Con esta capacidad puedes adoptar una apariencia humana que oculte tu naturaleza sobrenatural a ojos del mundo. Los individuos que tienen conocimiento de lo sobrenatural pueden percibir tu naturaleza inusual usando Investigar, Atención o Saber. Tus otras capacidades están técnicamente disponibles cuando tienes apariencia normal, a diferencia de la Forma Humana (página 148). Sin embargo, tu aspecto humano desaparece en el momento en el que decides usar tus poderes. Mientras no uses tus capacidades, no descubres tu naturaleza a los sentidos mundanos, aunque en momentos de gran estrés o grandes emociones, el DJ puede pedirte que hagas una tirada de Disciplina para mantener el disfraz en su sitio.

Auténtico Cambio de Forma (–4)

Descripción: Puedes cambiar de forma, tanto humana como no humana (pero normalmente animada).

Opciones: Ninguna, aunque se recomienda el poder de Capacidades Modulares (página 148).

Habilidades a las que afecta: Varían.

Efectos:

Múltiples formas: Puedes adoptar casi cualquier forma humanoide o de bestia como una acción secundaria. Convertirse en algo más (digamos, en un árbol, una aspiradora, una cama de agua) lleva una cantidad de tiempo considerable, normalmente varias acciones o incluso minutos, dependiendo de lo diferente que sea de ti. Esconder tu verdadera naturaleza mientras te encuentras bajo estas formas es bastante fácil, pero si haces algo sospechoso, tus tiradas de Engañar o Sigilo para evitar que te detecten se hacen a +4.

Recolocar habilidades: Es igual que la capacidad de «Capacidad para reconfigurarse» que puedes encontrar bajo el poder Cambio a Bestia (a la derecha), solo que con diferentes configuraciones para adaptarse a la forma que escojas.

Cambio a Bestia (–1)

Descripción: Puedes adoptar la forma de una bestia, reconfigurando las prioridades de tu lista de habilidades.

Requisitos: Debes definir el tipo de bestia en que te conviertes.

Habilidades a las que afecta: Muchas.

Efectos:

Forma de bestia: Adoptas la forma y la apariencia de la bestia que especificas al coger este poder. Esto solo abarca un cambio anecdótico de forma y no transfiere capacidades adicionales como Garras (página 164) ni Potencia, Velocidad o Dureza Sobrenaturales (necesitarás cogerlas por separado para conseguir el beneficio apropiado).

Capacidad para reconfigurarse: Puedes reconfigurar tus habilidades mientras estás en tu otra forma (usando el mismo número de puntos de habilidad y siguiendo las mismas reglas que durante la creación de personajes de la página 48), siempre que tras el cambio no aumente ningún conocimiento o habilidad social. En otras palabras, no sabes más de Shakespeare solo porque seas un lobo (o lo que seas). Sin embargo, las habilidades físicas y de percepción pueden (y quizá deben) incrementarse de esta forma.

Capacidades Mímicas (varía)

Descripción: Puedes copiar las capacidades de otro individuo, al menos hasta cierto punto.

Requisitos: Debes apartar un número de puntos de recuperación equivalente al valor máximo total de recuperación de la proeza y poder sobrenatural que quieras copiar de tu objetivo. Se les llama puntos de mímica.

Habilidades a las que afecta: Muchas.

Efectos:

Absorber poder: Puedes clonar los poderes sobrenaturales de tu objetivo (ver más adelante) en circunstancias concretas. Esta clonación solo es posible si consigues poner tus manos en una parte importante de la víctima

De acuerdo, ¿qué pasa si te conviertes en algo que tiene poder de Recuperación? ¿Es eso, hmmm..., legal?

Sip. Mi razonamiento es que los cambiaformas poderosos de verdad probablemente puedan dedicar su poder a curar cuando no están haciendo otra cosa. Aunque el DJ puede decidir que no es legal (después de todo, es el árbitro de la partida). Y si quieres tener un acceso seguro a la curación, adquiérela por separado.

Página	Categoría	Coste	Poder	Efectos y Mejoras
164	Rasgos de criatura	–1	Acuático	No puedes ahogarte, Facilidad para nadar.
164	Rasgos de criatura	–1	Alas	Volar.
164	Rasgos de criatura	–2	Arma de Aliento	Arma de aliento.
145	Cambio de forma	0	Aspecto Humano	Apariencia normal.
145	Cambio de forma	–4	Auténtico Cambio de Forma	Múltiples formas, Recolocar habilidades.
167	Vampirismo	–1	Chupasangre	Beber sangre, El sabor de la muerte, Frenesí de sangre.
154	Fe verdadera	–1	Bendice esta Casa	Bendice esta casa.
145	Cambio de forma	–1	Cambio a Bestia	Forma de bestia, Capacidad para reconfigurarse.
162	Poderes del Nuncamás	–2	Caminante de Mundos	Sentir fisura, Crear fisura, Mundos extraños.
155	Hechicería	–2	Canalizar	Canalizar, Huecos para objetos.
145	Cambio de forma	*	Capacidades Mímicas	Absorber poder, Proeza mímica, Habilidad mímica.
148	Cambio de forma	*	Capacidades Modulares	La función depende de la forma.
149	Capacidades menores	0	Constitución de Mago	Recuperación total, Longevidad.
148	Cambio de forma	–1	Copiloto Demoníaco	Los planes del demonio.
152	Dureza	*	Debilidad	Debilidad.
167	Vampirismo	1	Dependencia Alimenticia	El hambre es estresante, Reservas limitadas, Recuperación fallida.
149	Capacidades menores	–1	Descarga Estática	Cortocircuito.
150	Capacidades psíquicas	–2	Dominación	Dominación psíquica, Crear Renfield, Maestro de la dominación (–2), Posesión (–3).
153	Dureza	–2	Dureza Inhumana	Duro de pelar, Duro de matar.
153	Dureza	–6	Dureza Mítica	Casi imposible de pelar, Casi imposible de matar.
153	Dureza	–4	Dureza Sobrenatural	Más duro de pelar, Más duro de matar.
164	Rasgos de criatura	–1	Ecos de la Bestia	Sentidos de la bestia, Ramificaciones de la bestia, Amigo de la bestia.
160	Objetos de poder	–3	Espada de la Cruz	Todas las criaturas son iguales ante Dios, Propósito divino, Sagrado, Es una espada, Verdadero objetivo, Irrompible, Descuento ya aplicado.
156	Hechicería	–3	Evocación	Evocación, Sabes lo que sabes, Especialización, Huecos para objetos.
162	Poderes del Nuncamás	–3	Forma Espiritual	Insustancial, Manifestación variable, Semblante variable, Poltergeist (–2).
148	Cambio de forma	–3	Forma Gaseosa	Transformación gaseosa.
148	Cambio de forma	+1*	Forma Humana	Chico común/Chica común, Cambio raro o involuntario (+1).
149	Cambio de forma	–2	Forma Mímica	Adoptar forma.
164	Rasgos de criatura	–1	Garras	Armas naturales, Venenoso (–2).
159	Magia feérica	–2	Glamour	Velos menores, Apariencias.
159	Magia feérica	–4	Gran Glamour	Velos, Apariencias, Apariencias verdaderas.
155	Fe verdadera	–1	Guía mi Mano	La fe dirige, Guía espiritual.
150	Capacidades menores	–1	Hablar con los Fantasmas	Ver a los muertos, Ser visto por los muertos, Hablar con los muertos, Buscar a los muertos.
151	Capacidades psíquicas	–1	Incitar Emoción	Emoción-contacto, Emoción adicional (–1), A distancia (–1), Emoción duradera (–1), Emoción potente (–1).
153	Dureza	–8	Inmunidad Física	Inmunidad física, Debilidad acumulada (variable).
165	Rasgos de criatura	–1	Instintos de Manada	Comunicación de manada.
151	Capacidades psíquicas	0	Lágrimas de Casandra	Profecías increíbles.
156	Hechicería	*	Magia Patrocinada	(¡Depende!).
159	Magia feérica	–4*	Magia Seelie	Hechicería de verano.
159	Magia feérica	–4*	Magia Unseelie	Hechicería de invierno.

* El coste puede variar. Mira la descripción de cada poder para más detalles.

Página	Categoría	Coste	Poder	Efectos y Mejoras
150	Capacidades menores	–1	Manto de Sombras	Ver en la oscuridad, Fundirse con las sombras.
150	Capacidades menores	–1	Marcado por el Poder	Auspicio respetable.
149	Cambio de forma	–1	Máscara de Carne	Máscara de carne, Apariencia ideal, Lo que hay bajo la superficie.
165	Rasgos de criatura	–1	Muerto Viviente	Cadáver, La muerte es una nadería, ¡Tío, estás muerto!
160	Objetos de poder	*	Objeto de Poder	Descuento (+1 o +2), Es lo que es, Irrompible, Capacidades impartidas.
163	Potencia	–2	Potencia Inhumana	Levantar mejorado, Potencia violenta,Potencia superior, Martillazos.
163	Potencia	–6	Potencia Mítica	Levantar supremo, Potencia imparable, Potencia suprema, Golpes devastadores.
163	Potencia	–4	Potencia Sobrenatural	Levantar superior, Potencia impactante, Potencia superlativa, Golpes letales.
152	Capacidades psíquicas	0	Psicometría	Ecos del pasado.
155	Fe verdadera	–2	Rectitud	Oración poderosa, Hora desesperada.
154	Dureza	–2	Recuperación Inhumana	Recuperación total, Recuperación rápida, Vigoroso, Ignorar.
154	Dureza	–6	Recuperación Mítica	Recuperación total, Recuperación rápida realmente sorprendente, Infatigable, ¡Ja! ¿Llamas a eso un golpe?
154	Dureza	–4	Recuperación Sobrenatural	Recuperación total, Recuperación más rápida, Resuelto, No es nada.
157	Hechicería	–1	Refinamiento	Hechicería refinada.
157	Hechicería	–2	Ritual	Ritual, Huecos para objetos.
158	Hechicería	*	Rompeleyes	Terreno resbaladizo, Los problemas vienen de tres en tres.
165	Rasgos de criatura	–1	Saliva Adictiva	Saliva narcótica.
165	Rasgos de criatura	–1	Sentido Sobrenatural	Sentido extraño, Sentidos extraños (–1), Sentidos amplios (–2).
166	Rasgos de criatura	–1	Tamaño Diminuto	Difícil de detectar, Lo pequeño es grande, Chiquitito.
166	Rasgos de criatura	–2	Tamaño Gigantesco	Fácil de golpear, difícil de dañar, Todo es pequeño, Lo grande da miedo, Fácil de detectar.
168	Vampirismo	–2	Tatuajes de San Gil	Una advertencia para los demás, Biorretroalimentación, Reservas más profundas, Jugador sobrenatural, Entrenamiento en compañía.
158	Hechicería	–3	Taumaturgia	Taumaturgia, Especialización, Huecos para objetos.
162	Poderes del Nuncamás	–1	Territorio	En tu terreno.
155	Fe verdadera	–1	Toque Sagrado	Toque sagrado.
163	Poderes del Nuncamás	–2	Transición Rápida	Un portal en todas partes, Incómodo en el mundo mortal (+1).
167	Rasgos de criatura	–1	Trepar como una Araña	Como una araña.
168	Vampirismo	–1	Vampiro Emocional	Toque alimenticio, El sabor de la muerte, Frenesí alimenticio.
169	Velocidad	–2	Velocidad Inhumana	Iniciativa mejorada, Capacidad atlética, Movimiento casual, Casi demasiado rápido de ver.
169	Velocidad	–6	Velocidad Mítica	Iniciativa suprema superior, Capacidad atlética extraordinaria, Movimiento instantáneo, Como el viento.
169	Velocidad	–4	Velocidad Sobrenatural	Iniciativa suprema, Capacidad atlética superior, Movimiento sin esfuerzo, Más rápido que el ojo.
152	Capacidades psíquicas	–1	Ver el Alma	Ver el alma, Uso de La Visión (+1).
152	Capacidades psíquicas	–1	Visión, La	Sentidos arcanos, Toque de mago, Abrir el tercer ojo.

* El coste puede variar. Mira la descripción de cada poder para más detalles.

(como su cerebro, su corazón o su poder mágico). Si la víctima no muere después de esto, al menos quedará disminuida cuando accedas a sus capacidades (lo que se refleja con una consecuencia resultante del ataque que te permitió robarle, con el que la derrotaste, etcétera). Esto es lo que permitió a la Pesadilla adoptar no solo la forma de Harry, sino también sus capacidades para lanzar hechizos en el caso de *La tumba*.

La clonación puede deshacerse si la víctima vuelve las tornas y te reclama lo que le has quitado. Normalmente para esto necesita ganarte en algún tipo de enfrentamiento mágico o sobrenatural (probablemente no sea necesario indicar que matarte devolvería sus poderes a la víctima).

Puedes tener tus puntos de mímica configurados indefinidamente. Si cambias un conjunto de poderes por uno nuevo no puedes volver a tu antigua «configuración»; tendrías que absorber de nuevo esos poderes para tener acceso a ellos.

Proeza mímica: Eres capaz de clonar cualquiera de las proezas de tu objetivo. Debes pagar con tus puntos de mímica (ver más atrás) para clonar temporalmente estas capacidades.

Habilidades mímicas: Asignas uno de tus puntos de mímica para copiar cualquiera de las habilidades de tu objetivo. Esto sustituye la puntuación actual de la habilidad mientras se mantenga la asignación.

Bob, lo del texto subrayado de la derecha es porque antes Kravos era únicamente un hechicero, ¿verdad?

Sí.

En las Capacidades Mímicas ¿puede un PJ copiar a más de una persona al mismo tiempo? ¿O a alguien de antes de la primera sesión?

Yo diría que no. En cierto modo es como un poder de "devorar gente mala", así que debe tratarse de manera muy estricta cuando esté en manos de un PJ.

Capacidades Modulares (varía)

Descripción: Puedes mejorar tu físico, adquiriendo varias capacidades cuando cambies de forma.

Requisitos: Debes pagar por adelantado un número de puntos de recuperación equivalente al valor máximo total de las capacidades que quieras cambiar a voluntad, más un recargo de 2 puntos de recuperación (por lo que una reserva de 7 puntos costaría 9 de recuperación: la base de 7 más 2). A estos se les llama puntos de forma.

Habilidades a las que afecta: Varían.

Efectos:

La función depende de la forma: Puedes cambiar de forma para adoptar varias capacidades, cambiándolas en una acción completa. Cuando hagas este cambio, puedes recolocar tus puntos de forma (ver atrás) para conseguir nuevas capacidades, centrándote en las que están disponibles como rasgos de criatura (página 164), algunas capacidades menores (página 149), velocidad (página 169), potencia (página 163) y dureza (página 152).

Copiloto Demoníaco (–1)

Descripción: Es difícil ir por ahí en un cuerpo que no es el tuyo, por lo que contratas a un espíritu para que haga el trabajo sucio. Normalmente suele ser a uno maligno y enfadado.

Requisitos: Deberías tener un aspecto que haga referencia de algún modo a este pacto. El DJ lo forzará. El DJ debería saber cuáles son los planes del copiloto.

Habilidades a las que afecta: Las que uses al cambiar de forma.

Efectos:

Los planes del demonio: Obtienes un +1 a cualquier tirada de habilidad que entre dentro de los planes de tu demonio o de tu forma cambiada (que a menudo tiene que ver con el asesinato sin remordimientos). Cuando lo hagas, debes tirar Disciplina contra el resultado, como si estuvieras defendiéndote de un ataque. Fallar a la hora de defenderte tiene como resultado un ataque; las consecuencias psicológicas las establece el DJ en consonancia con los planes del demonio.

Forma Gaseosa (–3)

Descripción: Algunos vampiros de la Corte Negra pueden tener la capacidad de convertirse en una nube de gas, colarse por las rendijas de las puertas, viajar grandes distancias sin ser detectados y cosas así. También pueden hacerlo otras criaturas.

Habilidades a las que afecta: Varían.

¿Por qué diablos querría alguien un copiloto demoníaco en su cabeza?

Estoy seguro de que no lo querrían. Pero es un tema de los hexenwolves, así que es algo que debe aparecer.

Repito mi pregunta.

Efectos:

Transformación gaseosa: Puedes transformarte en una nube gaseosa. Con esta forma, dejas de lado tu capacidad de actuación a cambio de conseguir Inmunidad Física (página 153) con una Debilidad que se basa en cualquiera de tus desventajas normales (si es que tienes alguna) aparte de las que tenga la nube de gas; la capacidad de volar como si tuvieras Alas (página 164) y el efecto Insustancial de la Forma Espiritual (página 162).

Las únicas acciones que puedes llevar a cabo son los movimientos y las maniobras (no puedes atacar ni bloquear mientras estés en esta forma). Tardas todo un asalto en realizar la transformación. Mientras te encuentres en esta forma, eres potencialmente vulnerable a cosas que pueden afectar a una nube gaseosa: alguien puede encerrar una parte de ti en una botella si logra un «ataque» lo suficientemente bueno; un viento fuerte que venga de frente podría impedirte viajar, añadiendo límites a las zonas si intentas flotar contra él. Sin embargo, puedes ignorar otros límites por completo colándote por las rendijas bajo las puertas o ventanas, viajando a través de los sistemas de ventilación y cosas por el estilo. Aun así, algo hermético te parará y algo casi hermético te ralentizará.

¿Alguien ha cortado queso o es que ha llegado Mavra?

Forma Humana (+1)

Descripción: Eres un cambiaformas, pero cuando no cambias de forma, eres una persona normal.

Habilidades a las que afecta: Varían.

Efectos:

Chico común/Chica común: Debes especificar cuáles de tus capacidades sobrenaturales (normalmente casi todas) no están disponibles cuando no has adoptado tu forma «poderosa». Mientras especifiques al menos 2 puntos de poderes sobrenaturales, puedes recuperar 1 punto de recuperación al hacer esta elección. Si esto solo afecta a 1 punto de poderes sobrenaturales, la Forma Humana no te cuesta ningún punto de recuperación.

¿Qué pasa si cambias a una forma con una capacidad que te aporte casillas adicionales de estrés? ¿Y si esas casillas ya están marcadas?

No puedes acceder a esas casillas, pero las marcas no se quitan. No te eliminan de forma instantánea, pero si recuperas esas casillas todavía estarán marcadas hasta que pase bastante tiempo.

Cambio raro o involuntario (+1): Si solo puedes adoptar tu forma poderosa en contadas ocasiones (debido al cambio involuntario, momentos extraños del día, mes o año, etcétera), recuperas 2 puntos de recuperación en lugar de 1 por coger esta capacidad. El coste total de las aptitudes afectadas por la Forma Humana debe ser mayor que la cantidad de puntos de recuperación que recuperas por su efecto. Así que conseguir esta versión de Forma Humana debe costar al menos 3 puntos de recuperación en poderes.

Forma Mímica (–2)

Descripción: Eres capaz de copiar la apariencia de alguien siempre que tengas los materiales adecuados con los que trabajar: lo ideal es un trozo de su carne, algunos mechones de pelo, un jirón de piel o un vial de sangre (cazadores de monstruos, ¡estad atentos!).

Habilidades a las que afecta: Engañar, otras.

Efectos:

Adoptar forma: Puedes adoptar la forma, la voz y las maneras de otros individuos, siempre que tengas algo importante que les pertenezca (cuanto mejor sea el objeto, más convincente será la copia). Si tu apariencia mímica se acerca a la perfección, tiras Engañar a +4 para confundir a los demás; la bonificación disminuye si no tienes el «combustible» adecuado.

Máscara de Carne (–1)

Descripción: Es una variante de Aspecto Humano (página 145) que te ofrece algunos beneficios adicionales. Utilizada con frecuencia por los vampiros de la Corte Roja, una Máscara de Carne es una capa externa de carne ectoplasmática, normalmente encarnada en una forma humana idealizada. Pero la criatura que hay debajo puede moverse dentro de esta «piel» y a veces puede llevar a cabo acciones imperceptibles para los de su alrededor.

Habilidades a las que afecta: Habilidades sociales, Sigilo.

Vosotros, los carnosos, dejáis tanto detrito a vuestro paso que es extraño que otras criaturas no saquen provecho de ello.

Efectos:

Máscara de carne: La Máscara de Carne es un caparazón flexible de carne falsa hecha de ectoplasma. La criatura que hay debajo puede rasgarla con facilidad y apartarla para adoptar su verdadera forma. De igual modo, se puede arrancar la Máscara de Carne de la criatura mediante ataques particularmente atroces (un ataque físico que inflija cualquier tipo de consecuencia perforará la máscara con toda seguridad, aunque solo sea un poco). Restaurarla después de que haya sido arrancada lleva solo unos pocos minutos, sin importar por qué medios.

Apariencia ideal: Tu Máscara de Carne tiene una sola apariencia y suele ser una versión increíblemente atractiva del humano que eras antes de convertirte en vampiro. Consigues un +2 a la tirada en cualquier acción social en la que la apariencia sea un factor principal mientras el objetivo de tu acción no se dé cuenta del horror que yace bajo la capa exterior.

Lo que hay bajo la superficie: Puedes moverte dentro de tu máscara de carne, siempre que sean movimientos pequeños y sutiles, como sacar tu brazo fuera de la máscara de carne y apuntar con una pistola pequeña a tu oponente. Puedes mantener oculta esta acción con una simple tirada de Engañar o de Sigilo.

Capacidades menores

Hay demasiadas capacidades sobrenaturales menores en el mundo para poder clasificarlas fácilmente. Aun así, encontrarás algunas en la sección de capacidades psíquicas, en la página 150, y aquí aparecen algunas más. Normalmente estas capacidades ofrecen algunas ventajas, pero en muchos casos también conllevan una desventaja o un precio.

Constitución de Mago (–0)

Descripción: Eres mago, o eres como uno de ellos: increíblemente longevo para ser un humano y capaz de recuperarte de los daños un poco mejor.

Nota: Esta habilidad se sustituye por cualquier otra de Recuperación o Dureza Inhumana si se cogen. En términos de juego, los usos de esta habilidad son tan menores que casi resultan anecdóticos, de ahí el coste cero.

Habilidades a las que afecta: Vigor.

Efectos:

Recuperación total: Puedes recuperarte del daño físico que dejaría a una persona normal con heridas permanentes. Te recuperas totalmente de cualquier consecuencia (menos de las extremas) sin necesitar nada más que tiempo, solo esperando lo suficiente. Muchos magos usan esta habilidad para evitar los hospitales, en los que su tendencia a alterar la tecnología puede poner a los demás en peligro.

Longevidad: Tu esperanza de vida aumenta de forma considerable como efecto colateral de tu habilidad mejorada para recuperarte de los daños. En términos de juego, esto no suele tener importancia, pero es la razón por la que el Consejo de Veteranos del Consejo Blanco de magos puede hablar con todo lujo de detalles de la Guerra de Secesión (muchos de ellos estuvieron ahí), y muchos pueden retroceder incluso más.

Descarga Estática (–1)

Descripción: A pesar de no practicar la magia, tienes tendencia a hacer que la tecnología sufra cortocircuitos de la misma forma en que lo hacen los magos o los lanzadores mortales de hechizos.

Requisitos: Si el personaje coge alguna vez un poder de hechicería, sustituirá a esta.

Habilidades a las que afecta: Varían.

Nota: Aunque no tenemos documentación de este tipo de poder en nuestros casos, se sustenta por la teoría. Hay muchos tipos ahí fuera con talento mágico sin desarrollar, es fácil que manifiesten primero su capacidad para cortocircuitar cosas.

¿La teoría de quién?

De Bob.

¡Porque tú me la pediste!

Mi madre se carga todo aparato tecnológico con el que entra en contacto y, que yo sepa, no tiene habilidades mágicas, así que para mí tiene sentido.

Ser capaz de no perder mi mano izquierda no es algo "menor".

Sí, en la vida real es un logro. Pero en términos de juego, la cantidad de tiempo que necesita tu mano para curarse no lo hace una gran ventaja. Lo mismo ocurre con un periodo de vida más largo. Es genial para la gente, pero en términos de juego tiene poco impacto en la mecánica del día a día.

Efectos:

Cortocircuito: Puedes crear maleficios voluntariamente, como se describe en la página 226. Puede que en ocasiones necesites tirar Disciplina para mantener tus emociones bajo control y evitar los cortocircuitos accidentales, pero haces estas tiradas con un +2 gracias a la debilidad relativa de tu «talento».

Hablar con los Fantasmas (–1)

Descripción: Ves a los muertos. Todo el tiempo. Algunas personas se refieren a ti de forma errónea como «ectomante» —un tipo de Adepto Dedicado (ver página 68)—, pero tu habilidad depende más del instinto y no eres técnicamente un hechicero (aunque esta habilidad puede añadirse a las que ya posee un lanzador de hechizos si la plantilla lo permite).

Habilidades a las que afecta: Habilidades sociales y de percepción.

Efectos:

Ver a los muertos: No tienes problemas para percibir la presencia de espíritus o fantasmas a menos que intenten ocultarse de forma deliberada, en cuyo caso tiras Investigar (o Atención) contra Sigilo.

Ser visto por los muertos: Los espíritus y los fantasmas tampoco tienen problemas para percibir tu presencia. Te reconocen como un conducto hacia el mundo de los mortales, sin importar lo tenue que sea su manifestación (página 162), y acudirán a establecer contacto contigo. Esto implica que en igualdad de condiciones, estas criaturas te verán y te encontrarán con más facilidad que a otras personas. Los espíritus tienen un +2 cuando intentan percibirte o localizarte.

Hablar con los muertos: Puedes hablar y comunicarte directamente con fantasmas y otros espíritus invisibles o incorpóreos sin necesidad de realizar Taumaturgia.

Buscar a los muertos: Los muertos te buscan, y esto también funciona en sentido opuesto. Tanto, que puedes usar Contactos para buscar información entre los muertos y acudir a individuos específicos.

Manto de Sombras (–1)

Descripción: Eres uno con las sombras. Puedes fundirte en ellas con facilidad; la cobertura de la noche te ofrece facilidades para ocultarte.

Habilidades a las que afecta: Sigilo, habilidades de percepción.

Efectos:

Ver en la oscuridad: Las tiradas de Percepción no están penalizadas por la oscuridad.

Fundirse con las sombras: Esconderte en una zona oscura o sombría se te da mejor que a la mayoría de gente. Consigues un +2 a tus tiradas de Sigilo cuando está oscuro.

Marcado por el Poder (–1)

Descripción: Has sido marcado por algo poderoso, que solo reconocen aquellos con afinidad mágica. Esta gente y estas criaturas se lo pensarán dos veces antes de ir a por ti, pero te verán como el representante de la cosa que te ha marcado.

Requisitos: Tu concepto principal debe reflejar a la persona o criatura que te ha marcado.

Habilidades a las que afecta: Varían.

Efectos:

Auspicio respetable: Una criatura o persona de gran poder te ha puesto una marca mágica. No es que te dé ninguna protección, pero da a entender a las personas y criaturas que pueden percibirla que has sido «reclamado». Siempre que trates con alguien de la comunidad mágica, todas tus tiradas sociales tienen un +1. El inconveniente, por supuesto, es que esta gente suele verte como un representante de la cosa que te ha marcado, lo que puede dar lugar a incómodos roces y prejuicios. Puedes ocultar la marca si es totalmente necesario, pero requiere algo de concentración. Para hacerlo, usa la habilidad indicada (normalmente Sigilo o Engañar) restringida por Disciplina, pero no puedes hacer nada que te provoque estrés (como combatir) sin hacer desaparecer el encubrimiento.

Capacidades psíquicas

Las capacidades psíquicas parecen dividirse en dos tipos: las que dan más problemas de lo que valen (usar La Visión puede volverte loco; las Lágrimas de Casandra es una fuente de penas más que de alegrías) y las que hacen pedazos las Leyes de la Magia (la Dominación es un buen ejemplo).

Dominación (–2)

Descripción: Esta capacidad suelen utilizarla los vampiros de la Corte Negra. Si tiene una víctima cautiva, un vampiro de la Corte Negra con talento u otra criatura con esta capacidad puede quebrar su voluntad mediante un ataque psíquico directo. No es sutil y no es bonito, y normalmente destroza la mente a su paso.

Habilidades a las que afecta: Disciplina.

Efectos:

Dominación psíquica: Si tienes a un prisionero indefenso, puedes usar tu Disciplina como un ataque psíquico abierto y provocar estrés mental y consecuencias hasta que la mente de la víctima esté completamente a tu merced. Aunque la víctima puede defenderse con su propia Disciplina, normalmente no puede contraatacar, y al final será reducida, sobre todo si eres creativo con la «preparación» de tu víctima.

Crear Renfield: Si consigues controlar a una víctima mediante este método, tienes la opción de convertirla en un «Renfield» (NM): un horrible individuo acabado que no hace nada salvo echar espuma por la boca y ejecutar tus instrucciones con fanatismo. Se tarda un día en crear un Renfield de esta manera.

Maestro de la dominación (–2): Si coges esta mejora, sumas 2 puntos de estrés a tus ataques psíquicos si logras superar la tirada y puedes crear un Renfield mejorado con Potencia Inhumana (página 163), Recuperación Inhumana (página 154) y una esperanza de vida que no supera el mes. Hacer un Renfield mejorado te lleva tres días.

Posesión (–3): Esta variante suele darse entre los demonios. Con esta mejora puedes poseer totalmente a tu víctima una vez la hayas reducido con un ataque de Dominación. Dicho ataque inflige +2 de estrés si logras superar la tirada. Esta mejora solo puede darse cuando combinas este poder con otro que te permita volverte insustancial. Forma Gaseosa (página 148) te permitiría poseer a una víctima mediante la inhalación, mientras que Forma Espiritual (página 162) te permite «entrar» en el cuerpo de la víctima. Una vez la hayas poseído, puedes controlarla por completo sin que nada revele el control mental, y acceder a sus capacidades físicas y a muchas de las mentales. Si alguien tiene motivos para sospechar, debes usar Engañar para defenderte contra la posibilidad de que te descubran.

Incitar Emoción (–1)

Descripción: Puedes incitar emociones fuertes en un objetivo, normalmente de pasión y dolor, como emociones oscuras o moralmente «corruptas» (lujuria, ira, desesperación y demás). Las emociones creadas por esta aptitud son verdaderas, pero no Verdaderas, así que el Amor Verdadero, el Coraje Verdadero, la Esperanza Verdadera y demás están fuera de tu alcance.

Opciones: Activar esta habilidad cuesta 1 punto de recuperación y requiere que elijas una única emoción a incitar, ya sea rabia, lujuria, miedo, actitud protectora o cosas así. Pueden comprarse versiones más poderosas (ver más adelante) incrementando el coste de recuperación. La emoción que incita esta capacidad puede cambiar en circunstancias especiales como parte del desarrollo del personaje.

Habilidades a las que afecta: Habilidades sociales, Engañar, Intimidar.

Efectos:

Emoción-contacto: Si puedes tocar a alguien, puedes hacerle sentir algo. Puedes hacer maniobras con un +2 a tu tirada (usando Intimidar para la rabia y el miedo y Engañar para cualquier otra emoción) para forzar una emoción en un objetivo, como si fuera un aspecto temporal, mientras os encontréis en la misma zona y puedas tocarlo físicamente. La víctima se defiende con su Disciplina. También puedes evitar que lleve a cabo otras acciones si haces un bloqueo (página 184) en lugar de una maniobra.

Emoción adicional (–1 o más): Por cada punto de recuperación que gastes en esta mejora puedes elegir otra emoción que usar con tu poder de Incitar Emoción. Las demás mejoras se aplican a todas las emociones que puedas incitar.

A distancia (–1): Puedes usar esta capacidad en objetivos que estén a una zona de distancia sin necesidad de tocarlos.

Emoción duradera (–1): Si incrementas en 1 el coste de recuperación de este poder, puedes utilizar la mejora «Emoción-contacto» como un ataque mental en lugar de una simple maniobra o bloqueo. Si este ataque tiene éxito, consigues una bonificación de +2 al estrés (como si fuera Arma: 2), aumentando las oportunidades de infligir una consecuencia mental (y por ello, un estado emocional más duradero). La víctima se defiende con Disciplina.

Emoción potente (–1): La mejora «Emoción duradera» es un prerrequisito para coger esta mejora. Consigues otra bonificación al estrés de +2 en los ataques que tengan éxito, igual que con Emoción Duradera, como si tuvieras Arma: 4.

Lágrimas de Casandra (–0)

Descripción: Sufres la enfermedad conocida como las Lágrimas de Casandra. Tienes la capacidad limitada de ver el futuro y predecir lo que está por llegar. Pero hay un gran inconveniente: la mayoría de la gente lo ignora o no se cree tus advertencias.

¿Cómo encaja esta capacidad con la precognición de Abby?

No estoy seguro.

Aquellos que tienen Lágrimas de Casandra sufren una exasperante consecuencia social a cambio de ver el futuro sin sufrir ataques epilépticos.

Hmmm, tengo que ver qué puedo hacer con Abby y su hoja de personaje... Puede que sea una capacidad diferente, o la misma pero con diferente penalización.

Muchas defensas pueden superarse de alguna forma. Es cuestión de encontrar el modo.

Sí, ese el tema de la Debilidad que veremos ahora.

Este es un buen modelo, Billy. Los secretos tienen poder, y cuanto menos secreta sea tu Debilidad, menos poderosa será tu defensa.

Requisitos: Debes coger Lágrimas de Casandra como aspecto en cualquiera de sus variantes (porque va a forzarse muchas veces).

Habilidades a las que afecta: Habilidades sociales.

Efectos:

Profecías increíbles: Puedes llevar a cabo predicciones precognitivas o recibirlas del DJ. Esto pone un aspecto en el «mundo» relacionado con la profecía que permanece hasta que se cumple o se resuelve por cualquier otro método. Mira las pautas de la página 280 para ver más detalles sobre las profecías. Siempre que intentes avisar a la gente de lo que has visto, tienes un –2 a cualquier intento de convencerles de que lo que estás diciendo es verdad.

Psicometría (–1)

Descripción: Tienes un talento («psíquico») semimágico para captar ecos del pasado al tocar objetos.

Habilidades a las que afecta: Investigar.

Efectos:

Ecos del pasado: Puedes realizar una acción de evaluación de la historia de un objeto que puedas contemplar y tocar. Es una tirada normal de Investigar, pero en lugar de buscar un lugar físico, exploras las situaciones a las que el objeto ha estado expuesto en el pasado, buscando ecos de algo significativo. Las declaraciones de Psicometría son más difíciles de lo normal (Grande o superior), por lo que incluso con una tirada alta puede que consigas solo un aspecto o un hecho y que no recibas ningún contexto adicional que te ayude a darle sentido.

Por ejemplo, un cuchillo usado como arma en un asesinato solo te ofrecerá imágenes sueltas de la escena sin obtener la identidad del asesino, pero podrías ver algo como un «Collar de mariposas» que puedes etiquetar en una tirada futura.

Ver el Alma (–1)

Descripción: Los magos y otras personas similares tienen la capacidad de ver el alma directamente, pero solo la primera vez que establecen contacto visual durante más de unos instantes y si aquel a quien están mirando tiene un alma mortal. Si no es así, ¡ya es información interesante!

Habilidades a las que afecta: Convicción, Disciplina.

Efectos:

Ver el alma: Estás sujeto a los usos y efectos de La Visión del Alma, como se describe en la página 196.

Uso de La Visión (+1): Si tienes La Visión puedes coger gratis Ver el Alma si quieres. No es obligatorio.

Visión, La (–1)

Descripción: Los magos y otras personas similares han aprendido a abrir su tercer ojo para percibir el mundo mágico con gran detalle. El inconveniente es que a menudo las imágenes fantasmagóricas se les quedan grabadas en el cerebro. Nunca las olvidan y siempre son vívidas.

Requisitos: Debes tener un concepto principal que muestre que eres un lanzador de hechizos o que has recibido algún tipo de entrenamiento para abrir tu tercer ojo.

Habilidades a las que afecta: Saber, Disciplina.

Efectos:

Sentidos arcanos: Incluso con tu tercer ojo cerrado tienes unos sentidos arcanos mejorados. Puedes usar Saber como si fuera una versión arcana de las habilidades Investigación o Atención. Obtienes un +1 a Saber si la usas de esta forma.

Toque de mago: Como otro aspecto de tus sentidos arcanos, cuando toques a otra criatura que tenga potencial mágico, el DJ puede pedirte que tires Saber para poder captar una «chispa» que indique su naturaleza diferente de la de los mortales. Incluso si fallas la tirada, puedes sentir que algo va «mal», aunque no puedas determinar el qué.

Abrir el tercer ojo: Puedes usar La Visión para abrir tu tercer ojo totalmente, con todos los riesgos y beneficios que conlleva. Ve a la página 196 para ver más detalles sobre cómo funciona La Visión.

Dureza

Las criaturas sobrenaturales son difíciles de matar. A veces es casi imposible hacerles daño sin usar métodos específicos, como la magia o un arma hecha de plata heredada. Pero casi siempre pueden aguantar más daño que una persona normal.

Como cualquier categoría física de «bloque de construcción» (ver la categoría de velocidad en la página 169 y la de potencia en la página 163), la de dureza se divide en tres niveles: Inhumano, Sobrenatural y Mítico. Debes tener un concepto principal que encaje con una de estas tres capacidades. El nivel Mítico está casi siempre reservado a los PNJ más poderosos, al igual que la capacidad especial Inmunidad Física.

Debes definir las circunstancias bajo las cuales tu dureza es efectiva. Hazlo mediante una proeza ligada a tus capacidades de dureza llamada la Debilidad, que se define a continuación.

Debilidad (varía)

Descripción: Tus capacidades de dureza se encuentran limitadas de alguna forma.

Habilidades a las que afecta: Ninguna.

Efectos:

Debilidad: Debes especificar algo que supere tu dureza. Esto te otorgará un descuento en el coste total de cualquiera de los poderes de dureza que escojas, o en todos ellos, basándose en las probabilidades que hay de que la Debilidad aparezca en la partida. Añade todos los descuentos relevantes de la siguiente lista:

- Si tus capacidades solo te protegen contra algo específico, consigues un descuento de +2. Si te protegen contra todo excepto contra algo específico, no obtienes nada.
- Si la Debilidad es algo a lo que cualquiera puede acceder de forma razonable pero que no suelen llevar encima (como el hierro frío), consigues un +2. Si es algo que solo tienen algunas personas en el mundo (como la Magia Auténtica), consigues un +1. Si es algo a lo que solo una o

Los Magos tendemos a no mirar a la gente a los ojos. Eso hace que alguna gente crea que somos unos mentirosos o unos falsos.

Si copias una capacidad de dureza de alguien, ¿consigues los beneficios al coste que te da la Debilidad?

Diría que sí solo si siempre es la misma Debilidad. Si un cambiaformas puede cambiar sus debilidades sobre la marcha, entonces no se puede conocer su Debilidad. Sería un beneficio +0.

dos personas en el mundo tienen acceso o pueden crear (como una Espada de la Cruz), no consigues nada. Incluso la mera presencia de aquello que afecta a tu Debilidad te causará malestar (y puede ser caldo de cultivo para forzar aspectos o algo parecido).

- Si casi todos aquellos con conocimiento de lo sobrenatural saben de la existencia de la Debilidad, o pueden averiguarla fácilmente (con Paranet o con *Drácula* de Bram Stoker si eres un vampiro de la Corte Negra), consigues un +2. Si el conocimiento de la Debilidad requiere el acceso a material específico de investigación que puede estar restringido (como la biblioteca de un mago), consigues un +1. Si conocer la Debilidad requiere conocer tu personalidad para saber algo sobre ella (como el efecto de la soga de Judas de Nicodemus), no consigues nada.
- Cualquier poder de recuperación que tengas se ve afectado por la Debilidad y no acelerará la recuperación de una herida causada por aquello que cause la Debilidad.
- La Debilidad no puede reducir el coste total de tus poderes de dureza por debajo de –1. Puedes especificar más de una Debilidad si quieres, pero solo recibes la reducción una sola vez. Elige la mejor.

Dureza Inhumana (–2)

Descripción: Eres inusualmente duro y tienes una fortaleza increíble. Eres capaz de soportar más daño que un humano normal.

Requisitos: Debes vincular este poder a una Debilidad (ver página 152).

Habilidades a las que afecta: Vigor, otras habilidades físicas.

Efectos:

Duro de pelar: Tienes Armadura: 1 contra cualquier estrés físico.

Duro de matar: Tienes dos casillas adicionales de estrés físico (página 59).

Dureza Sobrenatural (–4)

Descripción: Tu cuerpo puede soportar heridas que matarían a un hombre normal.

Requisitos: Dureza Sobrenatural sustituye a Dureza Inhumana si ya la tenías. Debes vincular esta capacidad a una Debilidad (ver página 152).

Habilidades a las que afecta: Vigor, otras habilidades físicas.

Efectos:

Más duro de pelar: Tienes Armadura: 2 contra cualquier estrés físico.

Más duro de matar: Tienes cuatro casillas adicionales de estrés físico (página 152).

Dureza Mítica (–6)

Descripción: Los problemas de la carne rara vez te preocupan. Tu cuerpo ha trascendido, en gran medida, los triviales asuntos de la mortalidad.

Requisitos: Dureza Mítica sustituye a Dureza Inhumana o Sobrenatural si ya la tenías. Debes vincular esta capacidad a una Debilidad (ver página 152).

Habilidades a las que afecta: Vigor, otras habilidades físicas.

Efectos:

Casi imposible de pelar: Tienes Armadura: 3 contra cualquier estrés físico.

Casi imposible de matar: Tienes seis casillas adicionales de estrés físico (página 59).

Inmunidad Física (–8)

Descripción: Simplemente nada te hace daño.

Requisitos: Debes vincular este poder a una Debilidad (ver página 152).

Habilidades a las que afecta: Vigor, otras habilidades físicas.

Efectos:

Inmunidad física: Los ataques físicos y demás daños no te provocan estrés ni consecuencias, a menos que sean tu Debilidad. Esta capacidad no te vuelve resistente a dichos ataques; si quieres poder aguantar todo siempre, incluso cuando tu Inmunidad Física se vea comprometida, coge también Dureza Inhumana, Sobrenatural o Mítica con una Debilidad menos susceptible, o una capacidad de Recuperación si quieres curarte de forma rápida cuando descubran tu vulnerabilidad. Si un personaje gasta más de un punto de destino en un ataque que tenga éxito solo para descubrir que eres completamente inmune a él, ese personaje debería recuperar todos sus puntos excepto uno.

Debilidad acumulada (variable): Normalmente solo puedes descontar una única Debilidad a tus poderes de dureza, así que debes ponerlos en fila y elegir el mejor. Si escoges Inmunidad Física y tienes una Debilidad que abarque el resto de capacidades, puedes recibir también la rebaja a la recuperación de una segunda Debilidad. Esta segunda Debilidad puede afectar solo a la manera en que funciona la Inmunidad Física, y se le llama Debilidad Acumulada. Si escoges una Debilidad Acumulada, la primera Debilidad no cubrirá la Inmunidad Física.

Digamos que, por ejemplo, un demonio de fuego tiene Dureza Sobrenatural con la Debilidad de ser vulnerable al frío. Normalmente esto le daría una rebaja a la recuperación de +3: +2 porque es fácil conseguir algo frío y +1 porque se descubriría al investigar.

Estos poderes parecen de tío duro. ¿Estás seguro de que están equilibrados?

Las capacidades de dureza solo sirven para eso. Son buenas para asegurarte de que nadie te hace daño, eso es todo. La cuestión es que los oponentes más listos (como magos o detectives de Investigaciones Especiales) las reconocen con rapidez. Si investigan un poco descubrirán una forma de superarlas. Puede que comprueben tu Debilidad o que te maten de una forma no física. Y además de todo esto, una capacidad equivalente de potencia aún puede hacerte sangrar.

Los Desconocidos deberían tener Inmunidad Física contra la magia. Se requiere más investigación, pero eso iría en contra de una Ley.

¿Las Debilidades son "requisitos" para los poderes de Recuperación? Veo por qué son necesarias para los poderes de Dureza y de Inmunidad, pero la mayoría de los beneficios de la Recuperación funcionan fuera del combate.

Sí, probablemente podrías saltarte la Debilidad para aquellos poderes de Recuperación a los que no puedes tener acceso, como los licántropos que necesitan la luna llena. Pero, en general, yo lo consideraría un "requisito". Solo porque tú no lo hayas conseguido, Harry, ¡no subestimes la ventaja de entrar en combate completamente (o casi) fresco y libre de consecuencias!

Tío, eso sería bonito.

Además, tiene Inmunidad Física al daño por fuego. La Debilidad solo se aplica a ataques con fuego. Esto le daría una rebaja de +5: +2 porque solo protege contra algo específico, +2 porque es fácil deducir «fuego no» y +1 porque se descubriría al investigar.

Como puede acumular dos beneficios de recuperación, el demonio consigue un +8 respecto a sus poderes de dureza, por lo que su coste total de recuperación es solo de –4 (–4 para la Dureza Sobrenatural, –8 para la Inmunidad Física, +8 para el beneficio acumulado).

No es aconsejable llevar un personaje con una Debilidad Acumulada que invierta las condiciones de la primera. En la realidad nunca te encuentras con una Inmunidad Física al fuego coronada con una Dureza Sobrenatural que solo pueda atravesarse con Fuego, y si te la encuentras, ambas Debilidades deberían valer 0.

Recuperación Inhumana (–2)

Descripción: Tienes una fortaleza increíble, eres capaz de esforzarte durante más tiempo y de curarte de forma más rápida que un humano normal.

Requisitos: Debes vincular este poder a una Debilidad (ver página 152).

Habilidades a las que afecta: Vigor, otras habilidades físicas.

Efectos:

Recuperación total: Puedes recuperarte de daños físicos que herirían de forma permanente a una persona normal. Puedes recuperarte totalmente de cualquier consecuencia (excluyendo las extremas) solo con el tiempo, esperando lo suficiente hasta quedar recuperado por completo.

Recuperación rápida: Cuando no estás en combate puedes recuperarte de las consecuencias físicas como si tuvieran un nivel menos de gravedad. Te recuperas de las consecuencias moderadas como si fueran leves, etcétera. Las consecuencias reducidas por debajo de nivel leve siempre desaparecen al comienzo de la siguiente escena.

Vigoroso: Vigor nunca restringe otras habilidades a causa de la falta de descanso. Puedes saltarte una noche de sueño sin efectos adversos.

Ignorar: En combate, una vez por escena, puedes borrar una consecuencia física leve (página 180) como una acción secundaria (página 188).

Recuperación Sobrenatural (–4)

Descripción: Puedes esforzarte continuamente sin problemas y, si tienes un momento de descanso, recuperarte de heridas particularmente graves.

Requisitos: Recuperación Sobrenatural sustituye a Recuperación Inhumana si ya la tenías. Debes vincular este poder a una Debilidad (ver página 152).

Habilidades a las que afecta: Vigor, otras habilidades físicas.

Efectos:

Recuperación total: Igual que en Recuperación Inhumana.

Recuperación más rápida: Cuando no estás en combate, puedes recuperarte de las consecuencias físicas como si tuvieran dos niveles menos de gravedad. Por tanto, te recuperas de las consecuencias moderadas como si fueran leves, etcétera. Las consecuencias reducidas por debajo de nivel leve siempre desaparecen al comienzo de la siguiente escena.

Resuelto: Vigor nunca restringe otras habilidades a causa de la falta de descanso. Puedes saltarte una noche de sueño sin efectos adversos.

No es nada: En combate, dos veces por escena, puedes borrar una consecuencia física leve (página 180) como una acción secundaria (página 188).

Recuperación Mítica (–6)

Descripción: Te curas más rápido de lo que nadie sería capaz. El hígado de Prometeo sentiría envidia.

Requisitos: Recuperación Mítica sustituye a Recuperación Sobrenatural o Inhumana si ya tenías alguna de las dos. Debes vincular este poder a una Debilidad (ver página 152).

Habilidades a las que afecta: Vigor, otras habilidades físicas.

Efectos:

Recuperación total: Igual que Recuperación Inhumana.

Recuperación rápida realmente sorprendente: Fuera de combate, puedes recuperarte de las consecuencias físicas antes del comienzo de la siguiente escena, ¡después de haberlas recibido!

Infatigable: Vigor nunca restringe otras habilidades a causa de la falta de descanso. No necesitas dormir.

¡Ja! ¿Llamas a eso un golpe?: En combate, tres veces por escena, puedes borrar una consecuencia física leve (página 180) como una acción secundaria (página 188).

Fe verdadera

El poder de la fe es muy real y palpable en el Dresdenverso. Esto quiere decir que la fe inquebrantable en un gran poder (la fe en que dicho poder te protegerá y te guiará) tiene un potente efecto mágico cuando se concentra. Estas capacidades no aumentan con el entrenamiento o mediante el talento innato, son el resultado de una vida de fe, que convierte la creencia en un poder propio. Por eso quienes tienen estos poderes suelen ser gente aparentemente normal a quien su poder de creer los ha convertido en personas extraordinarias y sobrenaturales.

Bendice esta Casa (–1)

Descripción: Tu fe está hecha a prueba de invocaciones de lo sobrenatural, lo que te capacita para mejorar la fuerza de un umbral en el lugar que resides.

Habilidades a las que afecta: Convicción.

Efectos:

Bendice esta casa: Solo por estar en un lugar puedes aumentar la fuerza de su umbral (página 204), siempre que tenga uno (un lugar sin umbral no puede conseguir uno de la nada). Si tu Convicción es mayor que la puntuación del umbral de un lugar concreto, este consigue una bonificación de +2 mientras estés ahí. Si varios

individuos tienen este poder sus efectos pueden apilarse y crear una guarida de fieles muy seguro ante incursiones sobrenaturales, a menos que alguien sea tan tonto como para invitar a entrar a una criatura sobrenatural poderosa.

Guía mi Mano (–1)

Descripción: Si te entregas a tu fe puedes sentir el propósito que tienen para ti los grandes poderes, que guían tus manos (y tus pies) para llevarte adonde te necesitan.

Habilidades a las que afecta: Convicción, otras.

Efectos:

La fe dirige: Siempre que tengas tiempo de rezar para que te guíen y siempre que tus objetivos sean puros y tus acciones altruistas, puedes gastar un punto de destino para tirar tu Convicción en lugar de cualquier otra habilidad. Este efecto no puede usarse para hacer ataques ni maniobras, pero sí para superar cualquier otro tipo de obstáculo.

Guía espiritual: Tienes un conocimiento semiconsciente de dónde haces más falta. Normalmente esto suele implicar que eres guiado hasta el lugar correcto en el momento adecuado. Si el DJ está de acuerdo con que esta circunstancia tenga efecto, no necesitas gastar un punto de destino para organizar una llegada fortuita (página 20). A veces esto funciona al revés, permitiendo que un aliado aparezca donde estás tú.

Rectitud (–2)

Descripción: Tus oraciones tienen un profundo efecto.

Habilidades a las que afecta: Convicción, otras.

Efectos:

Oración poderosa: Cuando sigues tu vocación, puedes decir una oración (página 280) para que guíe tus actos con rectitud. Gasta un punto de destino para invocar tu concepto principal y definir el propósito inspirado por la divinidad que buscas. Mientras dura su efecto, usa tu Convicción para complementar (página 121) cualquier acción que dirija tu propósito. Si consigues dicho propósito, evitas que cualquier aspecto que te fuercen amenace con desviarte de tu objetivo, o rechazas cualquiera que implique mantenerte fiel a tu propósito; el efecto termina inmediatamente.

Hora desesperada: En tiempos de desesperada necesidad, puedes rezar pidiendo ayuda a lo divino. Si eres el blanco de un ataque que te obligue a coger una consecuencia grave o extrema, puedes decir esta oración para evitarlo. También puedes rezar en cualquier escena en la que se vaya a derribar a un amigo, aliado o a una víctima inocente o se le obligue a sufrir un destino terrible (como quedar tullido, ser secuestrado, etcétera).

Tiras tu Convicción como un ataque contra cualquier criatura sobrenatural que no sea aliada y que esté en la misma zona que tú, aunque puede tirar Disciplina para resistirse. Este ataque provoca daño físico y sagrado que no puede evitarse con ninguna capacidad sobrenatural (se considera automáticamente Debilidad de cualquier poder de dureza). Solo puedes rezar una vez por escena.

Toque Sagrado (–1)

Descripción: Cuando actúas con un corazón puro y un propósito altruista, tu solo contacto es doloroso para las criaturas vulnerables a esas cosas.

Requisitos: Debes haber cogido Rectitud (a la izquierda) para poder coger este poder.

Habilidades a las que afecta: Muchas.

Efectos:

Toque sagrado: Si actúas siguiendo tu vocación, manteniendo un corazón puro y con un propósito altruista, tu contacto está imbuido de poder sagrado. Esto puede hacer que tu toque cumpla todos los requisitos para convertirse en una Debilidad de los poderes de dureza de algunas criaturas. Incluso si no es así, las criaturas que constituyen una ofensa para tu fe reciben un ataque que les provoca –1 de estrés cuando las tocas. Puedes usarlo en un ataque de Puños, para convertir tus manos en Arma: 1 contra este tipo de criaturas.

En lugar de este beneficio, puedes hacer que tu toque justifique forzar un aspecto del concepto principal de cualquier criatura que sea ofensiva para tu fe. De esta forma, puedes mantenerlas a raya temporalmente o evitar que te ataquen.

Por ejemplo, supón que un personaje que tenga esta habilidad es atacado por un vampiro de la Corte Negra. Podrías mirar al DJ y decir: «Hmmm, quiero tener este enfrentamiento, pero no quiero luchar. ¿Y si lo golpeo con mi Toque Sagrado, gasto un punto de destino y tú fuerzas su aspecto "De la Corte Negra" para hacer que me trate de un modo diferente?».

El DJ dice: «De acuerdo, tu contacto quema al vampiro y le hace retroceder mientras te mira con precaución. Todavía pareces su cena, puedes asegurarlo, pero te escucha, por ahora».

¡También funciona muy bien con los vampiros de la Corte Roja!

Hechicería

Aunque definitivamente no es exclusiva de los humanos, la hechicería es una de las pocas formas con que los mortales pueden competir contra las criaturas del Nuncamás. Los auténticos practicantes, como los magos, son poco frecuentes (y a menudo proceden de líneas de sangre específicas), pero también hay algunos practicantes menores capaces de actuar de manera menos refinada y más específica.

Independientemente de cómo lo hayas conseguido, si eres un lanzador mortal de hechizos puedes hacer que la tecnología se estropee a tu alrededor (mira los principios de los maleficios en la página 200).

Canalizar (–2)

Descripción: «Canalizar» es uno de los muchos nombres que recibe una forma menor de Evocación que solo puede usar un elemento concreto, aunque a menudo nos referimos a ellas con nombres como «piromancia» (Evocación del fuego) y «cinetomancia» (Evocación de la fuerza cinética).

Requisitos: Cuando elijas esta aptitud, debes definir el elemento al que se restringe tu lanzamiento de hechizos.

Habilidades a las que afecta: Disciplina, Convicción.

Efectos:

Canalizar: Puedes usar Evocación como se describe en la página 219, pero su uso está restringido a un elemento concreto que debes definir al coger esta aptitud.

Huecos para objetos: Canalizar te da dos huecos para focos (página 245). Puedes diseñar ahora objetos que encajen en esos huecos, dejarlo para más tarde o hacerlo durante la partida. Puedes cambiar un hueco para focos por dos huecos para objetos encantados (página 244). Puedes obtener más huecos con una de las opciones de Refinamiento (página 157), pero debes adquirir Refinamiento solo con ese propósito. Todos los objetos creados para estos huecos deben estar en consonancia con el tema principal que has elegido para tu poder.

Evocación (–3)

Descripción: De algún modo, la Evocación es el lado «chungo» del lanzamiento de hechizos. Consiste en lanzar energía de un lado para otro con rapidez (y la sutileza no es parte de su vocabulario). Peor aún, tiene el riesgo de escapar del control del lanzador. Aquellos que dominan la Evocación se encuentran entre los lanzadores de hechizos más temidos. No porque puedan causar la destrucción a su paso (aunque, por supuesto, pueden), sino porque son capaces de realizar un poderoso lanzamiento en un instante. Aquellos que no dominan lo suficiente la Evocación suelen ser peligrosos también, pero solo hasta que provocan accidentalmente su propia muerte. Para saber más sobre Evocación, ve a la página 219.

Opciones: Los lanzadores cuya plantilla se lo permita deberían coger Refinamiento (página 157).

Habilidades a las que afecta: Disciplina, Convicción, otras.

Efectos:

Evocación: Eres capaz de usar Evocación en todas sus formas, según se describe en la página 219.

Sabes lo que sabes: Aunque Evocación te permite usar un amplio espectro de elementos (fuego, aire, agua, tierra y espíritu/fuerza, según la definición clásica), el practicante no tiene por qué estar familiarizado con todos ellos. Cuando escoges Evocación, debes especificar qué tres elementos conoces. No puedes lanzar hechizos usando los otros (que deberían ser dos si usas el modelo clásico).

Especialización: La Evocación te garantiza la capacidad de especializarte en una forma de magia, normalmente centrándote en un elemento conocido (como la predilección de Harry por el fuego). Esta especialización puede tomar una de estas dos formas: una bonificación **al poder,** que incrementa en uno la Convicción del lanzador en cualquier hechizo que tenga ese elemento, o una bonificación **de control,** que aumenta en uno la tirada de Disciplina que hace el lanzador para controlar ese hechizo. Debes elegir una de ellas, aunque no es necesario definir la especialización al coger el poder. Puedes coger especializaciones adicionales que abarquen diferentes áreas de Evocación usando la capacidad de Refinamiento (página 157).

Huecos para objetos: La Evocación te da dos huecos para focos (página 245). Puedes diseñar ahora objetos que encajen en esos huecos, o dejarlo para más tarde o hacerlo durante la partida. Puedes cambiar un hueco para focos por dos huecos para objetos encantados (página 244). Puedes obtener más huecos para focos con una de las opciones de Refinamiento (página 157).

Magia Patrocinada (varía)

Descripción: Algunas variedades de magia extraen el poder de fuentes externas al practicante, y estas fuentes de poder siempre tienen sus propios planes. Ve a «Lanzamiento de hechizos» en la página 250 para ver los detalles de los diferentes tipos de Magia Patrocinada.

Nota: El coste de la Magia Patrocinada cambia dependiendo de si ya tienes Evocación o Taumaturgia. También afecta si la Magia Patrocinada te da o no espacios para focos. Si pagas el máximo de esta habilidad consigues cuatro huecos para focos. Si tienes Evocación o Taumaturgia, esto reduce el coste de la Magia Patrocinada, por lo que solo obtienes dos huecos. Si tienes ambas, reduces aún más el coste, pero no consigues huecos adicionales.

Creando un lanzador de hechizos

Si estás creando un personaje lanzador de hechizos, ten en cuenta que tienes mucha flexibilidad para jugar, a pesar de que parezca que has cogido uno o dos poderes que consumen la mayoría de tu recuperación. Aunque hayas cogido estos poderes, aún te faltará mucho para terminar. Será el momento de darse una vuelta por «Lanzamiento de hechizos» (página 217) y leer sobre cómo crear hechizos. Una buena idea es crear unos cuantos antes de empezar a jugar, así podrás tener un arsenal a mano. Y por si no resulta obvio, muchas formas de lanzamiento te permitirán crear efectos que por lo menos duplicarán algunos efectos de los poderes que encontrarás en este capítulo. Esto quiere decir que no necesitas coger esos otros poderes. Por ejemplo, no necesitas coger Caminante de Mundos (página 162) si ya puedes lanzar hechizos que abran portales para entrar y salir del Nuncamás.

Si tienes alguna pregunta sobre los poderes que deberías tener en cuenta, asegúrate de repasar la plantilla de personaje que has elegido en «Tipos y plantillas», página 65.

¿Qué hay de redirigir el poder de una tormenta?

¿Quieres decir como forma especializada de Canalizar? Eh..., no termino de verlo. Quiero decir, ¿cómo practicarías con niveles más bajos de magia para volverte lo bastante bueno como para no matarte a ti mismo? Sería como aprender el oficio de electricista mediante la experiencia laboral en plantas nucleares.

¿Lo ves, Harry? ¡William sí ha estado atendiendo!

¡Oye! Sí que puedo ser sutil. Si se me da tiempo suficiente. Y con planificación. Y suerte.

¡Dejad de reíros!

Puntos ciegos

Algunos lanzadores de hechizos tienen puntos ciegos en su magia que no son solo falta de especialización y práctica. Hay tipos concretos de hechizos o métodos de prácticas arcanas que simplemente no pueden hacer bien. En general, esto se produce porque la única magia que puedes hacer como practicante es la que crees que puedes hacer, porque eso es lo que tú eres. La imagen propia desempeña un papel muy importante; como tales, los puntos ciegos de un lanzador de hechizos suelen ser la expresión del tipo de persona que es. Y esto quiere decir que los aspectos tienen un papel clave a la hora de determinar en qué hechizos un mago apesta.

Harry Dresden no es muy sutil y sus aspectos (como «No muy sutil aunque rápido cabreando a la gente») lo reflejan. Esto afecta a su magia. Cuando se requiere una evocación de espíritu, Harry lo tiene fácil para forzar efectos (levantar un escudo, crear anillos que liberen fuerza telequinética o este tipo de cosas), pero es un desastre a la hora de usar Evocación (o Taumaturgia) para crear velos. Los velos son un arte sutil, y Harry no es sutil. De forma similar, Molly Carpenter es enormemente sensible (aunque exteriorice todo lo contrario), y su magia lo refleja. Es un desastre con la magia de combate. Su complicación proviene de sus aspectos («La sutileza tiene poder propio»).

En ambos casos, cuando necesitan usar magia en la que no son buenos, inevitablemente algo va mal, sin importar lo que diga la tirada. Harry puede lanzar un velo, pero desde el exterior se verá como un borrón más que como una invisibilidad sin fallos, y desde dentro todo se verá como a través de un vaso de la mejor cerveza negra Mac. Cuando los broncos atacaron su casa, Molly podía haberlos repelido con un golpe de poder o con fuego, si esto no fuera algo para lo que no tenía ninguna aptitud.

Desde el punto de vista del personaje, es un rollo; desde el punto de vista del sistema, es algo bueno. Los fallos que experimentan estos magos se deben a las consecuencias de forzar un aspecto relevante (ver página 99), lo que refleja un punto ciego en su magia que no tiene nada que ver con lo que están especializados. Tal vez no puedan lanzar el hechizo que necesitan o puede que lo lancen pero que no obtengan los beneficios deseados; en ambos casos, conseguirán unos cuantos puntos de destino por sufrir esa restricción. Esto puede crear un incentivo para que el jugador meta a su mago en situaciones donde necesite usar un tipo de magia en la que no es bueno como una forma de obtener puntos de destino que necesitará cuando haga cosas en las que sí es bueno. En otras palabras, ser malo en cierto tipo de magia ¡puede convertirte en mejor mago! O al menos darte una vida muy entretenida…

Refinamiento (–1)

Descripción: Los lanzadores de hechizos experimentados aprenden a la larga a refinar y focalizar sus capacidades, de lo que obtienen fuerza y diversidad.

Habilidades a las que afecta: Disciplina, Convicción, Saber.

Efectos:

Hechicería refinada: Refinamiento es una herramienta para mejorar tu lanzamiento de hechizos. Cada vez que cojas Refinamiento, escoges una de las siguientes opciones:

- *Añade un nuevo elemento a tu lista de conocimientos de Evocación.* También consigues una especialización para este nuevo elemento.
- *Consigues dos bonificaciones de especialización adicionales para Evocación y/o Taumaturgia.* Tienes que estructurar tus bonificaciones de especialización para cada habilidad para tener los mismos límites por «columnas» que las habilidades (página 58).

  Por ejemplo, no puedes tener una bonificación de poder +2 en Evocación Acuática hasta que hayas conseguido un +1 en otra cosa, ya sea en una bonificación de control para el agua o una bonificación de poder/control sobre otro elemento. No puedes tener una bonificación de +3 hasta tener también un +2 y +1. Si tienes dos bonificaciones a +2, debes tener dos más a +1, etcétera.

  Lo mismo se aplica a los tipos de bonificaciones de complejidad/control de la Taumaturgia, pero cuando los estés calculando, mira Evocación y Taumaturgia por separado. Si tienes una bonificación a la complejidad en Adivinación y quieres un +2, tener una bonificación al poder en Evocación Acuática no va a ayudarte. Necesitas coger otra especialización taumatúrgica a +1.

  Además, no puedes tener ninguna bonificación a la especialización más alta que tu habilidad de Saber. Si tu Saber es solo Bueno (+2), no puedes tener ninguna bonificación superior a +2 en ninguna especialización.
- *Ganas dos huecos para focos adicionales (o cuatro huecos para objetos encantados).* Para ver más detalles sobre huecos para focos, ve a la página 245.

Ritual (–2)

Descripción: Ritual cubre la capacidad de aplicar la taumaturgia de una manera concreta (como fabricar o levantar refugios) excluyendo las demás. Esta aplicación no siempre es una técnica, sino una cuestión subjetiva: por ejemplo, los ectomantes con esta habilidad tienen un amplio espectro de aptitudes taumatúrgicas, pero restringido solo a espíritus y fantasmas.

Requisitos: Cuando escojas esta capacidad, debes definir a cuál de las aplicaciones de la Taumaturgia está limitado tu lanzador.

Habilidades a las que afecta: Disciplina, Convicción, Saber.

Efectos:

Ritual: Puedes usar Taumaturgia como se describe en la página 228, pero su uso está restringido a una aplicación concreta

¿Puedes dividir los beneficios de Refinamiento? ¿Como 1 especialización + 1 foco por 1 punto?

Claro, me parece razonable.

¿Se puede "mejorar" Ritual a Taumaturgia o Canalizar a Evocación?

Sip, esa es la idea. Las capacidades menores desaparecen, ya que se convierten en una especialidad más en lo que ahora es un arsenal más amplio.

o a un tema. Debes definir este límite cuando cojas la habilidad. Para hacerte una idea de las opciones, ve a la página 238.

Huecos para objetos: Ritual te da dos huecos para focos (página 245). Puedes diseñar ahora objetos que encajen en esos huecos, dejarlo para más tarde o hacerlo durante la partida. Puedes cambiar un hueco para focos por dos huecos para objetos encantados (página 244). Puedes obtener más huecos con una de las opciones de Refinamiento (página 157), pero debes adquirir Refinamiento solo con ese propósito. Todos los objetos creados para estos huecos deben estar en consonancia con el tema principal que has elegido para tu poder.

Rompeleyes (varía)

Requisitos: Debes coger esta capacidad después de romper una de las Leyes de la Magia (página 205). Cuando escoges esta aptitud, debes especificar qué ley rompes. Esta capacidad debe cogerse de forma separada para cada Ley de la Magia que se rompa, anotándolo como Rompeleyes (Primera), Rompeleyes (Cuarta), etcétera.

Descripción: Has roto una de las Leyes de la Magia:

- *Primera:* Has quitado una vida con el uso de magia, por lo que tu alma se ha vuelto un poco más oscura.
- *Segunda:* Has transformado a alguien mediante la magia, destruyendo el cuerpo original de tu víctima y, con toda seguridad, su mente.
- *Tercera:* Has usado la magia para invadir los pensamientos de alguien, violando la privacidad de la mente de tu víctima.
- *Cuarta:* Has fascinado o creado una compulsión en otra criatura con magia, con lo que con toda seguridad has causado traumas psicológicos a largo plazo en tu víctima.
- *Quinta:* Has sobrepasado los límites de la vida y la muerte con tu magia, afectando el orden natural del universo.
- *Sexta:* Has nadado contra la corriente del tiempo y el orden natural del universo se ha visto alterado.
- *Séptima:* Has buscado el conocimiento más allá de las Puertas Exteriores, o has extraído poder de una fuente prohibida, y el orden natural del universo se ha visto alterado.

Para ver con más detalle las Leyes de la Magia y las consecuencias de romperlas, ve a la página 205.

Efectos:

Terreno resbaladizo: Ganas una bonificación de +1 a cualquier tirada de lanzamiento que implique usar la magia de una forma que rompa una Ley concreta. Esta bonificación se incrementa a +2 si rompes esa Ley tres veces o más; además, el coste de recuperación de esta capacidad se incrementa de –1 a –2 y debes convertir uno de tus aspectos existentes en una versión retorcida por la violación de la Ley. Si a partir de este punto rompes la Ley otras tres veces, debes cambiar otro aspecto (diferente), aunque el coste de recuperación y la bonificación al lanzamiento no aumentan más. No puedes apilar bonificaciones: si rompes varias Leyes con un hechizo, usa la bonificación más alta.

Los problemas vienen de tres en tres: Incrementas la bonificación del lanzamiento en uno si tienes tres o más capacidades de Rompeleyes combinadas de cualquier forma (por ejemplo, si has roto tres o más Leyes de la Magia, aportando una capacidad de Rompeleyes por cada una), haciendo que la bonificación máxima sea de +3.

Taumaturgia (–3)

Descripción: La Taumaturgia es un arte sutil y lento. Fue creada por hechiceros mortales que necesitaban producir un gran poder, pero también controlarlo mejor que con Evocación. Esto se consigue mediante una cuidadosa preparación y un ritual. La Taumaturgia no puede usarse lo suficientemente rápido para servir de mucho en un combate. Sin embargo, con el suficiente tiempo para prepararse, con materiales y con el lanzador de hechizos adecuado, iguala a otras fuerzas sobrenaturales. Para saber más sobre la Taumaturgia, ve a la página 228.

Opciones: Los lanzadores de hechizos cuya plantilla se lo permita deberían considerar coger Refinamiento (página 157).

Habilidades a las que afecta: Disciplina, Convicción, Saber.

Efectos:

Taumaturgia: Puedes usar todas las formas de Taumaturgia, según vienen descritas en la página 228.

Especialización: La Taumaturgia te garantiza la capacidad de especializarte en una forma de magia, normalmente centrándote en un elemento concreto conocido, como la ectomancia, fabricar o la adivinación (ver página 238). Esta especialización puede tomar una de estas dos formas, ya sea una bonificación **a la complejidad,** que incremente en uno el nivel de complejidad de los hechizos que puedes lanzar sin preparación previa, o una bonificación **de control,** que sume uno a la tirada para controlar ese ritual concreto (la artesanía usa diferentes tipos de bonificaciones, mira la página 245). Debes elegir una de ellas, aunque no sea necesario definir la especialización al coger la habilidad. Puedes coger especializaciones adicionales que abarquen diferentes áreas de Taumaturgia usando la capacidad de Refinamiento (página 157).

Huecos para objetos: La Taumaturgia te da dos huecos para focos (página 243). Puedes diseñar ahora objetos que encajen en esos huecos, dejarlo para más tarde o hacerlo durante la partida. Puedes cambiar un hueco para focos por dos huecos para objetos encantados (página 244). Puedes obtener más huecos con una de las opciones de Refinamiento (página 157).

Magia feérica

Las habilidades de las hadas se centran en la apariencia de las cosas. El glamour y las ilusiones feéricas están a la orden del día. Ya lo dice el tópico: si parece demasiado bueno para ser verdad, probablemente lo sea, y probablemente sea feérico.

O sea, que básicamente cuanto más malvado eres, más poderoso te vuelves y más te vas convirtiendo en un monstruo.

Sí, de eso va la cosa.

¿No querrás decir «cuando tú vas, yo vuelvo», jefe?

Cállate, Bob.

O puede que del tamaño de un Volkswagen Escarabajo...

Glamour (–2)

Descripción: Eres capaz de crear los encantos básicos de las hadas: velos y «apariencias» que hacen que algo parezca lo que no es.

Habilidades a las que afecta: Disciplina, Engañar.

Efectos:

Velos menores: Si te concentras, puedes colocar un velo sobre algo no demasiado grande (tal vez del tamaño de un grupo de gente pequeño), y ocultarlo de la vista y de otras formas de detección. Usa tu habilidad de Disciplina o Engañar para enfrentarte a los intentos de descubrir tu velo. Aunque si se descubre, no tiene por qué ser penetrado, pero quien lo haga puede avisar de que está ahí y de que algo va mal.

Apariencias: Eres capaz de hacer que algo o alguien parezca algo que no es. Suele usarse sobre uno mismo, pero también sobre otros objetos y sobre personas si te pertenecen o si han hecho un pacto contigo. Puedes usar tu habilidad de Disciplina o Engañar para descubrir que las apariencias no son reales.

Gran Glamour (–4)

Descripción: Como hada auténtica de considerable poder, puedes crear Apariencias Verdaderas, objetos reales o lo bastante reales como para que no se note diferencia (por ejemplo, creaciones ectoplasmáticas). Tus velos son potentes y tus apariencias menores no tienen fallos.

Requisitos: El personaje debe ser un hada auténtica. Esta aptitud sustituye a Glamour, si el personaje ya lo tenía.

Habilidades a las que afecta: Disciplina, Engañar.

Efectos:

Velos: Al concentrarte, puedes colocar un velo sobre algo (no demasiado grande, tal vez del tamaño de un grupo de gente pequeño) y ocultarlo de la vista y de otras formas de detección, como el efecto «Velos menores» de Glamour. Usa tu habilidad de Disciplina o Engañar a +2 para enfrentarte a los intentos de descubrir tu velo. Puedes renunciar a ese +2 para colocar tu velo sobre una zona completa.

Apariencias: Es igual que el efecto de Glamour del mismo nombre (ver arriba). Puedes usar tu habilidad de Disciplina o Engañar a +2 para enfrentarte a los intentos de descubrir las apariencias.

Apariencias verdaderas: Puedes crear un objeto y, con cierta dificultad, incluso criaturas efímeras hechas de ectoplasma, la sustancia del Nuncamás. Estas creaciones no se perciben como «irreales» así como así, salvo con métodos mágicos de percepción, por lo que son inmunes a la mayoría de esfuerzos para descubrir la apariencia. En lo que a efectos del objeto se refiere, dales simplemente los mismos atributos que tendría un objeto real del mismo tipo. Solo puedes usar la apariencia con un objeto a la vez; crear otro hace desaparecer el primero.

Magia Seelie (–4)

Descripción: Con el poder de la Corte de Verano puedes lanzar hechizos que encajen con su naturaleza: tierra salvaje, nacimiento, crecimiento, recuperación, fuego. Estos hechizos se encuentran bajo la influencia y la vigilancia de las Reinas del Verano (la Señora, la Reina y la Madre) e inevitablemente hacer uso de ellos atraerá su atención. Aquellos que crean que en la Corte de Verano todo es calidez y luz deberían pararse a pensar que el crecimiento desenfrenado favorece tanto a un peral como al virus Ébola.

Nota: El coste es de –4 a la recuperación a menos que ya hayas practicado algún otro tipo de magia auténtica, como Evocación (página 219) o Taumaturgia (página 228), en cuyo caso el coste se reduce en 1 por cada habilidad que poseas.

Habilidades a las que afecta: Disciplina, Convicción.

Efectos:

Hechicería de verano: Puedes lanzar hechizos de una naturaleza profunda y auténtica, obtenidos de la magia de la Corte de Verano. Dada la naturaleza feérica de su fuente de poder, es menos flexible que la hechicería mortal y por ello está sujeta a las limitaciones descritas en la entrada de Magia Patrocinada, en «Lanzamiento de hechizos», página 250.

Magia Unseelie (–4)

Descripción: Con el poder de la Corte de Invierno puedes lanzar hechizos que encajen con su naturaleza: tierra salvaje, muerte, descomposición, sopor, hielo. Estos hechizos se encuentran bajo la influencia y la vigilancia de las Reinas del Invierno (la Señora, la Reina y la Madre) e inevitablemente hacer uso de ellos atraerá su atención. Aquellos que crean que en la Corte de Invierno todo es cruel y frío deberían pararse a pensar que sin el equilibrio con respecto al Verano, el mundo de los hombres acabaría colapsado por la naturaleza desenfrenada.

Nota: El coste es de –4 a la recuperación a menos que ya hayas practicado algún otro tipo de magia auténtica, como Evocación (página 219) o Taumaturgia (página 228), en cuyo caso el coste se reduce en 1 por cada habilidad que poseas.

Habilidades a las que afecta: Disciplina, Convicción.

Efectos:

Hechicería de invierno: Puedes lanzar hechizos de una naturaleza profunda y auténtica, obtenidos de la magia de la Corte de Invierno. Dada la naturaleza feérica de su fuente de poder, es menos flexible que la hechicería mortal y por ello está sujeta a las limitaciones descritas en la entrada de Magia Patrocinada, en «Lanzamiento de hechizos», página 250.

Objetos de poder

Objetos de poder es una amplia categoría de habilidades derivadas no de la propia persona, sino del equipo mágico que porta. Los campeones de los pesos pesados sobrenaturales (NM), incluyendo a los Campeones de Dios (página 73), a los Caballeros de la Corte de las Hadas (página 70) y a otros Emisarios de Poder (página 77) pueden llevar estos objetos a la batalla como protección o como arma.

Espada de la Cruz (–3)

Descripción: Posees una de las tres Espadas de la Cruz; se dice que sus empuñaduras fueron forjadas con los clavos con los que clavaron a Cristo en la cruz. A los portadores de estas Espadas se les llama Caballeros de la Cruz.

Requisitos: Debes tener un destino o una vocación unida a la Espada, representado por el concepto principal o la plantilla.

Habilidades a las que afecta: Armas, otras.

Efectos:

Todas las criaturas son iguales ante Dios: Este es el auténtico propósito de la Espada de la Cruz, la capacidad que hace que incluso los dragones más antiguos se detengan ante un Caballero. Cuando se enfrenta a un oponente, el Caballero debe gastar un punto de destino para ignorar sus habilidades defensivas durante la escena (sobre todo las que se basan en la dureza) y cualquier armadura que pueda tener su enemigo. En esencia, una Espada de la Cruz sustituirá cualquier debilidad que tenga una criatura (cualquiera que sea la Debilidad de sus poderes de dureza; mira la página 152) siempre que el Caballero pueda gastar ese punto de destino, lo que resulta bastante útil cuando se enfrenta a duros Denarios o dragones auténticos. Sean cuales sean las habilidades que pueda tener una criatura, la tarea de la Espada de la Cruz es nivelar el combate (o algo parecido) entre el mortal y el monstruo.

Propósito divino: Una Espada de la Cruz solo puede empuñarse con un propósito altruista en la mente y en el corazón; si no es el caso, el vínculo entre el Caballero y la Espada se rompe y solo se recupera mediante una prueba de fe. Cuando se blande sin este propósito en la mente y en el corazón, el golpe no impacta (cualquier tirada de ataque falla automáticamente), el vínculo se rompe de forma inmediata y la espada se cae de la mano de su portador.

El DJ y el jugador deberían utilizar la descripción anterior como una pauta para forzar el concepto principal relacionado con la espada. El personaje debe verse tentado a usar la espada por motivos egoístas, y podría recibir también un punto de destino por estarse quieto o sucumbir a la tentación y perder la espada de forma temporal. Si otra persona coge la espada y la usa de forma egoísta, tu Caballero es responsable de su uso, con las mismas repercusiones.

Sagrado: Esta arma es un poderoso símbolo sagrado en sí misma. Su contacto es como el del agua bendita o el de otro símbolo sagrado respaldado por la fe de su portador.

Es una espada: Una Espada de la Cruz siempre toma la forma de una espada, aunque el tipo preciso puede cambiar a través del tiempo. Solo existen tres (NM). Hace el mismo daño y tiene los mismos atributos que cualquier espada (página 180).

Objetivo verdadero: Una Espada de la Cruz da un +1 a la habilidad de Armas de su portador cuando se blande en consonancia con su propósito.

Irrompible: Al ser un Objeto de Poder, la espada no puede romperse, salvo por un ritual mágico destinado a pervertir su propósito.

Descuento ya aplicado: Al ser un Objeto de Poder, la espada ya incluye un único descuento (más abajo). Esto implica que si el personaje posee más de un Objeto de Poder, este descuento único no se aplicará. Si la Espada de la Cruz es el segundo o el siguiente artefacto que obtiene el personaje, el coste de recuperación es de –5.

Objeto de Poder (varía)

Descripción: Tienes un objeto de gran poder, un artefacto que supera los objetos efímeros creados por hechiceros y alquimistas. Es un objeto con mucha historia y a veces obtiene su poder de una gran entidad sobrenatural de la antigüedad.

Requisitos: Se necesita un aspecto que haga referencia de forma directa al Objeto de Poder. Esta habilidad no puede cogerse varias veces, incluso aunque el personaje tenga varios Objetos de Poder. La habilidad Objeto de Poder abarca todos aquellos objetos que lleve el personaje.

Opciones: ¡Muchas! Un Objeto de Poder es una forma de coger capacidades menores, potencia, dureza, velocidad u otras capacidades (sujetas a aprobación) con un pequeño descuento, recuperando un punto o dos de recuperación según la naturaleza del objeto (ver más adelante).

Habilidades a las que afecta: Varían.

Efectos:

Descuento (+1 o +2): Recuperas dos puntos de recuperación por «externalizar» algunas de tus habilidades en forma de Objeto de Poder. Se da por sentado que el Objeto de Poder es razonablemente obvio y fácil de detectar, como una espada. Si el objeto es difícil de detectar, porque puede estar oculto, solo recuperas un punto de recuperación. Este descuento solo tiene lugar una vez, incluso si tienes varios Objetos de Poder.

El coste de recuperación de cualquiera de las habilidades «adjuntas» debe ser al menos de –3 en el caso de la opción de +2, o al menos –2 en el caso de la opción de +1. Esto quiere decir que el resultado neto de escoger la habilidad de Objeto de Poder debería seguir reduciendo tu tasa de recuperación, aunque algo menos.

Es lo que es: A menudo el objeto se basa en una plantilla normal (una espada, un escudo, una armadura) y por eso puede tener valores de armadura o daño completamente independientes de su naturaleza sobrenatural. Las espadas tendrán bonificaciones al daño como espadas, la armadura protegerá como una armadura. Aun así, el objeto debería ser a todas luces inusual.

Gastar el punto de destino no es necesario cuando el Caballero se enfrenta a algo que ya es vulnerable de por sí a los objetos sagrados.

¿Qué diablos es el Athamé que consiguió Lea? Aún tengo que averiguarlo...

¿Hay criaturas que necesitan coger Caminante de Mundos para entrar al Nuncamás?

En realidad no, mientras crucen solo por lugares con los que tengan "afinidad". Los vampiros lujuriosos pueden entrar por los burdeles, los fetch pueden pasar por los espejos, etc., sin necesidad de coger Caminante de Mundos.

Irrompible: Al ser un objeto de poder, no puede romperse, salvo mediante un ritual mágico destinado a pervertir su propósito. La forma de manifestarse puede variar; el objeto puede romperse pero puede ser capaz de repararse, o simplemente no se rompe.

Capacidades impartidas: Escoge un grupo de capacidades con las que imbuir el Objeto de Poder y que este pueda impartir. Coge estas capacidades con normalidad, anota su coste de recuperación y que forman parte del Objeto. El DJ debe examinar con atención las capacidades que no entren en la categoría de capacidades menores (potencia, dureza y velocidad) y puede incluso no permitirlas.

La mera posesión del Objeto de Poder no es suficiente para usar las capacidades. Deben cumplirse las reglas y deben hacerse concesiones. Aunque se pueda «prestar» el objeto de vez en cuando para realizar una tarea específica, el propietario debe pagar un punto de destino por cada escena en la que permita a otro disfrutar de sus beneficios, o el objeto no funcionará. El nuevo usuario deberá obedecer las reglas asociadas al Objeto de Poder.

Poderes del Nuncamás

Esta categoría de poderes está pensada para aquellas criaturas aparte de las hadas que se encuentran fuertemente enraizadas en el Nuncamás (como espíritus y fantasmas), y también cubre la capacidad para afectar o alcanzar el Nuncamás fácilmente.

Caminante de Mundos (–2)

Descripción: Tienes la habilidad natural de abrir un portal para entrar y salir del Nuncamás. Aquellos que se encuentren cerca de ti pueden atravesar también esta abertura, y las cosas del Nuncamás pueden usarla para salir. También eres experto en encontrar lugares en los que la barrera entre el mundo y el Nuncamás es más débil y permeable, así te ahorras el tener que abrir una fisura.

Habilidades a las que afecta: Investigar, Saber y Supervivencia.

Notas: Esta es otra habilidad «extrapolable», no documentada en los casos de Harry, pero sustentada por la teoría. Es cierto que muchas criaturas sobrenaturales pueden entrar al Nuncamás por lugares que compartan una afinidad con su especie (como la habilidad de la Corte Blanca para entrar y salir del Nuncamás a través de locales de *striptease* y burdeles), por lo que parece razonable que alguien con alguna habilidad mágica latente pueda manifestar un tipo parecido de afinidad.

Vale la pena observar que los lanzadores de hechizos no suelen prestar atención a esta habilidad; sus aptitudes para lanzar hechizos ya les proporcionan la capacidad de detectar y abrir fisuras entre el mundo de los mortales y el Nuncamás.

Efectos:

Sentir fisura: Puedes percibir los lugares donde la realidad es débil, lo que te permite entrar y salir fácilmente del Nuncamás. Puedes usar Investigar o Saber para encontrar estos lugares.

Crear fisura: Puedes abrir un agujero temporal entre este mundo y el otro por el que podrán entrar y salir del Nuncamás personas y objetos durante algunos segundos (se necesitaría a un auténtico lanzador de hechizos para mantener la fisura abierta durante más tiempo). Solo puedes hacerlo una vez por escena (o por hora, si es más apropiado). No obstante, los personajes jugadores sobrenaturales se sentirán inquietos con esto ya que debilita el tejido de la realidad entre nuestro mundo y el Nuncamás.

Mundos extraños: A fuerza de usar esta habilidad y, ya sabes, de no morir o ser esclavizado por las hadas, has pasado el suficiente tiempo en el Nuncamás para tener cierto grado de familiaridad con él. Todas las tiradas de Saber o Supervivencia relacionadas con la geografía del Nuncamás se hacen a +2, y puedes usar Saber en lugar de Supervivencia mientras estés allí.

Forma Espiritual (–3)

Descripción: Eres una forma incorpórea espiritual, capaz de atravesar paredes y otras barreras del mundo de los mortales (aunque los umbrales todavía poseen cierta realidad física para ti).

Habilidades a las que afecta: Muchas.

Efectos:

Insustancial: Eres incorpóreo, capaz de atravesar paredes reduciendo a 0 la mayoría de límites (página 187). Sin embargo, los umbrales actuarán como barreras físicas. Los ataques físicos todavía pueden herirte si no coges también Inmunidad Física (página 153).

Manifestación variable: Debes manifestarte de manera visible para percibir cualquier cosa «útil» del mundo que te rodea. Incluso aunque hayas estado separado de este durante mucho tiempo, aquellos con un Saber alto u otras formas de sensibilidad mágica pueden sentir tu presencia.

Semblante variable: Al ser un espíritu, tu forma puede cambiar según tu humor o tu percepción de ti mismo, haciendo que parezcas más temible o hermoso y dándote un +2 a las acciones sociales basadas en la apariencia (Intimidar para una apariencia terrible, Carisma o Engañar para una hermosa). En cierto modo, esto suele ser una exageración de tu «apariencia normal».

Poltergeist (–2): Si coges esta mejora, refuerzas tu manifestación con ectoplasma sólido y puedes manipular objetos en el mundo de los mortales. Al hacerlo, puedes usar Convicción en lugar de Fuerza para mover objetos pesados. También puedes usar tus capacidades físicas de combate para afectar al mundo.

Territorio (–1)

Descripción: Como un espíritu vinculado al mundo de los mortales, creas de forma natural un espacio en el Nuncamás unido a ese lugar o concepto. Este espacio refleja el paisaje de tu «mente».

Habilidades a las que afecta: Disciplina.

¿Así que la persona a la que prestan el Objeto de Poder no tiene que gastar ninguna recuperación o puntos de destino?

Así es, siempre que el propietario del objeto esté vivo y sea capaz de gastarlo. De otro modo deberás usar las reglas de Poder Temporal (página 91) para manejar la situación.

(Si Murphy hubiera cogido la espada de Shiro durante un rato, este no podría pagar la cuenta).

Efectos:

En tu terreno: Posees un inmenso control sobre los rasgos de tu territorio; la «realidad local» se pliega a tu voluntad. Tienes éxito automáticamente en cualquier declaración que hagas sobre la forma física de tu territorio, y puedes tirar Disciplina en combate para poner aspectos de la escena en él. Puedes tirar incluso tu Disciplina como un ataque físico contra intrusos, usando la naturaleza del Nuncamás para herir a los oponentes.

Transición Rápida (–2)

Descripción: La mayoría de criaturas sobrenaturales pueden entrar de forma natural al Nuncamás mientras estén en un lugar que tenga resonancia con su naturaleza (por ejemplo, los vampiros de la Corte Blanca tienden a desaparecer misteriosamente en los camerinos de los locales de *striptease*). Con esta habilidad, un espíritu o criatura puede entrar en el Nuncamás desde cualquier sitio.

Habilidades a las que afecta: Muchas.

Efectos:

Un portal en todas partes: Puedes entrar al Nuncamás desde cualquier lugar del mundo de los mortales siempre que no te encuentres limitado por algún ritual o medio mágico.

Incómodo en el mundo mortal (+1): Si encaja en tu concepto, te sientes tan autóctono del Nuncamás que te sientes empujado a ir a él si no tienes una razón para permanecer en el mundo de los mortales (como pasa con los fantasmas). Si decides hacerlo y te encuentras bajo un gran estrés o bajo un ataque mágico, puede que necesites tirar Disciplina (contra una dificultad adecuada a la fuerza del ataque, etcétera) a fin de permanecer en el mundo de los mortales. Si caes inconsciente o quedas incapacitado, pasas inmediatamente al Nuncamás, para bien o para mal.

Potencia

A la hora de hacerle daño a un oponente de manera rápida y decisiva no hay nada mejor que la Potencia Sobrenatural. Por desgracia para la humanidad, normalmente ese oponente suele ser… la humanidad.

Como cualquier categoría física de «bloque de construcción» (ver la categoría de velocidad en la página 169 y la de dureza en la página 152), la de potencia se divide en tres niveles: Inhumano, Sobrenatural y Mítico. Debes tener un concepto principal que encaje con una de estas tres capacidades. El nivel Mítico está casi siempre reservado a los PNJ más poderosos, pero incluso un nivel Inhumano puede cambiar la naturaleza del combate.

Potencia Inhumana (–2)

Descripción: Puedes levantar más peso y golpear más fuerte que el humano medio gracias a tu herencia sobrenatural.

Habilidades a las que afecta: Fuerza, otras habilidades físicas.

Efectos:

Levantar mejorado: Ganas un +3 a tu puntuación de Fuerza cuando levantes o rompas objetos inanimados.

Potencia violenta: Tiras Fuerza +1 siempre que uses esta capacidad para hacer una presa (página 185). Esto te permite también infligir 2 puntos de estrés a un oponente como acción secundaria durante una presa.

Potencia superior: Siempre que uses Fuerza para modificar otra habilidad (página 188), te proporcionará un +1 independientemente de la comparación de tu puntuación en Fuerza con la de la habilidad en cuestión.

Porrazo: Tienes un +2 al daño provocado por ataques que dependan de la fuerza muscular (Puños, lanzar Armas, etcétera), incrementando el estrés provocado en 2 si logras la tirada.

Potencia Sobrenatural (–4)

Descripción: Tienes Potencia Sobrenatural (puedes levantar y romper cosas que no deberías ser capaz de levantar y romper), y la gente que se interpone en tu camino suele lamentarlo muchísimo.

Requisitos: Potencia Sobrenatural sustituye a Potencia Inhumana si ya la tenías.

Habilidades a las que afecta: Fuerza, otras habilidades físicas.

Efectos:

Levantar superior: Ganas un +6 a tu puntuación de Fuerza cuando levantes o rompas objetos inanimados.

Potencia impactante: Tiras Fuerza +2 siempre que uses esta aptitud para hacer una presa (página 185). Esto te permite también infligir 3 puntos de estrés a un oponente como acción secundaria durante una presa.

Potencia superlativa: Siempre que uses Fuerza para modificar otra habilidad (página 188), te proporcionará un +2 independientemente de la comparación de tu puntuación en Fuerza con la de la habilidad en cuestión.

Golpes letales: Tienes un +4 al daño provocado por ataques que dependan de la fuerza muscular (Puños, lanzar Armas, etcétera), incrementando el estrés provocado en 4 si logras la tirada. Ten cuidado, a este nivel puedes matar a alguien de un simple puñetazo.

Potencia Mítica (–6)

Descripción: Tu fuerza es algo que solo se ve en las leyendas, leyendas que hablan de ti. Normalmente esta aptitud solo está disponible para PNJ.

Requisitos: Potencia Mítica sustituye a Potencia Sobrenatural si ya la tenías.

Habilidades a las que afecta: Fuerza, otras habilidades físicas.

Efectos:

Levantar supremo: Ganas un +12 a tu puntuación de Fuerza cuando levantes o rompas objetos inanimados.

Potencia imparable: Tiras Fuerza +3 siempre que uses esta aptitud para hacer una presa (página 185). Esto te permite también infligir 4 puntos de estrés a un oponente como acción secundaria durante una presa.

La bonificación al daño ¿se apila a las armas "normales" de músculo que pueda tener el portador?

Sip. Por eso no se anotan como bonificaciones al estilo de Arma: x.
Dicho esto, la mayoría de armas de este tipo no están hechas para aguantar mucho daño a largo plazo. Es de esperar que se rompan (y quizá un punto de destino cuando esto ocurra).

La superpotencia no es ninguna broma. En los cómics uno puede salir despedido o magullado por algún chaval que puede doblar coches sin acabar en silla de ruedas, pero la verdad es que, si alguien sobrenaturalmente fuerte te pone las manos encima, estás muerto.

Potencia suprema: Siempre que uses Fuerza para modificar otra habilidad (página 188), te proporcionará un +3 independientemente de la comparación de tu puntuación en Fuerza con la de la habilidad en cuestión.

Golpes devastadores: Tienes +6 al daño provocado por ataques que dependan de la fuerza muscular (Puños, lanzar Armas, etcétera), incrementando el estrés provocado en 6 si logras la tirada.

Rasgos de criatura

Las habilidades que aparecen aquí tratan sobre las cualidades horribles que puedes encontrar en algunas criaturas monstruosas y desagradables del Dresdenverso.

Acuático (–1)

Descripción: Eres una criatura submarina, con los beneficios que esto conlleva.

Habilidades a las que afecta: Atletismo.

Efectos:

No puedes ahogarte: Ahogarte no te provoca estrés ni consecuencias (no es lo mismo que la inmunidad al estrangulamiento o a cualquier otro medio de asfixia).

Facilidad para nadar: Mientras nadas ignoras todos los límites que hay en el agua, lo que hace que tus «carreras» acuáticas sean muy efectivas.

Alas (–1)

Descripción: Tienes algún tipo de alas (finas como las de las hadas, de piel y con forma de murciélago como las de un demonio) que te permiten volar.

Requisitos: Tus alas están siempre presentes y son visibles a menos que tengas una capacidad (Máscara de Carne, poderes de cambio de forma o Glamour) que te permita esconderlas. Debes definir el aspecto de tus alas al coger la habilidad.

Habilidades a las que afecta: Atletismo.

Efectos:

Volar: Puedes volar. Ciertos tipos de límites (página 187) se eliminan o se reducen y puedes llegar a zonas (página 187) que normalmente no podrías alcanzar. Volar se rige por la habilidad de Atletismo, al igual que correr.

Arma de Aliento (–2)

Descripción: Puedes escupir o lanzar algún tipo de proyectil a corta distancia.

Nota: Al escoger esta habilidad necesitarás limitar esta arma de aliento a un único tipo de efectos (por ejemplo, ácido, fuego, rayos, etcétera). Habilidades a las que afecta: Armas (se trata como un arma arrojadiza).

Efectos:

Arma de aliento: Puedes atacar con tu Arma de Aliento a objetivos que estén a una zona de distancia. Tiras Armas y, si tienes éxito, causas un +2 al estrés físico (es como lanzar Arma: 2, con la diferencia de que eres tú quien la creas). Puedes usar tu aliento como cualquier otra arma para realizar maniobras de combate siempre que puedas justificarlo, colocando aspectos temporales en la escena o en tu oponente.

Ecos de la Bestia (–1)

Descripción: Una parte de ti es una bestia, un animal, a menudo a causa de tu capacidad para cambiar de forma o algo parecido. Esto trae consigo los beneficios de los sentidos de ese animal

Requisitos: Define el tipo de bestia con la que compartes afinidad cuando escojas esta habilidad.

Habilidades a las que afecta: Varían, pero normalmente son Atención, Investigar y Supervivencia.

Efectos:

Sentidos de la bestia: Ya sea en forma humana o en forma animal, tus sentidos están afinados con los de un tipo concreto de bestia (debes especificar qué sentidos al escoger la habilidad). Consigues un +1 a la tirada siempre que parezca razonable obtener alguna ventaja de estos sentidos (por ejemplo, un buen sentido del olfato en las tiradas de Atención o Investigar).

Billy, ¿me estás diciendo que puedes hablar con los perros?

Guau.

¿Eso es un guau-sí o un guau-no?

Ramificaciones de la bestia: Eres capaz de hacer algo relacionado con las habilidades de tu bestia afín que la gente normal no puede hacer. Puede ser olfatear rastros (para un lobo u otro depredador), abrirte camino a ciegas en la total oscuridad (como un murciélago) o esconderte de la vista de todos (como un camaleón). Esa habilidad funciona como una ramificación adicional de la habilidad que elijas (página 114).

Por otro lado, puedes escoger una ramificación que ya exista y crear una circunstancia bajo la cual obtengas un +1 a la tirada que mejor encaje con tu bestia. Por ejemplo, puedes decir que como tienes afinidad con los leopardos, obtienes un +1 a Sigilo cuando vas descalzo.

Amigo de la bestia: Consigues entenderte con los animales de un mismo tipo (aunque no se considere comunicación). Esto te permite realizar evaluaciones (ver página 174) para ver la motivación de un animal.

Garras (–1)

Descripción: Tienes garras, colmillos u otras armas naturales que te permiten hacer daño al atacar con tus manos «desnudas».

Nota: A menos que poseas la habilidad de esconder tu naturaleza o cambiar de forma (ya sea con Máscara de Carne, poderes de cambio de forma o con Glamour), tus garras son siempre visibles.

Habilidades a las que afecta: Puños.

Efectos:

Armas naturales: Tienes garras (o algo parecido) que hacen que tus ataques de Puños equivalgan a Arma: 2. Esta bonificación se suma a los aumentos de estrés debidos a las habilidades de Fuerza (página 124), pero no se apila a otros efectos de Armas y sigue las pautas normales para sumar bonificaciones de armas (página 180).

Venenoso (–2): Tus garras son venenosas. Haz una maniobra de Puños; si tienes éxito, el objetivo gana el aspecto «Envenenado». En los siguientes

¿Puedes adquirir Garras múltiples veces para poder tener, por ejemplo, Garras y colmillos?

No puedes adquirir ningún poder múltiples veces a menos que se especifique así. De todas formas, este poder ya incluye ambos.

asaltos, el objetivo debe tirar para defenderse contra un ataque de veneno equivalente a tu puntuación en Puños. Cuando el objetivo se rinda o sea derrotado, el ataque se detiene (ve a la página 180 para ver las pautas de ser derrotado). Sin embargo, el daño ya está hecho; sin la atención médica adecuada, la víctima morirá pronto (en unas cuantas horas o quizás menos), aunque no inmediatamente.

Una atención médica adecuada quitará el aspecto y el efecto terminará. Se trata de una tirada opuesta. Puedes tirar Puños (ya que era la habilidad del ataque original) para establecer la dificultad a la hora de mitigar el veneno.

Instintos de Manada (–1)

Descripción: Eres parte de una manada y compartís cierto tipo de comunicación no verbal unos con otros.

Requisitos: Debes definir quién está en tu manada y todos debéis compartir esta habilidad.

Habilidades a las que afecta: Atención, Investigar, otras.

Efectos:

Comunicación de manada: Ganas un +1 a tu Atención cuando estás cerca de otro miembro de tu manada. Cuando estás en la misma zona que otros, podéis comunicaros de forma no verbal. Solo se podrán transmitir palabras y conceptos simples: atacar, proteger, seguir, distraer. Si te concentras, puedes hacer una tirada de Investigar para conocer la localización aproximada de los demás miembros de tu manada. Cuando haya una emboscada, si alguien de tu manada se da cuenta (sacando una tirada de Atención), se considera que el resto de la manada ha sacado también la tirada.

Muerto Viviente (–1)

Descripción: Estás muerto, pero sigues dando vueltas por ahí. Da un poco de asco.

Requisitos: Tienes que estar muerto.

Efectos:

Cadáver: Tu cuerpo es un cadáver. Esto implica que no puedes recuperarte de las consecuencias con el tiempo, porque tu cuerpo no se regenera. Cualquier consecuencia física que sufras es permanente hasta que hagas algún esfuerzo para quitarla (¿conoces a algún buen taxidermista?) o busques ayuda sobrenatural para reconstruir tu cuerpo.

La muerte es una nadería: A menos que seas totalmente destruido o asesinado con métodos especiales, ya estás muerto y eso no parece haberte afectado mucho. Ningún resultado de «muerte» es permanente a menos que se usen métodos especiales (según el tipo de criatura).

¡Tío, estás muerto!: Y esto le resulta espeluznante a mucha gente. Cuando trates con tipos poco acostumbrados a los muertos vivientes (y con la mayoría de gente normal), obtienes un +1 a Intimidar. ¿El inconveniente? Tienes un –1 al resto de habilidades sociales (excepto Engañar). Por cada nivel de consecuencias físicas que soportes, la bonificación se incrementa en –1/+1. Es decir, el efecto dura poco, ya que acaban acostumbrándose a una realidad en la que los muertos caminan, y finalmente lo consideran solo una razón más por la que estar asustados.

Saliva Adictiva (–1)

Descripción: Tu saliva es un narcótico poderoso que deja a la víctima inconsciente a corto plazo. Si la exposición es prolongada, tu víctima pasa de estar inconsciente a ser adicta. Para estas pobres almas, la desintoxicación es una putada; es más fácil y placentero seguirte el juego sin importar lo que les pidas.

Habilidades a las que afecta: Puños, Engañar.

Efectos:

Saliva narcótica: Puedes usar tu saliva narcótica de varias formas. Lo más común en un combate es escupir a tu objetivo o acercarte lo suficiente para lamerlo. En cualquier caso, se usa la habilidad de Puños y solo se le puede hacer a alguien que se encuentre en la misma zona que tú, preferiblemente con una proximidad física muy cercana, y se tira como una maniobra (página 182). Si tienes éxito, colocas un aspecto temporal en el objetivo que represente los efectos momentáneos de tu veneno.

Por otro lado, puedes llevar a cabo un ataque con Puños, sin ninguna bonificación al daño que hagas, para infligir estrés mental en lugar de físico. Cualquier consecuencia que resulte de este ataque representa los efectos más duraderos del veneno. Si provocas una consecuencia moderada o, lo que es peor, si noqueas a tu objetivo, consigues engancharlo (ver más adelante).

No obstante, esta saliva suele administrarse fuera de un combate, normalmente en la intimidad (besando) o de forma involuntaria («aderezando» el ponche). Tira Engañar con un +2 contra la Disciplina de la víctima. Se considera un enfrentamiento con consecuencias (ver página 172); si ganas, infliges una consecuencia importante a la víctima (normalmente «Adicta»), cuya severidad viene determinada por el enfrentamiento.

Los adictos suelen tenerlo difícil cuando tratan contigo; ni siquiera necesitas gastar puntos de destino para tener ventaja. Consigues etiquetar (página 101) su aspecto de adicción cada vez que entres en una escena nueva con tu víctima/amigo, de modo que es muy fácil conseguir (y mantener) la ventaja.

Esto es asqueroso, Billy.

¡Lo hicieron durante el baile de disfraces del caso de La tumba!

¡Sigue siendo asqueroso!

Sentido Sobrenatural (–1)

Descripción: Tienes algún sentido sobrenatural, lo que te permite detectar cosas que nadie suele notar (por ejemplo, oler la esperanza), o percibir algo en situaciones en las que normalmente no podrías (ver en la oscuridad).

Requisitos: Con cada sentido sobrenatural, debes identificar si es un sentido puramente místico (que usa Saber)

Hay un tío en Pennsylvania que puede ver a través del pladur. Pero solo pladur.

o un sentido más físico (que usa Atención o Investigar según convenga).

Nota: Los sentidos que definas no pueden darte tanta ventaja que rompa el equilibrio del juego sin la aprobación del DJ. No puedes «escuchar el nombre verdadero de alguien en sus latidos» ni «ver a través de las paredes». Estos sentidos podrían ser posibles, pero probablemente costarían al menos una o dos recuperación adicionales.

Algunas habilidades ya tienen algún talento sobrenatural de percepción. No adquieras esta capacidad a menos que te proporcione un extra respecto a lo que te dan tus otras habilidades.

Habilidades a las que afecta: Atención, Saber, Investigar, otras.

Efectos:

Sentido extraño: En situaciones en las que se te podría penalizar o decir que es imposible sentir nada, puedes intentar sentir lo que has definido sin penalización.

Sentidos extraños (–1): Puedes definir un grupo de hasta tres sentidos sobrenaturales relacionados por tema.

Sentidos amplios (–2): Cógela en lugar de «Sentidos extraños». Tienes un amplio rango de sentidos sobrenaturales, pueden llegar fácilmente a la docena.

Tamaño Diminuto (–1)

Descripción: Eres muy pequeño o, si eres un cambiaformas, puedes convertirte en alguien pequeño a voluntad. Eres enano incluso comparado con un niño pequeño.

Nota: Esta habilidad está activa siempre a menos que tengas la capacidad de cambiar de forma.

Habilidades a las que afecta: Atención, Vigor, Investigar, Fuerza, Sigilo y habilidades de combate.

Efectos:

Difícil de detectar: Ganas un +4 a tus intentos de Sigilo para permanecer escondido.

Lo pequeño es grande: Al ser pequeño percibes mejor los pequeños detalles, por lo que ganas un +2 a cualquier tirada de percepción (Atención, Investigar) que necesites para verlos.

Chiquitito: Mientras seas pequeño, tu habilidad de Vigor no puede ser superior a Mediocre a fin de determinar tu capacidad de estrés. Tu capacidad para manejar objetos y otros usos de la habilidad de Fuerza se considera en relación a las criaturas de tu pequeño tamaño en lugar de a la talla humana. Como la mayoría de dificultades se determinan para los humanos, se impondrá una penalización entre –2 y –4, o en algunos casos, se prohibirá el uso de Fuerza.

Cuando tu tamaño sea un factor en el combate, solo podrás infligir 1 nivel de estrés físico por ataque (pero puedes mejorarlo con las bonificaciones al daño del arma y cosas por el estilo). Tu capacidad de recorrer distancias (usando Atletismo) no se ve afectada, aunque obtienes un +1 a tus tiradas para Esquivar.

Tamaño Gigantesco (–2)

Descripción: Eres muy grande o, si eres un cambiaformas, puedes convertirte en alguien muy grande a voluntad. Eres tan grande como una casa.

Nota: Esta habilidad está activa siempre a menos que tengas la capacidad de cambiar de forma.

Habilidades a las que afecta: Puños, Armas, Sigilo, otras.

Efectos:

Fácil de golpear, difícil de dañar: Eres un objetivo muy grande, por lo que cualquier atacante tiene un +1 para golpearte cuando el tamaño sea clave. Pero este incremento de la masa corporal implica que puedes absorber más daño; añades dos casillas a tu medidor de estrés físico.

Todo es pequeño: No puedes interactuar de forma significativa con ningún objeto de tamaño para humanos

usando habilidades como Allanamiento o Artesanía (pero las tiradas relacionadas con el conocimiento no se ven afectadas), y tienes problemas cuando estás dentro de las habitaciones y al atravesar los umbrales (esto conferirá automáticamente el valor de límite 1 cuando cambies de zona). Pero también implica que consigues un +2 a tus tiradas de Fuerza para levantar o romper cosas, además de cualquier bonificación por Potencia Sobrenatural que pudieras tener, y un +1 a las tiradas de Atletismo que hagas para recorrer distancias con tus zancadas.

Lo grande da miedo: Consigues un +2 a cualquier tirada de Intimidar en la que tu tamaño pueda suponer una ventaja.

Fácil de detectar: Tu Sigilo se considera Mediocre y no puedes obtener más de un aumento en una tirada de Sigilo.

Trepar como una Araña (–2)

Descripción: Puedes escalar como lo haría una araña.

Habilidades a las que afecta: Atletismo.

Efectos:

Como una araña: Puedes trepar por cualquier superficie sin importar el ángulo, con la misma dificultad que tendría trepar una pared vertical con muchos asideros. ¿Techos? Sin problemas.

Vampirismo

Las capacidades de Vampirismo cubren la necesidad de alimentarse y afectan a las criaturas que consumen sangre o emociones para obtener poder. No todas las criaturas llamadas «vampiros» tienen esta capacidad, pero el mecanismo es casi idéntico.

Chupasangre (–1)

Descripción: Puedes (y, si tienes Dependencia Alimenticia, página 167, debes) beber sangre. Alimentarte de sangre te proporciona más sustento que el resto de comida, y eres particularmente bueno en ello. Algo sin sangre fresca tiene menos vitalidad y por eso te satisface menos, un asesinato reciente es como una comida de tres platos, mientras que una bolsa procedente de un banco de sangre es como un entremés: pequeño y sabroso, pero, en última instancia te deja con hambre para el plato principal. No necesitas consumir alimentos normales, aunque todavía puedes disfrutar con ellos.

Habilidades a las que afecta: Puños, otras.

Efectos:

Beber sangre: Siempre que provoques la pérdida de sangre en un combate (con tus garras o tus dientes) puedes ingerirla para alimentarte. Tira Puños o cualquier otra habilidad que corresponda (como Armas) para hacer que tu víctima sangre. Una vez lo hayas logrado, obtienes un +1 a tu ataque contra el mismo blanco en los siguientes asaltos. Si haces una presa, puedes infligir un punto adicional de estrés en un objetivo como una acción secundaria.

El sabor de la muerte: Si infliges el suficiente estrés y consecuencias para matar a una víctima al alimentarte, puedes tener un periodo de recuperación «gratuito» (una vez por escena) equivalente a una escena adicional. Esto borrará tus contadores de estrés, tus consecuencias físicas leves (página 193) y posiblemente consecuencias mayores si tienes la capacidad de curarte con rapidez.

Frenesí de sangre: Cuando tienes sangre fresca delante sientes una necesidad casi incontrolable de atacar. El DJ tiene derecho a pedirte una tirada de Disciplina para resistirte. En algunos casos, esta ansia puede utilizarse para forzar el aspecto de tu concepto principal.

Dependencia Alimenticia (+1)

Descripción: Obtienes algunas capacidades sobrenaturales alimentándote de sangre (a la izquierda), de emociones (página 168) o de algo más (en el caso de los necrófagos, de grandes cantidades de carne). Si coges esta habilidad, se «vincula» a la mayoría de tus poderes sobrenaturales excepto a los que pertenecen a esta categoría (de al menos 2 puntos de valor).

Habilidades a las que afecta: Disciplina.

Efectos:

El hambre es estresante: Tienes unas casillas adicionales de estrés que se llaman ansia. El contador funciona igual que otros contadores de estrés de Vigor, Convicción, etcétera, pero usa solo Disciplina como habilidad base. A diferencia de otros contadores de estrés, puedes vaciarlo al final de la escena (ver más adelante).

Reservas limitadas: Al acabar una escena, siempre que hayas forzado tus poderes al máximo, debes tirar para ver si sufres un fallo de alimentación. Se manifiesta como un ataque con una fuerza igual al total del coste

de recuperación de las aptitudes que hayas usado; puedes usar Disciplina para defenderte. Por ejemplo, si has usado Potencia y Dureza Inhumanas en la escena, esto hace un total de 4 puntos de recuperación, por lo que tirarías Disciplina para igualar o superar un 4 como objetivo.

- Si tienes éxito, puedes borrar todas tus casillas de estrés por ansia.
- Si fallas, recibes estrés por ansia como si hubieras sufrido un ataque. Si todavía tienes huecos para consecuencias físicas o mentales, puedes usarlos para eliminar el estrés igual que harías según las reglas normales (página 180). Si no puedes o no quieres recibir consecuencias, entonces pierdes el acceso a algunos de tus poderes hasta un coste de recuperación igual a la cantidad de estrés que has asumido. Estas opciones pueden combinarse de la forma que prefieras.
- Si no te quedan poderes que perder y te ves afectado por un fallo de alimentación, caes (lo que tiene como resultado la incapacidad completa, la delgadez extrema y otros destinos desagradables).

"Otros destinos desagradables" como convertirte en un monstruo sin cerebro controlado solo por tu ansia. Qué mal.

Las situaciones estresantes o emocionantes también pueden disparar tu necesidad de alimentarte, incluso si ya has perdido algunas de tus capacidades o todas ellas. En estas situaciones (a menudo como resultado de un aspecto forzado), la fuerza del ataque es igual a la mitad del valor de recuperación de tus capacidades afectadas, redondeando hacia arriba.

Recuperación fallida: Puedes recuperar tus capacidades perdidas a un ritmo de un punto por escena mientras optes por mantenerte al margen, sobre todo porque las estás empleando en alimentarte. Puedes recuperar todas tus capacidades perdidas en una escena si te alimentas de una víctima con tanta intensidad como para matarla. En cualquier caso, tu estrés por ansia se elimina completamente, y cualquier consecuencia que resulte de un fallo de alimentación desaparece, independientemente de su tiempo de recuperación.

Tatuajes de San Gil (–2)

Descripción: Perteneces o eres aliado de la Hermandad de San Gil (NM) para mantener tu vampirismo de la Corte Roja bajo control. Suelen cubrirte con tatuajes invisibles que poseen un poder mágico, lo que te permite luchar mejor contra las oscuras ansias que crecen en tu interior y permiten saber a los demás cuándo corres el riesgo de dejarte llevar por ellas.

Requisitos: Solo tienen tatuajes aquellos que están infectados por el vampirismo de la Corte Roja que aún no se han convertido. Pierdes esta capacidad inmediatamente si te conviertes en vampiro de la Corte Roja.

Habilidades a las que afecta: Disciplina.

Efectos:

Una advertencia para los demás: Siempre que sufras estrés por ansia, tus tatuajes se vuelven visibles, oscureciéndose con tinta negra para después volverse rojos cuando corres el riesgo de recibir consecuencias; esto te da una bonificación a cualquier tirada de percepción que hagas para darte cuenta de tu situación. La bonificación es igual a la cantidad de estrés por ansia que recibas del ataque (ver más arriba).

Biorretroalimentación: Los tatuajes te dan un empujón cuando ejerzas tu autocontrol. Siempre que tus tatuajes sean visibles, ganas un +1 a tu Disciplina si la usas para defenderte.

Reservas más profundas: Puedes correr mucho antes de perderlas. Añades dos casillas al contador de tu estrés por ansia.

Jugador sobrenatural: Los tatuajes te identifican como miembro de la Hermandad cuando aquellos con conocimiento de lo sobrenatural te los ven. Obtienes un +1 a Intimidar cuando tratas con estos individuos si los tatuajes son visibles.

Algunos DJ pueden permitir que ciertas aptitudes se "degraden" al absorber estrés por ansia, por lo que Dureza Sobrenatural puede convertirse en Inhumana con un impacto de estrés de –2.

Entrenamiento en compañía: Los tatuajes vienen con el programa de entrenamiento de la Hermandad. Ganas un +1 a Saber cuando los usas para identificar amenazas sobrenaturales. Esta bonificación aumenta a +2 cuando usas Saber para identificar indicios de que la Corte Roja trama algo.

Vampiro Emocional (–1)

Descripción: Puedes (y, si tienes Dependencia Alimenticia, página 167, debes) «devorar» emociones fuertes, a menudo lujuriosas y apasionadas pero también oscuras. Las emociones positivas, como el amor, no son una opción. Esto sigue en gran medida la ley de «eres lo que comes»: aquellos que se alimentan del miedo, de la desesperación, suelen ser criaturas aterradoras (o por lo menos unos fanáticos del control), mientras que aquellos que se alimentan de lujuria tienden a ser unos consumados seductores y muy activos sexualmente.

Por norma, siempre que estés cerca de una emoción intensa «elegible», puedes obtener un sustento leve de ella. Esto roza solo la superficie de la fuerza vital de la víctima, quizá quitándole solo un poco de vitalidad a largo plazo, pero sin efectos inmediatos. Estar en presencia de grupos de gente que experimenta emociones intensas (por ejemplo, en una turba que provoque el pánico en un tumulto o una orgía en una convención de parejas liberales) tiene un efecto multiplicador. Por eso, los vampiros emocionales suelen estar cerca de estos eventos.

Requisitos: Debes elegir la emoción asociada con el poder cuando lo escojas.

Habilidades a las que afecta: Engañar, Intimidar.

Efectos:

Toque alimenticio: El contacto físico está ahí para que puedas alimentarte a largo plazo. Cuando una víctima siente una emoción

Así que ¿cuáles son esos "factores de dificultad debidos al movimiento", Billy? He estado cotilleando la página 130 y modificando las dificultades al movimiento de la página 271 ¡y todavía no me entero!

elegible (lo que suele resultar sencillo para un vampiro de la Corte Blanca con su capacidad para Incitar Emoción, página 151), puedes drenarle algo de fuerza vital para alimentarte. Se hace como un ataque psicológico con la habilidad adecuada (normalmente Engañar o Intimidar). Si tienes la capacidad de Incitar Emoción, puedes provocarla y alimentarte de ella en una única acción con una sola tirada. En los siguientes asaltos, si la emoción sigue ahí puedes continuar alimentándote de ella, con un +1 a la tirada.

El sabor de la muerte: Si infliges el suficiente estrés y consecuencias para matar a una víctima al alimentarte, puedes tener un periodo de recuperación «gratuito» (una vez por escena) equivalente a una escena adicional. Esto borrará tus contadores de estrés, tus consecuencias físicas leves (página 193) y posiblemente consecuencias mayores si tienes la capacidad de curarte con rapidez.

Frenesí alimenticio: Cuando te encuentras ante emociones y víctimas dispuestas, sientes una necesidad casi incontrolable de atacar. El DJ tiene derecho a pedirte una tirada de Disciplina para resistirte. En algunos casos, esta ansia puede utilizarse para forzar el aspecto de tu concepto principal.

Velocidad

Cuando hablamos de las batallas entre la humanidad y las criaturas de la oscuridad, estas tienen ventaja en lo que se refiere a capacidades físicas. Una de estas áreas es la velocidad; simplemente, la mayor parte de ellas pueden moverse con más rapidez que nosotros.

Como cualquier categoría física de «bloque de construcción» (ver la de potencia en la página 163 y la de dureza en la página 152), la de velocidad se divide en tres niveles: Inhumano, Mítico y Sobrenatural. Debes tener un concepto principal que encaje con una de estas tres capacidades. El nivel Mítico está casi siempre reservado a los PNJ más poderosos.

Velocidad Inhumana (–2)

Descripción: Eres muy rápido, superas la capacidad humana.

Habilidades a las que afecta: Atletismo, Atención y alguna otra habilidad física.

Efectos:

Iniciativa mejorada: Tiras Atención a +4 para determinar la iniciativa.

Capacidad atlética: Haces todas tus tiradas de Atletismo a +1, incluyendo Esquivar. Cuando corres (ver página 186), esta bonificación se incrementa en +2.

Movimiento casual: Siempre que moverte sea parte de otra actividad física, puedes avanzar una zona sin recibir la penalización de –1 por realizar una acción secundaria (página 188).

Casi demasiado rápido de ver: Cuando tiras Sigilo, los factores de dificultad debidos al movimiento se reducen en dos.

Velocidad Sobrenatural (–4)

Descripción: Puedes moverte mucho más rápido de lo que el ojo puede captar; o al menos tan rápido que solo ve un borrón. Puedes atravesar distancias de forma sencilla y rápida; actuar antes de que lo hagan los demás mortales es algo trivial.

Nota: Esta capacidad sustituye a Velocidad Inhumana si se escoge.

Habilidades a las que afecta: Atletismo, Atención, Sigilo y alguna otra habilidad física.

Efectos:

Iniciativa suprema: Siempre vas el primero en el orden de la iniciativa de un enfrentamiento, independientemente de tu puntuación en Atención. Si hay otras entidades presentes que compartan esta capacidad, debéis usar Atención para resolver entre vosotros el orden de la iniciativa. Si alguien tiene Velocidad Mítica (más adelante), su capacidad gana.

Capacidad atlética superior: Ganas un +2 a todas tus tiradas de Atletismo, incluyendo esquivar. Cuando corres (ver página 186) esta bonificación se incrementa a +4.

Movimiento sin esfuerzo: Siempre que moverte sea parte de otra actividad física, puedes moverte dos zonas sin recibir la penalización de –1 por realizar una acción secundaria (página 188).

Más rápido que el ojo: Cuando tiras Sigilo, los factores de dificultad debidos al movimiento se reducen en cuatro.

Velocidad Mítica (–6)

Descripción: Eres una rara criatura sobrenatural cuya esencia está vinculada a la noción de velocidad. Eres como el propio viento. Demonios, podrías ser el propio viento.

Nota: Esta capacidad sustituye a Velocidad Sobrenatural si se escoge.

Habilidades a las que afecta: Atletismo, Atención, Sigilo y alguna otra habilidad física.

Efectos:

Iniciativa suprema superior: Siempre vas el primero en el orden de la iniciativa de un enfrentamiento, independientemente de tu puntuación en Atención. Si hay otras entidades presentes que compartan esta capacidad, debéis usar Atención para resolver entre vosotros el orden de la iniciativa.

Capacidad atlética extraordinaria: Haces a +3 todas tus tiradas de Atletismo, incluyendo esquivar. Cuando corres (ver página 186) esta bonificación se incrementa a +6. Puedes no aplicar esta bonificación y declarar que no tienes problemas en ir a la velocidad de un vehículo.

Movimiento instantáneo: Siempre que moverte sea parte de otra actividad física, puedes moverte tres zonas sin recibir la penalización de –1 por realizar una acción secundaria (página 188).

Como el viento: Cuando tiras Sigilo, nadie consigue una bonificación para verte, sin importar lo rápido que te estés moviendo.

Bueno, la principal modificación a la velocidad suele ser mirar la situación y añadir +2 por cada factor que afecta a quien se mueve en sigilo. Así que aquí, cada "reduce en 2" equivale a "ignora un factor". Por poner un ejemplo específico, digamos que quieres cruzar rápidamente varias zonas, algunas de las cuales están cubiertas de gravilla que suena cuando caminas por ella. Son dos factores, cada uno de los cuales suma +2 a la dificultad básica que decida el DJ. La Velocidad Inhumana ignora una. La Sobrenatural, ambas.

Y por eso salgo a correr, para acortar esa dichosa ventaja suya.

Capítulo once:
Las reglas del juego

Pasar a la acción

Los personajes de tus partidas van a hacer muchas cosas. Para la mayoría de esas cosas no hay necesidad real de reglas. Los personajes pueden ponerse en pie, andar, hablar y hacer cosas normales sin necesidad de tirar los dados. Pueden incluso usar habilidades como conducir para ir a trabajar, sin preocuparse por los resultados. Los dados solo aparecen cuando hay un desafío interesante con consecuencias significativas.

En la partida pueden aparecer varios tipos de acciones, pero todas funcionan básicamente del mismo modo: cuando tiras los dados, tu personaje tiene éxito si igualas o superas la dificultad; si no, falla. Si la cuestión es simple, no necesitas nada más, aunque a veces también necesitas saber lo bien que lo ha hecho un personaje. Obviamente, si una tirada supera por tres la dificultad tendrá mejor resultado que si solo es un nivel más alta.

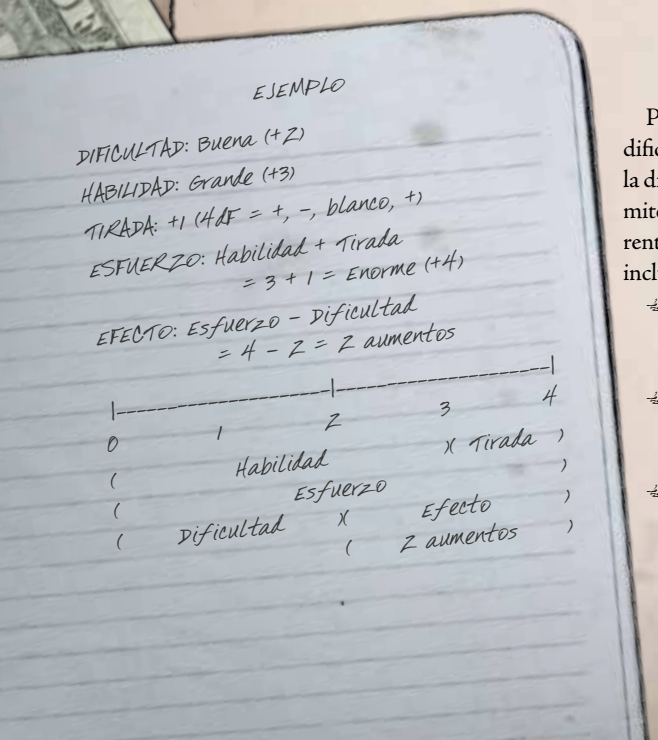
Por cierto, Harry, esta última frase es realmente importante porque me tomó un tiempo asimilarla. Tirar dados para los temas cotidianos es aburrido. ¿Crees que lo he resaltado lo suficiente? ¿Debería escribirlo con una fuente diferente o algo?

Hmmm, yo no diseño juegos...

Al resultado de la tirada se le llama el **esfuerzo.** Cada punto de esfuerzo que supera la dificultad es un **aumento.** Nos referimos al número de aumentos generado por una tirada como el **efecto.**

- Si el efecto es inferior a la dificultad del objetivo, fallas y no generas aumentos. No hay aumentos «negativos».
- Si el esfuerzo iguala la dificultad del objetivo, tienes éxito, pero no generas aumentos.
- Si el esfuerzo supera la dificultad del objetivo en uno, genera 1 aumento; si la supera por dos, genera 2 aumentos, y así sucesivamente.

En **The Dresden Files** las acciones que usan dados pertenecen a dos categorías principales: las acciones sin conflicto y las acciones de conflictos. Utilizas acciones sin conflicto cuando tu personaje está implicado en una situación que puede resolverse con facilidad o cuando el grupo no quiere llevar las cosas demasiado lejos (los obstáculos que hay en el camino de tu personaje no son complejos, hay pocos enfrentamientos de interés entre jugadores o no hay una oposición real a tu personaje excepto por lo bien que lleva a cabo la acción). Usas las acciones de conflicto cuando la situación de tu personaje no puede resolverse fácilmente o cuando el grupo quiera desarrollar un conflicto con más detalle. Suelen darse cuando los objetivos de tu personaje son diametralmente opuestos a los de otro.



Acciones sin conflicto

Los tipos básicos de acciones sin conflicto son:

Acciones simples: Tu personaje intenta hacer algo básico pero desafiante. Tiras contra una dificultad fija.

Enfrentamientos: Tus acciones se oponen a las de otro PJ o a las de un PNJ. Tiras contra el oponente y la tirada más alta gana.

Evaluaciones: Quieres revelar los aspectos de un objetivo. Tiras contra una dificultad fija o contra el oponente y la tirada más alta gana.

Declaraciones: Quieres crear aspectos para un PNJ o para otro PJ. Tiras contra una dificultad fija o contra el oponente y la tirada más alta gana.

Acciones simples

Se tira contra una dificultad establecida por el DJ y se usa para ver si tu personaje puede hacer algo y lo bien que puede hacerlo. El DJ describe la situación. Eliges la habilidad que usas y tiras contra una dificultad determinada por el DJ (ve a «Decidir el nivel de dificultad» para ver las pautas). Algunas de las acciones simples incluyen:

- Escalar el muro de las instalaciones de una secta.
- Documentarse sobre un hecho poco conocido de la historia de Chicago.
- Buscar huellas dactilares en la escena de un crimen.
- Disparar a un objetivo siempre que no sea un personaje, una criatura o cualquiera que pueda moverse con inteligencia.

Para tener éxito basta con igualar la dificultad de una acción simple; superar la dificultad y conseguir aumentos te permite afectar al resultado de maneras diferentes. Los usos básicos de un aumento incluyen:

- Reducir el tiempo requerido, ya sea en una escala relativa o según la tabla de tramos de tiempo (página 273).
- Aumentar la sutileza del resultado, haciendo que sea más difícil de detectar.
- Aumentar la calidad del resultado de la acción.

Normalmente la calidad de una acción simple importa cuando el resultado de dicha acción va a utilizarse más tarde como referencia. Si haces una tirada Enorme (+4) para que tu personaje esconda algo, la persona que vaya a buscarlo tiene que sacar Enorme (+4) o más a fin de encontrarlo.

Decidir el nivel de dificultad

La dificultad Normal representa una acción que le resultaría difícil a alguien que tuviera solo entrenamiento o solo talento. Las acciones Normales y Buenas entran en el ámbito de los profesionales, oficiales o de aquellos con mucho talento. Las acciones Enormes y Excelentes suelen entrar en el ámbito de veteranos, maestros y aquellos que combinan el talento natural con entrenamiento. Solo aquellos que sobrepasan las capacidades humanas tienen éxito relativo por encima de Excelente. Usa esto como una pauta para establecer dificultades y juzgar el significado relativo de los niveles de dificultad. Para más información, ve a «Establecer la dificultad» en «Dirigir el juego», página 269. Si tienes alguna pregunta sobre los poderes que deberías tener en cuenta, asegúrate de repasar la plantilla de personaje que has elegido en «Tipos y plantillas», página 65.

Enfrentamientos

Los **enfrentamientos** son muy parecidos a las acciones simples excepto por que la acción sufre la oposición directa de otra persona y se resuelve de una forma u otra con facilidad. En lugar de establecer una dificultad, cada parte tira la habilidad indicada y el resultado se decide como si la tirada más alta hubiera superado una dificultad equivalente a la tirada más baja. A esto se le llama **tirada opuesta.** Un empate implica que ambos tienen éxito, pero el resultado se queda en tablas o en el aire, siendo necesaria otra tirada para resolverlo. Algunos ejemplos de enfrentamiento incluyen:

- Un pulso.
- Una carrera.
- Un juego de azar.

Normalmente conseguir aumentos en un enfrentamiento no implica mayores beneficios adicionales aparte de la victoria, aunque el margen da una idea de lo ajustado o desigual que ha sido el enfrentamiento, lo que ayuda a describir cómo ha ocurrido.

Sin embargo, en algunas situaciones, cuando el resultado de un enfrentamiento influye en una tirada futura, el DJ puede ofrecerle una bonificación al ganador para la segunda tirada, o incluso situar un aspecto temporal que el jugador puede etiquetar (página 108) o invocar (página 96). En este caso podrías tomar el enfrentamiento como una acción de maniobra (página 182).

Enfrentamientos con consecuencias

A veces el DJ quiere que el resultado de un enfrentamiento tenga un impacto real que vaya más allá de ganar o perder, pero no quiere convertirlo en un conflicto, bien porque no le parece correcto romper el ritmo o la narración, bien porque el resultado es demasiado simple a pesar del impacto de la acción. Si este es el caso, puede que quiera considerar hacer que el perdedor adquiera una consecuencia (página 180) además de perder, dependiendo de por cuánto haya sido superado en el enfrentamiento: leve por una diferencia de 2 aumentos, moderada por una diferencia de 4 y grave por una pérdida de 6 aumentos o mayor (redondea hacia abajo en el caso de valores intermedios).

Si el grupo está de acuerdo, una diferencia de 8 o más aumentos puede conferir una consecuencia extrema, pero tiene que justificarse con las reglas habituales (página 181).

Enfrentamientos extendidos

A veces el DJ (o uno de los jugadores) quiere hacer algo que ocupe más que una simple tirada, pero no quiere entrar en los detalles del sistema de conflictos (ver más adelante, en la página 175). Es un buen momento para pensar en hacer un **enfrentamiento extendido:** una serie corta de tiradas que se suman para dar un resultado final.

Llevar a cabo este enfrentamiento puede aportar algo de dramatismo adicional, ya que no se resuelve en una sola tirada decisiva. Una carrera larga de unas cuantas horas (Atletismo), una persecución desesperada en coche de unos cuantos minutos (Conducir) o un juego de investigación del ratón y el gato durante varios días (Allanamiento e Investigar) pueden cumplir estos requisitos. No obstante, en un enfrentamiento extendido debería haber siempre un elemento de presión temporal. Siempre que hablamos del ganador de una maratón o de un ladrón de arte que escapa (o no) con el cuadro, se avecina un enfrentamiento extendido en alguna parte y tiene un ganador, con interesantes resultados procedentes de cada posible solución.

Hay dos formas de establecer tu límite de tiempo en un enfrentamiento extendido: **una competición** o **el ratón y el gato.**

Competición

Esta versión de enfrentamiento extendido también implica a varios competidores. Se establece una dificultad básica para todos, a menudo solo Mediocre (+0), y cada competidor tira la habilidad indicada contra este objetivo, llevando la cuenta del número de aumentos obtenidos (o perdidos, en caso de fallo). Si un competidor elige utilizar una habilidad menos apropiada, la dificultad debería aumentar mínimamente (uno o dos niveles).

La presión temporal procede de cuánto se tarda en llegar a la **línea de meta** (el número de aumentos, normalmente entre 6 y 15, establecido por el DJ o por el grupo). Para imaginar dónde debería estar la línea de meta, echa un vistazo a cuántas tiradas necesitaría alguien con una habilidad Grande tirando sobre la media (+0 en el dado) para superarlo. Grande contra Mediocre son 3 aumentos, por lo que si quieres ganar una carrera que se resolverá en tres tiradas o así, la línea de meta debería estar a 9 aumentos. Alguien puede hacer tiradas fenomenales y salvar la diferencia o tener mala suerte y tener que emplear unas cuantas tiradas más, pero el sentimiento del paso del tiempo debería estar presente durante toda la carrera.

El primer personaje cuyo número total de aumentos iguale o supere la línea de meta es el ganador. Lo llamamos competición porque puede estar implicada mucha gente y hay una forma de medir los resultados; al final puedes comprobar las cuentas de todos una vez determinado el ganador para ver quién es el segundo, el tercero y así sucesivamente. A veces una competición puede tratar sobre quién es el último, ya que es quien se retrasa mientras el monstruo se acerca.

Como estás sumando los aumentos de muchas tiradas sucesivas, una competición no puede combinarse con un enfrentamiento con consecuencias (ver a la izquierda) a menos que la línea de meta esté cerca (a un número bajo de aumentos). Si se combinan, la diferencia entre los totales del ganador y los perdedores indicarían las consecuencias infligidas. Dicho esto, no sería raro ver diferencias de 6 o más aumentos después de tirar varias veces (podrías terminar con una consecuencia aparentemente excesiva para una acción que no merecía un conflicto completo). Teniendo esto en cuenta, si te gusta la idea de este tipo de resultados, adelante con ello.

Ejemplo: *Evan Montrose y el adepto al que persigue huyen de un enemigo mutuo: un demonio que el adepto ha invocado y que se ha escapado de su control. El DJ le dice a Rob, el jugador de Evan, que el demonio va a atrapar a uno de ellos…, depende de quién vaya en segundo lugar. Es una competición con una dificultad base de Mediocre (+0), y dice que la primera persona que consiga 6 aumentos gana. El perdedor tendrá que vérselas con el demonio.*

En el primer turno, la tirada de Atletismo de Evan es Buena, lo que le da 2 aumentos, ¡pero el adepto tira muy bien y logra una Enorme! El DJ describe al adepto como alguien muy motivado por el miedo que escapa a gran velocidad.

En el segundo turno, Evan consigue otra tirada Buena, lo que le da un total de 4 aumentos. Afortunadamente para él, el adepto tira de forma horrible y saca Mediocre, por lo que no hace más progresos en este turno.

Rob decide invocar el aspecto de Evan «Esto es demasiado para mí», diciendo que está bastante acostumbrado a este tipo de situaciones de pánico, lo que le da los 2 aumentos que necesita para conseguir seis. Huye, y el adepto…, bueno, el DJ mira a Rob y hace ruidos como si estuviera masticando. Puaj.

El ratón y el gato

A diferencia de la carrera, esta versión de enfrentamiento extendido va mejor para dos competidores (o dos grupos distintos). Un grupo representa al ratón (o cabecilla) y el otro al gato (o perseguidor), y los resultados de cada tirada opuesta se suman al total.

Se limita el número de tiradas opuestas que van a hacerse antes de determinar el ganador (normalmente de tres a cinco tiradas opuestas). Los aumentos que obtiene el cabecilla se suman al total, y los del perseguidor se restan.

Una vez alcanzado el límite de tiradas opuestas, se examina el total. Si es 0, el enfrentamiento termina en empate, lo que indica una resolución poco satisfactoria para ambas partes. Si el total es positivo, gana el ratón; si es negativo, gana el gato. En un caso en el que el ratón sea un ladrón de arte que tira Allanamiento y Engañar y el gato, un detective que tire Investigar y Empatía, la victoria del ratón sugiere que el ladrón ha huido con el cuadro, la del gato sugiere que el detective ha atrapado al ladrón, mientras que un empate sugiere que el detective ha previsto el robo pero el ladrón escapó.

Este método de enfrentamiento extendido puede combinarse con un enfrentamiento con consecuencias (ver la página anterior) mientras no haya que hacer muchas tiradas. En estos casos, la puntuación del ganador indica la gravedad de la consecuencia. En algunos casos, puede que los competidores quieran establecer reglas de enfrentamiento determinadas, como «no puedes tirar dos veces seguidas la misma habilidad» o, si los competidores son grupos en lugar de individuos, «cada miembro del grupo debe hacer una tirada».

Ejemplo: *Harry Dresden se ve envuelto en una persecución de coches a toda velocidad con un vampiro de la Corte Roja por el centro de Chicago. El DJ decide que es la típica situación del ratón y el gato. Establece el número de tiradas necesarias en tres.*

En el primer turno, el vampiro saca Enorme y, por desgracia, Harry solo consigue Grande. El vampiro consigue 1 aumento, por lo que se pone a la cabeza. Ambos van chocando contra otros coches, creando el caos por donde pasan, acelerando en mitad de un coro de pitidos.

En el segundo turno, ¡Harry consigue un resultado Fantástico! El vampiro saca de nuevo Enorme, lo que le da 2 aumentos a Harry. Esto deja el total de la carrera en –1 (2 aumentos para el gato, 1 para el ratón), lo que implica que Harry va ganando terreno. El DJ describe cómo el vampiro pierde velocidad en un cruce, lo que le da a Harry la oportunidad de acercarse.

En el turno final Harry no hace una tirada tan buena. El resultado es Bueno y anda corto de puntos de destino, por lo que decide no invocar ningún aspecto. El vampiro lo hace mejor y consigue un resultado Grande, lo que le proporciona 1 aumento y deja el marcador general otra vez a cero.

La persecución termina con un empate y el DJ decide que terminan rodeados de un tráfico tan denso que no hay forma de evitar un accidente… Ambos terminan chocando con otros coches y el vampiro se ve obligado a seguir a pie. Ahora que está acorralado comienza a buscar una presa, y están en una calle llena de gente. Harry agarra su varita y se prepara para luchar con la criatura mientras sale del coche.

Evaluaciones

Las evaluaciones son un tipo especial de acción simple que se usa para determinar los aspectos de un objetivo. Este objetivo puede ser otro personaje (PJ o PNJ), una escena, un lugar concreto o un objeto (básicamente cualquier cosa que pueda tener un aspecto). La mayoría de las veces se usa la evaluación para conseguir ventajas que puedas explotar después, como usar Allanamiento para buscar las debilidades de un establecimiento antes de irrumpir en él o Empatía a fin de crear una táctica para causar una buena impresión a un dignatario en una fiesta de la Corte Roja. Las descripciones de las habilidades mencionan cuáles de ellas son más indicadas a la hora de realizar evaluaciones, pero a un jugador creativo probablemente se le ocurran algunas más («Oh, tengo Armas. ¿Puedo evaluar su estilo de esgrima para ver sus debilidades?»).

Cuando haces una evaluación estableces el tipo de información que quieres evaluar y el DJ fija una dificultad. Si el objetivo es un personaje, puede decidir que la dificultad sea igual a la habilidad del personaje, como usar la Presencia del dignatario como la dificultad para la tirada de Empatía que mencionábamos antes. Si el objetivo es un lugar, el DJ asigna la dificultad que crea apropiada (página 269), siendo Normal la dificultad por defecto. Si el objetivo conoce el intento de evaluación, el DJ puede considerarlo incluso como un enfrentamiento y hacer que el objetivo tire su habilidad contra el jugador que hace la evaluación.

Cuando logras hacer una evaluación, el DJ te revela un aspecto del objetivo, lo que permite que tu personaje interaccione con él de acuerdo a las reglas de «Relacionarse con aspectos ajenos», página 101.

Adivinar aspectos

A veces puedes intentar adivinar los aspectos de un personaje por la forma en que el DJ lo interpreta o por otros factores. Podrías adivinar que un guardaespaldas de la mafia tiene un «Temperamento irascible», por ejemplo, ya que el DJ lo interpreta de forma impulsiva.

Si estás en lo cierto, el DJ puede saltarse la tirada de evaluación, lo que quiere decir que estás prestando atención y que has dado en el clavo, y eso siempre es algo bueno. No te preocupes por ser muy exacto al expresarlo; decir que «Se enfada rápido» es bastante aproximado, por lo que debería funcionar.

No estoy seguro de que el Escarabajo Azul pueda soportar una persecución a gran velocidad.

Puede que Murph te preste su coche.

¡JA! Qué cachondo.

Por supuesto, a veces puedes preferir guardarte tu acción y gastar un punto de destino para intentar adivinar el aspecto de un personaje, y esto también está bien. Mira «Aspectos» en la página 107 para ver más detalles sobre adivinar aspectos.

Declaraciones

Las declaraciones son un tipo especial de evaluación. Lo que diferencia a una declaración de las otras evaluaciones es que mientras que una evaluación te permite descubrir aspectos que ya estaban ahí en el objetivo, las declaraciones te permiten crear nuevos aspectos que el objetivo no tenía antes y obtener ventaja de ellos. Las declaraciones permiten que los jugadores tengan poder narrativo porque pueden introducir hechos nuevos en la partida y después influir en ellos, definiendo cosas sobre la ambientación y los personajes que el DJ no había planeado.

A primera vista puede parecer un poco extraño. Sin embargo, cuando se hacen evaluaciones es bastante común que los jugadores sugieran algo que el DJ no había planeado o que no había desarrollado. Si estás usando Allanamiento para acechar la casa de alguien, puede que esa casa no tenga aspectos de escena. Así que cuando preguntas: «Oye, ¿hay algún tipo de rejilla de ventilación hacia el exterior que pueda abrir para que no me detecten?» puede que no tenga una respuesta inmediata. Las declaraciones son una manera de que el DJ obtenga esa respuesta, haciendo que seas tú quien se la dé.

Para hacer una declaración establece el aspecto que desees crear o del que quieras obtener ventaja. El DJ fija una dificultad apropiada y tú tiras la habilidad. Si tienes éxito, el hecho es verdadero y al objetivo se le asigna inmediatamente un aspecto, de modo que puedas usarlo como si hubieras logrado una tirada de evaluación. Al igual que las evaluaciones, el aspecto que crea una declaración puede etiquetarse (página 101) en la misma escena.

Fallar la tirada, quiere decir que el hecho no es verdadero. Puede implicar que la rejilla de ventilación no está ahí, pero también puede querer decir que tu personaje está equivocado y cree que la declaración es verdad cuando no lo es.

Puede ser divertido jugar un poco con los resultados de las declaraciones fallidas, especialmente cuando se crea una situación humorística o irónica. Quizá eso que parece una rejilla de ventilación es en realidad una salida de aire acondicionado montada en la pared… ¡que caerá haciendo mucho ruido en cuanto la desatornilles!

O imagina que usas Saber para declarar que la secta de magos de la que necesitáis ayuda aprecia las demostraciones de fuerza como parte de sus costumbres. Fallas la tirada de declaración y dices: «Sí, no nos tomarán en serio hasta que lleguemos hasta su líder y le partamos la cara. Sectas, ya sabéis cómo son». Por supuesto, esa escena tiene potencial para ser muy entretenida cuando tu grupo se encuentre con este aquelarre más tarde.

El DJ tiene la última palabra sobre el efecto que produce una declaración fallida, pero te animamos a que propongas fallos que creas que son interesantes.

Las declaraciones y el «canon»

En el Dresdenverso se «establecen» muchos detalles de las criaturas sobrenaturales: sus debilidades, sus hábitos, sus tácticas y cosas así. Hay algunas situaciones en las que no es adecuado hacer una declaración ya que el DJ tiene la información establecida y «tallada en piedra». En estos casos tendrás que acogerte a las evaluaciones. Aun así, es una buena idea que el DJ sea todo lo flexible que pueda cuando los personajes quieran hacer declaraciones. Les da la sensación de estar contribuyendo a la partida y ofrece muchas opciones de usar las habilidades de conocimiento que de otra forma se dejarían de lado.

¿Aspecto o detalle?

Técnicamente las evaluaciones y las declaraciones pueden utilizarse para averiguar tanto detalles como aspectos útiles. No toda la información que quieras descubrir tiene que ser un aspecto. Como norma general, si el detalle indica un beneficio directo en la siguiente tirada de una habilidad, debería expresarse como un aspecto. Por otra parte, si la información es importante pero el beneficio no es tan directo, debe anotarse como un detalle.

Conflictos

Cuando dos o más personajes se enfrentan de un modo que no puede resolverse de forma limpia y sencilla tiene lugar un **conflicto.** Dicho conflicto está formado por un número de **asaltos** en los que cada grupo actúa por turnos para alcanzar su objetivo. Todos los afectados por este intento pueden responder con una tirada, como si se defendieran de un ataque. Cada grupo acumula éxitos graduales, que afectan a los oponentes de forma momentánea (lo que se acumula en forma de **estrés**) o duradera (se acumula en forma de **consecuencias**). Finalmente, uno de los grupos acumulará suficiente estrés o sufrirá bastantes consecuencias para ser **derrotado;** por otro lado, los oponentes pueden ofrecer una **rendición** de forma preventiva para mitigar sus pérdidas.

Social, mental y físico

Ten en cuenta que, aunque la mayoría del texto que viene a continuación usa como ejemplo los conflictos físicos (porque, francamente, es más fácil explicarlo de esta manera), el sistema funciona para muchos tipos de conflictos sociales y mentales, como largas negociaciones, resistencia contra condicionamiento mental e interrogatorios. Las pautas adicionales para usar el sistema en conflictos no físicos vienen en la página 189, y encontrarás más ideas sobre este tema por el camino.

Los conflictos son las acciones más complejas de la partida, y toda una escena puede girar en torno a un conflicto. Los ejemplos de conflicto incluyen:

- Cualquier tipo de escena de lucha.
- Un debate político.
- Un duelo de miradas largo y tenso.
- Tratar de convencer a un portero de discoteca para que te deje pasar mientras intenta meterte miedo.

Los conflictos son complejos, y se merecen una sección entera para ver con detalle cómo debes manejarlos.

Cómo resolver conflictos

Una vez se produzca un conflicto, sigue estos pasos:

- Define la escena
- Establece los grupos en conflicto.
- Establece la iniciativa.
- Comienza el asalto:
  - Los personajes actúan
  - Determina el resultado.
  - Repite el paso 4, creando un nuevo asalto.

Paso 1: define la escena

En primer lugar, el DJ necesita establecer los detalles básicos de la escena. ¿Cuándo y dónde tiene lugar el conflicto? ¿Cuáles son las cualidades concretas de ese «cuadrilátero»? ¿Cuáles son los elementos principales que podrían influir en el cuadrilátero? No necesitas una cantidad enorme de detalles, solo lo justo para que todo el mundo tenga la misma idea de cuál es la situación general al comenzar el conflicto.

Las principales herramientas para definir la escena son las **zonas** y los **aspectos de escena.** Una zona es una región abstracta de espacio en la que tiene lugar el conflicto. Se define de forma genérica como un área en la que dos personajes están lo bastante cerca para interactuar directamente (lo cual es una forma bonita de decir «podemos hablar o darnos de puñetazos en la cara»). Colocarse en una zona u otra afecta a factores como si los personajes pueden o no usar armas a distancia para atacarse. Como norma general, los personajes que están en la misma zona pueden tocarse, los personajes que están a una zona de distancia pueden lanzarse cosas, y los personajes que están a dos zonas de distancia pueden dispararse (algunas pistolas pueden disparar a tres o más zonas de distancia).

En general, un conflicto no debería tener más que unas cuantas zonas, aunque aquellos que busquen una mayor experiencia táctica puede que quieran aumentar el número. Teniendo en cuenta que las armas funcionan fácilmente a dos zonas de distancia, un número apropiado sería de dos a cuatro zonas. No te sientas presionado a incluir más zonas que las que el área puede albergar: si un espacio es pequeño, es correcto decir que todo el mundo está en la misma zona.

No ignores zonas, aunque solo sean un mapa garabateado en una servilleta. Incluso un pequeño mapa ayuda a hacer que el conflicto sea más interesante.

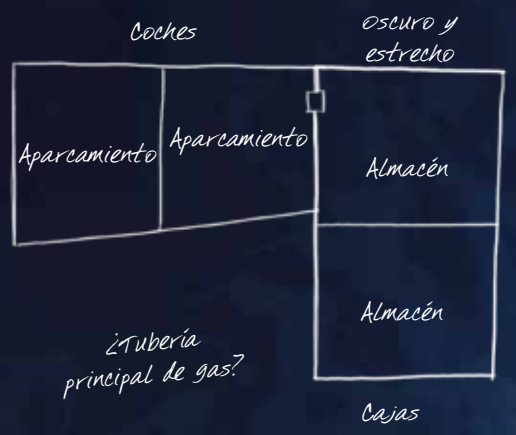
Ejemplo: *El DJ sabe que va a tener lugar un conflicto en un almacén industrial. Decide que es lo suficientemente grande como para tener dos zonas, y el aparcamiento exterior abarca dos zonas más. Por lo que un personaje que esté en el lado más alejado del aparcamiento está a tres zonas de distancia de un personaje que esté en el lado más alejado del almacén.*

El DJ también necesita establecer aspectos para la escena. Básicamente cualquier cosa que pueda aportar ventajas o desventajas al conflicto. Cualquiera que esté en la escena puede invocar estos aspectos. Normalmente no pueden etiquetarse a menos que un personaje los descubra mediante una evaluación o colocando un aspecto en la escena antes de que comience el conflicto (como en una emboscada, por ejemplo, ver página 130).

Por otro lado, puede que algunos DJ quieran animar a sus jugadores a relacionarse con los aspectos de escena dejándoles la etiqueta «abierta» a aquellos que sean lo suficientemente rápidos como para incorporarlos.

Ejemplo: *El DJ piensa qué debería usar como ventaja o desventaja del conflicto, y decide que el almacén necesita los aspectos de escena «Oscuro» y «Estrecho», así como el de «Cajas», que pueden utilizarse para esconderse o para arrojarlas contra alguien. El aparcamiento está muy vacío, pero podría tener algunos «Coches», que pueden usarse de forma creativa. Y como guinda, decide que hay una «Tubería principal de gas» en las cercanías (aunque puede que decida mantenerlo en secreto por si algún jugador avispado hace una evaluación).*

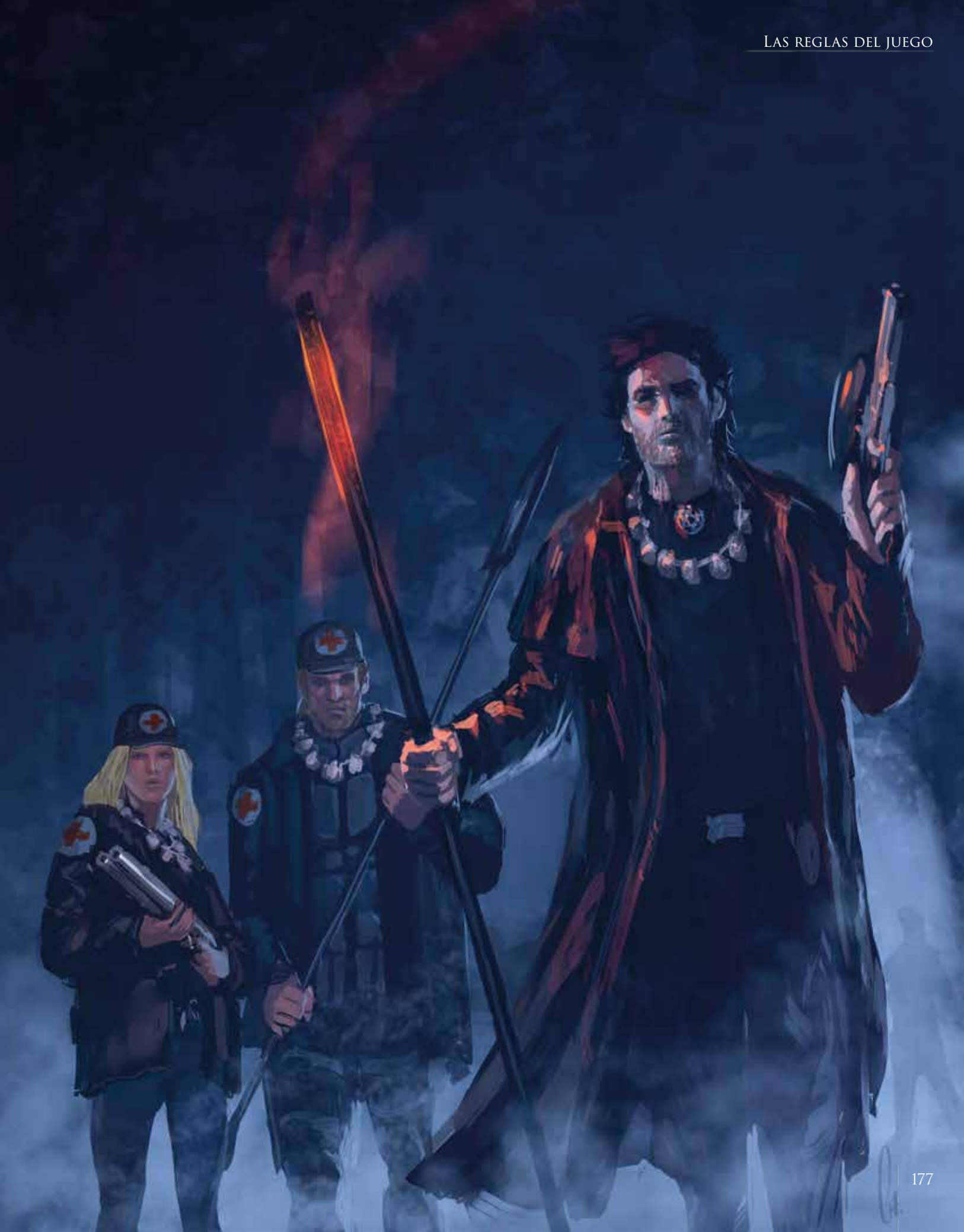
Normalmente, cuantos más aspectos haya, mas vida tendrá el entorno. Por ello, los DJ deben ser muy liberales a la hora de colocar aspectos de escena, porque les da a los jugadores una forma palpable de relacionarse con el entorno y de incorporar estos detalles a las descripciones de su acción. Cinco aspectos de escena, un par arriba o abajo, suele ser un buen número.



Paso 2: define los grupos

Es importante tener una idea clara de quién va a encargarse de quién en un conflicto, aunque se trate de un todos contra todos. Normalmente los grupos se dividen en el de los PJ contra los oponentes PNJ (manejados por el DJ), pero no siempre es el caso. Puede que dos personajes tengan objetivos distintos en el conflicto, e incluso radicalmente diferentes, y puede que algún PNJ esté aliado con los PJ.

Asegúrate de que todo el mundo está de acuerdo con los objetivos de cada «bando», quién está en cada lado



y dónde se sitúa cada uno en la escena (quién ocupa cada zona) cuando todo empiece. Una vez hecho, necesitas concretar cómo van a «repartirse» estos grupos para enfrentarse: ¿uno de los personajes va a ser acosado por los secuaces del enemigo o los oponentes se repartirán equitativamente entre los PJ?

Esto suele determinarse por sí solo, pero puede ser un paso importante en las escenas más complejas, como aquellas que involucran a tres o más grupos con objetivos diferentes.

> ***Ejemplo:*** *El DJ sabe que los PJ van a desmantelar una red de contrabando que transporta objetos místicos robados (textos arcanos y extraños objetos rituales) fuera de la ciudad. Decide que aparezcan cuando los están embarcando. Aparecen en la escena cuatro enemigos: un jefe de la mafia que ya había aparecido en la sesión, su guardaespaldas y dos matones armados que llevan a cabo el trabajo duro.*
>
> *Hay tres PJ, por lo que el DJ decide que los oponentes se separarán en tres grupos. El jefe y el guardaespaldas se encargarán de uno de los PJ, mientras que los matones se ocuparán de los restantes.*

Paso 3: establece la iniciativa

El siguiente paso es decidir el orden en el que van a actuar los PJ. Nos referimos a este orden como iniciativa (como «X tiene la **iniciativa** para hacer Y»). La mayoría de las veces la gente dice simplemente «iniciativa». Atención es la habilidad que se usa para determinar la iniciativa en combate. Siempre que comienza un conflicto, el personaje con la Atención más alta tiene el primer turno, seguido por el que tiene el segundo valor más alto, etcétera. Cada personaje obtiene un turno por asalto. Algunos poderes y proezas pueden modificar el orden de la iniciativa. En cualquier caso, se usa el mismo orden de un asalto al siguiente.

Empatía puede determinar la iniciativa en un conflicto social, mientras que Disciplina funcionará en un conflicto mental.

En caso de empate, utiliza otras habilidades relevantes para resolverlo. En conflictos físicos el empate probablemente pueda resolverse con Atletismo.

Puedes optar por retrasar tu acción hasta un momento posterior del asalto, lo que te permite interrumpir la acción de alguien en otro momento del orden de iniciativa. Si esto ocurre, tu iniciativa se queda en ese punto para el resto del conflicto, a menos que la retrases otra vez.

> ***Ejemplo:*** *Harry, Murphy y Ratón son atacados por necrófagos en un aparcamiento. Ratón tiene la iniciativa más alta, pero quiere retrasar su acción hasta ver qué hacen los necrófagos. En su turno, dos de los necrófagos intentan lanzarles un coche a Harry y Murphy, y Ratón los interrumpe atacándolos antes de que puedan hacer nada. Durante el resto del conflicto, Ratón actuará justo antes que los necrófagos.*

Opciones para la iniciativa

Algunos grupos pueden tener la sensación de que basar la iniciativa en las habilidades es algo demasiado técnico y rígido, y prefieren una mayor variación de turnos en los conflictos.

Esto también está bien; si quieres, puedes basarte en el contexto: simplemente deja que la persona que inicia el conflicto vaya en primer lugar, y después establece los turnos en sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa. En el siguiente asalto, deja que la siguiente persona vaya primero, de manera que el «foco» vaya pasando de unos a otros durante el conflicto.

No obstante, ten en cuenta que el DJ puede necesitar ajustar otras reglas para hacer que habilidades como Atención y capacidades como la Velocidad sean importantes, ya que gran parte de su función en el juego es la de mantener la iniciativa. Si tu grupo quiere hacer el cambio, asegúrate de que no afecte de forma negativa a los jugadores que las tienen en su hoja de personaje.

Paso 4: ¡actúa!

Describe la acción básica del conflicto que realiza tu personaje en ese asalto cuando llega su turno. Las acciones básicas son:

Ataque: Tiras contra un oponente para intentar infligirle estrés o consecuencias de forma directa (página 179).

Maniobra: Tiras contra un oponente o contra una dificultad establecida para intentar colocar un aspecto en el oponente o en la escena (página 182).

Bloqueo: Tiras para establecer una defensa preventiva contra una acción futura específica; cualquiera que realice esta acción tendrá que tirar contra el bloqueo para tener éxito (página 184).

Carrera: Tiras para cambiar de zona; una tirada alta te permite un grado mayor de movimiento (página 186). Cada personaje tiene una acción básica por turno, pero en ciertas circunstancias tu personaje puede realizar una **acción secundaria** y/o una **acción gratuita** además de la ya mencionada acción básica (ver página 188 para más detalles). Por supuesto, el personaje puede elegir agacharse y cubrirse en lugar de hacer otra acción.

Defensa completa: Siempre puedes elegir no hacer nada durante el asalto; se supone que tu personaje está concentrándose en la defensa. Por eso, tiras a +2 cualquier acción para defenderte de ataques o maniobras.

Ataques

Un **ataque** es un asalto directo que provoca daño a un oponente de forma momentánea o duradera en forma de estrés o consecuencias. Un ataque siempre se resuelve como un enfrentamiento entre el personaje (el atacante) y el oponente (el defensor). No hay límite en el número de veces que se puede tirar para defenderse contra los ataques en un asalto, ni siquiera contra múltiples atacantes.

La habilidad que se usa para atacar depende de los planes del atacante y de sus métodos preferidos; Puños, Armas de Fuego y Armas suelen ser las más usadas en los enfrentamientos físicos. La habilidad que se usa para atacar determina también qué habilidades se permiten para defenderse del ataque. Atletismo es la habilidad general de defensa para los conflictos físicos, pero se puede usar Puños para defenderse de otros ataques de Puños,

Entonces ¿todas las criaturas que se meten conmigo tienen una Atención superior a la humana?

O que eres lento.

Cállate, Bob.

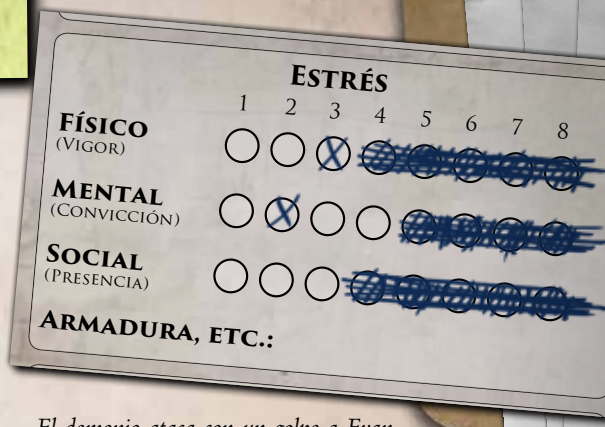
¿Por qué no dejar que la gente haga tiradas de Atención para su iniciativa?

Es una buena idea en el papel, pero en la práctica termina siendo tedioso. Por eso lo he dejado fuera.

Si hablamos del mundo real, yo intento maniobrar (y moverme y bloquear) más de lo que intento atacar. Atacar solo sirve si tienes una posibilidad sólida de hacer caer al enemigo. Aunque a veces debes atacar; hay cosas ahí fuera que de otra forma no entenderían lo peligroso que eres.

¿Qué pasa si un ataque impacta pero no inflige estrés? Parece como si tuviera que pasar algo cuando un golpe impacta aunque no haga daño.

Podrías tratarlo como una maniobra y colocar un aspecto temporal en el defensor. Mírate, poniéndote tiquismiquis con las reglas. ¡Me siento orgulloso!



y se pueden usar Armas para defenderse de ataques de Armas y Puños. Las descripciones de habilidades que vienen a partir de la página 180 indican qué habilidades se pueden usar para la defensa y de qué habilidades pueden defenderse.

Si el atacante logra la tirada, los aumentos se traducen en los valores de estrés que puede infligir al defensor (mira «Resolver ataques» más adelante). Si el defensor gana, el ataque falla. Si el atacante y el defensor empatan, el atacante «hace blanco» en el defensor, pero sin arma (página 180) ni otra bonificación el margen de cero supone que no se inflige estrés.

Ataques sociales: No todos los ataques tienen que ser violentos. Una discusión particularmente persuasiva, una mentira o una distracción pueden considerarse ataques si afectan al oponente. Los ataques sociales están indicados para situaciones en las que la acción contribuye de forma directa a derrotar al oponente en el conflicto. En los ataques sociales suele usarse Engañar, Intimidar o Carisma contra la Empatía o la Disciplina del oponente. Ve a «Conflictos sociales» y «Conflictos mentales» en la página 191 para ver más detalles.

Resolver ataques

Cuando un ataque tiene éxito, inflige estrés en el objetivo. El estrés es una representación abstracta de las dificultades que amenazan con derrotar a alguien en un conflicto. En un combate físico, el estrés puede representar pequeños cortes, heridas, fatiga y cosas por el estilo. En un conflicto social o mental, puede representar la pérdida de la fuerza de voluntad, la compostura o el control emocional. Estrés es cuando Harry insulta a un Denario y puede ver la cólera en sus ojos. Por supuesto, también es estrés cuando el Denario le revienta las napias por haberlo cabreado. El estrés no dura demasiado (los efectos permanentes se representan mediante consecuencias, de las que nos ocuparemos en breve), normalmente desaparece al cambiar de escena o siempre que el personaje tenga un momento para recuperar la compostura.

La mejor forma de ver el estrés es como un aviso. Ese gancho de izquierda no ha dejado a tu personaje fuera de combate, pero sus rodillas todavía temblarán durante un rato. Tu personaje puede haber parado ese golpe de espada, pero está perdiendo ímpetu y está cansándose. Puede que esa bala no haya alcanzado a tu personaje, pero lo ha puesto nervioso y llegará un momento en el que no será lo bastante rápido para cubrirse. Esta visión puede ayudarte a representar el estrés dependiendo de cada tipo de dolor.

Un personaje puede asumir por defecto tres tipos de estrés, según el tipo de ataque que se use contra él. El medidor de estrés físico se usa para las heridas y la fatiga. El medidor de estrés mental representa los traumas psicológicos y emocionales. El medidor de estrés social representa la pérdida gradual de compostura ante la presión social.

Cuando tu personaje recibe estrés marca una casilla (y solo una casilla) del medidor de estrés correspondiente. Por ejemplo, si tu personaje recibe un golpe de dos puntos, debes marcar la segunda casilla (y solo la segunda casilla) desde la izquierda del medidor de estrés físico. Si tu personaje recibe un golpe y esa casilla ya está marcada, deberás «desplazarte» a la siguiente casilla vacía de la derecha y marcarla. Si no hay casillas vacías a la derecha (en otras palabras, el golpe se «desplazaría» al final del medidor de estrés), el personaje es **derrotado** (página 180) o necesita adquirir **consecuencias** para absorber el golpe (página 180).

Cada medidor de estrés tiene dos casillas por defecto, pero algunas habilidades pueden aumentarlas: Vigor puede aumentar el medidor de estrés físico, Convicción puede aumentar el de estrés mental y Presencia puede aumentar el estrés social. Mira las descripciones de las habilidades en las páginas 131, 121 y 127 respectivamente para ver más detalles.

Ejemplo: *Evan Montrose está enfrentándose a un demonio liberado accidentalmente por un descuido de un adepto. El demonio ataca con un golpe a Evan y saca un resultado Fantástico (+6) en su habilidad de Puños. Evan no tiene la oportunidad de levantar un escudo, por lo que intenta esquivar tirando su Atletismo Bueno (+2) y logrando un resultado Grande (+3). Esto implica que el demonio le inflige a Evan 3 puntos de estrés físico. Evan marca la tercera casilla en su medidor de estrés.*

Más tarde, durante el combate, el demonio le golpea de nuevo haciéndole tres puntos de estrés, pero como esa casilla ya está llena, el daño se «desplaza» a la siguiente casilla disponible. Por desgracia, Evan solo tiene tres casillas de estrés en su medidor, lo que quiere decir que tiene que coger una consecuencia para absorber ese golpe o será derrotado.

Armas y armaduras

Un **arma** puede infligir estrés adicional en un objetivo si tienes éxito en un ataque y, de la misma forma, una armadura puede reducirlo. Las armas y las armaduras tienen una puntuación numérica, que suele ir de 1 a 4. Cualquier ataque que tenga éxito añade el valor del arma al estrés provocado, pero hay que restar cualquier valor relevante de la armadura. Ten en cuenta que se siguen aplicando las reglas cuando se produce un empate en una tirada de ataque: si tienes una puntuación de arma, puedes añadirla a los 0 aumentos, y eso será el total de estrés que infliges.

La puntuación de un arma se basa principalmente en la gravedad que causa en determinadas circunstancias y en el grado en que contribuye a la muerte de un personaje. Decidir el nivel de peligrosidad es algo subjetivo, pero esta guía para escalar el tamaño o el poder del arma no está mal. Es algo así:

De hecho, la verdad que hay en eso no dista mucho de lo que ocurre en el juego.

¡Bah! ¡Vuelves a decir "casillas" cuando son puñeteros círculos!

El estrés que me provocas me saca de mis casillas.

Armas pequeñas de bolsillo, cuchillos, pistolas de bolsillo.	Arma: 1
Espadas, bates de béisbol, porras, la mayoría de las pistolas.	Arma: 2
Armas a dos manos, pistolas enormes (Desert Eagle y similares), rifles y escopetas, la mayoría de armas de fuego automáticas.	Arma: 3
Armamento del campo de batalla, explosivos.	Arma: 4+

La **armadura** funciona básicamente de la misma manera que las armas: la puntuación se basa en lo que se supone que hacen para proteger a su portador. No caigas en la tentación de atascar la partida creando miles de ejemplos de tipos de armaduras; la mejor aproximación es ajustar la puntuación de armas. Por ejemplo, Armadura: 2 te protege completamente contra la mayoría de pistolas, así que probablemente sea un chaleco de Kevlar reforzado o algo parecido. Dicho esto, las armaduras suelen estar menos disponibles que las armas. Muchos chalecos a prueba de balas tienen solo Armadura: 1 (el disparo de una pistola pesada aún podría romperte una costilla). Armadura: 4 no es algo que puedas encontrar fácilmente, excepto quizá de forma mágica o sobrenatural.

¿Se acumulan las puntuaciones de armas? ¿Y las de armadura?

No (a menos que un poder diga lo contrario). Puedes coger la puntuación más alta. De todas formas, ninguna armadura te protege contra todos los daños, por lo que hay muchas formas de conseguir una mayor cobertura sin tener una puntuación alta en armadura.

Ser derrotado

Si el daño supera el medidor de estrés del personaje u ocupa todas las casillas «desplazando» el estrés hacia el lado derecho, el personaje es **derrotado,** lo que quiere decir que ha perdido definitivamente el conflicto. Su destino está en manos de su oponente, quien puede decidir su forma de perder. El resultado debe mantenerse dentro de lo razonable (poca gente muere a causa de la vergüenza, por lo que es poco probable que alguien muera como resultado de un duelo, pero avergonzarlo y hacer que huya en desgracia entra dentro de lo razonable).

Por lo general, ser derrotado se refiere solo al ámbito del ataque en cuestión. Por ejemplo, ser derrotado socialmente implica que un personaje ha perdido los nervios y está confundido, pero todavía puede golpear a alguien o salir corriendo. Ser derrotado físicamente puede implicar que el personaje está incapacitado, pero todavía puede relacionarse socialmente (aunque estar inconsciente o muerto dificulta un poco las cosas).

Como un personaje tiene un máximo de cuatro casillas de estrés, es bastante obvio suponer que derrotar a alguien no es demasiado difícil. Aunque hay un par de formas de reducir el dolor: las consecuencias y la rendición.

Consecuencias

El estrés es algo transitorio, pero a veces los efectos de los conflictos le duran más tiempo al personaje (como las heridas graves, vergüenza, fobias y cosas por el estilo). A todos estos efectos se les llama **consecuencias** y son un tipo especial de aspecto.

Cada vez que el personaje reciba estrés, puede optar por coger una consecuencia para reducir la suma que le ha provocado el ataque. La naturaleza exacta de la consecuencia depende del conflicto; una herida puede estar bien si se trata de un combate físico, pero un estado emocional es más adecuado para uno social. Sea cual sea la consecuencia, se apunta bajo el medidor de estrés.

Normalmente el jugador que coge la consecuencia es quien la describe, siempre que sea compatible con la naturaleza del ataque que ha infligido el daño. El DJ vigila si la consecuencia es apropiada, y puede haber algo de tira y afloja antes de establecer una. El DJ es la autoridad final a la hora de decidir si la consecuencia que sugiere un jugador es razonable según las circunstancias y la gravedad.

La gravedad de las consecuencias tiene cuatro niveles, cada uno de los cuales cancela una gran cantidad de estrés procedente de un ataque. No pueden adquirirse consecuencias para cancelar el estrés que ya está registrado en el medidor. Después de justificar tu recuperación, las consecuencias tardan un tiempo variable en desaparecer (ver página 193 para más detalles acerca de esto).

- Las consecuencias **leves** cancelan **2 puntos de estrés.** Desaparecen una escena después de que el personaje empiece a recuperarse. Piensa en cosas que te harían decir «camina a ver si se te pasa» o «venga, que no es para tanto». (Ejemplos: «Mano magullada», «Ojo morado», «Jadeante», «Aturdido», «Distraído»).
- Las consecuencias **moderadas** cancelan **4 puntos de estrés.** Desaparecen al final de la siguiente partida, cuando comienza la recuperación. Piensa en cosas que te harían decir «tío, deberías tener cuidado con eso» o «descansa un poco». (Ejemplos: «Corte en el vientre», «Quemadura de primer grado»,

Imponer resultados

Aunque el jugador que derrota a su oponente decide cómo su víctima pierde, no quiere decir que tenga autoridad para imponer detalles que están fuera del alcance del personaje. El perdedor aún controla a su personaje y puede modificar cualquier cosa que declare el vencedor para asegurarse de que se guardan las formas.

Para proporcionar un ejemplo mejor, si alguien gana un duelo de ingenio puede decir: «Te avergüenzas a ti mismo y caes en desgracia», pero no puede añadir detalles como: «Y sales corriendo mientras agitas los brazos y chillas como una niña». Ese tipo de cosas son detalles que aún controla el perdedor. De modo que si el perdedor es, digamos, John Marcone, solo sacaría su pañuelo y se dirigiría hacia la salida. Eso encaja más con el personaje y todavía queda bien con la descripción de derrota que hace el ganador.

Ten en cuenta que esto también quiere decir que cuando alguien usa el privilegio de decidir que su oponente muere, el oponente es dueño aún de la escena de su muerte y, si quiere, puede decir sus últimas palabras.

Es decir, ¿si los personajes son dueños de sus escenas de muerte dentro del juego, todos los magos tienen la posibilidad de realizar su hechizo de muerte?

Si la situación lo permite, sí, claro.

Genial.

Es decir, ¿puedes ir adquiriendo consecuencias para evitar el estrés?

Sí, pero las consecuencias son un tema serio en los conflictos. La gente debería desarrollar un miedo sano hacia ellas. Una consecuencia moderada, que no es tan difícil que aparezca, estará contigo durante una sesión entera. ¡Piensa en ello! La rendición es tu amiga.

«Tobillo torcido», «Exhausto», «Borracho»).

- Las consecuencias **graves** cancelan **6 puntos de estrés.** No desaparecen hasta la siguiente aventura (o dos o tres sesiones, lo que dure más). Piensa en cosas que te harían decir «tío, necesitas que te lleven a Urgencias» o «consigue ayuda profesional». (Ejemplos: «Pierna rota», «Quemadura de segundo grado», «Vergüenza abrumadora», «Fobia inducida por un trauma»).

Cada personaje puede coger solo una consecuencia de cada nivel de gravedad (aunque algunas proezas y una puntuación alta en algunas habilidades pueden aumentar el número de consecuencias de determinada gravedad que puedes coger); una vez que hayas usado ese hueco, no puedes usarlo de nuevo hasta que la consecuencia actual desaparezca. Pueden «acumularse» varias consecuencias a la vez, combinando su puntuación para absorber un ataque. Así, en lugar de adquirir una consecuencia grave para cancelar 6 puntos de estrés, un jugador puede coger una leve (2 puntos de estrés) y una moderada (4 puntos de estrés), lo que cancelaría esos 6 puntos de estrés.

Cuando tu personaje adquiera una consecuencia, quita el nivel de estrés equivalente del ataque. Si el estrés se reduce a 0 o menos, absorbes el impacto por completo. Si todavía queda algún punto de estrés, necesitarás marcarlo en tu medidor. Así que si a tu personaje le infligen 5 puntos de estrés y decides asumir una consecuencia moderada, te queda 1 punto de estrés.

Ten en cuenta que aquí se aplican las reglas normales para adquirir estrés (las casillas vacías se llenan, las casillas llenas «se desplazan» hacia la derecha). Esto quiere decir que, a pesar de adquirir una consecuencia, el estrés restante puede derrotarte. ¡Ten cuidado!

Ejemplo: *Imagina que tu medidor de estrés tiene llenas la segunda y la cuarta casilla, y tu medidor solo tiene cuatro casillas. Esto implica que si adquieres un impacto de estrés de 4 o más, serás derrotado.*

1	2	3	4
○	●	○	●

Así que supón que adquieres un impacto de estrés de 6 puntos. Esto se salta la fila entera. Podrías adquirir una consecuencia leve para reducirlo a un impacto de 4, pero todavía tendrías una casilla marcada para dicho impacto, por lo que podrías ser derrotado. Esto quiere decir que en su lugar tendrías que coger al menos una consecuencia moderada. Si lo hicieras, recibirías solo 2 puntos de estrés (que se desplazarían para marcar tu casilla del 3 ya que el 2 ya está marcado). Si adquieres una consecuencia grave, esta reduciría a 0 tu impacto de estrés de 6 puntos, por lo que no se vería representado en tu fila.

Ten en cuenta también que, como una consecuencia es un aspecto, puede etiquetarse, invocarse y forzarse como cualquier otro. Los oponentes con puntos de destino podrán sacar partido de esto, ya que es muy fácil justificar que invocas una consecuencia para ganar un combate. Además, el atacante que inflige la consecuencia puede etiquetarla (y ofrecerla a un aliado), al igual que los aspectos colocados por una maniobra.

Ejemplo: *Harry Dresden ha adquirido la consecuencia moderada de «Costillas magulladas» en un combate con un practicante de magia negra. En el siguiente asalto, el practicante puede etiquetar este aspecto, aprovechándose del daño para obtener una bonificación y volver a golpear a Harry. Mientras le queden puntos de destino, el practicante puede continuar invocando las «Costillas magulladas» de Harry, consiguiendo una bonificación mientras le aporrea.*

Algunas habilidades, como Conocimiento, y algunos poderes sobrenaturales, como Recuperación Inhumana, pueden darte una justificación sencilla para comenzar el proceso de recuperación (para las habilidades) o reducir el tiempo de recuperación (para los poderes). Mira la descripción de la habilidad o el poder para ver más detalles.

Consecuencias extremas: el último recurso

Si tu personaje se encuentra en apuros y es muy muy importante seguir luchando, todavía te queda una última oportunidad. Se llama **consecuencia extrema,** pero está separada de las otras porque funciona más como un mecanismo de la trama que como una consecuencia normal, y las reglas habituales para la recuperación no la afectan. Solo puedes tener una consecuencia extrema a la vez, y el hueco que ocupa solo se vaciará durante un hito trascendente o cada tres aventuras, según prefieras (ver «Avances», página 87).

Si usas esta opción, cancelas 8 puntos de estrés de cualquier ataque. A cambio, debes borrar uno de los siete aspectos de tu hoja de personaje y sustituirlo por otro aspecto que refleje el resultado del ataque. Así es, coger este nivel de consecuencia cambia a un nivel fundamental lo que tu personaje es. Por ello, deberías reservarlo para el sacrificio más grande o el más atroz de tus traumas, para aquellos momentos en los que te ves empujado a un amargo final y no tienes otra opción.

Las consecuencias extremas tienen algunas limitaciones:

Tu concepto principal no puede cambiar como resultado de una consecuencia extrema, a menos que el ataque en cuestión esté dirigido a este aspecto. En otras palabras, no puedes cambiar «Mago del Consejo Blanco» a menos que el ataque intente deliberadamente destruir tu capacidad mágica.

No puedes cambiar tu complicación como resultado de una consecuencia extrema.

La recuperación de una consecuencia extrema no puede acelerarse mediante ninguna curación sobrenatural ni con ninguna otra habilidad, y no puedes adquirir otra consecuencia extrema hasta el siguiente hito trascendente de la partida, independientemente de tus poderes.

¿Sabes?, creo que la única vez que me ha pasado algo así fue cuando Mavra y sus secuaces me quemaron la mano. Aparte del simple proceso de recuperación, tuve miedo de usar magia de fuego durante una temporada... No podía superarlo.

Exacto. Y por eso lo he puesto aquí.

Oh. Piedras y estrellas, Billy. Eso es jodidamente cruel.

El nuevo aspecto funciona de la misma forma que tus otros aspectos permanentes. Incluso cuando se vacían los huecos de consecuencia extrema, el aspecto permanece en tu hoja, no desaparece ni te devuelve el antiguo. Puedes renombrar el aspecto durante el siguiente hito significativo (ver «Avances», página 87), pero tendrías que justificar el cambio de nombre como algo que refleje cómo la experiencia ha cambiado a tu personaje. No puedes decir simplemente: «Bueno, han pasado tres aventuras, así que quiero que me devuelvan mi antiguo aspecto».

Rendirse

A veces perseguir un objetivo en un conflicto conlleva un alto precio. Sabe Dios qué podría pasarle a tu personaje si es derrotado y adquiere un montón de consecuencias con las que tendrá que vérselas más tarde. Perder puede ser algo desalentador, posiblemente más de lo que puedas soportar de momento. Si la pérdida parece ser inevitable, puedes rendirte en lugar de continuar el conflicto.

Una **rendición** es básicamente una forma especial de ser derrotado. Pierdes el conflicto, pero decides el destino de tu personaje en tus propios términos en lugar de los de tu oponente. De esta forma, tu personaje no tiene que asumir ninguna consecuencia que no quiera y puede evitar las consecuencias que conllevaría ser derrotado por un oponente, como ser capturado, asesinado, humillado, etcétera.

El grupo debe estudiar la rendición antes de aceptarla; las condiciones de la pérdida aún tienen que representar una desventaja clara y decisiva para tu personaje. Si el grupo (¡ten en cuenta que tu oponente también es parte del grupo!) cree que tu personaje se está librando con demasiada facilidad, necesitarás replantear la cuestión hasta que le parezca bien a todo el mundo.

Aquí tienes algunas pautas para determinar lo que constituye una «clara y decisiva desventaja». Pueden usarse para representar las condiciones de la derrota si el personaje es derrotado:

- El personaje obtiene al menos una consecuencia moderada o peor como resultado del conflicto.
- El resultado crea dificultades importantes para el personaje en el futuro. El personaje puede ofrecer una rendición para evitar quedar lisiado, pero quizá esto implique que le roban el artefacto que estaba protegiendo, o algo dentro de estos parámetros.
- El resultado crea una situación que limita de una manera significativa el carácter del personaje, como contraer una gran deuda con alguien. Puede que sea necesario añadir otro aspecto temporal de mayor duración, aparte del medidor de consecuencias, para asegurar la derrota forzando aspectos.

Por último, un personaje no puede rendirse para librarse de una tirada que lo derrote. Tienes que hacerlo antes de la tirada que derrote a tu personaje. De lo contrario, estás haciendo trampas a tu oponente.

Sacar beneficios: el lado bueno de la derrota

Perder un conflicto, ya sea por haberse rendido o por haber sido derrotado, le da al jugador un punto de destino por cada consecuencia que le haya producido dicho conflicto. A esto se le llama **sacar beneficios.** Puedes considerar que se han forzado todos los aspectos adquiridos durante el conflicto, ya que se da por sentado que dichas consecuencias contribuyeron directamente a la derrota del personaje.

Derrota, rendición y muerte del personaje

Inevitablemente los personajes se verán implicados en conflictos en los que podrían morir. Si nos ceñimos a las reglas, un conflicto físico lo bastante grave como para derrotarte podría tener como resultado que tu oponente dijera: «Y mueres a causa de tus heridas». Esto es algo que puede que queráis hablar fuera de la partida como grupo, para ver qué opináis cada uno; algunas personas tienen una actitud del tipo «que sea lo que Dios quiera» y creen que si ha sucedido y las reglas lo permiten, pues ha ocurrido. Otros no quieren ver cómo los protagonistas a los que han dedicado tiempo mueren por algo tan insignificante como una simple tirada mala, o algo tan desigual como un gasto de puntos de destino por parte de su oponente.

Si tu grupo permite que en ciertos conflictos físicos los personajes mueran, de seguro se rendirán continuamente para evitar ese destino final. De hecho, esto es exactamente lo que quieres, ya que te asegura que cuando un jugador decide luchar hasta el final, será en un conflicto que signifique mucho para el personaje, y que si muere, su muerte resonará en el futuro de la historia.

Como norma general, cuando la muerte entra en juego, avísalo con antelación, preferiblemente al comienzo del conflicto (por ejemplo: «Este tipo va a por todas. Si puede mataros, lo hará. Podéis verlo en sus ojos» u: «Hola, me llamo Íñigo Montoya. Tú mataste a mi padre. Prepárate a morir»). De esta forma todo el mundo tiene tiempo de ver venir la derrota y tendrán el dedo puesto en el gatillo de la rendición.

¡DEJA DE DECIR ESO!

Maniobras

Puedes usar **maniobras** para obtener ventajas momentáneas en un conflicto. Una maniobra puede cambiar el entorno o afectar de forma directa al oponente al que está enfrentándose tu personaje. Se diferencia de un ataque en que no tiene un efecto duradero, pero establece una condición que hará más efectivo un ataque futuro. Algunos ejemplos de maniobra son:

- Desequilibrar a un oponente durante un momento.
- Desarmar a un oponente.
- Volcar una mesa para conseguir cobertura.
- Provocar un incendio para distraer.
- Apuntar cuidadosamente a un objetivo.

Una maniobra contra un oponente se lleva a cabo de forma parecida a un ataque: tiras la habilidad indicada e intentas superar la tirada que hace tu

Y por eso es por lo que a día de hoy vivo en una calavera y no con las hadas o en el Nuncamás.

¿Qué?

¿Qué?

¿Alguien sabe cómo van los Cubs?

El problema con un incendio es que puede acabar distrayéndote a ti.

¡Aspectos de doble filo al poder!

oponente para defenderse. Los personajes pueden defenderse en un asalto contra las maniobras que quieran como una acción gratuita.

Una maniobra se lleva a cabo contra el entorno como una acción simple tirando contra una dificultad establecida por el DJ, que suele depender del contexto. Por ejemplo, tumbar una mesa en un bar probablemente tendrá una dificultad Normal, pero encontrar cobertura en un desierto puede tener una dificultad Enorme o superior. Atletismo y Fuerza se usan a menudo para llevar a cabo maniobras en conflictos físicos, pero puedes utilizar casi cualquier habilidad. Si puedes demostrarle de forma clara y satisfactoria al grupo que el uso de la habilidad puede crear una ventaja, es un movimiento legal.

En cualquier caso, tener éxito en la tirada te permite colocar de forma temporal un aspecto en el objetivo o en la escena para representar tu ventaja en la situación. A continuación puedes etiquetar ese aspecto en la siguiente tirada que hagas contra el objetivo mientras tenga efecto la maniobra, sin gastar el punto de destino que normalmente necesitarías gastar para invocar el aspecto. Si quieres, y tiene sentido para el grupo, puedes pasarle la etiqueta a otra persona.

El éxito exacto de una maniobra (aquel que no proporciona aumentos) crea un aspecto temporal (también llamado aspecto **efímero**) que desaparece después de etiquetarse. Si durante la maniobra generas 1 o más aumentos, el aspecto que se crea es **duradero** y permanece más tiempo, lo que te permite usarlo más de una vez (ve a «Resolver maniobras» en la a la derecha para ver más detalles). Por supuesto, después de haber etiquetado un aspecto duradero, necesitas un punto de destino para invocarlo después.

También puedes hacer una maniobra en una escena para quitarte un aspecto temporal. El aspecto a eliminar no puede ser una consecuencia; debe ser un aspecto de escena o un aspecto temporal resultado de una maniobra. Puedes encontrar más información sobre esto en «Resolver maniobras», a la derecha.

Las maniobras y la muerte de los modificadores de situación

Si has jugado a otros juegos de rol, puede que estés acostumbrado a ver grandes tablas con reglas sobre conflictos que abarcan modificadores de situación: el objetivo se mueve más rápido que no sé qué, el objetivo está boca abajo, el objetivo está flanqueado, el objetivo tiene cubierto un tanto por ciento del cuerpo, etcétera.

No vas a encontrar esto aquí porque, a todos los efectos prácticos, las maniobras y los aspectos temporales han sustituido todo eso. Esto permite máxima libertad para desarrollar la escena y hace que el sistema se adapte mejor a los conflictos sociales. Pero si te resulta difícil decidir qué es lo que convierte en buena a una maniobra, copia una de esas tablas de otros juegos y úsala como inspiración.

Maniobras sobre uno mismo

Cuando un personaje actúa sobre el entorno o sobre un oponente para cambiar las circunstancias y obtener ventaja puede ser un momento muy emocionante (algo de la situación cambia, al menos durante unos instantes, y todo el mundo puede ver cómo ocurre).

Los jugadores también pueden llevar a cabo maniobras sobre sí mismos para crear cambios más «internos». La mayoría de las veces esto ocurrirá porque quieren crear un modificador de la situación, encontrar cobertura o la posición ideal en una habitación, subir a un punto más elevado o cosas por el estilo. También puede representar un intento para asegurarse de que optimizan sus esfuerzos. Alguien que intenta forzar una cerradura durante un tiroteo debería usar Disciplina o ponerse el aspecto «Concentración máxima» para conseguir hacerlo de forma más rápida.

La mayor parte de las veces esto no debería representar un problema. Tirar sin oposición es muy sencillo, y ten en cuenta que otro personaje de la escena podría estar en posición de «defenderse» contra un intento de maniobra o sacar ventaja del aspecto. Si estás intentando colocarte el aspecto «Concentración máxima» para forzar una cerradura, un oponente podría «defenderse» tirando Armas de Fuego para mandarte una andanada de plomo y distraerte. O mejor aún, un oponente podría invocar el aspecto en el siguiente asalto, declarando que estás tan profundamente concentrado que es fácil dispararte.

Trabajo en equipo

También puedes usar las maniobras (incluso fuera del conflicto) para coordinar una acción con varias personas. Para hacerlo, se elige un personaje principal para realizar la tirada final (normalmente el que tenga la habilidad más alta), y el resto hace una tirada de maniobra con una habilidad que pueda servirle de ayuda. La dificultad para esta tirada de ayuda debería ser uno o dos niveles inferior a la dificultad de la acción principal. Cada ayudante que haga la tirada de maniobra coloca un aspecto sobre el personaje principal, algo como «Ayuda de X». El personaje principal puede etiquetar todos esos aspectos cuando finalmente haga su tirada de acción (por lo que podría obtener ventaja de la ayuda sin gastar montones de puntos de destino). La coordinación de varias personas permite que se obtenga un resultado épico (después de todo, muchas manos hacen el trabajo ligero).

Resolver maniobras

Una maniobra que tenga éxito coloca un aspecto en el objetivo, ya sea una persona o el entorno, para representar el resultado. Cualquiera que quiera quitar el aspecto debe realizar su propia acción de maniobra para tirar contra esta, gastando su acción principal de ese turno. Obviamente, si estableces el aspecto de la maniobra, puedes quitarlo cuando quieras sin tener que tirar.

Cuando tiras para eliminar una maniobra se considera como una tirada de maniobra normal. Tiras contra un oponente o contra una dificultad establecida por el DJ y, si tienes éxito, quitas el aspecto de la maniobra. Si un oponente está en posición de evitar que intentes eliminar la maniobra, puede defenderse contra tu intento.

Billy, esto es una falta de respeto al llanero solitario. Él es capaz de disparar a las armas en las manos de los chicos malos.

¡Pero eso nunca ocurre!

Pasa en las películas todo el tiempo.

¡Esto no es una peli!

Tío, a veces desearía que lo fuera.

Ejemplo: *Karrin Murphy está en un combate mano a mano con un tipo que ha acorralado en un callejón después de una breve persecución a pie. Quiere darle un impulso a su primer ataque, por lo que decide hacer una maniobra para colocar el aspecto «Acorralado» en su objetivo. Tira Puños y supera con facilidad la tirada de defensa del enemigo. Ahora el tipo tiene ese aspecto temporal «duradero», que describe cómo Murphy lo ha atrapado entre el rincón del callejón y un contenedor, lo que hace que le resulte difícil esquivar los ataques.*

Durante su turno, el tipo intenta usar Atletismo para eliminar el aspecto (y conseguir salir del rincón); tira y saca Bueno (+2). Murphy no quiere que esto ocurra, así que tira Puños como defensa para mantener ahí al tipo. Consigue un resultado Excelente, y el aspecto permanece.

Si un oponente le coloca un aspecto a tu personaje y la atención cambia (a otro objetivo, o de zona, etcétera), se da por sentado que la tirada contra la maniobra se hace a dificultad Mediocre (+0).

Ejemplos de maniobras

Esta no es una lista exhaustiva, pero los ejemplos que se muestran a continuación deberían darte una idea general para establecer y tratar con maniobras en la partida.

Cegar: Tu personaje hace algo que ciega de forma temporal al objetivo, como lanzarle arena o sal a la cara o arrojarle algún compuesto químico a los ojos. Se puede hacer con Atletismo, Puños o Armas, y el objetivo podría defenderse con una tirada opuesta de Atletismo. Si tienes éxito, colocas el aspecto «Cegado» en el objetivo y puedes etiquetarlo o invocarlo para que los ataques sean más fáciles y para mejorar la defensa contra los ataques del oponente cegado. Es posible forzar este aspecto para hacer que el objetivo ataque de forma accidental al tipo equivocado, o si el grupo está de acuerdo, incluso para hacer que se precipite por un acantilado.

Desarmar: Si está maniobra tiene éxito le quita el arma al objetivo y la envía a una distancia indefinida, además de colocarle el aspecto «Desarmado». Se podría hacer con cualquier habilidad de ataque (excepto Armas de Fuego, que sería un poco tonto). Al invocarlo se representa la desventaja del objetivo por no tener arma; el DJ tiene derecho a exigir que solo un personaje que tenga un arma pueda invocarlo para justificar su ventaja sobre un objetivo desarmado. Podría forzarse (página 97) en situaciones en las que sea absolutamente necesaria un arma (por ejemplo, si el personaje afectado está intentando alcanzar a alguien que va en un coche).

Ataques indirectos: A veces puede que quieras hacer algo como empujar una estantería llena de libros sobre un oponente o lanzar canicas por el suelo para que resbale. Puede considerarse un ataque, pero también como un inconveniente. Si es un ataque, trátalo como cualquier otro: tira la habilidad indicada y provoca el estrés que sea. Si es un inconveniente, tienes dos opciones. La primera es hacer una tirada opuesta (como Fuerza para tirar la estantería de libros contra Atletismo para esquivarla), y genera al menos 1 aumento, para colocar un aspecto temporal (como «Atrapado») en el objetivo. La otra opción es hacer un bloqueo (por ejemplo, usar Fuerza para tirar la estantería y usar el valor de la tirada para representar el bloqueo creado por los libros esparcidos, lo que provoca que el oponente tenga que tirar Atletismo para no tropezar).

Cubrirse: Como los personajes poco amistosos con los PJ tienen acceso a una amplia variedad de armas de fuego, quizá uno de los usos más frecuentes de las maniobras sea ponerse a cubierto con una simple tirada de Atletismo (o de Puños si el grupo lo permite). Tendrás que tirar contra una dificultad establecida que varía dependiendo de si hay o no cobertura: Normal para la mayoría de lugares, Enorme o Excelente para un lugar totalmente desierto. El éxito te permite colocar el aspecto «A cubierto» en tu personaje, el cual puedes etiquetar o invocar para que te ayude a defenderte de los ataques. El grupo debe decidir si las circunstancias deberían permitir que alguien se «defienda» contra la maniobra de un personaje (por ejemplo, obligándolo a guardar la posición mediante disparos) o no.

Apuntar o preparar el blanco: A veces los personajes se toman su tiempo en apuntar para que un disparo impacte de forma efectiva. No siempre es el clásico «apunta y dispara»; hay muchas formas de preparar a alguien para un daño grave. Esta es una forma clásica para que los PJ cooperen en el combate: una persona usa Puños para poner el aspecto «Aturdido» en un objetivo, y un amigo lo etiqueta de forma inmediata para recibir un +2 a su tirada de Puños. Normalmente la disposición de la acción se lleva a cabo con la habilidad de ataque, y el objetivo puede tirar para evitar la maniobra

Impactos dirigidos: Las maniobras pueden usarse para representar los efectos de ataques especiales o dirigidos hacia un objetivo. Darle una patada a alguien en la rodilla puede colocar el aspecto «Rodilla herida», que se podría etiquetar o invocar en el siguiente turno. Estos aspectos nunca son tan graves como las consecuencias que reflejan condiciones similares (el objetivo puede tirar Vigor para deshacerse de la desventaja). Aun así, es una buena opción para un luchador que prefiera usar ataques dirigidos para golpear a un oponente y después provocarle un montón de estrés al siguiente turno, cuando se aproveche de los beneficios de las maniobras realizadas.

Bloqueos

A veces tu personaje puede querer evitar que ocurra algo en lugar de hacer que ocurra (hacer algo de forma preventiva). Este tipo de acción se llama **bloqueo.** Algunos ejemplos:

- Realizar fuego de cobertura sobre una puerta para evitar que alguien escape.
- Proteger a alguien de los ataques.
- Asegurarse de que nadie pone las manos encima del objeto que guarda tu personaje.

¿Hay alguna forma de conseguir ejemplos de esto un poquito menos deprimentes?

Para llevar a cabo un bloqueo, declara qué tipo específico de acción intenta evitar dicho bloqueo y tira la habilidad indicada. Al total de esa tirada se le llama **potencia del bloqueo.** Si el personaje quiere realizar la acción bloqueada durante el asalto, debe tirar contra dicho bloqueo e igualar o superar su potencia. Si falla, no puede realizar la acción. Si iguala o supera la potencia del bloqueo, la acción se resuelve normalmente, beneficiándose de aumentos adicionales si la tirada supera por un amplio margen la potencia del bloqueo.

Una acción de bloqueo suele durar hasta que el jugador que la inició comienza el siguiente turno. En este punto debe elegir si quiere llevar a cabo otra acción o mantener el bloqueo. No hay ninguna regla especial para mantener los bloqueos. Solo tira la acción de nuevo y coge el nuevo resultado como la potencia del bloqueo del siguiente asalto.

Una de las ventajas de un bloqueo es que permite a dos jugadores «apilar» sus tiradas para evitar que ocurra algo. Si tu personaje está protegiendo a alguien de un ataque, técnicamente esa persona tiene dos oportunidades de resistir dicho ataque (su propia tirada automática de defensa y la potencia del bloqueo). Si con cualquiera de esas dos cosas consigue superar el ataque, esa persona no sufre estrés. Si no supera el ataque con ninguna tirada, el total más alto podría mitigar los efectos hasta cierto punto.

Ejemplo: *Molly Carpenter y Harry Dresden huyen de unos matones a sueldo que intentan llenarlos de balas. Harry usa Evocación de espíritu para lanzar un escudo cinético alrededor de Molly mientras esta huye, declarándolo como un bloqueo contra los ataques. Hace su tirada de Evocación y consigue una potencia de bloqueo Fantástica (+6)*

Cuando Molly es atacada por uno de los matones, tira Atletismo para defenderse y consigue una esquiva Grande (+3). El matón tiene mucha suerte y obtiene un disparo Épico (+7), pero como ella puede usar el bloqueo de Harry para defenderse, solo obtiene tres puntos de estrés (1 aumento por superar el bloqueo, más 2 más por valor del daño de la pistola).

Si Harry no hubiera realizado el bloqueo, Molly hubiera adquirido 6 puntos de estrés (4 por superar la tirada de defensa más dos por la pistola). ¡Au!

Matones con armas. En otras palabras, un día cualquiera.

Las ***presas*** son un tipo concreto de bloqueo que puede resultar muy útil, pero funcionan de forma algo diferente a otras acciones de bloqueo. Lee más adelante para saber más.

Resolver bloqueos

A veces los bloqueos son un poco más complicados de resolver que otras acciones porque buscan evitar un efecto en lugar de crearlo. Cuando haces un bloqueo, este tiene que ser específico y claro de dos maneras: a quién intenta afectar y qué tipo de acción (ataque, bloqueo, maniobra, movimiento) intenta evitar. De manera general, si el bloqueo puede afectar a más de una persona, solo puede evitar un tipo de acción. Si el bloqueo solo afecta a una persona, puede evitar varios tipos de acción (o incluso todas) si el contexto lo permite. No puedes usar un bloqueo para evitar que alguien haga una tirada de defensa.

Por ejemplo, si tu personaje está en mitad de un tiroteo contra un grupo de matones, podría decir: «Quiero acribillar la puerta de salida para estar seguro de que nadie se marcha». Esto es un bloqueo contra varios personajes, por lo que solo puede evitar un tipo de acción, que en este contexto sería una acción de movimiento (nadie puede salir sin enfrentarse al bloqueo).

Por otro lado, supón que tu personaje está en medio de un tiroteo con un solo oponente. Podrías decir: «Quiero tener a este tío ocupado mientras mi amigo huye». El bloqueo se centra en una única persona, por lo que casi todo lo que haga tiene posibilidades de enfrentarse al bloqueo, excepto quizá los ataques contra el personaje que lo ha realizado.

Si esto suena muy poderoso es porque lo es. Puedes paralizar a un objetivo en un lugar usando bloqueos. De todas formas, debes tener en cuenta que la acción que realiza tu personaje durante el asalto es la de bloqueo. No puedes atacar a nadie, ni cambiar de posición, ni realizar una maniobra ni ninguna otra cosa. Y no es algo seguro; el objetivo aún puede sacar una tirada que supere el bloqueo y realizar su acción de todos modos. Además, debes volver a tirar el bloqueo en cada asalto, lo que implica que su efectividad no es consistente todo el tiempo.

Ten en cuenta que existen algunos bloqueos que no funcionan en algunas situaciones. Intentar el truco de «mantenerlo inmóvil con ráfagas continuas» con un *loup-garou* no va a servirte de mucho, dada su inmunidad a las balas.

Presas

Una de las aplicaciones más comunes del bloqueo es la de hacer una presa, una acción de combate que busca contener al oponente en lugar de hacerle daño. Como la intención principal de la presa es evitar que el oponente haga algo, en juego se la considera una acción de bloqueo. Sin embargo, hay algunas pautas adicionales que ayudan a convertir a las presas en una acción de combate más efectiva.

Para hacer una presa tienes que:

- Etiquetar o invocar el aspecto indicado en el objetivo para justificar la presa. Puede proceder de una maniobra con la que te hayas colocado en posición, de una consecuencia que hayas infligido, o incluso de un aspecto que hayas evaluado. Mientras comunique de forma clara que tienes una ventaja en el combate que te permite intentar una presa, está bien.
- Tira tu habilidad de Fuerza (a menos que tengas una proeza que te permita usar otra habilidad). El resultado establece la potencia del bloqueo de la presa.

Si tienes éxito a la hora de hacerle una presa a un objetivo, puedes establecer un bloqueo contra todas las acciones que este pudiera llevar a cabo en el asalto. El objetivo también tiene prohibido correr (página 186) o hacer cualquier movimiento suplementario (página 189) hasta que se rompa la presa.

Para mantener la presa sobre tu oponente debes volver a tirar cada asalto,

Ampliando la definición de presa

Puede que muchas situaciones diferentes en distintos tipos de conflictos encajen en la mecánica de las presas: poner fin al fuego de supresión de una ametralladora, inmovilizar la espada del contrincante, etcétera. Si quieres jugar así para que Fuerza no sea la única habilidad divertida, adelante. Simplemente ten en cuenta que te estarás cerrando a las opciones de combate únicas de Fuerza, sobre todo porque se seguirán haciendo bloqueos normales aunque se usen otras habilidades de ataque. Si a ti y a tu grupo os parece bien, a nosotros también.

como en las reglas normales del bloqueo. No obstante, tienes algunas opciones adicionales para los asaltos siguientes en los que mantengas agarrado a tu oponente: si quieres, puedes realizar de forma gratuita un ataque, movimiento o maniobra sobre tu oponente como una acción secundaria, la cual tendrá el valor de 1 aumento.

En otras palabras, cuando te llegue el turno de hacer la tirada para mantener la presa, puedes elegir automáticamente infligir un impacto de 1 aumento al objetivo, arrastrarlo una zona o hacerle una maniobra (como «Apresado») y a continuación tirar la presa a –1 (la otra acción se considera secundaria porque no necesitas tirar).

Por último, también puedes liberar la presa y hacer la tirada de una acción normal en su lugar, como hacer un ataque completo, realizar una maniobra o lanzar al oponente (básicamente, un movimiento forzado hasta un máximo de una zona). El objetivo puede hacer la tirada de defensa normal.

De esta forma, un personaje hábil con las presas puede «derrotar» a alguien en una serie de asaltos.

Sin embargo, cuando se enfrenta a una presa, el objetivo no está falto de opciones; todavía puede hacer una tirada para hacer cualquier acción. Si no supera la potencia de la presa, se considera que el agresor lo tiene atrapado, lo que le da una serie de opciones secundarias en el turno siguiente. No obstante, si el objetivo supera la potencia de la presa, la acción tiene éxito. Además, si hace algo que sirve para romper la presa (un ataque, un hechizo o incluso una mirada amenazadora) se «libera» de forma automática.

El DJ puede decretar que alguien que es víctima de una presa no puede realizar ninguna acción que requiera mucha libertad de movimiento (como blandir una espada) o una articulación completa (como forzar una cerradura o lanzar un hechizo). También puede declarar que algunas acciones no se ven bloqueadas del todo por una presa (como las tiradas de percepción, la comprensión académica y cosas por el estilo). El grupo debería hablar sobre lo que esperan de las presas antes de establecer las reglas.

Ejemplo: *Uno de los matones de John Marcone, sorprendido por la inesperada aparición de Harry Dresden, decide expresar el malestar de su jefe a la antigua usanza: golpeando a Harry para dejarlo sin sentido. Antes de que Harry pueda hacer nada, ya tiene al matón encima.*

En el primer asalto, el matón usa Puños para llevar a cabo una maniobra sobre Harry, tiene éxito y le coloca el aspecto «Desequilibrado». El primer contraataque de Harry topa con un impertérrito muro de músculos.

En el segundo asalto, el matón etiqueta «Desequilibrado» para intentar hacer la presa. La Fuerza del matón es Grande (+3) y obtiene +2 para hacer una presa Excelente (+5). Harry está apresado. Decide que lanzar un hechizo mientras está apresado es demasiado arriesgado, ya que la presa Excelente bloquea su tirada para controlar incluso la evocación más pequeña. En lugar de esto, Harry opta por una aproximación directa: darle un cabezazo al matón. Tira Puños para atacar, pero el resultado es menor que Excelente. Harry sigue apresado.

En el tercer asalto, el matón decide intentar una maniobra de Inmovilizar tirando a Harry al suelo. Usa su acción secundaria para colocar «Inmovilizado» en Harry, mientras presiona su espalda con la rodilla. El matón tira otra vez la presa a –1 como acción secundaria, pero esta vez solo consigue un resultado Bueno (+2), y Harry ve su oportunidad. Intenta usar Atletismo para deshacer la presa y liberarse. Consigue un resultado Enorme (+4), por lo que consigue 2 aumentos sobre el bloqueo: cancela la maniobra y se libera de la presa.

Ahora mismo te odio de verdad, Billy. De verdad.

Por lo que ¿si estuviera intentando lanzar un hechizo... Bueno, sería tan difícil como intentarlo con uno Excelente, dada la dificultad del bloqueo?

Exacto.

Eso me recuerda a esa vez en la que MacFinn me hizo una llave de cabeza.

Entonces, ¿por qué el matón intenta atacarme aquí con una maniobra de inmovilización en lugar de provocar ese punto de estrés que mencionabas antes?

Carrera

Una acción de **carrera** se lleva a cabo durante un conflicto para pasar de una zona a otra. Normalmente, este movimiento se explica solo: hay una puerta o simplemente un espacio abierto y es muy fácil moverse de una zona a otra. En consecuencia, la mayoría de tiradas de movimiento son muy sencillas y tienen una dificultad Mediocre (+0). En otras palabras, a menos que obtengas un resultado negativo siempre puedes moverte una zona y, a partir de ahí, cada aumento te permite moverte otra zona adicional.

Sin embargo, a veces es complicado moverse directamente de una zona a otra. Por ejemplo, una valla, un muro u otra cosa puede obstruirte el paso, o puede que necesites ascender o descender rápidamente (subir desde la calle al tejado de un edificio abandonado). Esta complicación se

Acumular unos cuantos aspectos y etiquetarlos puede ayudarte a prolongar una presa cuando tienes tiradas malas. La opción del estrés es útil cuando puedes hacerlo varias veces seguidas.

¿Qué hay de las criaturas que son mucho más fuertes que nosotros los mortales?

Los seres con Potencia Inhumana pueden mover a un objetivo dos zonas con una presa. Los seres con Potencia Sobrenatural pueden mover a un objetivo tres zonas. ¿Potencia Mítica? Cuatro zonas. Lo mismo ocurre con el estrés que puede infligirse como acción secundaria: 2 de estrés para Inhumano, 3 de estrés para Sobrenatural, 4 de estrés para Mítico. ¡Au!

denomina **límite,** y el DJ establece su dificultad (página 269). Un terreno accidentado suele tener un límite Normal (+1), las vallas y otras barreras suelen considerarse límites Buenos (+2). Los muros extremadamente altos, el alambre de espino y otras fortificaciones podrían ser límites Grandes (+3) o superiores.

Cuando haya un límite, deberás tirar contra su dificultad para lograr moverte. Al igual que una tirada normal de carrera, superar la dificultad te permite moverte una zona, y cada aumento te permite moverte una zona adicional.

Ejemplo: *Harry Dresden ha estado persiguiendo a un carterista por las calles de Chicago hasta un polígono industrial, donde el ladrón ha estado a punto de entregarle la cartera de Harry a una misteriosa figura embozada.*

Harry quiere abalanzarse sobre el ladrón, pero una valla alta se interpone entre él y el polígono. El DJ ha decidido que hay dos zonas diferentes separadas por un límite (la valla). Establece una dificultad de 2 aumentos para el límite. En este asalto, Harry necesita hacer un salto Bueno (+2) o superior para saltar la valla y entrar en la misma zona que el carterista. Su Atletismo es Grande (+3) y pasa la tirada con comodidad, saltando la valla y llegando antes de la entrega.

En el siguiente asalto, el carterista decide alejarse todo lo posible de Harry, tira la cartera y se olvida de ella. Tira Atletismo y consigue un salto Grande (+3), suficiente para saltar la valla de nuevo y moverse a una zona de distancia, lo que el DJ decide que es el final del aparcamiento.

Harry recoge su cartera y decide dejar que el carterista escape. En su lugar, Harry dirige su atención a la figura embozada…

También puedes moverte una zona durante el asalto como acción secundaria (ver la página siguiente) en situaciones en las que no tengas que preocuparte de ningún límite, con una penalización de –1 a tu acción principal. El movimiento no se considera un problema dentro de la misma zona; siempre puedes ir donde necesites para llevar a cabo una acción.

Acciones gratuitas y secundarias

Durante tu turno puedes hacer una acción menor además de la principal. Normalmente se dará por sentado que tienes éxito en esa acción, pero algunas acciones secundarias o gratuitas pueden necesitar su propia tirada, que se hace antes o después de la acción principal, según convenga. Defenderte siempre requiere que hagas una tirada.

También puede que quieras que tu personaje haga algo muy sencillo durante un asalto. Algunos tipos de acciones son **acciones gratuitas** y no cuentan como acción del personaje en ese asalto, haya o no tirada. Tirar para defenderte de un ataque es una acción gratuita. Echarle una mirada rápida a la puerta, encender un interruptor que está cerca de tu personaje, arrancar un coche, escuchar voces o hacer un disparo de advertencia serían acciones menores. El DJ decide si una acción menor se considera una acción gratuita.

No hay un número límite de acciones gratuitas que tu personaje puede realizar durante un asalto; el grupo solo tiene que estar de acuerdo en que esa acción es gratuita y solo deberían imponerse límites si alguien saca un beneficio indebido de esta regla.

A veces tu personaje necesita hacer algo más complicado que una simple acción. El ejemplo más común es moverse una zona y realizar otra acción. Hay muchos otros, como desenfundar el arma antes de dispararla, abrir una puerta e intimidar a los ocupantes de la habitación, usar el móvil mientras dispara o coger un vaso para rompérselo a un ladrón en la cabeza. Estas acciones se llaman acciones secundarias e imponen una penalización de –1 a la tirada de la acción principal. Cuando no estés seguro de cuál es la acción principal y cuál la secundaria, recuerda que la secundaria no suele requerir tirada.

Combinar habilidades

A veces tu personaje necesitará usar dos o más habilidades a la vez para realizar una tarea. Nunca sabes cuándo tu personaje necesitará tirar un cuchillo (Armas) mientras intenta mantener el equilibrio sobre un tronco rodante (Atletismo), o cuándo va a explicar la teoría de los gérmenes (Conocimiento) a un dragón (Disciplina), o cuándo sujetará un portón que está cayéndose (Fuerza) para que sus amigos escapen (Vigor).

En estas situaciones, tu tirada se basa en la habilidad principal que está usando tu personaje (el impulso principal de la acción), pero modificada por una segunda habilidad. Si la habilidad secundaria es mayor que la principal, te da una bonificación de +1 a la tirada; si tiene un valor inferior, te da un –1. En ocasiones puede tener sentido que una habilidad ayude o penalice a otra, pero no ambas cosas; en ese caso, ignora el valor que no tenga sentido. En otras palabras, el DJ puede decidir que, aunque tener Atletismo bajo pueda penalizar en el ejemplo de Atletismo/Armas de más arriba, tener Atletismo alto no lo hace más fácil necesariamente. En ese caso, descartará la bonificación por tener una habilidad de Atletismo superior.

Ten en cuenta que esto no debería usarse para permitir que un personaje realice dos acciones completas en un turno; para esto son necesarios dos asaltos. Al combinar habilidades, una siempre va a desempeñar un papel pasivo: el de aquello que el personaje debe hacer para tener éxito con la otra habilidad. Si un personaje intenta lanzar un cuchillo mientras mantiene el equilibrio sobre un tronco rodante, Armas sería la habilidad principal, pero Atletismo la restringe, porque sin ella, el personaje se caería del tronco y el lanzamiento sería discutible. De la misma forma, si el personaje se pone a balbucear delante de un horror arcano, su conocimiento no va a ayudarlo.

A veces es difícil determinar cuándo una acción es secundaria y cuándo se necesita una tirada combinada. La mejor regla es preguntarte: si la acción complicada se separara en dos, ¿necesitarías una tirada para cada «parte»? ¿El personaje tendría que tirar Atletismo para mantener el equilibrio sobre el tronco si no estuviera lanzando un cuchillo? Si es así, combina las habilidades. Si no, considérala una acción secundaria.

En la práctica, esta regla permite al DJ condensar tiradas en situaciones complicadas para hacer que la partida avance a buen ritmo. Pueden manejarse estas situaciones pidiéndole una tirada a cada «parte». El DJ podría decir: «Sí, tira Atletismo para ver si te caes del tronco, y luego tira Armas para ver si das al objetivo». Pero en una escena de conflicto complicada, estas tiradas pueden acumularse y ralentizar el juego. A veces es más rápido y sencillo combinar habilidades y ocuparse de todas ellas en una única tirada.

No te compliques la vida

Es muy fácil entusiasmarse con acciones secundarias y habilidades combinadas para acabar encontrándote en una situación en la que el personaje tenga que trepar un muro (Atletismo como habilidad principal), pero está cansado (el Vigor restringe), pero el muro es parte de un edificio que el personaje ha estado estudiando (Allanamiento ayuda). En general, intenta evitar estas

Términos útiles

Para que te resulte fácil hablar de combinar habilidades, puedes usar la siguiente jerga:

- Si una habilidad secundaria se puede sumar o restar a la habilidad principal, decimos que **modifica** esa habilidad.
- Si una habilidad secundara solo puede se puede sumar a la principal, decimos que **complementa** esa habilidad.
- Si una habilidad secundaria solo se puede restar a la habilidad principal, decimos que **restringe** esa habilidad.

No hay ninguna regla que diga que tienes que usar estos términos en tu partida, pero los usamos en el libro. Es solo un aviso para que no te pierdas cuando los veas.

Estas situaciones suceden más a menudo de lo que crees.

Billy, creo que un Atletismo de puta madre sí debería hacerlo más fácil.

Claro, algunos grupos podrían permitirlo.

¿No era «no te compliques la vida, estúpido»?

Georgia... me convenció de no dirigirme al lector como "estúpido".

¿Te convenció en la cama?

¡Ahí te ha pillado!

Regla opcional: efecto

Algunos grupos pueden encontrar extraño que sacar tiradas altas en defensa no te dé ninguna ventaja cuando el resto de acciones del juego lo hace. Es porque en realidad no son una acción declarada; puedes realizar tantas como quieras de forma gratuita, independientemente de tu situación. Sin embargo, si estás cansado de conseguir tiradas épicas de defensa todo el tiempo y no obtener nada de ellas, usa la regla del **efecto:** cualquier tirada de defensa que supere al ataque por 3 o más, confiere un +1 o un –1 a la siguiente acción que se realice en el asalto.

Si tu defensa produce efecto, ten en cuenta quién actúa después, si puedes aplicar el +1 o el –1 a la tirada y si eso te favorece. ¿Es tu amigo el que va después y el que ataca al mismo enemigo que tú? Dale un +1. ¿Es tu oponente el que va después y va a intentar cortarte en trocitos? Dale un –1 a su ataque (o un +1 a tu propia tirada de defensa). Si no se te ocurre nada, no te preocupes, el efecto especial sirve sobre todo para dar color a la situación.

Puede ser una manera de dar vidilla e incertidumbre a las escenas de conflicto, pero con todas las otras cosas que hay que tener en cuenta, recordar y mantener el registro de un efecto puede ser difícil. Si este es el caso, no te preocupes por esta regla opcional. Tus escenas de conflicto ya son lo suficientemente dinámicas como están.

minucias, porque pueden convertir la partida en una representación matemática en la que después de juntar todos los factores no sacas ningún beneficio. Aún así, si te gusta este tipo de complejidad, el sistema técnicamente lo permite.

El desborde (qué hacer con lo que sobra)

En ocasiones tendrás suerte y terminarás con aumentos sobrantes que no puedes gastar en ese asalto: tienes más éxito del esperado y no necesitas esos aumentos adicionales para completar la acción que has declarado. Cuando esto ocurre, a estos aumentos adicionales se les llama **desborde,** y puedes gastarlos para llevar a cabo una acción extra después de la tirada. La acción se resuelve con el valor del desborde, por lo que 2 aumentos pueden considerarse como una acción Buena (+2).

La principal restricción es que esta acción no puede ser ofensiva y debe estar en consonancia con el tipo de actividad que ha provocado el desborde; se permite el movimiento y cualquier otra acción que el DJ considere secundaria. Es una buena manera de encajar las acciones que no guardan relación con el conflicto en medio de una escena de combate.

El desborde solo ocurre por casualidad; a menudo por una tirada realmente buena. Así que si necesitas 2 aumentos para conseguir algo, invocar aspectos para conseguir 6 y poder tener desborde no va a darte resultado. Además, no importa cuántos aumentos sobrantes tengas, solo puedes realizar una acción adicional, y tienes que invertir todos tus aumentos en ese resultado.

Ejemplo: *Michael Carpenter derrota al guardián demoníaco de un templo dedicado a un dios oscuro después de una batalla campal, acabando con su poder de una vez por todas. Su jugador, Ryan, tira el ataque y consigue 6 aumentos, pero al mirar el daño que Michael ha infligido a la bestia, el DJ y él se dan cuenta de que solo necesita 3 aumentos para derrotarlo. El DJ le permite a Ryan hacer una acción con el desborde por valor de 3 aumentos, la diferencia entre su tirada y lo que necesita para vencer al demonio.*

Con los 3 aumentos que quedan, corre tres zonas (igual al número de su desborde) mientras el templo comienza a derrumbarse a su alrededor, lo que le permite marcharse de allí sin necesidad de hacer una tirada de Atletismo.

Conflictos sociales

No en todos los conflictos en los que se ven envueltos los personajes hay que pegar o matar a alguien. La gente tiene conflictos todo el tiempo en un terreno más difuso pero más común: un cara a cara en un bar, una mirada agresiva, una insinuación motivada por un sentimiento de culpa. A nivel social hay conflictos interesantes todo el tiempo. Se usan las palabras y otros tipos de influencia como armas para imponer los planes de una persona sobre otra, y los más habilidosos a veces pueden hacer más daño que un matón con una pistola.

Los conflictos sociales tienen lugar cuando los planes opuestos de dos o más personajes se resuelven sin violencia física, utilizando varios grupos de habilidades y ramificaciones. El daño provocado en esos conflictos puede variar enormemente, y va desde un falso sentimiento de seguridad hasta la ruina de su reputación pública y dañar sus relaciones.

Las habilidades que suelen usarse para atacar en un conflicto social son Engañar, Intimidar y Carisma; pueden usarse junto Empatía para hacer maniobras sociales. Empatía y Carisma suelen usarse como defensa. Sin embargo, esta lista no es exhaustiva. Dependiendo del contexto puede haber situaciones en las que otra habilidad (como Convicción o Contactos) encaja mejor.

La Corte Blanca y la mafia son los mejores en estos conflictos.

La habilidad de Presencia modifica el medidor de estrés social, que representa la resistencia de la imagen de un personaje a las influencias hostiles.

Zonas y movimiento

La mayoría de las veces el uso de las zonas y del movimiento no tendrá mucha importancia en el conflicto social, ya que es necesario que los personajes puedan relacionarse socialmente entre ellos. Ten en cuenta que puede ser bastante abstracto: ¿puede alguien seducir a otra persona a través de un teléfono móvil? ¿Cómo se mide la distancia? En estos casos estaría bien ignorar los problemas de movimiento; simplemente considera que todos están en la misma zona durante todos los asaltos y que pueden afectarse unos a otros por igual.

Por supuesto, a veces el conflicto social tendrá lugar en el contexto de un espacio físico, como en una gran fiesta

Los conflictos sociales deben ser fluidos, con cambios frecuentes de habilidad. ¿No consigues nada con Intimidar? Cambia de marcha e inténtalo con Carisma o Engañar. A diferencia del combate físico, atacar una y otra vez con la misma habilidad no va a resultar satisfactorio. Y aunque puedes usar Disciplina para defenderte de algunas acciones, reduce su uso al mínimo; los conflictos sociales tratan más sobre el flujo de información que sobre las caras de póquer.

¿Sabes?, he visto que Thomas se los "camela". ¿Puedes hacer eso dentro del juego o todo esto de los conflictos sociales es agresivo y negativo?

¡Sí! Puedes utilizar Carisma en un ataque "suave" para convencer a alguien de que quede contigo más tarde y sacarlo de la escena. Después de todo, eso también es "derrotar".

o en un baile, en el que reunirse en ciertos lugares en ciertos momentos puede ser decisivo en la capacidad de alguien para influir a otro. En estos casos se puede usar el movimiento físico con normalidad, solo ten en cuenta que, en un contexto social, hay diferentes cosas que pueden hacer la función de barrera de una manera más real que las físicas. Las reuniones de la alta sociedad (y las reuniones sobrenaturales que también tienen sus florituras) son famosas por este tipo de cosas. No puedes atravesar la sala hasta que te hayas librado con educación de una larga conversación con un famosillo chismoso al lado de la mesa de ponche, hayas intercambiado unas palabras con el dueño de la casa o hayas hablado con todos sus influyentes parásitos.

¿Barreras o límites, Billy?

¡Barreras en el sentido de la historia, límites en el sentido del sistema!

Ataques, maniobras y bloqueos

Los conflictos sociales tienden a ser más variados que los físicos en términos de ataques o maniobras, y es necesario que los participantes tengan clara la naturaleza del conflicto y lo que intentan con él. La Intimidación apenas tiene lugar en un conflicto que trata de arruinar la reputación de un oponente, pero en uno que trata de obtener un favor de un mecenas puede abrir muchas vías, dependiendo de los recursos de cada participante. Del mismo modo, alguien que intente provocar a un oponente hacia la violencia, probablemente no use Carisma.

En definitiva, una buena pauta es considerar que un ataque es cualquier acción que se hace para derrotar a alguien en un conflicto de una forma u otra, y una maniobra es cualquier acción destinada a proporcionar ventaja en una situación para hacer que esos ataques sean más efectivos. Juntándolas con un esquema claro de lo que trata el conflicto, puede ayudar a proporcionar una guía sobre el tipo de habilidades que pueden usarse.

Coge el ejemplo de un cara a cara en un bar. Cada individuo está interesado en hacer que el otro se retire de la lucha. Entonces está muy claro que Intimidar es la principal habilidad que van a utilizar en los ataques, y que van a usar tanto Convicción como Presencia para defenderse. Una posible maniobra es que alguno use Carisma para poner a los parroquianos de su parte, lo que le permitiría colocar el aspecto «Superado en número» sobre su oponente. Esto hace que los siguientes ataques de Intimidar sean más efectivos y que el oponente tenga que enfrentarse al hecho de que, si sigue presionando, va a haber una pelea sucia y desequilibrada.

Algo más abstracto, como dañar la reputación de cierta persona o grupo, puede implicar ataques de Contactos y Engañar, y usando Presencia o Carisma para defenderse y medir la reacción de alguien frente a una acusación. Las maniobras pueden contribuir a hacer que la falsa reputación parezca real; Contactos se usa para extender rumores, Recursos para sobornar a la gente y hacer que mienta y cosas así.

Puede que no sea apropiado usar bloqueos en todos los conflictos. Como cualquier tipo de acción, los bloqueos están pensados como una medida preventiva contra ciertas acciones y, como tales, pueden ser ligeramente más difíciles de incorporar en la escena de un conflicto social. Es fácil representar a un personaje disparando sobre una puerta para evitar que salga alguien, pero ¿qué bloqueos harías contra un intento de seducción en el Club Zero?

Aún así, los jugadores inteligentes pueden encontrar la forma de establecer una línea adicional de defensa mediante un bloqueo basado en la situación, como usar Carisma con el camarero del Club Zero cuando lo conoces: «Oye, esta noche me toca conducir a mí, así que no dejes que nadie me compre bebidas, ¿de acuerdo?». El posible seductor va a tener que encontrar otra forma de proceder o arriesgarse a tener una situación incómoda.

Estrés y consecuencias

Al igual que cuando analizábamos las acciones de combate, puede resultar complicado imaginar lo que implican el estrés y las consecuencias en un conflicto social concreto. Al igual que antes, el mejor lugar para empezar es observar la naturaleza del conflicto. Recuerda que las consecuencias representan los resultados «duraderos» que tiene un conflicto en los participantes. En cuanto termina la escena, cualquier registro de estrés es solo un recurso narrativo.

La forma más sencilla de representar los efectos de un conflicto social en términos de consecuencias es a través de las repercusiones emocionales negativas. Aspectos como «Estresado», «Humor de perros», «Nervioso», «Crispado» y «Carcomido por la culpa» pueden entrar en juego de muchas maneras. Otra opción es dejar que las consecuencias reflejen los cambios de cómo los demás perciben al personaje después de terminar el combate. Si la reputación de un personaje está arruinada, representarlo con un aspecto de «Nombre manchado» puede otorgarle peso a algo que de otra forma sería enunciar un mero efecto.

A veces, el efecto más importante de un conflicto social procede de las nuevas circunstancias que este hecho trae a la vida del personaje. Si el personaje tiene pareja, caer en un intento de seducción podría crear «Dudas en la relación» o algo parecido. Juega con cualquiera de estos tipos de consecuencias para darle a tus conflictos sociales un impacto más relevante en la partida.

El papel de las evaluaciones

Las acciones de evaluación tienen un papel único en el conflicto social en comparación con el físico. Te permiten conocer los aspectos de tu oponente, lo que en un conflicto social a veces supone la diferencia entre la victoria y la derrota. Una cosa es un extraño intentando enervarte con insultos varios, pero un extraño capaz de atacar tus creencias más firmes representa un peligro real. Normalmente se usa Empatía para «analizar» a un oponente, y para resistirse a estos intentos se suele

Nunca he estado en el Club Zero. Joder, ni siquiera sé dónde está.

¿Hay intentos de seducción en ese lugar a menudo? ¿Es necesario bloquearlos? ¿Es la personalidad chispeante de Harry un bloqueo suficiente? ¡Oye!

¡Tu madre era una cabra y tu padre olía a cobaya!

¡Para! ¡Estas anotaciones se están volviendo muy ridículas!

Pensándolo bien, no vayamos a Chicago. Es un sitio ridículo.

usar Carisma. Mira las respectivas descripciones de las habilidades en las páginas 112 y 275 para ver más detalles. Cualquier aspecto que se revele mediante este proceso puede etiquetarse e invocarse en acciones de conflicto social; por eso se comportan como una especie de maniobras «permanentes» (ya que una vez reveladas no pueden volver a «ocultarse») y son instrumentos muy potentes.

Ten en cuenta también que estos conflictos sociales permitirán usar otras habilidades y realizar declaraciones. Por ejemplo, si estás intentando robarle un inversor a la competencia, harías bien en utilizar Investigar o Recursos a fin de descubrir cualquier problema financiero que el competidor pueda tener y usar esta información en la mesa de negociaciones.

Conflictos mentales

Hay otro tipo de conflictos interpersonales que van más allá del ámbito social. La mayoría de las veces los efectos de perder un conflicto social son pasajeros, en el sentido de que no transforman a una persona por completo. Alguien puede hacerte perder los nervios, pero no puede convertirte en sociópata. Alguien puede dañar tu reputación, pero no puede hacer que te odies a ti mismo por completo.

Sin embargo, en algunos casos, las personas se provocan unas a otras un tipo de daño profundamente arraigado, cruzando la línea que separa la mera consecuencia social de los traumas psicológicos. Cuando aparece este tipo de daño en un conflicto, marca la transición del territorio social al mental y pone en juego quizás lo más fundamental: la mente del individuo, el alma o la percepción de uno mismo. Estos son conflictos mentales, probablemente los ejemplos más raros (o al menos los más profundos) de conflictos que verás en tu partida.

La habilidad de Convicción modifica el medidor del estrés mental, lo que representa la resistencia del yo interior del personaje ante el abuso. Casi siempre se usa la habilidad de Disciplina para defenderse de los ataques mentales, aunque la magia puede ayudar también a protegerte de este tipo de conflicto.

Ser capaz de atacar el medidor de estrés mental no es una tarea fácil. La clase de abuso necesario para infligirle este tipo de daño a otra persona normalmente conlleva grandes cantidades de tiempo y de energía, el resultado de una relación establecida que ha terminado terriblemente mal. Hay atajos, y ciertos desencadenantes en la historia del personaje pueden permitirte acceder a los recovecos más profundos de la mente. Quizá el ejemplo más terrorífico sea la magia mental que está a disposición de los brujos o los poderes mentales de otras criaturas sobrenaturales. Incluso siendo completos extraños, estas personas pueden golpear de forma instantánea el corazón de aquello que hace que la gente sea como es, forzándola a ser esclava temporalmente de la voluntad de la criatura o cosas peores.

Entre mortales debe existir algún tipo de conexión o justificación previa para provocar estrés y consecuencias mentales. Un aspecto que defina los estragos de una relación, como abandono, degradación personal, violencia, violación u otros desencadenantes, podría entrar en este campo, ya que se da por sentado que la relación ha durado lo suficiente para justificar la vulnerabilidad a este tipo de efectos. Si este es el caso, el medidor de estrés mental se ve afectado por muchas acciones que entran dentro de los ataques mentales.

Ciertos individuos pueden tener también la formación necesaria para conseguir este tipo de cosas, en cuyo caso se va más allá de las ramificaciones normales de Intimidar y se entra ya en la tortura, lo que puede representarse mediante una proeza.

Una advertencia

Solo por si hiciera falta decirlo: hacer que haya conflictos mentales en tu partida por costumbre puede llevarte a lugares muy oscuros. Estos lugares existen en los casos de Harry y son fuente de cosas muy, muy desagradables. No hace falta que vayas por ahí si no quieres; hacer que los conflictos mentales tengan lugar «fuera de cámara» es una buena forma de manejarlos, o incluso no hace falta que ocurran demasiadas veces, dependiendo de las preferencias de tu grupo.

Zonas y movimiento

Las zonas y el movimiento son incluso más insignificantes en un conflicto mental que en uno social, ya que suelen tener lugar dentro de la mente, especialmente en aquellos casos en los que se usan poderes sobrenaturales. La única situación en la que las zonas y el movimiento cobran importancia es si el conflicto mental tiene lugar como parte de un conflicto físico más largo. Si un demonio intenta poseer a tu amigo, es importante saber cómo puedes llegar hasta él. En este caso, harías un movimiento físico con normalidad y se daría por sentado que no tiene importancia para los combatienes «mentales».

Ataques, maniobras y bloqueos

El contexto de un ataque mental es algo diferente cuando procede de capacidades sobrenaturales. Las reglas para los poderes vienen tanto en «Poderes sobrenaturales» (para vampiros de la Corte Blanca y similares) como en «Hechicería» (para magos y hechiceros), y los objetivos de estos ataques pueden usar Disciplina para defenderse. Hablando con propiedad, este tipo de encuentros rara vez dura lo suficiente como para considerarse conflictos completos; fallar a la hora de defenderse contra la taumaturgia suele dar como resultado cierto nivel de consecuencias, pero algunos poderes como Incitar Emoción (página 151) requerirán de más esfuerzo por parte del atacante.

Los ataques mentales se parecen a los sociales para aquellos mortales que han conseguido la capacidad de afectarse entre ellos de esta forma, ya sea por sus

La magia mental puede también tener como resultado ser esclavo de un poderoso vampiro de la Corte Blanca.

O de una Reina de las Hadas.

relaciones interpersonales o por tener un entrenamiento para infligir angustia mental. Las relaciones o el entrenamiento añaden contexto a la narración y a los resultados en lugar de al acto en sí. Que una persona que te pegaba palizas brutales cuando eras un niño te haga bajar la mirada con Intimidar es una historia totalmente distinta a que lo haga un tío al otro lado del bar. Esto refleja sobre todo las consecuencias que una persona soportará dentro de un conflicto.

Una maniobra mental es básicamente la diferencia entre la manipulación y la fuerza. Piensa en esas mentiras que una persona puede hacer creer a otra para hacerle mucho daño. De nuevo son cosas que van a tener mucha importancia como maniobras sociales, pero el conflicto mental cambia de algún modo el efecto de la escena. Donde una persona podría utilizar Engañar en un conflicto social para hacer que te preguntes si ha matado a tu amigo, en uno mental podría hacer que lo creyeras de verdad temporalmente.

Los bloqueos en los conflictos mentales son también difíciles de entender: la mayoría de la gente es totalmente incapaz de prepararse para aquello que puede sacarle de quicio. Entre mortales, sin terapia o condicionamiento psicológico (que podría representarse mediante un aspecto), probablemente un bloqueo no sería posible. Los bloqueos son inútiles contra las incursiones sobrenaturales, salvo aquellos que se establecen mediante un umbral u otra defensa sobrenatural.

Estrés y consecuencias

El estrés y las consecuencias sufridas por un conflicto mental son muy profundas y entran dentro de las tendencias suicidas, dependencias emocionales, compulsiones y otros comportamientos y pensamientos comúnmente clasificados de una forma u otra como disfuncionales. El daño mental es el tipo de daño que cambia o erosiona el sentido del yo de una persona. Con el tiempo, sufrir muchas de estas consecuencias suele presagiar un viaje al ala de psiquiatría o, al menos, a asistencia psicológica permanente. Esta es una de las cosas que hacen de la magia mental algo tan peligroso. Incluso cuando se usa con buena intención, puede estropear la mente de una persona sin posibilidad de repararla.

Algo importante a tener en cuenta en los conflictos mentales es que a menudo los combatientes no están igualados en cuanto a su capacidad de afectarse el uno al otro. Normalmente la gente no se implica en conflictos mentales a menos que estén en una posición de poder; esto es algo rutinario para los seres sobrenaturales, donde incluso las víctimas con una mayor fuerza de voluntad pueden aspirar solo a echarlos de sus mentes. Incluso entre los mortales, el combate mental normalmente aparece dentro de dinámicas desiguales de poder.

En un conflicto mental, el personaje que está en posición inferior probablemente no pueda atacar a su oponente. Puede defenderse y maniobrar, pero a menos que tenga una buena base para contraatacar, las opciones defensivas es todo lo que tiene. El personaje que está en desventaja tendrá que cambiar las circunstancias para ponerse en una posición más equitativa o, lo más probable, llevar el conflicto a un terreno físico o social donde pueda ser más efectivo. Alguien que es torturado, por ejemplo, normalmente no tiene los medios para volver las tornas hacia su torturador a menos que se libere. Luchar contra atacantes mentales sobrenaturales o mágicos requiere tener tu propia magia, ya sea un poder innato o la ayuda de un objeto.

Notas adicionales para conflictos mentales y sociales

Muchos jugadores se preocupan más por el posible resultado de los conflictos sociales y mentales que por el de los físicos porque no quieren verse obligados a llevar a sus personajes de determinada forma. Si te imaginas a tu personaje como alguien del tipo guardián valeroso, por ejemplo, puede parecer extraño que pierda un conflicto de Intimidar y tenga que abandonar el combate. Cuando decides incorporar conflictos sociales y mentales a tus partidas, hay algunos elementos que el grupo debe considerar.

El primero, y probablemente el más importante, es que las reglas de rendición te dan bastante libertad a la hora de interpretar el resultado de un conflicto. Al igual que en el conflicto físico, deberías considerar rendirte si las cosas no van como te gustaría. Si un personaje increíblemente casto (quizás un Campeón de Dios) se ve atrapado en un intento de seducción, la rendición te permite ofrecerle una alternativa a acostarse con la seductora, quizá asumiendo durante algún tiempo la consecuencia de «Dudar de mi propia pureza», mientras resuelves los problemas que el conflicto ha provocado.

Lo segundo que debes tener en cuenta es que ningún conflicto es permanente, a excepción de una consecuencia extrema. Casi nadie tiene una personalidad que sea cien por cien consistente todo el tiempo. A veces las personas más valientes tienen miedo, las más positivas se deprimen y las más determinadas fallan en su propósito. Perder un conflicto social no supone necesariamente que tu personaje cambie de pronto y para siempre. De hecho, interpretar los resultados de los conflictos te da la oportunidad de desarrollar tu personaje como un individuo más complejo, incluso si el resultado final no le hace cambiar mucho.

Vamos a considerar por un segundo un conflicto de Intimidar. Tu personaje entra en un bar para rescatar a un amigo que está secuestrado en la trastienda. Sin querer buscar problemas, entra en el bar, pide una copa y comienza a preguntar. Esto deriva en un conflicto contra un matón, que tu personaje pierde con facilidad. Durante el conflicto adquieres la consecuencia moderada «Resolución poco firme». El DJ, que controla al matón, sugiere que tu personaje abandone el bar porque tiene miedo de verse envuelto en una pelea con el matón y sus amigos.

O sea que ¿podría valer que mi personaje se "asustara" de empezar una pelea con estos pringados porque son demasiado estúpidos para darse cuenta de que acabarían todos muertos dentro de un edificio en llamas?

Por mí, vale.

Esto no quiere decir que tu personaje sale corriendo del bar gritando ni nada parecido. A menudo la gente se enfrenta a sus respuestas emocionales como si fueran menos importantes de lo que en realidad son. No estaría de más aceptar la sugerencia del DJ y contestar: «De acuerdo, bueno… Si me voy del bar no les daré la satisfacción de saber que mi personaje está atemorizado. Le sostengo la mirada al matón y simplemente contesto: "No te relajes y creas que esto ha terminado. No lo ha hecho. Ni de lejos". Tiraré algunas monedas sobre la barra y me daré la vuelta lentamente».

¿Ves? Tu personaje no se ha convertido en una nenaza chillona, y aún así cumple las exigencias del resultado del conflicto. Así que, ¿ahora qué? ¿Tu amigo está jodido del todo?

Por supuesto que no. Solo significa que a tu personaje le preocupa meterse en una pelea con toda esa gente, por lo que debe descartar la aproximación directa. No quiere decir que tu personaje no pueda cambiar de táctica e intentar colarse en la parte trasera del bar para el rescate. Si tu personaje suele resolver los problemas a puñetazos y tiene el Sigilo bajo, esto hace que la escena sea un poco más complicada y desafiante.

La consecuencia «Resolución poco firme» también proporciona muchas opciones para la interpretación. El amigo rescatado podría preguntar por el cambio de táctica («Tío, esperaba que arrasaras el lugar con una sonrisa. ¿Qué ha pasado?»). O puede que haya una escena posterior en la que tu personaje explique lo que ha pasado («¿Sabes? Por primera vez desde…, joder, desde siempre, creo que esos tíos pudieron conmigo. Tío, debo de estar perdiendo mi toque»).

Por último, la consecuencia desaparecerá en cierto momento y dejará a tu personaje listo para volver las tornas si alguna vez se enfrenta a ese matón. Al final tu personaje puede ser un bravucón, ya que se vio en la adversidad y salió fortalecido. Esto puede ser especialmente conmovedor en los conflictos mentales, en los que las consecuencias son más profundas y tienen el potencial de ser transformadoras.

Recuperarse de los conflictos

Al final de un conflicto (ya sea físico, social o mental) tu personaje habrá acumulado estrés y consecuencias, y tú habrás recibido algunos puntos de destino por haberte metido en problemas. Pero estos acaban de empezar. Estas consecuencias no van a desaparecer de manera inmediata; mientras sigan ligadas a tu personaje, se pueden forzar e invocar como cualquier otro aspecto.

Cualquier punto de estrés que tu personaje reciba durante un conflicto desaparece inmediatamente después de este. El estrés representa arañazos e impactos indirectos que el personaje puede ignorar, por lo que solo duran hasta el final de la escena del conflicto. El estrés puede perdurar en esas raras ocasiones en las que tu personaje pasa de un conflicto a otro de manera inmediata o a otra escena relacionada (como una pelea que se convierte en una persecución de coches), pero la mayoría de las veces el estrés desaparece una vez acabado el conflicto.

Recuperarse de las consecuencias es un poco más complicado. Básicamente se necesitan dos cosas: una circunstancia en la partida que justifique que el personaje puede comenzar el proceso de recuperación y algo de tiempo entre escenas o sesiones antes de que la consecuencia en cuestión desaparezca. La circunstancia apropiada depende en gran medida de la consecuencia. La mayoría de las consecuencias físicas requieren atención médica o descanso, mientras que para las mentales se necesita terapia, ayuda psicológica o pasar tiempo en la compañía curativa del ser amado. Las consecuencias sociales pueden variar enormemente y se refieren a la situación; una consecuencia como «Agotado» puede necesitar solo de una noche en el bar y una oportunidad para relajarse, mientras que una como «Mala reputación» puede requerir que tu personaje pase tiempo en actos públicos de caridad para reconstruir la buena fe que ha perdido.

Una vez se sufre una consecuencia, comienza el tiempo de recuperación. Como dijimos antes, las consecuencias leves duran hasta el final de la siguiente escena después de que empiece la recuperación, las moderadas duran hasta el final de la siguiente sesión y las graves duran hasta la siguiente aventura (o un par de sesiones, si lo prefieres) después de que comience la recuperación. Por supuesto, las consecuencias extremas son otro tema (página 181). En ciertos casos, sería más apropiado medir la recuperación en términos de juego, como días o semanas. Mira la página 272 de «Dirigir el juego» para ver más detalles.

Algunos poderes afectan tanto al tiempo de recuperación como al establecimiento de las circunstancias apropiadas (como Recuperación Inhumana, Constitución de Mago, etcétera). Mira sus descripciones correspondientes para más detalles.

Recuperación y habilidades

Algunos personajes pueden tener habilidades que les permitan iniciar una recuperación. Por ejemplo, un personaje con Conocimiento y la proeza Doctor (página 138) puede iniciar a un personaje en el camino de la recuperación de una consecuencia física moderada. Esto se lleva a cabo mediante una declaración, y la mayoría de las veces no se necesita tirar, aunque puede ser necesaria una tirada si hay algún tipo de presión sobre el personaje que cura. En estos casos la dificultad es igual al valor del estrés de la consecuencia: Buena para las leves, Enorme para las moderadas y Fantástico (¡!) para las graves. Tener éxito implica que el proceso de recuperación puede comenzar con normalidad; fracasar quiere decir que el personaje herido tendrá que esperar.

¿Qué tipo de demente se mete en otro conflicto antes de recuperarse del anterior? Quiero decir, aparte de mí.

A veces no te queda otra opción si los malos van a por ti.

Capítulo doce: Vivir con la magia

Yo, lanzador de hechizos

Así que tienes un poder espectacular al alcance de tus manos. Pero ser un conducto mágico no es solo destruir edificios o encontrar perros perdidos usando un mechón de pelo y un cordel. La magia te cambia, entra en ti, te abre a una nueva visión del mundo y aumenta el impacto que tienes en el mundo que te rodea.

Aquí explicaremos cómo.

Biología mágica

Los magos —y quizá otros tipos de lanzadores de hechizos y criaturas mágicas— suelen tener una esperanza de vida inusualmente larga, de varios siglos de duración (y se rumorea que algunos magos son incluso mayores). ¿Por qué? Bueno, nadie está seguro de ello —la magia y el estudio científico no suelen mezclarse—, aunque algunos miembros del Consejo creen que es un efecto de canalizar energías mágicas a través de un cuerpo físico. En cuanto a si la magia proviene de una gran fuerza vital o si una gran fuerza vital procede de la magia…, bueno, es el tipo de asunto del huevo y la gallina para el que el Consejo no tiene tiempo mientras haya una Guerra Vampírica.

Lo mires por donde lo mires, la magia y la fuerza vital están completamente unidas en el cuerpo del mago. El principal beneficio de esto es que un mago se cura con mayor rapidez que las criaturas no mágicas, y su cuerpo continúa curándose hasta que las heridas desaparecen, lo que implica que los magos pueden recuperarse de daños que dejarían tullido a un mortal.

Butters ha analizado trocitos míos con el microscopio y dice que tiene algo que ver con que mis células no se rompen cuando se dividen o algo así. Creo que es más fácil decir que es magia, pero es solo mi opinión.

Cómo funciona

En términos de juego, el tema de la longevidad es en su mayor parte una manera de aportar algo de color. Ser capaz de vivir varios siglos más que tus amigos humanos contribuye al dramatismo de la historia, pero no se necesitan muchas reglas para definirlo. ¿Tienes una esperanza de vida excepcionalmente larga? ¿Sí? ¡Entonces simplemente la tienes! Es todo lo que hay que decir.

En cuanto a la curación, los magos cuentan con una pequeña ventaja. Debido a su extraordinaria constitución, no necesitan ninguna justificación aparte de recibir primeros auxilios para recuperarse del daño (el tiempo hará el resto del trabajo él solito). Las consecuencias extremas (como, digamos, una mano completamente quemada) son una excepción; la resistencia tiene un límite, incluso para los magos. Para ver más sobre la recuperación, ve a la página 193.

Gracias por deprimirme, Billy.

No te preocupes: según haces las cosas, no creo que sobrevivir a tus amigos vaya a ser el problema.

Sentidos de mago

Los humanos tienen un «tercer ojo» que pueden abrir para contemplar el mundo bajo una luz diferente y mística. A esta capacidad se le llama la visión, y hablaremos de ella en breve, aunque normalmente solo los magos y otros lanzadores de hechizos pueden acceder a ella conscientes de lo que están haciendo. Los magos y otros practicantes tienen también sentidos secundarios que han aprendido a usar.

Casi todas las personas tienen cierto conocimiento de lo sobrenatural, aunque no sepan que se trata de eso. Escalofríos por la espalda, un ligero presentimiento de que algo va mal, el vello del brazo se eriza sin razón aparente o ver por el rabillo del ojo que algo se mueve son los principales avisos de que algo desagradable y sobrenatural se acerca.

Los practicantes de magia han desarrollado esta consciencia gracias a sus estudios arcanos y a sus capacidades naturales.

Aunque puede que los sentidos secundarios de los magos no ofrezcan demasiada información, pueden suponer una diferencia de medio segundo entre escapar por los pelos y terminar clavado en las fauces de un vampiro.

Cómo funciona

Todo el mundo puede tirar Saber en lugar de Atención (página 116) para detectar la presencia de lo sobrenatural, solo que Saber normalmente es Mediocre (+0), a menos que alguien haya dedicado tiempo a estudiar lo arcano.

Los magos y otros lanzadores de hechizos pueden ir un paso más allá. En primer lugar, cuando utilizan Saber, pueden obtener más detalles de los que percibirían de otra manera, como si fuera una tirada de Investigación Arcana (página 129) en lugar de tirar «solo» Atención.

Los DJ deberían pedir una tirada de Saber siempre que el mago entre en contacto físico con una entidad sobrenatural que se haga pasar por un humano normal, o en un entorno por el que una entidad poderosa haya pasado hace poco. La entidad puede oponerse a la tirada con la habilidad de Engañar, usando Glamour para ocultarse, etcétera, pero un éxito le hará tener al personaje el presentimiento de que el mundo sobrenatural está presente y activo.

¿Pueden los humanos normales lograr esta tirada de Saber si, por decir algo, han sido tocados por un hada? ¿O es solo para los practicantes?

Es decisión del DJ, pero es más divertido si todos tienen la posibilidad.

La visión

Para un mago (u otro practicante de magia), el tercer ojo no es solo un concepto metafísico. Es algo muy real, una parte de su capacidad para contemplar el mundo y ver lo que hay más allá de su superficie. En nuestro mundo, el que solo percibimos por los sentidos, lo sobrenatural puede esconderse a simple vista, una sombra que se extiende bajo el océano de la realidad —oculta, tal vez percibida, pero rara vez revelada—. Con el entrenamiento adecuado, la gente puede abrir su tercer ojo (usando lo que se conoce como la **Visión**) e ir más allá para ver lo que hay en todo su esplendor, sin importar lo que sea.

Solo hay un problema: la mente humana no es capaz de comprender lo que ve cuando el tercer ojo está abierto. ¿Qué ve exactamente? Solo el mundo, pero a un nivel al que la mayoría de nosotros no podemos acceder. Cuando alguien mira el mundo mágico con la Visión, el goteo de información que la mente suele recibir a través de los otros cinco sentidos se convierte en una gran ola que amenaza con inundar el tercer ojo. Lo metafórico y lo fantasmagórico se vuelve visual, las emociones y las relaciones brillan como telarañas al trasluz. La energía late. Los sueños y las pesadillas bullen en el aire. El pasado, el presente y el futuro se corren una pequeña juerga frente a ti. Es difícil obtener algún sentido de todo esto.

Y estas imágenes se quedan grabadas en la memoria del que las ve. Nunca se olvidan, siempre permanecen vívidas. Esto puede traer problemas (por ejemplo, consecuencias; mira «Defenderte de la Visión», en la página 197).

La gente entrenada para abrir su tercer ojo es, comprensiblemente, reacia a hacerlo durante más de unos instantes. Para nosotros es muy peligroso. Aquellos sin la preparación necesaria, como los afectados por la droga del tercer ojo durante el caso de Tormenta, no pueden mantener unidas sus psiques por mucho tiempo.

Peor aún, puede ser muy difícil cerrar tu tercer ojo una vez abierto. Imagina intentar cerrar una puerta cuando la empuja un maremoto arrasador y puede que entiendas cómo funciona este asunto.

Así que, ¿por qué usar la Visión? Porque sin ella no podrían percibirse algunas cosas, como los horrores que caminan por el mundo de los mortales y que dan escalofríos, aunque siempre es algo desagradable. También porque es el camino más corto entre el misterio y la verdad. Por supuesto, esto tiene un precio, pero si el riesgo es alto, puede ser la única forma de ver lo que está pasando en realidad. Pueden verse los efectos de los hechizos sobre una víctima, así como visiones del pasado y del futuro, la verdadera naturaleza de las cosas, traumas psicológicos permanentes, sombras atormentadas, etcétera.

Suponiendo, claro, que descubras cómo dar sentido a lo que estás viendo y evitar volverte loco en el proceso.

Cómo funciona

Cuando abres tu tercer ojo, percibes de forma visual todo lo que hay en el mundo. Todo a la vez. Se mezclan visiones de cosas que podrían pasar en el futuro con indicios de males del pasado, se revela la presencia de heridas mágicas y psíquicas, todo tipo de glorias futuras y horrores, hechizos benéficos y maléficos, encantamientos y cosas así. Sin embargo, el precio de este conocimiento arcano procede de exponer tu mente a la asombrosa fuerza de la Visión.

En el juego, el procedimiento para abrir el tercer ojo es el siguiente:

- Emplea una acción para abrir la Visión y conseguir una descripción de lo que estás viendo.
- Haz una evaluación para intentar entender lo que estás viendo.
- Defiéndete de la presión mental de estar utilizando la Visión.
- Cierra la Visión (si puedes) antes de empezar a sufrir demasiada presión.

Abrir la visión

Abrir el tercer ojo para usar la Visión es una acción completa, después de la cual puedes contemplar al objetivo de tu curiosidad arcana.

Una vez hayas comenzado a usar la Visión, como mínimo percibes una expresión metafórica de la verdad de lo que estás contemplando. Puede que alguien que ha cometido un asesinato aparezca con sangre en las manos y manchando sus ropas, aunque quizás la sangre sea el símbolo de otro tipo de culpa o remordimiento. O podría ser el resultado de un hechizo que intenta convencerlo de que ha hecho algo horrible aunque no definido; quizá haya roto la Cuarta Ley (página 210) «por su propio bien…». Por lo que, aunque parezca verdad, lo que esta verdad representa puede interpretarse (o malinterpretarse) de muchas maneras. Percibir no equivale a comprender.

Entender lo que ves

En términos de juego, usar la Visión se parece a hacer una acción de evaluación (página 114): buscas descubrir algo importante sobre el objetivo, que podría manifestarse como un aspecto o simplemente como un detalle. Después de describir la expresión metafórica de la verdad, el DJ determina la **intensidad** de lo que ves. La intensidad es una dificultad que se describe con un adjetivo de la escala (página 16).

La mayoría de las Visiones lo suficientemente significativas deberían tener una intensidad Grande; por defecto, la mayoría de las cosas sobre las que centras tu Visión son espléndidamente hermosas o rematadamente repugnantes. Esta intensidad puede disminuir o aumentar dependiendo de en qué centras tu búsqueda, usando las pautas para establecer la dificultad de «Dirigir el juego» (página 269). Puedes hacer que las cosas sean más fáciles si te centras en algo pequeño y evitas mirar el conjunto de la escena donde te encuentras, pero esto también implica que la información que consigas será más limitada. También podrías ampliar el foco y centrarte en algo más grande de lo que habías elegido en un principio. Conseguirás más información, pero la intensidad subirá uno o dos niveles.

Una vez determinada la intensidad, debes tirar Saber contra dicha intensidad para darle sentido a lo que estás viendo, básicamente para ver si logras hacer la evaluación. Cuantos más aumentos consigas, mejor te explicará el DJ la realidad metafórica que se revela mediante la Visión, y tú conseguirás aspectos adicionales y/o detalles que se rigen por las pautas normales de evaluación (página 114). Probablemente, cualquier aspecto que consigas ofrezca muchas lecturas y requiera interpretación, en lugar de dar detalles específicos (por ejemplo, verías «Culpa oculta» en lugar de «Traicionó a su amor»). Aunque falles la tirada de Saber, todavía tendrás un sentido general de la metáfora, pero eso será todo, no habrá una guía para interpretarla ni ningún beneficio de los aspectos que descubras.

Defenderse contra la visión

Tras resolver tu intento de comprender lo que estás viendo, debes resolver también si tu mente soporta la presión. Abrir la Visión inicia un conflicto mental (página 191) contra lo que ves, que dura mientras esta se mantenga abierta o seas derrotado. Por cada asalto que tengas abierta la Visión, el DJ hace una tirada de ataque metal (página 178) contra ti, usando la intensidad de lo que estás viendo como si se tratara de una habilidad. Usa Disciplina para defenderte (página 122). Como en cualquier conflicto, puedes sufrir consecuencias (página 188) o ser derrotado (donde «ser derrotado» puede significar el colapso total, la locura, un infarto… Elige lo que quieras, que sea apropiado a la Visión, página 180).

Por otro lado, algo podría llamar tu atención en un momento inoportuno, o simplemente podrías verte forzado a mirar algo que no querías, lo que aumentaría la intensidad.

Eso me parece una forma genial de forzar un aspecto.

Considero el uso de la Visión como un acto deliberado de locura temporal inducida.

En muchos aspectos, esa perspectiva es completamente correcta.

Cerrar la visión

Si te defiendes con éxito, puedes elegir si quieres cerrar tu tercer ojo o mantenerlo abierto para conocer más cosas (lo que prolonga tu contacto —y conflicto— con la Visión). Si decides mantenerlo abierto, tendrás que hacer otra tirada de Saber para entender lo que ves y debes continuar a lo largo de un asalto más. Sin embargo, si no tienes éxito en tu defensa, tu tercer ojo no se cerrará y deberás continuar durante otro asalto. ¡Observar algo más intenso de lo que pretendías puede encerrarte en una mortífera lucha psíquica por la salud de tu mente sin ninguna salida fácil!

Si estoy leyendo bien, la acción realizada para abrir la Visión NO cuenta como un asalto en el que haya que defenderse, ¿no? O sea, ¿es abrir, evaluar, defenderse, intentar cerrar...?

¡Así es! Aunque puedes tener múltiples ciclos de evaluar/defenderte dependiendo de cuánto tiempo pases observando, y no puedes intentar cerrarla hasta que te hayas defendido de forma satisfactoria.

Otras acciones mientras usas la Visión

Mientras la Visión está activa puedes realizar acciones aparte de utilizar tu percepción, pero estas acciones se enfrentarán a una potencia de bloqueo (página 184) igual a la intensidad, a menos que «cooperen» de alguna forma con la Visión. Por ejemplo, podrías intentar quitar el efecto de un hechizo en un objetivo mientras tienes la Visión activa, en cuyo caso actuaría como una especie de cámara de cirugía, permitiéndote centrarte en lo que necesites (el hechizo) sin enfrentarte al bloqueo. En caso de acciones que no están relacionadas con la Visión, como disparar una pistola, conducir un coche o hacer un dibujo, esta es más una distracción que una herramienta útil.

En cualquier caso, cuando realices una acción que no sea solo percibir, te saltas la tirada de Saber para entender lo que estás viendo; estás demasiado ocupado con lo que estás haciendo para percibir nada más que una simple descripción.

Ejemplo: *Harry está usando la Visión para echarle un vistazo a alguien que está terriblemente asustado y dolorido, probablemente a causa de un hechizo. Abre su tercer ojo. Resulta que tenía razón. Alguien parece haber enrollado alrededor de este tipo un alambre de espino psíquico de color púrpura, que lo ha destrozado psicológicamente.*

Esto es lo que ve. ¿Cómo funcionan los dados ahora? El DJ establece una intensidad Grande para empezar. Lo que está viendo es muy desagradable, pero Harry ha visto cosas así antes y mantiene su atención centrada en este tipo.

En primer lugar, Harry hace una tirada de Saber contra una dificultad Grande y la supera. Todo va bien y está seguro de poder interpretar lo que ve, por lo que no hay necesidad de hacer preguntas.

A continuación, el DJ tira la intensidad Grande como un ataque psíquico contra Harry. Mirar algo así va a afectarle. Saca un +1, un ataque Enorme. Uf. Harry tira Disciplina para defenderse y obtiene un resultado Excelente, así que vence el ataque. Por ahora no hay estrés psíquico.

Pero Harry se da cuenta de que necesita mantener la Visión para poder concentrarse en el efecto del hechizo y extraérselo a la víctima. Cuando se enfrenta al hechizo se «magulla» un poco, lo que le provoca un punto de estrés por la intensidad del «ataque» en el siguiente asalto.

Cuando por fin alcanza el hechizo completo, este se vuelve hacia él y lo ataca. Cae al suelo y el DJ le pone el aspecto temporal «Pierde el control de lo que está mirando».

Murphy revienta la puerta, y Harry la ve (de verdad). El DJ decide subir aquí la intensidad hasta Enorme. Murphy es una persona emocionalmente intensa y una parte central de la historia, por lo que la intensidad de su aparición en la Visión podría ser mayor que Grande. Harry debe luchar para cerrar su tercer ojo ante la terrible belleza de lo que está observando.

¡La Visión apesta!

Puedes estar leyendo esto y preguntándote por qué alguien que esté en sus cabales usaría la Visión, dada su capacidad para romperte la mente en mil pedazos si miras algo que no debes durante más de un segundo. Dejando aparte las preguntas sobre la cordura, hay muchas razones para usar la Visión.

La más destacada es que la Visión te permite ver algo que de otra manera te resultaría imposible. Esto ya es mucho. Seguro que puedes encontrar la misma información a través de otros medios, durante un periodo más largo de tiempo, pero al igual que pasa con otros elementos de la magia, no se trata de hacer aquello que no podrías hacer de otra forma, sino de conseguir lo que necesitas saber ahora mismo.

Es un atajo. Y como muchos atajos, a veces te lleva por la parte mala de la ciudad.

Esto es cierto. La magia no soluciona nada..., solo hace que las cosas sean más complicadas.

Ver el alma

La primera vez (y solo la primera) que alguien con la capacidad de Ver el Alma (página 152) mira durante unos instantes a los ojos de alguien que tenga un alma mortal, entra en un estado llamado **ver el alma.** Normalmente, esto no ocurre a menos que ambas partes establezcan contacto visual. No obstante, se puede engañar al otro para que sostenga la mirada (mira «Y entonces nuestros ojos se encontraron», en la página 200). Ver el alma debe hacerse en persona (¡no se puede ver a través de una *webcam*!).

Por tanto, ver el alma es una aplicación concentrada y específica de la Visión que se usa para Ver a una persona, con el volumen al máximo. Es una oportunidad única en la vida de atravesar la superficie exterior y entrar en el corazón de lo que es una persona, qué le ocurre y en qué va a convertirse.

A fin de cuentas, ver el alma no es más que una aplicación concreta de

Como si un mago pudiera usar una webcam.

la Visión: ver a alguien mediante la Visión con el volumen al once. Esta oportunidad de ir más allá de la superficie y llegar a lo más profundo de una persona, de ver lo que es y lo que puede llegar a ser, es única en la vida. Por desgracia, el objetivo de ver el alma también consigue este tipo de introspección sobre el observador incluso si ese objetivo es un mortal «básico».

Por supuesto, no es tan sencillo como eso. Como ver el alma es una faceta de la Visión, la metáfora impregna los resultados para ambas partes. Si crees que ver el alma es «hacer una pregunta» sobre la otra persona, te equivocas. La «respuesta» no siempre tendrá sentido.

Aparte de eso, ver el alma es duro para ambas partes. Es como abrir tu tercer ojo sin tener preparados los filtros para no quedarte bloqueado. Como ver el alma está tan concentrado, y se adentra en el núcleo de lo que es la persona, resulta muy poderoso. No es raro que personas sin la preparación adecuada se desmayen al ver el alma de alguien, incluso magos entrenados pueden acabar con un dolor de cabeza de mil demonios y la mente intranquila.

Cómo funciona

En el momento de ver el alma, las dos personas implicadas entran en un enfrentamiento psíquico inmediato de un turno de duración que no se produce en el mundo «exterior». Para los demás, ver el alma comienza y termina en un instante.

El enfrentamiento tiene dos componentes. El primero es un ataque psíquico mutuo. Cada participante tira Convicción como si fuera un ataque, y el otro tira Disciplina para defenderse, provocando estrés mental si tiene éxito. Los jugadores pueden optar por usar el ataque como una maniobra y colocar un aspecto temporal sobre la otra persona si tienen éxito.

Ejemplo: *Harry Dresden y John Marcone se miran a los ojos por primera vez, es el momento de verse las almas. Marcone, un PNJ, está preparado para este encuentro; sabe lo que es ver el alma, lo está esperando y tiene unos cuantos puntos de destino a mano para asegurarse de que sus tiradas salen como él quiere. Harry acaba de empezar a investigar un misterio y no puede permitirse gastar puntos de destino en el asalto (sabe que los necesitará cuando las cosas se tuerzan más adelante).*

Marcone tira Convicción primero y lo hace razonablemente bien, consiguiendo un resultado Enorme. Está intentando llamar la atención de Harry, por lo que decide usar una maniobra. La tirada de Disciplina de Harry es buena y obtiene un resultado Enorme, pero como Marcone ha optado por una maniobra, sigue siendo un éxito para Marcone. El DJ dedica unos instantes a pensar qué tipo de aspecto puede colocarle a Harry, y se lo comenta a Jim, el jugador de Harry. Ambos están de acuerdo en determinar el aspecto después de resolver el resto de la acción de Ver el Alma.

Por otro lado, Harry no tiene paciencia para permitir la intrusión de un jefe de la mafia y se prepara para hacer un ataque directo. Tira Convicción para atacar —que suele ser su gran baza—, pero la tirada sale mal y le proporciona un resultado Bueno. La tirada de Disciplina de Marcone supera el Bueno sin dificultad, por lo que se libra de la indignación de Harry como si nada.

El segundo componente es la información; cada observador obtiene un atisbo metafórico del alma del otro, descrito por el DJ. La naturaleza esencial de cada participante se revela ante el otro; aunque pueden esconderse algunos detalles, lo que la otra persona es aparece tan claro como el agua. Esto puede dar como resultado que se revele un aspecto del personaje (uno de su ficha) a uno o ambos participantes. Si en la primera parte adquieres estrés o consecuencias, es fácil decir que la otra persona conoce uno de tus aspectos. Si quieres usar tu tirada de Ver el Alma como una maniobra, el aspecto que colocas todavía tiene algo que decir sobre tu naturaleza esencial, incluso aunque lo uses para beneficiarte.

Ejemplo (continúa): *Como Harry es un PJ y Marcone un PNJ, no hay ninguna razón de peso para entrar en detalles de lo que Marcone ve. El DJ describe que Marcone solo asiente, como si archivara información en un gran fichero mental. Harry sabe que le ha tomado la medida.*

Pero entonces el DJ describe el interior de Marcone y resulta perturbador: es un depredador puro, motivado por algo secreto y oscuro, y prácticamente no conoce el miedo. No es alguien a quien Harry quiere cabrear. Una vez hecho esto, el DJ termina el momento de ver el alma con el resultado de la maniobra de Marcone, poniendo en Harry el aspecto «Marcone tiene alma de tigre» y dándole al Caballero Johnny un etiquetado gratuito en la conversación que tiene lugar a continuación.

Una vez que las tiradas y las revelaciones finalizan, los participantes terminan de verse las almas y vuelven al «tiempo real».

Bueno, veo que la palabra «alma» está apareciendo mucho por aquí. ¿Qué es un alma? El típico concepto de un alma única, individual e inmutable está completamente fuera de lugar aquí.

La cosa va así: el alma mortal puede estar en varios sitios a la vez y es más de una cosa al mismo tiempo. Menqua y crece. Puede ser entregada, tomada, compartida, quemada. Puede brillar con luz propia o exudar oscuridad. Es la esencia de un individuo. Es la nata que flota sobre la leche de tu carnosa existencia. Bebe de la naturaleza y lo sobrenatural.

William, para tus propósitos de «juego» en este capítulo, cuando digas «alma» creo que deberías hablar de ese concepto en la forma en que se manifiesta para un individuo. Es una simplificación adecuada, aunque vaga y limitada (como cualquier concepto relacionado con la magia). Resumir en una simple palabra algo más vasto y complicado de lo que son capaces de entender es un esfuerzo bastante impreciso por parte de los mortales.

¿Quién y qué puedes ver al ver el alma?

No existe una diferencia clara entre «humano» y «no humano». Sabemos que Harry ha evitado el contacto visual con Kincaid, que es mitad humano, mitad algo, según parece. Teniendo en cuenta el ejemplo de Thomas Raith, los magos pueden ver el alma de un vampiro de la Corte Blanca. Pero otros vampiros parecen no poder activar Ver el Alma, y las hadas —que nunca han sido humanas, para empezar— no suponen un problema.

La cuestión aquí es lo cerca o lo lejos de ser humano que está el objetivo. Esto no tiene una respuesta clara en términos de reglas de juego, pero una opción es usar los puntos de recuperación del personaje (página 20) como indicación. Es más probable que aquellos con 0 o menos hayan dado la espalda a su humanidad —si es que han sido humanos alguna vez— que aquellos que todavía tienen libre albedrío.

Al margen de esta cuestión, ya que estamos hablando de contacto visual, pueden pasar muchas cosas malas sin necesidad de ver el alma. Fija la mirada en un vampiro de la Corte Negra y te encontrarás bajo un ataque psíquico repentino (y si no tienes mucha suerte, esto es solo un preludio de la descripción de tu nuevo trabajo como Renfield). Muchas criaturas desagradables del Nuncamás estarían felices de meterse en tu cabeza a través de esas ventanas abiertas que son tus ojos (un hecho que la mayoría de personas de la comunidad sobrenatural tiene en cuenta en todo momento). Claro, pueden parecer un puñado de acechadores antisociales de mirada furtiva, pero ya lo parecían antes. No establecer contacto visual tiene la ventaja de ser una aptitud para sobrevivir.

Y entonces nuestros ojos se encontraron

El contacto visual accidental es una buena oportunidad para ver el alma. Así que ¿cómo hacer que ocurra en tu partida? ¿Queréis, tanto los jugadores como el DJ, que sea un hecho «provocado por la historia» o un hecho que «podría ser divertido, vamos a ver qué pasa»? En cualquier caso el contacto visual accidental debería ser algo sencillo.

Cuando la historia provoca una situación de ver el alma —ocurre simplemente porque es el momento adecuado—, los DJ deberían considerar forzar los aspectos mágicos de un mago; si el PJ en cuestión no es un mago, fuerza un aspecto que haga que el personaje dude a la hora de apartar la mirada. Si el jugador acepta las consecuencias de forzar ese aspecto, ¡bang!, se puede ver el alma y el jugador consigue puntos de destino adicionales.

Si no hay ninguna razón basada en la historia para que haya contacto visual, pero sería algo divertido, los DJ tienen otra opción (aunque en este caso forzar aspectos también es una forma sencilla y genial de llevar las cosas): conviértelo en una tirada de habilidad. Puedes usar varias habilidades, pero Disciplina es una buena línea de defensa: representa la concentración, y uno tiene que estar atento para evitar el contacto accidental. Si un jugador plantea la posibilidad de usar otra habilidad (por ejemplo, Atención representa el tiempo de reacción), también funciona. El DJ debe establecer una dificultad apropiada: baja si no tiene intención de que ocurra o más alta (pero no inalcanzable) si le gustaría que pasara algo. En este caso, fallar supone que el personaje establece contacto visual. Como siempre, las tiradas de habilidad no son necesarias si ya se ha forzado un aspecto; es uno u otro, no los dos.

También es posible que el contacto visual no sea totalmente accidental, al menos para una persona. Si alguien intenta engañar a un mago (o viceversa) para ver su alma, es un enfrentamiento directo de habilidades (Engañar de quien intenta engañar contra Empatía de la víctima), en el que si hay empate o éxito (es una maniobra) se considera que el engaño funciona. Este método funciona mejor cuando el personaje es el único que intenta engañar, pero los PNJ particularmente astutos (como el jefe de la mafia local) pueden intentarlo en alguna ocasión.

Maleficios

No entiendo demasiado el «libre albedrío» mortal. No tiene mucho sentido.

Los lanzadores mortales de hechizos y la tecnología no se llevan bien. Cuando los hechizos empiezan a volar, la tecnología se empieza a tostar.

Este efecto se llama **maleficio** y es algo con lo que debe lidiar cualquier practicante de las artes que viva en el mundo moderno. Aquí trataremos las causas del maleficio y cómo hacer que funcione a tu favor (y en tu contra) en tu partida.

En primer lugar: ¿por qué los lanzadores de hechizos mortales provocan maleficios? ¿Por qué las criaturas inmortales del Nuncamás no provocan apagones en la ciudad cada vez que salen a correr por Chicago?

La magia es una fuerza poderosa que puede dirigirse como un láser en manos de un ser amoral. Las criaturas del Nuncamás suelen cumplir este requisito. Su naturaleza y su voluntad forman una unidad; en otras palabras, no tienen «libre albedrío» ni consciencia separada de su naturaleza. Mira a Mab, la Reina de las Hadas de la Corte de Invierno: es lo que es hasta la médula. Si Mab te convierte en un tritón es porque su naturaleza le dicta que te convierta en un tritón, y no tiene ninguna duda a la hora de hacerlo.

Por otro lado, mira a un lanzador mortal de hechizos. Tiene la naturaleza de un ser humano y libre albedrío. Estas cosas a veces están en desacuerdo. Se le mezclan emociones y dudas y cosas por el estilo.

Cuando lanza su magia, tiene que tener el 99,9 % de su mente centrada en lo que está haciendo —tiene que creer que puede hacerlo, desde el fondo de su corazón—, pero no es perfecto. A diferencia de las criaturas amorales del Nuncamás, un lanzador mortal de hechizos lidia con cosas problemáticas, como inseguridad, retrasarse al pagar el alquiler, emociones, un picor en esa mano que se quemó con un lanzallamas, ya sabes, el aluvión de pensamientos erráticos que invaden a la gente normal. Así que eso nos deja con que hay una porción de su mente que no está totalmente centrada en la tarea que está realizando, y eso implica que hay una parte de magia que no se rige por su voluntad. Eso sin mencionar que un practicante siempre está mágicamente activo, por lo que aunque no esté lanzando hechizos, las emociones particularmente poderosas pueden generar algo de energía mágica sin que el tipo se dé cuenta o sin que tenga control sobre ello.

Mi mano está mejor. ¡No tienes que estar sacando el tema todo el rato! ¡De verdad!

Sea como sea, esa gota de magia sin control termina «colmando» al lanzador de hechizos y, de algún modo, se introduce en la tecnología moderna y la estropea. Por eso el efecto de un maleficio tiene lugar cuando hay lanzadores mortales de hechizos: son seres morales, por lo que las cosas se estropean. Cuanto más delicada es la tecnología, más probable es que se estropee por la mera presencia de un mago.

Parte de lo que hace que los hechizos estropeen la tecnología de forma accidental es simplemente el poder. Piensa en el 0,1 % de antes. Si hablamos de una pequeña cantidad de poder que se escapa por el «conducto» del lanzador de hechizos (de un ectomante débil, por decir algo), un 0,1 no es mucho, apenas le provocará hipo a una tostadora. Pero si subimos en la escala (por ejemplo, un mago del Consejo Blanco), el «empujón» podría crearle problemas incluso a maquinaria no eléctrica. No obstante, esto puede mitigarse de cierta manera, ya que el entrenamiento ayuda a que un lanzador de hechizos controle una mayor cantidad de poder: el poder del mago se usa de manera más efectiva, se desperdicia menos, y por eso se escapa menos magia hacia el mundo exterior.

Sí, pero ¿por qué?

Podríamos estar todo el día con teorías sobre por qué la «magia errante» hace que la tecnología se estropee. ¿Quizás el poder mágico que corre por las células de un mago afecta al estado de la energía de los electrones de los alrededores? Esto estropearía definitivamente cualquier tecnología que incluya un transistor o un chip de silicio.

Tal vez la principal causa sea la curva de la probabilidad de la magia. Esto se ve apoyado por los hechos; después de todo es muy improbable que cuando alguna dama apunte con su dedo a un secuaz insolente, salga fuego de su mano y le queme la cara. Esto, suponiendo que la probabilidad tenga algo que ver. Un científico que observara esto podría decir que los efectos de la mecánica cuántica dependen de la probabilidad y que la magia no se lleva bien con las matemáticas.

Tal vez sea más una cuestión de lo que está pasando en los recodos de la mente del mago y en cómo fue educado. Si cree que la tecnología es compleja, entonces tal vez su subconsciente envíe pizcas de magia errante. Esto desde luego explicaría por qué algunos magos se llevan bien con la tecnología de los años cincuenta, mientras que otros necesitan irse a principios de siglo para conseguir algo que funcione sin fallos.

O tal vez sea porque la tecnología es demasiado nueva y la magia ataca todo lo que es nuevo, diferente, y que está menos arraigado en la mente colectiva de los hombres. Después de todo, un ordenador es un concepto bastante nuevo para alguien que ha estado por ahí durante siglos. La idea de los ordenadores no es tan poderosa como, digamos, la idea del motor de combustión interna y cosas así, porque no es tan antigua, no ha tenido la oportunidad de adquirir «importancia». Por lo que tal vez la fuerza de la realidad conceptual resista la magia errante y mantenga la tecnología antigua a salvo.

Teniendo en cuenta que la magia es una fuerza guiada por la creencia, seguro que algo de eso condicionará el tipo de tecnología que un mago o cualquier otro practicante estropeará cuando explote de rabia. Es muy probable que la magia errante «salte» según las creencias más profundas del practicante. Podríamos decir que, mientras que los hechizos de la mayoría de los magos se basan en lo que *creen* que ocurrirá, los efectos colaterales es todo aquello que *no creen* que ocurrirá. De modo que, si no confían en coches, teléfonos o ascensores, su magia errante tiende a reforzar esta desconfianza.

Butters tiene algunas teorías. Algo acerca del electromagnetismo, que se vuelve loco.

La mayoría de ellos no estaría de acuerdo contigo. Aunque esta perspectiva tiene su mérito...

Al final nadie sabe con seguridad lo que causa los maleficios, simplemente que ocurren, y normalmente de la forma menos conveniente.

Cómo funcionan

Sabemos que los maleficios se producen principalmente de dos maneras: a propósito, mediante la voluntad concentrada del lanzador, y accidentalmente, ya sea como efecto colateral del lanzamiento de un hechizo o por la explosión de una fuerte emoción del practicante. El caso accidental se da únicamente con lanzadores mortales de hechizos. La mayoría de criaturas con capacidades mágicas del Nuncamás no provocan efectos colaterales no intencionados sobre la tecnología; pueden usar su talento para afectar deliberadamente a la tecnología si quieren, pero eso no suele llamarles la atención.

Lo que sé es que este efecto no me permite tener un reproductor de DVD desde hace tiempo. Es un fastidio.

Los maleficios accidentales se llevan a cabo forzando aspectos, normalmente del concepto principal del mago (o de cualquier aspecto emocional que se considere apropiado): algo sufre el maleficio, pone al mago en un aprieto, y esto implica que su jugador obtiene algunos puntos de destino. Si no, puedes simplemente describirlo como unos llamativos efectos especiales: las luces parpadean, la radio emite estática y cosas por el estilo. No necesitas preocuparte por estos pequeños detalles, solo ten en cuenta que puede ocurrir algo siempre que el mago tenga una reacción emocional súbita, esté distraído o estresado.

Recuerda, si el DJ ofrece forzar un aspecto y el jugador no lo acepta, no se le debería presionar. En este caso, el maleficio no tiene lugar, o el hecho de que ocurra el maleficio no le causa ningún inconveniente al mago.

Los maleficios a propósito (o deliberados) se resuelven como el efecto de una evocación (página 219), aunque cualquier practicante puede hacerlo, incluso aquellos que no suelen tener acceso al poder de Evocación. Cualquier magia mortal «errante» se mezcla con la tecnología, incluso si el practicante no es un experto en canalizar otra energía mágica de forma directa. Para saber más detalles acerca de cómo resolverlo, ve a «Maleficio deliberado» en «Lanzamiento de hechizos» (página 226). Esa sección también contiene pautas para narrar la manera en que fuerzas un aspecto relacionado con el maleficio.

Según esta definición, los círculos mágicos podrían considerarse umbrales, pero no creo que necesites preocuparte por eso en lo que se refiere al juego.

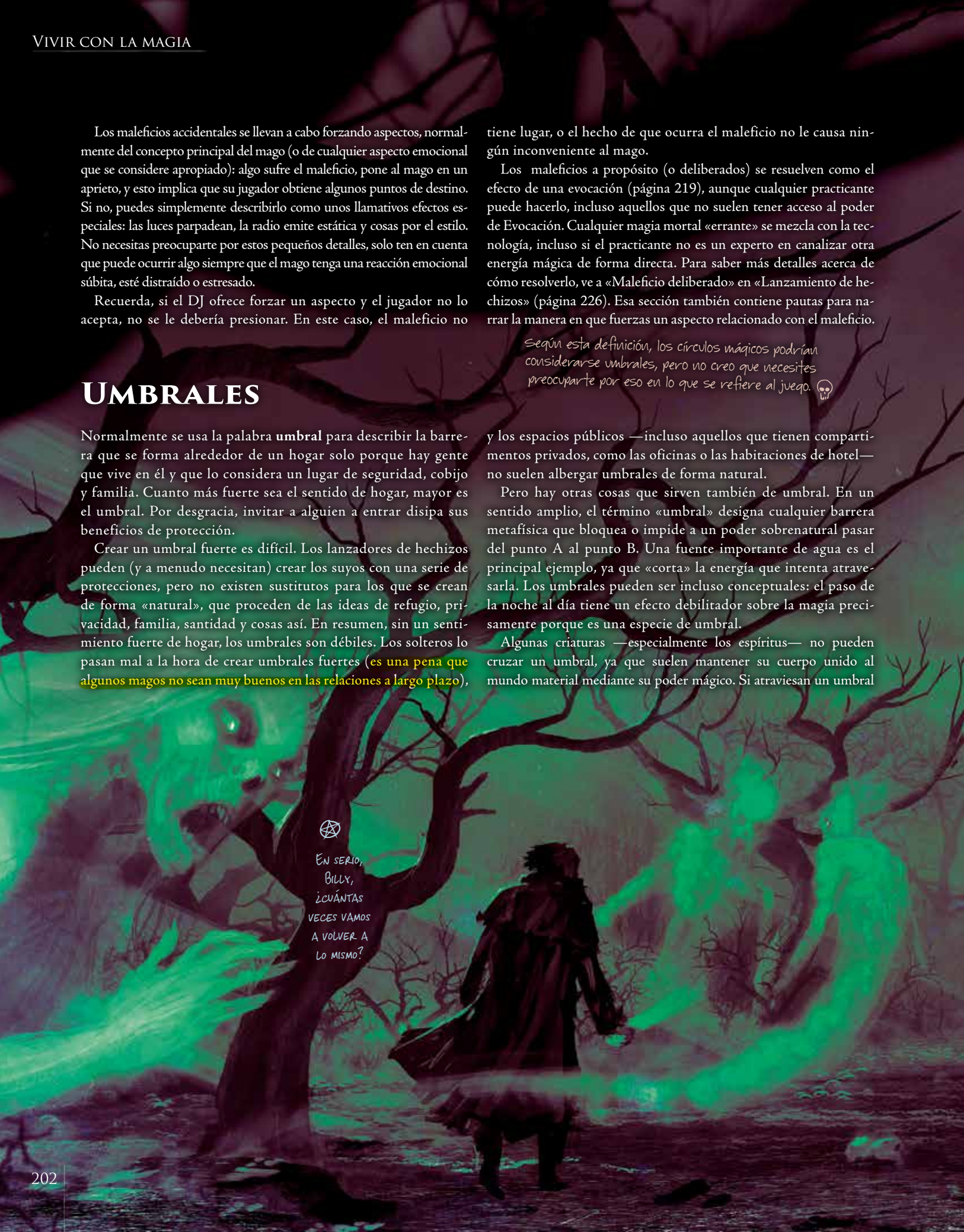
Umbrales

Normalmente se usa la palabra **umbral** para describir la barrera que se forma alrededor de un hogar solo porque hay gente que vive en él y que lo considera un lugar de seguridad, cobijo y familia. Cuanto más fuerte sea el sentido de hogar, mayor es el umbral. Por desgracia, invitar a alguien a entrar disipa sus beneficios de protección.

Crear un umbral fuerte es difícil. Los lanzadores de hechizos pueden (y a menudo necesitan) crear los suyos con una serie de protecciones, pero no existen sustitutos para los que se crean de forma «natural», que proceden de las ideas de refugio, privacidad, familia, santidad y cosas así. En resumen, sin un sentimiento fuerte de hogar, los umbrales son débiles. Los solteros lo pasan mal a la hora de crear umbrales fuertes (es una pena que algunos magos no sean muy buenos en las relaciones a largo plazo), y los espacios públicos —incluso aquellos que tienen compartimentos privados, como las oficinas o las habitaciones de hotel— no suelen albergar umbrales de forma natural.

Pero hay otras cosas que sirven también de umbral. En un sentido amplio, el término «umbral» designa cualquier barrera metafísica que bloquea o impide a un poder sobrenatural pasar del punto A al punto B. Una fuente importante de agua es el principal ejemplo, ya que «corta» la energía que intenta atravesarla. Los umbrales pueden ser incluso conceptuales: el paso de la noche al día tiene un efecto debilitador sobre la magia precisamente porque es una especie de umbral.

Algunas criaturas —especialmente los espíritus— no pueden cruzar un umbral, ya que suelen mantener su cuerpo unido al mundo material mediante su poder mágico. Si atraviesan un umbral



Esa parece la casa de Victor Sells, tal y como la vi con mi Visión.

¡Sí, esa era la idea!

Afortunadamente ahí no había ningún umbral a tener en cuenta.

sin neutralizarlo, simplemente… se deshacen. Algunas criaturas poderosas (como los demonios) consiguen superarlos con una manifestación física que no mantienen personalmente. A pesar de esto, cuando una entidad cruza un umbral en un cuerpo creado de forma mística, la mayor parte de su poder se consume al intentar mantenerlo unido, lo que limita todo lo que puede hacer.

Los lanzadores de hechizos, como tienen poderes sobrenaturales, se ven afectados en cierta medida por los umbrales. Al ser entes de carne que existen en nuestra realidad, carecen de muchas de las debilidades de las criaturas espirituales (por ejemplo, atravesar un umbral no hace que el mago se deshaga y vuelva al Nuncamás), pero a pesar de todo, un mago que cruce un umbral sin ser invitado deja gran cantidad de su poder sobrenatural en la puerta; no todo, pero sí el suficiente para hacer que se lo piense dos veces. Incluso un hechizo que intente cruzar un umbral puede verse debilitado.

Cómo funciona

Un umbral puede funcionar de cuatro formas diferentes: como bloqueo, como objetivo, como supresor o como fuente de daño.

Como bloqueo: En su forma más básica, un umbral actúa como un bloqueo gratuito (página 184) que el personaje no necesita mantener. El umbral tiene un nivel de **potencia** (una dificultad con adjetivos, como veremos más adelante) que se opone a cualquier acción sobrenatural. Al ser un bloqueo, establece un nivel mínimo de dificultad para que estas acciones tengan éxito.

Como objetivo: Algunas criaturas afectadas por el bloqueo son incapaces de hacer nada para rodearlo o debilitarlo. Otras criaturas más poderosas pueden atacar un umbral (normalmente, solo uno creado de forma artificial) o hacerlo caer. En tal caso, la potencia del umbral debería representarse como un medidor de estrés (una casilla por nivel, con posibilidades de que haya consecuencias). La potencia del umbral se reduce cuando recibe golpes de estrés.

Como supresor: Los efectos de gran cantidad de hechizos y algunas capacidades sobrenaturales pueden disminuir o desaparecer por completo al atravesar un umbral, a menos que se exceptúen de forma específica (como con una invitación). En este caso, todas las capacidades y efectos de los hechizos pierden un número de aumentos de efectividad equivalente a la potencia del umbral. Si el hechizo afectado tiene varias partes, el DJ puede determinar (y cambiar) la forma en que se reparten los aumentos (aunque puede hacerlo con la participación del jugador afectado). En el caso de los ataques, suele manifestarse como una reducción a la bonificación del daño, funcionando solo como penalización a la tirada de ataque después de que la bonificación se reduzca a 0. Si no queda claro cómo se «reduce» una capacidad, entonces estos aumentos pueden gastarse para mejorar los efectos y los esfuerzos en contra.

Como fuente de daño: Las criaturas hechas de material espiritual y otras entidades parecidas son particularmente vulnerables a la hora de cruzar umbrales. Cruzar uno les provoca daño, y se enfrentan al ataque de la potencia del umbral en cada asalto. El DJ podría considerar el ataque del umbral igual a su potencia o tirar y considerar la potencia como una habilidad de ataque. Pocas criaturas consiguen aguantar mucho en estas circunstancias, especialmente cuando sus capacidades defensivas no les ofrecen protección contra este ataque. Dependiendo de la naturaleza de la vulnerabilidad, podrían terminar tirando Mediocre por defecto contra el ataque. Aunque a algunos se les permita usar Convicción para defenderse, incluso los umbrales más débiles forzarán a este tipo de criaturas a retirarse o dispersarse, si transcurre el tiempo suficiente.

Determinar la potencia

La mayoría de los umbrales u otros factores que disipan la energía mágica (como una fuente de agua) tienen una potencia Buena (+2). Muchos lugares públicos o lugares usados principalmente para dirigir negocios tiene una potencia Mediocre (+0). Los sitios santificados o consagrados (como los lugares de culto) son excepciones, ya que tienen una potencia Grande (+3) incluso si son utilizados por el público, debido a las energías de la fe que concurren hacia ellos.

Partiendo de estas pautas, puedes modificar la potencia del umbral dependiendo de las circunstancias del lugar en cuestión. En «Dirigir el juego» encontrarás sugerencias para modificar las dificultades (página 269). Básicamente, se debería sumar o restar 2 por cada circunstancia que contribuya a reducir o a aumentar su valor. En el caso de los umbrales, es todo aquello que les haga ser más o ser menos de lo que son.

De modo que un hogar en el que vive toda la familia tiene un umbral mayor que otro en el que vive un soltero; esto lo hace «más» hogareño, por lo que la potencia básica es Enorme (+4). Una mansión que alberga a una familia entera que ha permanecido en ella durante generaciones y que ha sido felizmente ocupada por los actuales residentes durante gran parte de sus vidas tiene un profundo sentimiento de «vida», por lo que la potencia de su umbral podría ser Legendaria (+8); la mayoría de horrores del Nuncamás necesitarían ayuda para poder entrar.

Del mismo modo, un hogar ocupado de forma transitoria, o uno en el que sus residentes casi no pasan tiempo, apenas se considera un hogar; tendría un umbral Mediocre (+0) y necesitaría otras protecciones sobrenaturales para protegerse de las incursiones.

Ejemplo: *Evan Montrose y compañía llevan a un grupo de gente que han rescatado de un espíritu enfadado hasta el interior de una catedral*

llamada Nuestra Señora del Lirio Bendito, en medio de Baltimore. En la sesión ya se había determinado que esta catedral es una de las más antiguas de la ciudad y uno de los pilares de la comunidad católica de Baltimore. Estas dos circunstancias «mejoran» su estatus de lugar sagrado, por lo que el DJ decide que tiene un umbral Épico (+7), cuatro niveles por encima de Grande (+3).

Más tarde, algunas de estas personas intentan refugiarse en otra iglesia después de que Nuestra Señora del Lirio Bendito fuera bombardeada por el invocador del espíritu (sí, fue un mal día para ellos). La única iglesia que consiguen encontrar es muy nueva y está en una calle comercial; el DJ decide que esto disminuye el espacio sagrado y decreta que tiene solo una potencia Normal (+1).

Las Leyes de la Magia

Créeme, el impacto de romper una Ley es real. Y yo lucho contra él a diario.

Los Guardianes del Consejo Blanco son el cuerpo principal que vigila que se cumpla la ley en el mundo sobrenatural, al menos en lo que se refiere a los mortales. Para los Guardianes, las Leyes de la Magia son sagradas. Son claras, concisas y no dejan espacio a la interpretación, al menos a ojos de algunos Guardianes, pero fueron confeccionadas para comunicar el «espíritu de la ley», que es la forma en que se aplican. Esto contrasta con el otro cuerpo legal sobrenatural, los Acuerdos Unseelie, en los que no hay ningún espíritu de la ley, solo su texto (ve a NM).

Aquí describiremos lo que supone romper una de las Leyes de la Magia, y analizaremos en profundidad cada una de las leyes para encontrar las zonas grises del código que separan la magia blanca y la negra.

En la práctica, los Acuerdos y las Leyes son polos opuestos. Las Leyes están claramente explicadas, pero hay algunas zonas grises donde se aprecian estándares flexibles a la hora de aplicarlas. Los Acuerdos, por otro lado, son increíblemente complejos, aunque se aplican con puño de hierro, a menudo en exceso.

Romper las Leyes de la Magia

Aunque las Leyes de la Magia pueden parecer más una guía para vivir correctamente como lanzador de hechizos, existen por una razón muy seria y palpable: siempre que haces uso de la auténtica magia negra (utilizando tu talento como lanzador de hechizos de una manera que rompe cualquiera de las Leyes), cambias, y tu alma se vuelve más oscura.

Al elegir romper una de las Leyes de la Magia, estás cruzando una línea muy real. Llevando a cabo esta acción, alteras la imagen que tienes de ti mismo y de tus creencias —tus bases reales— para ser el tipo de persona que rompe la Ley. A menudo, una vez hecho esto, no hay vuelta atrás. (¿La magia blanca puede traerte de vuelta una vez cruzas esta línea? Tal vez. Ve a «¿Es posible la redención?» en la página 215 para ver más detalles).

¿Eres el tipo de persona que lee los pensamientos, retuerce las mentes y mata con la magia? Hay muchos que creen que si cruzas esa línea aunque solo sea una vez, lo serás. De una manera inevitable. Para siempre.

Así, las Leyes no son solo una entidad legal; son un conjunto de principios mágicos que, cuando se rompen, producen un cambio fundamental en la naturaleza de la persona que los ha roto. El Consejo Blanco también las aplica como leyes, pero esto solo es un añadido a este cambio fundamental. Podríamos decir que las Leyes existen como dos conceptos separados que se solapan el 99 % de las veces. Los Guardianes del Consejo Blanco aplican uno de los conceptos (la ley), mientras que la realidad aplica de una forma metafísica el otro (la naturaleza).

Aquellos que no son personas ¿cuentan o no?

El Consejo Blanco ha dejado claro que sus Leyes no se aplican a entidades que no son personas. Las Leyes de la Magia están orientadas sobre todo a proteger la vida de las personas y los derechos de los mortales. Las criaturas que el Consejo clasifica como «monstruos» son otro tema.

Dicho esto, se trata de una regla general en la que es fácil tropezar con la zona gris, ya que hay cosas que dependen de la interpretación de los Guardianes, y como tienen mucha libertad en el tema de «juez, jurado y verdugo», es una zona gris que como lanzador de hechizos no querrás pisar.

Cuando Harry capturó al hada Tut-Tut durante el caso de *Tormenta*, tuvo que defender sus actos ante el Guardián Morgan. Esto sugiere que incluso Morgan, más tocapelotas de lo habitual, tuvo que considerar a Tut-Tut una persona, en lo que a violar la Cuarta Ley se refiere. Harry alegó que no estaba encantando a Tut-Tut ya que no había ninguna compulsión que coartara la capacidad de Tut-Tut para elegir, pues la pequeña hada podía haber dicho que no. Afortunadamente, Harry salió con la cabeza intacta de este encuentro con Morgan.

Cuando hay una víctima implicada (aunque algunas de las Leyes no se refieren a ellas), uno de los estándares para juzgar es ver si la víctima tiene alma. La mayoría de las Leyes se refieren a acciones que violan la santidad de la vida y rompen las cadenas que unen el alma a un ser mortal, ya sea destruyendo el cuerpo o la mente. Esta es la forma más directa y segura de mirar: lo primero y más importante, si hay un alma implicada, hay mucho en juego y las Leyes se pondrán en guardia.

Aparte de este criterio, la frontera que separa a las personas de los monstruos es borrosa. Las hadas no tienen alma, pero consiguen que se las considere personas, al menos viendo la reacción de Morgan ante Harry y Tut-Tut. En términos de juego, una forma de identificar si una

criatura cuenta o no como persona es mirar su tasa de recuperación (página 20). Si es positiva, lo que permite a la criatura ejercer algo de su libre albedrío mediante el uso de puntos de destino, hay una alta probabilidad de que se la trate como una persona, aunque no tenga alma. Es decir, aunque se trate de un humano con una tasa de recuperación de 0 o inferior, todavía tiene alma (teóricamente), por lo que las Leyes aún se aplicarían, sin tener en cuenta lo lejos que haya llegado.

En última instancia, esta decisión debería encajar con las ideas que tengas para tu partida. La mejor interpretación es la que crees que funcionará de forma instintiva, la única capaz de crear la clase de historias que quieres narrar.

Aplicación

Cuando hablamos de las acciones que llevan a cabo los Guardianes, se entiende que las Leyes se aplican solo a los humanos; no obstante, las Leyes no dicen eso. Esta imprecisión es deliberada; ya que les da a los Guardianes la libertad del «espíritu de la ley» para investigar a posibles brujos antes de que crucen la línea.

Esta actitud se basa en el mismo pensamiento por el cual se reconoce a los asesinos en serie antes de que empiecen a matar porque suelen torturar animales (lo cual no es, digamos, tan ilegal como hacérselo a una persona) antes de pasar a los humanos.

En la práctica, esta actitud consigue resultados variados, como la persecución de criaturas que no han quebrantado ninguna Ley ni han estado en Brujolandia. Aún así, un Guardián no ha ejecutado nunca a nadie por esta forma figurada de romper las Leyes (que sepamos), aunque tienden a pedir que se investigue en profundidad a estos magos en concreto. Una vez que los Guardianes empiezan a husmear, estas investigaciones suelen revelar que se ha roto una Ley.

Qué ocurre cuándo rompes las Leyes

En términos de juego, si tu personaje cruza la línea por primera vez —rompe una Ley que no había roto antes— debe coger inmediatamente la capacidad de Rompeleyes. Es un poder sobrenatural (página 158) que reduce en uno tu recuperación. Llegados a este punto, para y reflexiona. Si la recuperación de tu personaje baja de 0, deja de ser un PJ. Pierde su libre albedrío y se convierte en una criatura esclava de su naturaleza, actuando siempre de acuerdo con lo que es en lugar de lo que podría ser. Rompe suficientes Leyes de las Magia y su coste te comerá vivo.

Toda capacidad de Rompeleyes ofrece los mismos «beneficios». Obtienes un +1 a tus tiradas de habilidad cuando usas la magia para romper una Ley. Si lo que quieres es volverte más oscuro aún, la bonificación se incrementa en uno si tienes tres o más capacidades de Rompeleyes en total. De la misma forma, si rompes la misma Ley en tres o más ocasiones, tu bonificación en esa habilidad aumenta en uno, incrementando su coste de recuperación a –2.

Sin embargo, los efectos de ser un Rompeleyes van más allá de la simple aplicación de estas capacidades. Una vez el personaje elige cruzar la línea y romper una de las Leyes de la Magia, esa decisión se convierte en parte de él, se mire como se mire. Considera la posibilidad de sustituir o renombrar uno o más de sus aspectos para mostrarlo. Incluso sin esta alteración, la decisión de adentrarse en el mundo de la magia negra se convierte en una lente con la que ver los aspectos del personaje, y el DJ y el jugador deberían empezar a buscar elementos de la historia que hagan que este tema tenga más relevancia.

Es obligatorio cambiar algunos de los aspectos. Una vez tu personaje rompa tres veces una Ley en concreto, debes sustituir uno de sus aspectos por una versión retorcida a causa de la violación de esa Ley. Es como coger una consecuencia extrema, lo cual no es una coincidencia (página 181). Lleva la cuenta de cada vez que violas una Ley; por cada tres veces que la rompas, sustituyes otro aspecto diferente hasta que todos los aspectos de tu personaje se hayan pervertido por su descenso a la magia oscura.

Puedes encontrar el conjunto de capacidades de Rompeleyes en «Poderes sobrenaturales», pagina 158.

Entonces, ¿quién lo juzga?

¿Quién determina si un personaje ha cruzado la raya? Esto es algo que debería decidir el grupo de juego como política para sus partidas. Muchos grupos querrán que el DJ sea el árbitro de estos temas, y está bien. Otros puede que quieran buscar el consenso de la mayoría de la mesa.

Independientemente de quién tenga la autoridad, una de las cosas que querrás discutir antes (a menos que no te importe entrar en un debate en mitad de la partida) es si la violación de una Ley en una de las «zonas grises» cuenta igual que la violación en una de las «zonas blancas y negras». Nosotros opinamos por defecto que las violaciones de esa zona gris son igual de malas, lo que provoca la adquisición de la proeza de Rompeleyes. Al mismo tiempo, recomendamos la posibilidad de «librarse de una amonestación» en estos temas si te resulta más divertido tener a los personajes justo al borde.

Algo que puede que quieras considerar al pensar si algo rompe una Ley de la Magia o no es la cuestión del intento. Piensa en el infierno que desató Harry en el baile de disfraces durante el caso de *La tumba*. Buscaba incinerar todo lo malvado que se había reunido allí, pero después se encontraron cuerpos humanos. Claro, al estar en manos de la Corte Roja ya estaban muertos, ¿pero lo estaban a ciencia cierta?

Fuese o no lo que los Guardianes llamarían una violación de la Primera Ley, ¿fue el fuego de Harry una violación de esa Ley a efectos de su alma (y por eso, afectaría a sus proezas y aspectos), ya que Harry no intentaba matar a nadie más que a un puñado de vampiros asesinos de la Corte Roja? La respuesta puede, y de hecho, debería cambiar de una partida a otra, de un grupo a otro. Por esa razón no tenemos una respuesta oficial a esta pregunta.

Los magos y los hechiceros ya empiezan con una tasa de recuperación baja, ¿no?

Sí, los costes de las capacidades de Rompeleyes tendrán impacto rápidamente.

Este tipo de cosas me atormentan. Gracias por echar sal en la herida, Billy.

Un gran poder conlleva una gran responsabilidad.

Me pregunto por qué no hay más mentores. ¿Les gusta a los otros magos este statu quo?

Creo que tiene que ver más con que les gusta tener sus cabezas unidas a sus cuellos. ¡A mí a veces me gusta ser solo una cabeza!

Se reduce a esto: lo que la intención importe es cosa tuya.

Romper las Leyes antes de jugar

Es posible crear un concepto para un personaje basado en alguien que ha roto una de las Leyes de la Magia antes de empezar a jugar. Coge la habilidad de Rompeleyes indicada y explica por qué los Guardianes no han venido con su espada vorpal y han hecho todo lo que han podido para separarte la cabeza de los hombros (empezar bajo la Maldición de Damocles es una forma de hacerlo). Cualquier capacidad de Rompeleyes que se coja durante la creación del personaje tendrá su coste de recuperación habitual, como cualquier otra proeza. ¡Ten cuidado y no hagas un personaje con el que no puedas jugar!

La Maldición de Damocles

La tan ostentosamente llamada Maldición de Damocles es la idea que tiene el Consejo Blanco de «relajarse» con alguien que ha roto una de las Leyes de la Magia y ha sido pillado en el acto. La Maldición, una vez pronunciada sobre un practicante, funciona durante un periodo de prueba sin final específico y con una política de «un error y estarás muerto». Solo puede darse como indulto de una pena de muerte mediante votación del Consejo de Veteranos, el cuerpo que gobierna al Consejo Blanco. Es necesaria una votación similar para romper la Maldición.

Incluso si al Consejo de Veteranos le llega un caso con circunstancias que atenúan la gravedad de la situación, la Maldición ni siquiera suele considerarse. Esto se produce por la idea del Consejo de que una sentencia de muerte es una forma más segura y rápida de conseguir un resultado que tendrá lugar de todas formas.

Pero esto no es todo. Incluso si hay algunos individuos comprensivos en el Consejo, nadie puede permanecer bajo la Maldición sin tener un mentor, y su destino estará vinculado al del condenado. Si la Maldición termina, como ocurre a menudo, con la aplicación de la sentencia de muerte, dicha sentencia se aplica también al mentor. Algunos han sido capaces de evitar este destino actuando de forma preventiva para detener (es decir, matar) a sus practicantes malditos a la primera señal de peligro, pero a menudo es mejor mantenerse apartado, descartar la idea del patrocinio y dejar que la espada caiga. Recientemente, solo Ebenezar McCoy y Harry Dresden (que estuvo él mismo bajo la Maldición) han sido lo suficientemente valientes —o estúpidos— para atreverse a ello.

Los personajes que estén bajo la Maldición de Damocles, ya sea por haber cometido una ofensa o por ser mentores, deberían tener un aspecto que haga referencia a ello. Es verdad que va a tener un fuerte (incluso constante) efecto en la vida del personaje, y sería una vergüenza no exprimirle los puntos de destino que vale. Si quieres ideas para una historia basada en la Maldición, mira la nota sobre la redención al final de la discusión sobre las leyes (página 215).

La Primera Ley

NUNCA QUITARÁS UNA VIDA

Siempre que se usa la magia para matar, parte de la fuerza positiva de la vida que aporta la humanidad se destruye completamente, se elimina de la ecuación universal. Utiliza la magia para matar y las cosas oscuras de dentro y fuera de la creación se volverán un poco más fuertes. Tanto si la usas directamente para quitarle la vida a alguien, como si lo asesinas sin magia pero usas la energía que surge por la muerte para potenciar un hechizo, estarás rompiendo la Primera Ley de la Magia.

Las zonas grises son muy malas cuando hablamos de romper la Primera Ley. Si invocas un remolino de viento para que empuje a alguien desde un edificio, estás rompiendo la Primera Ley, aunque «solo» haya muerto por la caída.

Las Hadas Madre parecen discrepar sobre que la magia pueda destruir cosas y eliminarlas definitivamente de la ecuación universal, ¡una de ellas mencionó a Einstein para apoyar su postura!

Esta es una de las leyes más sencillas de romper por accidente, y por eso el Consejo Blanco no le quita ojo a ningún talento mágico peligroso que haya por ahí. Puede que sea una organización elitista, aburrida y antigua, pero al final suele ser la intervención del Consejo Blanco lo que evita que alguien con una floreciente capacidad piroquinética queme su casa (y a su familia). Si muere gente, un incidente de este tipo (ya sea accidental o no) puede plantar las semillas que a la larga acaben dando como fruto otro brujo asesino.

Afortunadamente para los Guardianes, es fácil rastrear a los que han violado esta Ley. Resulta difícil esconder los cuerpos (especialmente de los investigadores dotados con la Visión), y cuando hay magia de por medio, el asesinato puede ser más complicado si cabe. Aunque las autoridades mortales no sepan qué hacer con un cuerpo mutilado, el Consejo sí, y tiene el oído preparado para cuando aparezca un caso extraño en la morgue.

A pesar de todo, hay que entender que luchar no es igual que matar. Se puede usar la magia de forma cuidadosa, indirecta o sutil para afectar el resultado de un combate. Puede haber muertes accidentales, y en estos casos, usar la magia para matar cuenta como asesinato en lo que se refiere a las proezas de Rompeleyes. Donde hay una zona gris es en el aspecto político y de aplicación: tu alma está manchada aunque mates por accidente, pero puedes conservar la cabeza en su sitio, aunque sea bajo la Maldición de Damocles.

Es importante recordar la parte de la Ley que dice «con magia». Puede parecer una chorrada —y hay personas que creen que lo es—, pero la Primera Ley no se aplica si, por decir algo, coges una pistola y le disparas a alguien en la cabeza por detrás. Hay una razón por la que los Guardianes llevan espada. Matar es parte de su trabajo, pero como defensores de las Leyes, los Guardianes no pueden utilizar la magia jamás para ese fin.

Antes de que estallara la Guerra Vampírica los Guardianes solían husmear siempre que alguien moría de forma extraña o repentina cerca de un lanzador de hechizos. Hoy en día, con los Guardianes tan diezmados, es algo rarísimo.

Hay excepciones. Hay hechiceros que son expertos en cambiar su propia forma por la de algo bastante más pequeño que un humano. Dicho esto, nunca me he parado a pensar dónde guardan sus mentes durante dicha transformación. ¿En el Nuncamás, posiblemente? Y si ese es el caso, ¿qué puede acechar a sus mentes mientras están ahí?

Es algo más esotérico que todo eso, pero aun así se acerca bastante. Los magos son libres de transformarse a sí mismos a ojos de las Leyes; es de la transformación de otras personas de lo que hablamos aquí.

Tienes razón.

En tu partida: Tu grupo debería discutir si quieren que la Primera Ley tenga importancia en la partida. Muchos juegos de rol mantienen una actitud muy relajada frente a los personajes que usan sus habilidades especiales para matar a otros, pero este caso no debería darse en este juego.

Como las Leyes se aplican principalmente a las personas, no a los monstruos, pueden evitarse problemas relacionados con la Primera Ley centrándose en los malos que no son personas. Baña a un vampiro de la Corte Negra en llamas desintegradoras y recibirás una palmadita en la espalda, no una espada en el cuello. Por decirlo de otro modo, si juegas una partida en la que no haya ningún lanzador de hechizos, eres libre de no incluir las Leyes.

Técnicamente, las Leyes de la Magia solo se aplican a los lanzadores mortales de hechizos. Nunca he visto a un Caballero Sidhe en las reuniones ni en las fiestas.

Si buscas convertir la Primera Ley en una parte de tu partida, podrías dedicar algo de tiempo a las zonas grises, comenzando una especie de *thriller* legal sobrenatural. Por ejemplo, piensa en los Caballeros de las Cortes de las Hadas. Son mortales, pero están ligados a las Cortes; ¿son personas o su profesión los ha excluido de esta ecuación concreta? ¿Y qué pasa con los crímenes mágicos que cometen? ¿Los protegen los Acuerdos frente a los Guardianes del Consejo que aplican las Leyes?

Pero creo que esto puede ser suelo fértil para crear aventuras. Como que uno de los Caballeros apalea a un mortal aliado del Consejo y este se mueve para aplicar las Leyes, pero los Acuerdos se meten de por medio... Algo parecido a lo que ocurrió en el caso de Máscaras de muerte pero a la inversa.

En definitiva, el DJ necesita ser cuidadoso y consciente a la hora de poner la vida y la muerte de adversarios humanos en manos de los jugadores. Creemos que así se consiguen partidas más interesantes, pero es porque nos gusta darle a la Primera Ley una presencia fuerte y palpable en el juego. Algunos jugadores pueden divertirse también con esto, ya que sus aspectos, como «Mago del Consejo Blanco», se verán forzados para que recuerden que la Primera Ley entorpecerá sus acciones cuando haya una vida en juego.

La Segunda Ley

Nunca transformarás a otros

Una bruja convirtiendo a otra persona en sapo es una imagen popular e incluso entretenida, pero a ojos del Consejo Blanco es un asunto muy serio y letal, poniendo énfasis en lo de letal. Para el Consejo, estas transformaciones equivalen al asesinato, y están en lo cierto por una razón: a la mente humana le gusta vivir en cerebros humanos. Convierte a alguien en sapo y estarás intentando meter una mente humana en el cerebro de un sapo. Este esfuerzo (si te molestas en intentarlo) suele terminar con la destrucción completa del sentido del yo del objetivo. Aunque pudieras lograr una hazaña semejante, el *shock* psicológico que sufriría la víctima sería tan fuerte que no habría ninguna diferencia.

Por no mencionar que muchas transformaciones son siempre chapuceras. Los brujos que intentan provocar estos cambios no suelen estar versados en los detalles de la biología humana y animal, por lo que tienen que «falsearla» en el nuevo cuerpo, basándose en un entendimiento intuitivo de cómo va a funcionar todo. Como resultado, el nuevo cuerpo no conserva mucha vida una vez retirada la magia que lo sostiene, y los órganos improvisados fallan con rapidez.

Para ir un paso más allá, vamos a suponer que pudieras crear la fisiología de un tigre, pero quisieras conservar intacto el cerebro de tu objetivo, y lo transformaras en un gato de la selva con un cerebro grande. ¿Cómo funcionaría exactamente? ¿Sabes si se ha realizado en la ciencia moderna algún trasplante de cerebro de humano a tigre? Es sencillo: no funciona. Imagina lo malo que puede ser un lanzador de hechizos creando un cuerpo que ya conoce con la carne de alguien. Pues crear un cuerpo desconocido sería aún más problemático.

Supón, no obstante, que puedes hacerlo: diseñar un nuevo cuerpo, mantener intacta la mente y evitar que alucine y estalle dentro de su nuevo recipiente. Para empezar, deberían felicitarte, has evitado destruir a alguien por completo para lograr tu objetivo. Pero has encerrado a un alma indefensa dentro de un cuerpo nuevo sin instrucciones. La pendiente de aprendizaje para las tareas básicas de supervivencia puede estar muy empinada, y sin preparación ni entrenamiento, puede que estas tareas no se dominen a tiempo. Pase lo que pase, al final tu víctima lo pasará mal: encontrará la muerte de mil maneras distintas o, en el mejor de los casos, se pasará la vida atrapada en un cuerpo que no es el suyo.

En tu partida: A menos que uno de los jugadores tenga un fuerte deseo de convertir a alguien en sapo, la Segunda Ley no aparecerá en tu aventura a menos que haya un personaje maligno. A diferencia de la Primera, la Segunda Ley no suele romperse por accidente, ya que requiere una gran cantidad de tiempo y de magia sobrenatural (por no mencionar la inversión de tiempo en los rituales).

No obstante, la ruptura de la Segunda Ley es uno de los métodos más «limpios» de matar usando la magia. El cuerpo desaparece y, ¿quién sabe?, tal vez ese gato a rayas en el que has convertido a tu víctima termine en la perrera con una inyección para sacrificarlo (siempre que el cuerpo no se desintegre en pocos días), aunque puede ser más entretenido que termine siendo la mascota del personaje. Aun así, es un buen giro para añadirlo al típico caso de «persona desaparecida»…

Los DJ deberían tener cuidado a la hora de convertir a los PJ en objetivos de este hechizo. Pueden optar por amenazar a los personajes jugadores con convertirlos en víctimas de estos hechizos, pero se parecen mucho al control mental. Destrozan al personaje de una forma que puede resultar poco divertida para el jugador. Es mejor apuntar hacia alguien a quien los personajes jugadores aprecien de verdad.

Carne falsa

Aquellos que buscan zonas grises y vacíos legales señalarán rápidamente que puede usarse un ectoplasma —una materia procedente del Nuncamás con apariencia real a la que se le da una forma y una realidad temporal mediante la magia— para crear algo que funcione como la piel (después de todo, la Corte Roja la usa para crear sus máscaras de carne, y algunos practicantes utilizan solo ectoplasma para crear «construcciones» que

Piedras y estrellas, Billy, ¡mi vida ya es lo bastante complicada sin tener que añadirle más política al tema!

alojen los espíritus que convocan). Puedes conseguir un gran número de efectos interesantes de esta forma, siempre que trabajes sobre un chasis humano que no ha sido modificado. Todavía hay algunas dificultades de «manual de instrucciones» que podrían derivar de dicho cambio, pero habría muchos modos de esquivarlas. Por desgracia, algunos consisten en repartir parte de las funciones corporales de la persona transformada entre desagradables espíritus que lleven a cabo estas funciones de modo automático. Lo mires como lo mires, corres el riesgo de alterar el libre albedrío del individuo. Lo máximo a lo que puedes aspirar es a romper otra ley (en este caso, la Cuarta).

Cambiaformas

Así que ¿por qué es tan difícil transformar a alguien cuando algunas criaturas sobrenaturales se transforman en otras cosas sin ningún problema? Como muchas otras cuestiones de los casos, esa pregunta tiene varias respuestas.

En primer lugar, algunas de las criaturas en las que estás pensando —fantasmas, demonios, hadas y otros— proceden del Nuncamás. El cambio de forma no les supone ningún problema; empezar con una forma física es opcional, por lo que la reconfiguración es, por decirlo así, coser y cantar.

En líneas generales, eso nos deja con humanos que pueden alternar su forma, así que normalmente se forman vacíos legales. Los cambiaformas malditos llamados *loup-garoux* (NM) cambian de forma —involuntariamente— al ser poseídos por un voraz espíritu demoníaco, y otros como los *hexenwolves* (NM) firman un pacto (normalmente concertado por alguien que tiene un poder real) con una especie de espíritu cazador que sabe cómo mantener la mente humana «a salvo» y manejar el nuevo cuerpo de acuerdo con sus instintos. Por desgracia, la naturaleza del espíritu cazador tiende a dañar la mente humana, rompiendo su sentido del yo y sustituyéndolo por otro bastante diferente. En la mayoría de estos casos, la transformación de estas personas se produce gracias a que otra persona lo hace posible mediante una ruptura de la Segunda Ley. Claro, puede que sus mentes no estén destruidas del todo, al menos inicialmente. Pero los efectos a largo plazo sobre ellas son muy perjudiciales.

Esto nos deja con un caso marginal: los talentos naturales como los chicos y chicas de los Alfas (NM) y los licántropos que cambian de mente pero no de cuerpo (NM). Estas personas tienen un don natural para adoptar otra forma sin afectar a su propia mente durante el proceso. Es fácil entender esto como capacidades aprendidas. Algunos cambiaformas pueden tener esta capacidad, pero aún así necesitan entrenamiento para hacer uso de ella.

Independientemente de su origen, los «talentos naturales» se dividen en dos clases. Cuando el cuerpo realmente cambia (hombres lobo como los Alfas), la nueva forma se mantiene fiel a su naturaleza también —por ejemplo, como lobos reales en lugar de supermegalobos pasados de esteroides como los *hexenwolves* o los *loup-garoux*. Y aunque hay una curva inicial de aprendizaje para «pilotar» el nuevo cuerpo, es un caso en el que la práctica lleva a la perfección. Los licántropos (y otros como ellos) dejan su cuerpo fuera de la ecuación; conectan sus mentes con la naturaleza de la bestia sin adoptar su forma, pero se benefician de sus atributos.

Lo tomes como lo tomes, estos talentos naturales nunca transforman a nadie que no sean ellos mismos, por lo que la Segunda Ley no tiene cabida aquí.

La Tercera Ley

Nunca invadirás los pensamientos de nadie

Aunque parezca que la Tercera Ley se ocupa de un acto relativamente inofensivo, reconoce un único principio sencillo: violar la mente es un crimen similar a violar el cuerpo; a veces, incluso peor.

Para analizar los pensamientos de alguien tienes que atravesar una de las fronteras fundamentales de la creación: la línea que separa a una persona de otra. Cuando entras en la mente de alguien para escuchar sus pensamientos estás interfiriendo en el orden natural de las cosas. Piensa en la mente como una casa cerrada y en ti como alguien que no tiene la llave. Puede que tengas el mejor de los motivos para entrar, pero una vez lo hagas, dejarás una cerradura forzada, una ventana rota o una bisagra reventada en algún lugar. En resumen, este acto es siempre una intrusión violenta, sin importar lo «suave» que lo hagas.

Aparte de romper la santidad de los pensamientos de otro, puedes encontrar problemas cuando invades la mente de alguien. Después de todo, el conocimiento es poder, y cuando entras dentro de la cabeza de alguien, adquieres una posición de gran poder dentro de él. Y en este caso, hablamos del tipo de poder que corrompe. Por no mencionar que sería el equivalente cognitivo de saber cómo se hacen las salchichas… Mejor dejarlo como algo que no ves y sobre lo que no quieres pensar demasiado.

Además, hay muchos secretos en el mundo que deben ser guardados. Si hay una razón institucional por la que el Consejo Blanco ha creado la Tercera Ley, es por los secretos. Muchos magos guardan secretos que no quieren que los otros escuchen, y los secretos que se descubren acaban saliendo a la luz. Descubre los suficientes secretos y terminarás destruyendo gran parte de aquello que convierte el mundo en un lugar civilizado, y la civilización es una de esas pequeñas innovaciones que ayuda a la humanidad a mantenerse a salvo de la oscuridad que acecha en los rincones.

Por último, leer los pensamientos de alguien implica que tienes que abrir tu mente para «recibir» la señal. El problema es que no siempre puedes estar seguro de lo que recibirás cuando lo hagas. ¿Quién sabe qué clase de cosas repugnantes pueden estar «emitiéndose», esperando a que las recibas? ¿Y qué te ocurrirá cuando lo hagas? (En términos de juego, analizar los pensamientos de alguien siempre te convierte en un objetivo viable para ataques mentales por parte de tu víctima y cualquier criatura sobrenatural que esté en la zona).

Aunque ser un megalobo podría ser genial. ¡Megalobos, reuníos!

… ¡Y yo seré el cabecilla!

¿Ese no sería Bob?

Y francamente, los de carne apenas tenéis las facultades necesarias para ello.

¿Mentes de hadas? ¡Ja! Todo estará hecho de arcoíris si eres extremadamente afortunado.

EXTREMADAMENTE. AFORTUNADO.

En tu partida: Aunque es difícil romper la Tercera Ley de manera accidental, es muy fácil que quieras romperla. Una violación «justificada» de la Tercera Ley puede terminar rápidamente con cualquier misterio si te dedicas a enredar en las mentes de los sospechosos y averiguas lo que saben.

Si un jugador está particularmente comprometido con este curso de acción y comprende lo que implica romper la Tercera Ley, deja que lo haga de todas formas. Pero si ocurre, deberías esforzarte en complicarle la vida de la manera más divertida posible. En el momento en que un jugador decide acabar con el misterio metiéndose en la mente de los implicados, la historia deja de girar en torno a ese misterio y comienza a girar en torno a esa elección y a sus consecuencias. ¡Atrévete! El secreto se ha descubierto, pero las reacciones de los demás pueden ser peores que si se hubiera descubierto de manera natural; todo comienza a avanzar hacia el caos hasta el umbral de convertirse en un Rompeleyes (y podría ser peor si aparecen los Guardianes).

Me he sentido tentado antes, es cierto. Pero el escenario de pesadilla que planteas aquí es un buen recordatorio de por qué no es una buena idea (aparte del tema de pisar terreno resbaladizo).

Por supuesto, todo esto da por sentado que el personaje lee los pensamientos correctos. Sería una lástima si descubrieras que has roto la Tercera Ley por lo que crees que es una prueba incriminatoria para acusar a alguien de asesinato, solo para averiguar que su peor crimen era creer que eres un capullo.

¿Ver el alma rompe la Tercera Ley?

Aparentemente, ver el alma podría parecer una violación de la Tercera Ley. Miras a alguien a los ojos y de repente empiezas a ver sus pensamientos más profundos y oscuros, ¿no?

Pues no. Ver el alma no funciona así. Recuerda que los ojos son los espejos del alma, no de la mente. Hay una gran diferencia. El alma de alguien representa lo que es y lo que puede llegar a ser más que lo que piensa. Es más, no puedes controlar lo que averiguas cuando ves el alma de alguien, y lo que ves está distorsionado por extrañas imágenes y metáforas. Además, todo esto tiene un precio: ellos pueden verte a ti, por oscuro o incómodo que sea. Llegados a este punto, analizar la mente de alguien y mirar su alma son experiencias muy diferentes, cada una con sus propios peligros y riesgos; pero solo una de ellas pondrá el peso de la Ley sobre tu cabeza.

Cerebros muertos

Hay algunos hechizos que te permiten revivir las últimas experiencias de alguien que haya muerto recientemente. Es algo bastante desagradable y, aunque no te mueras (normalmente) del *shock* por hacer algo así, es una experiencia que no debe tomarse a la ligera (aunque tengas la oportunidad de vivir los últimos instantes de la víctima de un vampiro de la Corte Blanca).

¿Se trata esto de una ruptura de la Tercera Ley? En realidad no; la persona muerta no tiene ningún pensamiento activo ni presente que puedas invadir. El alma y la mente se han ido. Estás analizando los datos de un disco duro muerto. Por no mencionar que la última experiencia suele ser diferente de los pensamientos recientes.

No obstante, hacer cosas de este tipo de forma regular puede llevarte a violar la Quinta Ley. *Caveat magus!*

Molly lo hizo durante el caso de *El trono blanco*, ¿no?

Sí.

Pensamientos inhumanos

Así que, si se supone que las Leyes de la Magia solo se aplican a los humanos, ¿por qué no salir a dar una vuelta y entrar en las mentes de todos los problemas no humanos a los que te enfrentas? Bueno, aparte del riesgo que correrías al cruzarte con un Guardián preocupado por las actividades que estás haciendo en las «zonas grises», no hay nada que te detenga; antes de intentarlo, danos un momento para llamar a esos amables señores de blanco que van en furgonetas y tienen camisas de fuerza.

El auténtico problema es este: como lanzador humano de hechizos, solo tienes facultades para entender pensamientos humanos. Intenta entrar en la mente de un hada y podrías encontrarte unos cuantos minutos después balanceándote en un rincón y riéndote porque todo está hecho de arcoíris.

Esto empeora cuanto más desagradable o poderoso sea tu objetivo. Intenta analizar los pensamientos de un vampiro de la Corte Roja y es muy posible que tu mente se destroce antes de que descubras algo útil, suponiendo que puedas entender el extraño idioma que usa para su monólogo interior. Intenta leer los pensamientos de alguien antiguo y probablemente termines siendo una marioneta descerebrada.

Al final es un poco decepcionante para todos aquellos que quieren leer mentes. No pueden leer aquellas mentes que les está permitido leer porque no hablan ese idioma, y no pueden leer aquellas que podrían leer por el peligro de romper la Tercera Ley.

La Cuarta Ley

Nunca hechizarás a otro

Prima hermana de la Tercera, la Cuarta Ley va más allá de la simple invasión de la mente de otra persona para ocuparse de su posesión. «Hechizar» es cualquier esfuerzo que se hace para cambiar las inclinaciones naturales, elecciones y comportamiento de otra persona. Y debido a su prima la Tercera Ley, es muy fácil ver la Cuarta como una extensión de los conceptos que trataba la Tercera; aquí «más» significa «peor».

Es fácil pensar mal de un tipo que usa la magia mental para convertir a un puñado de personas en sus esclavos sexuales, pero es una de esas situaciones que puede ser algo resbaladiza, a pesar de las buenas intenciones. Al igual que la Tercera Ley, puede ser sencillo querer romper la Cuarta por el mejor de los motivos. Hay mucha gente en el mundo —posiblemente incluso amigos tuyos— que toman malas decisiones. La magia puede darte el poder de cambiar esas decisiones. ¿Sabes que

... y quién ha sido hasta ese preciso momento. Vosotros los mortales no os mantenéis inmutables mucho tiempo, por eso vuestros Nombres Verdaderos tienen fecha de caducidad.

Esto es lo que pasa cuando un vampiro de la Corte Negra captura a alguien y lo convierte en un Renfield. El vampiro no tiene ningún reparo a la hora de presionar demasiado a su víctima, en realidad es solo cuestión de grados.

alguien está destruyendo su vida por las drogas? Una simple coacción que le haga tener miedo de entrar en contacto con ellas podría ponerlo en el buen camino.

Por supuesto, hay problemas sustanciales. Tienes que provocarle a alguien un fuerte trauma psicológico para hacerle cambiar su comportamiento. Peor aún, puede que no te des cuenta en el momento de lo que estás haciendo. Puede sonar relativamente inofensivo implantar una aversión a la comida rápida en las personas gruesas para ayudarlas a perder peso, pero el efecto es parecido a envolverle las piernas en alambre de espino para evitar que vaya a la nevera.

¿Por qué es tan violento? Tiene mucho que ver con los principios del libre albedrío. Lo que convierte a las personas en humanos es la capacidad de elección; cuando hechizas a alguien, cuando anulas su voluntad con la tuya, estás privándolo de su capacidad esencial de actuar como un humano. Estás creando un monstruo.

Aquí es donde aparece otra de las primas —la Segunda— de la Cuarta Ley. Alterar el comportamiento de alguien es como alterarle el cuerpo. En ambos casos, la víctima a la que cambias es mucho más compleja de lo que tu comprensión puede llegar a controlar. Si hay un hilo conceptual que recorre las cuatro primeras Leyes es que la mente equivale más o menos al cuerpo en términos de lo que se le debe y no se le debe hacer. Al igual que el cuerpo, la mente es vasta e intrínsecamente compleja. Cuando decides encargarte de esa complejidad con algo tan crudo y simple como una coacción, el trauma psicológico es inevitable. Es como intentar arreglar la placa base de un ordenador con un martillo. Incluso si consigues que funcione como quieres, hay posibilidades de que hayas estropeado algo por el camino o que la hayas expuesto a alguna consecuencia peor.

En tu partida: Al igual que la Tercera Ley, la Cuarta funciona bien como tentación para hacer algo malo por las razones correctas. Sin embargo, la Cuarta Ley es más efectiva como fuente de historias. Aunque violar la Tercera Ley puede estropear el misterio si «perforas» las mentes de los sospechosos, la Cuarta no supone mucho riesgo en ese aspecto. Si acaso, complicará la situación más que resolverla de forma mágica (literalmente).

Peor, como una manada de fetchs saliendo de la nada.

Una buena forma de ver la Cuarta Ley (y las otras) en acción es tratarla como si fuera el deseo que te otorga un genio particularmente travieso. Las coacciones por violar la Cuarta Ley deberían ser simples. Recuerda, este tipo de magia mental es chapucera y funciona a fuerza bruta. Llevar a cabo cualquier intento de hechizar a alguien probablemente se malinterpretará y se verá expuesto a los vacíos legales.

Si alguien tiene una aversión a las drogas inducida mediante la magia, piensa qué tipo de irracionalidad introduciría en su vida, especialmente si lo ha pasado mal para alejarse de las drogas. En cada turno habrá algo que lo aterrorice y le deje sin palabras. Incluso si la magia se aplicó con cierto grado de sutileza, la víctima está embarcada en un viaje directo a los desórdenes por estrés postraumático. ¿Qué clase de cosas haría esta persona para superar un miedo constante? ¿Y qué clase de seres desagradables pueden sentirse atraídos por este miedo y empezar a rondarla? Incluso si el problema aparente (las drogas) se resuelve, ¿cómo saldrá a la luz este comportamiento latente (personalidad adictiva)?

Hechizar sin lanzar hechizos

Se entiende que las Leyes de la Magia se aplican cuando hay víctimas humanas, pero también cuando los lanzadores de hechizos humanos causan problemas. Esto significa que cuando un vampiro de la Corte Blanca echa su magia sexual sobre un sabroso bocado técnicamente no rompe la Cuarta Ley. Esto no significa que al Consejo Blanco le guste, pero suele tratarse de un caso en el que los Acuerdos priman sobre las Leyes, al menos mientras haya maniobras políticas y legales implicadas.

Para propósitos de juego, se supone que estos poderes han tenido en cuenta los costes de entrar en otras mentes. Ningún vampiro de la Corte Roja será castigado con una proeza de Rompeleyes por volver a alguien adicto a su saliva narcótica. Para ser francos, con todas las capacidades que tiene a su alcance ya es bastante inhumano.

La Quinta Ley

Nunca sobrepasarás los límites de la vida

La nigromancia tiene aplicaciones de todo tipo, desde evitar que alguien cruce las puertas de la muerte (o traerlo de vuelta si acaba de atravesar el umbral) a reanimar una hueste de cadáveres para que sean tus guardaespaldas, despertar a los fantasmas de la Guerra de Secesión para un último asalto o envolver los huesos de un dinosaurio con carne ectoplasmática y cabalgarlo para salvar la ciudad. Todo provocaría problemas, y la mayoría de ellos van claramente contra la Quinta Ley.

Puede que Sue el Dinosaurio no sea una violación gracias al tecnicismo "solo humanos" de las Leyes, pero la capitana Luccio estaba en lo cierto cuando lo llamó abominación.

Esta Ley va de preservar el orden natural de las cosas. Todo tiene su momento, ¿no? Cuando se usa la magia para confundir a la muerte, el cosmos se pone en guardia. Las criaturas que quieren que el orden natural se resquebraje llamarán a la puerta con las maletas hechas; después de todo, cuando la naturaleza está hecha un revoltijo, la realidad a la que los mortales consideran su hogar se debilita, y ¿a quién no le gusta eso?

Aun así, fue REALMENTE GUAY.

La Quinta Ley marca el principio de la sección de las Leyes de la Magia que se ocupan del deseo mortal de confundir las condiciones de la propia mortalidad. En resumen, la muerte apesta, aunque sea parte del orden natural, e, irónicamente, es natural hacer todo lo posible para evitarla. Mientras que las primeras cuatro Leyes se centran sobre todo en los derechos de la víctima, la Quinta Ley y las sucesivas se asienta sobre los principios de «esto está mal».

No puede negarse que la muerte en sí misma contiene una increíble cantidad de poder gracias a la importancia que tiene el final de una vida (cuanto más

grande sea esa vida, más poder ofrece…, y los fantasmas de los magos son muy poderosos). Pero en última instancia, es un poder que pertenece a la muerte. Aunque es verdad que, en general, «no puedes quedártelo», el poder de tu propia muerte es algo que sí puedes llevarte a la otra vida. Y cuando algún nigromante advenedizo como Kravos (o peor aún, uno con experiencia como Kremmler) aparece para quedarse con todo ese poder, ¿qué supone esto para ti, el muerto? Nadie lo sabe con seguridad, pero si las repugnantes criaturas del mundo sobrenatural se ponen nerviosas cuando los lanzadores mortales de hechizos intentan hacerlo, probablemente es porque se trata de una idea muy mala. Llámalo intuición.

Y al igual que ocurre con otras Leyes de la Magia, romper la Quinta Ley mancha tu alma, te cambia para mal. Esto podría ir desde convertirte en un cerdo arrogante por tu supuesto poder sobre la vida y la muerte (piensa en ello como un doctor con complejo de Dios con el volumen ~~al once~~) a adquirir la creencia de que la muerte es un estado mejor que la vida (con el beneficio adicional de que cuanto más penetres en la muerte, más poder extraerás de ella). Las opiniones de los nigromantes sobre el poder y el valor de las energías de la muerte abarcan una amplia gama de posibilidades. Por desgracia, han demostrado ser algunos de los adversarios más horribles y tenaces del Consejo Blanco.

Al trece.

¿Por qué no hacemos que el once sea un poco más arrogante y que sea el máximo al haberlo hecho más arrogante?

… este llega al trece.

En tu partida: La muerte es un asunto serio. Incluso si los PJ no fallecen, puede que vean a sus seres queridos caer en la batalla contra la oscuridad. Estos momentos son perfectos para la tentación, y si los jugadores quieren jugársela a pesar de las posibles consecuencias, no impidas que se esfuercen para conseguirlo. Incluso si al final no dan el último paso, esta trama puede darte temas jugosos que explorar. Si lo intentan y tienen éxito, las consecuencias aparecerán de lleno en el juego. La nigromancia es difícil de ocultar, así que muchas fuerzas del Consejo Blanco se pondrán en marcha a favor y en contra de este acto. Diviértete, pero prepárate para que los personajes implicados tengan un encuentro personal con la muerte a corto plazo.

Puede haber muchas «zonas grises» que explorar sin necesidad de violar directamente la Quinta Ley. Algunas de las acciones de Harry durante el caso de *Latidos mortales* estuvieron bastante cerca. Quedarse en las zonas grises puede ser una forma más segura de acercarse a los temas de la vida y la muerte sin atraer a los Guardianes. Hablar con los fantasmas, adentrarse en los últimos instantes de la vida de un cuerpo e intentar explorar las influencias de los muertos sobre el Nuncamás son formas divertidas de meter un rollo de «en ocasiones veo muertos» en tu partida de una forma relativamente segura y, lo que es más importante, mágicamente legal.

Cerebros muertos: parte dos

Antes hablábamos de revivir los últimos momentos de la vida de alguien para hacerse una idea de cómo fue asesinado. ¿Sería eso una violación de la Quinta Ley?

Ciertamente, podría razonarse como tal. Alcanzar los ecos de esa experiencia final extrayendo la información del cerebro y de las circunstancias de la víctima puede considerarse «sobrepasar los límites de la vida».

Pero para la mayoría de propósitos de aplicación de la Quinta Ley, no supone una violación. La muerte no se «deshace»; al final del día, la víctima en cuestión sigue siendo un cadáver inerte e inanimado. Sin mente ni alma. Si se consiguió la última experiencia de la víctima haciendo que se sentara y hablara con el lanzador de hechizos, entonces si es un caso de violación de la Quinta Ley, por no mencionar que es probable que fuera completamente inútil. Aunque seas capaz de extraer la suficiente información de la última experiencia de la víctima como para revivirla, probablemente los cerebros reanimados no sean muy buenos en eso de recordar.

La Quinta Ley y los fantasmas

Otra área que puede considerarse apropiada para violar la Quinta Ley es la de hablar con los fantasmas de los que se han ido. Pero al final, simplemente parece que es ir más allá de la vida para contactar con los muertos. Los fantasmas en realidad no están muertos. Son ecos imperfectos de la vida que hubo una vez, criaturas hechas de ectoplasma y de energías espirituales aleatorias que se forman en el momento del fallecimiento de una personalidad poderosa. Aunque los fantasmas son la prueba de la muerte en acción, solo son efectos colaterales del proceso; como tales, solo están relacionados con la auténtica muerte de soslayo. Por eso la Quinta Ley ni siquiera se acerca a este tema, lo que es un gran alivio para muchos ectomantes consternados.

Así que mientras te limites a hablar y a relacionarte con fantasmas, todo irá bien. Consumir fantasmas para obtener su poder…, eso ya es una zona gris.

La Sexta Ley

Nunca nadarás contra la corriente del tiempo

Hemos visto poco de esta Ley en los casos, en gran parte porque si alguien la rompiera, tendría que hacerlo de una forma que encajase en las investigaciones de Harry. Los viajes en el tiempo son difíciles de ver o de confirmar si no los haces tú mismo. Aun así, está claro que trastear con el tiempo es otra de esas cosas del tipo «no te metas con el orden natural». No sabemos cuáles serían las consecuencias, aunque podemos especular. Están las clásicas, tomadas de la ciencia ficción: paradojas, volver en el tiempo para evitar que alguien malvado consiga el poder, alterar el curso de la historia humana para bien o para mal, preguntas sobre universos alternativos, la «elasticidad» del tiempo…, todo eso. Dada la naturaleza de este tipo de magia, es difícil obtener conclusiones concretas.

De forma similar podemos anticipar lo que podría pasarle al practicante que rompiera esta Ley. Sabemos lo que puede hacerle a un nigromante el hecho de tener poder sobre la vida y la muerte; imagina el efecto que tendría sobre la personalidad de un *cronomante* (a falta de un término mejor), que puede borrar el pasado y jugar la carta de «borrar a alguien de la existencia con un parpadeo».

Solo traería problemas, y es el tipo de nube negra que puede volverse más negra aún. ¿Cómo atrapas a alguien que está viajando en el tiempo? ¿Cómo aplicas la Sexta Ley de una manera que tenga sentido? ¿Cómo demuestras el delito para poder procesar al criminal? ¿Están preparados los Guardianes para enfrentarse a esta amenaza? ¿Y cuánto de nuestro día a día está trastocado por los actos de un mago que creía que sabía lo que hacía? Ya hemos hablado de cómo el cuerpo y la mente son demasiado complejos para alterarlos con éxito sin traumas. Ahora aumenta varios niveles de magnitud para contemplar la complejidad del tiempo y lo que un torpe humano podría hacer si tuviera el poder de cambiar su transcurrir. ¿Qué tipo de grietas se formarían en el universo ante tamaña tensión antinatural?

La realidad es que solo un pequeño número de miembros del Consejo Blanco tiene autoridad para hacer algo con la Sexta Ley (muchos pueden tener el poder, pero este es un caso explícito de autoridad). El Cayado Negro, un agente casi secreto del Consejo, tiene el poder de romper las Siete Leyes si lo cree conveniente (página 215), pero a la hora de la verdad solo se trata de alguien a quien se recurre para solucionar los problemas más graves por cualquier medio necesario. El auténtico guardián del tiempo es el Guardián de la Puerta (NM), el miembro del Consejo de Veteranos encargado de vigilar las Puertas Exteriores (hablaremos más de ello en la Séptima Ley, en la página 214). Hasta donde sabemos, no posee la misma autoridad para romper las Leyes de la Magia que el Cayado Negro, pero parece ser capaz de penetrar en la corriente del tiempo, de ver sucesos que aún no han tenido lugar o incluso recibir comunicaciones de su yo futuro. Estos mensajes son siempre indirectos e inespecíficos. El Guardián de la Puerta no puede pasar información real desde el futuro, principalmente porque al hacerlo crearía una paradoja, o al menos provocaría hechos que acabarían modificando el futuro. Todo lo que puede hacer es dar sutiles codazos a aquellos que podrían encauzar en la dirección correcta esas circunstancias futuras, y dejar que las cosas se revelen solas. Al final, tenemos que rezar para que sea suficiente.

Demonios, puede que incluso no sea posible viajar en el tiempo mediante las artes mágicas. Puede que incluso intentar hacerlo solo traiga cosas realmente malas.

En tu partida: No tenemos demasiado con lo que trabajar en todo lo que se refiere a nadar contra la corriente del tiempo. Esto implica, para propósitos de juego, que tú y tus compañeros de mesa tenéis que decidir lo que supone viajar en el tiempo y qué tipo de problemas provocaría.

Por supuesto, la decisión más sencilla es evitar por completo los viajes en el tiempo. Y podría estar bien; muchas partidas pueden descarrilar con los viajes temporales si no es una parte central de la historia. Y la Sexta Ley existe para desanimar a los personajes que quieran intentarlo, por lo que aún tienes la posibilidad de meter como antagonista a un mago del futuro (o del pasado) que trastee con el tiempo. Si te sientes cómodo, intenta mantener las tonterías bajo control. Incluso el más mínimo incidente puede ser una gran telaraña: es difícil escapar y, si empiezas a dar tirones, es posible que todo lo de tu alrededor tiemble.

Pero puede ser divertido construir algunas partidas en torno a la Sexta Ley. Tal vez tu partida trate de un equipo de magos de élite que responden solo ante el Guardián de la Puerta, actuando como sus Guardianes del Tiempo, con la tarea de encargarse de amenazas de las que nadie puede ocuparse, todo esto mientras operan bajo la prohibición de romper ellos mismos la Sexta Ley. ¿Cómo combatirías el fuego con el fuego cuando ni siquiera tienes una cerilla?

Si buscas explorar una zona gris, aquí tienes algo: la Sexta Ley prohíbe nadar contra la corriente del tiempo, pero ¿y nadar *a favor* de ella? Puede ser correcto saltar hacia delante en el tiempo (suponiendo que sepas cómo hacerlo). Pero ¿el Guardián de tu zona lo verá de esta forma? Y ¿te interesará volver una vez estés allí? Cierta información en el caso de *Culpable* sugiere que no es una violación, pero tú decides cómo jugar tu partida.

Esto es muy Doctor Who.

He visto algunos de los nuevos. Sigo creyendo que Tom Baker es el mejor.

Siempre que alguien quiera romper esta Ley, debería hacerlo con el consenso del grupo. Los viajeros del tiempo tienen el poder de torcer la historia de una manera que ni la Tercera Ley podría hacerlo, sobre todo si decides introducir nociones de realidades alternativas que tienes que inventar sobre la marcha. Si eres el que busca romper la Sexta Ley, debes estar preparado para adelantarte y adoptar ciertas responsabilidades para hacer que funcione sin estropearle la diversión a nadie.

Frenando, acelerando

Si un mago usa la magia para acelerar o ralentizar el tiempo, ¿está nadando contra corriente? Probablemente no. La mayoría de la magia que funciona así tiene más que ver con alterar las percepciones que con modificar el tiempo y pulsar el botón de ir hacia delante o hacia atrás. Los magos han conseguido dar pequeños acelerones en el pasado acelerando sus propias percepciones y canalizando después hacia su cuerpo la energía extra que obtuvieron para poder moverse y reaccionar más rápido de lo

¿Este tipo de acciones del Guardián de la Puerta rompen la Sexta Ley o simplemente la esquivan?

Bueno, posiblemente no haya problema, ya que no está "nadando contra" la corriente del tiempo y simplemente se dedica a observar y a avisar de lo que ve más allá. A pesar de eso, está claro que tiene la autoridad para hacerlo, aunque el resto de nosotros no podamos.

normal. Aunque no es una violación de la Sexta Ley, es bastante peligroso para el lanzador de hechizos que lo intenta, ya que hay un riesgo alto de sinapsis nerviosas o de traumas físicos por presionar demasiado al cuerpo y al cerebro.

En definitiva, intentar doblegar el continuo espacio-tiempo a tu voluntad probablemente entre dentro de la «arrogancia mágica».

Si alguien sabe cómo aparecieron las Puertas Exteriores, no lo está diciendo.

Anda, Bob, gracias por hacerme un resumen de lo que debía incluir aquí.

¡No es nada! Esto..., jefe, ¿vamos a meternos en problemas por compartir esta información con el mundo?

Lo investigaré. Discretamente.

La Séptima Ley

Nunca buscarás conocimientos y poder más allá de las Puertas Exteriores

El universo es infinito, y en su interior contiene cosas infinitas. El mundo. El Nuncamás. El infierno, y tal vez hasta el cielo. Cualquier criatura y cualquier cosa dentro de sus límites tienen su lugar, incluso si se trata de un sitio horrible más allá de toda mención. Pero existen cosas fuera de este universo. Decir que odian el mundo sería dar por sentado que podemos conceptuar sus actitudes. Sería más correcto decir que son antiéticas al mundo. No quieren destruir el universo más de lo que una pelota que lanzas al aire quiere caer, simplemente es el resultado.

Las Puertas Exteriores es lo que mantiene al mundo a salvo de estas cosas, lo que las encierra fuera, y por eso, a estas cosas se las llama Intrusos. Son tan extraños, están tan alejados de nuestra realidad, que pocos métodos de asalto pueden pararlos. Además, las intenciones de los Intrusos son tan oscuras, tan funestas, que la Séptima Ley es la única que no se limita al lanzamiento de hechizos. Incluso investigar el Exterior y sus habitantes está prohibido, así que no digamos extraer poder de ahí.

Las Puertas nunca están cerradas del todo. A través de la grieta más pequeña pueden entrar en nuestro mundo las cosas más oscuras (como Aquel que Camina Detrás, NM). Y cuando alguien extrae poder de ahí, forjando un vínculo con un Intruso malvado, una de esas grietas se agranda un poquito. La raza humana tiene suerte de que pocos hayan conseguido realizar tal esfuerzo hasta ahora, gracias a los desvelos del Consejo Blanco y, en concreto, a la celosa aplicación de la Séptima Ley.

En tu partida: En definitiva, obtener poder de más allá de las Puertas Exteriores intencionadamente y sabiendo lo que significa es algo muy ruin. Incluso si no te das cuenta de lo que haces, es el tipo de magia negra como la pez que mancillará tu alma rápidamente.

Esto no quiere decir que la Séptima Ley no sea importante para los jugadores. Los mayores villanos de los casos de Harry Dresden parecen tener algún tipo de relación con lo intruso. Aunque el Guardián de la Puerta es nuestra primera línea de defensa contra todo lo concerniente a los Intrusos, se sabe que ha avisado a otros cuando las cosas se ponen difíciles.

Los personajes pueden trastear con la Séptima Ley gracias a las particularidades de su redacción: la prohibición va meramente contra investigar el Exterior. Un DJ que busque poner una elección particularmente desagradable enfrente de sus jugadores podría «esconder» información relevante dentro un tomo prohibido de saber Exterior. Y si hay una vida en juego, ¿no merecería la pena correr el riesgo? (Los Intrusos de tu partida esperan que sí).

Descripción de la tarea del Guardián de la Puerta

Aunque el Guardián de la Puerta vigila la corriente del tiempo y a aquellos que quieren trastocarlo, estas acciones son en realidad un proyecto colateral, relacionado, aunque separado, con sus tareas principales (como deducirás por el título).

El Guardián de la Puerta es nuestra primera línea de defensa contra los Intrusos, desempeñando quizá el trabajo más importante de toda la creación. Como mínimo da la voz de alarma cuando las Puertas tiemblan, pasa gran parte de su tiempo en el Nuncamás buscando señales y portentos, y tal vez incluso actúa como un emisario «secreto» entre el Consejo Blanco y los principales reinos del Nuncamás. Aunque el Merlín dirija el Consejo Blanco, para muchas criaturas sobrenaturales es el Guardián de la Puerta quien habla en nombre del Consejo y merece el mayor respeto.

¿Va contra la Séptima Ley invocar demonios?

La respuesta es normalmente no. Comparados con los Intrusos, la mayoría de demonios que un mago puede invocar son «familiares», aunque algunos pueden tener nociones sobre cómo llegar a las Puertas Exteriores y abrirlas de una patada con una gran fiesta de bienvenida preparada.

Aun así, es arriesgado. Muchas veces los Intrusos se disfrazan de espíritus y demonios normales, por lo que el Consejo Blanco tiende a fruncir el ceño ante la invocación de demonios, a menos que confíen en la competencia y el buen juicio del mago (¿y cuántas veces se da esto en realidad?). Como norma general, el Consejo lo ve como un privilegio (un privilegio menor) exclusivo de sus propios miembros, dejando al resto de practicantes sobrenaturales fuera. Por lo que, incluso aunque invocar demonios no sea una violación directa de la Séptima Ley (ni de ninguna otra), los Guardianes se ponen muy nerviosos con los principiantes que trastean con ello. Incluso los demonios que no son Intrusos son peligrosos por sí mismos.

Considéralo como una licencia de explosivos. Si sabes lo que estás haciendo, tienes una razón legítima para su uso (construcción, demolición, minería, etcétera) y sabes ser cauteloso, puedes tenerlos y tendrás la aprobación oficial y limitada (supervisada en ocasiones) para usarlos. Si, por otro lado, eres solo un tipo al que le gusta almacenar unos cuantos kilos de explosivo plástico en su garaje, a las autoridades no les hará mucha gracia descubrir tu pasatiempo.

Los demonios son «familiares» en el sentido de que son nativos del Nuncamás, el cual es parte de nuestra realidad.

¿Es posible la redención?

Dependiendo del tono de tu partida, puede que quieras que convertirse en un Rompeleyes sea un punto de no retorno en el que todo aquel que rompa las Leyes de la Magia quede marcado directa ¡y permanentemente! por la violación. Si tus jugadores son adictos a la angustia, puede ser una divertida forma de «descender a la oscuridad».

Pero para muchos jugadores, esto no es divertido. Es mejor ofrecer a estas personas la posibilidad de la redención, poder volver al camino correcto después de romper una Ley, dejar de lado la oscuridad y empezar de cero.

Ten esto en cuenta: ¿qué se necesita para recuperarse de las transgresiones de las Leyes de la Magia? ¿Hay un «punto de no retorno» en el que es imposible redimirse sin acabar con la destrucción del personaje? Necesitarás responder a todas estas preguntas hasta que te sientas satisfecho para poder hacer que tu partida funcione.

Desde el punto de vista de las reglas, tienen que pasar dos cosas para entrar en el camino de la redención: eliminar la proeza de Rompeleyes y recuperar los aspectos que se corrompieron por haber violado las Leyes. Pueden ocurrir en un orden cualquiera, normalmente como parte de un hito (página 88), pero deben basarse en un esfuerzo por parte del personaje y en el avance de la historia por el camino de la redención. Por ejemplo, Harry comenzó *Tormenta* perseguido por la Maldición de Damocles (con la forma de Morgan) durante todo el caso. Para librarse, tuvo que resolver el caso de *Tormenta* y tomar algunas decisiones duras pero acertadas. En este punto Harry habría podido quitarse la (primera) proeza de Rompeleyes, ya que habría pagado sus deudas.

Una vez eliminada la proeza de Rompeleyes, la tasa de recuperación del personaje debería aumentar en la cantidad apropiada, como en cualquier otro caso en el que se quita una proeza. Esta eliminación debería permitirse solo una vez en cada hito trascendente. De igual forma, cada aspecto «corrompido» debería tomar importancia y ser el centro de atención mientras el personaje lucha contra él para superarlo.

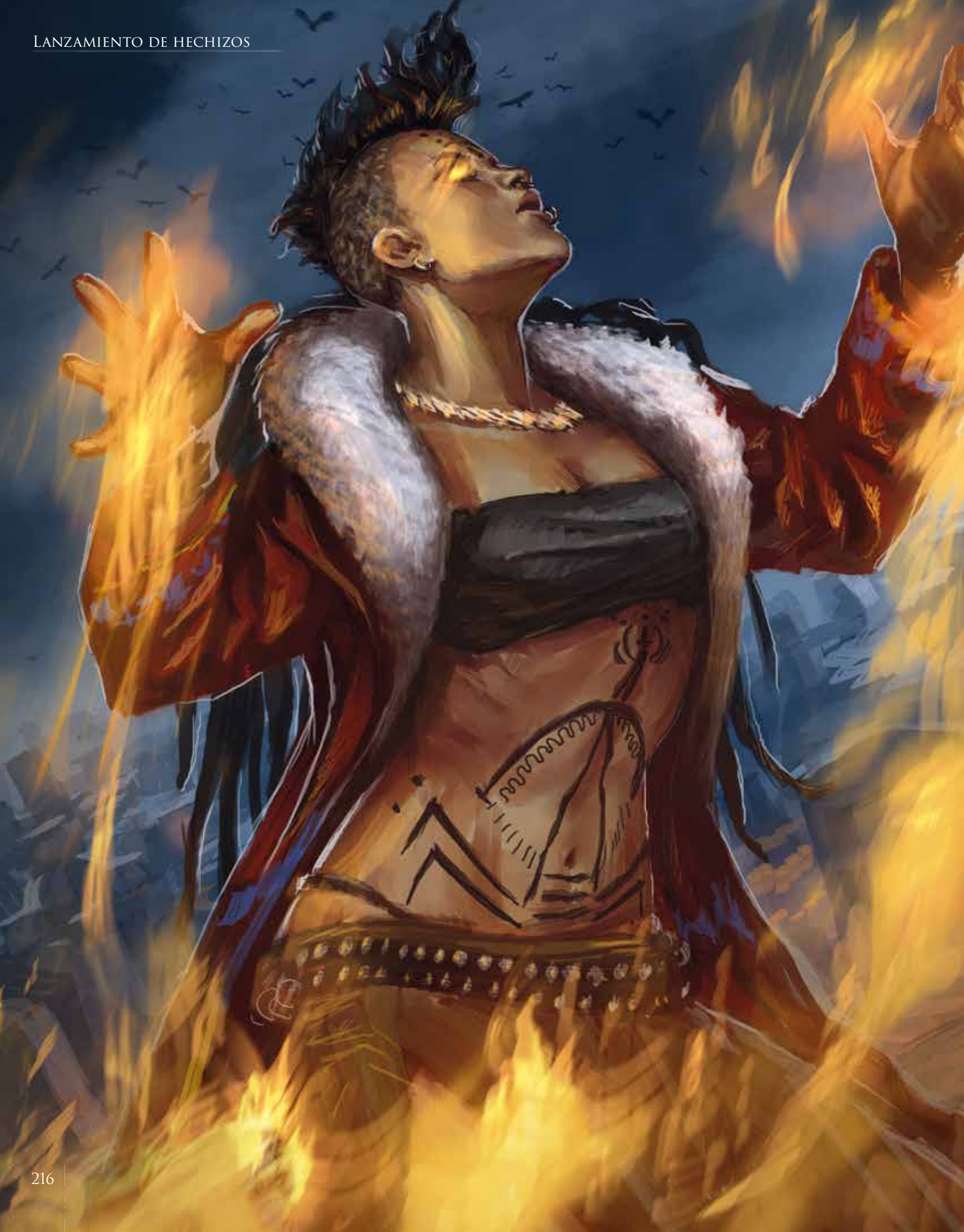
Al final, la redención es posible, pero siempre es un camino duro. Si se hace bien, también será el más gratificante.

El Cayado Negro

El Cayado Negro es un puesto casi secreto ocupado por un miembro experto del Consejo Blanco (a veces, pero no de forma habitual, por un miembro del Consejo de Veteranos). A diferencia de los demás, el Cayado Negro puede romper cualquiera de las Leyes de la Magia para vencer a los enemigos más peligrosos del Consejo. Nadie del Consejo Blanco ocupa un cargo de mayor confianza (aunque el Guardián de la Puerta se acerca bastante). Desconocido para muchos, el Cayado Negro es, no por casualidad, el mentor y padre adoptivo de Harry Dresden, Ebenezar McCoy.

Pero cómo evita el Cayado Negro (o se protege de) convertirse en un Rompeleyes es un misterio.

Hmmm, Billy..., ya no será casi un secreto si publicas que Ebenezar es el Cayado Negro. Elimina esto en la próxima revisión.



Capítulo trece: Lanzamiento de hechizos

El Arte del Hechizo

Por fin hemos llegado a los detalles: sabes cómo es ser un mago, conoces las herramientas básicas que tienes a tu disposición y sabes a qué tienes que enfrentarte en el mundo sobrenatural. Y lo que es más importante, sabes lo que no tienes que hacer con la magia y los posibles castigos que eso conllevaría.

Ha llegado la hora de aprender hechicería.

Aunque hay varios sistemas del uso de la magia, casi todas las metodologías que conoce el Consejo Blanco tienen ciertas reglas. Por ejemplo, en todas las escuelas de hechicería se necesita una prenda del objetivo para concentrar la magia en su contra, aunque el tipo de prenda o el ritual que se hace sobre ella pueden variar enormemente.

Algunos términos son de uso general para que los practicantes de los diferentes estilos puedan entender de lo que hablan los otros. Debemos al Consejo Blanco la regulación de la terminología, ya que ha tenido que enfrentarse a los problemas de comunicación entre las distintas culturas. Si tienes que comparar habilidades y hechizos para erradicar una plaga de la Corte Negra, necesitas explicarles a tus aliados lo que puedes hacer, entender lo que pueden hacer ellos y trazar un plan mutuo que (con suerte) os permitirá sobrevivir al asalto.

Billy, leyendo este capítulo me he dado cuenta de que no mencionas ningún tipo de lanzadores de hechizos aparte de los magos. Mucho de lo que hay aquí también funciona para hechiceros y otros tipos de lanzadores de hechizos, ya sabes.

Sí, eso es principalmente porque la mayoría de datos que tenemos tratan sobre vosotros, ¡los magos! Pero en realidad puedes cambiar a "lanzador de hechizos" o "practicante" casi cada vez que decimos "mago" o "hechicero". La cuestión es que esta jerga no debería implicar que "estas cosas SOLO las hacen los magos".

Harry, ¿te preocupa que tus palabras redefinan la realidad?

Continuamente.

¿Cómo funciona?

Básicamente, la magia es la concentración de la voluntad para provocar un efecto, a menudo con parafernalia y herramientas que lo hacen más fácil o la dirigen de manera más precisa. Los objetos, aunque no son estrictamente necesarios, ayudan a concentrar los pensamientos del lanzador de hechizos (la mayoría de los mortales tiene problemas para mantener en su mente estos elementos hasta que desarrollan un nivel mayor de experiencia, concentración y poder).

La hechicería es diferente de los poderes innatos, como hablar con los muertos, precognición, empatía, etcétera. Piensa en la hechicería como en una caja de herramientas en lugar de en un único instrumento. Cuando fabricas el hechizo que necesitas para hacer el trabajo, estás cogiendo lo que necesitas de la caja de herramientas, y le estás dando un poder que procede de varias fuentes.

Por otro lado, un poder innato es un instrumento único que se utiliza para una serie de subtareas que extrae su poder de una fuente que nunca cambia. Es la diferencia que hay entre el taller de un carpintero y un martillo.

Hay varias fuentes de las que un mago puede sacar poder para sus hechizos:

- **De sí mismo.** Todo mago tiene un grado de fuerza personal (algunos mayor y otros menor) que representa la fortaleza de la fe que tiene en sí mismo y en la magia que puede crear. Normalmente, esto se representa con la habilidad de Convicción del mago.
- **De criaturas voluntarias** como espíritus, demonios, hadas u otras criaturas mágicas que pueden prestarle su poder.
- **De criaturas mágicas no voluntarias;** del sacrificio de humanos o animales.
- **De objetos que almacenan poder** que pueden activarse para un uso posterior; objetos que de alguna manera son poderosos, como reliquias religiosas.
- **Del entorno,** extrayéndolo de fuentes naturales como los elementos con los que se forma la realidad (fuego, aire, tierra y agua) o el poder puro de la naturaleza (tormentas, terremotos, volcanes, etcétera).
- **De la realidad exterior.** Este método es oscuro, corrupto, y siempre tiende a mancillar y a destruir al mago que lo usa; el Consejo Blanco ordena la ejecución inmediata de aquel mago que lo use.

La mayoría de los lanzadores de hechizos añaden a su magia algún tipo de componente hablado (palabras de activación, cánticos rituales y cosas así). Estas palabras siempre están en una lengua que no es la nativa del mago, ya que si un mago lanza hechizos utilizando las palabras que usa o escucha en un contexto que no sea mágico, hay un alto riesgo de que su poder se exprese cada vez que diga algo, y podría haber efectos colaterales muy desagradables. Utilizar otro idioma para lanzar un hechizo actúa como una forma de aislante mental y asegura que el mago no dirija su poder hacia un objetivo de manera accidental (o fría su propia mente) cada vez que suelta un taco.

Instrumentos y parafernalia

Los instrumentos y la parafernalia de la magia varían según el sistema que use el mago. Alguien que trabaja con pociones y objetos mágicos puede tener un laboratorio lleno de extrañas toxinas, cosas misteriosas en jarras y libros de instrucciones místicos, todo ello puesto sobre estanterías del Wal-Mart. Un practicante de vudú tendrá la típica colección de tierra de cementerio, raíces de Juan el Conquistador, pelo y uñas, harina, ron, pollos vivos, un machete y cosas así. Un mago nativo americano usará salvia, peyote, tótems, plumas y otras cosas relacionadas con su tradición.

En general, las posesiones de un mago pueden incluir materias primas para su uso en rituales o para fabricar instrumentos mágicos, artículos que ya son mágicos, u objetos, ropas o muebles que el mago puede usar simplemente porque van con su estilo. Un *onmyōji* tradicional japonés querrá tener el papel y la tinta adecuados para sus *ofuda* (hechizos escritos), los instrumentos adecuados para el exorcismo, las vestiduras de seda adecuadas y el tipo de casa adecuado en la que vivir. Algunos de estos materiales son vitales, otros son útiles, y otros simplemente ponen al mago en la sintonía correcta.

... O porque cree que son guais.

A la colocación de toda esta parafernalia y herramientas durante el lanzamiento del hechizo se le llama **constructo,** una especie de «contenedor» para guardar y ayudar a controlar la liberación de las energías del hechizo. Hablamos de los objetos físicos y rituales que se «añaden» al lanzamiento de un hechizo, así como de la imagen que el mago tiene en su mente cuando lo lanza.

Un mago desastrado puede acabar teniendo un laboratorio en el sótano, una bata vieja, una vara explosiva y una gabardina de piel molona.

No me quejo.

Utilizar las especializaciones

Las especializaciones, ya sean las que vienen por defecto con la capacidad de lanzar hechizos o las que consigues mediante el poder de Refinamiento (página 157), se usan para mejorar la habilidad (Saber, Disciplina o Convicción) durante el lanzamiento. **Las especializaciones no pueden acumularse;** si tienes dos especializaciones «superpuestas» (lo que es posible con Taumaturgia) que mejoran la misma habilidad para el mismo propósito, usa la bonificación mayor. Si quieres acumular más bonificaciones, necesitarás un foco (ver página 243).

El constructo puede referirse también al cuerpo creado a partir de ectoplasma que las entidades del Nuncamás utilizan cuando están en el mundo mortal.

Los magos no son siempre ricos. De hecho, no suelen serlo, y esas estanterías del Wal-Mart pueden marcar la diferencia cuando se trata de organizar suministros mágicos importantes. Y todo el dinero que te ahorres puedes dedicarlo a otras necesidades, como pagar las multas de la policía.

Evocación

No es algo habitual, pero Cowl me atacó en los subterráneos durante el caso de El trono blanco, y eso fue, posiblemente, a través de dos mecanismos de videncia. Pero, oye. Así es Cowl.

La evocación es la manera de usar el poder deprisa y corriendo. Básicamente es el arte de lanzar energía mágica de forma más o menos directa. Si el mago tiene un gran nivel de control, la evocación puede ser tan eficiente como mortal. Si no puede controlarla, no sirve para nada, pero todavía resultaría mortal (para sí mismo y para todos los que lo rodean).

En la evocación, reúnes tu poder para después volcarlo en un constructo de voluntad a fin de controlar su dirección y su efecto. Esto abarca magia de apunta-y-vuela-por-los-aires (o, en el caso de una mayor habilidad, apunta-y-dispara-un-rayo-láser). Es más rápida que la taumaturgia, pero menos segura y no necesita ningún constructo «físico» que la ayude (aunque algunos instrumentos, como los pentagramas, los bastones y las varas, pueden ayudar a dirigir la energía). Si intentas extraer demasiado poder o no puedes concentrarlo de forma correcta en tu constructo «virtual», entonces la energía liberada destroza el constructo del interior de tu mente (si tienes suerte solo te dejará inconsciente) o se abre camino hacia el plano físico, expande el poder y crea un efecto más dramático de lo planeado. Por eso no querrás usar la evocación para provocar un fuego dentro de una casa antigua a menos que seas bueno en ello. Que aparezca todo un cuerpo de bomberos suele ser muy perjudicial para las investigaciones arcanas.

Aunque en realidad la evocación no necesita ayudas físicas ni focos, muchos evocadores usan herramientas para concentrarse y tener algo de apoyo. Pueden ir desde una línea dibujada con tiza a toda prisa para ayudar a visualizar un vínculo hasta una fiable espada para dirigir un rayo o una vara para controlar más fácilmente el fuego una vez invocado. Los puristas de la magia sostienen que el auténtico evocador solo necesita su voluntad, pero los practicantes sienten un gran aprecio por su piel y suelen tener precaución.

Limitaciones inherentes

Dada la naturaleza casi improvisada de la evocación, esta tiene dos limitaciones prácticas.

En primer lugar, con la evocación no puedes afectar a nada que esté más allá de tu campo visual. Ya es bastante difícil concentrarse en mantener unido el constructo mental para acumular el hechizo como para concentrarse en un segundo hechizo para localizar a tu objetivo. Por eso no puedes atacar a un objetivo que estés viendo mediante videncia u otro efecto. Además, la energía mágica solo puede viajar a cierta distancia antes de que necesites un constructo permanente para dirigirla de forma adecuada, y para eso necesitarás taumaturgia.

La otra limitación es que cualquier cosa que hagas con la evocación tiene una duración muy corta, normalmente de un instante (en términos de juego, un turno de combate). Aunque es posible hacer que los efectos de una evocación duren algo más si le insuflas poder continuamente, esto tampoco funciona durante más de un tiempo limitado. Los efectos más duraderos de la magia entran dentro de la taumaturgia.

Cómo hacerlo

1. Determina el efecto que quieres conseguir (mira «Qué puedes hacer», a la derecha). Esto incluye describir el **elemento** que quieras usar (como uno de los elementos clásicos de agua, fuego, aire, tierra o espíritu; mira la página 221 para más detalles).
2. Indica qué tipo de acción básica de conflicto será: **ataque, bloqueo, maniobra** o **contrahechizo.**
3. Decide cuántos aumentos de poder quieres poner en el hechizo. Reunir poder te provoca estrés (como mínimo un punto de estrés mental). El coste aumenta si reúnes un poder mayor que tu Convicción, lo que inflige un estrés mental adicional equivalente a la diferencia (un hechizo con un poder tres niveles más alto que tu Convicción te provocaría 4 puntos de estrés mental).
4. Haz una tirada de Disciplina para lanzar el hechizo. La dificultad es igual a la cantidad de poder que has reunido. La tirada se ve modificada por la presencia de cualquier **foco** que puedas tener y de cualquier aspecto que quieras invocar.

Si igualas o superas la dificultad, el hechizo tiene éxito. Si no, debes absorber tu margen de fallo. Puedes optar por recibir aumentos de **retroceso** (cosas malas que te ocurren, ver página 224) para hacer que el hechizo funcione como estaba previsto o dejar que afecte al entorno en forma de **repercusiones** (consecuencias no intencionadas sobre las cosas y las personas que te rodean, página 224), que reducirán la efectividad del hechizo.

Qué puedes hacer

La evocación es una magia de conflictos. Sus efectos son, en definitiva, muy simples, y solo puedes hacer una de estas cosas: atacar, bloquear, maniobrar o lanzar un contrahechizo.

Atacar

Este es el uso más básico y directo de la evocación, y quizá el más conocido; la imagen del mago lanzando fuego y rayos está profundamente arraigada en la cultura popular.

La tirada de Disciplina para controlar un ataque con hechizo también cuenta como tirada de ataque; para evitar el hechizo, el objetivo puede hacer una tirada con las opciones de defensa habituales de «Las reglas del juego» (página 178).

Los aumentos de poder invertidos en el hechizo pueden repartirse de esta manera:

1 aumento de poder aumenta la puntuación de Armas en 1. Por lo que si inviertes 4 aumentos de poder, tu hechizo se considerará como un ataque de Arma: 4.

Oye, Billy, ¿puedes coger una proeza o lanzar un hechizo o crear algún tipo de objeto que te proporcione armadura contra el estrés mental producido por lanzar un hechizo?

¡Buena pregunta! Y no, no puedes. Una armadura no te ayuda contra el estrés mental que te infliges a ti mismo.

¿Debería incluir aquí las acciones de movimiento, Harry?

Bueno..., sí, puedes utilizar una evocación para impulsarte de alguna forma, como si se tratara de una corriente de aire superpoderosa, pero eso solo te empujará hasta allí en línea recta porque la evocación es muy directa. Cosas como las paredes te bloquearán el camino; te estamparías contra ellas a toda velocidad. Es factible, pero estúpido.

¡Por fin un ejemplo que entiendo!

Ejemplo: *Un vampiro de la Corte Roja está intentando arrancarle la cabeza a Harry Dresden. Harry no está muy de acuerdo con eso, por lo que decide borrarlo del mapa mediante una evocación de fuego.*

Harry tiene una Convicción Excelente (+5) y una Disciplina Grande (+3). Su jugador, Jim, decide que no quiere complicarse mucho, por lo que elige convocar 8 aumentos de poder para el hechizo. Harry tiene una especialización en el poder de magia de fuego, por lo que su Convicción en este hechizo se considera Fantástica (+6). Esto supone que lanzarlo le provocará 3 puntos de estrés mental (uno porque está por encima de 6, y dos más hasta llegar a 8).

La dificultad para lanzar el hechizo es Legendaria (+8). Es alta, pero afortunadamente, la vara explosiva le da +1 al control, por lo que Jim tira su Disciplina a Enorme (+4). Consigue +2, que hace un total de Fantástico (+6) e invoca el aspecto de Harry «Mago detective privado» para tener otro +2. Con esto puede controlar todo el poder necesario para el hechizo, y lo dirige hacia el objetivo a +8.

Harry grita «¡Fuego!» mientras apunta con su vara explosiva al vampiro y le dirige una columna de llamas, un ataque Legendario equivalente a Arma: 8. El vampiro tira para defenderse contra la tirada Legendaria de Harry y consigue un Enorme (+4), lo que implica que la llama impacta y le provoca un daño de 12 puntos de estrés (4 por el ataque, 8 por el valor del arma). La Dureza Inhumana del vampiro reduce este estrés a 11, y el vampiro adquiere la consecuencia grave «Supertostado» y un daño físico de 5 puntos de estrés.

2 aumentos de poder te permiten afectar a todos los objetivos que puedas ver en una zona concreta (por ejemplo, llenando la zona de fuego en lugar de lanzándoselo a un monstruo). Puedes afectar a más de una zona a la vez si aplicas este efecto varias veces, por lo que 4 aumentos de poder te permiten afectar a todos los objetivos de dos zonas. No puedes hacer una discriminación al usar esta opción; si tus amigos están en la zona, también son objetivos. Lo mismo pasa si te encuentras tú en la misma zona. ¡Ten cuidado para no derretirte la cara!

En lugar de atacar zonas, puedes atacar objetivos individuales repartiendo tus aumentos de poder. Así que si controlas 5 aumentos de poder, puedes atacar a un objetivo con un ataque de poder 3 (con Arma: 3) y a un objetivo con un ataque de poder 2 (con Arma: 2). Como no puedes hacer un ataque de poder 0, el poder del hechizo determina a cuántos objetivos puedes atacar: como mucho, un ataque de poder 3 puede dividirse en 3 ataques de poder 1.

El resultado de la tirada también se reparte, y no necesariamente a partes iguales. Si tienes un resultado Fantástico (+6) para dirigir tus 5 aumentos de poder, puedes dividirlo como se detalla más arriba, pero convierte el ataque de Arma: 2 en Enorme (+4) para un objetivo y el ataque de Arma: 3 en Bueno para otro (+2).

Esto es un **ataque de ráfaga** (página 282), pero usando magia en lugar de armas convencionales. Los ataques de ráfaga «mundanos» no necesitan dividir su puntuación de Armas, pero son mucho menos flexibles que su equivalente mágico.

Bloquear

Los efectos de escudo son otra aplicación muy común de la evocación; es bueno causar daño a los demás, pero también evitarlo. En términos de juego, se considera una acción de bloqueo. Los aumentos de poder del hechizo pueden dividirse de la siguiente forma:

1 aumento de poder añade 1 a la potencia de la acción del bloqueo. 3 aumentos de poder crean una potencia de bloqueo Grande (+3). Cualquier ataque que sobrepase el bloqueo lo anula.

Opcionalmente puedes elegir que el efecto funcione como una Armadura o como un límite de zona en lugar de potenciar el bloqueo. Si eliges el efecto de Armadura, su puntuación es igual a la mitad de los aumentos que has puesto en el hechizo (redondeando hacia abajo). Esto tiene la ventaja de que el efecto de Armadura solo termina cuando acaba el hechizo (la armadura sobrevive a un ataque que la supere).

1 aumento de poder añade un asalto adicional de persistencia (duración). 2 aumentos de poder crean un bloqueo que dura un total de tres asaltos (lo que permite que el escudo siga funcionando mientras haces otras cosas, como devolver el fuego enemigo). Esto no evitará que un bloqueo se cancele cuando lo supere un ataque.

2 aumentos de poder permiten que el efecto proteja a varios aliados dentro de la misma zona (normalmente, la misma que ocupa el mago). Cubrir varias zonas requiere 2 aumentos adicionales por zona.

Ejemplo: *Harry Dresden está luchando en el Nuncamás contra un fantasma llamado Agatha Hagglethorn, que ronda la zona de Maternidad del hospital de Cook County absorbiendo la vida de los bebés. Durante la lucha, Agatha carga contra Harry, que utiliza su magia de espíritu para invocar un escudo que la detenga. Quiere hacer un bloqueo medianamente poderoso, pero también quiere conservar sus recursos, así que decide darle 5 aumentos de poder, lo que da como resultado un bloqueo con una potencia Excelente (+5). Saca +3 en la tirada de Disciplina (una tirada Fantástica (+6), por lo que controla el hechizo con facilidad).*

Apunta hacia ella con un extremo de su bastón, grita «¡Reffletum!» y un cono de energía se precipita hacia la criatura mientras esta carga contra él. Por desgracia, el espíritu es bastante poderoso y se halla en su territorio (página 162), por lo que consigue una tirada Épica (+7) que supera tanto el bloqueo de Harry como su defensa normal. Harry recibe un impacto de 2 puntos de estrés, ya que su escudo se ha roto, y cae contra el suelo.

Normalmente los bloqueos se hacen como defensa contra el daño, sobre todo si el mago está enfocado al combate. Pero no todos los magos lo están, y en estos casos se puede usar un hechizo de bloqueo para más cosas aparte de servir como escudo (por ejemplo, un velo basado en la evocación), pero lo que se bloquea no es el daño, sino la percepción (para más detalles, ve a «Espíritu» en la página 222).

Molly es especialmente buena en este enfoque alternativo.

Billy, sobre las serpientes, ¿mi Saber no era solo Grande (+3)?

A esta altura de los casos, tu Saber ha mejorado. ¿Te has leído siquiera las notas de progreso de tu propio personaje?

Un bloqueo es un bloqueo

La magia es algo increíblemente flexible. Cualquier mago que se especialice en un elemento sabe cómo usarlo en una amplia variedad de situaciones defensivas. Por eso no deberías ser demasiado quisquilloso al comparar los elementos usados en un bloqueo con el tipo de ataque (un escudo de agua puede bloquear balas tan bien como un escudo de espíritu, solo usan una metodología diferente). Dependiendo de cómo describas un escudo, las demás personas de la mesa podrán crear ataques que sean efectivos contra él, pero deberías hacerlo para divertiros más que para intentar definir una enorme lista de «subtipos» de escudo.

Cuando quieras diferenciar entre tipos de escudo, las evaluaciones y las declaraciones son tus amigas, que generalmente se hacen con Saber. Por ejemplo, si estás atacando a un mago cuyo escudo se ha descrito como algo capaz de repeler objetos con energía cinética, puedes usar Saber para declarar que es débil frente a formas de energía pura, como el calor o la luz. Esto podría darte un aspecto temporal que puede etiquetarse para que sirva de apoyo a una clase concreta de ataque o de maniobra contra este escudo.

Maniobrar

Al igual que con las habilidades normales, las maniobras de evocación cubren una amplia variedad de efectos principalmente destinados a darte una ventaja momentánea o quitársela a uno de tus oponentes. A menudo esto consiste en colocar o eliminar un aspecto temporal en un objetivo o en la escena.

Llevar a cabo una maniobra es un poco más complicado que atacar o bloquear. Cuesta 3 aumentos de poder por defecto, pero si el objetivo tiene una habilidad para resistirse mayor que Grande (+3), el total de esa habilidad determina el número necesario de aumentos.

Como con los demás efectos, puedes pagar un aumento adicional para hacer que dure un asalto más.

Ejemplo: *Evan Montrose quiere impresionar a unos practicantes de la zona que están saliéndose de madre. Mientras sale a su encuentro, decide preparar algunos efectos especiales para demostrarles que va en serio.*

Cuando se enfrenta a ellos, lleva a cabo una maniobra para hacer una evocación de viento y que soplen grandes ráfagas de aire en la zona, con lo que las cosas empiezan a salir volando y la gente pierde el equilibrio. Es una maniobra sobre la escena, por lo que el DJ decide que necesita 3 aumentos de poder para llevarla a cabo. Evan decide dedicar 6 aumentos de poder a hacer que los vientos duren tres asaltos adicionales, pensando que puede aprovecharse de esta distracción si las cosas se ponen feas.

Tiene éxito al llevar a cabo el hechizo y el DJ coloca en la escena el aspecto «Vientos huracanados».

Contrahechizar

Si un mago se encuentra ante un efecto mágico puede intentar anularlo con solo el poder de su voluntad. Incluso aunque los contrahechizos sean un efecto de evocación, pueden usarse para interrumpir la taumaturgia. Aunque este intento puede ser temporal, puede darle al mago un tiempo precioso.

Básicamente, hacer un contrahechizo es realizar un ataque contra la energía del propio hechizo (invocas tu propia energía para detener o desviar la energía que mantiene el hechizo). Su funcionamiento es bastante sencillo: necesitas igualar o superar el poder del efecto que quieres detener y tirar como tirarías para hacer cualquier ataque.

La parte complicada es averiguar la cantidad de poder que está utilizando el hechizo para saber cuánto poder necesitas reunir. Puedes intentar adivinarlo, pero si no reúnes la cantidad suficiente, el contrahechizo no funcionará, y si reúnes demasiado, corres el riesgo de no poder controlarlo. Para adivinarlo, necesitas realizar una acción de evaluación (la cual es una acción gratuita, por lo que puedes llevarla a cabo justo antes de intentar hacer el contrahechizo) usando Saber.

Ejemplo: *Harry Dresden está luchando contra Saluriel, un Denario de considerable poder, en la lavandería del hotel Marriot junto a su aliada y amante Susan Rodríguez. Saluriel ha liberado un hechizo particularmente dañino: una nube de serpientes que envuelve a Susan y la tiene en estado de pánico. En un intento desesperado de librarse de ellas, tira de las serpientes que están moridéndole. Harry sabe que va a despellejarse si sigue haciéndolo, por lo que intenta hacer un contrahechizo.*

En primer lugar, Jim, el jugador de Harry, debe hacer una tirada de Saber para ver si puede saber cuánto poder necesita para el contrahechizo. El DJ dice que la dificultad de la tirada es Excelente (+5), ya que se basa en la Disciplina de Saluriel. Jim tira la Disciplina de Harry y obtiene un resultado Enorme (+4), y el DJ explica que necesita 5 aumentos de poder para hacer el hechizo. Su Convicción es Excelente (+5), por lo que puede reunir ese poder de forma segura, así que consigue el +2 que necesita con su tirada de Disciplina. ¡Plof! Las serpientes desaparecen de la existencia.

Billy, ¿puedes bloquear las evocaciones en lugar de tirar para defenderte? ¿Y los contrahechizos?

Según viene en el texto, no (aunque tu grupo puede decidir otra cosa). Pero ten en cuenta que, cuando te abstienes de hacer una tirada de defensa, tu atacante solo tiene que superar tu hechizo de bloqueo (el hecho de que no haya tirada de defensa implica que no te defiendes). Si no se rompe el bloqueo, dura hasta el final del siguiente asalto. Y tendría que ser un bloqueo; no podrías usarlo como armadura.

Por el contrario, no creo que se pueda reaccionar haciendo un contrahechizo ya que se necesita una declaración.

Los elementos

Una de las formas de definir los efectos de la evocación es mediante los **elementos,** aspectos básicos (sin querer hacer un juego de palabras) de la realidad que presentan afinidades diferentes para ciertos tipos de efectos. Estas asociaciones se basan en la tradición y en la creencia popular más que en la ciencia, y existen principalmente para ayudar a que los magos concentren sus efectos de una manera más clara. Si un mago puede pensar en una explosión como «fuego» en lugar de considerarla «las ramificaciones de una fuerza termonuclear», será más fácil que consiga evocar una.

El sistema elemental más común que hay en el Consejo Blanco procede de la Europa medieval, el «clásico», que consiste en fuego, aire, tierra y agua (los magos modernos también incluyen el «espíritu»). Cuando un mago realiza una evocación, elige uno de los elementos en el que basar el efecto.

Oye, Billy, ¿usarías un efecto de "Bloqueo" para dejar a un objetivo paralizado, como hizo Elaine en el caso de El caballero?

Sí, probablemente. Lo que hay que recordar para cualquier pregunta de "¿cómo?" es que tal vez existan varias respuestas. Podrías hacer un hechizo de enredar como una maniobra (el aspecto se usa para ralentizar), como un bloqueo (contra el movimiento) o como ese subtipo especial de bloqueo, la presa (página 185).

El propósito va antes que la mecánica; primero imagina lo que harías y después busca la parte del sistema que te permita hacerlo.

¿De verdad quieres dar forma a la mente de la anciana Mai? Buena suerte. Es otra de las mujeres bajitas y terroríficas de mi vida.

Un mapa del mundo

Los magos con diferentes tradiciones ancestrales pueden basar sus evocaciones en elementos distintos a los occidentales. Probablemente, la anciana Mai practica un tipo de evocación basado en el metal, el agua, la madera, el fuego y el espíritu debido a su herencia china.

Si tu mago procede de una tradición distinta a la clásica, necesitarás crear una idea básica de lo que hace cada elemento; mira los ejemplos de más adelante para hacerte una idea.

Aire

El aire es el elemento del movimiento y la libertad, y la mayoría de sus efectos clave se basan en esto: poderosos vendavales para golpear a los enemigos o lanzar objetos, cosas que se mueven hacia la mano del mago o escudos de corrientes de aire que evitan el daño.

La parte más desagradable es que es posible crear bolsas de vacío para ahogar o hacer explotar objetivos. También se puede afectar la calidad del aire que rodea al mago (mantener nubes de humo localizadas, purificar el aire de una habitación o incluso invocar niebla para ocultar una huida). El movimiento necesita una manipulación precisa, por lo que suele usarse la magia de aire para abrir cerraduras y desmontar dispositivos. Además, el aire es el medio principal por el que viaja el sonido, lo que permite crear distracciones lanzando ruidos por todas partes, o creando «burbujas» en las que el sonido no se propaga para conseguir intimidad o sigilo.

Las maniobras relacionadas con el movimiento, como tirar o empujar los objetos, están imbuidas de magia de aire. Suele usarse para colocar aspectos como «Sacudido», «Polvo en los ojos» o cosas por el estilo sobre un objetivo, así como «Es difícil maniobrar» en las escenas.

Prefiero la "fuerza pura" al "aire" en lo que se refiere a esto, pero es cosa mía.

Tierra

La tierra es el elemento de la estabilidad, la gravedad y la solidez. En última instancia, todo descansa sobre la tierra, y sus practicantes sacan ventaja de este hecho invocando muros de piedra protectores, haciendo temblar el suelo bajo sus pies y manteniéndose en pie sin importar las circunstancias. La tierra es también el elemento que gobierna el magnetismo; los magos de tierra a menudo se benefician de él, fortaleciendo o debilitando los campos magnéticos para conseguir una gran variedad de efectos.

Los puntos fuertes de la tierra consisten en dañar (o reforzar) estructuras, como los edificios. La tierra puede colocar aspectos como «Paso incierto» o «Tembloroso» sobre los objetivos, y «Cimientos débiles» o «Temblores» en las escenas. También puede provocar a los objetivos grandes efectos relacionados con la gravedad, aplastándolos directamente o clavándolos al suelo con algo como «Tres veces más pesado».

Fuego

El fuego es el elemento del agostamiento y la destrucción, y es la primera elección de aquellos que quieren causar grandes daños a sus enemigos. Además de la imagen clásica de un mago lanzando bolas de fuego, este elemento permite una amplia gama de efectos más sutiles, como que el mago aplique o quite el calor a un objeto o a una zona o derretir objetos pequeños como cerraduras u otras barreras.

Las maniobras de fuego suelen recurrir al omnipresente aspecto «En llamas», que puede colocarse tanto sobre objetivos como sobre escenas.

Ser sutil con el fuego es raro, pero aquellos que lo consiguen sacan ventaja de sus propiedades purificadoras.

Agua

El agua es el elemento de la entropía y del cambio. Su poder principal es alterar el estado de las cosas, como suele hacer el agua: erosionar, disolver, detener, estropear, dispersar, desintegrar. Aunque muchas personas no consideren al agua como un elemento peligroso, piensa en el tipo de daño que hace: disuelve la piedra, oxida el metal, comba la madera, incluso puede cortar o destrozar si está a mucha presión. También puede inundar, ahogar, asistir en las reacciones químicas y cosas así. El agua suele ser letal para muchos tipos de máquinas, ya que provoca cortocircuitos y hace que se encasquillen (como las armas de fuego). Muchas sustancias peligrosas (el ácido de batería, las arenas movedizas, los limpiadores de tuberías…) tienen propiedades líquidas que pueden manipularse con una evocación de agua (tal vez con una pequeña dificultad adicional al tratarse de algo inusual).

Los magos suelen usar maniobras de agua para descomponer las cosas de varias formas. El agua puede colocar aspectos como «Empapado» o «Difícil de respirar» (a causa del agua que se ha movido estratégicamente para ahogar) en un objetivo y «Resbaladizo» o «Parcialmente disuelto» en una escena.

Espíritu

El espíritu es el elemento del alma, la expresión más pura de la voluntad. Es, de alguna manera, el elemento más

Mamá, ¿de dónde vienen los rayos?

Supón que quieres crear rayos o hacer algo relacionado con ellos en una evocación. ¿Usarías aire o tierra? Podrías argumentar que el aire parece la elección más lógica, pero también podrías pensar que la tierra te permite acceder al electromagnetismo, el cual te permite dirigir y desviar la electricidad. Así que ¿con cuál te quedarías?

La respuesta es con ambos. Imaginar una forma creativa de aplicar tu poder sobre los elementos es una de las partes más divertidas de llevar un lanzador de hechizos. Aunque puede que un mago de tierra no sea capaz de invocar rayos del aire para golpear a alguien, puede canalizarlo desde el suelo a través de su cuerpo. Pensar en la relación que tiene cada elemento con un efecto concreto puede ayudarte a crear buenas maniobras y sugerirte lo que ocurrirá en caso de retroceso o repercusión (página 223).

¿Por qué los magos de agua no utilizan el agua que evocan con su propia magia? ¿No es agua corriente?

Yo también me pregunto eso mismo a menudo.

Y yo he intentado explicártelo, pero eres el tipo de mago que no comprende la magia que no sirve para bañar las cosas con fuego o con fuerza.

Mi magia cumple su objetivo. Tendré que preguntarle a Carlos un día de estos.

El espíritu cubre también la magia mental, las emociones, los fantasmas..., ese tipo de cosas. Aunque muchas de estas cosas quedan fuera de mi alcance; yo trato más con los efectos de fuerza que terminan con las cosas.

La duración de los velos hechos con evocación es cosa del DJ. Personalmente, no intentaría lo de "1 aumento te da un asalto adicional" con un velo. Lo dejaría hasta que alguien lo atraviesa o hasta el final de la escena. Los veo como tiradas mágicas de Sigilo realmente buenas.

básico (la traducción del deseo puro del mago en energía) y su presencia suele trascender diferentes tradiciones de la magia hasta el punto de ser un elemento central en cada una de ellas. Los efectos del espíritu suelen manifestarse como fuerza cinética y luz, y permiten al mago crear o apagar la luz de una zona, convocar escudos de fuerza, golpear a un enemigo con poder cinético e incluso doblar las energías alrededor de la gente y de los objetos para hacerles parecer invisibles.

El área particular de la magia espiritual es un tipo especial de bloqueo llamado **velo.** A diferencia del bloqueo normal, el poder destinado a un velo sirve de dificultad a la hora de utilizar habilidades u otros medios mágicos para detectar cualquier cosa que el velo oculte (ve a «Velos» en la página 240 para un tratamiento más profundo del tema). Además de eso, las maniobras de espíritu suelen estar orientadas a la luz («Luz cegadora» en una escena o «Iluminado» en un objetivo), pero los golpes cinéticos también pueden noquear a los enemigos y provocar estragos físicos.

Dependiendo del temperamento del mago, puede ser bueno en la faceta «contundente y directa» de las evocaciones de espíritu (efectos de fuerza) o bueno en la faceta «sensible y sutil» (velos y otros efectos suaves). Esto se da en cualquier elemento, pero se expresa con una especial vehemencia en el caso del espíritu porque es el que está más ligado al pensamiento.

Reuniendo poder

Para llevar a cabo una evocación, tu mago debe reunir poder para el hechizo. Cuanto más fuerte sea su fe en la magia, más poderosa será esta; lo que se representa mediante su habilidad de Convicción.

Esto es todo lo que necesitarás la mayoría de las veces; la evocación es demasiado chapucera como para usar otras fuentes de poder de la manera en que lo hace un hechizo taumatúrgico (página 232).

Puedes canalizar un número de aumentos de poder igual a tu Convicción sin sufrir demasiado: solo un punto de estrés mental.

Teóricamente, puedes reunir tanto poder como quieras, pero el peligro aumenta de forma dramática. Pasado el límite de tu Convicción, ese poder comienza a cobrarse un precio muy alto en la mente del mago ya que lo fuerza hasta el agotamiento. Como hemos dicho, si un mago lanza un hechizo, sufre un punto de estrés mental como mínimo. Este coste aumenta si supera sus capacidades básicas.

Cada aumento de poder que reúnas por encima de tu Convicción te cuesta un punto de estrés mental adicional durante el lanzamiento, por lo que un hechizo con un poder que supere en tres tu Convicción te infligiría 4 puntos de estrés mental al lanzarlo (1 por invocar hasta tu nivel de Convicción más 1 por cada nivel adicional de la escala). Como cualquier tipo de estrés, podría obligar a tu mago a adquirir consecuencias para mantenerse en pie.

Por supuesto, a veces el mago estará dispuesto a sufrir las consecuencias, dependiendo de las circunstancias, pero esto hace que algunas de las partes más profundas de la psique del mago sean más vulnerables; aunque sea la llave para realizar las evocaciones más poderosas, dejará una marca imborrable. Si alguien ha matado al amigo de un mago, este podría adquirir la consecuencia extrema de «Ira vengadora inquebrantable», con la que podría crear una llamarada horriblemente poderosa..., pero puedes apostar a que esa rabia lo desequilibraría en los próximos enfrentamientos.

Ten en cuenta que hacer esto de forma descuidada puede ser peligroso. Extraer más poder no te garantiza que puedas controlarlo (por no mencionar los problemas que te causaría la propia consecuencia). Más de un mago advenedizo se ha abierto a esos sentimientos primarios solo para acabar consumido por una magia que no podía controlar.

Controlar el poder

Lanzar un hechizo de evocación, en definitiva, se reduce a controlar la liberación de poder que el mago ha reunido para que tome la forma del hechizo que tiene en mente. Para que todo vaya sobre ruedas, su tirada de Disciplina debe igualar o superar el número de aumentos de poder que haya reunido. La tirada de Disciplina también controla la dirección del hechizo y establece la dificultad para defenderse.

Harás esta tirada solo una vez, en el momento de liberar la energía del hechizo. Si fallas la tirada de Disciplina, los aumentos sobrantes se liberan en forma de poder descontrolado, el cual se manifiesta como retrocesos o repercusiones (mira más adelante).

Afortunadamente, tienes a tu disposición algunos instrumentos para evitar que esto ocurra. Puedes invocar aspectos para mejorar tu tirada de Disciplina y también puedes asumir los retrocesos como estrés mental o físico (e incluso incurrir en consecuencias) para intentar cubrir el margen de fallo.

Por lo que, si estás dispuesto a volverte loco, puedes provocar una explosión realmente grande.

Focos

Por último están los focos, los instrumentos más comunes entre el material del evocador. La mayoría de los magos confían en los focos para reducir los riesgos inherentes a la evocación. Estos son enormemente variados y dependen en gran medida del paradigma de magia concreto del mago. Por ejemplo, Harry Dresden tiene muchas cosas de un mago inglés de la Edad Media: un bastón tallado con runas y una varita (vara explosiva). Un mago con inclinaciones más orientales podría tener preparados rollos con caligrafía mística. Un mago de inclinaciones religiosas podría blandir un símbolo de su fe.

El principal propósito de un foco es facilitar el control de la energía liberada en una evocación. En cierta forma, es un medio de añadir control adicional al constructo de la mente del mago. Si

El género también puede ser relevante en la elección de focos. Los focos de Elaine son todos anillos y joyería. Los míos tienen un poco de, mmmh..., falta de sutileza "masculina".

¡Fálicas, Harry! ¡Todas tus herramientas son fálicas! ¡Dilo y ya está!

Chicos, reprimid este sexismo desenfrenado (¿qué hay de tus anillos de fuerza, Harry? ¿eh? ¿eh?).

Bueno, técnicamente con la evocación se pueden crear cosas como el fuego del infierno de una forma rápida.

Hemos incluido eso en la magia patrocinada. Ve al final del capítulo.

Una buena explicación del fallo, William. Cuando un hechizo falla de manera particularmente espectacular puede freír al mago y destruir su casa, o algo peor.

puede ver la energía viajando desde su mente a una vara y esa vara es un objeto, es más fácil que si el constructo es exclusivamente mental.

Utilizar un foco puede darte una bonificación de +1 tanto a Convicción (haciendo que sea más seguro invocar un aumento adicional de poder) como a Disciplina (haciendo que sea más seguro controlar el hechizo) para un uso específico. Ve a «Fabricar» en la página 242 para más información sobre los tipos de bonificaciones a los focos, así como las pautas para construirlos.

Típicamente (y tradicionalmente) un foco se usa para un elemento solo. Sin embargo, es posible convertir un foco en algo más poderoso añadiendo una bonificación mayor o hacerlo más útil para varios tipos de evocación. Un foco muy personal puede ser también uno de tus aspectos y podría proporcionarte bonificaciones adicionales a través de la invocación.

Retroceso y repercusión

Cuando tu tirada de Disciplina no consigue igualar la cantidad de poder que has puesto en el hechizo, pasan cosas malas. El exceso de energía se descontrola y provoca estragos.

Básicamente hay dos tipos de complicaciones: el **retroceso** y la **repercusión.** El retroceso afecta al mago; la repercusión afecta al entorno o a los objetivos cercanos. Como todo, el retroceso y la repercusión se miden en aumentos (en este caso, mide la diferencia entre tu tirada fallida de Disciplina y el poder que has reunido). Cuanto mayor sea el fallo, más energía del hechizo se va a pique y peores se vuelven los efectos.

Puedes elegir cuánto retroceso absorbes, y el resto queda para el DJ en forma de repercusión. Los magos particularmente sacrificados pueden elegir absorber parte de este exceso en forma de retroceso, especialmente si hay aliados cerca que pueden recibir el impacto del hechizo fallido.

Cualquier poder incontrolado que se asuma como retroceso permanece en el hechizo y no reduce su efecto. La repercusión es diferente: cada uno de los aumentos reduce el efecto del hechizo.

El retroceso implica que las energías del hechizo pasan al mago y le provocan daños u otros problemas. Se manifiesta en forma de aumentos de estrés, que podrían implicar adquirir consecuencias de la manera habitual. Afortunadamente, puedes elegir asumir el retroceso como estrés físico o como estrés mental (pero no repartirlo entre los dos), lo que implica que tu mago puede tener el medidor de estrés mental disponible por si lo necesita para más lanzamientos.

Ejemplo: *Harry debe lanzar un hechizo con un control Excelente (+5) sin utilizar encantamientos ni focos. Sin estas ventajas, falla la tirada de Disciplina por 5. No quiere hacer daño a nadie de los que lo rodean ni provocar ningún efecto indeseado en el entorno, y necesita que el hechizo funcione correctamente, por lo que elige absorber un retroceso de 5 puntos de estrés. Ya había adquirido algunos puntos de estrés físico durante la escena, así que termina cogiendo la consecuencia moderada «Completamente exhausto» además de un punto de estrés durante la escena. Pero al menos puede lanzar el hechizo con todo su poder.*

La repercusión implica que las energías del hechizo fluyen hacia el entorno y provocan consecuencias no deseadas. Puede manifestarse de varias formas: el DJ puede colocar aspectos en el entorno o en los objetivos a los que el mago no quiere hacer daño (como sus amigos o los espectadores inocentes) o puede asignar estrés y consecuencias de forma directa. Animamos al DJ a pensar en las peores aplicaciones posibles de la ley de Murphy y a llevarlas a cabo. Recuerda, el mago ha sido lo bastante arrogante para intentar controlar las fuerzas del universo y ha fallado. Cuando tiene lugar una

No, Karrin no.

¿Lisa?

repercusión, es el universo poniendo al mago en su sitio, y el trabajo del DJ consiste en ponerse del lado del universo. Se han escrito tragedias griegas sobre este tipo de cosas.

Como apuntábamos antes, deberías darte cuenta de que el retroceso es un tipo de mecanismo de seguridad para el mago (si elige absorberlo, su hechizo aún podría funcionar porque está dispuesto a pagar el coste adicional). La repercusión es otra historia, porque el mago ha liberado la energía al mundo y ha dejado que se vuelva loca. Al determinar el efecto del hechizo que ha causado la repercusión, el DJ debería determinar cómo se comportan sus aumentos.

Ejemplo: *Harry Dresden está intentando lanzar un ataque de espíritu (fuerza) a una dificultad Épica (+7), equivalente a un ataque de Arma: 5 contra una zona en la que se encuentran dos matones. Pero Harry falla y saca Bueno (+2), perdiendo por 5. En este momento no tiene más recursos (ya ha asumido consecuencias, ha gastado la mayoría de sus puntos de destino, y tiene los dos medidores de estrés parcialmente llenos). Su jugador, Jim, decide dejar que los 5 aumentos actúen como una repercusión y manejar un hechizo más débil.*

Como Harry ha perdido 5 aumentos por la repercusión, el DJ decreta que el ataque de Harry afecta a un único objetivo como un ataque de Arma: 2 (Bueno). Este oponente de Harry aún podría esquivarlo con facilidad. Como efecto de la repercusión, el DJ dice que Harry derriba un muro de carga del edificio, y coloca en la escena el aspecto «Edificio derrumbándose». Ahora no solo se encuentra en las últimas durante el combate, sino que también tiene que enfrentarse a un edificio que empieza a caerse a su alrededor…

¿Crees que podrías utilizar a ese Evan Montrose como ejemplo de todas las pifias espectaculares?

Oye, al menos el edificio no está en llamas.

Hechizos memorizados

Con el tiempo, un mago usa tanto una evocación concreta que se queda grabada en la «memoria muscular» de la mente y la usa de manera refleja. Cuando esto ocurre, se considera que el hechizo es un **hechizo memorizado.** Tu mago puede memorizar un número de rutinas de evocación igual a su puntuación de Saber. Así, un mago con Saber Enorme (+4) puede tener hasta cuatro hechizos memorizados.

Un hechizo memorizado se define como una aplicación específica de la evocación en un elemento simple, como un ataque de fuego, una maniobra concreta de aire o un bloqueo de espíritu. Siempre se manifiesta exactamente de la misma manera, tiene el mismo nivel de poder, coloca exactamente el mimo aspecto, etcétera. Cualquier cambio en los parámetros del hechizo hace que deje de ser un hechizo memorizado.

El principal beneficio de tener un hechizo memorizado es que no tienes que tirar Disciplina para controlarlo. Se da por sentado que puedes controlar la energía del hechizo a un nivel equivalente a tu puntuación en Disciplina, lo que te permite actuar como si sacaras 0 en el dado. No obstante, aún necesitarás hacer una tirada de Disciplina para dirigir el hechizo; simplemente no existe la posibilidad de que se dé un fallo accidental. Los objetos de foco añaden automáticamente sus bonificaciones si están vinculados al hechizo, pero hay un problema: si el mago lo realiza con un foco, entonces dicho foco se convierte en un requisito cada vez que quiera usarlo. Por eso Harry se pone tan nervioso si entra en combate sin su bastón o su vara explosiva, ya que tendría que tirar todos los hechizos como una evocación normal. Después pueden usarse aspectos para las invocaciones y otros trucos, como si hubieras sacado 0 en la tirada y quisieras invocar algo.

Odio cuando reduces mis inseguridades a mecánicas de juego.

Ejemplo: *Harry Dresden tiene su hechizo ¡Fuego! memorizado. Puede escoger no hacer una tirada de control cuando ataca a un único objetivo con magia de fuego. Su vara explosiva está ligada a este uso del hechizo, lo que le da una Disciplina Enorme (+4) a la hora de controlarlo. Con su Convicción no tiene problema en conseguir 4 aumentos de poder para el hechizo, por lo que es ahí donde coloca el poder. De esta manera, el hechizo memorizado es un hechizo de fuego de Arma: 4.*

Por último, ten en cuenta que puedes tener un hechizo memorizado que sea demasiado poderoso para controlarlo con una tirada de Disciplina de 0, lo que causaría una repercusión o un retroceso automático al usarlo a menos que puedas invocar algunos aspectos para cubrir la diferencia. Esto no es una tarea para cobardes, pero puede ser útil como plan B ya que te aseguras de que puedes provocar mucho daño en caso de necesidad.

Otros parámetros

Hay algunos usos de la evocación y algunas otras consideraciones que no encajan en lo dicho hasta ahora. De modo que aquí está «todo lo demás».

Maleficios deliberados

Aunque un lanzador de hechizos normalmente interfiere con la tecnología solo por ser mago (página 200), también puede hacerlo a propósito concentrando sus energías para estropear la electrónica y otros dispositivos. Esto es bastante menos costoso que llevar a cabo otras formas de evocación (ni siquiera necesitas tener el poder de Evocación, página 156, para hacerlo), siempre y cuando practiques magia de alguna forma, ya que no es necesario dominar ningún elemento o fuerza. Además, desaparece el coste normal de un 1 punto de estrés que tiene reunir poder hasta alcanzar tu nivel de Convicción, lo que te permite hacer un «disparo gratis» sobre muchas formas de tecnología.

Casi cualquier tipo de dispositivo tecnológico, si nos remontamos a la Revolución industrial, puede sufrir un maleficio si tiene algún tipo de partes móviles. Normalmente, cuanto más complejo es el mecanismo, más fácil es estropearlo, por lo que las tecnologías más modernas (especialmente las cosas relacionadas con los ordenadores) suelen sucumbir fácilmente, mientras que las antiguas tecnologías (las cosas no eléctricas) son más difíciles de sabotear. Usa la tabla que mostramos aquí como pauta para los requisitos de poder de un hechizo de maleficio.

Se aplican los modificadores normales para atacar objetivos (considera que un mecanismo es un único objetivo). Esto implica que si quieres estropear varias armas de fuego, tendrás que pagar aumentos adicionales para destruir todas las armas de tu zona, o reunir el poder suficiente para dividir el efecto entre las armas, según las reglas de ataques de ráfaga de la página 282.

No se puede usar un maleficio para manipular la tecnología, solo para destruirla. No puedes usar un maleficio para hacer maniobras a menos que estén justificadas por el hecho de destruir el dispositivo. Por lo que si hay un avanzado sistema de filtros para mantener el gas lejos de una sala, podrías hacer un maleficio sobre el panel de control para colocar en la habitación el aspecto «Lleno de gas», pero no podrías controlar el gas de ninguna otra forma.

Los magos muy antiguos obtienen una bonificación por lanzar maleficios simplemente por su edad, que es por lo que Harry puede conducir un Volkswagen Escarabajo mientras que algunos miembros del Consejo de Veteranos aún tienen sus santuarios adornados como si estuvieran en 1599. Esta tabla da por sentado que el mago ronda los cincuenta años o menos. Como pauta, establece la categoría de «Poder 1» allí donde el mago empezaría a encontrar extraña la tecnología (así que ese mago especial que nació en 1599 podría seguramente echar maleficios sobre todo lo que hay en la tabla con el coste de un 1 punto de poder).

Efectos mundanos

A veces querrás producir un efecto que no haga nada salvo añadir color a una escena. El ejemplo más común es el del hechizo de luz, que apenas hace nada salvo suministrar luz que va fundiéndose con

Tabla de maleficios deliberados

Coste de poder	Tecnología que puede afectar
1	Tecnología altamente sensible, ordenadores complejos (del tipo que provocaría un golpe). Últimas tecnologías, nuevas tecnologías y prototipos.
2	Tecnología y ordenadores complejos (o sencillos pero sensibles). Nuevas tecnologías, especializadas y probablemente caras.
3	Equipos electrónicos sencillos. Portátiles, ordenadores de mesa, otros ordenadores de «andar por casa». La mayoría de coches modernos y actuales.
4	Pistolas modernas y complicadas (armas automáticas, etcétera). La mayoría de los coches, incluyendo coches de las últimas décadas. La sofisticada tecnología que ofrecía 1967.
5	Incluso los coches que no tienen componentes electrónicos bajo el capó comienzan a tener problemas; si ya estaba en la carretera allá por 1950 puede presentar algunas dificultades, con algunas excepciones notables. Algunas armas de fuego pequeñas pueden verse afectadas, aunque las que son sencillas todavía funcionan bastante bien, al menos durante algún tiempo. Las antiguas armas automáticas pueden funcionar mal.
6	No puedes llevar un reloj durante mucho tiempo sin estropearlo. Incluso el Ford T se asusta cuando te acercas. La electricidad no está incluida.
7	Si es del siglo xx, probablemente esté roto. La tecnología de finales del siglo xix también suele tener problemas. Las pistolas sencillas pueden dejar de funcionar en el momento más inoportuno. Incluso los objetos de vapor pueden experimentar fallos repentinos.
8	Casi todo lo que tenga partes móviles de la Revolución industrial (de finales del xviii a principios del xix) en adelante e incluso algunos objetos anteriores a eso. Se levanta la veda de la tecnología.

Así que algo como mi hechizo Flickum Bicus es un "efecto mundano": enciende las velas, pero no prende fuego a la casa.

Sip, aquí se trata del tamaño. Pero si lo utilizaras en un combate para obtener ventaja, entonces contaría como un hechizo "real".

el entorno. Los efectos menores como este suelen entrar dentro del abanico de las maniobras de Evocación; sin embargo, no suelen necesitar tirada ni cuestan ningún punto de estrés, especialmente si incorporan un foco como el pentáculo de mago o un bastón. Puedes considerarla «magia de preescolar» (los primeros hechizos que aprendería un aprendiz de mago). Cualquier efecto menor puede lanzarse sin hacer una tirada y durará al menos una escena de forma gratuita. Como mucho, puede necesitar un punto de destino si el efecto menor cuenta como un aspecto de la escena que puede no venir bien.

Prolongar hechizos

A veces, a un mago le interesa mantener el efecto de un hechizo durante un espacio de tiempo indeterminado, especialmente si el efecto es un bloqueo o una maniobra. Normalmente asignarías aumentos de poder para hacer que el hechizo durase más de un asalto. Sin embargo, esto haría que la esperanza de vida de algunos hechizos sea desesperadamente breve.

En su lugar, puedes encauzar más energía hacia una evocación para mantenerla, pero esto contará como la acción normal de ese turno. Esto es equivalente a lanzar otro hechizo. Reúne un aumento de poder por cada asalto adicional que quieras que dure el hechizo y haz otra tirada de Disciplina para controlarlo. Esto cuenta como una acción y te provocará el mismo estrés que una evocación normal; la ventaja es que no tienes que sacrificar la eficacia del hechizo original (se mantiene como en la tirada original). Si tienes éxito, el efecto del hechizo permanecerá activo durante algún tiempo.

Ejemplo: *Harry cae en la emboscada de unos matones y levanta su escudo sin pensarlo (sin asignar aumentos a la duración), que le asegura sobrevivir al primer asalto.*

En el siguiente asalto, Harry se da cuenta de que va a necesitar el escudo durante más tiempo. Recibe un punto de estrés mental y reúne un efecto de 4 aumentos, lo que le da 4 turnos de protección potencial del escudo sin tener que concentrarse. Tira Disciplina y consigue el Enorme que necesita para prolongar el hechizo. El escudo se mantendrá en su lugar durante este asalto y durante los tres siguientes.

Daños a la propiedad sin repercusiones

A menudo un mago lanzará energías mágicas a su alrededor que inevitablemente tendrán efectos colaterales no deseados, incluso con sólidas tiradas de Disciplina que las mantengan bajo control. Para ser más específicos, cuando le lanzas fuego a un monstruo y fallas, tienes muchas posibilidades de que parte del escenario salga ardiendo. No hay ninguna repercusión en lo que se refiere al sistema (página 223), pero el peligro real del fuego está presente. Puedes considerar el elemento elegido por el mago como un aspecto «del entorno» de la escena, que te da la oportunidad tanto de forzar aspectos como de justificar los aspectos de escena más fácilmente.

Es tarea del DJ decidir si esto es importante o no en una escena (y si lo es, si afecta en ambos sentidos). Considera los elementos que se lanzan como pautas e inspiración para lo que puede ocurrir, ya sea para añadirle un aspecto a la escena o un poco de caos a los hechos a medida que ocurren. Probablemente sea mejor no crear el aspecto de escena de inmediato (después de todo, el jugador ha tenido éxito en la tirada de Disciplina), pero prescinde de la tirada si alguien quiere usarlo como justificación para crear un aspecto de escena posterior, como: «Ha lanzado mucha magia de fuego, ¿puedo volcar este barril de aceite para provocar un incendio?».

Aquí tienes algunas ideas de daños a la propiedad:

- Las llamas pueden prender materiales inflamables y propagarse.
- El agua puede provocar cortocircuitos incluso cuando la magia no puede; el hielo puede agrandar las grietas y crear superficies resbaladizas.
- El viento puede volcar objetos que estén sueltos, traer nubes de polvo o niebla para que oscurezcan la visión o avivar un fuego con oxígeno.
- Un temblor puede dañar los cimientos de un edificio; el magnetismo puede hacer todo tipo de cosas desagradables a los objetos de metal y sistemas electrónicos.
- Los efectos de fuerza pueden romper las estructuras de apoyo y volcar las cosas; los efectos que actúan en el mundo espiritual pueden atraer la atención de espíritus menores del Nuncamás, lo que hará que las cosas se vuelvan algo más inquietantes y perturbadoras.

Redirigir la energía del hechizo

A veces destinas energía a una evocación solo para descubrir que las circunstancias provocan un efecto diferente de lo que habías elegido. Esto suele pasar sobre todo con los bloqueos: levantas un escudo y lo mantienes solo para darte cuenta de que en realidad lo que necesitabas hacer era un ataque o una maniobra. Es verdad que podrías simplemente lanzar otro hechizo, pero hay veces en las que un mago necesita economizar sus recursos, como cuando un demonio está a punto de arrancarle la cabeza.

En esas circunstancias tienes una opción: puedes reutilizar la energía del efecto que tienes activo y gastar los aumentos en otra evocación sin tener que lanzar otro hechizo. Esto tiene algunas limitaciones:

- El hechizo debe mantenerse desde el asalto anterior al actual.
- El hechizo no debe haberse usado para su función original en el asalto actual.
- Debes ser capaz de describir cómo se podría redirigir la energía.

Si se cumplen estas tres condiciones, puedes utilizar el valor actual del hechizo para convertirlo en un hechizo diferente. Si necesitas una tirada para dirigir el nuevo hechizo (como ocurre en caso de un ataque o una maniobra), puedes tirar Disciplina. Esto cancela el efecto anterior de forma inmediata, ya que la energía del hechizo no puede utilizarse para ese propósito.

William, creo que Harry podría ayudarte a imaginar muchas más formas en que la magia puede destruir la propiedad.

Ejemplo: *Los Guardianes Carlos Ramírez y Harry Dresden han luchado a muerte contra unos vampiros de la Corte Blanca en un duelo que ha ido terriblemente mal. Unos necrófagos se han unido a la fiesta y han causado estragos. Carlos ha tenido alzado su escudo de agua durante todo el combate, con una potencia de 4 aumentos. Todavía lo tendrá activo otro asalto.*

Al siguiente asalto, el DJ anuncia que un necrófago avanza hacia ellos, y es el turno de Carlos. J. J., el jugador de Carlos, dice: «Oye, mi escudo de agua es entrópico, ¿verdad? ¿Todo el que lo toca se desintegra? ¿Puedo usarlo para interceptar a ese bicho y aplastarlo, como si fuera un ataque?».

La explicación de J. J. parece lógica, y Carlos no había usado el escudo como acción de bloqueo durante este asalto. El DJ se lo piensa y dice: «Vale, pero obviamente va a usar la energía del hechizo, por lo que estarás sin escudo durante el resto del asalto». J. J. se muestra de acuerdo; el DJ le pide que tire Disciplina (porque está convirtiendo el bloqueo en un ataque y necesita una tirada para apuntar al objetivo) y le permite atacar al necrófago con un ataque de agua de Arma: 4. Saca una tirada increíble y el DJ dice que el necrófago se desintegra al chocar contra el escudo.

Taumaturgia

La taumaturgia es el método más seguro y fiable de hacer magia el, polo opuesto de la evocación. La diferencia principal entre ambas es la preparación, el tiempo y la forma de pensar.

En la evocación, invocas tu poder, visualizas el resultado de tu deseo e intentas controlar la energía sobre la marcha. Como el constructo está hecho a partir de la voluntad del lanzador y los elementos son conceptos en la mente del mago, la evocación puede conseguir solo efectos sencillos, con muchas probabilidades de que algo salga mal.

Por el contrario, la taumaturgia crea físicamente el constructo y permite que los elementos actúen como lentes a través de las cuales el mago concentra su poder. Como el lanzador no tiene que concentrarse para tener el constructo en la mente (está frente a él), crea un efecto más fuerte y estable, lo que implica que puede concentrarse en conseguir efectos de una mayor complejidad y sutileza. También puede dirigir el poder hacia el hechizo de forma gradual, de manera que es menos probable que algo salga mal.

La taumaturgia también le permite al mago el lujo de extraer poder de otras fuentes ajenas a sí mismo (como espíritus vinculados, fuerzas de la naturaleza o la ayuda de otros). Con el tiempo, los efectos de la taumaturgia se vuelven más poderosos que los de la evocación. Aunque una llamarada de fuego puede hacer daño, una maldición de un ritual puede dejaros lisiados a ti y a tus descendientes durante generaciones.

Casi todos los hechizos que vienen en los libros tradicionales o aquellos que se transmiten a través de escuelas de magia son básicamente de taumaturgia. Se describen en términos físicos; si sigues correctamente la receta del hechizo y lo alimentas con el poder que necesita, sin duda funcionará.

Los rituales de taumaturgia particularmente efectivos necesitan elaborados preparativos físicos (como objetos raros, varios lanzadores, momentos extraños del año o influencia exterior, como una tormenta) y también pueden necesitar un mínimo influjo de poder; esto hace que puedan utilizarlos personas que, de otro modo, nunca se considerarían magos. Puede ser útil o puede ser muy peligroso. Por desgracia, suele ser las dos cosas.

Limitaciones inherentes

La taumaturgia te permite sacar el máximo provecho al tiempo, preparación y materiales. Sin estas cosas no puede llevarse a cabo. Por eso hay dos principales limitaciones prácticas.

La primera cuestión es el **tiempo.** La taumaturgia es un arte lento en el que los hechizos más rápidos llevan al menos un minuto o más, y muchos necesitan mucho más tiempo. Es necesario tener paciencia; se sacrifica la velocidad a cambio de versatilidad y potencia.

La segunda cuestión son los **símbolos.** Para afectar a un objetivo que está a una gran distancia (ya sea distancia física o porque está en otra dimensión), debe establecerse algún tipo de vínculo con el objetivo mediante representaciones simbólicas, a través de la incorporación de partes recién extraídas del objetivo (sangre, cabello, un recuerdo familiar…) y cosas así. Sin estos materiales físicos a mano para representar al objetivo *in absentia* (así como para unir el propósito del hechizo con el ritual), un hechizo taumatúrgico no tiene nada que hacer.

Cómo hacerlo

1. Determina el efecto del hechizo que quieres. Esto determinará la complejidad en aumentos del hechizo.
2. Si la complejidad del hechizo es igual o inferior a tu Saber, se considera que tienes todo lo necesario para lanzarlo y no necesitas hacer un esfuerzo adicional para prepararlo. Si la complejidad del hechizo es mayor que tu Saber, tu mago debe entrar en un estado de preparación durante el cual investiga a fondo el hechizo, reúne los componentes necesarios, consigue fuentes adicionales de poder y termina el constructo del hechizo. Debes salvar la diferencia que hay entre tu Saber y la complejidad total del hechizo, para lo que hay varios métodos:

- **Invocar aspectos:** Cada aspecto que puedas invocar para narrar una parte de la preparación le quita 2 aumentos a la diferencia.
- **Hacer declaraciones:** Puedes declarar una miniescena relevante a la preparación en la que usas una habilidad y creas un aspecto temporal para etiquetarlo. Si tienes éxito, quitas 2 aumentos a la diferencia. Si fallas, el hechizo no falla automáticamente, pero no se hace ningún progreso.
- **Aceptar o infligir consecuencias:** Añades el valor en aumentos de toda consecuencia que quieras asumir o infligir a los demás durante la preparación: una consecuencia leve añade 2 aumentos. El sacrificio de sangre es un camino oscuro pero poderoso que puede seguir un practicante de magia negra.
- **Saltarse una escena:** Puedes añadir un aumento por cada escena que te saltas durante la sesión para preparar el hechizo.

3. Cuando salvas esta diferencia, puedes ejecutar el ritual. El proceso de lanzamiento es idéntico al de la evocación. Elige una cantidad de poder para canalizarla en un hechizo y tira Disciplina para controlarla. Cualquier aumento que se descontrole se convierte en un retroceso o en una repercusión. A diferencia de la evocación, mientras sigas haciendo tiradas de Disciplina, puedes seguir dándole poder al hechizo durante turnos sucesivos de lanzamiento. Cuando el poder del hechizo iguala la complejidad, se considera que lo has lanzado con éxito.

Qué puedes hacer

La taumaturgia te permite hacer una enorme cantidad de efectos: convocar y vincular entidades sobrenaturales, como espíritus o demonios, adivinar y detectar, fabricar varas, lanzar maldiciones, encantar temporal o permanentemente personas o cosas… La lista es interminable.

Afortunadamente, la mayoría de cosas que la taumaturgia puede hacer se divide en principios básicos que hacen que los hechizos sean relativamente fáciles de crear en términos de juego, es decir, que se pueda determinar la complejidad del hechizo.

La taumaturgia puede:

- Resolver problemas improbables o imposibles.
- Provocar cambios duraderos en personas o cosas.
- Proporcionar conocimiento inaccesible.
- Permitir la interacción con lo sobrenatural.
- Convertir las energías mágicas en formas físicas.

A continuación explicaremos cada uno de ellos en profundidad.

Resolver problemas improbables o imposibles

El efecto más general de la taumaturgia permite al mago realizar algo que normalmente no sería capaz de hacer. En ese sentido, un hechizo ritual no es más que una acción simple con esteroides. El mago intenta conseguir algo básico, pero ignora cualquier limitación que frustraría a una persona normal que intentara hacer lo mismo mediante métodos corrientes. Las prohibiciones del tiempo, la distancia y el esfuerzo personal no significan absolutamente nada para un mago armado con el ritual apropiado.

El mejor ejemplo de este principio es el hechizo de rastreo de Harry Dresden. Técnicamente se puede conseguir lo mismo si investigas un montón, imaginando el paradero de aquel a quien intentas encontrar, descifrando sus hábitos, interrogando a sus conocidos…; en resumen, el trabajo de un detective para el cual es necesaria una tirada de Investigar. Pero Harry no dispone de las horas ni de los días necesarios para recorrer la ciudad y hacer todas estas cosas. Ya sea porque trabaja con plazos fijos o bajo presión, o porque ni siquiera dispone de la información para empezar la búsqueda. Con la magia no tiene que preocuparse por ninguna de estas cosas.

En términos de juego, para determinar la complejidad (página 230) de este tipo de hechizo considéralo una **acción simple.** Si el efecto del hechizo no entra en ninguna categoría, intenta meterlo en esta.

Provocar cambios duraderos en personas o cosas

Muchos efectos de la taumaturgia son transformadores (cambian el estado de una persona, entidad u objeto a la fuerza). Esto incluye las maldiciones (que empeoran la suerte de la víctima) y el vínculo mental (que coloca a una persona bajo el yugo del mago). También hay ejemplos más sutiles, como crear una sugestión en la mente de un objetivo, hacer que un sujeto enferme y cosas por el estilo. En su versión más extrema, este uso de la taumaturgia puede mutilar de forma permanente a una víctima o matarla, volverla loca o alterar su forma por completo (convertir un ser humano en animal). Usar la taumaturgia de este modo cuando la víctima es humana se considera una violación de las Leyes de la Magia (concretamente de la Segunda, la Tercera y la Cuarta). Con todo, algunos magos la usan de forma positiva, especializándose en curar el cuerpo y la mente (por desgracia, son muy escasos o muy reservados con sus técnicas).

En términos de juego, suelen usarse los aspectos para hacer que una víctima cambie; por ello, la complejidad depende sobre todo del tipo de cambio que quieras infligir y de la duración del mismo. En su manifestación más débil, es el equivalente a llevar a cabo una **maniobra** para determinar la complejidad; necesitas más aumentos para infligir algo más grave que una consecuencia, dependiendo de la gravedad. Infligir un cambio permanente y transformador es tal vez el hechizo más complicado de esta clase. En esencia, es el equivalente a ganar un **conflicto** con una sola tirada.

Puede que debieras ser más explícito en que la muerte es un "cambio permanente y transformador" en alguien.

Tengo un Guardián encima de mí. He creído que cuanto menos hable de la magia de muerte, mejor.

¿Un Guardián? ¿Dónde?

¿Veis lo que tengo que aguantar?

Billy, ¿de verdad le estás sugiriendo a un jugador que no juegue parte de una sesión con la opción de saltarse una escena de arriba? Eso suena muy aburrido.

Solo es una opción, y si los grupos no quieren usarla, pueden tacharla de la lista. Es decir, es una forma divertida para un jugador de decir: "Oye, voy a bajar al Spress a pedir unas pizzas. Digamos que trabajo en el hechizo mientras estoy fuera". O, bueno, simplemente como algo que utilizas cuando necesitas desconectar. De cualquier forma, no queremos que vean esta opción como un castigo, se supone que es una oportunidad.

O sea que es una "oportunidad" para que yo vaya a por la pizza la próxima vez. Ya lo pillo.

Proporcionar conocimiento inaccesible

Partiendo del primer principio, la taumaturgia le permite al mago conocer cosas en circunstancias en que normalmente no podría. La videncia y la visión lejana son clichés clásicos del mago, pero también hay muchas otras aplicaciones. Ver el futuro, analizar objetos (por ejemplo, la psicometría), la sensibilidad telepática y otros usos pueden permitirle al mago echar una mirada íntima a los corazones y a las mentes de los demás o descubrir los detalles de un hecho misterioso.

En términos de juego, puedes usar la taumaturgia para llevar a cabo el equivalente a una acción de **declaración** (página 109), utilizando sus requisitos como pautas para determinar la complejidad. Tener éxito a la hora de lanzar este hechizo te permite acceder a los hechos y aspectos relacionados con el objetivo.

Permitir la interacción con lo sobrenatural

La taumaturgia es el camino principal que tiene un mago mortal para establecer contacto y relacionarse con seres sobrenaturales. Por norma, los hechiceros consultan a los demonios y a los espíritus, y a veces usan la magia para ponerlos a su servicio. Pero incluso un mago tiene algún uso ocasional para un ente invocado, ya sea un hada menor o la sombra de un enemigo mortal. La taumaturgia permite al mago afectar a las criaturas sobrenaturales de formas en las que normalmente no podría, como expulsar a los espíritus o lo demonios de una persona o de una zona (por ejemplo, un exorcismo), hacer que se calmen o se enfurezcan, o simplemente restringir su acceso a una zona o mantenerlos vinculados a un círculo de invocación.

Normalmente, para hacer cualquiera de estas cosas con taumaturgia necesitas superar la Convicción de la entidad y generar los suficientes aumentos en la complejidad para vencer a dicha entidad en un enfrentamiento de voluntades (ve a «Convocar y vincular», en la página 238).

Convertir las energías mágicas en formas físicas

En última instancia, la taumaturgia dirige y libera energía mágica, al igual que la evocación, pero de una manera más estructurada. Puede usarse para conseguir algunos efectos similares a la evocación, pero los resultados son más elaborados y duraderos. Por ejemplo, mientras que un mago puede usar la evocación para levantar una barrera mágica en medio de un combate, la taumaturgia permite crear un refugio (una barrera duradera que bloquea las intrusiones físicas y mágicas a su hogar, despacho o cualquier lugar valioso). Un mago podría recurrir a la evocación para crear una trampa mágica con, digamos, una llamarada de fuego preparada para explotar a la menor señal de revuelo, pero solo la taumaturgia le permitirá tener las energías bajo control hasta que alguien haga saltar la trampa.

La complejidad de estos hechizos equivale a los aumentos necesarios para hacer el mismo efecto con Evocación (bloqueo para los refugios, ataque para las trampas mágicas, etcétera), añadiendo aumentos adicionales según su duración, como veíamos en la página 231.

Determinar la complejidad

Según las pautas que ofrecíamos antes, es muy fácil determinar la complejidad específica de un hechizo en aumentos. Este número representa la preparación necesaria y el poder invocado. Si la complejidad del hechizo es igual o inferior a tu puntuación en Saber, puedes pasar directamente a la fase de lanzamiento, después de usar los focos para ajustarla (mira la página 243). Esto indica que el conocimiento y los objetos personales de tu mago bastan para realizar el hechizo. Si la complejidad excede este límite, o bajo otras circunstancias que dicte la lógica, necesitas solo un esfuerzo adicional y ya puedes entrar en la fase de preparación (página 232).

Acciones simples

En un hechizo equivalente a una acción simple se considera que la complejidad es la misma que tendría esta acción «normalmente». Por lo que, si para seguirle el rastro a alguien necesitarías una tirada Enorme (+4) de Investigar, el hechizo para seguir rastros que hace lo mismo tendría una complejidad 4.

Ten en cuenta que pueden no aplicarse algunos factores de dificultad. En el ejemplo de nuestro hechizo de rastrear, se entiende por «normalmente» la dificultad que tendría si se pudiera hacer de manera normal. La taumaturgia resuelve problemas improbables e imposibles (página 229), por lo que, al establecer la dificultad de este tipo de hechizos, asumes que factores improbables o imposibles serán la norma simplemente no teniéndolos en consideración. Por ejemplo, es prácticamente imposible seguir físicamente el rastro de alguien por las calles de Chicago una hora después de que haya pasado; pero si fuera posible rastrear a una persona en esas circunstancias, ¿cuál sería la dificultad? Este tipo de cosas es lo que tratamos aquí.

Uno de los usos más comunes de un hechizo de «acción simple» es hacer una declaración. La complejidad será la dificultad de la declaración o la habilidad enfrentada del objetivo. Ten en cuenta que, como el blanco no suele darse cuenta de la acción de declaración del mago, no habrá tirada enfrentada; por lo tanto, usa como dificultad básica la habilidad que usa para resistirse.

También puedes usar un hechizo para hacer una declaración, colocando algún aspecto místico sobre el entorno con una complejidad que iguale la dificultad potencial de esa declaración. Esto no puede hacerse para colocar aspectos sobre criaturas inteligentes (si usas la magia sobre alguien, te enfrentas inevitablemente a su voluntad). Para ello, ve a «Enfrentamientos y conflictos» más adelante.

Billy, aquí debería decir "trampa mágica a corto plazo" y "permitirá mantener las energías y que estas duren".

Ser persistente en asuntos de evocación es difícil. Necesitas dedicar al menos una pequeña parte de tu concentración por cada instante que ese tipo de constructo permanezca activo.

Maniobras

En un hechizo con el que se pretende infligir el equivalente a una maniobra (como una maldición entrópica a corto plazo o un glamour menor), la complejidad depende de si afecta al entorno o a una criatura inteligente. En el caso del entorno, es casi igual que una acción simple: la dificultad básica es igual a la complejidad. Si se usa contra un objetivo puede variar, porque es cuestión de superar cualquier habilidad que este pueda usar para «defenderse» del hechizo.

Técnicamente, puedes fijar la complejidad si tienes en cuenta que el objetivo va a tirar para resistirse. De modo que si tiene una Convicción Grande (+3), la complejidad mínima para el hechizo es de 3 (los aumentos suficientes para realizar una maniobra contra una tirada de +0 en el dado). Si quieres ir a lo seguro, busca una complejidad de al menos 8, que es un punto más de lo que el objetivo obtendría con una tirada de +4. Ten en cuenta también que el objetivo puede esconderse tras un refugio, un umbral o cualquier otra forma de protección sobrenatural, por lo que el hechizo puede necesitar más aumentos para superar los del objetivo.

Como los aspectos temporales de las maniobras son pasajeros, estos hechizos suelen estar programados o tener un disparador colocado de forma cuidadosa para que el aspecto o el efecto se manifiesten cuando se los necesita (por ejemplo: «Lo preparo para que no pueda pensar con claridad en el momento en que entre en escena»). Si buscas un efecto más duradero, ha llegado el momento de mirar los enfrentamientos y los conflictos.

Si intentas crear un aspecto temporal que puedas etiquetar varias veces (recuerda que normalmente solo consigues el beneficio de la etiqueta una vez y tendrías que invocarla después), simplemente encadena dos o más maniobras en el mismo hechizo para que cada una inflija el mismo aspecto o una variante del mismo. En otras palabras, si quieres obtener ventaja de dos etiquetas contra un objetivo con Convicción Grande (+3), necesitarás hacer dos maniobras a una complejidad mínima de 6 (3 por cada una, como vimos antes). Como los magos suelen andar escasos de puntos de destino, esta opción te da algo de margen sin tener que preocuparte de reducir tu reserva de puntos de destino.

Enfrentamientos y conflictos

En un hechizo equivalente a un enfrentamiento, necesitas suficientes aumentos de complejidad para asegurarte de que superas cualquier habilidad que pueda usar el objetivo para resistirse. Es igual que los hechizos equivalentes a una maniobra que hemos visto antes, excepto por que, en lugar de colocar un aspecto, los enfrentamientos provocan una rendición temporal del objetivo. Este es el uso por defecto de los hechizos de invocación (el mago «obliga» al demonio o espíritu a ir a un lugar contra su voluntad), pero también podría aplicarse a otras formas de coacción mágica.

Los hechizos taumatúrgicos que equivalen a conflictos infligen en el objetivo un cambio mental o físico duradero que no acaba al desaparecer la magia. Una maldición leve puede colocar un aspecto en el objetivo, pero una vez la magia active la maldición, la víctima ya no es igual que antes. Por el contrario, un hechizo que acabe con la capacidad emocional de la víctima puede durar meses, pero no porque quede ningún rastro de magia. Los jugadores y el DJ deberían tener en cuenta esta línea divisoria cuando decidan expresar si el efecto de un hechizo es un aspecto temporal (como una maniobra), una consecuencia o un cambio permanente.

Si implica una consecuencia o un cambio permanente, la complejidad del hechizo debe ajustarse a la capacidad de resistir del objetivo, a su medidor de estrés y al nivel de la consecuencia deseada. Esto puede conducirnos a cifras altas si no quieres errar el tiro. Provocarle una enfermedad leve a un objetivo aceptablemente sano, digamos, con un Vigor Grande (+3) sería un hechizo de dificultad 13: 7 para igualar la mejor tirada posible de Vigor, 4 para el medidor de estrés del objetivo y 2 más para una consecuencia leve. Los hechizos sobrepasarán la mayoría de armaduras normales, pero las capacidades sobrenaturales pueden hacer que sea una tarea difícil.

Los hechizos más complejos matan personas, las vuelven locas de forma permanente o las cambian para siempre. Necesitan los aumentos suficientes para superar la habilidad de resistir y todos los niveles de las consecuencias, incluido el extremo. El hechizo asesino de Victor Sells en el caso de *Tormenta* necesita una complejidad de 32 aumentos para cumplir su cometido: los suficientes para superar el Vigor de Harry, su medidor de estrés, las consecuencias leves, moderadas, graves y extremas ¡y un aumento adicional para eliminarlo! Normalmente, los hechizos de esta magnitud necesitan mucha preparación y la ayuda de fuentes exteriores. Hablamos de esto en la página 232.

Sí, Sells era un munchkin total con las reglas.

Duración y evocación mejorada

Algunos efectos de taumaturgia parecen ser efectos mejorados de evocación: refugios en lugar de bloqueos, velos duraderos para ocultar un lugar sagrado, trampas mágicas que esperan que las activen… La complejidad de estos hechizos suele igualar el poder que necesitarías para lanzar el hechizo como una evocación, pero ten en cuenta que la taumaturgia permite darle una mayor fuerza al efecto. No es raro que un mago aumente la complejidad para conseguir un refugio de 10 aumentos.

Otra cosa a tener en cuenta es que los efectos de taumaturgia se expresan en términos de un sistema que ya tiene establecida una duración (las maniobras y el estrés no duran más de una escena, y las consecuencias duran hasta que ha pasado el tiempo suficiente para la recuperación).

Es posible crear hechizos que duren bastante más añadiéndoles complejidad. Puedes aumentar la duración del hechizo

Hechizos a corto plazo

Como regla opcional, algunos DJ pueden permitirle a un mago crear un efecto deliberado a corto plazo usando un hechizo y reduciendo en 1 la complejidad por cada grado que se baje en la tabla de tiempo, comenzando con «una noche» por defecto. Sin embargo, no se puede reducir nunca la complejidad del hechizo por debajo de 1. El DJ debería aclarar lo corto que es «demasiado corto»: si el efecto es inferior a una escena, ¿por qué no lo hace con una evocación? Ten en cuenta que esta opción debería estar disponible solo en hechizos que tienen duración. Los ataques y las maniobras no suelen contar.

un grado más de la tabla de tiempo (página 273) comenzando en el valor por defecto y añadiendo 1 a la complejidad por cada grado que quieras aumentar. Así, una maldición que actúe como una maniobra para colocar «Mala suerte» en el objetivo podría empezar en «quince minutos» (aproximadamente la duración de esa escena concreta) y podrías hacer que durara un día añadiendo 5 aumentos de complejidad al hechizo. La duración se puede aplicar a un hechizo en un sentido flexible: cuánto tiempo permanecerán las energías alrededor antes de lanzar el hechizo, cuánto tiempo durará un efecto determinado y cosas así.

Si la duración por defecto no está clara (como ocurre con las maldiciones que se lanzan en un lugar o un refugio cuyo efecto no se expresa en términos de aspectos), usa esta pauta: los hechizos taumatúrgicos suelen durar hasta el siguiente amanecer, ya que este ciclo debilita las energías mágicas. Por lo que aumentar desde ahí comenzaría en «una noche» o «un día» en la tabla de tiempo.

De nuevo, este «hasta el amanecer» no se aplica por defecto en el caso de hechizos que inflijan consecuencias o aspectos temporales en un objetivo vivo. En estos casos, la duración del efecto se comporta de forma normal. Ten en cuenta también que en estas situaciones, las consecuencias y los aspectos suelen ser resultado del hechizo, pero no se mantienen gracias a él. Los ataques de este tipo no tienen una duración intrínseca (simplemente tienen lugar y desaparecen). Si haces saltar una trampa explosiva de fuego, las quemaduras te durarán meses porque te has quemado, no porque quede magia en ti.

Preparación
(crear un constructo para el hechizo)

Si no tienes una puntuación de Saber lo bastante alta para cubrir la complejidad del hechizo (página 230), entonces necesitas invertir tiempo en su **preparación** antes de que puedas lanzarlo. El tiempo de preparación se divide normalmente en tres amplias categorías: investigar el **ritual,** obtener **vínculos simbólicos** más fuertes y conseguir **fuentes de poder** adicionales. A todo el conjunto de elementos rituales, vínculos simbólicos y fuentes de poder se le llama **constructo del hechizo.** El constructo es un recipiente físico para las energías del hechizo que sirve de ayuda al mago para concentrar su poder como si fuera una lente y dirigirlo de una manera estable y segura. Cuanto más estable sea el constructo, más poder alberga. Esto permite producir efectos más complicados.

Aunque tu Saber cubra la complejidad y te permita saltarte el trabajo de preparación, todavía ocurrirán tres cosas más en el hechizo (se da por sentado que se hacen lo bastante rápido y lo bastante bien para que no haya que invertir tiempo en una preparación adicional). En otras palabras, los hechizos pequeños pueden lanzarse rápidamente (como hace Harry Dresden con algunos de sus hechizos de rastreo) usando una tiza, algunos cabellos y unas cuantas palabras de poder murmuradas. A pesar de eso, los vínculos simbólicos son clave aquí: si no los tienes, no puedes lanzar el hechizo, tengas o no fase de preparación.

El ritual

Un ritual engloba tanto el espacio para el lanzamiento como cualquier componente especial que el mago utilice como parte del proceso de lanzar el hechizo. Encantamientos, baile, inscripciones, ciertos movimientos rituales, ritos sexuales e instrumentos físicos como un *athame* (cuchillo ceremonial) son ejemplos de componentes de un ritual. El espacio para el lanzamiento es una zona preparada, capaz de contener energías mágicas. La mayoría de los magos del Consejo Blanco empiezan con un círculo completo en el que el mago puede ponerse de pie y preparar los demás componentes, ya que el círculo sirve para contener la energía hasta que se libera. Puede ser algo elaborado, como un santuario personal con un círculo de metal atornillado al suelo, o algo improvisado, como un círculo dibujado con tiza en la acera, pero cualquiera que trabaje con taumaturgia necesita un espacio funcional para el lanzamiento y algunos procedimientos básicos.

Los rituales son un tema de investigación y consulta. El mago usa un libro, un pergamino o cualquier otra fuente de conocimiento, como un mentor o un contacto, para averiguar cuáles son los pasos y las herramientas. El conocimiento mágico suele guardarse con celo. Muchos magos no quieren compartir los secretos que han aprendido, por lo que mantienen sus santuarios protegidos contra intrusiones. Del mismo modo, muchos espíritus y entes sobrenaturales (sobre todo demonios) trafican con el saber mágico, una poderosa moneda de cambio cuando se trata con practicantes de magia. Algunos rituales necesitan herramientas y componentes difíciles de fabricar o adquirir, como un clavo de diamante o la sangre de un vampiro de la Corte Blanca.

Vínculos simbólicos

El otro requisito es uno o varios vínculos simbólicos, objetos incluidos en el proceso ritual que representan metafóricamente las energías que el hechizo está enviando. La muñeca vudú es probablemente el ejemplo más popular del folclore, pero un objetivo específico puede representarse de muchas formas diferentes: un objeto personal que tenga resonancias emocionales, una escultura o un modelo del objetivo, una muestra de su escritura, cabellos o sangre, su Nombre Verdadero, etcétera. Los lugares pueden representarse mediante maquetas, fotografías u objetos procedentes del propio lugar. Usar varios de estos vínculos en el constructo y utilizar vínculos «cercanos» a la fuente aumenta la conexión y las probabilidades de que las energías del hechizo vayan adonde se supone que deben ir cuando son liberadas.

Reunir vínculos simbólicos de un individuo puede ser difícil, ya que los mejores suelen implicar obtener literalmente un trozo del propio objetivo, ya sea de manera física o emocional. Para lograr una máxima efectividad, puede que necesites entrar en casa del objetivo para conseguir alguna preciada posesión o acecharlo para coger un pelo que se le haya caído. Algunos magos recurren incluso a la violencia para conseguir estas cosas. Vincular una criatura sobrenatural es incluso más complicado. Suelen ser más difíciles de «acechar» en todos los sentidos; probablemente necesites arriesgar recursos, trabajar con intermediarios y hacer tratos con otras entidades.

Compartir conocimientos es un signo de amistad entre magos de aproximadamente la misma edad/poder, pero un signo fantástico de confianza (¡o preocupación!) cuando un mago mayor se lo ofrece a uno joven. He tenido bastante de ambas situaciones. A veces la confianza se gana a la antigua; a veces, de un intercambio de valor mágico, como decirle tu Nombre Verdadero a alguien o veros las almas uno al otro.

No estoy seguro de poder llamar acto de confianza a dar a alguien tu Nombre Verdadero. Más bien sería un acto de estupidez.

Incluso conseguir un vínculo con un lugar puede ser difícil a veces. Los mejores vínculos son las representaciones a escala, para las cuales se necesita cierto detalle. Algunas zonas pueden estar vigiladas, guardadas o tener un acceso restringido, por lo que es necesario que seas muy inteligente para superar estas restricciones.

Fuentes de poder

Por último, muchos magos intentan mejorar su efectividad con un poder ajeno a sí mismos. Esto les permite lanzar hechizos poderosos y complicados, ya que casi todo el peso de la tarea recae en las fuentes exteriores de dicho poder. Hay una gran variedad de fuentes de poder, y aparecen en la página 218.

Para conseguir poder de una entidad debes convencerla para que lo aporte de manera voluntaria, u obligarla a hacerlo mediante vínculos mágicos, secuestrándola, negociando con ella o coaccionándola. Obtener poder de un artefacto o de un lugar requiere investigar una forma de acceder al poder que se adapte a su naturaleza, o profanarlo deliberadamente (lo que podría implicar su destrucción). Para aprovechar el poder de eventos naturales (tormentas, terremotos…) hay que realizar el lanzamiento en el momento oportuno, ya que la naturaleza puede ser muy variable. Y después está el tema de tratar con mortales, ya sea porque se ofrecen voluntarios para asistir al lanzamiento o porque no lo son. El mago tiene que decidir si quiere secuestrar, torturar y sacrificar vidas para conseguir sus objetivos.

Comparado con los otros dos componentes de la preparación de hechizos, las fuentes de poder son las más arriesgadas. Depender de ayuda externa para realizar un hechizo tal vez deja al mago en la posición más vulnerable, ya que está expuesto a la traición y a la naturaleza voluble de una deuda sobrenatural (ver «Magia patrocinada», en la página 250). Cualquiera que sea capaz de darle poder al hechizo de un mago pedirá la misma ayuda a cambio, y el tipo de energía con el que contribuye influirá en el comportamiento del hechizo una vez se lance. Más de un mago se ha visto forzado a satisfacer los planes de un hada de la Corte de Invierno o de un demonio loco en estos (a veces literalmente) «pactos de Fausto».

Se puede forzar a todo aquel que no quiere ayudar, pero para esto es necesario usar magia coercitiva, amenazar con hacer daño y crearse enemigos (y casi todas las criaturas sobrenaturales suelen tardar mucho en olvidar un desliz). Siempre puedes contar con la ayuda voluntaria de los Intrusos, pero su precio es demasiado alto. Incluso investigar sobre el tema va contra la Séptima Ley, lo que tendrá una rápida respuesta por parte del Consejo Blanco.

Cómo realizar la preparación

Catalogar todos los pasos que debe dar un mago para preparar el hechizo no es lo más divertido del mundo. Pasar horas en un santuario leyendo tomos e investigando encantamientos, consultar a otros practicantes, buscar componentes, comprar otros en el Wal-Mart, esperar a la próxima luna llena… La lista de pasos para crear un hechizo determinado es infinitamente larga y a menudo tediosa. Por eso, la mayoría de las veces un mago puede pasar directamente al lanzamiento si su Saber iguala o supera la complejidad. En esos casos, **se considera que tienes los instrumentos necesarios para lanzar el hechizo, o al menos puedes obtenerlos con facilidad,** y así no se interrumpe la partida para hacer la preparación.

Cuando la complejidad del hechizo supera tu Saber, debes invertir más tiempo y energía para reunir lo que tu mago necesita para el lanzamiento. Sus propios recursos no bastan para esta tarea. Esta inversión adicional puede implicar una mayor investigación en su propia biblioteca o en la de otro, consultar con espíritus u otras entidades capaces de proporcionar conocimiento, utilizar componentes extraños o herramientas fabricadas de una determinada manera, vínculos simbólicos fuertes, acuerdos de aportaciones de poder y cosas así.

Sin embargo, nadie quiere prolongar este proceso y ralentizar el juego. Si tienes que detallar cada paso de la preparación de un ritual, agotarás la mayor parte del tiempo en detrimento de los otros PJ. Por ello, «regula» el ritmo para que fluya con el juego. A veces es bueno hacerlo de forma gradual para lanzar el hechizo en el momento del clímax, pero otras querrás hacer una invocación rápida y lanzar el hechizo sin más sin dar la sensación de que te lo estás quitando de encima.

La idea básica detrás de llevar la preparación es que estás haciendo algún tipo de megadeclaración (página 109); es decir, que el mago se prepara para lanzar el hechizo. A diferencia de una declaración normal, esta es un poco más compleja que declarar algo y hacer una tirada a una dificultad. Tienes que proponerle al DJ los pasos importantes que tu mago lleva a cabo para prepararlo, pero también necesitas almacenar los recursos suficientes para «salvar» la diferencia entre el Saber de tu personaje y la complejidad del hechizo. Esto puede hacerse de varias formas, que puedes combinar como quieras.

Invocar aspectos

Una forma fácil de simplificar el lanzamiento de hechizos es invocar un aspecto relevante y describir que se hace una parte del proceso de preparación. Esto quita 2 aumentos a la diferencia por cada aspecto invocado. Esta aplicación se resume en que el mago obtiene ventaja de los contactos y recursos de los que dispone. Por ejemplo, se puede invocar un aspecto como «Amigo de la Corte de Verano» y decir que el mago pide el favor de consultar ciertas fuentes arcanas, mientras que un aspecto como «Ligado al mercado negro» puede usarse para conseguir componentes rituales inusuales. Si tienes puntos de destino suficientes y quieres gastarlos para salvar toda la diferencia, entonces puedes pasar directamente al lanzamiento con una buena narración que explique el trabajo que tu mago ha hecho para prepararse.

Estos aspectos pueden proceder de cualquier lado (que tenga sentido):

¡Imagina todo el tiempo y esfuerzo que me ahorraría si la vida funcionara así!

Esta sección de aquí es la clave para entender cómo Victor Sells fue capaz de hacer lo que hizo con tan poca experiencia. Permitió que la preparación del hechizo consumiera su vida. No solo lo dejó completamente loco, sino que hundió la vida de los Beckitt, hizo tratos con un demonio y quedó completamente sujeto a las tormentas que potenciaban su magia.

aspectos personales que el mago ya tiene, aspectos temporales o incluso consecuencias que el mago ha sufrido y de las que puede aprovecharse ahora.

Hacer declaraciones

Como parte de la preparación, puedes usar tus habilidades para declarar que tienes acceso a algún recurso o ventaja que te ayudará a la hora de lanzar el hechizo. Esto suele funcionar como una declaración normal. Describes qué tipo de ventaja o recurso quieres obtener, el DJ fija la dificultad y tiras la habilidad indicada.

Si tienes éxito, colocas un aspecto temporal en el hechizo. Puedes etiquetar dicho aspecto para disminuir la diferencia a razón de 2 aumentos por aspecto. Como antes, esto se refleja en una cantidad considerable de situaciones por las que el mago tiene que pasar, pero se resuelven rápidamente mediante las tiradas de habilidad. No es tan rápido como invocar aspectos, pero permite acelerar algunas partes de la preparación y que el ritmo del juego no se resienta.

Hay varias formas de usar tus habilidades de esta manera. Aparte de las clásicas Saber, Disciplina y Convicción, hay otras habilidades que pueden ser extremadamente útiles para preparar hechizos. Entre dichas habilidades, tal vez las sociales, como Contactos, Engañar, Empatía, Intimidar y Carisma, sean las más importantes. Todas ellas son útiles a su manera para conseguir información (o para obligar a que te la den) y para lograr que los PNJ te ayuden. Puedes recurrir a estas habilidades para hacer todos los tratos que mencionábamos antes. Investigar y Conocimiento se usan solo para averiguar datos y le permiten a tu mago descifrar textos antiguos, rastrear a un objetivo u obtener otra información que pueda conducir a un componente vital para un hechizo. Sigilo y Allanamiento te ayudan con métodos más «directos» para adquirir las cosas. Recursos te permite salir de un apuro gracias al dinero.

Cuenta la historia del hechizo

Ten en cuenta que las descripciones que haces sobre la preparación no tienen por qué estar siempre relacionadas con escrutar antiguos tomos y cosas de esas. La magia es vida, y cuando Harry va a la tienda a comprar porno duro para que Bob lo ayude con algunos encantamientos, también está preparando hechizos. Intenta descubrir formas únicas que expresen lo que el mago está dispuesto a hacer para lanzar el hechizo, y no dejes fuera la parte en la que intervienen sus sentimientos, sus motivos y sus relaciones.

Aceptar o infligir consecuencias

Tal vez la mayor aportación que un mago puede hacer a un hechizo procede del sacrificio. Un mago que quiera con todas sus fuerzas llevar a cabo un hechizo, que sea extremadamente apasionado y que esté plenamente dedicado a ello sacrificará su propia energía para conseguirlo, hasta el punto de transferir su propia energía vital al hechizo. Un mago que no se controle puede terminar con graves traumas emocionales y problemas de salud, pero normalmente considerará que el resultado ha valido la pena. Este sacrificio puede tomar también otras formas. Un juramento (página 239) puede ser algo muy poderoso que aportar a un trabajo, especialmente si tiene algo que ver con el alma del mago.

Por supuesto, un mago desesperado o un sociópata irá más allá del sacrificio personal y utilizará el poder que procede del sacrificio físico y emocional de los demás. La tortura o el asesinato de otra criatura viviente es, quizás, uno de los actos más atroces que un mago puede cometer en provecho de la magia, incluso (o especialmente) si la víctima se rinde voluntariamente. Al igual que el sacrificio de uno mismo, esto no tiene que hacerse necesariamente de forma directa. Un juramento que se obtiene de forma voluntaria puede darle poder a un hechizo de la misma manera que un juramento que ha sido forzado.

En términos de juego, infligir una consecuencia a una persona o entidad (o a ti mismo) resta el valor en aumentos que tenga la consecuencia a la diferencia de la preparación. No tiene por qué ser un daño directo, como decíamos antes, cualquier consecuencia valdrá mientras puedas justificar que infligirla sirve como una aportación a la preparación del hechizo. Este sacrificio representa sobre todo que el mago está dispuesto a llegar muy lejos. Entra en ese territorio en el que, para conseguir lo que quiere, está dispuesto a luchar contra alguien, poner sus propias emociones en juego o complicarse la vida a sí mismo y a los demás.

En definitiva, matar a una criatura inteligente como parte de un hechizo le garantiza al mago que todos los aumentos de todos los niveles de consecuencias se le resten a la complejidad del hechizo (un total de 20 aumentos, que suele ser más que suficiente para lanzar cualquier hechizo). Por supuesto, esto supone una violación de la Primera Ley, pero los magos que están dispuestos a llegar hasta este punto probablemente no se preocupen por esto.

Saltarse escenas

Hay un método definitivo para conseguir aumentos, válido para casos de necesidad y para aquellas ocasiones excepcionales en las que un grupo pueda encontrarlo útil. La mayoría de la gente no querrá hacerlo por razones obvias, pero esta opción sigue disponible para aquellos que sí.

El método más directo y a la vez más aburrido es un término medio. En cualquier momento de la sesión de juego en que haya una escena, el mago puede elegir no participar y en su lugar describir lo que hace (buscar en los libros, practicar movimientos rituales…).

A cambio de renunciar a esa escena, la diferencia de la preparación del hechizo se reduce en 1 aumento, siguiendo el principio de que se puede lanzar cualquier hechizo si se dispone del tiempo suficiente y se investiga. Puedes hacer esto las veces que desees por sesión. Si de verdad quieres sentarte en el salón mientras los demás van de aquí para allá y hacen cosas interesantes durante toda la noche, puedes quitarle a la complejidad 4 o 5 aumentos.

Y yo que creía que solo lo hacía porque era un tío legal.

El beneficio es que no necesitas ninguna tirada adicional. Se da por sentado que el tiempo invertido le permite al mago hacer todo lo que necesita. El inconveniente es bastante obvio: es muy aburrido, la ganancia no es tan grande y estás desaprovechando la oportunidad de participar en las escenas. Preparar un hechizo enormemente complejo puede llevar varias escenas, y tú estarás ahí con los brazos cruzados. Qué divertido.

NOTA PERSONAL

Añadir más material al texto de "oportunidad contra penalización" basándome en las notas de Harry de la página 229.

Lanzar el hechizo

Una vez completada la preparación, el mago puede lanzar el hechizo por fin. Ya ha hecho el círculo para el lanzamiento, los vínculos y otros elementos rituales están preparados como se supone que tienen que estar, y las otras fuentes de poder del mago están disponibles. Lo único que le falta para completar los pasos del ritual es aportar su propio poder al hechizo y enviar las energías hacia donde tienen que ir. Si todo sale bien, el hechizo saldrá como estaba planeado y el mago conseguirá el efecto deseado. Si algo va mal, las energías que no se controlen como es debido podrían causarle estragos a él y a su entorno.

En una situación sin presión, puedes lanzar el hechizo sin hacer ninguna tirada. Todo ocurrirá dentro del espacio de tiempo que ocuparía una escena de un conflicto (a veces menos), ya que lanzar un hechizo es cosa de pocos asaltos (ve a «Cuándo no hay de qué preocuparse», abajo, para ver más detalles).

Aunque en tu partida los PJ magos no siempre pueden disfrutar de ese lujo: las situaciones con poca presión no aportan emoción a la partida. Cuando estás bajo presión tienes que hacer algunas tiradas para lanzar el hechizo. La presión puede ir desde «¡me están disparando!» a «¡mi cita ha llegado pronto y está llamando al timbre cuando todavía estoy en medio del lanzamiento!». En este punto tienes dos opciones: abandonar el intento de manera segura (lo cual te devuelve a la casilla de salida; el intento es un fracaso) o intentar imbuir el hechizo con más poder y esperar que salga bien.

Lanzar un hechizo ritual es parecido, en cuanto a mecánica, a lanzar un hechizo de evocación. Ve a «Para una referencia rápida» más adelante si necesitas alguna aclaración. Elige la cantidad de poder que quieres cargar y tira Disciplina para controlarlo. Finalmente tienes que controlar una cantidad de aumentos de poder igual a la complejidad del hechizo.

Obviamente es imposible controlar todos los aumentos necesarios en un turno de lanzamiento, incluso en los hechizos más sencillos; por lo que con la taumaturgia puedes dividir el lanzamiento en partes más pequeñas, «llevando» los aumentos que controlas de un turno al siguiente hasta tener los suficientes. Invocar aspectos te permite aumentar el poder que creas o mejorar tu tirada para controlarlo, y ciertos focos pueden ayudarte en ambos casos. Si quieres ir sobre seguro, cerciórate de que tienes un foco o dos, unos cuantos puntos de destino o una etiqueta que no se haya usado aún.

Al igual que en la evocación, la energía que puedes controlar de forma segura en un ritual tiene un límite. Es posible sobrepasar ese límite, pero a un coste muy alto. Puedes crear tantos aumentos de poder por tirada como tu Convicción; cada aumento por encima de esta le inflige a tu mago un punto de estrés, que puede convertir en consecuencias. A diferencia de la evocación, tu mago no recibe puntos de estrés por canalizar este poder mientras sea igual o inferior a tu valor de Convicción (este es otro caso en el que se sacrifica velocidad a cambio de seguridad).

Una vez reúnas los aumentos suficientes para igualar su complejidad, lanzas el hechizo y cualquier efecto que hayáis pactado el DJ y tú tiene lugar.

Ejemplo: *Harry está preparado para lanzar un hechizo que tiene una complejidad de 10. Con su Convicción Excelente (+5) podría crear fácilmente 5 aumentos de poder por asalto, pero con su Disciplina Grande (+3) solo puede controlar una media de 3 aumentos (en una tirada de +0). Jim, el jugador de Harry, sabe que podría hacerlo de una manera segura y dividirlo en 10 tiradas separadas, creando solo 1 aumento de poder cada vez, pero eso son 10 asaltos y con la cosa que acecha la puerta no está muy seguro de que Harry disponga de tanto tiempo.*

Jim decide intentar resolverlo en tres asaltos. Si va a meter la pata, mejor hacerlo al principio, cuando hay poco poder que liberar. En el primer asalto consigue 4 aumentos de poder, y en los dos siguientes consigue 3 aumentos en cada uno, que hacen un total de 10.

Cuándo no hay de qué preocuparse

Habrá muchas ocasiones en las que quieras lanzar un hechizo sin sentirte bajo presión ni que haya nada que te coaccione. En otras palabras, ocasiones en las que sería muy anticlimático seguir la mecánica de hacer una tirada para el lanzamiento. Al igual que en cualquier otra situación en la que el resultado no aporte nada interesante, no te molestes en tirar. Simplemente considera que, tras un periodo razonable de tiempo, has conseguido lanzar el hechizo. Las reglas generales del sistema dicen que el lanzamiento de hechizos no debería ser demasiado pesado ni se debería tratar demasiado por encima. Utiliza todo este rollo de la preparación para jugar con los momentos más divertidos y pasa directamente al lanzamiento si también es un momento entretenido.

Siguiendo la misma regla, busca la manera de que la propia tirada del lanzamiento esté rodeada de circunstancias interesantes. Es más divertido intentar levantar un refugio cuando se acerca el enemigo y vives un momento de «¡mierda, tira Disciplina!» que hacerlo en una noche ociosa. La presencia de espectadores y las posibles repercusiones siempre aportan tensión, al igual que saber que habrá algo que se oponga al hechizo cuando lo liberes.

Simplemente no te sientas obligado a parar el juego para hacer un lanzamiento si no implica nada divertido.

Para una referencia rápida

Cada turno en el que lances un hechizo de taumaturgia tienes que:

Decidir cuánto poder quieres reunir. Adquieres un impacto de estrés mental igual a la cantidad por la que superas tu habilidad de Convicción; si no la sobrepasas, no te provoca estrés.

Tirar tu Disciplina. Si la tirada iguala o supera la cantidad de poder invocada, canalizas con éxito todos los aumentos que has puesto en el hechizo.

Si has canalizado los aumentos suficientes para igualar la complejidad del hechizo, lo lanzas con éxito. Si no, repite el proceso durante otro turno hasta que lo consigas.

Si en cualquier momento fallas una tirada de Disciplina, el número total de aumentos canalizados hacia el hechizo se convierte en un retroceso o en una repercusión. Puedes elegir aplicarlos como un retroceso para evitar que las energías se dispersen o que se liberen al entorno como una repercusión. Si liberas las energías, el hechizo falla.

Jim tiene suerte y consigue +3 en su primer asalto, sacando una tirada de control Fantástica (+6). 6 no es menos que 4, así que consigue controlar su primera cantidad de poder del hechizo.

En el segundo asalto, Jim saca –1. ¡Qué desastre! Su tirada de Disciplina es solo Buena (+2), y es inferior a la tirada Grande (+3) que necesita para controlar 3 aumentos. Afortunadamente, Harry está lanzando su hechizo dentro del círculo metálico que hay en su laboratorio, que Jim había establecido anteriormente como un aspecto de su hogar. Después de invocar rápidamente dicho aspecto, Jim mejora su tirada de control lo suficiente para seguir… (Sigue).

Retrocesos y repercusiones

De todas formas, hay posibilidades de que las cosas salgan horriblemente mal. Si el mago falla a la hora de controlar todo el poder convocado, los aumentos que sobran vuelven al mago o al entorno. Esto funciona exactamente igual que como explicamos antes en el epígrafe de evocación, con una única (aunque importante) diferencia: una tirada fallida golpea al mago con todos los aumentos de poder que tenía guardados en ese punto. Por lo que, si el mago ha estado haciendo el lanzamiento durante unos cuantos turnos y se entusiasma demasiado a la hora de terminar el hechizo, puede tener que vérselas con 10 o más aumentos que tendrá que absorber como un retroceso o liberar como una repercusión. Con que libere solo uno como una repercusión, el constructo se rompe y el hechizo falla. Si se absorben como un retroceso, el mago puede seguir adelante.

Ejemplo (sigue): *En el tercer asalto, Jim solo necesita +0 en los dados para controlar los últimos 3 aumentos de poder. Con su suerte típica, obtiene un –2, así que se queda corto en la tirada que necesita.*

Sin aspectos ni etiquetas a mano, ¡plaf!, se enfrenta a un impacto de 10 aumentos. Necesita que el hechizo salga bien, por lo que tiene que absorberlo como un retroceso. Adquiere una consecuencia leve y otra moderada, y su medidor de estrés mental acaba con cuatro casillas marcadas. Au.

Animamos a los DJ a ser malos a la hora de determinar las consecuencias de las repercusiones de la taumaturgia (es el tipo de magia más poderosa, y cuando sale mal, debería ser algo impactante). Es el precio de cargar con semejante poder.

Utilizar ayuda

Hay dos formas en que la gente puede colaborar en el lanzamiento de un hechizo: ayudar en el proceso de preparación y aportar poder en el propio lanzamiento. Muchos magos (especialmente los líderes de un culto) disponen de «lacayos» para aliviar la carga en los hechizos importantes.

Técnicamente, cualquiera que quiera usar sus habilidades y capacidades para ayudar a un mago en la preparación puede hacerlo —llevando a cabo una oscura investigación, buscando un componente especial o incluso sacrificándose a sí mismo (o dejar que lo sacrifiquen) por el bien del hechizo—. Siempre que tenga las habilidades indicadas, un suplente puede hacer cualquiera de las categorías de la preparación, salvo saltarse escenas (simplemente resta los aumentos que consiga a la diferencia de la preparación).

Durante el lanzamiento, un individuo puede aportar poder de manera controlada si tiene Taumaturgia o Rituales con la bonificación adecuada (página 157). El que ayuda en el lanzamiento reúne poder con su Convicción y lo controla mediante su Disciplina, como en cualquier tirada de lanzamiento. Todos los aumentos que pueda controlar se añaden directamente al poder que esté acumulándose para el hechizo, igual que lo haría el lanzador principal. Aquí el peligro estriba en que si alguno de los lanzadores participantes falla su tirada de Disciplina durante el proceso, las energías del hechizo se liberan como se ha descrito antes. Los participantes pueden repartirse los retrocesos.

Por último, aquellos que no tienen un don para lanzar hechizos también pueden ayudar de otra forma además de la preparación: absorbiendo el retroceso en lugar del lanzador para que el hechizo pueda lanzarse. En lugar de recibir el daño, el lanzador puede dirigirlo hacia un suplente, quien se lleva la mayor parte del daño. Obviamente, en estas prácticas hay problemas relacionados con la ruptura de Leyes, por lo que no deben tomarse a la ligera.

No me fío de mezclar a los que no tienen ni idea de tareas mágicas, a menos que sea necesario. (Tener a Rawlins y Murphy aguantando velas en el caso de Culpable fue una excepción).

Murphy difícilmente puede definirse ya como alguien que no tiene ni idea, Harry.

Tienes razón. Mmmh..., no le digas que he dicho esto. Les tengo aprecio a mis piernas.

Algunos practicantes pueden invocar criaturas sin contenerlas, ¿no, Bob?

Perdona, ¿has dicho algo acerca de pirados que están a punto de morir?

La repercusión aquí también es un poco diferente. En la evocación, puedes elegir una pequeña repercusión y solo se reducirá el efecto del hechizo. Aquí, la repercusión destruye todo el trabajo. Bob, ¿es así?

Exacto. ¡Bien hecho!

Ejemplos de consecuencias desde mi experiencia: "Puede oír el color morado". "Ve doble". "Ha olvidado cómo utilizar la magia de fuego".

Si planeáis invocar algo especialmente poderoso, PONEDLO TODO en los hechizos de contención, gente. Liarla en un hechizo de invocación y tener éxito en la contención es malo, pero no es tan malo como tener éxito en la invocación y fallar en la contención. Se escapan las cosas. Cosas malas.

Tipos de taumaturgia

Aunque la gama de efectos de taumaturgia es demasiado amplia para recogerla en un único lugar, hay muchas áreas de magia ritual que se han hecho muy comunes con el tiempo. Estas forman el núcleo de la magia que el Consejo Blanco conoce y suelen ser el material que se utiliza en el estudio y la práctica. Durante su formación, los magos suelen darse cuenta de que tienen un talento o afinidad para ciertas ramas de la taumaturgia. Además, algunas áreas tienen algunas peculiaridades que es necesario tener en cuenta (esto se explica más adelante).

Esta lista no es exhaustiva, solo queremos que sirva de ejemplo. Si juegas con un mago, siéntete libre de aumentar esta lista si ves un área de especialización que te atraiga especialmente.

Invocación y vinculación

Una de las características de la magia ritual es tratar con espíritus y otras entidades sobrenaturales (como los demonios) desde una distancia de seguridad. El hechicero tradicional del folclore confía totalmente en la invocación y la vinculación de demonios para lograr sus objetivos (y normalmente paga un precio terrible en el proceso). Los magos principiantes deberían tener en cuenta la moraleja de estas historias. Tratar con espíritus y demonios no es moco de pavo.

Invocar un espíritu tiene tres partes, cada una de las cuales puede (y a veces debería) hacerse como un hechizo independiente, aunque un mago muy ambicioso siempre puede intentar hacer un hechizo que incorpore dos o más de las siguientes partes:

- Crear un contenedor que albergue la entidad.
- Convocar la entidad.
- Controlar la entidad (vinculándola).

Para **contener** la entidad es necesario que crees un contenedor, lo que se parece mucho a crear un refugio (página 240) con el propósito específico de mantener las cosas dentro y no fuera. Al igual que ocurre con un refugio, la complejidad del hechizo de contención depende de la combinación de la duración y la potencia del bloqueo. Usa las reglas para refugios cuando hagas un hechizo de este tipo. Los adeptos dedicados que se especializan en la invocación y la vinculación siempre pueden lanzar hechizos de contención para usarlos en su trabajo, aunque no tengan la habilidad de crear refugios.

Invocar una entidad sobrenatural es cuestión de desear que vaya a tu presencia y tener un lugar para contenerla cuando llegue (normalmente un círculo de lanzamiento). Para ello se necesitan los suficientes aumentos de complejidad para vencer a la entidad en un enfrentamiento de Convicción, por lo que sería inteligente acumular 5 o más aumentos por encima de la Convicción de la entidad. Diez es el número mínimo para hacerlo de forma segura, probablemente porque supera una Convicción Excelente (+5). Por ello, la mayoría de invocaciones requieren cierta preparación de antemano. Normalmente este tiempo se dedica a averiguar el Nombre Verdadero de la entidad. Una vez que tu mago tenga éxito en el lanzamiento del hechizo, la entidad aparecerá en el espacio designado.

No existe ninguna garantía de que la entidad invocada vaya a comportarse como tú quieres. Tendrás que hacer un trato para conseguir tus deseos. Técnicamente no hay nada mágico en esta parte de la interacción, y un mago que pretenda hacer estas cosas de manera regular debería asegurarse de tener una puntuación alta en Carisma, Engañar o Intimidar.

Incluso aunque esté atrapada, una entidad puede intentar romper los límites del círculo de invocación mediante trucos (un contenedor roto pierde instantáneamente toda su potencia) o mediante la fuerza (lanzando ataques contra el bloqueo, normalmente con Convicción). En este último caso, se produce un conflicto directo de voluntades, que inflige estrés mental. El mago debe ganarlo para mantener su círculo y hacer que la entidad siga atrapada (o también para desterrarla). Si gana la entidad, escapa del control del mago y es libre para hacer lo que quiera. Esto suele ser algo malo. Afortunadamente, con un contenedor fuerte, el mago suele tener la partida ganada y puede infligirle daño a la criatura (ver más adelante).

Vincular la entidad es un tercer paso opcional. Ejerces tu voluntad sobre la criatura y la obligas a que te sirva. Esto se hace como otro hechizo, así que necesitas los suficientes aumentos para derrotar al demonio como si fuera un conflicto completo.

Otra manera de intentarlo más descuidada y peligrosa consiste en usar el Nombre Verdadero de la entidad para atacarla de forma directa, intentando agotarla asalto tras asalto durante el conflicto. En este caso puedes usar tu Disciplina como habilidad de ataque, provocándole estrés mental a la criatura, o puedes llevarlo al campo de la auténtica hechicería y atacar a la criatura con evocaciones de espíritu.

Este Nombre Verdadero debe guardarse con cuidado. Cualquier practicante habilidoso que conozca el Nombre Verdadero de una criatura puede llevar a cabo ataques similares para arrebatar el control de la misma a su dueño (sin el Nombre Verdadero, las evocaciones solo sirven para interrumpir su manifestación y expulsarla). En cualquier caso, los vínculos creados de esta forma son imperfectos y se rompen más rápido que aquellos que se consiguen mediante un ritual.

Esto está muy bien para las entidades del Nuncamás, pero no has mencionado el mucho más difícil tema de invocar entidades corpóreas.

Espera, ¿eso es posible?

Eh..., olvida lo que he dicho.

Harry, no he puesto pautas para hacer las estadísticas de las criaturas invocadas. Yo creo que esto de invocar va de usar tu hechicería para hacer una buena tirada de Contactos. Después de eso, va de hacer una invitación y ver quién responde. Y la cosa que lo haga podría tener cualquier tipo de habilidad.

Aquí los principios son simples. No haças promesas que no puedas mantener. No rompas promesas una vez hechas. Reforzar una promesa con magia hace que pase de ser una simple metáfora (lo cual, para alguien como yo, ya es bastante) a algo real.

Juramentos, ataduras y tratos

Las entidades sobrenaturales más poderosas (invocadas, vinculadas o lo que sea) tienden a conseguir que los mortales que se atreven a hacer uso de su propio poder realicen un juramento. Inevitablemente, estos juramentos incluyen frases como «Juro sobre mi poder…». Esto es algo muy peligroso de hacer, pero a menudo es la única forma de que la entidad a la que estás suplicando te preste atención.

Como el poder de un mago se basa en su creencia de lo que puede hacer y en quién es realmente, los juramentos mágicos son muy jugosos. Esto puede aplicarse también a los personajes que no son magos. Un juramento vinculante de este tipo se ata a la naturaleza misma de aquellos que lo hacen. Las hadas y aquellos que pronuncian juramentos ante ellas experimentan este tipo de efecto, pero muchas otras criaturas (quizás todas, dadas las circunstancias adecuadas) también pueden ser susceptibles a ello.

Por ello, romper un juramento vinculante es un acto de violencia contra aquello que eres. A menudo se reflejará como una consecuencia extrema (página 181) que cambia de forma definitiva y permanente lo que eres; por otro lado, puedes decidir que haber roto un juramento se refleje en tu concepto principal. En cualquier caso, será fácil que fuercen un aspecto tuyo mientras aquel a quien hayas hecho el juramento se cobra su deuda. Cuando rompes un juramento, los aspectos que se han forzado pueden hacer que seas incapaz de usar la magia contra la entidad, o incluso que tu habilidad para lanzar cualquier tipo de magia se vea interrumpida. Después de todo, la magia procede de lo que crees que eres capaz de hacer, y esa percepción ha cambiado profundamente al haber roto un juramento.

Sea cual sea la forma que tomen los aspectos cuando se fuerzan, pronto te encontrarás en una situación en la que debes o bien gastar muchos de tus puntos de destino para evitar hacer cosas que no quieres hacer, o bien doblegar la voluntad de a quien hiciste el juramento. Esto también permite a la entidad atacarte mentalmente en cualquier momento, normalmente con ataques de Disciplina contra Disciplina. No necesita ningún poder especial; lo que le da esta capacidad es que hayas roto el juramento.

Peor aún, algunos juramentos no tienen ni por qué romperse para que la entidad tenga este tipo de poder sobre ti; romper el juramento solo la animará a ejercerlo de forma más inmediata. Así que, si los términos de tu pacto con la entidad especifican que es dueña de tu persona y de tus acciones, entonces lo es. Aceptar hacerle tres favores a la Reina del Aire y la Oscuridad tiende a dejarte apenas sin opciones; y eso, contando con que la propia Reina cumpla su parte del trato).

También puedes considerar los juramentos como una especie de deuda hacia tu patrocinador (página 250), que se mide en un cierto número de aspectos que pueden forzarse sin que la persona que realiza el juramento reciba ningún punto de destino a cambio. En este caso, si se rompe el juramento, la deuda vuelve a la cantidad inicial (lo que te daría una especie de «segunda oportunidad») o, peor aún, el juramento se convierte en un pozo sin fondo de deudas que el personaje nunca será capaz de saldar.

Una vez que la entidad se ha vinculado, debes reforzar el vínculo, ya que después de que la entidad se haya recuperado de las consecuencias que le ha provocado este conflicto inicial, será más probable que escape y necesitarás volver a lanzar el hechizo. Con el tiempo, este círculo de necesidad puede ser una complicación en sí misma. Ten en cuenta también que a la mayoría de entidades no les gusta que las controlen de esa forma tan unilateral. Una entidad vinculada tenderá a hacer todo lo que pueda para ir debilitando tu control hasta que pueda romper el vínculo.

Conjuración

La conjuración es el arte de crear de la nada objetos que parecen reales. Para entendernos: es una estafa. Ningún objeto creado mediante conjuración es real; están hechos de ectoplasma, la materia del Nuncamás, y una vez que desaparece la energía que dice que ese ectoplasma es real, el objeto se disuelve (primero se convierte en una mucosidad y luego desaparece).

Aquí la complejidad de la conjuración reside en el detalle y la escala (tanto en cantidad como en tamaño), además de la verosimilitud de la creación.

El detalle se refiere sobre todo a lo intricado que sea el objeto (por ejemplo, partes móviles). Un objeto sencillo de una sola pieza, como una moneda pequeña o un trozo de papel, tiene complejidad 1, y a partir de ahí las cosas van complicándose. Las típicas armas de mano y objetos con una o dos partes móviles pueden conjurarse con una complejidad de 3. Las cosas más complicadas y los seres animados menores (como una rana que salta y croa) tienen una complejidad de 5. (Estos objetos aún parecerán raros o irreales).

La cantidad y el tamaño añaden un +2 por cada factor. Crear un coche (que no funcione) tendría una complejidad de 7, ya que empezaría en 5 y tendría un +2 extra por su tamaño; crear las ranas suficientes para invadir un parque de la ciudad podría tener 11 o más (5 por la rana básica y varios +2 por la cantidad). Los objetos tecnológicos funcionales son casi imposibles de crear (o para ser más precisos, implican demasiado trabajo como para que merezca la pena intentar crearlos).

En términos de verosimilitud, si el mago quiere que un objeto conjurado pase como real, debe añadir al hechizo más aumentos de complejidad (los objetos básicos conjurados tienen una verosimilitud Mediocre). Puedes crear una multitud de ranas con complejidad 11, pero puede que no parezcan reales. Cada aumento adicional añade 1 a la dificultad de cualquier tirada que se haga para darse cuenta de que el objeto conjurado no es real. Por lo que un mago solo necesita 1 aumento de complejidad para crear una moneda, pero si quiere que esté

lo bastante detallada como para que se necesite una tirada Enorme (+4) para notar que es falsa, la complejidad total del hechizo es de 5 aumentos.

Sin embargo, un mago puede utilizar La Visión u otros métodos de adivinación para saber que algo está hecho de ectoplasma, por lo que hay pocas probabilidades de que no se detecte que un objeto no es real, sino conjurado, mediante detección sobrenatural.

El ectoplasma se usa con frecuencia para crear un cuerpo a fin de que lo habite un espíritu convocado y, de esta forma, pueda relacionarse con el mundo. Normalmente es la criatura invocada la que genera este ectoplasma, y no su invocador, pero en algunos casos el cuerpo debe construirse por adelantado.

¿Puedo conjurar una espada?

¡Claro! Puedes conjurar una espada mediante la taumaturgia, pero… ¿para qué? Te llevará al menos unos cuantos minutos conjurarla, ya que se trata de taumaturgia, y, a menos que le añadas algo de poder para que sobreviva al próximo amanecer, se disolverá en menos de un día. Eso, y que la mayoría de espadachines no confía en una espada que desaparece en mitad de la pelea. Se requiere demasiado trabajo para algo tan efímero, y cuando necesitas una espada, sueles necesitarla para ya, así que ve y cómprate una.

Adivinación

La adivinación puede tomar varias formas, pero prácticamente todas entran dentro de la etiqueta de «reunir información». El ejemplo más común de los casos de Harry es el hechizo de rastrear, pero hay muchas otras formas que entran dentro del campo de la adivinación: la videncia, la premonición, la telepatía, la psicometría y algún otro tipo de magia sensorial.

Lo principal que debes tener en cuenta con los hechizos de adivinación es cuánta información quieres y lo difícil que sería conseguirla de forma normal. Por eso el hechizo de rastreo de Harry es bastante fácil de hacer: le da una idea general sobre el paradero del objetivo, pero sin dar más información. Esto lo convierte en una acción simple que casi siempre tiene una complejidad baja.

Las cosas se complican cuando vigilas al objetivo de manera directa. En primer lugar, si el objetivo se encuentra bajo un umbral o bajo cualquier otro tipo de protección sobrenatural, tienes que superarla. En segundo lugar, incluso los objetivos que no saben que se les está observando poseen una defensa natural hacia el hecho de que los «analicen» contra su voluntad (básicamente, una tirada de defensa, como la que tendría el objetivo si lo golpearas en un combate). Se suele tirar Convicción o Presencia, dependiendo del contexto en el que se realiza la observación. Así que puede que quieras aumentar la complejidad para que, para superar estos obstáculos, se necesiten algunas escenas en las que haya que encontrar vínculos con el objetivo y cosas así.

En definitiva, el resultado de la adivinación suele adoptar la forma de un aspecto o un hecho significativo, como si hubieras tenido éxito a la hora de llevar a cabo una acción de declaración sobre el objetivo. Los hechizos particularmente complejos pueden revelar múltiples aspectos o hechos simulando una tirada muy alta en la tirada de declaración (igual a la dificultad del objetivo +4 o +5), o sumando la complejidad de dos o más adivinaciones en el mismo hechizo. Mira las declaraciones en la página 109 para ver las pautas.

Velos

Los velos son evocaciones de espíritu (página 240) que apartan la atención, la luz y la energía de los fisgones. Normalmente hay que mantener la concentración para que sigan activos. Además, suelen ser bastante personales en cuanto a tamaño; cubren al propio lanzador y quizá a algunos de sus aliados.

Sin embargo, se puede usar taumaturgia para crear un velo de larga duración que oculte algo durante días sin tener que estar concentrado. Si las grandes invocaciones del Consejo Blanco se realizan en lugares públicos, suelen tener un velo taumatúrgico a gran escala que cubre completamente el lugar del encuentro para evitar a los mortales demasiado curiosos.

La complejidad de un velo grande es igual a la dificultad que el mago quiere que los demás superen para detectar aquello que está tras el velo; como suele ser habitual, cuanto más alta, mejor. Al igual que ocurre con la evocación, es una acción de bloqueo con una complejidad de base igual a su potencia.

Los velos suelen bloquear la detección en ambas direcciones. Para percibir lo que hay fuera de un velo mientras estás en su interior debes enfrentarte a un bloqueo similar a la mitad de la potencia del velo. Incrementa en 2 la complejidad para crear un velo que no impida ver lo que hay fuera. Para hacer un velo de evocación, esto aumenta en 2 el poder que necesita el hechizo.

Además, los velos mayores implican una complejidad más alta. Ocultar al propio lanzador o a un grupo pequeño entra dentro de los parámetros de un velo de evocación y no necesita ajustes (piensa en que el límite sería el tamaño de un Volkswagen Escarabajo). Los velos taumatúrgicos no suelen moverse y se encuentran limitados por umbrales y otras barreras que dispersan las energías mágicas (como un río). Cuenta el número de zonas que cubre un velo y añádelas a su complejidad.

Lanzar un velo como si fuera un ritual implica que el mago no tiene que preocuparse de mantenerlo; si quiere que dure más allá del siguiente amanecer, necesitará darle aumentos adicionales a la duración, tal como se explica en «Duración y evocación mejorada» (página 231).

Refugios

Un refugio es básicamente una versión más potente de un bloqueo que usa taumaturgia en lugar de evocación. Su intención es proteger una zona, normalmente un hogar o un santuario, de cualquier intrusión física o mágica. Los refugios son parecidos a los umbrales (página 202),

Molly es muy buena creando velos a través de los cuales se puede ver. Los míos siempre salen como si estuviera sumergido en un vaso de gaseosa.

Como se mencionaba antes, los magos solteros suelen poseer umbrales naturales muy débiles.

excepto por que son un poco más potentes. La mayoría de los magos necesita una mayor protección contra riesgos laborales como demonios hostiles, magia negra y monstruos hambrientos.

La función básica del refugio de un mago es devolver las energías a su origen. Alguien que choca contra un refugio mientras va caminando puede experimentar algo equivalente a un fuerte empujón, mientras que alguien que corra a toda velocidad seguramente terminará en el suelo. Las fuerzas mágicas reciben el mismo tratamiento: un hechizo poderoso lanzado contra un buen refugio suele acabar muy mal para el intruso.

Además de esta función básica, pueden alzarse refugios para contener una magia que se dispare cuando el refugio se enfrente a alguna fuerza significativa. La más común es una «mina terrestre» mágica, que consiste en administrar un gran efecto de evocación (por ejemplo, una explosión de fuego) a un sello colocado detrás del refugio. El refugio libera la energía cuando la contención que proporciona se sobrepasa. Aunque pueden darse otros efectos; se puede vincular un encantamiento conocido como Llama del Refugio para que sirva como un sistema de detección, que avisa al mago de que algo se acerca haciendo que las llamas de las velas se vuelvan azules o mediante otro efecto de luces.

La complejidad básica de un refugio está relacionada directamente con la potencia que se desea que tenga, por lo que deberías reservar una cantidad alta; 8 aumentos (Legendario) es un buen objetivo al que apuntar si eres moderadamente bueno. Esto representa la capacidad que tiene el refugio para repeler ataques.

Cuando algo ataca el refugio, compara su valor en aumentos. Si el refugio resiste, golpea al atacante con el tipo apropiado de efecto con el mismo número de aumentos. Así que si alguien consigue un ataque Enorme (+4) contra un refugio, tiene que intentar evitar un ataque Enorme (+4) procedente de la fuerza repelida. Si alguien ataca con una evocación de 6 aumentos, tendrá que evitar una evocación de 6 aumentos.

Si el ataque supera la potencia de bloqueo del refugio, entonces se abre una brecha; determina cuántos aumentos llegan al objetivo de la misma forma en que se supera un bloqueo (página 184). De forma alternativa, el atacante puede aplicar estos aumentos directamente para acabar con el propio refugio; cada aumento reducirá en 1 el valor del refugio hasta que desaparezca. Aunque técnicamente el refugio se quedará todavía a una potencia Mediocre (+0), en este punto normalmente carecerá de la energía suficiente para resistir; tienes que reducir el refugio a –4 para anularlo completamente.

Un refugio dura por defecto hasta el siguiente amanecer a menos que le añadas complejidad para que dure más tiempo, lo que se explica en «Duración y evocación mejorada» (página 231). Además, cualquier hechizo que quieras incluir como parte del constructo del refugio suma su valor de complejidad. Debe lanzarse todo como un único hechizo. Si quieres una defensa por capas, tendrás que pasar algo de tiempo preparándola.

Los refugios no tienen problemas de «escala» como los velos y no pueden trasladarse. Casi siempre están ligados al umbral natural de un lugar (piensa en ellos como un sistema inmunológico superpotenciado), por lo que se encuentran limitados por el tamaño de ese umbral. Sin un umbral, solo pueden crearse para cubrir una zona pequeña, normalmente un punto de transición, como un portal o una intersección.

Los sistemas de alerta, como la Llama del Refugio, añaden un +2 a la complejidad del hechizo y activan una alarma cuando alguien pone a prueba la seguridad del refugio. Unirlos mediante un vínculo simbólico a un objeto que lleves encima aumenta la complejidad en otro +2, pero te avisará de cualquier intrusión incluso cuando estés lejos de casa, aunque el mensaje puede retrasarse o ser bloqueado por los umbrales que haya por el camino.

Las minas mágicas (hechizos dañinos y muy desagradables que se activan si se abre una brecha) añaden una complejidad equivalente al poder del hechizo de evocación que se almacena dentro del refugio. La tirada para lanzar el hechizo es igual al poder de la evocación, aunque la complejidad del hechizo puede aumentar en 1 la complejidad básica del refugio para añadirla a la tirada (puede que los magos leales a la Primera Ley quieran evitar infligir esta fuerza letal de manera indiscriminada). Las minas mágicas también pueden crearse mediante hechizos de taumaturgia, simplemente suma su complejidad a la del refugio.

Los adeptos dedicados especializados en crear refugios pueden añadirles efectos (como la Llama del Refugio o minas mágicas) aunque no puedan crear dichos efectos fuera de un refugio.

Ser selectivo gracias a las condiciones

Los refugios (y posiblemente los velos) suelen manifestar todo tipo de efectos que afectan a casi todo. Para crear un refugio o un velo más selectivo, puedes añadirle condiciones sencillas al hechizo, lo que aumenta su complejidad en 2 por cada condición que añadas.

No te equivoques, un hechizo de refugio no puede «pensar» por sí mismo, pero se le puede enseñar a reconocer aquello que se ha incorporado a sus vínculos simbólicos. Podrías establecer una condición que permita que alguien entre sin peligro mientras lleve uno de cinco amuletos elegidos. Podrías añadir una gota de tu sangre a los componentes del ritual para asegurarte de poder entrar. No importa cuáles sean las condiciones, deben basarse en algo que se pueda observar, sin ningún elemento que le permita tomar una decisión: llevar un amuleto, estar vivo, gente que dice «ábrete, sésamo», ese tipo de cosas. Estos casos no son sistemas de detección, aunque se podría combinar un hechizo de adivinación con un refugio para crear uno que tenga una capacidad de discernir mucho más activa.

Esto es un buen resumen general, William, y posiblemente valga para los profanos, pero te has dejado algunas cosas en el tintero. Mi calavera, por ejemplo, técnicamente es un objeto encantado: su utilidad es almacenar mi energía, en lugar de un hechizo. Y luego están las Espadas de la Cruz, que son, conceptualmente hablando, focos muy poderosos.

Buena suerte intentando conseguir uno de esos, a menos que tengas rollos con los vampiros de la CB o seas un completo psicópata.

Bob, ¿tengo razón cuando digo que los refugios no suelen moverse, por lo que si quieres un hechizo grande de protección que dure mucho tiene que estar vinculado a un lugar? De forma que si alguien quiere protección móvil, tiene que ser mediante evocaciones breves y cosas como objetos encantados.

Con todo esto, la capacidad de crear un vínculo simbólico relevante es clave para cada condición que quieras imponer. Se podría usar un vial de sangre de un vampiro de la Corte Blanca para hacer un refugio que solo repeliera a esos sexis y letales seductores (o crear un velo que enmascarara la presencia de alguien pero solo ante los de su estirpe). Sin este tipo de componentes, simplemente no podría lograrse tal grado de selección.

Improvisar con refugios y minas

Estas reglas están bastante elaboradas, lo que te ofrece muchas opciones a la hora de crear refugios y defensas. Pero es una apuesta segura que cualquier lanzador de hechizos que valga la pena tendrá su base de operaciones protegida por al menos un refugio básico.

A menos que se declare otra cosa, se considera que la potencia del refugio de un mago equivale a su Convicción, Disciplina o Saber, lo que sea más alto. De hecho, es una presunción razonable si el DJ o el jugador necesitan crear cualquier tipo de efecto mágico preestablecido durante la partida. Simplemente considera que te enfrentas a la estadística mágica más alta del jugador, y usa aspectos para aumentar estos totales como te parezca más apropiado.

Así que si un jugador entra en el santuario de un PNJ mago, y este tiene una Convicción Excelente (+5), puedes considerar que la trampa de fuego que ha colocado con evocación tiene 5 aumentos. Añade un par de puntos de destino de ese PNJ, invoca algunos aspectos (digamos, «Meticuloso» y «Paranoico») y ya tendrás una evocación de 9 aumentos. Y así sucesivamente.

¡Muy bien, William! Tus conclusiones son correctas en general. Con la magia siempre hay excepciones, pero son escasas y están relacionadas con circunstancias específicas.

Fabricar (objetos y pociones)

Aunque fabricar focos y pociones se considera un tipo de taumaturgia, no es algo que esté muy presente en la mecánica de este juego. Fabricar objetos mágicos es, en general, un proceso muy aburrido que se convierte rápidamente en un problema de recuento o en un minijuego de gestión de recursos. Incluso para hacer el foco más sencillo el mago debe pasar semanas o meses sentado en su estudio, alineando el objeto con las energías adecuadas mediante repeticiones de gesticulaciones y pensamientos. No es algo en lo que quieras perder el tiempo describiendo o narrando.

Para evitar esta repetición tan aburrida, el juego resuelve la acción de fabricar objetos y pociones aplicando proezas. Los magos tienen un número de «huecos» para diferentes tipos de objetos, ya que se considera que hay un máximo de objetos que un mago puede fabricar y guardar a la vez. Ese número aumenta según el personaje avance (y con la capacidad de Refinamiento, ver página 157), lo que le permite poseer más objetos o crear otros más poderosos.

Hay dos tipos básicos de objetos mágicos: los **focos** y los **objetos encantados.** Los focos mejoran y facilitan la magia de su portador de una manera concreta, mientras que los objetos encantados acumulan energía y la liberan de una forma predeterminada, como si fuera una «caja de hechizos». El conjunto de objetos mágicos de Harry Dresden incluye tres focos (bastón, vara explosiva y brazalete de escudo) y unos cuantos objetos encantados (su guardapolvo, los anillos de fuerza cinética y alguna poción ocasional).

Las **pociones** y similares son un tipo de objeto encantado de usar y tirar. Acumulan energía, pero una vez consumidas, la energía se termina y el objeto se destruye.

¿Las espadas no eran algo así como artefactos o algo parecido?

Bueno, piensa en lo que eres capaz de canalizar cuando tu fuente de poder es la fe de todos los cristianos del mundo, y probablemente también otras fes.

... Creo que se me ha roto el cerebro.

Focos

Los focos son algo muy sencillo. Mejoran el lanzamiento de hechizos de un mago de una forma concreta proporcionando una bonificación a una parte del lanzamiento. El mago suele fabricarlos a mano, y están vinculados al tipo de magia con el que se pretende que funcionen mediante un monótono proceso de sintonización ritual en el que el mago se sienta con el objeto dentro del círculo de lanzamiento (o un espacio ritual parecido) y visualiza su uso durante horas. Después de un periodo de semanas o meses, el foco está listo.

Un hueco para focos, como el que te dan los diferentes poderes de Hechicería (página 155), te otorga una bonificación de +1.

En los focos de evocación, esta bonificación puede aplicarse tanto al poder ofensivo o defensivo del mago (Convicción) como al control ofensivo o defensivo (Disciplina).

Para los focos taumatúrgicos, esta bonificación puede aplicarse a la complejidad más alta antes de que realice ningún tipo de preparación (Saber) o a las tiradas de control del lanzamiento que haga el mago (Disciplina). El tipo de bonificación debe determinarse al crear el objeto.

Además, debes especificar qué tipo de evocación o taumaturgia se mejora con la bonificación del objeto. Un objeto de evocación está creado para trabajar con un tipo concreto de **elemento** (por ejemplo, fuego o espíritu). Un foco taumatúrgico funcionará con cualquiera de los **tipos de taumaturgia** listados en esta sección, ya sea por función (invocación, velos, refugios) o por tema (biomancia, ectomancia, nigromancia).

Los subsiguientes huecos para focos te permiten crear focos nuevos o, en su lugar, emplear uno o varios de estos espacios para aumentar la capacidad de un foco ya existente.

El número total de huecos que un foco utiliza es igual al número de elementos o tipos multiplicado por el total de bonificaciones. Así, un objeto que ofrece +1 al poder ofensivo y +1 al poder defensivo para evocaciones de fuego y de tierra ocuparía cuatro huecos. Las bonificaciones de un objeto se aplican a todos los tipos de ese mismo objeto: no puedes tener una complejidad de +2 para la nigromancia y una complejidad de +1 para refugios en el mismo hueco para focos, porque la complejidad de +2 se aplicaría a ambos tipos. Esto se aplica tanto a los focos más poderosos y restringidos (un solo elemento o tipo con bonificaciones muy altas) como a los focos más amplios y menos poderosos (muchos tipos y elementos con bonificaciones bajas). Los focos potentes y amplios son muy raros. Como consecuencia, muchos magos suelen tener varios focos con bonificaciones bajas para tareas específicas, como si fuera la caja de herramientas de un artesano.

La única restricción que tienen las bonificaciones de los focos es que su suma no puede superar tu puntuación en Saber. De modo que si tu Saber es Grande (+3), puedes tener un foco de evocación que te proporcione un +3 al control ofensivo, al poder ofensivo, al poder defensivo o al control defensivo, o un foco que te dé +1 a tres de ellos, o +2 a uno y +1 a otro, pero no puedes crear un foco cuyas bonificaciones den un total de 4 o más.

El número de elementos o tipos no tiene restricciones, mientras tengas suficientes huecos para ellos.

Si quieres restringir un foco para que solo sirva para un hechizo específico (para una evocación que tengas memorizada o un hechizo de adivinación que sirve para localizar siempre lo mismo), entonces obtienes un «hueco de mejora» gratuito (como se indica más adelante) para añadir una bonificación adicional de +1.

No puedes beneficiarte del mismo tipo de bonificación (por ejemplo, una bonificación de control) de dos o más focos a la vez; por lo que si tienes dos focos, uno con una bonificación de control de +2 y otro con una bonificación de control de +1, el efecto total es de +2 al control.

Ejemplo: *Evan Montrose tiene tres huecos para focos. Podría crear una sola vara que ocupara los tres huecos, lo que le daría +3 al poder ofensivo de las evocaciones de viento, o podría separar las bonificaciones para conseguir +2 al poder ofensivo y +1 al control ofensivo. También podría crearla para más propósitos, y que diera solo +1 al poder ofensivo, pero que sirviera para evocaciones de viento, agua y tierra.*

Je, je, los "vientos" de Evan tienen un montón de "poder ofensivo".

¿Qué tienes?, ¿doce años?

Objetos encantados

Los objetos encantados se fabrican para almacenar un solo efecto pregenerado hasta que llegue el momento de liberarlo, tras lo cual la energía debe recargarse. El proceso de construcción es muy parecido al de los focos, excepto por que el mago también imbuye el objeto con pequeñas cantidades de energía durante el proceso de sintonización, amoldándolo al tipo de energía para el que está diseñado. Para crear un objeto encantado se necesita un hueco para objetos encantados, que puede conseguirse cambiando un hueco para focos por dos para objetos encantados.

Cuando creas un objeto encantado, debes especificar el efecto que realiza. Está permitido casi cualquier efecto dentro del rango de la taumaturgia y la evocación (aunque la evocación suele ser más fácil porque la cantidad de poder que maneja es más pequeña), pero sujeto a dos limitaciones: el efecto tiene una potencia equivalente a tu Saber y solo puedes usarlo una vez por sesión. Después de usarlo, necesitas un tiempo para recargar el objeto mediante los métodos que especifiques, que deben durar lo suficiente como para que no puedas volver a usar el objeto encantado hasta la siguiente sesión.

Puedes aumentar en 1 el número de usos por sesión si reduces en 1 la potencia base del objeto: si tienes un Saber Grande (+3), podrías crear un objeto encantado con una potencia Grande (+3) para usarlo una vez por sesión, o un objeto con una potencia Normal (+1) que podrías usar tres veces por sesión. Si haces esto, la potencia base del objeto no puede ser inferior a 1.

La potencia de un objeto encantado también puede reducirse en 1 para que puedan usarlo más personas aparte del lanzador, como una chaqueta mágica que cualquiera pueda usar.

Es posible que necesites alguna tirada de habilidad para usar un objeto encantado, sobre todo si tienes que dirigirlo de alguna manera. Háblalo con el DJ y haz lo que sea más lógico. Los objetos defensivos (aquellos que te proporcionan armadura o un bloqueo, por ejemplo) suelen consumir un uso en el momento de defenderse y no requieren ninguna acción para activarse. Si un objeto encantado se queda sin usos durante la sesión, aún podría usarse más veces si lo lleva un practicante de magia y este recibe un punto de estrés por uso.

Los subsiguientes huecos para objetos encantados te permiten:

- Crear un nuevo objeto encantado con un efecto nuevo.
- Añadir +1 a la potencia del efecto de un objeto encantado ya existente.
- Añadir dos usos por sesión a un objeto encantado ya existente.

Independientemente, la potencia de lanzamiento de un objeto después de sumar todas las bonificaciones nunca debe superar el doble de la puntuación de Saber del fabricante (al menos no sin una muy buena razón y un montón de explicaciones).

Ejemplo: *Harry tiene disponibles tres huecos para objetos encantados. Quiere crear un gran anillo que dispare un chorro de energía cinética (evocación de espíritu), y que se recargue mediante la energía cinética procedente de los suaves movimientos de su mano. El jugador de Harry, Jim, añade un hueco adicional a la potencia del efecto. Su Saber es Grande (+3), por lo que Harry consigue un ataque de evocación de espíritu con un poder de 4 (un ataque de Arma 4 usando una tirada de habilidad) una vez por sesión sin necesidad de tirar. El DJ y Jim deciden que tendría más sentido tirar para ver si lo consigue. Jim puede usar un par de habilidades en la tirada (como Armas), pero la Disciplina de Harry es mayor, así que Jim opta por eso.*

Especializaciones en la fabricación de objetos

Las especializaciones en la fabricación de objetos y pociones no se usan para el control ni para la complejidad; normalmente afectan a la **frecuencia** o la **potencia** sin tener que gastar un hueco adicional. La especialización en la frecuencia te permite tener un uso más por sesión. Una especialización en la potencia aumenta en 1 el efecto de los objetos encantados (esta bonificación a la especialización de la potencia no puede cambiarse por un uso adicional por sesión).

En el caso de las pociones, la especialización permite crear pociones más poderosas y con más de un uso. Por otra parte, se puede aplicar la especialización en la fabricación de objetos para aumentar el límite de las bonificaciones que puede tener un foco (una especialización de **foco**).

Puedes crear focos y usarlos para proporcionar bonificaciones a la frecuencia y a la potencia en la fabricación de otros objetos y pociones. Sin embargo, no puedes crear un foco que te ayude a crear otros focos. Es…, bueno, es cosa de la magia. Simplemente no funciona.

Pociones

Las **pociones** se crean mediante un proceso bastante complejo que implica combinar ingredientes con alguna clase de base líquida y usarla como el foco de un ritual taumatúrgico para imbuir la poción de poder. Muchos magos tienen un espacio de trabajo para este propósito, con estanterías llenas de extraños ingredientes que van desde polvo de diamante a ojos de tritón. Los ingredientes que echan a la poción representan metafóricamente sus efectos. Aparte de la base líquida, cada poción necesita un ingrediente por cada uno de los cinco sentidos (tacto, gusto, olfato, vista y oído), un ingrediente para la mente y otro para el corazón. Estos ingredientes no tienen por qué ser aptos para el consumo; la magia que crea la poción hace que sea potable.

En cuanto a su función, las pociones son muy parecidas a los objetos encantados (y, de hecho, utilizan huecos para objetos encantados), pero son más limitadas, aunque también más flexibles. Para fabricar una poción, debes convertir un hueco para objetos encantados libre en un hueco para pociones. Cuando estés creando a tu mago, considera dejar algunos huecos para objetos encantados sin asignar para poder crear pociones cuando lo necesites.

Billy, creo que deberías poder "reciclar" tus huecos para objetos encantados. ¿Tal vez en los hitos de avance?

Sin duda. Quizás en los hitos relevantes. Fabricar un objeto no es algo que puedas hacer en un santiamén, pero si se dispone del tiempo suficiente, tiene sentido poder cambiar una cosa por otra.

¡Hablemos de ingredientes para pociones! Uno de mis temas favoritos. Para un laboratorio bien surtido, o para una única poción gigante entrópico-maldiciones, asegúrate de tener: rodaja de serpiente que vive en las ciénagas, ancas de rana, ojo de

¿No te alegras de que te convenciera para hacer la poción de amor?

Cállate, Bob.

Oye, Billy, ¿por qué la tabla se termina ahí? ¿Qué pasa si alguien quiere fabricar un objeto que ocupe más huecos?

Bueno, si superas el final de la tabla, estás doblando o triplicando las dimensiones de cada paso, por lo que en el mejor de los casos estarías hablando de algo del tamaño de un vehículo, o hasta de algo que tal vez no se pueda mover. Así que lo que se muestran en la tabla son objetos que puedes transportar. Me parece que los magos se desenvuelven mejor cuando pueden llevar sus objetos adonde los necesitan.

Tienes razón. Pequeño Chicago no me cabe en el bolsillo.

Al principio de cada sesión puedes declarar cuántas pociones tienes a mano para rellenar esos huecos, o dejarlos libres. Si tienes un hueco vacío y sacas una tirada de Saber o tienes un punto de destino para gastar, puedes declarar más tarde que casualmente tienes la poción adecuada. Una poción solo puede usarse una vez y ya, pero no sufre recargo si otra persona quiere utilizarla.

La potencia del efecto de una poción, al igual que los objetos encantados, es igual al Saber del mago. Dedicar varios huecos a las pociones le permite al mago:

- Tener varias pociones a la vez.
- Añadir +1 a la potencia de cualquier poción.

A diferencia de un objeto encantado normal, la potencia del efecto de la poción puede mejorarse sobre la marcha o en el momento de crearla mediante la invocación de aspectos. Cada invocación permite aumentar en 2 la potencia de la poción. Puedes aceptar que fuercen un aspecto tuyo para recibir esta bonificación de manera gratuita, pero esto implica que el DJ puede introducir dicho aspecto forzado en cualquier momento posterior sin darte la oportunidad de rechazarlo; ya has dado tu consentimiento al recibir esa potencia adicional para tu poción. En general, solo debería permitirse que se forzara un aspecto de esta forma a la vez.

Ejemplo: *Bob convence a Harry para que cree una poción de amor a cambio de ayudarle con la poción de huida que Harry necesita de verdad. A Jim, el jugador de Harry, solo le queda un hueco libre para la poción de amor, por lo que su potencia va a ser de 3 aumentos, ya que el Saber de Harry es Grande (+3).*

Jim y el DJ acuerdan que parece lógico que la coacción de Bob sea consecuencia de haber forzado el aspecto de Harry «Siempre arruinado» (Harry necesita la poción de huida para el caso en el que está trabajando y no puede permitirse el lujo de fallar, por lo que tiene que aceptar los términos de Bob). El DJ le advierte de que, como Bob está ayudándolo, probablemente terminará siendo una poción de lujuria en lugar de una de amor. Jim suspira y se muestra de acuerdo. Recibe un punto de destino por las molestias.

Jim decide gastar inmediatamente ese punto de destino en la poción de huida, lo que le da una bonificación de +2. Esto aumenta su potencia a 5 aumentos (3, +2 de la bonificación del aspecto forzado). El efecto taumatúrgico de esta poción proporciona 5 aumentos a «salir corriendo» en un único asalto, incluyendo la capacidad para atravesar barreras que serían insalvables normalmente, como paredes y muros.

Para la poción de amor, el DJ y Jim deciden que colocará en el objetivo el aspecto temporal «Dominado por la lujuria» si este no supera una tirada de Disciplina Grande (+3). Por supuesto, Susan se bebió la poción equivocada por accidente… y no superó la tirada.

Poder oculto

Es difícil almacenar poder sin que se note. Esto se nota sobre todo en lo que se refiere a los objetos, tanto en términos de dimensiones físicas como sobrenaturales. Primero vamos a ver lo físico. Usa esta tabla como guía, añadiendo el número de huecos usados en un único objeto.

Y así sucesivamente. El tamaño del objeto influirá en lo difícil que es detectarlo físicamente. Por fortuna, incluso cuando un objeto mágico resulta físicamente evidente, su función no siempre lo es. Un policía no sospechará de una vara más que de un bastón para caminar molón, incluso aunque en manos del mago adecuado sea tan letal como una ametralladora.

Aquí es donde entra la dimensión sobrenatural. Aquellos que tienen conocimientos mágicos (normalmente, aquellos con una formación sobre ocultismo) pueden usar su habilidad de Saber para percatarse de la presencia de un objeto con poder mágico, con un +1 a la tirada por cada dos huecos para objetos encantados o uno para focos que se hayan empleado en la construcción del objeto. Una vara compuesta por cuatro huecos para focos proporciona una pedazo de bonificación de +4 a la tirada (así que, aunque pueda parecer un bastón para caminar molón, un profesional lo reconocerá como un objeto de una fuerza absolutamente letal). Eso sí, no equivale a saber lo que hace la vara, solo la identifica como un objeto con poder sobrenatural.

Muy pocas criaturas sobrenaturales se toman bien que alguien entre en su territorio con grandes focos y objetos encantados, igual que nadie reaccionaría bien ante alguien que lleva dos rifles de asalto y un bolso lleno de granadas. Por eso, muchos magos prefieren tener varios objetos pequeños en lugar de un único objeto multifuncional y monstruoso (lo que también ayuda a repartir el riesgo de pérdida).

Transformación e irrupción

La taumaturgia que modifica la esencia del objetivo de forma duradera (ya sea su cuerpo, su mente, sus emociones o incluso su suerte) entra dentro de la categoría de transformación e irrupción. Suele tratarse de asuntos oscuros: maldiciones, control mental, cambios de forma destructivos y magia mortífera.

De todos los métodos de la taumaturgia, estos son los más susceptibles de romper alguna de las Leyes de la Magia (página 205), ya que es un acto violento hacia el objetivo independientemente de lo que el hechizo modifique; las personas y las cosas son lo que son, y esta clase de magia las obliga a ser algo que no son.

Por eso, estas formas de taumaturgia reposan sobre el mismo principio: la mayoría inflige consecuencias o aspectos temporales a un objetivo. Las maldiciones entrópicas infligen aspectos que reflejan mala suerte u otros tipos de

Huecos para focos	Huecos para objetos encantados	No más pequeño que…
1-2	1-4	Aro (pendiente o anillo)
3-4	5-8	Puño o vara
5-6	9-12	Pelota de baloncesto o bastón

tritón, lengua de víbora, diente de lución, piel de murciélago, lengua de perro, patas de lagarto, alas de mochuelo, reseco cadáver de bruja, voraz tiburón de las aguas marinas, raíz de cicuta en la noche cogida...

¡Para ya, Bob!

Creo que se ha sacado esa lista de... ¿Shakespeare?

¿Ah, sí? Bueno, no es tan malo, entonces. Si esos ingredientes se han publicado, puede que hayan perdido su poder.

Tío, ¿a quién conocía Billy Shakes en sus tiempos? ¿Y Bob hizo alguna vez el papel de Yorick?

«... era un hombre de una gracia infinita y de una fantasía portentosa...»

infortunios. La magia emocional provoca aspectos relacionados con estados de emoción (lujuria, cólera, miedo, etcétera) de los que la víctima puede caer presa. El control mental es simplemente eso: cuando se fuerza el aspecto, se obliga a la víctima a actuar de cierta manera. En los casos más raros, una maldición puede transformar algo por completo, cambiando la forma o la naturaleza de una criatura permanentemente.

Como estas formas de taumaturgia funcionan mediante consecuencias, el mago necesita asegurarse de que el hechizo es lo suficientemente complejo para superar cualquier resistencia que el objetivo pudiera levantar (tiradas de defensa, medidores de estrés, etcétera), así como añadir los suficientes aumentos para alcanzar el nivel deseado de consecuencias (0 para un aspecto temporal, 2 para una consecuencia leve, 4 para una moderada, 6 para una grave, 8 para una extrema). Cualquier cosa que sirva para transformar debe ser lo suficientemente poderosa para conseguir derrotar al objetivo (ver «Enfrentamientos y conflictos» en la página 172), lo cual no quiere decir que no haya hechiceros por ahí que practican este tipo de magia negra. Por desgracia, hay muchos.

Aunque es divertido pensar en posibles hechizos de muerte, es probable que al final la mayoría de detalles del lanzamiento se tengan que improvisar.

Pero el de tu mamá era tan complejo...

BOB. Para. De hablar. Ahora. O te enterraré en un agujero durante unos cuantos años.

Ya lo has hecho, Harry.

¡OTRA VEZ!

Oye, ¿por qué no hay más hechizos de muerte por ahí dado el historial del Consejo en lo referente a acabar con hechiceros errantes?

El hechizo de muerte del mago

El hechizo de muerte de un mago es muy fácil de hacer. Es un ritual cuya preparación ya se ha realizado. Los componentes son las circunstancias de la muerte del mago. Todas las consecuencias que tenga pueden etiquetarse, y puede infligirse más si tiene hueco suficiente, ya que no va a necesitarlo después. Puede lanzarlo en un solo turno, porque los elementos de repercusión y retroceso no le preocupan. El mago pone todo lo que tiene en este hechizo, en el momento final de su vida, y el efecto puede ser increíblemente devastador, ya sea a corto plazo o, si lo prefiere, a largo plazo, lo que normalmente transforma la naturaleza del destino del objetivo.

Teletransporte y viajes entre mundos

La magia de transporte trata de llevar al mago (o a alguien o algo más) de un lugar a otro. El teletransporte es muy raro, cuando no totalmente inexistente (aunque un mago inteligente puede hacer que parezca que se ha teletransportado). En su lugar, hay algunos hechizos que proporcionan velocidad u otros tipos de movimiento, y otros que abren agujeros hacia el Nuncamás.

Los hechizos (incluyendo las pociones y los objetos encantados) que proporcionan velocidad se centran en la idea de crear el mismo efecto que tendría una tirada de Atletismo alta para correr (página 276), lo que le permite al mago cubrir una gran distancia en poco tiempo. Los beneficios de la velocidad a medio y largo plazo pueden representarse como maniobras, dándole al objetivo el aspecto «Inesperadamente rápido», que puede invocar para mejorar las tiradas, pero este tipo de magia sutil suele usarse menos. Cuando necesitas velocidad, necesitas velocidad.

Correr a tanta velocidad puede ser duro para el cuerpo. No es fácil controlarlo a esa velocidad, y algunos no han sido diseñados para moverse tan rápido sin sufrir secuelas. Usar un hechizo o una poción para potenciar la velocidad puede implicar consecuencias físicas leves y moderadas, lo que representa el daño que sufre el cuerpo cuando se sobrepasan ciertos límites.

Aunque en teoría es posible crear un hechizo que te permita volar, la capacidad para hacerlo (ya sea en una escoba, en una alfombra u otro medio de transporte) no viene con manual de instrucciones, y por eso no tendrás la pericia necesaria para controlarla una vez dispongas de ella. La mayoría de magos prefiere no intentarlo, y aquellos que lo hacen descubren rápidamente que el cuerpo humano no se creó para ello.

Por último, pueden lograrse efectos parecidos a los del teletransporte, pero orientarse es incluso más complicado que volar. Cuando vuelas, al menos tienes ojos para ver adónde vas; cuando te encuentras en el interior de una corriente de energía buscando otro lugar al que ir, acabas donde acabas. Por ejemplo, la poción de pseudoteletransporte de Harry Dresden en el caso de *Tormenta* funcionó, pero no fue exactamente lo que él quería: lo convirtió en viento durante unos cuantos segundos, lo llevó al otro lado de la puerta de su apartamento y lo dejó demasiado mareado para seguir. Aunque el destino puede ser aleatorio (a menos que se cree un vínculo simbólico entre el hechizo y un destino específico) afortunadamente las posibilidades de terminar dentro de un objeto sólido son escasas. La energía tiende a ir hacia el lugar que ofrezca una menor resistencia, y eso suele ser un espacio abierto.

Cuando crees un hechizo de teletransporte, piensa a pequeña escala. La complejidad debería basarse en el número de zonas y límites que quieres recorrer, y no podrás atravesar un lugar que tenga un umbral de una fuerza real (Grande o mejor). Aparte de la barrera mística del umbral, las barreras físicas también son un problema. El DJ debería considerar que las barreras físicas tienen entre 4 y 8 puntos de límite. Al final del día, lo que debes preguntarte sobre el teletransporte es lo siguiente: teniendo en cuenta todo el esfuerzo necesario para crear un buen hechizo que te permita recorrer apenas una distancia corta, ¿por qué no vas andando?

Dicho esto, muchos magos consideran que estos métodos de teletransporte son muy vulgares y solo sirven para el corto plazo. El teletransporte de verdad se hace mediante el viaje entre mundos: abrir portales para entrar y salir del Nuncamás. En el Nuncamás, las cosas están conectadas mediante la distancia conceptual más que por la física, por lo que un caminante de mundos bien entrenado puede ir de Nueva York a Shanghái mucho más rápido que cualquier avión. El problema es que el Nuncamás tiene una geografía ajetreada, por no mencionar que está petado de cosas… peligrosas. Alguien que tenga una buena guía o una buena

Hay dos cosas que lo evitan. Una, los Guardianes se han vuelto muy buenos a la hora de prevenirlos. Dos, la mayoría de los malos son demasiado arrogantes para aceptar que alguien, en algún momento, sea capaz de arreglárselas para matarlos. Sin previsión, no hay planificación y no hay hechizo.

Billy, estoy pensando en ese rollo de la transformación de la página anterior. ¿Cuánto costaría transformarse en algo con nuevos poderes? ¿O transformar a otra persona?

La respuesta más sencilla es que transformar a alguien sería como matarlo, con el resultado de que regresaría en una nueva forma con poderes diferentes (por los que tendría que pagar puntos de recuperación). Transformarte a ti mismo sería como el efecto de un hechizo a corto plazo con un coste de aumentos determinado, o conseguir nuevos poderes con puntos de recuperación (o temporalmente usando puntos de destino y etiquetado, ver página 90).

Poblando el Nuncamás

El DJ debería sentirse libre a la hora de poblar hasta los topes su propio Nuncamás con todo aquello que encaje en este trozo del Dresdenverso que ha hecho suyo. Una partida situada en Baltimore puede poblar su Nuncamás «local» con todo tipo de espíritus de decadencia, por ejemplo.

Recuerda que una gran parte del Nuncamás «cercano» (las partes que se encuentran más próximas al mundo de los mortales) está lleno de hadas, por lo que los viajeros deberían encontrarse gran cantidad de criaturas feéricas en su camino. En el caso de Baltimore, estas hadas probablemente pertenezcan a la Corte de Invierno, dada la afinidad de esta corte con la decadencia y la ruina.

preparación puede atravesarlo de forma relativamente rápida y segura (usa Saber para orientarte por el Nuncamás).

Abrir un camino para entrar o salir del Nuncamás casi siempre depende de la fuerza de la barrera entre el Nuncamás y nuestro mundo en un lugar concreto. Abrirlo supone una acción simple contra la fuerza del objetivo, que debe igualarse o excederse para que se pueda abrir. Normalmente la barrera entre el Nuncamás y nuestro mundo tiene una fuerza Excelente o superior. Al contrario de lo que se piensa, las cosas del otro lado no se cuelan en nuestro mundo todos los días. Al menos, no en general ni en la mayoría de lugares.

Pero nuestro mundo y el Nuncamás tienen puntos débiles, lugares donde la barrera es más delgada y frágil. Muchas criaturas sobrenaturales pueden entrar y salir a través de estos lugares sin apenas esfuerzo, de una forma tan sencilla como pasar de una habitación a otra, siempre que el lugar tenga una fuerte afinidad con la criatura en cuestión. Muchos vampiros de la Corte Blanca utilizan clubs de *striptease* y lugares por el estilo. Estos lugares albergan puntos débiles, ya que son sitios que se han abierto recientemente o con frecuencia, que reduce la fuerza de la barrera a Enorme, Grande o incluso inferior. El resto de zonas de la barrera también tienen sus fluctuaciones; aunque la fuerza suele ser Excelente, a veces puede debilitarse, como en el caso de *La tumba*. Algunas ciudades, como Las Vegas, tienen una barrera débil, sin importar adónde vayas.

Cerrar el camino que has abierto es una simple cuestión de voluntad. Es al mantenerlo abierto cuando las cosas se ponen interesantes. La mayoría de los caminos se cierran solos de forma natural en unos cuantos minutos (a veces más rápido). A la realidad le gusta hacer cicatrizar estos agujeros. Si se abre un camino en medio de un conflicto, o antes de uno, al final de cada asalto deberá enfrentarse a un ataque de la fuerza de la barrera: el DJ tira usando la fuerza de la barrera como habilidad y la potencia del hechizo como la dificultad.

Si el resultado supera la potencia del hechizo, el camino se cierra. La forma más segura de mantener un camino abierto durante el máximo tiempo posible es con una potencia de hechizo que iguale la fuerza de la barrera más 4 o 5. Mantener un camino abierto durante más tiempo conlleva un esfuerzo considerable. Puedes aumentar la duración según la tabla de tiempo (comenzando en «unos cuantos minutos») un grado por cada punto de complejidad que añadas al hechizo. De todas formas, suele ser mejor recuperar el orden natural lo antes posible. Al igual que en nuestro mundo, puede haber algo malo ahí fuera que se piense que una puerta abierta es una invitación a entrar donde no es bienvenido.

Taumaturgia temática

Todas las clases de taumaturgia que se han descrito hasta ahora se clasifican según su función. Muchos lanzadores de hechizos enfocan sus especializaciones según su actividad (adivinadores, creadores de refugios, artesanos, invocadores y cosas por el estilo), pero a menudo los taumaturgos no se especializan en una función, sino en un área temática. Una especialización temática se basa en un tema principal en el que se aplican las diferentes funciones de la taumaturgia. Por ejemplo, un ectomante será efectivo a la hora de invocar, vincular, adivinar, crear velos, refugios, fabricar, transformar, irrumpir, y transportar fantasmas y otros espíritus no demoníacos.

En esta sección hay algunas especializaciones temáticas, pero hay tantas posibilidades como lanzadores. Si quieres puedes introducir una nueva especialización en tu personaje. El DJ tiene que asegurarse de que el tema está bien expresado y su abanico de efectos está limitado; un tema que lo abarque todo no es ningún tema, es hacer trampas.

Muchas aproximaciones temáticas a la taumaturgia conllevan el riesgo de rondar, cuando no de violar directamente, las Leyes de la Magia. Casi todas se pueden utilizar para matar. La biomancia puede usarse para transformar a otro; la nigromancia normalmente sobrepasa los límites de la vida; la psicomancia puede usarse para invadir los pensamientos de otro. ¡Anda con cuidado!

Biomancia

La biomancia es un término que se utiliza para designar a aquellos que aplican la magia sobre el cuerpo. El cambio de forma es una aplicación extrema de este arte, ya sea de manera total o parcial (ver «Transformaciones e irrupción», en la página 245), pero no es la única aplicación.

La magia curativa entra dentro de esta especialización. El principal problema con esta magia es que no puede hacer mucho más que la ciencia moderna, y se requiere saber tanto de biología como un cirujano. Aun así, la biomancia puede usarse para aliviar el dolor, proporcionar primeros auxilios y otros tratamientos de terapia física, y examinar las condiciones físicas del cuerpo (adivinación biomántica), que incluye trucos chulos como el escaneo de formas de vida al estilo *Star Trek*.

La principal ventaja de la magia curativa en el juego radica en que proporciona una justificación para empezar el proceso de curación (página 193) sin

¿Entonces cuál es el tema de mi taumaturgia?

Yo diría... ¿rastreo? Pero tú eres más un especialista funcional que un especialista temático. Simplemente te daría bonificaciones a la adivinación y lo daría por concluido.

ningún otro esfuerzo. Utiliza el valor de los aumentos de las consecuencias, que puedes apilar en caso de que haya varias, como la complejidad del hechizo. Recuerda, el tiempo de curación no puede reducirse con este tipo de magia; el objetivo todavía tiene que pasar por todo el proceso de manera natural.

La biomancia también puede utilizarse para hacer un sobreesfuerzo a corto plazo. Mira el principio de «Teletransporte y viajes entre mundos» en la página 246 para ver algunas aplicaciones posibles (por ejemplo, impulso para correr, etcétera). Los rituales, objetos y pociones de biomancia pueden usarse para mejorar la fuerza, la velocidad, la percepción y otras funciones de la biología, siempre que el cuerpo pueda soportar el estrés de este esfuerzo. Solo porque se haya hecho un sobreesfuerzo para levantar un coche no quiere decir que los músculos vayan a soportar el dolor que esto les produciría: no es raro aplicar consecuencias en el beneficiario para mejorar la efectividad del hechizo («Tejido muscular lesionado», por ejemplo).

Diabolismo

El diabolismo hace referencia a los hechizos que tienen un componente demoníaco. Esto suele ser problemático, pero esta especialización en taumaturgia demoníaca también sirve para combatir la influencia de demonios (localizar demonios, purgar a alguien que esté poseído, construir refugios especialmente resistentes contra demonios, vincular demonios y expulsar a los que andan sueltos).

Pero es muy fácil cruzar la línea y comenzar a usar a los demonios para tus propias necesidades. Se les puede pedir información a través de la adivinación (aunque esto da resultados poco concretos, ya que los demonios prefieren que se les invoque), o convocándolos y negociando los detalles. Se les puede vincular para que te sirvan y enviarlos como perros de presa infernales. Mientras que recabar información aún se mantiene en la zona gris, invocar un demonio y ponerlo a tu servicio para que mate es un claro caso de magia negra (hay una conexión directa entre el intento de asesinato y la invocación de un demonio; nos referimos a la Primera Ley).

Ectomancia

La ectomancia es la práctica de hechicería relacionada con espíritus, normalmente no demoníacos, que se centra sobre todo en los fantasmas. Conceptualmente, la ectomancia tiene mucho en común con el diabolismo y la nigromancia, pero se mantiene casi siempre dentro de una zona segura. Esquiva cuidadosamente la Quinta Ley gracias a la naturaleza de los propios fantasmas; los fantasmas no son gente muerta, son ecos sobrenaturales de los muertos. Es decir, los fantasmas pueden ser muy interesantes, ya que suelen poseer parte del conocimiento y de las habilidades de la persona que fue una vez, y esto los hace potencialmente útiles para un ectomante con talento.

Los ectomantes suelen ser un foco de atención para los fantasmas y a menudo se ven acosados por aquellos que buscan una forma de hablar con los vivos. Muchos ectomantes desarrollan una capacidad natural para ver (o al menos sentir de manera precisa) la presencia de fantasmas, simplemente usando Saber como habilidad de percepción.

En la práctica, la ectomancia puede tener acceso a todas las aplicaciones de la taumaturgia relacionadas con fantasmas y espíritus. Se pueden invocar fantasmas y vincularlos a tu servicio, enviarlos o usarlos para matar mediante una irrupción, utilizarlos como componente de un ritual de encantamiento u obtener información, etcétera. Se pueden crear hechizos ectománticos que afecten a los propios fantasmas, ya sea un refugio contra espíritus o un intento de ver o adivinar su presencia. Algunos ectomantes incluso pueden tener acceso a las habilidades de los fantasmas, en un acto parecido a la posesión voluntaria; aquí, la habilidad adquirida está limitada por el nivel de la habilidad del fantasma, y el valor de la habilidad se suma a la complejidad del hechizo para vincularlo.

Entropomancia

La entropomancia se conoce por una gran variedad de nombres: *malocchio*, *maladicto*, *katadesmoi*, y en todos se refiere básicamente a lo mismo: al refinado arte de infligir maldiciones a objetivos, llevar sus vidas a un completo desorden y, en última instancia, a la muerte. Si un tipo de magia sigue el principio de «las cosas se desmoronan», sin duda tiene afinidad con la entropomancia.

Este tipo de magia no tiene por qué matar a su objetivo, puede simplemente hacerle la vida muy difícil. En su forma más ligera, las maldiciones infligidas por un *malocchio* son transitorias: equivalen a maniobras e infligen aspectos temporales que van desde «Mala suerte» o «Dos pies izquierdos» a «Parecer un imbécil». Las maldiciones pueden provocar un maleficio deliberado (página 226), haciendo que la tecnología que rodea al objetivo falle aunque no practique la magia. Es posible jugar de esta forma con un entropomante de nivel bajo que esté especializado en hacer travesuras en lugar de matar.

El problema es, claro, que la magia está vinculada a lo que crees que eres y de lo que te crees capaz. A menudo, los entropomantes se enfrentan a la tentación de hacer que la siguiente maldición sea un poco peor, porque creen que son el tipo de gente que hace que los demás tengan un mal día. Claro, puedes lanzarle a alguien una maldición que le haga tropezar en el momento más inoportuno… pero ¿por qué no hacer que tropiece justo delante de un coche?

Con el tiempo, las maldiciones van volviéndose más malvadas y directas; es posible provocarle un infarto a alguien y, aunque hacerlo requiera mucha energía, se puede hacer de forma que el juego sucio sea casi indetectable (dejando a un lado nuestro ejemplo de Victor Sells). El ejemplo clásico es la maldición de entropía de la que toma su nombre la entropomancia. Se trata de una fuerza oscura, furiosa e invisible que sigue a la víctima y propicia que el entorno la mate: cableado eléctrico que cae, coches llenos de abejas o pavos congelados que caen de un cielo despejado. No es una manera

Tío, no podría haber hecho mejor lo de redirigir el pavo ni habiéndolo planeado. Mejor un vampiro de la Corte Negra que un aliado, o que yo mismo.

rápida ni precisa de hacerlo, pero las maldiciones de entropía suelen hacer el trabajo, normalmente de la manera más estrambótica que las circunstancias permitan.

Nigromancia

Ah, la nigromancia. La magia de la muerte apenas necesita presentación, y casi toda ella supone una violación de la Quinta Ley. Se use con buenas o malas intenciones, sobrepasar los límites de la vida implica problemas, ya sea reanimar un cadáver como un zombi, traer de vuelta un alma momentos después de su muerte o involucrarse en sacrificios humanos para hacerse con el poder que otorga la muerte.

Los zombis y similares son un caso de invocación y vinculación de un espíritu animado (normalmente uno tan estúpido que solo sabe seguir instrucciones) al cuerpo de un muerto, para convencer después a su carne de que se levante y eche a andar de nuevo. Normalmente se necesita algo que haga la función del latido del corazón, como un tambor o unos altavoces cañeros con el último éxito de rap en repetición automática. Donde la carne es débil, el ectoplasma basta, siempre que se conjure lo suficiente como para dar al cuerpo la musculatura necesaria para moverse.

Aquí, la zona gris (el gris más oscuro) se refiere a la manipulación de fantasmas, normalmente haciendo algo atroz con sus restos físicos como parte del hechizo, y a la reanimación de criaturas muertas que, para empezar, nunca han tenido alma (como, digamos, un dinosaurio). Estos nigromantes existen, pero no suelen salir impunes. A la más mínima oportunidad, los Guardianes del Consejo Blanco ejercerán una interpretación algo libre de la Quinta Ley. Y con razón: aquellos que practican la nigromancia acaban buscando de forma inevitable el conocimiento perdido y oscuro del gran nigromante Kemmler, involucrándose en la nigromancia kemmleriana (página 253) y haciéndose incluso más poderosos que antes. Un horror.

Fotomancia

La fotomancia es el arte de manipular la luz y las imágenes con magia. La aplicación más obvia son los velos, pero el disfraz y la ilusión también entran en esta categoría. La luz concentrada también produce efectos de calor: mediante la evocación, la fotomancia suele manifestarse como una manipulación del fuego.

Los disfraces e ilusiones creados por la fotomancia funcionan como los velos, salvo por que se orientan más a engañar a la gente que a ocultarse de ella. Es una acción de bloqueo contra la detección visual del disfraz, aunque si una ilusión o un individuo disfrazado se comportan fuera de lugar, el bloqueo no servirá de mucho.

Las aplicaciones menos obvias de la fotomancia incluyen desviar la luz de una zona (una maniobra para poner el aspecto «Sombrío» en un lugar, por ejemplo) y adivinaciones que buscan algo en concreto y provocan que eso que buscas brille.

Los adeptos dedicados que usan de forma exclusiva la fotomancia no parecen tener aptitudes para manipular el ectoplasma, lo que implica que sus ilusiones nunca tienen una sustancia física que las respalde a menos que haya un objeto físico que las cubra. Los magos con más talento suelen incorporar una pequeña cantidad de ectoplasma a sus esfuerzos fotománticos para crear ilusiones que puedan interactuar con el entorno.

Psicomancia

A los practicantes que leen y manipulan las mentes se les llama psicomantes (o a veces, neuromantes). Como estos actos violan la Tercera y la Cuarta Ley de la Magia, también se les llama «descabezados», sobre todo gracias a la acción de los Guardianes. La psicomancia no está bien documentada ni se tolera, aunque de vez en cuando algún mago novato parece tener cierto talento para ella, tenga formación o no. En esos casos, el Consejo hace todo lo que puede para interceder lo antes posible.

Hay algunas zonas grises que se pueden explorar, la mayoría de ellas de forma segura. La psicomancia puede usarse para extraer pensamientos del cerebro de un muerto (en este caso no se está violando ninguna mente viva ni activa, y no se cruzan los límites de la vida). Analizar el estado emocional de alguien no viola sus pensamientos incluso si se aplica la psicomancia para potenciar tu capacidad de percibir esa información (que se hace mediante la adivinación).

Y también está el área legal pero peligrosa de usar la psicomancia sobre uno mismo, sobrecargando tu cerebro para aguantar despierto toda la noche o mejorando tu tiempo de reacción, escarbando en tus recuerdos para sacar información que no sabías que estaba ahí, quitándote la capacidad de sentir miedo, y cosas por el estilo. Pero las sinapsis y las mentes son frágiles. Cuando alcanzas el centro de placer de tu cerebro y pulsas el botón rojo de «MÁS», o destruyes por accidente tu capacidad de sentirte inhibido, no pasa mucho tiempo antes de que parezcas un pastillero. Solo porque te lo hagas a ti mismo no quiere decir que sea menos violento. Lee sobre el sobreesfuerzo en el transporte (página 246) y sobre la biomancia (página 247) para más información acerca del peligro de esto.

Algunas formas alternativas de psicomancia se especializan en un rango concreto de pensamientos (la fobomancia se centra sobre todo en el miedo, por ejemplo). Estas variantes suelen encontrarse con la misma frecuencia que la propia psicomancia.

Realmente necesito hablar con Molly acerca de algunas de estas cosas.

¿Qué hacemos con la piromancia y la quinetomancia?

Hay otros tipos de lanzamiento de hechizos del tipo mántico que no verás en esta sección. Hay una razón para esto: no todos tienen un componente taumatúrgico. Por ejemplo, la piromancia y la quinetomancia (el control del fuego y la fuerza) suelen ser expresiones de evocación especializada.

Magia patrocinada

Tengo una pregunta antes de que dejemos la sección de taumaturgia... Si estás intentando crear nuevos temas, ¿qué medida sería la apropiada?

Bueno, hay dos temas. Uno es un tema amplio con una aplicación limitada en cuanto a las funciones a las que puede acceder, como la biomancia (puedes afectar a muchas cosas bajo este tema, pero principalmente solo para la adivinación, la transformación, la irrupción y el transporte). El otro es un tema muy limitado con un uso amplio, como la ectomancia, que te permite hacer todo tipo de taumaturgia, pero solo con fantasmas.

Magia patrocinada es el nombre que le damos al lanzamiento de hechizos que extrae poder de fuentes ajenas al propio lanzador (lo que no quiere decir que no extrae poder de sí mismo, solo que no lo hace de forma exclusiva). Estas fuentes de magia, llamadas **patrocinadores,** son entidades semiconscientes, si no totalmente conscientes. Antiguas, extrañas y poderosas, tienen sus propios planes, y ven a aquellos a quienes prestan poder como sus agentes a través de la creación.

Por tanto, la magia patrocinada es el resultado de un contrato, pacto u otro tipo de acuerdo vinculante, implícito o explícito. Parte de tu alma se empeña. La Magia Seelie y Unseelie (ver la página 290 para leer sobre las capacidades con este nombre) son ejemplos de este concepto, ya que se alimentan de los antiguos poderes de las Cortes de Invierno y de Verano de las Hadas.

En la práctica, esto equivale a coger las capacidades de Canalizar y Ritual a un precio de 2 puntos de recuperación cada una, sustituyendo la especialización normal por la fuente patrocinadora del poder (por eso la capacidad de Magia Seelie tiene un precio de 4 puntos de recuperación). Si el personaje practica ya la evocación y/o la taumaturgia, la fuente se «añade» a sus capacidades para lanzar hechizos como un área o especialización adicional, reduciendo el coste de recuperación en 1 por cada una.

Esto puede combinarse y adaptarse: si el personaje sabe Evocación, pero no Taumaturgia, el precio total sería de 3 puntos de recuperación (1 por incluir la fuente patrocinada en la evocación, 2 por adquirir el «ritual» para la magia patrocinada). Algunas fuentes de poder pueden otorgar poderosos beneficios adicionales, lo que incrementa su coste. Algunas fuentes de poder específicas pueden tener otras reglas especiales independientemente de su coste de recuperación. Echa un vistazo a la lista que empieza en la página 252.

Limitaciones inherentes

La magia patrocinada está sujeta a las limitaciones de la evocación y de la taumaturgia, a las cuales emula (o sustituye). Para obtener los beneficios de la magia patrocinada, el hechizo que lances debe estar en consonancia con los planes del patrocinador (página 251) y adecuarse al tipo de poder que sea de su interés (ver los tipos de magia patrocinada, página 252). Como resultado, la magia patrocinada tiene un enfoque más concreto y un componente de aprobación implícita, a cambio de esa potencia y flexibilidad extra que ofrece.

Los aspectos resultantes del lanzamiento (ya sea sobre ti mismo o sobre otros, en forma de consecuencias o de aspectos temporales, o como parte de la fase de preparación) siempre están influenciados por los planes del patrocinador. Si adquieres una consecuencia procedente de magia patrocinada, ya sea por un retroceso o de la forma que sea, le das al patrocinador la oportunidad de forzar aspectos tuyos. Por ejemplo, el Fuego Infernal es una malvada fuente patrocinada cuyo objetivo es que te comprometas cada vez más con la magia negra y con aquellos de Más Abajo, y los aspectos fruto de tu lanzamiento deben reflejarlo.

Cómo hacerlo

Los hechizos de magia patrocinada se hacen de la misma forma que los de evocación y taumaturgia. Usa los procedimientos descritos en estas secciones (que comienzan en la página 219 y en la página 228 respectivamente).

Qué puedes hacer

La magia patrocinada te proporciona algunos beneficios importantes.

El primero es el impulso extra que la fuente proporciona de acuerdo a sus planes. Puede darte una potencia especial contra ciertas criaturas más resistentes, haciendo encajar la Debilidad en sus capacidades de Dureza; esto te permite tratarlas como si tuvieran un nivel menos de potencia (Dureza Inhumana en lugar de Dureza Sobrenatural, por ejemplo). La magia de Verano les resulta especialmente desagradable a las criaturas del Invierno y viceversa.

«Con los métodos y la velocidad de la evocación»

Cuando veas esta frase en las fuentes de poder que aparecen al principio de la página 252, puede significar que:

- El hechizo está limitado a la línea de visión, como la evocación.
- El hechizo se lanza como en la evocación: primero el poder, después el control, todo ello en un asalto.
- El conjunto de efectos de taumaturgia tiene un amplio alcance, en lugar de estar limitado a la línea de visión, como sucede en la evocación. Con la fuente de poder, consigues acceso al grupo de efectos taumatúrgicos ya explicados (a menudo a un grupo con la misma temática) como un efecto viable del efecto de evocación. Así que podrías lanzar rápidamente el hechizo para construir un refugio, invocar una criatura menor superrápido o lanzar un hechizo de decadencia con un giro de muñeca. En estos casos, usa lo que habría sido la complejidad del efecto taumatúrgico como guía para el poder de la evocación.

Esto puede parecer un timo, ya que su mecánica es muy similar a la de la evocación y la taumaturgia, con solo unas pocas diferencias. Tendrías razón salvo por una cosa: conseguir una amplia gama de efectos a partir de la evocación es un ejercicio de racionalización creativa. Lo que la fuente de poder te ofrece en este caso específico es una ampliación de lo que no debes racionalizar. Está disponible para tu lanzador de una manera rápida y sencilla. Combínalo con los beneficios disponibles que te da cada fuente y será una mejora definitiva para las opciones arcanas de tu personaje.

Cuando gastas un punto de destino para evitar que fuercen un aspecto relacionado con la deuda con un patrocinador, ¿tu deuda desaparece?

No, pero el patrocinador no podrá forzar un aspecto relacionado con ese mismo asunto otra vez. Has conseguido evitar que se fuerce este aspecto concreto. Pero más tarde otro aspecto irá a por ti, otro diferente.

Pero no siempre se trata de encontrar el punto débil en la armadura de tu enemigo. A veces lo que sucede es que la fuente del poder es más potente (o al menos más rápida) cuando se dirige contra ciertos obstáculos, como la capacidad de Verano para producir efectos de curación más poderosos (el patrocinador se encarga de todo el conocimiento biológico necesario) y la capacidad de hacer ciertas cosas que tienen el efecto de la taumaturgia, pero a la velocidad de la evocación.

Cuando estos beneficios son bastante amplios, el coste de recuperación de la magia patrocinada puede aumentar. Estas situaciones se explican en las descripciones de cada magia patrocinada, a partir de la página 252.

Además, si ya practicas evocación, puedes usar una fuente de poder patrocinada para «sobrecargar» un elemento en el que ya te has especializado. Podrías combinar la magia de Verano con el elemento de aire para dar un «soplo de vida»; puedes combinar el Fuego Infernal con fuego para producir, bueno, un Fuego Infernal más ardiente; y puedes combinar la nigromancia kemmleriana con el elemento espíritu para infligir visiones de muerte a una víctima. Este tipo de combinación le permite al lanzador usar las bonificaciones existentes de Evocación con la nueva fuente de poder.

Por último, otro gran beneficio que ofrece cualquier tipo de magia patrocinada es la capacidad que tiene el patrocinador para ayudarte cuando no puedes afrontar tus costes. Una vez por tirada puedes invocar un aspecto sin gastar un punto de destino. Hacer esto añade un punto a la deuda que tienes con tu patrocinador. Este puede cobrarse su deuda más tarde forzando aspectos en una relación de uno por uno. Los aspectos que fuerce no te darán puntos de destino si los aceptas, y debes hacerlo a menos que tengas suficientes puntos de destino para rechazarlos. De cualquier forma, esto te obliga a actuar en consonancia con los planes del patrocinador.

Los planes del patrocinador

Cualquier tipo de magia patrocinada viene con algún plan. Invierno quiere ver cómo el mundo se vuelve frío y decadente; Verano quiere ver el mundo invadido por el calor, la naturaleza salvaje y las plantas. El Fuego Infernal sigue los planes de los de Más Abajo, mientras que el Fuego del Alma…, bueno, honestamente, no sabemos qué planes sigue el Fuego del Alma (¿los de Dios?), aunque puede que Michael Carpenter tenga algo que decir al respecto. Otras fuentes de poder, como aquellas asociadas a lugares concretos o criaturas antiguas, tienen sus propios propósitos (algunos ilógicos, otros un poco más «lógicos»).

Aquí lo único lógico sería tirarse a tu aprendiz, jefe.

Siempre que un personaje entre en escena y practique magia patrocinada hay un plan en juego. Tanto si el personaje lo quiere como si no, al final lo cumplirá igualmente. El DJ debería saber cuáles son esos planes, aunque puede decidir compartir todos o solo algunos con el personaje en cuestión. Un plan que no obligue al personaje a tomar decisiones difíciles, especialmente cuando ha contraído alguna deuda, no es un buen plan. Lánzate a la yugular.

… ¿De verdad acabas de decir eso?

Por ejemplo, extrae el suficiente Fuego del Alma y Dios podría obligarte a destruir a un demonio cueste lo que cueste, en lugar de darte tiempo para recuperarte de las consecuencias y dejar que el demonio escape. O quizá simplemente te pida que perdones de corazón a un enemigo acérrimo. Extrae el suficiente Fuego Infernal y te encontrarás destruyendo algo más que monstruos y algún edificio ocasional: esas tendencias destructivas podrían deslizarse sutilmente en tu vida y en tus relaciones, o incluso llevarte al asesinato.

Los poderes oscuros siempre están dispuestos a ayudar

A veces los practicantes patrocinados pueden buscar muy profundo y, con una sola tirada, conseguir de su patrocinador algo más que una simple invocación. Esto puede ayudarte a pagar cualquier coste asociado con el lanzamiento de un hechizo a razón de 1 punto de deuda por cada 2 aumentos. Es decir, si necesitas asumir un impacto de 4 golpes de estrés mental para lanzar una gran evocación y no puedes, o tal vez no quieres asumir las consecuencias, el patrocinador asumirá con gusto el impacto por ti, a cambio de aumentar tu deuda en 2.

Algunos DJ pueden limitar la cantidad de veces que esto puede hacerse a una escena o sesión, pero por otro lado, los poderes oscuros siempre están dispuestos a ayudar…

Acceso temporal

A veces lo que buscas es un rollo con el poder más que una relación a largo plazo. Si el patrocinador quiere, y tienes la capacidad de negociarlo, ya sea mediante un ritual o mediante un representante poderoso, puedes conseguir acceder al poder patrocinado y a todos sus beneficios en un solo hechizo. Solo tienes que adquirir un punto de deuda por hechizo. Aunque a veces, el primero es gratis.

El mejor ejemplo es el caso de *Culpable*, cuando Harry es capaz de extraer poder de Verano usando una mariposa que la Señora de Verano, Lily, había enviado a investigar con él a Arctis Tor. Este es también un método común que se usa en lugares de poder (página 254), en los que el lanzador de hechizos obtiene poder del entorno de la localización de forma temporal sin realizar un esfuerzo vinculante a largo plazo. En estos casos, el uso del hechizo tiene que encajar en los planes de la fuente, no hay otra forma de hacerlo.

Solo he utilizado magia "patrocinada" de Verano una vez, y fue un préstamo. Es con lo que hice mi espectáculo de luces cuando estuve en Arctis Tor, cuando desaté mi poder en la mariposa que me dio Lily.

¿Se consigue algún descuento en todo esto si alguien tiene Canalizar en lugar de Evocación o Ritual en lugar de Taumaturgia?

¡Nop! La evocación y la taumaturgia te dan un descuento porque son formas de magia versátiles. Canalizar y Ritual están demasiado definidos para tener hueco suficiente como para incluir otro método.

Las deudas son malas

El DJ debería decidir a qué nivel de deuda el patrocinador está cómodo antes de permitir que el marcador aumente. Si un lanzador de hechizos patrocinado sigue acumulando deuda, pero nunca se fuerzan aspectos en su contra, la deuda no sirve de nada. De la misma forma, puede existir un techo de deuda a partir del cual el patrocinador deja de otorgar poder. Todas las tarjetas de crédito tienen límite; aunque, al igual que una empresa de tarjetas de crédito, a veces un patrocinador está dispuesto a negociar si el practicante sabe cómo poner una reclamación.

Tipos de magia patrocinada

Animamos a los DJ a crear tipos de magia patrocinada que encajen en sus partidas. Es casi obligatorio crear algunos tipos para aquellos jugadores que lleven Emisarios de Poder. Los siguientes ejemplos están sacados de la escasa información que tenemos de los casos de Harry.

Magia Seelie (de Verano)

Con el poder de la Corte de Verano puedes lanzar hechizos que encajen con su naturaleza: lo salvaje, el nacimiento, el crecimiento, la recuperación, el fuego. Estos hechizos se encuentran bajo la influencia y la vigilancia de las Reinas de Verano (la Señora, la Reina y la Madre) y hacer uso de ellos atraerá su atención inevitablemente. Aquellos que crean que en la Corte de Verano todo es calidez y luz deberían pararse a pensar que el crecimiento desenfrenado favorece tanto a un peral como al ébola.

Coste: El coste es de –4 a la recuperación, y necesitas la aprobación de uno de los grandes poderes de la Corte de Verano, como la Reina Titania o la Madre de Verano. Reduces en 1 este coste si tienes Evocación o Taumaturgia; reduces el coste en 2 si tienes ambas.

Beneficios: Los beneficios normales de la magia patrocinada (página 250). La magia de Verano es particularmente efectiva contra las hadas de la Corte de Invierno, rebajando en un nivel la efectividad de cualquier capacidad de Dureza que tenga el objetivo (la Dureza Mítica se convierte en Sobrenatural, la Sobrenatural se convierte en Inhumana y la Inhumana desaparece).

Además, la magia de Verano puede usarse como un elemento de evocación, lo que permite obtener efectos de hechizos que potencien la naturaleza, el nacimiento, el crecimiento, la recuperación y el calor. Esto incluye la capacidad de producir efectos relacionados con la biomancia (página 247) sin que el lanzador de hechizos sepa demasiado de biología (los poderes del Verano entienden mucho de biología y harán el trabajo duro), pero con los métodos y la velocidad de un hechizo de evocación. Las evocaciones de Verano siempre incluyen calor y vida: las llamas del verano arden con más fuerza, la tierra del verano mantiene el calor de la arcilla recién cocida, el espíritu del verano abriga el corazón y los hechizos del verano en general hacen que las flores se abran y que la temperatura del entorno suba.

Magia Unseelie (de Invierno)

Con el poder de la Corte de Invierno puedes lanzar hechizos que encajen con su naturaleza: lo salvaje, la muerte, la descomposición, el sopor, el hielo. Estos hechizos se encuentran bajo la influencia y la vigilancia de las Reinas de Invierno (la Señora, la Reina y la Madre) y hacer uso de ellos atraerá su atención inevitablemente. Aquellos que crean que en la Corte de Invierno todo es cruel y frío deberían pararse a pensar que sin el equilibrio con respecto al Verano, el mundo de los hombres se acabaría, colapsado por la naturaleza desenfrenada.

Coste: El coste es de –4 a la recuperación, y necesitas la aprobación de uno de los grandes poderes de la Corte de Invierno, como la Reina Mab o la Madre del Invierno. Reduces en 1 este coste si tienes Evocación o Taumaturgia; reduces el coste en 2 si tienes ambas.

Beneficios: Los beneficios normales de la magia patrocinada (página 250). La magia de Invierno es particularmente efectiva contra las hadas de la Corte de Verano, rebajando en un nivel la efectividad de cualquier capacidad de Dureza que tenga el objetivo (la Dureza Mítica se convierte en Sobrenatural, la Sobrenatural se convierte en Inhumana y la Inhumana desaparece).

Además, la magia de Invierno puede usarse como un elemento de evocación, lo que permite obtener efectos de hechizos que potencien lo salvaje, la muerte, la descomposición, el sopor, el hielo. Esto incluye la capacidad de producir efectos relacionados con la entropomancia (página 248), pero con los métodos y la velocidad de un hechizo de evocación. Las evocaciones de Invierno siempre incluyen el frío de alguna manera: el hielo del inverno es el más duro, los vientos del invierno son como una ventisca, las llamas del invierno dan luz, pero no calor, y los hechizos del invierno en general hacen que las plantas se marchiten y que el aliento se convierta en vaho.

Rituales comunes

Hay algunos rituales que cualquiera puede realizar (aunque no sea lanzador de hechizos). Estos rituales «comunes» son poderosos siempre que se mantengan en secreto y solo los utilice muy poca gente; si estuvieran al alcance de un público más amplio no habría bastante poder para repartir. Esto es por lo que la principal arma del Consejo Blanco contra este tipo de cosas se basa en publicar regularmente libros en los que aparecen estos rituales para llenar las estanterías de *new age* de tu librería más cercana.

En la práctica, un ritual «no disminuido» funciona como un acceso temporal (ver la página anterior), solo que no es necesario que quien lo realiza tenga que saber nada de magia real. Se acumula un punto (o varios puntos) de deuda y se lanza el ritual. Los detalles de los rituales «disminuidos» se dejan a discreción del DJ.

Se trata siempre de un único hechizo específico con prácticamente todo predeterminado (salvo el objetivo). Quien realiza el ritual debe seguir los pasos para la preparación y entran en juego habilidades como Saber, Disciplina o Convicción. Pero esto y las instrucciones del ritual paso a paso es lo único que se necesita; estos rituales a veces conllevan consecuencias muy desagradables si tienen éxito.

Nigromancia kemmleriana

La nigromancia kemmleriana debe su nombre al gran nigromante Kemmler, quien aterrorizó Europa durante las dos Guerras Mundiales antes de que el Consejo Blanco aunara fuerzas para derrotarlo. Los kemmleritas extraen su poder de la propia muerte a fin de alimentar su oscura magia, ya sea reanimando cementerios enteros, invocando a los fantasmas de los confederados o arrancando las almas de sus cuerpos. Y lo que es peor, hacen que parezca fácil.

Coste: Los kemmleritas deben ser magos o hechiceros, estar versados en evocación y taumaturgia (y tener al menos alguna especialización en nigromancia), y tener acceso a parte de la sabiduría de Kemmler (o su equivalente). Por lo tanto, solo está disponible como mejora de estas habilidades, a un coste de recuperación de 2.

Beneficios: Los beneficios normales de la magia patrocinada (página 250). La nigromancia kemmleriana otorga especializaciones adicionales automáticas en nigromancia: +1 al control y +1 a la complejidad, que se suman a cualquier especialización existente. Además, los kemmleritas han demostrado su habilidad a la hora de ejercer los efectos de hechizos de nigromancia (página 249) y de psicomancia (página 249) con los métodos y la velocidad de la evocación, aportando a estas evocaciones el frío de la propia muerte. Un kemmlerita puede elegir usar su bonificación de control de la nigromancia en lugar de la que usaría normalmente con evocación, siempre que el lanzamiento incorpore algún elemento relacionado con la muerte.

Fuego Infernal

El Fuego Infernal procede de los poderes infernales de Más Abajo. Esta es la fuente de poder que los Denarios (NM) gustan de proporcionar a sus «anfitriones», si estos son buenos persuadiéndolos. Los demonios y los ángeles caídos son muy flexibles a la hora de ofrecer poder; es muy posible que haya por ahí hechiceros que hagan uso del poder del Fuego Infernal gracias a haber vendido su alma mediante un pacto. El Fuego Infernal (en realidad, cualquier cosa que tenga «infernal» en su nombre —salvo «agua infernal» o «espíritu infernal»— no suena demasaido bien) es especialmente malévolo, e infligirá una ración extra de dolor siempre que sea posible.

Coste: Los costes normales, aunque el Fuego Infernal es especialmente útil para alguien que usa evocación.

Beneficios: Los beneficios normales de la magia patrocinada (página 250). Al Fuego Infernal le gusta infligir dolor, pero no se preocupa demasiado de ser controlado; ganas +1 al poder o al umbral de complejidad de cualquier hechizo creado para infligir estrés o consecuencias. En manos de un practicante experto, considéralo de la misma forma que si fuera fuego en el caso de Canalizar (página 155) o diabolismo, entropomancia o irrupción en el caso de Ritual (página 157).

Dependiendo de la naturaleza del «contrato» del practicante (implícita o explícita) con el suministrador del fuego, pueden usarse muchos hechizos de taumaturgia con los métodos y la velocidad de la evocación. Lo único que hace falta es el consentimiento de la fuente y un punto adicional de deuda para cada caso.

Fuego del Alma

El Fuego del Alma parece basarse en los «fuegos de la creación». Brillante y puro, puede perforar la defensa más férrea, y provocar que incluso seres antiguos y poderosos lo noten. Sus planes parecen estar en consonancia con los del Cielo (o como quieras llamarlo), pero debido a la falta de información sobre el tema, aún no estamos muy seguros de lo que eso significa.

Coste: Dada la potencia adicional del Fuego del Alma, el coste básico es 1 punto más; 5 en total en lugar de 4, que se reduce a 3 si tienes Evocación y Taumaturgia.

Lo máximo que he llegado a entender hasta ahora es que el Fuego del Alma es una "recarga mística" que utiliza el poder de un alma para reforzar y fortalecer el efecto de un hechizo.

Beneficios: Los beneficios habituales de la magia patrocinada (página 250), pero los planes del patrocinador pueden ser más discretos (aunque esto puede tener como resultado un margen de deuda menor). El Fuego del Alma rebaja en un nivel la efectividad de cualquier capacidad de Dureza que tenga el objetivo (la Dureza Mítica se convierte en Sobrenatural, la Sobrenatural se convierte en Inhumana y la Inhumana desaparece), y puede considerarse como Debilidad (página 152) para algunas criaturas vulnerables a las fuentes de daño «sagrado». Es lo suficientemente potente para atraer la atención de algunas criaturas, incluso la de aquellas que son un simple recurso de la trama.

No está claro cuál es el ámbito completo de lo que puede hacer el Fuego del Alma. En evocación, el Fuego del Alma funciona como el elemento fuego (aunque es posible que existan otros elementos equivalentes), y en cuanto al uso de taumaturgia…, bueno, no lo sabemos con seguridad, así que para el caso que nos ocupa, considera que proporciona toda la gama de hechizos de taumaturgia que sean compatibles con los planes del patrocinador.

Lugares de poder

No siempre puedes disponer de todos los tipos de poder patrocinado. Algunas fuentes solo están disponibles en un lugar concreto, o al menos es necesario que viajes a ese lugar y lleves a cabo un ritual allí para vincularte a una parte de su poder (y que te comprometas con él, por cierto). Esta fuerza podría llamarse *genius loci* («espíritu del lugar»), pero otras veces no se la puede identificar tan fácilmente (por ejemplo, podría manifestarse simplemente como una línea ley muy potente). No hay dos lugares de poder iguales, y cada uno está vinculado a los planes de alguna entidad. Estas entidades suelen ser abstractas, ocupando todo el lugar, pero pueden manifestarse físicamente cuando se realizan rituales de sintonización y vínculo. La geografía de estos lugares suele estar limitada (una pequeña isla desierta, los cinco bloques de edificios y la calle que ocupan la zona de una línea ley, etcétera). No hay lugares de poder tan grandes como una ciudad. Aunque los lugares de poder son escasos, ¡la simple idea supone un reto para poner en cualquier lugar o ciudad donde ambientes tus partidas!

Coste: Si solo puedes usar el poder que extraes de un lugar cuando te sitúas físicamente en él, el coste es 1 punto menos (3 en lugar de 4). El coste será normal (4) si puedes llevarte el poder de ese lugar contigo una vez hayas entrado en sintonía con él.

Beneficios: Los beneficios normales de la magia patrocinada (página 250). Los detalles particulares de los beneficios dependen de la naturaleza del lugar. Por ejemplo, una línea ley podría depender de un antiguo Espíritu de la Decadencia que acecha tras el tejido del Nuncamás local, permitiendo obtener efectos entropománticos con los métodos y la velocidad de la evocación. Podría ofrecerle también a cualquier entropomante +1 al control y a la complejidad, y debería tener también planes muy desagradables (el objetivo es que la vida del lanzador acabe en un estado de descontrol si no se libra del exceso mediante maldiciones y esas cosas).

En algunos casos, cuando el patrocinador es un lugar de gran poder, los sentidos del practicante entran en consonancia con los del lugar mientras está allí. Esto es lo que se denomina *intellectus*. Alguien que entra en sintonía con el lugar sabrá de manera instantánea cómo desenvolverse (la dificultad para orientarse se considera Mediocre). Además, puede usar su habilidad de Saber para obtener información útil de cualquier conocimiento interior e intuitivo que pueda tener del lugar, percibiendo cualquier cosa que ocurra dentro de los límites de su geografía. Sin embargo, esto no se extiende ni un milímetro más allá del lugar. No se trata de una visión ni cualquier otro sentido; simplemente se tiene conocimiento de lo que el propio lugar puede percibir (dos pies con garras que han empezado a moverse por el camino que tienes delante, hay 247 pájaros en los árboles de la isla y cosas por el estilo).

Ejemplos de magia

La forma en que la magia suele aparecer durante la partida es cuando un jugador o el DJ dice: «Quiero lanzar un hechizo para conseguir tal efecto. ¿Cómo lo hago?». Normalmente no dices: «Creo que lanzaré una evocación. Pero, ¿de qué tipo es la que quiero lanzar?». El problema es que es difícil buscar en este capítulo cuál es el efecto que quieres conseguir antes de saber cómo conseguirlo.

No temas, intrépido lanzador de hechizos, ¡esta sección es para ti!

Si no sabes cómo conseguir un efecto concreto, crear un tipo de foco concreto o fabricar una poción, simplemente busca algo parecido en esta lista; después léelo y haz lo que indique. Con suerte encontrarás algo parecido, y si no, tendrás que releer el capítulo.

¡Qué horror! ¡Leer!

Hechizos de evocación

Abrazo de Ramas

Yoshimo usó esta tremendamente poderosa evocación para destruir a un zombi mediante la reanimación de un árbol cercano.

Tipo: Evocación de agua, maniobra ofensiva/ataque.

Poder: 7 aumentos.

Control: Tira Disciplina más 2 para invocar un aspecto (ver notas).

Contra: El Atletismo del objetivo.

Efectos: Su mecánica se reduce a un ataque directo de Arma: 7 contra el Atletismo del objetivo, pero debes utilizar una invocación o etiquetas para conseguir ese nivel de potencia.

Variaciones: Usa una idea parecida para conseguir un par de aumentos de poder adicionales de los detalles de la escena con los que no sepas qué hacer.

Notas: Es necesario invocar un aspecto de escena como «Árbol cercano» para que tenga efecto. El mago lanza el hechizo para animar

Guau... El hechizo del Abrazo de Ramas parece llevar demasiado para el resultado que da. ¿Cuál es la ventaja?

Te ofrece un ataque de Arma: 7 invocando el aspecto "Árbol cercano", que de otra forma no valdría para nada. Te arruinará el día entero. Eso sí, le cuesta al lanzador un punto de destino.

El mago podría lanzar un hechizo más débil sin incorporar el aspecto de "Árbol cercano", ¿no?

Por supuesto.

el árbol durante un breve periodo de tiempo, y se aplica a sí mismo el aspecto «Sirviente arbóreo», el cual etiqueta de forma inmediata, añadiendo +2 a su tirada de Disciplina. El árbol hace un ataque contra el objetivo usando la tirada original de Disciplina (junto con el +2 por etiquetar el aspecto).

Enredar

Este hechizo provoca que una banda de fuerza se enrede en los tobillos del objetivo y lo inmovilice.

Tipo: Evocación de espíritu (fuerza), maniobra ofensiva.

Poder: Varía; lo normal son 4 aumentos (3 por el efecto más 1 por una duración adicional).

Control: Tira Disciplina más la especialización indicada, más el foco.

Duración: Una escena.

Contra: El Atletismo del objetivo.

Efecto: Si el hechizo tiene éxito, al objetivo se le aplica el aspecto temporal «Inmovilizado en el sitio».

Variaciones: Por supuesto, los niveles de poder pueden variar dependiendo de la capacidad del objetivo para oponerse al hechizo. Este hechizo no es letal; puedes crear una variedad dañina (que se convertiría en una presa mágica) basándote en el hechizo Orbius (a la derecha).

Escudo de Entropía de Carlos Ramírez

El Guardián Carlos Ramírez usa un guantelete de cuero (página 262) como foco para que le ayude a lanzar su famoso escudo entrópico creado a partir del agua, el cual no intenta parar los ataques, sino desintegrarlos.

Tipo: Evocación de agua (entropía), bloqueo defensivo.

Poder: 6 aumentos.

Control: Tira Disciplina más la especialización indicada, más el foco.

Duración: 1 asalto.

Efecto: Un extraño semicírculo de entropía aparece delante del lanzador y desintegra los ataques parcialmente. Carlos puede decidir si usarlo como una acción normal de bloqueo de 6 aumentos o como Armadura: 3.

Variaciones: A veces Carlos intenta conseguir más aumentos de poder para extender la duración.

Notas: Carlos recurre en ocasiones a un uso más inteligente, utilizando el escudo como ataque, lo que obliga a la criatura a atravesar su efecto (ve a la página 227 para ver una guía sabe cómo atacar con hechizos defensivos).

¡Fuego!

Este es el hechizo básico de fuego de Harry (uno de sus favoritos cuando decide que la sutilidad no es lo más indicado). Lanza un chorro abrasador de llamas contra un único objetivo. Normalmente usa su vara explosiva para ayudarse en la tirada de control.

Tipo: Evocación de fuego, ataque.

Poder: Variable (a menos que sea un hechizo memorizado), normalmente de 4 a 8 aumentos.

Control: Tira Disciplina más la especialización indicada, más el foco.

Objetivo: Un objetivo que esté en tu línea de visión; le inflige estrés físico.

Duración: Una acción.

Contra: El Atletismo del objetivo, bloqueos mágicos o alguna otra habilidad que se determine en la partida.

Variaciones: Un lanzador podría dividir los aumentos del efecto entre dos o más objetivos, haciendo una tirada para golpear a cada uno de ellos.

Notas: Varios ataques directos de Evocación funcionan así (por ejemplo, Forzare). Cambia el poder y los elementos para adaptarlo a tus necesidades.

Orbius

Este es el hechizo que Madge Shelly usó para ahogar a Trixie Vixen en el caso de *Derecho de sangre*. Crea un pegote (Harry lo describió como algo parecido a una boñiga) en la tráquea del objetivo que lo asfixia durante varios asaltos.

Tipo: Evocación de espíritu, bloqueo ofensivo entendido como presa.

Poder: 8 aumentos (3 por el efecto y 5 por la duración).

Control: En el primer turno, tira Disciplina, más la especialización indicada, más el foco.

Objetivo: Un objetivo que esté en la línea de visión; le inflige estrés físico.

Duración: Seis asaltos en total.

Contra: El Vigor del objetivo. Los bloqueos mágicos podrían ser efectivos en el primer turno; la armadura no tiene efecto.

Efecto: En el primer turno se establece la presa. A partir de ahí, en cada turno el objetivo tira Vigor. Si falla la tirada para superar el efecto del hechizo (Grande +3), el objetivo sufre un aumento de estrés físico por ahogamiento. La armadura no tiene efecto. Este hechizo no afecta a criaturas que no necesiten respirar.

Variaciones: El lanzador podría cambiar el poder o la duración, ajustándolo a la resistencia de un objetivo concreto. El lanzador podría también usar el hechizo para atar (¡y dañar!) las piernas o las manos de la criatura (en este caso, el hechizo sería un bloqueo contra Fuerza).

Pisotón de Tierra

Donald Morgan no es el tipo más sutil del mundo. Su hechizo hace que el suelo se trague al objetivo y lo aplaste.

Tipo: Evocación de tierra, ataque ofensivo.

Poder: Varía. Lo normal son 6 aumentos, este ejemplo usa 8.

Control: Tira Disciplina más la especialización indicada, más el foco.

Objetivo: Una o más criaturas que se encuentren en una única zona. En el ejemplo se usan 4 objetivos.

Contra: La Fuerza del objetivo.

Efecto: Vamos a considerar que la tirada de Disciplina es Legendaria +1 (+9). Morgan reparte los 8 aumentos de poder en cuatro ataques de Arma: 2. En cuanto al objetivo, según las reglas de reparto de ataques (página 219), divide su resultado en un ataque Grande (+3) contra el tipo que está más cerca de él y un ataque Bueno (+2) contra los otros tres. Cada

objetivo que falle a la hora de defenderse con Fuerza sufre un impacto de 2 aumentos más cualquier aumento del margen de éxito del ataque.

Variaciones: Un lanzador podría extenderlo a toda la zona si encuentra un modo de protegerse de él.

Reffletum y otros hechizos de escudo

Harry usa este hechizo para crear un escudo mágico que mitigue el golpe de un ataque inminente.

Tipo: Evocación de espíritu, bloqueo defensivo.

Poder: 5 aumentos.

Control: Tira Disciplina más la especialización indicada, más el foco.

Duración: Un asalto.

Efecto: Bloquea un ataque. El escudo se desvanece si es superado.

Variaciones: El lanzador podría cambiar el poder del bloqueo, invocando aspectos si fuera necesario para conseguir una ayuda adicional en el poder o el control, o declararlo como una armadura, lo que le permitiría mantenerlo aunque fuera superado (al coste de que proporcionaría solo dos puntos de armadura, es decir, la mitad de los aumentos del efecto redondeando hacia abajo). El lanzador podría añadir aumentos de poder para aumentar la duración. Otra variación es usar un foco, como un brazalete escudo, para mejorar el poder del bloqueo o para obtener asaltos adicionales de duración gratuitos. Un DJ podría (podría) permitirle al lanzador hacer que el escudo fuera permeable, especificando uno o más elementos que podrían atravesarlo a un coste de uno o dos aumentos adicionales de poder por elemento.

Sexto sentido

Este hechizo aumenta la atención del lanzador, lo que le permite reaccionar de una manera más rápida ante el peligro.

Tipo: Evocación de espíritu, maniobra defensiva (o algo de ese estilo).

Tipo: Evocación de espíritu o aire, bloqueo defensivo.

Poder: Depende de la capacidad del lanzador. Para Elaine Mallory y este ejemplo, 5 aumentos.

Control: Tira Disciplina más la especialización indicada, más el foco.

Objetivo: El lanzador suele lanzar este hechizo sobre sí mismo.

Duración: 3 asaltos.

Efecto: Es de hecho un bloqueo defensivo, pero funciona aumentando la atención del mago hacia lo que lo rodea (una brisa ligera, un arrebato de intenciones hostiles, ese tipo de cosas). Se destinan dos efectos a la duración, lo que te deja un efecto Grande (+3) y una esquiva eficaz y duradera contra los ataques.

Variaciones: Una duración mayor o menor conlleva un efecto de bloqueo mayor o menor. Los magos inteligentes pueden redirigir la energía de este hechizo para usarla como un bloqueo en sustitución del resultado de una tirada de Atención o Investigar. Algunos DJ podrían estar de acuerdo en dejar de lado el bloqueo y usar en su lugar la potencia del efecto para indicar la iniciativa.

Torbellino

Este hechizo invoca un torbellino que hace volar a la gente como si fueran muñecos de trapo.

Tipo: Evocación de aire, maniobra ofensiva.

Poder: Varía; 6 aumentos en este caso (3 por el efecto, 1 por el aumento de la duración, 2 por el efecto ampliado).

Control: Tira Disciplina más la especialización indicada más el foco.

Objetivo: Toda persona que esté dentro de la zona.

Evocaciones sutiles

Merece la pena llamar la atención sobre el ejemplo de arriba. En la mayoría de los casos, una evocación «sutil» es simplemente otra perspectiva de algo que ya hacen las evocaciones. En los casos más raros e ingeniosos, el DJ podría coger algunos ejemplos de Taumaturgia y permitirle al jugador hacer algo que normalmente no podría hacer con Evocación.

Contra: El Atletismo del objetivo.

Efecto: Se aplica al objetivo el aspecto duradero «Tiende a ser golpeado».

Variaciones: Si invocas un aspecto de la escena («Objetos sueltos» o similar), podrías convertirlo en un ataque directo.

Notas: Este hechizo necesita algo de esfuerzo adicional para que funcione. Elaine Mallory logró llevarlo a cabo, pero probablemente tuvo que aceptar algunas consecuencias o repercusiones.

Velo rápido

Molly Carpenter es especialmente buena en estos hechizos; normalmente no necesita focos para hacerlos.

Tipo: Evocación de espíritu, bloqueo defensivo.

Poder: Varía; lo normal son 3 aumentos para un lanzamiento simple.

Control: Tira Disciplina más la especialización indicada, más el foco.

Duración: Un asalto.

Contra: La Atención del observador.

Efectos: Vuelve invisible al lanzador.

Variaciones: El lanzador podría añadir aumentos adicionales para hacer que el velo sea más fuerte, para ocultar a más personas u objetos grandes, para «lanzar» el velo sobre un objeto a cierta distancia o para obtener una mayor duración sin necesitad de concentrarse y volver a hacer la tirada.

Molly es realmente buena con el tema de los velos rápidos.

Hechizos de taumaturgia

Cegar *Loup-Garou* al estilo Harry

Harry lanzó este hechizo sobre los *loup-garoux* casi al final del caso de *Luna llena*.

Tipo: Taumaturgia, transformación (maldición).

Complejidad: 9 aumentos (basada en el conflicto).

Duración: Una escena.

Contra: La Disciplina del objetivo.

Efecto: Coloca el aspecto temporal «Cegado» sobre el objetivo. La complejidad es lo bastante alta para generar al menos un aumento y convertir el aspecto en duradero (página 182).

Variaciones: El poder puede variar según sea la potencia de la resistencia del objetivo. También se pueden aplicar otros aspectos.

Notas: Se considera que el objetivo tiene una Disciplina Enorme (+4). Es necesario tener un vínculo simbólico con el objetivo.

Crear Zombis

Crear un zombi es un hechizo que tiene dos procesos: el primero consiste en la invocación y el segundo, en la vinculación. En primer lugar, el lanzador debe invocar un espíritu para que habite el cadáver que quiere reanimar, y después debe vincular al espíritu a su voluntad.

Tipo: Taumaturgia, invocación y vinculación.

Complejidad: Varía para ambos procesos. La invocación suele ser de 6 a 10 (basada en el enfrentamiento contra la Convicción del espíritu), y es aún mayor para establecer el vínculo, de 10 y 14 (de nuevo, basada en el enfrentamiento contra la Convicción del espíritu y la duración deseada).

Duración: La invocación dura solo una escena, pero el vínculo tiene duración variable.

Efecto: Se invoca un espíritu y se le vincula a un cadáver, que se reanima y vincula a la voluntad del lanzador.

Variaciones: Invoca aumentos adicionales de poder para reanimar más zombis.

Notas: El lanzador debe marcar el ritmo del «latido del corazón» mientras lo vincula. Lo más frecuente suele ser el redoble de un tambor. Si el tambor cesa, el espíritu tiene la oportunidad de romper el vínculo y volverse imprevisible. Tal vez simplemente vuelva al lugar del que viene, o tal vez el zombi se vuelva contra su reanimador, o tal vez una mezcla de las dos situaciones. Ten en cuenta también que hacer este tipo de cosas va contra la Quinta Ley. A veces puedes rodear las reglas, pero no es muy inteligente abusar de tu suerte.

No te olvides de tener preparado un círculo de contención o algo parecido antes de invocar al espíritu. Si no, podría pasar algo malo.

Detectar el Paso por el Nuncamás

Este hechizo crea un refugio bastante simple, pero muy útil, que además puedes lanzar de diferentes formas. Ve a «Variaciones» para ver métodos alternativos.

Tipo: Taumaturgia, adivinación.

Complejidad: 8

Duración: Hasta el siguiente amanecer.

Efecto: El hechizo crea una red a lo largo de varias zonas dentro de un edificio que detecta el paso de una entidad por el velo que separa nuestro mundo del Nuncamás. Cuando se produce una brecha en el refugio, envía una alarma al lanzador mediante un mecanismo como las llamas del refugio.

Variaciones: Podrías crear también algo como un refugio de potencia 0; este te daría la ventaja de tener una complejidad menor, pero en cuanto algo lo rompiera, enviaría una señal de alarma. En el caso de *Culpable*, este hechizo se combinaba con Redirigir Fobófago (más adelante).

Notas: Harry señaló que incluso un principiante podría crear este hechizo en veinte minutos juntando materiales básicos. Con tiempo suficiente, cualquier ritualista debería poder hacerlo adecuadamente.

Dormir Sin Sueños (versión fácil)

Este es un hechizo sencillo que sirve para proteger a alguien de pesadillas y sueños desagradables cuando su cuerpo necesita una noche de sueño reparador.

Tipo: Taumaturgia, transformación.

Complejidad: De 4 a 6 aumentos, dependiendo de la duración.

Duración: Normalmente el tiempo suficiente para conseguir una noche entera de descanso, de seis a diez horas.

Efecto: Coloca el aspecto temporal «Durmiendo sin sueños» en el objetivo, que cancela de forma temporal los efectos de cualquier aspecto del tipo «Tengo pesadillas».

Variaciones: Si se quiere lanzar este hechizo como un ataque será contra la Disciplina del objetivo.

Notas: El nivel de poder da por sentado que el objetivo no se resiste, y esto es solo verdaderamente efectivo contra sueños mundanos. Ten en cuenta también que dormir muchas noches sin soñar puede volver a la gente un poco chalada (los sueños son necesarios para procesar los recuerdos, entre otras cosas). Así que no lo hagas demasiado a menudo.

Dormir Sin Sueños (versión chunga)

Este hechizo se usa para proteger a alguien de ataques psíquicos invasivos mientras está durmiendo.

Tipo: Taumaturgia, refugios.

Complejidad: Varía, normalmente de 6 a 12 aumentos, dependiendo de la duración.

Duración: Normalmente hasta el amanecer.

Efecto: Proporciona un bloqueo contra ataques mentales equivalente a la complejidad del hechizo, mientras el sujeto esté dormido.

Variaciones: Puede usarse como armadura o como bloqueo directo. Por un aumento más, se puede vincular a una «alarma despertador», considerando que despertarse ayudará al sujeto a resistir el ataque mental.

Notas: Este hechizo no garantiza una noche a salvo de pesadillas mundanas, pero proporciona defensa adicional contra ataques mentales de pesadillas sobrenaturales.

Extender Adivinación

A muchos lanzadores de hechizos les gusta este tipo de cosas. Tener un foco realmente fuerte ayuda.

Tipo: Taumaturgia, adivinación.

Complejidad: Varía; normalmente de 8 o 9, a veces hasta 16 o más.

Duración: Varía según la complejidad del hechizo; una escena por defecto.

Efecto: El lanzador puede no solo observar al objetivo, sino monitorizarlo (verlo y oírlo) durante un largo periodo de tiempo.

Variaciones: Los lanzadores podrían levantar defensas específicas contra

O lanzar un contraataque por el vínculo a través del cual opera la adivinación. Cowl podría haberme matado de no haber sido por la protección que ofrecía Pequeño Chicago.

Ahora que lo pienso, una versión menor de este tipo de contraataque mediante la adivinación es lo que le lancé a Víctor Sells cuando estuvo mirándome durante mi supuesta desaparición en el caso de Tormenta. Víc no tenía ni idea de lo que yo estaba haciendo.

La pizza no solo es un cebo sorprendentemente bueno. Es la única forma de hacerlo. ¡Así lo dice el Señor de las Pizzas!

los contraataques, intentar hacer que sus proyecciones sean más difíciles de detectar o utilizar diferentes focos. Por supuesto, todo esto añade complejidad.

Notas: La complejidad básica del hechizo tiene que ser la Convicción del objetivo +4, más cualquier umbral, refugio u otras defensas tras las que se encuentre el objetivo. Para que dure más de una escena, es necesario un aumento adicional de complejidad por cada tramo de la tabla de tiempo, según aparece en «Duración y evocación mejorada» (página 231). Es necesario un vínculo simbólico con el objetivo, y tener un foco poderoso (como Pequeño Chicago) sirve de mucha ayuda. A menos que el lanzador asuma grandes daños para evitarlo, una proyección espectral casi invisible de sí mismo aparecerá en el lugar donde se encuentra su punto de monitorización. Esto podría poner sobre aviso a un objetivo lo suficientemente observador, lo que le permitiría tomar las medidas necesarias para detenerlo.

Hechizo Atrapa-Hadas

Este es un hechizo de contención relativamente sencillo. El truco está en atraer primero al objetivo hacia tu constructo de contención y, tras atraparlo, convencerlo de que te ayude.

Tipo: Taumaturgia, vinculación.

Complejidad: Es difícil imaginar a una hadita atravesando un contenedor de fuerza 4, por lo que con eso debería bastar.

Duración: Alrededor de una escena.

Efecto: El hada queda atrapada en el círculo de contención hasta que el hechizo termine o el lanzador disperse el efecto.

Variaciones: Añade 1 o 2 aumentos de poder para aumentar la duración. Puedes atrapar a criaturas más fuertes de forma parecida, pero en ese caso probablemente quieras aumentar el poder.

Notas: Ten en cuenta que este hechizo simplemente contiene al hada; para empezar, puede ser necesaria una tirada de Saber y/o Engañar para atraerla al constructo de contención (un plato de pizza es un cebo sorprendentemente bueno), y puedes necesitar un conflicto social o mental para que haga lo que le has pedido. Ten en cuenta que un hada encerrada puede tener un aspecto etiquetable como «Atrapada en un círculo».

Hechizo de Curación Reiki

Este hechizo consiste en un ritual de imposición de manos, en el que el lanzador le da un suave masaje al objetivo moviendo la energía interior del cuerpo para fomentar la curación. Si se hace bien, puede resultar muy placentero, relajante e incluso sensual.

Tipo: Taumaturgia, biomancia.

Complejidad: Normalmente de 8 a 10 (4 de complejidad básica, más 4 por la consecuencia que se reduce).

Duración: Inmediata.

Efecto: El hechizo convierte una consecuencia física moderada en leve para propósitos de recuperación. La consecuencia todavía ocupa su hueco original.

Variaciones: Es posible que un lanzador invierta más poder para convertir consecuencias graves en moderadas, para lo cual se necesitan al menos 6 aumentos adicionales de complejidad, pero eso podría estar fuera del alcance de este tipo de magia. El DJ puede permitir que se quite una consecuencia leve, pero de todas formas suelen desaparecer con rapidez.

Notas: Elaine Mallory lanzó este hechizo sobre Harry en el caso de *El trono blanco*. Lo que hace es estimular el flujo de energía para mejorar la propia curación del cuerpo. Convierte una consecuencia moderada en una leve (que tenga relación con la original). Así, «Esguince de tobillo» podría convertirse en «Tobillo magullado», «Costillas magulladas» en «Costillas doloridas», «Exhausto» se convierte en «Jadeante», etcétera. La complejidad básica refleja el hecho de que la magia curativa es parcialmente transformadora, aunque no en el mismo grado que la magia hostil.

Recuerdo el Hechizo de Curación Reiki de Elaine con mucho cariño.

Hechizo de Rastreo de Harry

Este hechizo revela la distancia a vuelo de pájaro hacia una persona concreta (y permanece visible hasta que lanzador llega al objetivo). Dibuja un círculo, concéntrate en un símbolo, murmura algunas palabras mágicas y ¡bingo!, ya tienes un faro que señala hacia tu objetivo. Es algo muy útil para un detective privado.

Tipo: Taumaturgia, adivinación.

Complejidad: Varía según la dificultad que tenga una acción similar que se lleve a cabo con Investigar, normalmente de 2 a 8.

Duración: Una escena aproximadamente.

Efecto: El lanzador es conducido hacia el objetivo.

Variaciones: Añade 1 o 2 aumentos de poder a la duración. El poder necesario puede aumentar, probablemente de forma significativa si el objetivo tiene refugios o algún otro bloqueo para evitar adivinaciones. Por otro lado, puede invocarse un aspecto que refleje que el lanzador dispone de un vínculo simbólico para conseguir una bonificación extra.

Notas: Para lanzar este hechizo se necesita tener un vínculo simbólico con el objetivo (un pelo, una gota de sangre, su firma, su Nombre Verdadero, un objeto personal valioso, etcétera). Es un hechizo muy rápido y básico para un lanzador con talento; a pequeña escala ni siquiera hace falta tirar: funciona directamente.

He oído que las compañías telefónicas pueden hacer lo mismo con esos artilugios telefónicos que los mundanos soléis llevar hoy en día.

Illumina Magnus (o Resaltar Mágicamente las Huellas)

Este hechizo revela las energías mágicas residuales que quedan después de lanzar un hechizo o de otra actividad sobrenatural.

Tipo: Taumaturgia, adivinación.

Complejidad: Varía; normalmente de 3 a 8 (ver notas).

Duración: Una escena.

Efecto: Este hechizo funciona de forma muy parecida a una acción de evaluación (página 108), pero en lugar de

aspectos, revela información sobre la actividad mágica que ha tenido lugar recientemente en la zona. El DJ establece la complejidad básica, que suele ser igual a la Disciplina del lanzador (por supuesto, el lanzador del hechizo no sabe cuál es). Si la complejidad del hechizo iguala o supera la dificultad básica, el DJ ofrece alguna «golosina» de información útil sobre la magia de la zona. Por cada dos puntos que la complejidad del hechizo supere la dificultad, el DJ revelará información adicional o específica.

Variaciones: El DJ podría decidir que el lanzador original tomó medidas para esconder sus huellas, aplicando aspectos como «Las huellas se borraron», al coste de 1 o 2 aumentos de complejidad. Se podría invocar este aspecto para aumentar la dificultad básica de la adivinación. Una forma diferente (y menos compleja) de realizar un hechizo como este es tratarlo como una simple maniobra en lugar de una evaluación; coloca un aspecto sobre la escena como «La energía mágica se hace visible», que el lanzador pueda etiquetar inmediatamente para usarlo en una tirada de Saber y conocer algo más de la escena.

Notas: Es un hechizo muy sencillo; lo único que necesitas es un círculo ritual y algunas limaduras de cobre y ya está. Si el lanzador original quiere que algo concreto sea visible, cualquier hechizo de este tipo lo revelará de inmediato sin importar la complejidad.

Recuerda que las limaduras de cobre y todo eso es la manera que tengo yo de lanzarlo. Hay montones de formas de las que podrías hacer este tipo de cosas.

Leer los Ojos de los Muertos

Este hechizo muestra las últimas emociones de una persona a través de los ojos de su cuerpo recién fallecido. Molly lanzó algo parecido en la morgue en el caso de *El trono blanco*.

Tipo: Taumaturgia, adivinación/psicomancia.

Complejidad: Varía; normalmente entre 4 y 10 (ver notas).

Duración: Un instante.

Efecto: Este hechizo funciona de forma bastante parecida a una acción de evaluación (página 108), pero en lugar de aspectos revela las emociones finales, sentimientos y, a veces, los pensamientos de la persona cuyo cuerpo está examinando el lanzador, a veces obligándolo a sentir los mismos sentimientos. La complejidad básica es de 4. Se considera una dificultad Enorme (están muertos, por amor de Dios) más un punto para cada doce horas post mórtem hasta el momento de lanzar el hechizo. Si el lanzador dobla la complejidad básica, el DJ debería dar información adicional, más detallada o más específica.

Variaciones: Waldo Butters dice que obtener la última visión de las retinas de un cadáver es imposible, pero un DJ podría permitirlo a una complejidad muy alta.

Notas: Es un hechizo sencillo, pero necesita algo de delicadeza. La información que se obtiene casi nunca es demasiado específica, pero aun así puede ser útil.

Maldición Entrópica (leve)

¡Una maldición generacional no es leve!

¿Quieres que alguien tenga mala suerte? ¡Aquí tienes! Este tipo de hechizo ha sido el favorito de las brujas y los videntes durante mil años.

Tipo: Taumaturgia, entropomancia.

Complejidad: Varía; 9 aumentos en este caso, basado en un conflicto contra la Disciplina del objetivo.

Duración: Una escena.

Efecto: El objetivo obtiene el aspecto temporal (y también duradero) «Mala suerte».

Variaciones: Dedica algo más de poder para hacer que la mala suerte dure más tiempo. Dedica incluso más poder para hacer que la mala suerte dure varias generaciones.

Notas: El aspecto «Mala suerte» es muy muy fácil de invocar.

Maldición Entrópica (chunga)

Las maldiciones entrópicas son desagradables aunque no estén diseñadas para matar. Esta versión es sencillamente maligna. Esto también se adentra en el territorio de la Primera y Séptima Ley, así que vigila tus pasos.

Tipo: Taumaturgia, entropomancia.

Complejidad: Varía, pero siempre es alta; 26 aumentos en este caso.

Efecto: El objetivo obtiene el aspecto «Suerte mortífera». Puede forzarse en el momento oportuno para provocarle un accidente u otra desgracia, un incidente que presenta el mismo desafío del hechizo. En este ejemplo, para evitar resbalar en la ducha se necesita una tirada de Atletismo de 26 aumentos. Buena suerte. El daño provocado seguramente mate al objetivo.

Variaciones: Se necesita más poder para objetivos más resistentes.

Notas: Este hechizo es extremadamente complejo, pero también extremadamente letal. En el caso de *Derecho de sangre*, la secta del Ojo Maléfico llevó a cabo una combinación de magia patrocinada y de circunstancias especiales. Tenían un patrocinador (Aquel Que Camina Detrás, NM) que aportaba aumentos de poder (+2), contaban con la ayuda de varios sectarios en el ritual, cada uno de los cuales invocó uno o dos aspectos propios (dando un total de +8 al poder), cada lanzador asumió consecuencias moderadas («En deuda con el poder» o algo por el estilo) y, finalmente, Madge, la lanzadora principal, aceptó la consecuencia leve «Lanzamiento de hechizos chapucero» para obtener un +2 adicional.

Memorium, Memoratum, Memoritus

En el caso de *La tumba*, Harry derrotó a Bianca animando a una turba de fantasmas (víctimas de Bianca y de la Corte Roja) para que se vengaran.

Tipo: Taumaturgia, transformación.

Complejidad: 5 aumentos (+3 por la maniobra, +2 para alcanzar a todos los objetivos de una zona).

Duración: Una escena.

Así que cuando aceptó la consecuencia de "Lanzamiento de hechizos chapucero", Harry, pudiste etiquetarlo, posiblemente tras una acción rápida de evaluación. Pero aquí está lo bueno: en lugar de utilizarlo para hacer que el hechizo fracasara, lo redirigiste hacia un objetivo cercano.

La primera y última vez que maté a un vampiro con un pavo congelado. Fue divertido, pero irrepetible.

En mi opinión esto no fue un éxito. Uno de los fobófagos no mordió el anzuelo y hubo gente que murió.

Hmmm... ¿Quieres que elimine este, jefe?

Efecto: Harry coloca el aspecto «La venganza es nuestra» en los fantasmas. Lo etiqueta para atacar a Bianca de forma indirecta.

Notas: Los fantasmas ya estaban allí, por lo que Harry no tuvo que invocarlos, solo darles un empujoncito.

Niebla Mental

Es un poderoso hechizo usado para nublar los sentidos de un gran número de personas de forma simultánea. Elaine lo lanzó sobre los clientes de una tienda.

Tipo: Taumaturgia, psicomancia.

Complejidad: Varía; 12 aumentos en este caso (basado en un conflicto).

Duración: Una escena.

Efecto: Se coloca el aspecto «Niebla mental» en las personas que estén en tres zonas.

Variaciones: Un lanzador podría ajustar el poder según lo necesite o cambiar el aspecto que coloca sobre los objetivos.

Notas: Este hechizo es muy complejo, pero Elaine lo lanzó con bastante rapidez (y probablemente gastara al menos tres o cuatro puntos de destino para hacerlo). Para usar este poder se considera que los objetivos tienen una Disciplina Normal (+1) y cuatro más para garantizar el efecto, 1 aumento para hacer que el efecto sea «duradero» y 6 para afectar a todos los objetivos de tres zonas.

Redirigir Fobófago

Utilizado para redirigir el ataque de un fobófago (criaturas que se alimentan del miedo) al lanzador del hechizo que los invocó, este hechizo suele usar el mismo sistema de aviso que el hechizo Detectar el Paso por el Nuncamás de antes.

Tipo: Taumaturgia, transformación.

Complejidad: 14, basada en el conflicto.

Duración: Hasta que se rompe el refugio o, si no, la duración normal de una consecuencia.

Efecto: El hechizo impacta en su objetivo como un ataque mental y le aplica como consecuencia el aspecto «Aterrado más allá de la razón».

Variaciones: Dependiendo de lo poderoso que sea el objetivo, puede que necesites dedicar más poder al hechizo. En el caso de *Culpable*, Harry tuvo que adivinar lo resistente que podía ser el objetivo. Según la mecánica del juego, superó una tirada de Saber para estimar cuántas casillas podría tener en su marcador de estrés.

Notas: La idea de este hechizo es infligir una consecuencia mental leve al objetivo. En el caso de *Culpable*, Harry aceptó la consecuencia mental moderada «Fatigado» para darle poder al hechizo, así como la consecuencia leve «Podría fallar», la cual era la fuente del miedo que estaba transfiriendo a su objetivo. Ten en cuenta que un aspecto temporal no habría servido, ya que todo el mundo en la sala tenía ya un aspecto temporal de miedo. El objetivo debía destacar lo suficiente para que los fobófagos fueran a por él y a por nadie más.

«Rompecorazones» de Victor Sells

El demasiado bien conocido hechizo de muerte «a distancia» fue creado por un hechicero rebelde con demasiado poder y muy poca cabeza.

Tipo: Taumaturgia.

Complejidad: 36 (basada en el conflicto).

Contra: El Vigor del objetivo, pero casi no tiene importancia (no hay mucho que pueda hacer para enfrentarse a tantos aumentos de poder).

Efecto: El objetivo muere inmediatamente cuando el corazón le explota, si un ataque de 36 puntos de estrés es suficiente (una consecuencia extrema, grave, moderada y leve por un total de 20 aumentos, más 9 para superar la mejor puntuación posible de Vigor y una tirada de +4, más 2 aumentos adicionales si el objetivo tiene alguna otra consecuencia leve, más 5 aumentos para asegurarse de que queda fuera de juego debido a un impacto que supera un medidor de estrés de 4).

Variaciones: Podrías hacer todo tipo de cosas terribles con esto (infligir más consecuencias en las víctimas para aumentar el poder del hechizo, lanzarlo sobre varias personas a la vez, lanzarlo con una complejidad de 40 para asegurarte de que supera las defensas mágicas…

Notas: Sells tuvo que hacer un montón de preparación para lanzar este hechizo. Adquirió una consecuencia extrema («Loco por el poder») de 8 aumentos, una consecuencia grave («Trato con un demonio») de 6 aumentos, una consecuencia moderada («Atrapado en la tormenta») de 4 aumentos, infligió a su esposa y a los Beckitt una consecuencia grave («Trauma emocional») para lograr 12 aumentos, mató a un conejo con una cuchara (+2 aumentos por los componentes) y consiguió el resto de otras fuentes. Un tema muy chungo.

Piedras y estrellas, Billy, deja de dar ideas a la gente.

No. Es un gran ejemplo de taumaturgia. Es solo que me toca la fibra sensible.

¿Está mal que no pueda sacarme de la cabeza la canción esa de Bugs Bunny, "kill the wabbit, kill the wabbit..."?

Ejemplos de focos

Anillo de Madge

Madge Shelly llevaba un anillo patrocinado por un Intruso para dar poder a sus hechizos.

Bonificaciones que proporciona: +1 al poder ofensivo de las evocaciones lanzadas mediante la Magia Patrocinada de Aquel Que Camina Detrás (1 hueco para focos).

Variaciones: Diferentes patrocinadores, diferentes bonificaciones.

Bastón de Carlos

Carlos utiliza su bastón para darle un impulso adicional a sus hechizos ofensivos.

Bonificaciones que proporciona: +1 al control ofensivo, +1 al poder ofensivo para las evocaciones de agua (2 huecos para focos).

Variaciones: Existen todo tipo de bastones, con una mezcla de poder ofensivo y defensivo, que encajan en el estilo personal del mago. Suelen llevarse en la mano izquierda y se usan para extraer poder (la misma propiedad que hace que la mano izquierda sea la indicada para los artilugios defensivos).

Estos ejemplos tienen el único propósito de entretener. No intentéis hacer esto en casa. Los autores y editores de este libro y los espíritus del conocimiento y el intelecto asociados no se hacen responsables si un Guardián os corta la cabeza.

Bastón de Harry

Al igual que su vara explosiva, este es el bastón que lleva Harry al final del caso de *Tormenta*.

Normalmente llevo mi bastón en la mano izquierda cuando hago algo defensivo y utilizo mi mano derecha (o ambas) cuando hago algo ofensivo.

Mierda. Estamos a punto de llegar a las pociones. Mira, nunca planeé utilizar la poción de amor. Comprueba mi anuncio. Fue el precio que tuve que pagar para obtener la poción de huida. Y Bob, puedes mantener la boca cerrada.

¿He dicho algo?

Bonificaciones que proporciona: +1 al control ofensivo de las evocaciones de espíritu (1 hueco para focos).

Variaciones: En un momento posterior de la carrera de Harry, el bastón sirve de ayuda en una evocación de Fuego Infernal, probablemente añadiéndolo como un «elemento».

Brazalete escudo de Harry

El brazalete escudo de Harry está hecho con una cadena de diminutos escudos de aspecto medieval; lo usa para que le ayude a enfocar su poderoso escudo de fuerza. Este objeto resultó dañado durante un combate especialmente duro, y hasta que Harry lo sustituyó, lanzaba una lluvia de chispas cada vez que Harry levantaba su escudo.

Bonificaciones que proporciona: +1 al control defensivo de las evocaciones de espíritu (1 hueco para focos).

Variaciones: No es necesario que sea un brazalete; el anillo de escudo de Elaine funciona de una manera muy parecida, proporcionando una bonificación al poder defensivo de las evocaciones de aire.

Guantelete de Carlos

Se trata de un guante de cuero con filigranas de acero (Harry dice que las filigranas están cubiertas por glifos aztecas u olmecas). Carlos Ramírez usa este guante para mejorar sus hechizos entrópicos, sobre todo el escudo de desintegración que utilizó con gran éxito en el caso de *El trono blanco*.

Bonificaciones que proporciona: +1 al control defensivo, +1 al poder defensivo de las evocaciones de agua (2 huecos para focos).

Variaciones: Los guantes parecen estar diseñados para afectar a las evocaciones defensivas, pero también podrías crear un guante para mejorar los ataques de espíritu basados en la fuerza.

Billy, solo nombras un anillo de fuerza, pero en realidad tengo unos cuantos ahora.

Lo sé, pero en términos de juego eso solo significa que añadiste más usos por sesión al objeto.

Vara explosiva de Harry

Las varas y los bastones se usan normalmente para mejorar el control sobre las evocaciones ofensivas, y la vara explosiva de Harry no es una excepción. Así es la vara explosiva de Harry tal y como aparece al final del caso de *Tormenta*.

Bonificaciones que proporciona: +1 al control ofensivo de las evocaciones de fuego (1 hueco para focos).

Variaciones: A medida que el poder de Harry crece, su vara explosiva parece crecer también, otorgando un +2 al control ofensivo y posiblemente +1 al poder ofensivo. La mayoría de varas y bastones ofensivos funcionan de manera similar; la varita de Elaine aumenta el poder ofensivo de las evocaciones de aire.

Ejemplos de objetos encantados

Anillo de fuerza de Harry

Harry lleva un anillo de plata que va cargándose lentamente con pequeñas cantidades de poder, absorbiendo un poco de energía cinética cada vez que Harry mueve la mano. Una vez se libera la energía, el anillo debe volver a recargarse.

Hechizos que proporciona: Un ataque de espíritu (fuerza) de Arma: 4 una vez por sesión, basado en el Saber Grande (+3) de Harry. Harry obtiene +1 a la potencia si le proporciona un hueco adicional al objeto. Utiliza su habilidad de Disciplina para dirigir su ataque a distancia. En total usa dos huecos para objetos encantados.

Espada del Guardián

Símbolos de la autoridad de un Guardián del Consejo Blanco, las Espadas de los Guardianes fueron encantadas por la Capitana Luccio para atravesar hechizos y materia por igual. ¡Unidades limitadas!

Una Espada del Guardián se considera al menos como una espada de Arma: 3 en casi todas las circunstancias.

Hechizos que proporciona: La Espada del Guardián usa dos huecos para objetos encantados. Creadas con la artesanía ancestral de Luccio, la Espada puede provocar uno de los siguientes efectos mágicos tres veces por sesión:

- La Espada lanza un contrahechizo de una potencia Fantástica (+6), siempre que el efecto que se vaya a contrarrestar pueda atacarse físicamente mediante una espada (cadenas etéreas, bien; un vínculo mental, no tanto).
- La Espada puede tratarse como un objeto de Arma: 6 durante un ataque.

Guardapolvo de Harry

Susan Rodríguez le regaló a Harry su guardapolvo de cuero. Este le cosió algunos símbolos arcanos que lo imbuyeron de hechizos defensivos.

Hechizos que proporciona: En el momento en que hizo esto (después de sus primeros casos), el Saber de Harry era Enorme (+4). Le dedicó dos huecos, uno extra para poder usarlo más a menudo. Un efecto de una potencia 4 se convierte en una Armadura: 2 con tres usos por sesión.

Variaciones: También puede actuar como un bloqueo de espíritu (fuerza) Enorme (+4) contra ataques físicos que puede usarse tres veces por sesión. Más adelante, Harry podría gastar otro hueco para añadirle 1 a la potencia del efecto y que sus amigos pudieran usarlo en caso de apuro.

Ejemplos de pociones

Antídoto contra la Corte Roja

Aunque esto no te hará totalmente inmune a la saliva adictiva de un vampiro de la Corte Roja, seguro que te ayuda a resistir sus efectos.

Duración: Una escena.

Efecto: Te da una bonificación para resistir la saliva adictiva de un vampiro de la Corte Roja que equivale a la potencia de la poción en aumentos.

Notas: Es bastante sencilla (normalmente la potencia iguala la habilidad de Saber del que la crea).

La Espada del Guardián parece un poco abusiva, ¿no? ¿Un objeto de Saber Fantástico incluso si tu Saber es una mierda?

Viene con responsabilidades laborales. ¿Cómo llevas tú las tuyas?

Tienes razón. Y ni siquiera tengo una espada.

Eliminación del olor

Esta poción enmascara tu olor ante un depredador.

Duración: Varias horas, o una escena si compartes la poción con dos o tres personas.

Efecto: Coloca el aspecto «Sin rastro» sobre quien la haya consumido.

Variaciones: Añadir más aumentos a la potencia aumenta la duración o permite compartirla entre más personas.

Estimulante

Esto es como coger una taza de café cargado e inyectártela en vena de golpe.

Duración: Una escena.

Efecto: Transformación taumatúrgica. Quien la consuma se vuelve un poco más rápido, más alerta y capaz de resistir los efectos de la fatiga. Reduce en 1 la cantidad de estrés mental que provoca lanzar una evocación (aunque no puede reducirla por debajo de 1); elimina de forma temporal hasta 4 aumentos de fatiga mental y/o de consecuencias físicas (la consecuencia sigue ahí, pero no se puede etiquetar ni invocar mientras la poción tenga efecto).

Variaciones: Una poción más potente puede hacer que quien la consuma ignore más consecuencias.

Notas: Para eliminar consecuencias, se considera que la poción se ha creado con una potencia de 4 aumentos.

Rayo de sol en un pañuelo

Tener un rayo de sol guardado en un pañuelo puede ser muy útil en algunas situaciones. Es, como dicen, una luz cuando las otras luces se han apagado.

Duración: Instantánea.

Efecto: Un ataque de Arma: 3 con el alcance de un arma arrojadiza, pero tú decides qué habilidad usas para dirigirlo. No daña a la mayoría de los objetivos, pero es la Debilidad de algunas criaturas sobrenaturales.

Variaciones: En lugar de un ataque directo, podrías hacer una maniobra para cegar, distraer o incapacitar temporalmente al objetivo.

Notas: No es una poción, pero se fabrica del mismo modo. Lo único complicado al hacerla es que tienes que estar totalmente feliz cuando la realizas. Esto implica contar la historia, declarar un aspecto feliz y etiquetarlo para declarar y justificar que has capturado un rayo de sol. La potencia del efecto se basa en el Saber del lanzador.

Poción de «amor» de Bob

De acuerdo, es una poción de lujuria. Sube la libido del que la consume hasta once.

Duración: Una escena.

Efecto: Una maniobra, 3 aumentos por la potencia de la poción contra la Disciplina de quien vaya a consumirla. Si el consumidor falla a la hora de resistirse, se le infligirá el aspecto temporal «Dominado por la lujuria».

Variaciones: Una poción creada con más delicadeza puede infligir un aspecto menos cruel.

Notas: El aspecto debe forzarse de forma inmediata. Aléjate un poco y disfruta del espectáculo.

Poción de huida

Harry la preparó en el caso de *Tormenta*.

Duración: Un momento, menos si la poción se comparte.

Efecto: Permite a quien la consuma moverse fácilmente y sin esfuerzo a través de casi cualquier barrera. En cuanto a mecánica de juego, aquel que la consuma puede cruzar hacia una zona cercana atravesando la mayoría de barreras materiales. Solo una barrera mágica de más de 5 aumentos de potencia o una barrera mundana muy bien sellada podrían evitar el movimiento.

Variaciones: Los efectos pueden variar enormemente; algunas parecen ralentizar el paso del tiempo, permitiendo que el consumidor de la poción se mueva más deprisa que el resto del mundo. Otras pueden volver insustancial el cuerpo del consumidor. Algunas pueden funcionar solo contra barreras mágicas, o solo contra las materiales.

Notas: Harry la preparó con la ayuda de Bob en el caso de *Tormenta*. Harry dijo que se sentía como si se hubiera roto en mil pedazos; era capaz de ver el mundo como un conjunto de patrones de energía alrededor de los cuales podía navegar, atravesando agujeros y huecos que no existían en el mundo material. Aunque solo duró unos cuantos segundos. Compartió la poción con Susan, lo que explica en parte por qué duró tan poco tiempo.

Polvo fantasma

Creado a partir de uranio empobrecido y otras partículas pesadas, esta es una sustancia pesada y densa que puede usarse de forma efectiva contra los espíritus incorpóreos del Nuncamás.

Duración: Instantánea.

Efecto: Actúa como un ataque de Arma: 4 contra criaturas incorpóreas, como fantasmas. Cuando impacta, deja parte de ellos inerte. Puede dividirse en dosis más pequeñas repartiendo la bonificación del Arma (cuatro ataques de Arma: 1 como máximo).

Notas: Se considera como la Debilidad a la Inmunidad Física de un fantasma. Sin embargo, para que funcione en el reino mortal, el fantasma debe ser consciente de la presencia del portador.

Ungüento de visión verdadera

Rashid, el Guardián de la Puerta, le dio a Harry un vial con un ungüento que le permitió ver a través del glamour feérico sin tener que usar la Visión.

Duración: Unas cuantas horas, menos si se comparte con otra persona,

Efecto: Un efecto taumatúrgico que te da +6 a las tiradas de Atención para ver a través del glamour feérico, velos y otras ilusiones.

Variaciones: Es posible hacer un ungüento similar para ver a través de otras ilusiones mágicas, pero debería ser muy específico (magia mortal, magia patrocinada por Intrusos, etcétera).

Notas: Se considera que el fabricante del ungüento tiene un Saber Fantástico (+6). Es posible que el del Guardián de la Puerta sea incluso mayor.

Harry, ¿por qué la poción de amor no es una violación embotellada de la Cuarta Ley?

Se queda justo en el límite, la que hice yo no podría hacer que alguien hiciera algo que no quisiera. Simplemente reducía las inhibiciones. Mucho.

¿Y eso hace que esté bien?

No, pero la mantiene fuera del terreno de la Cuarta Ley. Hay una diferencia. Mierda.

Solo tienes que tener cuidado de que la policía no te pille con una bolsa de uranio empobrecido.

¿Cómo demonios consigues...? Es igual, no quiero saberlo.

Ah, la luz del sol. Útil contra vampiros de la Corte Roja, pero su eficacia contra antiguos demonios araña aún no ha sido probada.

Oye, Billy, ¿por qué no pones el pañuelo de luz solar donde los objetos encantados?

Podría funcionar, pero deberías pagar un extra para que otras personas pudieran usarlo. Funciona mejor como poción.

Billy, elimina esta entrada. Rashid nunca me dio ese ungüento. ¿Lo pillas?

Capítulo catorce: Dirigir el juego

La labor del DJ

El DJ tiene diferentes responsabilidades en The Dresden Files. Para resumir, diremos que estas son:

- Dirigir el proceso de creación de la ciudad y de los personajes.
- Comenzar y terminar las escenas y mantener el ritmo de las sesiones de juego.
- Asegurarse de que se cumplen las reglas.
- Crear y controlar a los antagonistas de los PJ.
- Crear material para cada nueva partida (ver «Creando aventuras», página 293).

En general, el DJ es el «responsable» de cualquier decisión sobre el juego que aparezca en la partida (preguntas sobre la ambientación y el tono, decidir si es apropiado o no un elemento introducido en la partida, aplicación de las mecánicas de juego, etcétera). Pero en muchos de los apartados de este libro, la frase «el DJ decide» puede cambiarse por «el grupo decide» sea cual sea el tema, porque no es tarea del DJ crear una dictadura: a todo jugador se le debería dar siempre la oportunidad de opinar. El DJ debería actuar más como un moderador, armonizando la opinión del grupo y la suya propia para llegar a una decisión al final.

Tío, Kirby parecía fuera de juego en la sesión de Arcanos de la última semana.

¿Sí? Puede ser. No había dormido mucho las dos noches anteriores. ¡Un DJ descansado es mejor DJ!

Dirigir la creación de la ciudad y los personajes

Durante la creación de la ciudad y de los personajes, tanto los jugadores como el DJ establecen y expresan lo que serán los cimientos para el resto de partidas, y es importante que el DJ se asegure de que hay comunicación durante el proceso. Se espera que haya sesiones de lluvia de ideas, en las que todo el mundo diga lo primero que se le ocurra, con algunas reglas para estructurar la conversación.

Antes de empezar, es importante dedicar un momento a preguntar a los jugadores cuáles son sus expectativas generales sobre el juego: qué quieren ver, qué quieren evitar y qué les interesaría conseguir durante la partida. Si ya tenías algunas ideas sobre lo que vas a hacer durante la campaña, ha llegado el momento de exponerlas: «Oye, estaba pensando que, como el Consejo Blanco es importante en esta partida, quiero concentrarme en las intrigas políticas y en las puñaladas por la espalda», o: «Estaba pensando en meter acción pura y dura, por lo que quiero que la ciudad sea una especie de campo de batalla de la Guerra Vampírica» y cosas por el estilo, y ver qué opinan los demás jugadores. No querrás encontrarte en mitad de la creación de la ciudad con que los jugadores tienen ideas totalmente diferentes para la partida.

Si las expectativas suponen conflictos graves asegúrate de solucionar estos temas con los jugadores lo antes posible. La mayoría de las veces, la gente estará cómoda si muestras tu opinión y le explicas las cosas. Lo más importante es asegurarte de que todo el mundo comparte la misma visión.

Elegir aspectos

Uno de los problemas más difíciles a los que se enfrenta un grupo de jugadores durante este proceso es elegir aspectos buenos y evocadores, tanto para la ciudad como para sus personajes. El capítulo de «Aspectos» (página 95) proporciona sugerencias para crear buenos aspectos. Es tu tarea como DJ ayudar a un jugador a enfocar sus pensamientos sin importar el aspecto y ayudar a darle una forma que todo el mundo pueda comprender y usar en la partida. Pregúntale qué es lo que quiere, ofrécele alguna sugerencia y deja que el jugador explique lo que está buscando las veces que sea necesario.

Recuerda, un buen aspecto debe ser fácil de invocar y forzar. Si un aspecto carece de esto, ayuda al jugador a replantearlo o amplía su significado para que cubra todas estas posibilidades. No pasa nada si algunos aspectos tienen solo connotaciones positivas o negativas, pero no querrás que la mayoría sea así.

A veces, un jugador estará indeciso a la hora de elegir un aspecto. El rango de posibilidades es tan amplio que ninguna opción le parece lo bastante buena, todas le parecen igual de atractivas o no se le ocurre nada. Por eso es bueno hacerse una idea de las expectativas de la gente de antemano: si sabes lo que quieren ver en la partida, podrás ayudarlos a decidir los aspectos de acuerdo a esas pautas.

Tal vez la mejor manera de ayudar a romper ese bloqueo mental es revisar las categorías de los aspectos en «Aspectos» (frase, persona, historia y situación) y ver cuáles son las que menos se usan. Si el personaje de un jugador no tiene muchas conexiones con los demás personajes, sugiérele que desarrolle una o elija un aspecto que encaje. Esto puede ser especialmente efectivo si la conexión se hace con otro PJ o con un PNJ que sea uno de los rostros de la ciudad. Si un personaje no tiene nada que lo involucre en la historia, mira a ver si puedes ayudar a ese jugador a crear un aspecto de historia que pueda encajar.

Si no puedes romper el bloqueo, no te fuerces; siempre puedes retroceder y rellenar ese aspecto más tarde, o dejarlo en blanco y dejar que se desarrolle durante la partida, como indican las reglas «sobre la marcha» (página 61). En última instancia, es mucho mejor dejar en blanco el hueco de un aspecto que elegir uno que no resulte inspirador ni evocador. Si el jugador no ha dedicado tiempo a los aspectos de su personaje o el grupo no ha dedicado tiempo a crear los aspectos de la ciudad, será un lastre bastante grande durante el juego.

Empezar y terminar escenas

En **The Dresden Files,** se llama **escena** a la «unidad» básica de juego. La escena de una partida es parecida a la de un libro, a la de un programa de televisión o a la de una película. Probablemente ya intuyas cómo es una escena: los PJ se relacionan entre sí, con los PNJ y/o llevan a cabo una serie de acciones en un periodo de tiempo aislado pero continuo. Lo ideal es que haya algún tipo de objetivo que el grupo intente conseguir o resolver en una escena, y cumplirlo indica que es un buen momento para pasar a una nueva escena. En conjunto, una sesión de juego está compuesta por un grupo de escenas consecutivas.

Una de las partes más importantes de tu trabajo como DJ es saber cuándo empezar y cuándo terminar una escena. Es una de las principales herramientas con las que cuentas para manejar el ritmo de una sesión. Cuando el ritmo baja, tienes la responsabilidad de hacer que todos se centren en el juego y avancen hacia la siguiente escena. Puedes compararlo con un buen realizador de cine: «cortas» una escena y comienzas una nueva cuando sea necesario para hacer que la historia fluya.

A veces puede ser un camino escarpado. Un jugador, o varios, puede disfrutar detallando cada minuto de cada viajecito que hace para comprar nuevo equipamiento. Si todo el grupo tiene estas preferencias, deberás adaptarte. Sin embargo, si no es así, necesitarás ser más dinámico a la hora de cambiar de escena. ¿Cómo saber cuándo avanzar? Aquí tienes algunas pautas.

Iniciar las cosas

Normalmente una escena empieza justo antes de que la acción, que no tiene por qué ser violenta, tenga lugar. Si los PJ llegan al escondrijo del malo, no querrás empezar describiendo los hechos que tienen lugar desde el momento en que salen de su apartamento, a menos que vaya a ocurrir algo importante ahí. Si Harry está esperando a que llegue un contacto a una reunión, no querrás empezar la escena dos horas antes de que aparezca. Puede parecer de sentido común, pero es algo que puede sacar a la gente de la partida. Es fácil caer en la trampa de narrar cada espacio de tiempo que los PJ pasan jugando, llenando la partida con cosas como «De acuerdo, así que sales de la tienda y regresas a casa, caminando por Cermak Road…». Ten cuidado y para cuando sea necesario para ahorrarte un tiempo precioso.

Cuando una escena no es una escena

¿Cómo sabes cuándo ha llegado el momento de avanzar? Bueno, prácticamente cualquier escena que puedas imaginar tiene un propósito, un punto en el que puedes decir que por fin se ha cumplido su finalidad. Esto suele ocurrir después de la resolución de cualquier tipo de conflicto, pero no siempre es así. El propósito de la escena puede variar mucho, ya sea por las decisiones que toman los personajes dentro del juego («Queremos investigar el laboratorio y ver qué tienen escondido») o por las prioridades a la hora de contar la historia («Quiero revelar la motivación de este personaje ahora»).

Al empezar una escena tienes que preguntarte: ¿cuál es la finalidad? ¿Por qué tiene lugar esta escena? Cuando esa finalidad, sea la que sea, se cumpla, ata los cabos sueltos y sigue adelante.

Por ejemplo, si los PJ están comprando materiales para sus investigaciones arcanas, el propósito de la escena es que averigüen si pueden comprar los libros y documentos que quieren. Si pueden (o no), y lo saben, la escena se ha terminado, ya que las discusiones con el vendedor carecen de importancia. Si los personajes intentan resolver el significado de un oscuro rompecabezas que han dejado en la escena de un crimen, la escena se resuelve cuando descubran (o no) esa pista. Si los PJ están en un combate, la escena se resuelve cuando la lucha termina y se evalúen las secuelas.

Ese momento llega incluso en las escenas dirigidas totalmente por los personajes, como cuando el jugador de Billy quiere interpretar una escena para preguntarle a Harry Dresden por qué ha estado tan solo últimamente. Ya ha dicho lo que tenía que decir, Harry ha tenido la oportunidad de responder, puede que le hayan sacado al DJ algunos puntos de destino por forzar algunos aspectos, han mostrado sus verdaderos sentimientos, y ya está.

Nunca me dejarás olvidar eso, ¿no?

No puedo evitarlo si es un buen ejemplo para el juego, tío.

Hacer las transiciones

Así que llega el momento de cambiar de escena e intentas hacerlo sin armar mucho escándalo. ¿Cómo haces la transición sin abusar de tu poder? ¿Cómo cortas el runrún de un jugador si está disfrutando de una buena interpretación?

La primera regla es: si parece que tus jugadores están concentrados en lo que tienen entre manos, deja que sigan. A menos que vayas muy justo de tiempo, dejar que los jugadores disfruten de la interpretación o de un aspecto concreto de la ambientación (sin intención de hacer juegos de palabras) no va a hacerle ningún daño a tu partida. Puede que no sea lo que habías planeado, pero si se lo pasan bien, tu sesión de juego tendrá éxito. Y si las interacciones con los PNJ son lo bastante interesantes, puedes utilizar a uno de esos PNJ para iniciar la siguiente escena en lugar del que habías planeado usar. Tus planes son los que deben ser flexibles.

La segunda regla es: cuando tengas dudas, pregunta. Tus jugadores saben que no puedes leer la mente, y ninguna regla de este juego puede sustituir la comunicación directa. Puede que andes escaso de tiempo y solo tengas una sesión para llevar a cabo tu aventura. Si ese es el caso, nadie va a molestarse si preguntas: «Oye, chicos, Harry tiene los libros que quería. ¿Puedo seguir y pasar a la siguiente escena?». Si hay algún jugador que se molesta, puede que haya llegado el momento de Tener una Charla™.

La tercera regla es: si notas que la escena ya ha cumplido su propósito, pero no sabes cómo pasar a la siguiente, pregunta a los jugadores qué quieren hacer. Si tienen un objetivo claro en mente es probable que rebosen de ideas sobre lo que quieren hacer a continuación. Todo lo que tienes que hacer es preguntar, y tendrás un montón de ideas para tus escenas.

La cuarta regla es: si hay un silencio, haz algo. ¿Los jugadores han dejado de hablar y te miran de forma expectante o miran sitios aleatorios de la habitación? La escena se ha acabado, por supuesto. Haz lo que tengas que hacer: mete un nuevo PNJ, pasa a una nueva escena o diles que hay dos tipos con pistolas llamando a la puerta. No permitas, bajo ninguna circunstancia, que los silencios dominen tu tiempo de juego. El tiempo para crear historias es muy valioso; haz que valga la pena.

Controlar las reglas

Durante la mayoría de las escenas que dirijas, los jugadores probablemente querrán que sus personajes hagan cosas para las que es necesario usar las mecánicas del juego (saltar un muro, meterse en una pelea, lanzar hechizos, etcétera). Otra parte de tu papel como DJ es actuar como árbitro y controlar el uso de las reglas, decidiendo cuáles se aplican en un ejemplo concreto, qué usos están fuera de lugar y cómo interpretar las reglas para adaptarse a circunstancias concretas. De nuevo, aunque es importante dar a los jugadores la oportunidad de opinar, recuerda que tú tienes la última palabra; no querrás que tu partida se atasque por culpa de discusiones acerca del reglamento. Es mejor escuchar algunas opiniones rápidas, decidir y seguir adelante que perder una sesión discutiendo hasta el último detalle de una tirada. Siempre puedes discutirlo después, cuando tengas la oportunidad de examinar las cosas desde una perspectiva más crítica.

El principio que debe regir todas las aplicaciones de las reglas del juego es que la intención va antes que la mecánica. Lo que esto significa es que primero deberías imaginar qué es lo que el jugador quiere conseguir y después determinar cómo darle forma mediante las reglas. Puede parecer evidente, pero es fácil caer en la trampa de ver las diferentes acciones del juego (como ataque, bloqueo, declaración, maniobra, etcétera) como una camisa de fuerza que limita tus opciones en lugar de como un conjunto de herramientas para expresar lo que el jugador intenta que su personaje haga.

Muchas de las acciones ya tienen una mecánica establecida, por lo que la mayoría del tiempo no será muy difícil. Un jugador dice: «Quiero partirle la cara a ese tipo», y tú respondes: «De acuerdo, eso es un ataque de Puños, y él va a usar Puños también para defenderse. Tira».

Otras veces no será tan sencillo, y un jugador dirá algo como «Bueno, quiero empujar la mesa mientras él carga hacia mí para que se estampe contra ella antes de que me alcance». No vas a negárselo solo porque esa acción no entre en ningún tipo de acciones de conflicto (página 175), sobre todo porque es un movimiento bastante chulo.

En esos casos, tendrás que sonsacarle al jugador una intención más específica, que te permita tomar una decisión. Si el jugador dice: «Sí, quiero hacerle daño con la mesa», eso debería ser un ataque de Fuerza, y el PNJ tira su defensa de forma normal. Si dice: «Solo quiero no comerme la carga», el PNJ podría hacer una tirada de defensa con Atletismo y tú podrías darle crédito al jugador por declarar la mesa dejando que la etiquete como un aspecto de escena. Lo que importa es que adaptes la mecánica a la intención del jugador, no lo contrario.

Cuándo pedir una tirada

Antes de que pidas una tirada de dados, es importantísimo que te pares y hagas dos cosas:

- Imaginar qué sucedería si se tiene éxito.
- Imaginar qué sucedería si se falla.

Suena simple, pero puede marcar la diferencia. Imaginar qué pasaría si se tiene éxito suele ser la parte sencilla; lo del fallo puede ser más complicado. Querrás asegurarte de que ambos resultados son interesantes, aunque «interesante» no sea lo mismo que «bueno».

Es tan simple como eso, porque para un jugador hay pocas cosas tan frustrantes como hacer una tirada de habilidad y que se le diga que no averigua nada nuevo, ni se le sugiera un nuevo curso de acción, ni que haya un nuevo desarrollo de la historia o cosas por el estilo. Así que, cuando pidas una tirada, asegúrate de que es un punto de inflexión de tu historia y ten en cuenta lo que implica cada uno de los caminos que se abren. Si ves que no serías capaz de manejar algún resultado, necesitas pensar de nuevo la situación. Si uno de esos caminos es aburrido, entonces pedir una tirada probablemente sea una mala idea.

> ***Ejemplo:*** *Harry Dresden está investigando a un sospechoso en un caso y ha tenido que cometer un allanamiento de morada para conseguirlo. Encuentra una caja fuerte en el despacho del sospechoso, y Jim, su jugador, le dice al DJ que le gustaría abrirla para buscar información.*
>
> *El DJ imagina lo que ocurriría si lo consigue y si no. Como no encontrar nada incriminatorio en la caja sería aburrido, decide que si tiene éxito a la hora de abrirla, Harry encuentra información sobre acuerdos financieros turbulentos en los que el sospechoso está implicado, lo que le permite atar cabos. Para hacer que el fallo sea más emocionante, decide que si falla, se dispara una alarma silenciosa, ¡lo que implica que los policías querrán tener unas palabras con Harry cuando salga!*

Dicho esto, no todas las tiradas deben basarse en apuestas así de altas. El fallo debería tener siempre consecuencias, pero hay distintos niveles. Si hay un tema importante sobre la mesa, intenta evitar que su resultado dependa por completo de una tirada y, en su lugar, reparte varias por toda la escena. El objetivo de esto es que los jugadores tengan interés. Esto convierte las tiradas en algo con más significado que una simple cuestión de suerte. El objetivo es hacer que todas las tiradas sean satisfactorias.

> ***Ejemplo:*** *Evan Montrose le encarga a Biff Abernathy que se cuele en un edificio de oficinas para que encuentre el santuario de un practicante que sospecha que está creando problemas en Baltimore. El DJ informa a Fred (el jugador de Biff) que el lugar está «Bien vigilado»; si Biff quiere colarse, se enfrenta a una dificultad Grande (+3).*
>
> *Fred tira su Sigilo Mediocre y saca Normal (falla claramente). El DJ valora la situación y decide que no quiere que toda la escena dependa de esta tirada. Dice: «De acuerdo. Bueno, estás dando*

La idea es que el DJ trabaje con los jugadores para encontrar momentos guais para sus personajes. Aunque no lo digamos aquí, esa era la idea que teníamos para esta sección.

un paseo alrededor del edificio, buscando una entrada trasera, ¡y te encuentras con dos guardias armados! Te apuntan con sus pistolas y uno de ellos pregunta: "¿Qué demonios estás haciendo aquí, chico?"».

Fred frunce el ceño y dice: «Mierda. Bueno. Podría patearles el culo, pero las armas son un asco y probablemente haga mucho ruido. Saco un fajo de billetes y digo: "Por lo que a vosotros respecta, soy de la compañía del gas. Estoy comprobando las lecturas. ¿Qué os parece?"».

El DJ sonríe y dice: «Está bien. Son muy profesionales, pero dados tus Recursos, eres capaz de llamar su atención. Digamos que la dificultad es Grande, no tienen mucha Disciplina, pero probablemente "Se toman en serio su trabajo"».

Fred tira y saca Enorme, y el DJ describe cómo los guardias miran el dinero con los ojos muy abiertos, lo cogen y se van. Uno de ellos dice: «Claro, tío. Los contadores están ahí detrás, al lado de la puerta de mantenimiento».

Fred dice: «Uf, casi». Un par de tiradas después, cada una de las cuales ofrece la oportunidad de introducir más consecuencias, Biff está en el santuario, y una corta pero tensa escena termina con éxito.

Establecer la dificultad

Aparte de las pautas anteriores, deberías tener en cuenta también lo que significan los niveles de habilidad. La escala de adjetivos corresponde a la competencia que se espera de las habilidades y de las dificultades de las acciones.

- **Mediocre (+0)** indica falta de talento o preparación.
- **Normal (+1)** indica un nivel bajo de entrenamiento o un alto grado de talento sin entrenamiento formal.
- **Bueno (+2) y Grande (+3)** indican una capacidad de un especialista o profesional, o un grado de talento casi inhumano.
- **Enorme (+4) y Excelente (+5)** indican una capacidad de un veterano o maestro, o la combinación de un talento extremo y buen entrenamiento.
- **Fantástico (+6)** y superior rompe los límites de la capacidad humana natural.

Al establecer la dificultad, deberías intentar respetar los niveles de habilidad de los PJ y crear la tensión adecuada sin que sea demasiado abrumadora. Si un PJ tiene un rango alto en una habilidad, significa que el jugador quiere la oportunidad de demostrar su competencia en esa área. Tampoco querrás poner dificultades bajas constantemente, porque hará que la elección del jugador al ponerse alta una habilidad parezca irrelevante. De la misma forma, no querrás hacer todas las tiradas a una dificultad Excelente porque quieres que los jugadores tengan la sensación de cumplir objetivos.

Ten en cuenta también que los jugadores invocarán aspectos con regularidad para mejorar los resultados de las malas tiradas o para tener un empujoncito hacia el éxito, y tener que enfrentarse a muchas acciones seguidas con una dificultad alta los dejará sin puntos de destino muy pronto. Poner las cosas en contra de los jugadores para obligarlos a gastar sus puntos de destino es una mala idea porque se darán cuenta de lo que estás haciendo.

Puedes usar las siguientes pautas para ayudarte a determinar dónde establecer la dificultad según la habilidad del personaje.

- Un jugador casi siempre tendrá éxito contra una dificultad **2 niveles menor** que la habilidad de su personaje sin tener que invocar ningún aspecto.
- Un jugador normalmente tendrá éxito contra una dificultad **1 nivel menor** que la habilidad de su personaje, pero puede necesitar invocar algún aspecto en alguna ocasión.
- Un jugador tiene más o menos las mismas oportunidades de tener éxito o tener que invocar un aspecto contra una dificultad **igual** a la habilidad de su personaje.
- Un jugador normalmente necesitará invocar un aspecto para tener éxito contra una dificultad **1 nivel mayor** que la habilidad de su personaje, pero también tiene una oportunidad aceptable de superar la tirada.
- Un jugador casi siempre necesitará invocar un aspecto para tener éxito contra una dificultad **2 niveles superior** a la habilidad de su personaje.

El fallo como «éxito, pero…»

A veces, fallar una tirada puede ser aburrido o incluso entorpecer el juego. No obstante, querrás introducir tensión en un momento concreto. En ese caso, ten en cuenta que también se puede tirar una habilidad para que los jugadores tengan éxito, sin importar lo que sea, pero evitando complicaciones. Llamamos a esto «éxito, pero…» porque significa algo como «tienes éxito, pero hay una complicación a la que tienes que enfrentarte porque has fallado la tirada».

Un ejemplo sería perseguir a alguien que salta una valla. El jugador dice que su personaje va a saltar también. El DJ piensa que el fallo, «no saltas la valla», es aburrido, pero quiere que haya un poco de tensión. Decide que el fallo será «saltas, pero despiertas al perro que estaba durmiendo». ¡Y ahora hay un nuevo participante en la persecución!

La otra cara de esta idea es que fallar una tirada podría proporcionar información básica, mientras que tener éxito proporciona más detalles o un beneficio inesperado. Esto resulta bastante útil a la hora de llevar a cabo tiradas de habilidades orientadas a la investigación, en las que el fallo puede paralizar el juego.

Por ejemplo, si los personajes están utilizando Investigar para localizar a alguien, fallar podría implicar que averiguan dónde está escondido, y tener éxito podría significar que averiguan que, además, tiene unos amigos escondidos con él. Si los jugadores saben que han fallado la tirada, el hecho de que les des información de todas formas es una buena manera de mantener cierta tensión: se preguntarán qué es lo que no han descubierto.

Por ejemplo, si tienes un PJ en tu partida con una habilidad Excelente (+5), sabes que vas a necesitar al menos una dificultad Enorme (+4) o superior para ponerlo en una posición donde necesite invocar aspectos para tener éxito, y que podrá superar con facilidad acciones con una dificultad Grande (+3) o inferior. Puedes usar ambas ideas para que ese personaje destaque en los momentos apropiados, ya sea creando una situación en la que el éxito dependa de ese personaje, o creando una situación que le permita tener éxito con estilo (ver «Aumentos adicionales» en la página siguiente).

Y peor aún, se quedarán sin puntos de destino, tu gran final los pwneará por completo y la aventura pondrá a todo el mundo triste. No pongas tristes a tus jugadores.

¿«Pwnear»? ¿Es eso algún tipo de maldición en lengua celta?

Es... Es una cosa de Internet.

Horror.

Modificar la dificultad

Deberías tener una buena razón para justificar por qué una dificultad es alta, aparte del simple deseo de desafiar a un personaje. No tendría sentido que un personaje haga sus tiradas de Investigar a una dificultad Enorme (+4) o superior solo porque tenga una habilidad Excelente (+5). Esto compromete tu credibilidad como DJ.

No obstante, puedes «subir el volumen» de algunas acciones que los jugadores superarían con facilidad si la situación lo justifica. Casi ninguna acción ocurre en el vacío, y el entorno y las circunstancias bajo las cuales tiene lugar pueden complicar las cosas de forma dramática. Las acciones fáciles que se complican a causa de las circunstancias a menudo son más divertidas que las que solo son sencillas.

La dificultad como un recurso de la trama

A veces asignarle a una acción una dificultad inesperadamente alta o baja puede provocar un efecto interesante en tu partida. Por ejemplo, si los PJ irrumpen en las oficinas de una pequeña empresa, probablemente esperen que la mayoría de las cerraduras tengan una dificultad Buena (+3) o inferior. Encontrar una que tenga una dificultad Enorme (+4) o Excelente (+5) sería inesperado, y les indicará que no todo es lo que parece. Tal vez la pequeña empresa sea la tapadera de algo más grande, o que esté metida en actividades ilegales y necesite tener mejor seguridad para esconderlas.

De igual modo, si los mismos PJ se infiltran en el refugio de un *don* de la mafia y todas las cerraduras tienen una dificultad Buena, esto debería indicarles que algo va mal. Tal vez el *don* tenga unos matones que están preparándoles una emboscada o ya haya llamado a la policía y solo esté esperando a que se presenten. Tal vez solo quiere tener una charla agradable con ellos…

Cuando modifiques la dificultad, mira primero los aspectos que haya en la escena (los hayas puesto ya o te parezca apropiado introducirlos). Aspectos como «Oscuro», «Estrecho» o «Espacio público» pueden provocar un montón de problemas y te permiten hacer más dinámica la situación. («Oh, ¿quieres entrar en la caseta de herramientas? Bueno, necesitas una tirada Buena de Allanamiento, pero estás en un "Espacio público" con gente por todas partes, es un parque… así que si quieres hacerlo y que no te vean, necesitas sacar Grande o superior»). Básicamente, este es el equivalente de etiquetar un aspecto de escena en contra de un jugador, como si los jugadores lo hicieran para convertir una circunstancia en una ventaja.

Aparte de usar aspectos de escena, hay algunas circunstancias que son casos límite: casi siempre son adecuadas para modificar la dificultad de una acción, pero no siempre lo son como aspectos de escena. Aquí tienes una lista:

La presión del tiempo o la calidad: A veces, los efectos especiales que puede conseguir un PJ al obtener aumentos adicionales en una tirada (mira «Aumentos adicionales», más adelante) son el prerrequisito para tener éxito en una acción, ya que se necesita que el personaje consiga algo dentro de un límite de tiempo o produzca un resultado de cierta calidad. Puedes modificar la dificultad para reflejar esto.

Movimiento: Intentar hacer cualquier cosa mientras te mueves a gran velocidad es muy difícil, ya sea disparar un arma en una persecución o utilizar Sigilo a todo correr. Si el PJ intenta llevar a cabo una acción que se vea obstaculizada por el movimiento, deberías aumentar la dificultad en 2.

Preparación insuficiente: Si, por la razón que sea, un PJ no tiene las herramientas necesarias o no sabe cómo conseguir algo, puedes aumentar en 2 la dificultad. Por ejemplo, si un personaje se ve forzado a dar un discurso en una conferencia porque el conferenciante se ha puesto enfermo minutos antes, sería razonable considerar que no está preparado.

Puedes haber notado que estas circunstancias se parecen al tipo de aspectos que puedes colocar en un personaje mediante declaraciones o maniobras, excepto por que no proceden de un PNJ proactivo y antagonista. Úsalos como directriz cuando introduzcas algo así y anima a tus jugadores a que hagan declaraciones para crear circunstancias ventajosas para sus personajes.

0 aumentos = éxito mínimo:
El personaje lo consiguió. No lo ha hecho con gracia ni encanto, pero vale.

1 aumento = éxito notable:
Es un éxito claro. El resultado del personaje es sólido y fiable; aunque puede que no haya sido inspirador, sin duda se ha hecho bien.

3 aumentos = gran éxito:
Se ha logrado el éxito de forma notable y el resultado tiene una gran calidad, es claro y fiable. Si usas las reglas opcionales de efecto (página 272), tener este nivel de éxito en una tirada defensiva produce efecto.

5 o más aumentos = éxito crítico:
No solo es notable la calidad del éxito, sino que puede haber algunos beneficios inesperados, como una inspiración repentina ante un problema que tienes entre manos.

Aumentos adicionales

A veces un jugador supera con mucho la dificultad y produce aumentos adicionales en una acción. Durante la partida, muchas acciones dependerán menos de si un personaje tiene éxito o no y más de por cuánto ha tenido éxito y lo que este éxito significa. El número de aumentos que consigue un personaje en una tirada puede servirte de guía para describir cómo ha ido.

Tus jugadores y tú podéis usar estas reglas para dar color a la narración de una acción. Se puede describir una tirada de Artesanía para arreglar el motor de un coche como «El coche todavía petardea y echa humo, pero al menos vuelve a funcionar» si se tiene éxito. Pero si consigues 5 aumentos en la tirada, podrías describirlo con un resultado como «Giras la llave y el motor vuelve a la vida, y ronronea de una forma tan suave como cuando era nuevo».

Además de añadir color narrativo, conseguir aumentos adicionales en una tirada le permite a un jugador añadir efectos especiales al resultado. El más obvio es infligir estrés con un ataque en un conflicto (página 178): cuanto mayor sea el margen de éxito, más estrés inflige el ataque.

La siguiente opción para usar los aumentos adicionales es la de mejorar la calidad de un esfuerzo, hacer algo mejor, con más estilo, con mayor sigilo o de forma más asombrosa a como lo hacen otros. Aunque suele reflejarse en la narración, puede tener un efecto tangible en la partida si otro jugador tiene que plantar cara a dicho esfuerzo en el futuro. Los aumentos adicionales se añaden a la dificultad de cualquier tirada que se oponga a la que ha generado los aumentos a razón de +1 por cada aumento que se use de esta manera.

Piensa, por ejemplo, en un jugador que hace una tirada de Artesanía para estropear una máquina falsificadora de billetes. Si no hay aumentos en la tirada, probablemente será muy sencillo, con una dificultad Buena (+2) o Grande (+3), que llegue alguien y repare la máquina después. Aunque, si la tirada produce 5 aumentos, implica que el jugador ha estropeado tanto la máquina que repararla será tan difícil como fabricarla —dificultad Épica (+7) o Legendaria (+8).

«Vender» el éxito

Una de tus tareas como DJ es hacer que los jugadores sientan que sus éxitos y sus fracasos tienen importancia. Esto no suele ser un problema, pero a veces es fácil dejarse llevar y pasar de la tirada exitosa de un jugador al siguiente conflicto o momento de tensión. Lo ideal sería que el personaje destacara durante un momento en todas las tiradas que tengan éxito.

Nos referimos a esta idea como «vender» porque actúas en cierta manera como un agente comercial, tomándote un momento para resaltar lo brillante que ha sido ese momento antes de seguir adelante. Al exaltar o explicar los efectos positivos de una tirada, estás vendiéndole al grupo ese éxito. Cuando alguien saca un gran éxito en una tirada de Investigar, no digas solo «Esto es lo que averiguas», tómate un momento para explicar cómo el personaje descubre la información. Cuando alguien golpea a un enemigo en un combate, no te limites a apuntar el estrés en la ficha de tu PNJ, habla de cómo se tambalea y parece aturdido durante un momento.

Por supuesto, también puedes ofrecerles este trabajo a tus jugadores si disfrutan con un estilo de juego que implique una mayor colaboración. Nada vende mejor un éxito que escuchar a la persona que lo obtuvo contar cómo lo consiguió. Tal vez no quieras hacerlo siempre, pero intenta en ocasiones usar la frase: «¡Has tenido éxito! Cuéntanos cómo lo has hecho».

A veces, un jugador hará una tirada solo para crear una dificultad a otros que intenten hacer algo. En estos casos, se considera que la dificultad de la tirada es Mediocre (+0) más el número de aumentos que el jugador consiga en su tirada: Mediocre (+0) más 3 aumentos la convierte en Grande (+3).

Por último, un jugador puede utilizar los aumentos adicionales para reducir el tiempo por defecto que le lleva hacer una acción. Si un personaje intenta cumplir un objetivo dentro de un plazo, puede utilizar aumentos adicionales para conseguirlo de una forma más rápida, ya que cada aumento rebaja un tramo de la **tabla de tiempos** (ver «Acerca del tiempo», en la página 273).

En algunas situaciones, puede obligarse a un jugador a elegir entre rapidez y calidad, designando para cada opción cierta cantidad de aumentos adicionales.

Declaraciones

En algunas situaciones, las habilidades (la típica es Conocimiento, pero puede usarse cualquiera) le permiten a un jugador hacer una declaración. Normalmente, una declaración es una afirmación que hace un jugador acerca de la existencia de un determinado aspecto en un objetivo concreto (un personaje individual o una escena). De forma más amplia, las declaraciones le permiten a un jugador introducir hechos en la ambientación y en la historia si tiene éxito en su tirada. Si falla, el hecho no es cierto, aunque el personaje pueda creer que sí y actuar en consecuencia.

Las dificultades para las declaraciones deberían estar basadas en lo interesante que es el aspecto propuesto. Deberían vetarse las ideas que interrumpirían la partida o que fueran poco razonables. Aquí tienes algunas preguntas que puedes hacerte a la hora de determinar la dificultad:

- ¿La declaración es interesante (o divertida)?
- ¿La declaración tendrá consecuencias interesantes si se actúa en consecuencia, ya sea correcta o incorrecta?
- ¿Propone un curso de acción específico e interesante?

Suma 2 a la dificultad básica de Mediocre (+0) por cada «no» a estas preguntas. Si el hecho propuesto es muy divertido, propone un curso de acción interesante y tiene consecuencias interesantes (tres «síes»), la dificultad Mediocre (+0) bastará (querrás que haya muchas probabilidades de que el detalle sea cierto). Por el contrario, un hecho aburrido con un curso de acción incierto y que no tenga consecuencias tendrá una dificultad Fantástica (+6). Si tus jugadores no han comprendido lo mucho que pueden hacer gracias a las declaraciones, necesitarás bajar las dificultades para adaptarlas, pero deberías hacerles saber qué tipo de declaraciones es más propenso a tener éxito.

Evaluaciones

La dificultad de las evaluaciones sigue unas reglas ligeramente distintas a las declaraciones porque un jugador suele usar una acción de evaluación para descubrir un aspecto oculto en otro personaje. Esto sugiere la necesidad de una tirada opuesta, usando cualquier habilidad que sea apropiada para la situación. Si el objetivo de la evaluación no es un personaje, considera que la dificultad por defecto es Mediocre (+0), a menos que haya circunstancias que modifiquen dicha dificultad (ver «Modificar la dificultad», en la página 270).

La declaración como recompensa

A veces un jugador sugiere un detalle que es tan razonable desde el punto de vista del sentido común, divertido, guay o lo que sea, que hacerle tirar para crearlo puede parecer ridículo. Cuando esto ocurra, sigue tu instinto y no le hagas tirar, simplemente da por sentado que la declaración es verdadera y apunta el aspecto; está convirtiendo tu mundo de juego en algo más dinámico. A cambio, déjale etiquetar el aspecto que acaba de introducir.

Por ejemplo, si hay un conducto de ventilación bien escondido que proporcionaría acceso a un edificio a alguien que usara la habilidad de Allanamiento y el gerente de seguridad del edificio es un PNJ, podrías tirar la habilidad de Sigilo del gerente de seguridad (modificada tal vez por Artesanía) para ver lo bien que ha ocultado el conducto. Esto serviría como dificultad a la tirada de Allanamiento del personaje para entrar en el edificio.

Queda a tu discreción decidir si los aumentos adicionales de una tirada de evaluación revelan más de un aspecto: el personaje lo ha hecho tan bien que percibe más detalles de los que estaba buscando. Una buena regla es darle un aspecto o un hecho extra a los 3 aumentos, a los 5 y cada 2 aumentos a partir de ahí.

Manejar el tiempo

Hay dos categorías de tiempo en este juego: el **tiempo de la historia** y el **tiempo de juego.**

El tiempo de la historia mide cuánto tarda algo desde la perspectiva de dentro de la historia. En otras palabras, es el tiempo que se refiere a los personajes. Segundos, minutos, horas, días, semanas…, todo lo que hacen los personajes les lleva un tiempo. Cada vez que hablas sobre el tiempo que tardan los personajes en hacer algo, ya sea acelerar una investigación o alargar una preparación deliberadamente, estás hablando del tiempo de la historia.

El tiempo de juego (o el tiempo real) es completamente distinto: es el tiempo que se refiere a los jugadores, que están sentados ahí jugando la partida. El tiempo de juego se mide en grupos de pequeñas unidades:

Asalto (solo en el conflicto): Es la cantidad de tiempo que le lleva a alguien realizar una acción en un conflicto y defenderse contra cualquier otra que se dirija contra él. Normalmente no dura más de unos minutos.

Escena: Es el tiempo que lleva resolver un conflicto o conseguir

cualquier otro propósito (ver «Empezar y terminar escenas», en la página 266) mediante las acciones y las relaciones entre PJ y PNJ. Las escenas pueden ocupar una cantidad de tiempo enormemente variable, desde un par de minutos hasta media hora o más, dependiendo de su contenido.

Sesión: El conjunto de escenas que componen una «tarde» de juego; cuando tus amigos y tú recogéis y os vais a casa habéis terminado esa sesión. Una típica sesión de juego dura unas cuantas horas, normalmente entre dos y cuatro.

Aventura (o arco): El conjunto de varias sesiones de juego, normalmente centradas en varias tramas largas. A veces, las divisiones entre aventuras son claras, otras veces no; depende en gran medida de cómo estructura el juego el DJ (ver «Creando aventuras», página 293). Las aventuras se componen normalmente de al menos dos o tres sesiones, pero podrían necesitar alguna más.

Campaña: Todo el conjunto de aventuras relacionadas que juega un grupo. En teoría una campaña puede durar de forma indefinida, pero en la práctica suele durar entre cuatro y diez aventuras. Al igual que estas, puede establecerse una campaña en torno a una trama general que limite su duración, o puede estar formada por historias más pequeñas que se resuelvan dentro de las aventuras.

La relación entre el tiempo de la historia y el tiempo de juego no es consistente ni clara. Pueden pasar grandes lapsos de tiempo de la historia narrando simplemente que pasan: «De acuerdo, os reunís tres semanas después y…». De la misma forma, un simple asalto dentro de un conflicto con varias facciones puede resolverse en diez minutos de tiempo de juego, pero describir lo que pasa en solo treinta segundos de tiempo de la historia. En general, no tienes que preocuparte de esta relación. El tiempo de la historia suele ser una conveniencia narrativa, así que tu principal preocupación será manejar el flujo del tiempo del juego.

Sin embargo, hay algunos ejemplos en los que es importante controlar el tiempo de la historia. Si has decidido que algunos hechos van a tener lugar después de que haya pasado algo del tiempo de la historia («La reunión es en dos días, chicos»), los jugadores pueden estar muy interesados en conseguir ciertos objetivos antes de que ese suceso tenga lugar. Un plazo de tiempo o una restricción es una gran forma de introducir tensión en una sesión o en una escena, el ejemplo más obvio es el tictac del reloj de una bomba.

La tabla de tiempo

Puedes utilizar la siguiente tabla como una forma de controlar los tramos de tiempo en tu partida. Puedes redondear cualquier rango intermedio; si tienes dudas, elige el grado más alto.

Siempre que un PJ intente realizar una acción en la que el tiempo sea importante, elige como punto de partida un tramo razonable de la escala e informa al jugador del tiempo que le llevará. Cualquier aumento adicional que el jugador saque en la tirada puede utilizarse para rebajar esta duración, bajando un tramo por aumento. Ten en cuenta que los aumentos gastados para reducir tiempo no pueden usarse para mejorar la calidad del éxito del personaje, así que asegúrate de narrar los resultados como corresponda.

Tramos de tiempo

Instantáneo
Un momento
Medio minuto
Un minuto
Unos cuantos minutos
Quince minutos
Media hora
Una hora
Unas cuantas horas
Una tarde
Un día
Unos cuantos días
Una semana
Unas cuantas semanas
Un mes
Unos cuantos meses
Una estación
Medio año
Un año
Unos cuantos años
Una década
Una generación
Una vida mortal
Varias vidas mortales
Etcétera

Tómate tu tiempo

Un jugador podría mitigar los resultados de una tirada fallida eligiendo tomarse su tiempo. Cada tramo de la tabla de tiempo que supere el que viene por defecto le da un +1 al resultado. De esta forma, si es muy importante que el jugador encuentre una pista concreta o consiga cierto objetivo, puede hacerlo, solo que le lleva mucho más tiempo del que había planeado.

Aunque aquí viene lo importante: si le ofreces esta opción, tiene que ser a costa de algún inconveniente. No es una tarjeta de «te libras gratis del fallo» para cada acción. El jugador falló la tirada, y eso quiere decir que debe haber una complicación. (Para tener más ideas acerca de cómo manejar esto, mira «El fallo como "éxito, pero…"», en la página 269).

Usando el ejemplo de Investigar de la página siguiente, si el jugador falla la tirada por 2, podría elegir subir dos tramos en la tabla de tiempo y tener éxito en la tirada. Esto le da un tiempo total de «unos cuantos días» e introduce una complicación. El DJ decide que el personaje averigua dónde está el escondite; sin embargo, el objetivo de sus pesquisas se entera de la investigación. Cuando aparezca por el escondite de su objetivo favorito, ¡lo encontrará rodeado de matones a sueldo que no están muy entusiasmados con la vigilancia del PJ!

Al revés, también puedes usar esto para saltarte la tirada cuando no exista la presión del tiempo. Si un personaje intenta abrir una cerradura con una dificultad Buena, lo cual podría hacer en unos cuantos minutos, un jugador que no se encuentra bajo la presión del tiempo podría hacerlo en media hora y lograr un éxito automático.

Por ejemplo, supón que un personaje intenta usar Investigar para encontrar el garito que frecuenta alguien. Le dices al jugador que esta investigación le llevará el resto de día, lo que comenzará en «una tarde». El personaje tiene una cita con un cliente esa noche, por lo que el jugador decide intentar hacerlo más rápido. Hace la tirada y consigue 1 aumento, el cual gasta para completar su investigación en «unas cuantas horas».

Esto quiere decir que apenas ha tenido éxito en su tirada de Investigar: averiguará dónde está el garito, pero no obtendrá ninguna información adicional que deberías haberle dado si hubiera destinado ese aumento a la calidad, como el hecho de que casi todos los clientes habituales tienen el extraño hábito de llevar armas escondidas.

Esta tabla puede funcionar también como modificador a la dificultad antes de realizar la tirada. Continuando con el ejemplo anterior, podrías decir también: «Bueno, es una figura pública, por lo que no debería ser muy difícil averiguar por dónde sale, así que digamos que la dificultad es Buena. Sin embargo, has quedado en unas cuantas horas y esto te llevaría toda la tarde, por lo que vamos a decir que es Grande».

El tiempo y la recuperación de las consecuencias

En «Las reglas del juego» (página 171), la duración para la recuperación de las consecuencias aparece en términos de juego. Esto tendrá validez la mayor parte del tiempo, pero a veces el tiempo de la historia que pase permitirá razonablemente que un personaje se recupere de una consecuencia. Si tienes un parón de tres meses en el tiempo de la historia desde el final de una sesión al comienzo de la siguiente, no tendría sentido que alguien con la consecuencia moderada «Costillas magulladas» continúe con ella durante la siguiente sesión.

En términos del tiempo de la historia, recuperarse de una consecuencia leve lleva una hora. Recuperarse de una consecuencia moderada lleva un tiempo estimado que oscila entre un día y una semana. Recuperarse de una consecuencia grave va desde varias semanas a un par de meses. Recuperarse de una consecuencia extrema no es posible, aunque después de un hito trascendente (ver «Avances», en la página 89) se podría renombrar el nuevo aspecto de una forma menos atroz.

Si no estás lo bastante seguro de si deberías usar o no el tiempo de la historia para la recuperación de una consecuencia concreta, piensa que el principal propósito de una consecuencia es que la sientas. Si no has tenido la oportunidad de hacer notar la consecuencia en la partida, utiliza cualquier método que te dé las mayores probabilidades de hacerlo antes de que el personaje se cure. No obstante, si ya ha comenzado el proceso de recuperación, no cambies de idea si el PJ se cura antes de que puedas empezar a usar la consecuencia. Probablemente volverás a tener tu oportunidad muy pronto.

Manejar los aspectos

El capítulo de «Aspectos» (página 95) contiene la mayor parte de las pautas que vas a necesitar en cuanto al uso de aspectos, ya sea para invocarlos o para forzarlos. Consúltalo para lo más relevante.

Desde el punto de vista del DJ, la principal función de los aspectos es ayudar a que los jugadores recuperen puntos de destino para que puedan manejar conflictos mayores o más importantes. Si un jugador está ahí con casi la mitad de la recuperación base de su personaje en puntos de destino (por ejemplo, 5 o más en una partida de 8 puntos de recuperación), probablemente deberías forzar los aspectos de otros jugadores antes que los suyos. De igual modo, si un jugador está casi sin puntos de destino, deberías crear situaciones en las que puedan forzarse sus aspectos para ayudarle a rellenar su reserva.

Hacerte una chuleta con los aspectos de los PJ es realmente útil. Los jugadores más astutos buscarán situaciones en las que se les pueda forzar los aspectos para sacar beneficios de algunos conflictos (página 133), así que no tienes que acarrear con toda la responsabilidad, pero piensa que algunas de esas situaciones son tarea tuya exclusivamente (página 171). Deberías fomentar todo lo posible estas situaciones para que se fuercen los aspectos para ayudar a crear escenas y hacer avanzar la historia hacia direcciones inesperadas.

A través del tira y afloja de los jugadores gastando puntos de destino, forzando aspectos para «recargar» su suministro y gastándolos de nuevo podrás crear un ciclo que establezca el ritmo de tu partida. Los grandes conflictos tienen lugar cuando hay muchos puntos de destino sobre la mesa y los grandes giros de la historia, cuando no hay ninguno, lo que crea circunstancias que conducen a los PJ hacia más grandes conflictos. Encontrarás más consejos para trabajar con este ciclo en «Creando aventuras» (página 293).

La recuperación parcial (regla opcional)

Puede que quieras un método más fiable y consistente para gestionar los puntos de destino, dependiendo de cómo se tome tu grupo esto de forzar aspectos. Pensar sobre la marcha una manera de forzar aspectos que valga la pena puede ser difícil y, aunque este libro intenta proporcionarte todas las opciones posibles, puede que prefieras tener una base estable en la que puedas apoyarte.

Si este es tu caso, tienes la opción de incluir una recuperación **parcial** en tu partida: básicamente, permitir que los personajes recuperen una parte de sus puntos totales de recuperación durante la sesión de juego. Esto también te permite ajustar el flujo de puntos de destino entre sesiones dependiendo de su duración. Si has tenido una sesión corta, puede que no sea apropiado permitir una recuperación completa antes de continuar.

Si quieres usar este método, entonces cada personaje tendrá un cuarto y media recuperación aparte de su recuperación total, lo que debería anotarse en la hoja de personaje. Redondea hacia arriba los decimales iguales o superiores a 5. Por ejemplo, un personaje cuya recuperación total sea de 5 tendría una media recuperación de 3 (2,5 redondeado hacia arriba) y un cuarto de recuperación de 1 (1,25 redondeado hacia abajo). Puedes decidir el intervalo de tiempo a partir del cual los jugadores reciben una de sus recuperaciones parciales, sumando ese número de puntos de destino a su total actual.

Por ejemplo, considerando que una sesión normal dura aproximadamente cuatro horas, podrías dar un cuarto de recuperación cada hora o media recuperación cada dos horas. De igual manera, si sabes que tu sesión de juego va a durar solo un par de horas, podrías sugerir que los jugadores solo reciban media recuperación al empezar la siguiente sesión. Esto te permite reducir tu dependencia de forzar aspectos para que los puntos de destino entren en movimiento, y dota a la sesión de un sentido de estructura más rígida. Ten cuidado, porque puede hacer que tus sesiones parezcan algo predecibles, lo que podría resultar negativo para algunos grupos.

Informa a tus jugadores durante la creación del personaje que vas a utilizar esta regla opcional para que sepan el impacto que tendrá esa última proeza o poder en sus recuperaciones parciales.

Aspectos y narración

Parafraseando el capítulo de «Aspectos», «el proceso para utilizar un aspecto empieza al proponer uno que sea relevante». Es fácil caer en el hábito de saltarse cosas o quitar importancia a la narración de los aspectos del juego, especialmente en una partida que tenga ya un tiempo. No dejes que eso ocurra bajo ninguna circunstancia. Los aspectos son la principal fuente de interés narrativo, y acortar esa parte hará que muchas de tus escenas sean aburridas y sosas. Los aspectos no deberían percibirse como un método general para gastar puntos; el objeto es integrarlos en la escena.

Dicho esto, deberías dar a tus jugadores bastante libertad a la hora de introducir un aspecto en la escena. Lo único que importa es que el grupo tenga una idea clara de por qué ese aspecto es relevante e importante al mismo tiempo. A veces es tan sencillo como decir una frase que incluya el aspecto («Lo hago rodar ¡y le meto la cara en la "Freidora" que hay al lado!») y otras veces es un poco más abstracto y el jugador narra los pensamientos o convicciones de su personaje («Ni de coña voy a permitir que ese pringado le haga eso a la "Novia formal de Biff"»).

Ambas aproximaciones son correctas siempre que añadan algo a la escena cuando estás jugando.

Manejar las habilidades

La mayoría de los casos relacionados con las habilidades con los que vas a encontrarte ya se han explicado con anterioridad en el propio capítulo de «Habilidades» (página 112), en «Las reglas del juego» (página 171) o en las pautas que hemos dado antes.

Puede que algunos jugadores quieran usar sus habilidades de una manera que te parezca lógica. Un jugador podría preguntarte si puede usar Puños para realizar una acción de evaluación y aprender algo del estilo de lucha de su oponente, o si puede usar Intimidar para defenderse contra un ataque físico asustando a su oponente para hacer que falle. No rechaces inmediatamente ese tipo de peticiones sin tenerlas en consideración.

En primer lugar, deberías pedirle al jugador que justifique su petición con más detalle. A veces, un jugador no está intentando hacer trampas cuando sugiere un uso poco ortodoxo de una habilidad, solo es algo guay que se le ha ocurrido de repente. Si el uso de la habilidad creará un momento divertido o entretenido en la partida, deja que ocurra. Si el uso de esa habilidad deja de ser divertido y se convierte en algo aburrido y rutinario, tienes la libertad de hacerlo más difícil o vetarlo por completo.

Si sientes la necesidad de restringir el uso concreto de una habilidad, ten en cuenta que las proezas (página 133) son el principal medio que se usa en el juego para añadir más ramificaciones a las habilidades. Puedes decidir que, aunque permitas una acción concreta una vez, sacar ventaja de la misma acción en el futuro requiere que el personaje coja una proeza para ello. Para puntualizar este requisito, podrías incluso hacer que el jugador realice su intento inicial con un +2 a la dificultad, lo que refleja el hecho de que el personaje no está acostumbrado a usar esa habilidad de un modo inusual.

Algunas habilidades pueden presentar un desafío concreto a la hora de tratarlas en la partida. Estos casos concretos se explican a continuación.

Artesanía

Construir

La mayor parte del tiempo no vas a querer hacer una tirada para construir algo: es una pérdida de tiempo y es aburrido, y no hay muchas consecuencias que valgan la pena en caso de fallo. La mayoría de usos de Construir se apoya en las declaraciones. El jugador establece las circunstancias apropiadas, declara que va a construir algo y *voilá*, lo hace. Estas circunstancias principalmente giran en torno a tres factores auxiliares: las herramientas, los materiales y el tiempo.

Tener las herramientas y los materiales indicados implica tener un taller con rango suficiente para trabajar en el objeto en cuestión. El taller de un personaje depende de su habilidad de Recursos. Mira la descripción de la habilidad en la página 128 si quieres más información. El rango que el taller necesita se basa en el **rango de calidad** del objeto, el cual equivale a un nivel de

la escala de Recursos (ve a «Comprar objetos» en la página 279). Si el personaje no tiene un taller apropiado, deber hacer una tirada de Recursos para conseguir uno según se describe en la página 128, o debe confiar en los Recursos o en el taller de otro.

Tener el tiempo necesario es otro tema. Se tarda un tiempo razonable en construir algo desde cero. Bajo circunstancias ideales, se tarda un día en crear un objeto, y se aumenta un nivel en la tabla de tiempo por cada rango de calidad por encima de Mediocre (así que se tardaría varias semanas en crear un objeto de calidad Grande). Si la habilidad de Artesanía del personaje es inferior a la calidad del objeto que está intentando construir, se necesita también una compensación en tiempo (siempre que no quiera hacer una tirada): suma otro nivel por cada punto en la diferencia de rango (así que un artesano Bueno que trabaje en un objeto de calidad Grande necesita dedicarle unos cuantos meses).

El jugador debería elegir si quiere tirar contra una dificultad equivalente al rango de calidad para acelerar el proceso o si prefiere tomarse su tiempo.

Reparar

Al igual que construir, reparar un objeto suele ser una cuestión de tiempo y esfuerzo que no está sujeta a una tirada a menos que haya una fecha límite o que el personaje esté trabajando en malas condiciones.

Si este es el caso, la dificultad básica para reparar un objeto equivale también a su rango básico de calidad. El tiempo por defecto es de media hora, y sube un tramo en la tabla de tiempo por cada nivel de calidad por encima de Mediocre. Intentar hacer reparaciones en un taller poco apropiado (ver más atrás) aumenta en 2 la dificultad de la reparación.

Romper

Los objetos pueden sufrir estrés de la misma forma que los personajes. Considera que un objeto tiene dos casillas de estrés, modificadas por su calidad de la misma manera en que lo hace la habilidad de Vigor (página 131). Un objeto «se defiende» contra cualquier intento de romperlo usando su rango de calidad o con la habilidad indicada de la persona que lo lleva. La mayor parte de objetos no sufren consecuencias; una vez se llena su medidor de estrés, se consideran inutilizables.

Hacer una chapuza

Si el personaje no está en un taller y el jugador no quiere enfrentarse a una dificultad alta, puede hacer una chapuza. Tira contra la calidad del objeto como siempre, pero el efecto de la reparación dura solo una escena. Si el jugador consigue aumentos en la tirada, puede ampliar la duración una escena por cada aumento. Si el jugador quiere hacerlo muchas veces, debería pensar en coger la proeza Chapuzas de la página 137.

Los objetos grandes o complejos, los mecanismos o las estructuras, como los edificios o las cajas fuertes, suelen considerarse **desafíos,** y podrían sufrir consecuencias dependiendo de la situación. Encontrarás más información en la página 281.

Atletismo

Trepar

El principal problema con trepar, y con la mayoría de usos de Atletismo, en definitiva, es la tentación de abusar de ello incluso cuando hacerlo sería aburrido o una pérdida de tiempo. Recuerda que si no puedes pensar en una forma de hacer que un fallo sea interesante, no deberías pedir una tirada. Si no es importante presionar al personaje y no hay límite de tiempo, considera que cualquier intento de trepar tiene éxito.

Si hay algún límite de tiempo, usa las pautas que aparecen en la tabla de tiempo de antes: coge la cantidad básica de tiempo que normalmente llevaría completar la acción de trepar y deja que el jugador tire para intentar conseguir aumentos y hacerlo más rápidamente. Si quieres que esta tirada tenga una dificultad superior a Mediocre, utiliza unos cuantos aspectos de escena que afecten a la superficie por la que se trepa, como «Pocos asideros», «Superficie resbaladiza» o «Un largo camino hacia la cima» (ver las pautas para modificar la dificultad en la página 270).

Si existe cualquier otra circunstancia que haga que merezca la pena representar la escalada, puedes considerarla como un **desafío** (página 281) y dejar que el jugador vaya acumulando aumentos hacia el éxito mientras aquello que crea la presión tiene la oportunidad de entrar en escena. Las directrices para modificar la dificultad son las mismas.

En cualquier caso, trepar debería ser algo binario: si el personaje no puede hacerlo, normalmente se dará cuenta al principio, por lo que podrá trepar o no, pero raramente escalará un trecho, se resbalará y caerá de repente. Sin embargo, si quieres introducir un momento de tensión, a mitad de camino es un momento excelente para forzar un aspecto (los del entorno son ideales para esto) y, si el jugador lo acepta, pedir una nueva tirada en cuanto tenga lugar la consecuencia de haber forzado el aspecto.

Por último, puede que, en el caso de una escalada realmente larga, la habilidad de Atletismo del personaje se vea restringida (página 188) por su Vigor. Guíate por tu intuición en estos casos.

Caer

La gravedad es un enemigo implacable y las caídas son sus métodos de ataque. El suelo «ataca» a la víctima y nunca falla. Es un arma especialmente desagradable y sus golpes impactan muy fuerte.

El golpe equivale a 5 puntos de estrés por cada tres metros de caída, por lo que un personaje que caiga desde la altura de un tercer piso (o alrededor de nueve metros) se enfrenta a un golpe de 15 puntos de estrés.

Ah, hechizos de escudo. Puede que sepa un par de cosas acerca de ellos.

La mayoría de protecciones mundanas no funcionan contra el estrés provocado por una caída. Este provoca que las casillas, las consecuencias y los poderes sobrenaturales tengan que absorber los efectos. Se pueden usar los poderes sobrenaturales de Dureza (página 150), a menos que la Debilidad diga otra cosa, así como los hechizos de escudo (página 220) creados para absorber el impacto provocado al caer.

El jugador debe tirar Atletismo para intentar reducirlo de algún modo, pero normalmente solo en caídas cortas. El objetivo a superar es Mediocre. Por cada 2 aumentos que obtenga en la tirada consigue un punto de armadura contra el daño por caída. Por lo que una tirada Enorme (+4) restaría 2 puntos de estrés del total de la caída.

Las reglas de las caídas no son una invitación para que los personajes superfuertes y los lanzadores de hechizos comiencen a coger a la gente y a lanzarla al aire para que al caer sufra grandes daños. Eso es un ataque, y el estrés provocado por cualquier caída ya está incluido. Si tu rayo de fuerza «lanza un gancho» al mentón de un tipo, lo manda por los aires y este se rompe un hueso al caer, el daño provocado por el propio ataque cuenta como el daño de la caída. En este caso, caer es un efecto especial, un detalle narrativo.

Además, lanzar personajes desde las alturas debería tener bastantes cláusulas de rescisión. La víctima debería tener siempre la oportunidad de rendirse para no tener que sufrir la despiadada aplicación de las reglas para las caídas. A falta de eso, puede tener formas de evitar la caída, como una tirada de Atletismo para agarrarse a un saliente del bordillo, una evocación rápida para crear un amortiguador de aire que ralentice la caída hasta convertirla en un suave planeo y otras cosas por el estilo.

En definitiva, las reglas para las caídas apenas se aplican. Aparecen aquí para la gente a la que le gustan este tipo de cosas, pero solo deberían usarse después de haber agotado otras vías.

Saltar

Saltar, en términos de juego, es como el bicho raro de los juegos. Piensa en la típica situación en la que los personajes quieren saltar por encima de un pozo sin fondo. Como DJ, quieres que la escena tenga tensión, pero no quieres que nadie se caiga por culpa de una mala tirada. Los aspectos y los puntos de destino pueden evitarlo hasta cierto punto, pero esto quiere decir que no deberías poner una dificultad muy alta.

Si quieres introducir la posibilidad de fallo, considera que la dificultad que establezcas es la justa para conseguir saltar. Así que cruzar un pozo debería tener solo una dificultad Buena, incluso aunque imagines que la distancia sea muy grande. Conseguir ese Bueno puede implicar que el personaje esté colgando del borde en el otro extremo del pozo. Incluso esa pequeña amenaza de fallo hará que los jugadores respondan y se vean incentivados para usar aspectos y puntos de destino.

Cuando no quieras introducir la posibilidad de fallo, simplemente no pidas una tirada para saltar el pozo y, en su lugar, dale un valor alto al límite (página 187) para aumentar el coste de cruzar de una zona (el lado más cercano del pozo) a otra (el lado más alejado). Otra aproximación es dejar que el fallo sea la forma en la que el personaje se da cuenta de que no está a la altura: «¿No has sacado la tirada por dos? Bueno, está claro que no llegas. Tendrás que encontrar otro camino o conseguir que alguien te tire una cuerda».

Esto es tan Indiana Jones.

Dicho esto, si se trata de un pozo sin fondo solo en apariencia y le ocurre algo interesante (en lugar de algo letal) a aquellos que fallan la tirada, ¡deja que rueden los dados!

Contactos

Establecer la dificultad de Contactos

Hay dos factores a tener en cuenta al establecer la dificultad de una tirada de Contactos: lo familiar que le resulta la zona a un personaje y cuánto conoce a la gente con la que quiere contactar. A menudo resultará evidente desde el sentido común y/o por la presencia de algún aspecto importante. Por ejemplo, un personaje en su ciudad natal con un aspecto que haga mención a un cierto grupo no tendrá que enfrentarse a ninguna dificultad extraordinaria en las tiradas de Contactos. Si falta cualquiera de estas dos cosas, deberías considerarlo un factor para aumentar la dificultad (+2 por no resultar familiar, +2 por no tener una conexión obvia).

Un jugador puede reducir estas penalizaciones si invierte el tiempo suficiente según la tabla de tiempo. En este caso, estas penalizaciones no deberían molestarle más: supón que ha utilizado ese tiempo para crear futuros Contactos. Sin embargo, si ha cogido la vía rápida y ha invocado algunos aspectos que lo ayuden a tener éxito, deberías seguir aplicándole esas penalizaciones en intentos futuros hasta que se tome el tiempo de ocuparse de ellas.

Las tiradas de Contactos son también una excelente oportunidad para usar la opción de «Tómate tu tiempo», en la página 273.

Fuerza

Levantar

Usa la siguiente tabla como pauta cuando alguien quiera usar Fuerza para levantar algo.

No suele ser necesario hacer una tirada a menos que el personaje intente superar su límite. Ten en cuenta que cada nivel representa lo que un personaje puede levantar si invierte todo su esfuerzo; no va a poder moverse mucho más de una zona si carga con algo que equivale a su Fuerza básica. Un personaje puede transportar algo dos niveles por debajo de su Fuerza a lo largo de una distancia corta, lo que le permite hacer una tirada de correr restringida por Fuerza, con la dificultad del objeto como valor de límite. Puede cargar con algo que esté cuatro niveles por debajo de su Fuerza sin penalización o puede lanzarlo a una zona de distancia. Podría usar algo que esté seis niveles por debajo de su Fuerza como arma arrojadiza.

PUEDE LEVANTAR HASTA…	
Terrible (–2)	Una mochila o petate completamente llenos.
Malo (–1)	Un niño.
Mediocre (0)	Una silla pesada.
Normal (+1)	La mayoría de los adultos.
Bueno (+2)	La mayoría de muebles o adultos corpulentos.
Grande (+3)	Grandes muebles, como armarios o sofás.
Épico (+7)	Una moto.
Legendario (+8)	Un coche pequeño.
Legendario +1 (+9)	Un coche de tamaño medio.

La Potencia Inhumana, Sobrenatural y Mítica aumenta el rango de Fuerza efectiva en lo que se refiere a Levantar. Mira las descripciones de esta habilidad para conocer los detalles.

Atravesar

Usa la tabla de la página siguiente para establecer la dificultad cuando alguien quiera usar Fuerza para atravesar algo.

Recuerda que los objetos pueden tener medidores de estrés. En este caso, usa la dificultad como «defensa» y como «calidad» para modificar el medidor de estrés, al igual que ocurre con Romper (página 275). La Potencia Inhumana, Sobrenatural y Mítica aumentan el rango de Fuerza efectiva en lo que se refiere a Atravesar.

Recursos

Comprar objetos

A veces, durante una sesión, un PJ querrá comprar o adquirir algo que no tiene. En general, no se recomienda que inviertas mucho tiempo en una escena para comprar algo, pero si por alguna razón se convierte en algo importante, tienes unas cuantas opciones a tu disposición para manejarlo.

Los objetos y los servicios tienen un rango de coste que, al igual que todo lo demás, usa los adjetivos de la escala.

¿Por qué faltan niveles después de Grande en ambas escalas?

Algunas aptitudes para levantar objetos o para atravesarlos simplemente no están al alcance de la capacidad humana. Necesitas un poder de potencia para ello.

PUEDE ATRAVESAR…

Terrible (–2)	Ventana de cristal.
Malo (–1)	Madera fina.
Bueno (+2)	Madera gruesa, como una puerta de interior.
Grande (+3)	Una puerta realmente pesada o gruesa, como una puerta de exterior.
Fantástico (+6)	Puerta de metal (puerta de coche, puerta cortafuegos), pared interior delgada).
Épico (+7)	Pared interior.
Legendario (+8)	Pared exterior delgada.
Legendario +2 (+10)	Ladrillo o muro de piedra delgado.
Legendario +4 (+12)	Metal reforzado, como el de la puerta de una cámara acorazada.

Puedes usar esta tabla como guía para determinar cuándo un jugador necesita hacer una tirada para adquirir un objeto concreto. Esta no es una lista exhaustiva y los precios cambian constantemente; siéntete libre de buscar por Internet o en catálogos actualizados que te ayuden a determinar el precio de los objetos que no aparecen o que parecen tener un precio más alto o más bajo.

Tu primera opción para comprar un objeto es hacerlo mediante una declaración, ya que un jugador siempre puede declarar que su personaje tiene algo o que puede permitirse cualquier cosa que esté a dos niveles o más por debajo de los Recursos de su personaje. Puede que quieras ampliar esto a un nivel por debajo de sus Recursos si el personaje tiene otra habilidad que le permita justificar que posee un determinado objeto. Por ejemplo, si el personaje tiene Artesanía alta y Recursos Buenos, podrías considerar que tiene algún tipo de kit de herramientas profesional.

Para cualquier objeto que esté por encima de Recursos –2 o en cualquier caso en que el objeto en cuestión sea raro, de legalidad

COMPRAR OBJETOS

Precio	Cantidad	Puede comprar
Terrible	Menos de 10 $	Una chocolatina, cigarrillos, una entrada para el cine, un libro de bolsillo, una comida barata, un viaje corto en taxi, medicinas sin receta médica.
Malo	Menos de 50 $	Una noche en un hotel barato, un móvil básico, las herramientas de mano más comunes, equipo básico de primeros auxilios, medicamentos comunes con receta, ropa decente, una mochila, armas de mano comunes (cuchillos, porras, bates de béisbol), un reloj despertador, una linterna buena, atravesar la ciudad en taxi.
Mediocre	Menos de 250 $	Ropa buena, un móvil de calidad, una noche en un buen hotel, un botiquín de primeros auxilios completo, una tienda de campaña para cuatro personas, una cámara digital, la mayoría de medicamentos con receta, la mayoría de herramientas, armas de mano (espadas, hachas, mazas), billetes de avión con descuento.
Normal	Menos de 500 $	Ropa de gala, alquilar un despacho o un apartamento pequeño durante un mes, una bicicleta, un kit de herramientas profesional (para un fontanero o un electricista), la mayoría de armas de mano y armas de fuego, un ordenador de sobremesa muy básico, una consola de videojuegos, un buen par de prismáticos, la mayoría de billetes de avión.
Bueno	Menos de 1000 $	La mayoría de rifles de caza y carabinas, un buen apartamento durante un mes, un ordenador portátil básico, un ordenador de sobremesa decente, una televisión LCD decente, un *quad* o una bicicleta de montaña.
Grande	Menos de 5000 $	Equipo militar (chalecos antibalas, rifles de asalto, ametralladoras automáticas), una *scooter* barata, un ordenador de sobremesa o portátil con accesorios, una televisión de plasma grande, un semestre en una universidad estatal (si eres de ese estado).
Enorme	Menos de 10 000 $	Un coche compacto, una moto, operaciones quirúrgicas básicas, una pequeña lancha motora, un semestre en una universidad estatal (si eres de otro estado).
Excelente	Menos de 100 000 $	Una casa pequeña o una casa en el campo, un coche de lujo o deportivo, un yate, una autocaravana equipada.
Fantástico	Menos de 1 000 000 $	Un avión privado, una mansión pequeña o una casa buena en la ciudad, un negocio local.
Épico	Menos de 10 000 000 $	Una empresa pequeña, un edificio de oficinas.
Legendario	El dinero no es problema	Un isla privada, una empresa grande.

Ingresos inestables y clase social

La habilidad de Recursos mide los ingresos disponibles, lo que quiere decir que no siempre tiene que coincidir con la riqueza general del personaje o con su clase social. En general, los Recursos Buenos y Grandes representan la clase media, pero también pueden representar a alguien que tiene una gran perspicacia financiera o vive muy por debajo de sus posibilidades.

Además de la puntuación en Recursos, un jugador puede representar facetas poco usuales de la riqueza de su personaje mediante los aspectos. Un personaje con el aspecto «Con deudas constantes» podría verse obligado a aceptar que lo fuercen si entra en números rojos de repente, incluso aunque tenga una puntuación relativamente alta en Recursos. Del mismo modo, un personaje «De la *jet set*» podría tener solo Recursos Buenos o Grandes, pero hay otros factores que le permiten tener un estatus social alto.

Esto también significa que, cuando un personaje tira su habilidad de Recursos a su nivel o por encima de este, está intentando realizar una compra significativa. En otras palabras, una compra que no podría estar haciendo continuamente. Un personaje con Recursos Grandes no se puede permitir comprar seis *scooters* en seis escenas consecutivas, pero puede permitirse una o dos si le financian. Obviamente, no hace falta entrar en detalle sobre este tipo de cosas, basta con decir que deberías limitar las tiradas para comprar cosas a una o dos por sesión como mucho.

restringida (como solo para uso militar o policial) o que tenga que adquirirse en una franja de tiempo concreta, pide una tirada de habilidad. La rareza de un objeto y sus restricciones legales son factores que aumentarán la dificultad según las pautas habituales, esta tabla solo se ocupa del valor básico del objeto.

En otras palabras, aunque un rifle de asalto puede ser solo Grande en la tabla, conseguir uno si el personaje no está en el ejército requerirá una tirada Excelente (el dinero adicional representa las manos que deberá untar para conseguir los permisos necesarios para tener uno o para encontrar uno en el mercado negro). Un jugador podría intentar utilizar una habilidad adicional, como Contactos, para eliminar estas dificultades.

Ten en cuenta también que los objetos de la tabla son de la calidad más básica. Un jugador puede elegir gastar más dinero en un objeto si quiere, lo que le daría el consiguiente aumento de rango. Así que si uno de tus PJ está deseando tener una *katana*, puede comprarla a un coste Mediocre, pero no será nada especial. Si quiere ser guay, intentará conseguir una con un valor Bueno o Grande, lo que puede convertirla en una espada de importación excepcionalmente bien hecha, con acero templado genuino, auténtica empuñadura de piel y un diseño según el estilo histórico.

Intuyo un deseo insatisfecho por aquí.

Tú ya tienes una katana chula. Cállate.

Bueno, no es exactamente mía...

En la práctica, los objetos de mayor calidad tienen más casillas de estrés y son más resistentes al daño (ve a «Romper» en la sección de Artesanía, en la página 276).

Manejar los poderes y las proezas

La mayor parte de las directrices que se aplican a las habilidades sirven también para los poderes y las proezas, ya que su principal función es mejorar o aumentar el funcionamiento de dichas habilidades. Consulta la descripción de cada poder y cada proeza para ver más detalles y acude a las pautas de las habilidades cuando tengas dudas.

Dicho esto, tenemos un par de ideas para que tengas en cuenta…

Poderes personalizados

Muchos de los poderes a los que los PJ accederán están ligados a una entidad inteligente y dispuesta a interactuar. La Magia Patrocinada (página 156) es la más importante, pero Copiloto Demoníaco (página 148) e incluso Dependencia Alimenticia (página 167) también. Cuando estos poderes entran en juego, tenéis la oportunidad de interpretarlos.

Esta interpretación podría ser una negociación sobre los planes de un patrocinador: el Caballero del Invierno que busca invocar el poder de la Corte para sus propias necesidades, solo para acabar teniendo una conversación mental con la mismísima Reina Mab para justificar su petición.

O podría manifestarse como la lucha de un vampiro de la Corte Blanca con su demonio interior mientras se enfrenta a una tirada de ansia.

En definitiva, esto es solo un toque de color sin peso en las reglas, pero darle un rostro a un poder es un poderoso instrumento para (perdónanos) entrar en la cabeza del personaje y convertir en una escena hecha y derecha lo que de otro modo sería el simple uso de un poder. Usa esta técnica con moderación (los otros jugadores de la mesa no participan en estos momentos), pero puede ser útil añadirla a tu caja de herramientas de DJ.

Predicciones y oraciones

Algunos poderes permiten que el personaje haga una predicción o diga una oración para afectar a hechos futuros. En cuanto a la mecánica de juego, son la misma cosa: se manifiestan como aspectos que se colocan en el mundo (la campaña) y cuyo efecto dura hasta que terminan los hechos a los que se refieren. Es tu tarea como DJ apropiarte de estos aspectos y vigilar que se pongan en juego. Esto quiere decir que necesitarás tener en cuenta cuándo podría usarse un aspecto para forzarlo (tanto contra PJ como contra PNJ) para llevar los hechos hacia el

resultado que se ha predicho o por el que se ha rezado, y para avisar a los jugadores cuándo pueden etiquetar estos aspectos para que también intervengan en los acontecimientos venideros.

Otras situaciones

Aquí tienes otras situaciones a tener en cuenta que no solo implican dificultades, habilidades o poderes.

Desafíos

A veces, cuando un PJ intenta conseguir un objetivo complicado, es recomendable indicarle cómo va progresando. Normalmente suele hacerse en una escena de conflicto: un PJ intenta conseguir un objetivo en medio de un combate mientras los demás PJ luchan. También podrías tener una escena en la que un PJ tiene que darse prisa para conseguir algo antes de que pase algo malo o que otro personaje alcance su objetivo, como hacerle un puente a un coche antes de que los zombis atraviesen el aparcamiento para comérselo. Por supuesto, puedes usar la tabla de tiempo si quieres, pero «enfocar» un poco puede crear una escena dramática y emocionante.

Cuando esto ocurra, puede que quieras convertir el objetivo en un **desafío** para los PJ. Determina una dificultad básica para superar el desafío, el tiempo que lleva cada tirada y el número de aumentos que el PJ tiene que acumular para lograr su objetivo. El PJ puede tirar para superar el desafío cada asalto (o cada unidad de tiempo), sumar los aumentos de cada tirada y acumularlos para llegar al total. Fallar una tirada implica perder todos los aumentos conseguidos hasta ese momento. Cuando el PJ ha reunido los aumentos suficientes, consigue su objetivo.

En cierto modo, puedes verlo como si le dieras al desafío un medidor especial de estrés. Un personaje puede intentar hacer maniobras contra un desafío como las haría contra un oponente usando aspectos para que lo ayuden a acelerar sus progresos.

Ejemplo: *En una escena que parece sacada de una película de miedo, Will Borden intenta hacer que el coche arranque antes de que una horda de zombis hambrientos llegue hasta donde están él y sus amigos, al otro lado del aparcamiento.*

El DJ decide que esta situación daría más juego como un desafío, en el que tengan que hacerse tiradas durante un minuto mientras los zombis avanzan. El coche tiene una calidad Enorme, y el DJ decide que Chad, el jugador de Will, necesitará un total de 5 aumentos para que el coche arranque. También decide que los zombis llegarán en unos cinco minutos: Chad tiene cinco tiradas para hacer que el coche arranque si no quiere que Will tenga que luchar con sus propias manos.

La primera tirada de Artesanía de Chad tiene un resultado Fantástico, por lo que se suman 2 aumentos al total. Ha empezado bien. Pero su segunda tirada no es tan buena: saca un resultado Grande ¡y pierde los aumentos anteriores! El DJ describe el humo que sale del coche cuando Will intenta hacer que arranque, mientras los zombis se acercan cada vez más.

Chad decide intentar hacer una maniobra, por lo que hace una tirada de Atención para decir que Will se da cuenta de que tiene un bote de refrigerante debajo del asiento (lo que establece a su vez que el coche tiene problemas con el radiador). Saca un resultado Enorme en la tirada y añade el aspecto «Bote de refrigerante» a la escena.

En el cuarto asalto, Chad tira Artesanía ¡y consigue el increíble resultado de Épico! Etiqueta el aspecto que ha declarado y aumenta este resultado a Legendario +1, lo que le da los 5 aumentos que necesita para arreglar el coche. Will y sus amigos salen a toda velocidad un minuto antes de que lleguen los zombis.

Amenazas del entorno

A veces un personaje tiene que enfrentarse a peligros procedentes del entorno, como el fuego, el frío extremo, la exposición a sustancias corrosivas o tóxicas y a cosas de ese estilo. En líneas generales, la mejor forma de manejar algo así es darle al peligro un adjetivo de la escala que sugiera su intensidad y le permita «atacar» y «hacer maniobras» contra los personajes como si fuera un oponente. Los PJ suelen defenderse contra las condiciones del entorno con Vigor, pero Atletismo sirve en algunos casos si se trata de evitar algo más que de resistir. Fallar la tirada de defensa inflige estrés o consecuencias de la forma habitual. Un entorno puede afectar a un PJ varias veces a intervalos regulares. Por ejemplo, podrías considerar que hay un «ataque» por cada media hora en que el personaje esté caminando por la tundra.

El rango de un ataque ambiental debería basarse en lo que se necesitaría para evitar sus efectos: Mediocre o Normal para las amenazas peligrosas pero fáciles de evitar (las primeras fases de un incendio en un edificio), Bueno o Grande para una amenaza generalizada (como una habitación llena de humo) y Enorme o superior para algo que es casi imposible de evitar (estar en medio de una hoguera).

Para aquellas situaciones en las que los efectos de un peligro del entorno son muy directos (como un lanzallamas) o muy poderosos (como la exposición a la radiación), deberías asignar también una puntuación de Arma. La mayoría de estos peligros deberían tener Arma: 3 o superior.

Algunos peligros, como la luz solar o el terreno sagrado, se aplican solo a criaturas que son vulnerables a este peligro, no a los otros.

¿Cómo se combina la luz del sol con la Debilidad de un vampiro?

Es un peligro del entorno que hace un daño que entra dentro de la Debilidad, y puede usarse para forzar el aspecto del concepto principal del vampiro.

Explosiones y efectos de zona

Las granadas y otros explosivos son un tema violento y desagradable, no solo porque los más suaves tengan un ataque de Arma: 4, sino porque tienen la capacidad singular de afectar a todo el que se encuentre en una zona (o quizá en varias zonas). Las granadas se lanzan usando la habilidad de Armas. Considera la tirada del lanzador como un ataque contra toda persona que esté en la zona, amigo o enemigo, y que pase lo que tenga que pasar. Si esto te parece muy cruel, es porque lo es. Solo las criaturas sobrenaturales más resistentes pueden salir casi indemnes cuando los explosivos entran en juego, y solo porque pueden sobrevivir aun sin su carne.

Qué imagen tan bonita, Billy. Gracias.

Si el explosivo en cuestión está inmóvil, como una mina terrestre o una carga preparada, la dificultad para esquivarlo se basa en lo bien colocado

Billy, esto se parece bastante a algunas reglas de lanzamiento de hechizos.

Sip, es una versión simplificada de la mecánica del lanzamiento de un hechizo de taumaturgia, pero para situaciones mundanas.

que esté. Se usa Artesanía (con una proeza adecuada) para establecer la dificultad. Puedes hacer una tirada rápida o simplemente usar el total de la habilidad de la persona que coloca el explosivo, lo que sea más conveniente.

Hay otros peligros que pueden afectar también a una o varias zonas, como las armas sónicas, las inundaciones y los terremotos. Considera que un ataque, una maniobra o simplemente un aspecto de la escena expresan mejor los efectos de estos peligros, y tira según las pautas de «Amenazas del entorno» si es necesario.

Los magos pueden convertir un ataque de evocación en un efecto de zona reuniendo 2 aumentos adicionales de poder (página 220).

Ataques de ráfaga

Algunas armas tienen la capacidad de afectar a varios objetivos en un solo ataque, ya sea porque tienen fuego automático (subfusiles SMG y rifles de asalto) o porque la forma del ataque tiene algún tipo de consistencia o extensión (lanzallamas o escopetas). Esto le permite a un personaje repartir su ataque entre varios objetivos.

Para hacerlo, el jugador hace la tirada de ataque como siempre, pero la divide entre los oponentes antes de que estos hagan la tirada de defensa. Cada ataque debe ser como mínimo Normal (+1). Así que si un jugador saca Enorme (+4) puede atacar a cuatro objetivos con un resultado Normal, a dos con Normal y uno Bueno, a dos con Bueno o cualquier otra combinación. Se aplica el valor completo del arma a cada ataque.

Ejemplo: *Ha vuelto a pasar lo mismo de siempre y Karrin Murphy se encuentra con que la persiguen tres necrófagos por un aparcamiento. Afortunadamente, durante la escena anterior había conseguido un subfusil (Arma: 3) en un camión volcado de los SWAT, y decide abrir fuego sobre ellos.*

La jugadora de Karrin, Shannon, tira Armas de Fuego y obtiene un resultado Fantástico (+6). Sabe que quiere dispararles a todos, pero también que tiene que ser muy rápida, por lo que invoca su aspecto «Campeona de tiro» para aumentar el resultado hasta Legendario (+8). Esto le permite dividir su ataque en dos ataques Enormes (+4).

El DJ tira por cada necrófago. Uno de ellos saca Enorme en su defensa y recibe 2 puntos de estrés físico por el ataque, y el otro saca una tirada horrible y se defiende con un resultado Mediocre, por lo que se come un enorme golpe que le provoca 6 puntos de estrés. Como son PNJ extras, el DJ decide que uno de los necrófagos es derrotado y describe cómo retrocede mientras un aluvión de balas le impacta de lleno. Aunque los otros dos se aproximan. Murphy corre.

Los magos pueden hacer esto con Evocación, aunque hay algunas diferencias. Ve a la página 219 para ver más detalles.

Daño por impacto

Puede que en algún momento quieras que un personaje intente golpear a otro con un coche o con otro objeto que vaya a toda velocidad. En el caso de un coche puede considerarse un ataque de Arma: 5. Normalmente, los objetos grandes como este deberían tener Arma: 4 o Arma: 5, como los explosivos; solo las criaturas sobrenaturales más resistentes serían capaces de salir indemnes.

Ataques con otros efectos

Algunas armas (como un táser o algunos venenos) no están diseñadas para provocar daño directo, sino más bien para incapacitar al objetivo. Estas armas deberían tener también rangos basados en las pautas que se dan en «Las reglas del juego» (página 179), pero en lugar de aplicar la puntuación de Armas como estrés en el ataque, el atacante podría optar por colocar un aspecto temporal sobre el objetivo como si llevara a cabo una maniobra además del estrés de la tirada de ataque. Las armas utilizadas para atar o capturar, como redes, pueden sacrificar su puntuación para hacer una presa al objetivo (página 185) además de provocarle estrés.

En cualquier caso, las tiradas para superar estos efectos secundarios se hacen contra la puntuación del arma; utiliza este valor como la base para hacer la tirada del antagonista. Por ejemplo, Arma: 2 equivale a Bueno (+2).

Este tema me suena de algo, Billy. ¿Te persiguen a menudo por aparcamientos?

Crear antagonistas

Una de las tareas más importantes de un DJ es crear e interpretar a los antagonistas a los que se enfrentarán los PJ durante tus sesiones de juego. Demonios, señores vampiro, hechiceros que van por libre, jefes de la mafia malhumorados y un montón de cosas que salen por la noche están preparadas para enfrentarse a tus PJ. El conflicto que se crea a causa de los objetivos opuestos de los PJ y los PNJ es lo que le da significado a tu historia.

Puede ser una tarea dura darles a tus PJ unos antagonistas equilibrados porque a menudo tendrán una amplia variedad de habilidades y talentos. Vamos a usar a Harry Dresden como ejemplo: claro, es un mago, pero en varios de sus casos necesita la ayuda de mortales normales como Karrin Murphy de Investigaciones Especiales y del forense Waldo Butters. Querrás que los antagonistas sean la fuente de muchos conflictos y aporten un sentimiento tangible de tensión a la lucha con los PJ, pero no querrás que aniquilen al grupo entero a la primera.

Tipos de PNJ

En general, en este mundo hay dos tipos de PNJ: aquellos que son lo bastante importantes para tener nombre y aquellos que no. Dentro de los que tienen nombre puedes hacer otra división:

Esto es tan deshumanizador. La chica bajo la farola también es una persona, ¿eh?

Entonces ¿por qué no tiene nombre cada persona involucrada en tus casos?

¡Normalmente intentan matarme y no se toman su tiempo para presentarse como es debido! ¿Cuál es tu excusa?

aquellos que son personajes principales en tu historia y aquellos que son personajes de apoyo.

PNJ extras

Los **PNJ extras** son, básicamente, cualquier persona que los personajes encuentren en la calle por casualidad: la chica bajo la farola, el librero, el dependiente, el guardia de seguridad, el matón. Estas personas entran y salen de la vida de los personajes con rapidez; se utilizan de manera breve en la escena y nunca vuelven a cruzarse con ellos. No tienen nombre porque su relación con los personajes es tan mínima que, aunque les dieras nombre, probablemente se te olvidaría antes de acabar la escena.

Usarás sobre todo a los PNJ extras para contribuir a la atmósfera o a la verosimilitud de una escena, o para reforzar a los antagonistas durante un conflicto (el *don* de la mafia malhumorado debe tener sus secuaces, ¿verdad?). No te molestes demasiado en el proceso, la mayoría del tiempo los mencionarás de pasada al describir una escena: «Así que estás en el supermercado y el cajero parece bastante aburrido. Una anciana busca sus cupones de descuento, ya sabes, lo normal».

Crear PNJ extras no es problema; como mucho necesitarás las estadísticas que creas que van a aparecer durante una escena o que puede merecer la pena resaltar, y considera que todo lo demás es Mediocre. No te molestes en ordenar las columnas de habilidades. No te molestes en darles aspectos a menos que se te venga algo muy bueno a la mente. Así, si necesitas matones para el *don* de la mafia, deberías apuntar algo como esto:

> Matones del don
> Puños Buenos (+2),
> Armas de Fuego Buenas (+2).
> Estrés físico: 0 0 cada uno.

Y ya está. En serio, ni siquiera necesitas apuntarlo así si no quieres, y te basta con usar niveles de habilidad relativos basados en las pautas del principio de este capítulo.

En general, los PNJ extras no deberían sufrir consecuencias. Cuando sufren estrés por encima de su medidor, son derrotados. Tampoco deberías crear un PNJ con ninguna habilidad por encima de Grande; si tienen ese nivel, probablemente deberían ser PNJ secundarios. Lo mismo sirve para las proezas y los poderes sobrenaturales, a menos que sea una horda de zombis o algo por el estilo. Si necesitas criaturas sobrenaturales como PNJ extras, ve a «Cosas que salen por la noche» (NM), pero no les añadas nada más (solo la plantilla).

PNJ secundarios

Los **PNJ secundarios** tienen nombre y varios detalles, y desempeñan un papel menor pero significativo en tu partida. Los PNJ secundarios se diferencian de los extras en que son especiales, ya sea porque son competentes con alguna habilidad o porque aparecen de vez en cuando en tus historias. Los contactos y conocidos que suelen ver los PJ (como Mac, el propietario del bar MacAnally's) entran dentro de esta categoría, así como cualquier conexión que sugieran los aspectos de los PJ. Algunos de los PNJ que son rostros en tu hoja de ciudad (página 37) probablemente también entren en esta categoría.

Los PNJ secundarios deberían utilizarse en escenas o conflictos relevantes para la historia, pero no tienen por qué ser imprescindibles para resolverlos. Proporcionan más carga emocional que los PNJ extras porque son los amigos, la familia o los miembros de la comunidad de los PJ. También puedes usarlos como antagonistas cuando quieras que un enemigo cause impresión a los PJ. Los aficionados a las películas de acción suelen referirse a estos PNJ como los «tenientes» del malo: merecen que se les preste atención, pero no son tan mortíferos ni amenazadores como el malo de verdad.

Para crear un PNJ secundario se necesita un mayor esfuerzo y cuidado que para crear a un PNJ extra. En general, se aplica la misma regla: crea solo lo que necesites y no te preocupes por lo demás. Solo que esta vez, puedes permitir que tu personaje tenga habilidades a nivel Enorme o Excelente, una o dos proezas o poderes e incluso unos cuantos aspectos, si son apropiados. Aplica todas las reglas de las cosas que tienen (como casillas adicionales de estrés físico si tienen Vigor, etcétera). Estos personajes no deberían quedarse cortos.

Así que supongamos que nuestro hipotético *don* de la mafia tiene en su séquito a un francotirador bien entrenado llamado Tim. Sabes que Tim debe tener habilidades de combate altas para cumplir los requisitos, y supongamos que podría tener algunas proezas para su habilidad de Armas de Fuego. Podrías empezar con:

> Tim el francotirador
> Atención Buena (+2),
> Atletismo Grande (+3), Vigor Grande (+3),
> Armas de Fuego Enormes (+4).
> Proezas: Loco de las Armas,
> En el Punto de Mira.
> Estrés físico: 0 0 0 0
> A veces lleva un
> rifle de francotirador Arma: 3.

Y con esto se cubre lo básico. Pero como es un PNJ secundario, puede que quieras considerar darle algunos aspectos para completar su personalidad y que puede profundizarse en las relaciones potenciales con los PJ. Cuando intentes crear estos aspectos para un PNJ secundario, intenta contestar a cualquiera (o a todas) de las preguntas siguientes:

- ¿Cuál es el concepto principal de este PNJ?
- ¿Tiene alguna complicación personal? ¿Cuál es?
- ¿Con quién o con qué puede relacionarse este PNJ y cómo describirías la relación?
- ¿Tiene algún rasgo notable de personalidad, algún tic o algún otro detalle memorable?

Deja que las respuestas a estas preguntas te den ideas para los aspectos. Volviendo a Tim, el concepto principal claro es «Francotirador de la mafia».

Para hacer que las cosas sean interesantes, puedes decir que tiene una relación algo complicada con su jefe y llamarlo «Un día el *don* tendrá un accidente». También tiene una extraña devoción hacia su rifle, al que llama «Misty». Así que estos apuntes finales quedarían:

TIM EL FRANCOTIRADOR
"Francotirador de la mafia",
"Misty el Rifle",
"Un día el don tendrá un accidente".
Atención Buena (+2),
Atletismo Grande (+3), Vigor Grande (+3),
Armas de Fuego Enormes (+4).
Proezas: Loco de las Armas, En el Punto de Mira.
Estrés físico: 0 0 0 0
A veces lleva un rifle de francotirador
llamado Misty, Arma: 3.

Ahora tienes un personaje que es más que una cara fea entre la multitud. Dependiendo de la situación, hay varias formas en las que los PJ podrían conocer a este personaje, y habrá mucho juego si averiguan que Tim y el *don* no son buenos amigos.

Para personajes secundarios más poderosos, usa la plantilla que viene en «Cosas que salen por la noche» (NM) o gasta algunos puntos de recuperación en poderes según las pautas de «Ajustar a los antagonistas» (página 287). Así que supón que quieres convertir a Tim el Francotirador en un vampiro de la Corte Roja…

TIM EL FRANCOTIRADOR
"Vampiro de la Corte Roja"; "Francotirador de la mafia";
"Misty el Rifle"; "Un día el don tendrá un accidente".
Atención Buena (+2), Atletismo Grande (+3),
Vigor Grande (+3), Armas de Fuego Enormes (+4).
Proezas: Loco de las Armas, En el Punto de Mira.
Poderes: Saliva Adictiva (–1), Chupasangre (–1), Garras (–1),
Máscara de Carne (–1), Dependencia Alimenticia (–1),
Manto de Sombras (–1), Potencia Inhumana (–2),
Velocidad Inhumana (–2), Recuperación Inhumana (–2),
Dureza Inhumana (–2).
La Debilidad (+2) es la luz del sol y los objetos sagrados;
la armadura no le protege el vientre.
Estrés físico: 0 0 0 0 (0 0)
A veces lleva un rifle de francotirador llamado Misty,
Arma: 3.
Armadura: 1.

Los PNJ secundarios no deberían luchar hasta el final: los más determinados deberían luchar hasta sufrir una consecuencia moderada antes de rendirse ante los PJ.

PNJ principales

Los **PNJ principales** son los más importantes. Son como los PJ, salvo por que es el DJ quien los interpreta en lugar de los jugadores. Como tienen las mismas opciones que los PJ (y a veces muchas más), son las personas más importantes en sus vidas, ya sean aliados o adversarios. Pueden crearse como los PJ; suelen tener grandes capacidades, poderes sobrenaturales y si a veces los PJ están en desacuerdo con ellos, el conflicto suele ser a gran escala. También ofrecen un rango más amplio de posibilidades de interacción porque tienen un gran abanico de aspectos de los que tirar, y participan en el propio proceso de invocar y forzar aspectos y aceptar que fuercen aspectos en su contra.

Hay muchos ejemplos de PNJ principales a lo largo de los casos de Harry Dresden. En primer lugar tienes a todos aquellos que lo han puesto en grave peligro, toda la gente implicada en las oscuras tramas que investiga: Mavra, Victor Sells, Leonid Kravos, Nicodemus… Todos estos individuos han obligado a Harry a combatir contra ellos, y algunos le han hecho pagar un alto precio en combate. Este es el tipo de conflicto que deberías tener en mente cuando creas un PNJ principal.

Un buen número de aliados de Harry también servirían como PNJ principales. De hecho, si consideras los casos como una «partida de un jugador» con Harry Dresden como único PJ, casi todos sus amigos y acompañantes contarían como PNJ principales: Will y Georgia Borden, Karrin Murphy, Thomas Raith, Molly y Michael Carpenter, y así sucesivamente. Es poco probable que un caso se desarrolle sin unos cuantos nombres que representen un papel principal. Si algunos de los rostros de tu hoja de ciudad pueden entrar en esta categoría, lo mejor que puedes hacer es convertirlos en PNJ principales.

Los PNJ principales son el único tipo de PNJ que requerirá de una cantidad decente de tiempo para crearlos. Aquí tienes algunos métodos entre los que elegir.

Método 1: como un PJ

La manera habitual de crear un PNJ principal es pasar por todo el proceso de creación (página 47), como haría un jugador. Comienza por el principio, elige un concepto principal para el personaje, elige un tema, rellena sus fases y después reparte los puntos entre sus habilidades, proezas y poderes como si fuera un PJ. Para los dos huecos finales de «estrella invitada», vuelve a la lista de preguntas para los PNJ y escoge los dos aspectos que te parezcan más apropiados. Esto te dará una gran cantidad de detalles con los que trabajar; una buena visión del tipo de escena que querrás tener con ese PNJ, el tipo de tácticas que debería usar contra los PJ y las debilidades de este PNJ que podrías revelar a los PJ según avance la sesión o la aventura.

El principal inconveniente de este método ya lo hemos mencionado: lleva algo de tiempo crear un personaje completo con un trasfondo y un conjunto completo de aspectos. Y lo que es más, a menos que vayas a usar a este PNJ en varias aventuras,

Si mis casos son partidas de un jugador, mi DJ es un auténtico capullo.

Oye, todavía no estás muerto. ¡Yo no me quejaría demasiado!

puede que ni siquiera necesites usar todos los detalles que te has inventado. A algunas personas les gusta tenerlos de todas formas, pero recuerda que el juego no va sobre tus PNJ principales. Los detalles que no son importantes para los PJ suelen ser innecesarios más que otra cosa.

Si quieres crear un adversario realmente poderoso, podrías necesitar darle al PNJ puntos de recuperación adicionales, como en el desarrollo del personaje (página 87).

Otras opciones de estrella invitada para los PNJ

Si quieres crear un poco de trasfondo para los PJ, podrías usar una de sus aventuras para introducir en ella a tu PNJ como estrella invitada. Sería muy apropiado que ese PNJ fuera el enemigo de los PJ en la aventura.

Por otro lado, puedes hacer que tus PNJ principales sean estrellas invitadas en las aventuras de los otros PNJ. Puedes crear una buena red de contactos políticos o sociales de este modo.

Método 2: PNJ sobre la marcha

En esencia, esto es lo mismo que la creación rápida de personajes (página 61), excepto por que la haces para tu PNJ principal. Empieza con los objetos que aparecen en esta sección e interpreta al PNJ como quieras, y ve rellenando la ficha hasta que esté completa.

Esto puede resultarte útil si sabes perfectamente lo que quiere el PNJ principal y lo que haría pero no quieres atascarte en demasiados detalles. También te permite ajustar el PNJ a tus jugadores, porque los detalles que vas introduciendo sobre la marcha surgen directamente de esta relación. Incluso si el PNJ no está presente, aún puedes valerte de esto para tu beneficio.

Por ejemplo, si el esbirro de un PNJ se resiste a un interrogatorio a causa del pavor que le tiene a su jefe, podrías ponerle al PNJ Intimidar Enorme (+4) y el aspecto «Es todo oídos». De esta forma, puedes convertir toda la aventura en la creación de ese PNJ, dejando que toda la información que averigüen los jugadores te ayude a rellenar cada apartado de la ficha.

Obviamente, no deberías hacerlo si no te sientes cómodo haciendo las cosas sobre la marcha. A algunos jugadores podría parecerles poco adecuado que andes ajustando al malo sobre la marcha y podrían pensar que estás haciendo trampas. Si decides usar este método, díselo a tu grupo.

Método 3: mejorar a un PNJ secundario

Esta es una opción intermedia entre las dos primeras. Empieza haciendo el PNJ como harías cualquier otro PNJ secundario; después puedes empezar a jugar con los detalles que tienes, pero añade más habilidades, proezas, poderes y aspectos hasta que veas que el PNJ secundario está en condiciones de convertirse en uno principal. Esto te permite empezar con un conjunto sólido de detalles pero sin agobios y pulir la idea del personaje sin tener que empezar casi de cero. En cierto modo, reduce las ventajas y las desventajas de cada método.

Toma a Tim el Francotirador como ejemplo. Supón que quieres que Tim sea un PNJ principal en lugar de uno secundario, aproximadamente con las mismas estadísticas que un PJ (digamos que estás llevando a cabo una partida «Por los tobillos», página 48). Tus apuntes serían algo como esto:

> Tim el Francotirador
> "Vampiro de la Corte Roja";
> "Francotirador de la mafia";
> "Misty el Rifle";
> "Un día el don tendrá un accidente".
> Atención Buena (+2),
> Atletismo Grande (+3), Vigor Grande (+3), Armas de Fuego Enormes (+4).
> Proezas: Loco de las Armas,
> En el Punto de Mira.
> Estrés físico: 0 0 0 0
> A veces lleva un rifle
> de francotirador llamado Misty,
> Arma: 3.

A partir de este punto, tienes los siguientes huecos en blanco en la ficha del personaje:

- Cuatro aspectos más.
- Una habilidad Enorme, dos Buenas y cinco Normales (para llenar la columna de 25 puntos que viene en la página 58).
- 3 puntos de recuperación en proezas o poderes (6 por defecto, –2 por tener dos proezas con un mínimo de 1) y 2 más si sigue siendo Mortal Auténtico.

Así que, aunque sepas con seguridad cómo va a ser el personaje tal y como se ve en lo que has creado hasta ahora, todavía tienes libertad para llevarlo en la dirección que quieras. Ten en cuenta que puedes hacer esto sea cual sea el nivel del PNJ; si hay un PNJ extra que le gusta de verdad a tus jugadores, en teoría podrías convertirlo en un PNJ principal con el tiempo.

Esto se parece un poco a hacer un PNJ como un PJ (página 87). Si mejoras un PNJ, fíjate en si alguno de sus aspectos u otros rasgos están desfasados. Tal vez a Tim el Francotirador no se le pueda aplicar ya «Un día el *don* tendrá un accidente» porque el *don* ya lo ha tenido y por eso Tim ha llegado a ser PNJ principal. Ahora ese aspecto cambia a «Hay un nuevo amo del crimen en la ciudad», y la gente lo llama Tim el Jefe.

Método 4: El espejo

En este método, coges a uno o varios de los PJ, los pones delante de un espejo y creas un PNJ con rasgos opuestos a los suyos o con rasgos similares pero retorcidos.

Examina los aspectos de los PJ en cuestión y busca formas de dar la vuelta o de retorcer su significado, y dale ese aspecto modificado a tu PNJ. Si tu PJ tiene un aspecto como «El cerebrito de la familia», considera «El abusón» para el PNJ, o un contraste más sutil como «Nada es lo bastante bueno» (mientras que el PJ destaca entre los demás miembros de su familia, el PNJ es solo un cerebro

Estrellas y piedras, Billy. ¿Otra vez soy el ejemplo? ¡Venga, hombre!

El juego no se llama The Borden Files, ¿sabes?

entre muchos, lo que le lleva a desarrollar unos altos niveles de perfeccionismo y la necesidad obsesiva de demostrar su valía).

Lo de las habilidades es sencillo. Haz que el PNJ sea bueno en las mismas cosas que el PJ, o bueno en todo aquello en lo que el PJ tenga una puntuación baja o que no haya cogido. Si tienen habilidades parecidas tendrán una especie de duelo frente a frente, mientras que si cada uno destaca en su propio campo, cada uno explotará (o compensará, si trabajan juntos) las debilidades del otro. Haz esto mismo con los poderes y las proezas, y con cualquier otro elemento del personaje que se te ocurra. Cuando termines, tu PNJ será un perfecto complemento para un PJ o un grupo de PJ.

Vamos a hacer un repaso rápido de todo esto usando a nuestro personaje de ejemplo favorito: el mago Harry Dresden.

Estás haciendo un PNJ antagonista de Harry Dresden. Si miramos la hoja de personaje de Harry vemos algunos buenos aspectos que destacan: «Listillo insufrible», «La caballerosidad no ha muerto, maldita sea» y «Siempre arruinado». Esto nos sugiere que el PNJ complementario de Harry sería alguien procedente de las altas esferas de la sociedad y extremadamente educado (pero bajo todo eso, un bastardo sin corazón y misógino). Escoges los aspectos «Lengua de plata», «Las personas son objetos» y «Más rico de lo que nadie podría soñar», buscando el máximo contraste.

Ya odio a ese tío.

Para las habilidades, sabes que Harry tiene las mejores puntuaciones en Convicción e Investigar, y su habilidad social más alta es Intimidar, a nivel Enorme. El contraste más claro para la habilidad social es Engañar, que puedes poner a un nivel Enorme. También tendrá Disciplina a nivel Enorme, para que contraste con la Convicción de Harry; para las habilidades prácticas decides ponerle unos Recursos Excelentes, que no contrasta exactamente con Investigar, pero la idea es que no hace trabajo de campo, sino que paga a personas para que lo hagan por él.

¿Proezas y poderes? El contraste triunfa una vez más y decides que este enemigo es un nigromante con algunas capacidades considerables, tal vez miembro del temido Consejo Negro. Tiene el conjunto de poderes estándar de los magos y listo. Un villano a la medida de Harry, listo para jugar.

Pero supón que quieres hacerlo un poco más poderoso que Harry...

Ajustar a los antagonistas

Básicamente hay cuatro niveles de antagonistas que puedes enviar contra un PJ:

- Un **oponente menor** servirá como distracción o dará un toque de color a la escena, pero en realidad no será un gran desafío para los PJ más allá de hacerles gastar algunos puntos de destino u otros recursos. En líneas generales, un oponente menor será un PNJ extra o secundario.
- Un **oponente equitativo** supondrá un desafío significativo del que cualquier bando podría salir victorioso (ambas partes tienen posibilidades de derrotar a la otra y las demás circunstancias también están igualadas). Para tener un oponente equitativo, casi siempre deberías usar un PNJ principal.
- Un **oponente desafiante** les hará sudar la gota gorda a los PJ. Tendrán que luchar de forma inteligente y aprovechar cualquier ventaja de la situación al máximo.
- Un **oponente aplastante** será un enemigo a largo plazo y se necesitarán varios hitos de avance (página 88) para que los PJ puedan enfrentarse a él en igualdad de condiciones.

La regla de oro para ajustar a los antagonistas a cualquiera de estas categorías es la siguiente: lo mejor que puedes hacer es gastar puntos de recuperación.

Recuerda que, como DJ, no tienes que preocuparte por las mismas limitaciones que los PJ a la hora de gastar puntos de recuperación. Si quieres, puedes crear un absoluto monstruo que no tenga tasa de recuperación (y por ello, tampoco puntos de destino), sino un montón de poder. Esto es lo que hace que los malos sean tan peligrosos.

Más o menos dos personajes que hayan gastado la misma cantidad en poderes estarán parejos, siempre que ambos tengan la oportunidad de usar sus capacidades al máximo. Gastar siete puntos de recuperación en capacidades feéricas es muy parecido a gastar siete puntos en magia o en capacidades de cambiaformas. Cada uno será igual de efectivo en su campo.

Por otro lado, una pequeña diferencia en los puntos de recuperación gastados puede suponer una enorme diferencia de poder. Ten en cuenta que un personaje que ha gastado 6 puntos de recuperación no puede ser un mago completo, para eso necesitarías gastar 7 puntos de recuperación. Un mago que ha gastado 10 puntos de recuperación probablemente sume un par de puntos de Refinamiento (página 87) a su poder, lo que le da bonificaciones adicionales permanentes que le otorgan una ventaja decisiva contra su homólogo de 7 puntos de recuperación.

Esto es igual para los puntos de recuperación que se gastan en proezas (independientemente de la combinación, 5 puntos de proezas son 5 puntos de proezas). No obstante, no puedes comparar los puntos que se gastan en proezas con los que se gastan en poderes; las ventajas agrupadas de los poderes suelen superar las ventajas específicas de las proezas. Tienes más pautas para tratar esto más adelante.

Estos niveles de enfrentamiento dan por sentado que los demás recursos de personaje son iguales. Si tus PJ tienen una recuperación de 8 y 30 puntos en habilidades, consideramos que tu PNJ tiene también una recuperación de 8 y 30 puntos en habilidades. Para ajustar esto tendrás que desplazar al PNJ que

se encuentra entre dos categorías en una dirección u otra. Por eso los PNJ secundarios normalmente se consideran oponentes menores automáticamente. No suelen tener los mismos recursos que los personajes, por lo que bajan al nivel inferior.

Si quieres darle un empujoncito extra a tu PNJ, puedes ponerle una tasa de recuperación por encima de la que debería tener. Esto está indicado para cualquier PNJ que no haya sucumbido del todo a su naturaleza monstruosa, igual que con los PJ. Le proporciona algunos puntos de destino para gastar a bote pronto. Aunque no pueden compararse con el beneficio constante que dan los poderes o las proezas, los puntos de destino tienen la ventaja de que son flexibles: puedes invocarlos y conseguir bonificaciones en una gran variedad de casos. Por eso no es muy inteligente subestimar a un personaje sin poderes pero cargado de puntos de destino.

También puedes cambiar el número de rangos de habilidades que consigue el PNJ o jugar con su número de aspectos (aunque nunca podrás superar siete aspectos permanentes). Los beneficios suelen depender de la situación. Si un personaje no puede tirar nada por encima de Normal en una situación en la que otro personaje puede tirar Enorme y Excelente, el segundo tiene ventaja sobre el primero. Sin embargo, ten en cuenta que la presencia de aspectos de escena y la posibilidad de etiquetar aspectos temporales puede reducir la ventaja de la habilidad y abrir un montón de opciones por las que incluso un PNJ secundario puede sumar bonificaciones.

Del mismo modo, cuantos más aspectos tenga un PNJ, en más variedad de situaciones podrá invocarlos. Sin embargo, si no tiene puntos de destino para gastar en estos aspectos (por su alta tasa de recuperación o por cualquier otra circunstancia), la ventaja de tenerlos se reduce.

Pongámonos un poco más específicos y veamos cómo mejorar los niveles de los antagonistas para los diferentes tipos de personajes. De nuevo, recuerda que los PNJ pueden tener una tasa de recuperación inferior a 1.

Mortal

Oponente menor: Utiliza un PNJ extra o un PNJ secundario sin poderes.

Oponente equitativo: Utiliza la misma cantidad de puntos de recuperación, aspectos, proezas y habilidades que el personaje al que quieras desafiar. En otras palabras, un PNJ que equivalga al personaje. Si tienes que desafiar a un personaje que tiene una recuperación de 6, 25 puntos de habilidades y 2 proezas, tendrás que hacerte con un PNJ con una recuperación de 6, 25 puntos de habilidades y 2 proezas. No te preocupes por ajustar demasiado los grupos de habilidades; de hecho, una buena manera de desafiar a un PJ es enfrentarlo contra un PNJ que tenga habilidades diferentes a las suyas, obligándolo así a afrontar situaciones en las que no se encuentra cómodo.

Oponente desafiante: Es igual que el anterior, pero supera la recuperación del PJ en 2 o 3 puntos, los cuales debes gastar en proezas adicionales. También podrías asignarle entre 5 y 10 puntos en habilidades, si quieres que el PNJ sea astuto y tenga experiencia pero que no juegue en una liga diferente a la del personaje. También podrías asignarle un poder sobrenatural, pero deberías gastar un máximo de –2 en el poder.

Oponente aplastante: Es igual que el desafiante, pero haz que el PNJ tenga 5 puntos o más de tasa base de recuperación, sin que supere el doble de la recuperación del PJ. (Querrás gastarlo en otras cosas, ¡un PNJ con 20 puntos de destino es una pesadilla logística!). Si quieres asignarle poderes, no deberías gastar más de 4 o 5 puntos de recuperación.

Personajes sobrenaturales

Oponente menor: Utiliza un PNJ extra o un PNJ secundario sin poderes o con poderes que no superen la mitad de los puntos de recuperación del PJ.

Oponente equitativo: Utiliza un PNJ principal con los mismos puntos de recuperación gastados en poderes que el PJ. De nuevo, no te preocupes por hacer coincidir el contexto de estos poderes. Dos personajes con el mismo poder pero diferentes habilidades pueden ser grandes oponentes, ya que tienen que imaginar cómo compensar aquellas áreas en las que el otro es más fuerte.

Oponente desafiante: Es como el equitativo, salvo por que dejas que el PNJ tenga un 50 % más de puntos gastados en poderes que el PJ. También podrías asignarle entre 5 y 10 puntos en habilidades, si quieres que el PNJ sea astuto y tenga experiencia pero que no juegue en una liga diferente a la del personaje.

Oponente aplastante: Es igual que el desafiante, salvo por que dejas que el PNJ tenga el doble de puntos gastados en poderes que el PJ. Un némesis sobrenatural de esta escala tiene el potencial de convertirse en el centro de una campaña o de varias aventuras, lo que permitirá a los PJ acumular recursos y adquirir unas cuantas mejoras para enfrentarse a esta amenaza.

La única razón por la que deberías enfrentar a un único PNJ sin poderes contra un PJ con poderes es tener una escena en la que el objetivo sea demostrar o llamar la atención sobre el poder de los PJ. Esto no quiere decir que un PNJ sin poderes no pueda ser un desafío; significa que tienen que darse las circunstancias para ello. Ten en cuenta que no es muy inteligente que un personaje sobrenatural exhiba su poder en lugares públicos; puedes utilizar esto en tu favor cuando crees estas escenas.

Si hay un hombre lobo en un banco lleno de gente cuando tiene lugar un robo, no puede transformarse sin más y abalanzarse contra el atracador. El espectáculo le provocaría demasiados problemas y llamaría la atención. Tiene que comportarse como un mortal común y corriente hasta que pueda llegar a un lugar donde usar sus capacidades sea seguro; entonces puedes esperar que la escena acabe rápidamente. Ñam, ñam.

No calcules los puntos de recuperación que el PJ ha gastado en sus proezas, solo coge los poderes y trabaja con ellos. También puedes darle al PNJ una proeza de cualquier nivel, así cerrarás algunos detalles sobre el PNJ.

Varios PNJ contra un único PJ

En general, un único PJ no debería enfrentarse contra un grupo de PNJ a menos que hayas rebajado sus estadísticas. Probablemente no querrás enfrentar a un PJ a algo más que un puñado de PNJ extras o un par de PNJ secundarios de perfil bajo. Un equipo de PNJ principales podría convertirse en un oponente interesante para un PJ a largo plazo. Según lo de «una recuperación doble implica un oponente a largo plazo», podrías hacer que dos personajes con una recuperación equivalente a la del PJ trabajen juntos y saquen ventaja de la libertad de seguir varios planes a la vez. O, si prefieres un rollo «cábala oscura», podrías incluso dividir ese límite de recuperación en tres o cuatro y acabar con un grupo de gente que por sí misma serían oponentes menores, pero que pueden ser un enemigo a tener en cuenta cuando se unen.

Grupos de PJ

Básicamente existen dos formas de crear enemigos para un grupo de PJ que trabajan juntos: que los oponentes sean un grupo de PNJ o que solo uno o dos PNJ sean capaces de encargarse de todo el grupo. Para la primera opción, sigue las pautas anteriores y ve personaje por personaje hasta que tengas suficientes en el grupo para que se enfrenten a los PJ.

¿Cuál es la base?

La tasa base de recuperación para PNJ poderosos no tiene mucha importancia, especialmente cuando entras en las categorías de desafiante y aplastante. Da por sentado que cualquier PNJ principal tiene la misma tasa base de recuperación que un PJ (contando hitos y esas cosas). Si la sobrepasas, no tendrán puntos de destino cuando empiecen a jugar. Si no lo haces, los tendrán, de la misma manera en que los tendría un PJ.

Para la segunda, se necesita trabajar algo más, dependiendo del tipo de personajes que tengas en el grupo.

Grupos donde todos son sobrenaturales

Oponente menor: Usa un PNJ extra o secundario que no haya gastado más de la mitad de su recuperación en poderes. En otras palabras, suma los puntos de recuperación que hayan gastado todos los PJ y divídelo a la mitad. Hay bastantes plantillas en «Cosas que salen por la noche» que encajan con los PNJ de esta categoría.

Oponente equitativo: Utiliza un PNJ principal que tenga los mismos poderes que el total de puntos de recuperación que el grupo haya gastado en poderes.

Oponente desafiante: Es como el equitativo, salvo por que dejas que el PNJ tenga un 50 % más de puntos gastados en poderes que el PJ. También puedes añadir de 5 a 10 rangos más de habilidad que los que tienen los PJ.

Oponente aplastante: Es igual que el desafiante, pero usa el doble del total de la recuperación que el grupo ha gastado en poderes. Esto te lleva al reino de los antiguos señores vampiros, los demonios todopoderosos, los magos milenarios y otras criaturas que se encuentran en esa línea entre los monstruos poderosos y los semidioses. Los monstruos que tienen este nivel de poder podrán luchar contra grupos enteros de PJ y aguantar lo suyo. Son grandes oponentes para esa clase de batallas épicas que quieres tener al final de unas cuantas aventuras o de una campaña.

Ten en cuenta que no tienes que preocuparte por superar el límite de 0 puntos de recuperación, porque aquello que los convierte en buenos adversarios ¡es que han renunciado a su naturaleza humana!

Grupos donde todos son mortales

Esta sección es un poco más complicada porque hay muchas formas de crear un buen desafío entre un único PNJ y un grupo de mortales. Los grupos de PJ sin poderes no harán que las cosas avancen de forma tan épica como los personajes con poderes. Los grupos de PNJ suelen funcionar mejor como adversarios de un grupo de PJ mortales, pero si quieres darlo todo con algún tipo de «jefe» PNJ, tienes varias opciones:

Ajustar al PNJ según la tasa final de recuperación de todo el grupo: Esto creará un enemigo con muchos puntos

Magos

Los magos son los más versátiles entre los personajes sobrenaturales porque pueden tener Taumaturgia y Evocación para hacer lo mismo que muchos otros poderes sobrenaturales. No obstante, a la hora de crear a sus oponentes deberías tener en cuenta que también tienen algunas limitaciones clave.

No olvides que poner en práctica la taumaturgia lleva tiempo, mientras que otros poderes sobrenaturales pueden usarse de inmediato. Incluso un PNJ sobrenatural con una recuperación baja podría suponer un desafío para un mago si es capaz de interrumpir la preparación de los hechizos y presionar al mago mientras realiza el ritual.

En segundo lugar, la evocación es extremadamente poderosa, así que tal vez sea la que ofrece mejor efectividad en combate entre toda la gama de capacidades sobrenaturales. No obstante, su uso es agotador, por lo que produce estrés y consecuencias (dependiendo de lo lejos que el mago quiera llegar). Si el oponente es capaz de soportar los primeros asaltos, en los que el mago pone toda la carne en el asador, el mago puede acabar convirtiéndose en un blanco muy fácil.

Teniendo esto en cuenta, el mejor antagonista para un mago es otro mago. Si quieres enfrentarlo a otro tipo de personaje, asegúrate de que el PNJ no puede aprovecharse de todas estas debilidades. Si siempre encuentra al mago preparando un ritual y siempre sobrevive a su nivel máximo de evocación, probablemente se te está yendo de las manos.

Jefe, ¿crees que eso explica lo de Cowl?

No quiero pensar en eso.

de destino, alguien que siempre consigue huir en el último segundo, tiene la suerte a su favor, y siempre aparece gracias a una increíble serie de coincidencias. A tu grupo podría molestarle bastante este tipo de personajes, por lo que puede que quieras ver qué opinan al respecto.

- **Oponente menor:** Utiliza un PNJ secundario con una tasa de recuperación igual a la cuarta parte del total de la recuperación del grupo.
- **Oponente equitativo:** Utiliza un PNJ principal con una tasa de recuperación igual a la mitad del total de la recuperación del grupo.
- **Oponente desafiante:** Utiliza un PNJ principal con una tasa de recuperación igual a las tres cuartas partes del total de la recuperación del grupo. En este punto puedes añadir habilidades, como siempre.
- **Oponente aplastante:** Es igual que el desafiante, pero dándole al PNJ el total de la tasa de recuperación de todo el grupo.

Ajustar al PNJ basándote en los puntos de recuperación que todo el grupo ha gastado en proezas: Esta es la clase de enemigo que siempre parece tener un truco bajo la manga sin importar las circunstancias, que muestra unas habilidades que suelen estar reservadas a los especialistas… en una amplia variedad de campos. Este PNJ probablemente necesite algo de ayuda para luchar de forma directa con un grupo de PJ, pero no demasiada (unos matones que sirvan de distracción y esas cosas).

- **Oponente menor:** Utiliza un PNJ secundario con una tasa de recuperación igual a la mitad de los puntos de recuperación que el grupo ha gastado en proezas.
- **Oponente equitativo:** Utiliza un PNJ principal con una tasa de recuperación igual a los puntos de recuperación que el grupo gastado en proezas.
- **Oponente desafiante:** Utiliza un PNJ principal con una tasa de recuperación que sea un 50 % superior al total de puntos que el grupo ha gastado en proezas. En este punto puedes añadir habilidades, como siempre.
- **Oponente aplastante:** Es igual que el desafiante, pero dándole al PNJ el doble del total de puntos que el grupo ha gastado en proezas.

Darle poderes sobrenaturales al PNJ: Ten cuidado con esto. Es muy fácil crear un personaje sobrenatural que se cepille un grupo entero de PJ mortales.

- **Oponente menor:** Utiliza un PNJ secundario con poderes equivalentes a la cuarta parte del total de puntos de recuperación que el grupo ha gastado en proezas.
- **Oponente equitativo:** Utiliza un PNJ principal con poderes equivalentes a la mitad del total de puntos de recuperación que el grupo ha gastado en proezas.
- **Oponente desafiante:** Utiliza un PNJ secundario con poderes equivalentes a las tres cuartas partes del total de puntos de recuperación que el grupo ha gastado en proezas. En este punto puedes añadir habilidades, como siempre.
- **Oponente aplastante:** Es igual que el desafiante, pero dale al PNJ poderes equivalentes al total de los puntos de recuperación que el grupo ha gastado en proezas.

¡Uf! Los totales del grupo pueden aumentar muy, muy deprisa, Billy.

Tratar con la potencia, la velocidad y la dureza

De todos los poderes sobrenaturales, estos tres «pilares» son los que hacen que un personaje ascienda de categoría en comparación con otros. Esto puede suponer un problema si tratas con grupos mixtos, ya que los personajes mortales pierden efectividad contra este tipo de poderes más que contra otros. No querrás terminar en situaciones en las que tu grupo está luchando contra un malo sobrenatural y los personajes mortales no pueden hacer nada. Si tu campaña tiene un mortal auténtico, ten en mente que esto te obligará a llevar una partida que favorezca la capacidad humana de actuar.

La potencia es la más fácil de tratar de las tres. La Potencia Inhumana se parece mucho a un personaje mortal que lleve un arma decente, por lo que un mortal podría hacerle frente si destaca en alguna habilidad de combate y tiene proezas que la respalden. Más allá de esto, se vuelve peligrosa.

El principal problema con la velocidad es ser capaz de encajar los ataques. De nuevo, la mayoría de personajes mortales pueden manejarse frente a los beneficios que proporciona la Velocidad Inhumana, pero con la Sobrenatural y la Mítica golpear puede resultar difícil incluso para los personajes más hábiles. El truco está en encontrar una forma de inmovilizar al personaje que tiene esta Velocidad. Los personajes con Fuerza alta pueden hacerlo mediante una presa, pero también puede servir el buen uso de ciertas maniobras o bloqueos.

En los poderes de dureza, el factor principal que permite equilibrar la situación es la Debilidad. Si la Debilidad del PNJ es difícil de averiguar, probablemente el coste de los poderes de Dureza le obligue a usar una buena cantidad de la recuperación disponible; si no, es seguro que un PJ inteligente acabará descubriéndola. Los mortales de un grupo mixto que sean avisapdos deberían tener esto en cuenta para saber cuál es la Debilidad de cualquier criatura sobrenatural con la que se crucen. Si el PJ mortal necesita embarcarse en una búsqueda por el oscuro conocimiento para dar con la Debilidad, puede salir una buena historia de eso.

Sí, las matemáticas pueden irse de las manos rápidamente. Si te quedas sin poderes, si terminas con un bicharraco con Inmunidad Física, una Recuperación Potente-Rápida-Dura-Mítica y 32 puntos de recuperación gastados… tal vez deberías revisarlo y convertir ese PNJ en dos o más. Será mucho más interesante así.

Grupos mixtos

Un grupo que tiene personajes mortales y sobrenaturales es el más difícil de calibrar para crear un solo PNJ. Es más fácil sacar varios PNJ, incluyendo malos mortales para que los PJ mortales tengan a alguien contra quien luchar. No obstante, esto puede volverse previsible.

Para crear un PNJ para un grupo mixto, suma el total de puntos de recuperación que el grupo ha gastado en poderes, pero réstale el número total de los que han

Billy, en este capítulo hablas mucho de crear un encuentro individual para los PJ, pero no dices nada de la dinámica de múltiples encuentros sucesivos.

Hmmm, cierto. Pero ese es un tema difícil y yo lo haría mirando el estado del grupo después de cada encuentro. Este juego puede ser bastante duro para los PJ, especialmente si no moderan sus combates. A medida que las consecuencias se acumulan, el margen de error se reduce. Un solo combate igualado es una cosa, pero ¿muchos combates igualados seguidos y sin posibilidad de recuperarse? Mal asunto.

gastado en proezas. Si se trata de un malo muy poderoso y vas a doblar esa cantidad, hazlo después de la resta, no antes.

Esto te dará una cifra con la que trabajar cuando estés ajustando a los antagonistas para tu grupo; a partir de aquí utiliza las pautas generales para grupos sobrenaturales. Por ejemplo, si tienes un grupo con un total de –12 puntos de recuperación en poderes y –2 en proezas, comienza con –10. De esta manera, un desafío menor sería de –5 puntos de recuperación en poderes; uno equitativo sería de –10; uno desafiante, de –15; y uno aplastante, de –20. Puede que hacer esta resta no parezca gran cosa, pero suele mantener al PNJ ocupado el tiempo suficiente para que los PJ mortales puedan hacer algo.

Ajustar los antagonistas sobre la marcha

No importa lo mucho que te esfuerces, a veces sentirás que has hecho un combate demasiado fácil o demasiado complicado. Puede que los PJ derroten a un adversario que pensabas que iba a durar algo más o puede que alguien a quien pensabas que derrotarían les patee el culo. No siempre es malo que esto ocurra porque las reglas para rendirse (página 182) permiten que cualquiera se retire de un combate que no está yendo como quería. Si los PJ se rinden ante un adversario, pueden conseguir puntos de destino por ello, y tú tendrás un nuevo recurso argumental que puedes sacar más adelante.

A veces, sin embargo, querrás ajustar el nivel de los antagonistas en mitad de una escena. Si lo haces, asegúrate de que la principal razón sea para evitar que la escena se vuelva aburrida o frustrante para los jugadores: no querrás cambiar las cosas con tanta frecuencia que te haga parecer un DJ inconsistente o que los jugadores piensen que eres un tramposo.

El papel de las consecuencias y la rendición

Lo principal que debes tener en cuenta es que adquirir una consecuencia en un conflicto es una elección, no un requisito. Una razón por la que casi todos los PNJ extras y secundarios se consideran oponentes menores es que no luchan hasta el final, luchan hasta que sus medidores de estrés se llenan y se rinden o son derrotados. Ni siquiera los PNJ principales están siempre preparados para llegar hasta ese punto; debes pensar cuánto ansían conseguir sus objetivos y si están dispuestos a arriesgarse por ello.

Puedes usar esto para quitar un peso de encima a los PJ: en lugar de coger una consecuencia cuando el PJ supera por poco el medidor de estrés de su enemigo, que el PNJ quede fuera de combate o que se rinda. Esto te permite dar un poco de cancha con las reglas de recuperación. Por ejemplo, un Mortal Auténtico contra un necrófago normal ofrece unas expectativas bastante deprimentes si el necrófago sigue en pie aun cuando tiene todas las consecuencias posibles, pero si declaras que el necrófago quede fuera de juego cuando el PJ mortal hace por fin su mejor golpe, las expectativas no son tan desalentadoras. Probablemente el mortal ya haya sufrido estrés y consecuencias durante el combate, y todavía puede ser derrotado (porque a lo mejor no logra encajar ese golpe), pero al menos tendrá algo que hacer contra un personaje que tiene una recuperación alta.

Si el PNJ está directamente masacrando a los PJ, dales la oportunidad de rendirse a cambio de cumplir los deseos del PNJ. La mayoría de PNJ debería tener planes más complejos que simplemente aniquilar a los PJ. Es perfectamente válido que no siga luchando si consigue lo que quiere.

Facilitar las cosas

Rebajar el poder de los antagonistas es muy fácil, simplemente ignora partes de la hoja de personaje. No todo el mundo lucha siempre con todo lo que tiene. Tal vez tienen exceso de confianza. Tal vez prefieren usar solo una de sus capacidades (esto podría ocurrir como resultado de forzar un aspecto, si el PNJ tiene el aspecto apropiado). O, si hay algo en la hoja de personaje que no hayas usado aún en el conflicto, tal vez simplemente no quieras usarlo. Cuando hagas esto, lo importante es que tus motivos resulten claros para los jugadores. Recuerda: el objetivo es cooperar a la hora de hacer escenas guais y una buena historia, no convertirlo en una competición a ver quién mea más lejos.

Si, por alguna razón, el malo ha traído a sus secuaces o sus lacayos y los números empiezan a ser abrumadores, puedes crear una nueva circunstancia en la escena que los distraiga o que haga que se retiren. Tal vez el malo les ordena que se vayan, tal vez aparece la policía o tal vez la tormenta estalla por fin. Esto puede incluso ayudar a hacer la escena del conflicto un poco más dinámica, ya que no será solo una simple batalla entre los PJ y PNJ.

Dificultar las cosas

Lo más sencillo que puedes hacer si los PJ están superando a los antagonistas es añadir más PNJ extras para que participen en el conflicto. Hazlos sobre la marcha (página 286); aunque por separado no constituyan una amenaza, pueden obligar a los PJ a dividir su atención y, posiblemente, les haga comerse unos cuantos golpes mientras intentan enfrentarse al adversario principal. Aunque no deberías hacer esto con otra cosa que no sea PNJ extras. Eso no está bien.

Del mismo modo en que ignorarás partes de la hoja de personaje del malo para hacer las cosas más sencillas, también puedes mejorarlo en mitad de una escena si añades cosas a su ficha. Puedes darle un aspecto que invocar o una nueva habilidad, proeza o poder para ayudarle a seguir en la lucha. La justificación es la misma que para los PJ que hagas sobre la marcha: no todo el mundo lucha siempre con todas sus fuerzas. De todas formas, asegúrate de que los jugadores están de acuerdo en jugar así y entienden por qué lo haces (es fácil pensar que este tipo de comportamiento es hacer trampas).

Por último, hacer que un PNJ siga luchando hasta la muerte es una forma de hacer que sea memorable. Si piensas que es lo que de verdad quiere, déjale morir con las botas puestas, llenando todos los niveles de consecuencias antes de ser totalmente derrotado.

Carmichael y yo discutíamos mucho, es verdad. Aun así es uno de los mejores policías que ha tenido el Cuerpo de Policía.

Capítulo quince: Crear aventuras

Las bases de la narración de historias

De acuerdo, DJ, este capítulo está totalmente dedicado a vosotros. Jugadores, no tenéis que iros (leer este capítulo puede ayudaros a elegir aspectos), pero las bases de la creación de aventuras es tarea del DJ. No tienes que crear aventuras como aquí planteamos (si tienes tu propia técnica, sigue con ella y haz algo asombroso), pero el proceso que se define aquí puede ayudarte a crear algunas historias interesantes.

Los DJ deberían crear aventuras que se adapten a los personajes jugadores, intercalándolas con las motivaciones y las maquinaciones de los PNJ desde el principio. Se trata de poner a los PJ en el camino de los PNJ y hacer que sepan lo que los PNJ quieren, y después dejar que los PJ decidan qué hacer al respecto. El proceso discurre de esta manera:

- Reunir aspectos.
- Elegir los puntos importantes.
- Crear relaciones.
- Ideas para la aventura.
- Juntarlo todo.
- Crear ganchos para las escenas iniciales.
- Crear PNJ adicionales.

Este método para diseñar aventuras se basa en los aspectos. Recuerda que los aspectos son la forma que tienen los PJ de señalarle al DJ: «¡Esto es lo importante! ¡Por esto creo que mi personaje es interesante!». Esta es la información más valiosa que puedes obtener de los jugadores, así que úsala para diseñar historias que los atrapen de verdad.

En realidad, el proceso es… muy procedimental, pero no te preocupes por esto. Es una de esas cosas más sencillas de hacer que de explicar, y una vez lo hagas un par de veces, se convierte en algo instintivo.

¿Este es el método que usáis tú y Kirby para crear aventuras de Arcanos?

Es una idea parecida, sí.

¡Ajá! ¡Ahora conozco vuestro secreto!

De hecho, lo he hecho tantas veces que pierdo la cuenta. Harry, hazme saber si me salto algo, o si algo en este capítulo no tiene sentido, ¿vale?

Reunir aspectos

Haz una lista con los aspectos de los PJ, los temas y amenazas de tu ciudad, con aspectos de lugar (tanto temas como amenazas) y con las motivaciones de los rostros y de otros PNJ clave; asegúrate de anotar al lado de cada aspecto el nombre del personaje o el lugar al que está asociado. (Puede que los hayas apuntado ya; forzar aspectos es mucho más fácil si sabes cuáles hay).

Ya está. Has terminado este paso.

Ejemplo: Baltimore

Estoy intentando crear una aventura para la partida que tiene lugar en Baltimore (página 309). Los PJ son Evan Montrose (un mago), su mejor amigo Biff Abernathy (un mortal auténtico) y la novia de Biff, Maya McKenzie (un talento menor/cambiaformas). Aquí tienes una lista de los aspectos pertinentes de los PJ y de las motivaciones de los PNJ seleccionados (y con quién o qué se relacionan).

- «Joven mago del Consejo Blanco», «Esto es demasiado para mí», «Heredero de la casa Montrose», «La precisión lo es todo», «Este es el plan», «Oé, oé, la pandilla ya está aquí», «Preferiría no ser un Guardián, gracias» (Evan Montrose).
- «Deportista con fondo fiduciario», «"Perdona, ratoncito", dijo el novio formal de Maya», «Mortimer Louis Abernathy III», «Krav magá», «Oé, oé, la pandilla ya está aquí», «Suerte tonta», «Se hace el cachas tonto» (Biff Abernathy).
- «Mujer ratón con una curiosidad insaciable», «"¡Biff, eres un capullo!", dijo la novia formal de Biff», «Sé de dónde vengo», «Abierto o cerrado, me da lo mismo», «Oé, oé, la pandilla ya está aquí», «Sentido poco común», «Silenciosa como un ratón» (Maya McKenzie).
- ¡El poder de la línea ley avivará la gloriosa victoria de nuestro clan! (Gilgamesh).
- Protegeré la posición de la familia Lagios a cualquier precio (Vasiliki Lagios).
- Llevaré a la familia Lagios a la victoria (Alexandra Lagios).
- Montrose me tomará en serio (Damocles Ravenborn).
- Estoy limpiando el río (Sargento Jim Flanagan).
- Cargado y listo, vamos a por ellos (oficiales Vastolo y Mirabal).
- No me importa que tengas poderes sobrenaturales, no te metas en mis negocios. Ni en el East Green (Wallace Gibbs).
- Quiero que mi club tenga éxito, pero no quiero que me pillen haciendo nada ilegal (Dave Gerard).
- Voy a ayudar a Alexandra a llegar a lo más alto (Curt Gazo).
- Quiero preservar el conocimiento (Paul Mackey).
- Quiero detener a los depredadores (John Vastolo).
- Decadencia y corrupción (tema de Baltimore).
- Identidades en conflicto (tema de Baltimore).

Elegir los puntos importantes

Lo siguiente que debes hacer es elegir aquellos aspectos que quieres destacar en tu aventura.

Algo que tener en cuenta es lo grande y compleja que te gustaría que fuera esa aventura. En este contexto, una aventura no es igual que una sesión de juego de una tarde (ver «Dirigir el juego», en la página 272, para ver más información sobre aventuras, arcos argumentales, etcétera). Una aventura sencilla puede durar varias sesiones de juego (tal vez seis o más si se trata de una historia grande y compleja). Para crear una aventura más corta, elige dos o tres aspectos de los PJ y uno o dos de la ciudad. Para aventuras más largas, que duren varias sesiones de juego, elige dos por cada personaje y dos o tres para la ciudad.

En lugar de incluir las amenazas en este punto directamente, puede que quieras dejar que los rostros y los PNJ las encarnen. Son sus aspectos los que deberían entrar en acción. Utiliza las amenazas como telón de fondo para los conflictos entre los personajes en lugar de como fuente del conflicto en sí.

Revisa esos aspectos. Es en lo que va a basarse tu historia, al menos al principio. Asegúrate de que sabes lo que quieren decir. A veces los aspectos pueden interpretarse de forma diferente según la persona, y es una buena idea asegurarse de que compartes la misma visión de los aspectos que tus jugadores. (Esto no quiere decir que en ocasiones no puedas darles un giro inesperado, pero no cambies por completo la idea que tiene el jugador).

Todos a bordo de la trama

En este capítulo empleamos el término «trama». Con él nos referimos a la narrativa que tiene lugar en las relaciones de los PJ y PNJ. No queremos decir que el DJ deba diseñar todos los sucesos de cada aventura planeados con antelación; más bien al contrario: el juego funciona mejor cuando el DJ presenta un conflicto a los PJ, cuando les deja libertad para que lo resuelvan sin una noción preconcebida de cómo va resolverse.

En otras palabras, solo porque usemos el término «trama» no quiere decir que el DJ tenga que llevar de la mano a nadie.

En serio, si algo sobrenatural comienza a abatirse sobre Baltimore, Montrose no va a tener otra opción: lo llamarán a filas. (¡Es lo que me pasó a mí!).

Ejemplo: Baltimore

Vamos a coger seis aspectos, los suficientes para crear tres relaciones (porque sabemos que es el siguiente paso). Dado el número de personajes, son muchas relaciones (está bien hacerlo en una aventura larga, pero tienes que saber en qué te estás metiendo).

- «Oé, oé, la pandilla ya está aquí» (es de Evan, pero también lo tienen los otros PJ).
- «Preferiría no ser un Guardián, gracias» (Evan).
- «"Perdona, ratoncito", dijo el novio formal de Maya» (Biff).
- «Mortimer Louis Abernathy III» (Biff).
- «Mujer ratón con una curiosidad insaciable» (Maya).
- «Sé de dónde vengo» (Maya).

El aspecto «Oé, oé, la pandilla ya está aquí» parece resumir muy bien la relación entre los tres personajes. Para los jugadores quiere decir que si uno está en problemas, los otros estarán ahí, ya sea para rescatarlo o para meterse en problemas con él. Rob, el jugador de Evan, dice que su personaje tiene buenas intenciones, pero no siente la suficiente confianza ni motivación para servir como Guardián («Preferiría no ser un Guardián, gracias»).

Biff muchas veces tiene que morderse la lengua para no herir los sentimientos de Maya («"Perdona, ratoncito", dijo el novio formal de Maya»). Su jugador, Fred, ha aclarado que Biff nunca abusará de Maya ni le será infiel, pero no siempre tiene en cuenta que sus acciones pueden afectarla, y por eso pasa mucho tiempo disculpándose y tratando de compensarla. A veces tiene que dejar también de ser «Biff» y aceptar su papel de «Mortimer Louis Abernathy III», de los fabulosamente ricos y distinguidos Abernathy de Baltimore, con todos los privilegios, obligaciones y expectativas que eso implica.

El aspecto de Maya «Mujer ratón con una curiosidad insaciable» implica, bueno, una curiosidad insaciable, una necesidad imperiosa de resolver enigmas y descubrir información. A veces esto supone que mete las narices donde no la llaman, lo que puede resultar especialmente problemático para sus amigos, los cuales tienen obligaciones sociales y deben mantener las apariencias. Además, su trasfondo de chica pobre («Sé de dónde vengo») la lleva a discutir a veces con Biff y su familia.

Crear relaciones

Y lo estás publicando en este libro ¿por qué?

Vale, relájate. Puedo cambiarlo en la próxima revisión.

Ahora que ya has elegido los aspectos en los que centrarte, ¿qué puedes hacer con ellos?

Coge aspectos que pongan en relación a los diferentes PJ, o a un PJ y un PNJ, y empieza a emparejarlos. Busca aquellas relaciones fuertes que te llamen la atención. Ve a por las obvias cuando las encuentres, será más fácil que tus jugadores las recuerden y las interpreten. Probablemente te darás cuenta de que tus relaciones se dividen en dos categorías (a veces una conexión puede formar parte de las dos, no pasa nada): las relaciones que se centran en la **tensión** y las que se centran en la **cooperación.**

Relaciones basadas en la tensión

Las relaciones basadas en la tensión crean una lucha o una complicación a uno o dos personajes.

Un ejemplo es el aspecto de Harry Dresden «Guardián del Consejo Blanco» y el de Thomas Raith «Príncipe caído de la Corte Blanca». Ya hay suficiente potencial para la tensión: se supone que Harry tiene que actuar siempre según los intereses del Consejo Blanco, pero su hermano es un Príncipe de la Corte Blanca. Como hay una guerra, hay un conflicto potencial de intereses. Mejor que esa información no salga de ahí, ¿verdad?

Otros ejemplos de parejas de aspectos que crean tensión pueden ser «Al servicio de Titania» de Fix y «Deuda con las hadas» de Harry. El aspecto de Harry «Guardián del Consejo Blanco» y el de Murphy «Detective teniente de Investigaciones Especiales» hacen que discutan por cómo deben enfrentarse a los crímenes sobrenaturales en Chicago. Es evidente que el aspecto de Michael Carpenter «Caballero de la Cruz» y el de Nicodemus «Aquel que sufre el mayor castigo» los enfrentan de forma directa. No descartes los aspectos evidentes solo porque sean evidentes.

«Aquel que sufre el mayor castigo». Dato curioso: Dante estaba borracho como una cuba cuando escribió ese pasaje.

Relaciones basadas en la cooperación

Las relaciones que se basan en la cooperación unen a los grupos frente a una situación exterior, normalmente mediante una condición en la que hay una causa o un enemigo común. Piensa qué tipo de situaciones pueden unir a ambos grupos y por qué podrían ocurrir.

Harry vuelve a ser un buen ejemplo. Su aspecto «Mago detective privado» y el de Murphy «Detective teniente de Investigaciones Especiales» los conducen a la misma escena del crimen, y deben trabajar juntos para intentar averiguar cómo (y por qué) murió Jennifer Stanton. ¿Te das cuenta de lo que se parece esta pareja de aspectos a la del apartado anterior? Sí, muchas de estas diferencias son muy sutiles y pueden hacer que una misma pareja de aspectos entren en cualquiera de las dos categorías. La buena noticia es que no existe una clasificación correcta ni incorrecta, mientras te funcione a ti. De hecho, podrías usar la misma pareja de aspectos para realizar las dos conexiones en la misma aventura, y eso sería genial.

A Will Borden le parece raro hablar de sí mismo en tercera persona.

Aquí tienes otro ejemplo: el aspecto de Harry «Confío en mi hermano» y el de Thomas «Leal a mi hermano». Otro ejemplo es el de Will Borden «La gente necesita despertar» y el de Harry «La caballerosidad no ha muerto, maldita sea». El sentido que lleva a Harry a proteger al débil y la necesidad que tiene Will de involucrarse a la hora de hacerlo fácilmente puede hacer que trabajen juntos.

Ejemplo: Baltimore

Tenemos seis aspectos y tres relaciones. Vamos a hacer que una esté basada en la cooperación y dos en la tensión.

Para esta aventura, podría hacerse una relación basada en la tensión entre el aspecto de Evan «Preferiría no ser un Guardián, gracias» y el de «Mujer ratón con una curiosidad insaciable» de Maya. Evan no quiere ser el *sheriff* sobrenatural de Baltimore, pero es algo por lo que Maya no le dejará en paz.

La segunda conexión basada en la tensión es obvia: el aspecto «Mortimer Louis Abernathy III» de Biff y el aspecto «Sé de dónde vengo» de Maya. Su relación debe de estar llena de momentos en los que la infancia privilegiada de Biff choca con la experiencia de Maya con la pobreza.

Podría encontrarse una relación basada en la cooperación entre el aspecto de Evan «Oé, oé, la pandilla ya está aquí» y el de Biff «Perdona, ratoncito». Me imagino una situación en la que Maya esté en problemas (tal vez debido a la curiosidad que mencionábamos en la primera relación) y la necesidad que sienten Evan y Biff de ayudarla. Evan por ayudar a su amiga y Biff por arreglar una metedura de pata (real o imaginaria) que ha cometido antes.

¿Ahora te toca a ti?

Ideas para la aventura

Has creado relaciones en las que basar tus aventuras. Casi seguro que tienes algunas ideas preliminares para las aventuras que vas a crear con ellas; ha llegado el momento de darle cuerpo a esas ideas.

Cada una de estas relaciones es una oportunidad para crear conflicto. Echa un vistazo a las motivaciones que tienen los PNJ en cada una de ellas: ¿quién puede beneficiarse de explotar esta relación? ¿Quién podría aprovecharse de esta tensión para conseguir sus deseos?

Utilizar las relaciones basadas en la tensión

La idea principal de las relaciones basadas en la tensión es encontrar formas en las que un PNJ pueda explotar esta relación. ¿Quién querría sacar ventaja de esta tensión y quién maquinaría una situación que la activara? Una vez tengas la respuesta a estas preguntas, puedes empezar a pensar en los detalles de cómo lo hará.

Si no tienes un rostro ni un PNJ clave que pueda sacar ventaja de esta relación, tienes dos alternativas: puedes descartarla y crear una nueva o puedes crear un nuevo PNJ que pueda explotarla. Cada alternativa tiene ventajas y desventajas, pero ten en cuenta que si creas nuevos PNJ en este punto de la partida, es posible que no utilices de forma efectiva aquellos que tus jugadores y tú creasteis juntos al hacer la ciudad. Si prefieres crear un PNJ nuevo, no le des estadísticas aún, solo haz una lista con los PNJ nuevos que necesitas y dales las estadísticas a la vez al final.

Crear este tipo de conexiones suele darle al DJ muchas oportunidades para forzar aspectos. Esto le da un gran impulso a la historia, ya que es una forma de darles a los jugadores puntos de destino adicionales.

Ten en cuenta que un PNJ no tiene por qué explotar esta relación a propósito (no todos los malos harán cola por las cabezas de tus PJ en todas las historias). Si un PNJ vampiro de la Corte Blanca de Chicago mata a un mago que pasaba por la ciudad, Harry y Thomas podrían enfrentarse independientemente de las intenciones de los PNJ, ya que los «superiores» de cada uno los presionarían para que resolvieran la situación de una manera concreta.

Ejemplo: Baltimore

Hay dos relaciones basadas en la tensión que podrían funcionar muy bien con un mismo antagonista. La motivación de Damocles Ravenborn «Montrose me tomará en serio» va bien con cualquier aventura en la que aparezca Evan. ¿Qué pasaría si Ravenborn pudiera explotar la relación «Mortimer Louis Abernathy III»-«Sé de dónde vengo» para cruzar el umbral de la casa Montrose? También, la tensión entre «Preferiría no ser un Guardián, gracias» y «Mujer ratón con una curiosidad insaciable» podría servir para separar a Maya de Evan, lo que la dejaría vulnerable a los vampiros de la Corte Roja.

¿Queremos poner en escena aspectos de la mansión de Evan Montrose o de cualquier otra localización? Tal vez sí, tal vez no. Diseñemos la primera escena y veamos qué pasa a partir de ahí.

Utilizar las relaciones basadas en la cooperación

Suele ser más sencillo trabajar con las relaciones basadas en la cooperación que con las que se basan en la tensión. Simplemente al mirar estas relaciones sabes en qué tipo de situaciones necesitará que los dos personajes estén implicados, por lo que ya sabes qué va a hacer el PNJ. Lo que tienes que averiguar es el por qué.

¿Entonces cómo arreglas los aspectos que no se están usando?

Una forma rápida de hacerlo sería cambiando (o añadiendo) aspectos a los PNJ rostros que están enfocados a las relaciones entre PJ, ya se basen en la tensión o en la cooperación. Como coger el segundo ejemplo de Baltimore que se basa en la tensión (Biff y Maya). Tal vez dándole a Damocles Ravenborn un aspecto que conecte con el de "Sé de dónde vengo" de Maya (puede que fueran amigos antes de que él se convirtiera en vampiro). Fíjate también en que el ejemplo del texto principal refuerza esta misma conexión.

De nuevo, si entre todos tus PNJ no encuentras a ninguno que pueda provocar este tipo de situación, tendrás que crear uno. En cualquier caso, decide qué es lo que ha hecho para involucrar a los dos personajes y, llegado el caso, lo que el PNJ va a hacer con esa relación para conseguir lo que quiere.

Al igual que ocurre con las relaciones basadas en la tensión, puedes asociar los planes del PNJ de forma directa o indirecta. Si la asociación es directa, quiere decir que el PNJ sabe que hay una relación y que implica al menos a uno de los PJ por alguna razón. Si es indirecta, quiere decir que el PNJ no sabe a qué tipo de oposición va a enfrentarse.

Ejemplo: Baltimore

Si Evan y Biff tienen que acudir al rescate de Maya (o al menos eso es lo que creen que hacen) usando la relación de «Oé, oé, la pandilla ya está aquí» y «Perdona, ratoncito», ¿quién sacaría ventaja? Vamos a ver si podemos mezclar a alguien más. Alexandra Lagios y Gilgamesh tienen una razón para quitar de en medio a Evan Montrose; vamos a ver qué pasa con los necrófagos, ya que ya hemos tratado con vampiros en otras relaciones.

Una red de relaciones

Cuando empieces a sentirte más cómodo creando aventuras, ten en cuenta que los PNJ pueden tener relaciones entre ellos tan complicadas como las que tienen con los PJ. Los PNJ no tienen por qué ser siempre amigos del alma; mucha gente hace alianzas por conveniencia o porque entra dentro de sus intereses.

Puedes crear un gran conjunto de interacciones en tu aventura complicando las relaciones de tus PNJ, lo que podría llevarlos a traicionarse en el futuro o a que los personajes los persuadan de alguna forma. Es incluso mejor si alguno de esos PNJ necesita o quiere que los PJ los ayuden a conseguir sus objetivos.

Juntarlo todo

Llegados a este punto ya tienes varias relaciones y cómo van a crear conflictos con algunos de tus PNJ. Sin embargo, un montón de conflictos sin ninguna relación entre sí dará como resultado unos jugadores confusos y una trama liosa y dispersa. Necesitarás juntarlo todo para crear una aventura coherente.

Echa un ojo a los antagonistas que has creado para las relaciones de tus PJ. ¿Aparece el mismo individuo en la mayoría de ellas? Este PNJ es el cerebro de la mayoría o de todos sus problemas, y todo lo que tienes que hacer es pensar cuáles son sus intenciones. Otros PNJ pueden aliarse o ponerse del lado de este enemigo como «tenientes» o compañeros de conspiración con objetivos similares.

Recuerda que una motivación es solo una motivación: no te llevará a ninguna parte si no tienes objetivos. Diseña objetivos a corto plazo para los PNJ de forma que se cubran todas las relaciones. Por supuesto, todos estos objetivos deben estar orientados a las motivaciones de los PNJ. No debería ser difícil, pero si te parece demasiado trabajo, sigue adelante y quita uno o dos. La clave es centrarse en las ideas más fuertes: estas deben ser el núcleo de tu aventura. Suele ser bueno centrarse en una o dos ideas para unas cuantas sesiones de juego y manejar tres o cuatro en una aventura más grande.

Ejemplo: Baltimore

Así que tenemos a Damocles Ravenborn intentando ajustar cuentas con Evan Montrose y a Gilgamesh intentando quitárselo de en medio. Digamos que Gilgamesh está utilizando a Ravenborn, que es un vil cobarde, para que lleve a Evan a un terreno abierto donde sea vulnerable. Esto encaja con la personalidad de Gilgamesh: es un estratega nato y sabe lo útil que es utilizar peones y aprovechar las motivaciones de las demás personas para conseguir un fin que le resulte favorable.

Ravenborn solo quiere que lo tomen en serio, por lo que estará dispuesto a «mandar un mensaje», aunque tiene miedo de un enfrentamiento directo. Sin embargo, Gilgamesh, no quedará satisfecho hasta que se haya ocupado de Evan Montrose.

Qué hacer con las relaciones periféricas

En una aventura no todos los conflictos tienen que ser parte de la trama general. Meter a tus PJ en un conflicto totalmente tangencial, uno que no puedan ignorar sin que tenga repercusiones, es una buena técnica para mezclar las cosas. Puedes hacer esto con varios propósitos:

- Puede servir para desviar del camino principal a los jugadores más espabilados en una aventura orientada al misterio.
- Puede crear una subtrama o proporcionar oportunidades para desarrollar los personajes en paralelo al conflicto principal.
- Puedes usarlo como transición a una futura trama en la que aparezca el siguiente malo.
- Puedes usar la relación periférica para conducir indirectamente a los PJ hasta el núcleo de la aventura.

La última de la lista es mi favorita. Es una gran manera de darle uso a una relación que se te ha quedado huérfana y con la que no sabes qué hacer. Úsala como una apertura «falsa». Muchas series de televisión la usan; en los primeros minutos del programa, los héroes siguen un hilo argumental o una fuente de conflictos solo para descubrir el núcleo real de la aventura más adelante. Si puedes hacer que esta gran revelación, el *cliffhanger* de la aventura, tenga lugar al final de la primera sesión, habrás logrado arrancar con un diseño de aventura de primera.

Ejemplo: Baltimore

Ahora mismo tenemos dos relaciones fuertes: una entre «Mortimer Louis Abernathy III» y «Sé de dónde vengo» (el plan de Ravenborn) y una entre «Oé, oé, la pandilla ya está aquí» y «Perdona, ratoncito» (el plan de Gilgamesh).

Esto nos lleva a algunas relaciones periféricas, como «No quiero ser un Guardián, gracias» y «Mujer ratón con una curiosidad insaciable» de Evan y Maya respectivamente. Hemos hablado de que esta fuera una posible relación de tensión, pero no se ha materializado nada concreto para la otra pareja de aspectos, así que vamos a buscar algunas posibilidades para estos dos aspectos.

Sabemos que Evan es reacio a actuar como un mago que pertenece a un cuerpo de la ley (esto sugiere una subtrama para desarrollar el personaje). ¿Qué podemos ponerle delante? ¿Qué tal una amenaza menor, un practicante advenedizo de magia negra que va rompiendo Leyes por la ciudad? Ya sé, lo han rechazado en la Sociedad Dupin ¡y está aterrorizando a sus miembros para vengarse! Por desgracia (y sin que él lo sepa), sus «travesuras» mágicas provocan traumas psíquicos a sus víctimas. ¿Cómo reaccionará Evan ante este lanzador de hechizos que se ha salido de madre?

Con Maya lo más prudente sería darle algo para que se ponga a investigar cuanto antes. No estoy seguro de lo que quiero hacer con esto todavía, pero lo tendré en cuenta.

Campanas infernales. Billy, este capítulo me está dando miedo. Deja de dar ideas a los malos.

Crear ganchos para las escenas iniciales

En este punto deberías tener una idea consistente de lo que los antagonistas intentan hacer y de qué manera los PJ se interpondrán en su camino. El paso siguiente es crear algunos ganchos para las escenas, especialmente para la primera. Mientras lo hagas, recuerda que el gancho de una escena sirve para ponerla en marcha: el DJ no tiene que tener en mente la resolución de ninguna de ellas, resolverlas es tarea de los jugadores.

¿Pero era por su culpa? Estos detalles son importantes.

Comenzar por el comienzo

La primera escena suele ser la más difícil de presentar. ¿Cómo vas a mostrarles a los jugadores la aventura y los conflictos sin matarlos de aburrimiento? Una de las técnicas más efectivas es comenzar in medias res. Evita toda esa molesta presentación levantando el telón cuando los PJ estén dentro de un edificio en llamas enfrentándose a dos vampiros de la Corte Roja con subfusiles Uzi. Ya te ocuparás de cómo han llegado hasta ahí. Esta técnica funciona muy bien si la combinas con una de las relaciones huérfanas del apartado anterior: los PJ están allí investigando algo que creen que es importante, pero en el número inicial descubren que Tenemos Un Problema Gordo™.

También puedes tener una escena en la que expongas la situación de manera normal, pero así es más difícil arrancar de forma que sea interesante. Necesitas transmitir la sensación de urgencia. No es muy emocionante que un PNJ aparezca en la puerta de los PJ y les pida que se involucren en la trama; un personaje que aparezca en la puerta de los PJ sangrando por varias heridas de garras sí puede serlo. Si tienes que empezar la sesión dando información, asegúrate de que la escena tiene algo más con lo que los PJ tengan que lidiar: PNJ exigentes, algún tipo de problema que está a punto de surgir… Cualquier cosa que sirva de impulso y les haga tomar decisiones.

Forzar aspectos es una herramienta muy efectiva para comenzar cualquier aventura: poner los aspectos de los personajes y unas cuantas elecciones interesantes en primer plano garantiza que avanzarás en una u otra dirección. No obstante, asegúrate de que tu aventura no dependa de la manera en que un jugador responde cuando fuerzan un aspecto en su contra; después de todo, el jugador puede simplemente rechazarlo.

Ejemplo: Baltimore

Probablemente ahora mismo algún tipo de escena de apertura esté tomando forma en tu cabeza. Ese es el punto en el que estoy yo la mayor parte del tiempo. En este caso, pienso que a Biff lo ha llamado su familia para que asuma el papel de «Mortimer Louis Abernathy III». Su organización benéfica, la Fundación Abernathy, va a dar una fiesta de postín para recaudar fondos, y Evan ha ofrecido su casa para que tenga lugar allí. La aventura empieza en el cóctel, con todo el mundo vestido de gala y levantando el dedo meñique.

¿Quiénes están allí? Evan, Maya y Biff, por supuesto. Los padres de Biff. Wellington. Un centenar de personas procedentes de la élite millonaria de Baltimore. Elige a unas cuantas personas (donantes millonarios y beneficiarios que esperan poder sacar tajada) de la lista de PNJ para que también estén ahí: Dave Gerard, tal vez con su novia Alison Ralston, Paul Mackey y John Vastolo, representando aparentemente al Museo Edgar Allan Poe, pero también a la Sociedad Dupin.

Puedo hacer muchas cosas para echar el balón a rodar:

Solo por diversión, quiero dejar que los personajes se relacionen un poco con los PNJ. Creo que Paul Mackey va a echarle la bronca a Evan por no haber aportado fondos al Museo el año pasado (básicamente es una manera de forzar el aspecto de Evan «Esto es demasiado para mí»). Paul intenta presionarlo para llegar a algún tipo de acuerdo financiero que beneficie al Museo, pero cualquier situación que sobrepasara a Evan valdría igual. Le recordaré la tensión existente entre su familia y la Sociedad: por un lado podría ceder y esperar que el Museo no le pida demasiado; por otro, podría decirle al perro avaro de Poe por dónde podría metérselo. Elija lo que elija, tendrá que hacerlo en su papel de anfitrión refinado en una sala llena de gente que se pregunta cómo de bien asumirá el joven Montrose el papel de su padre.

Quiero añadir tensión entre Biff y el origen humilde de Maya, por lo que haré que uno de los padres de Biff (probablemente Mamá) muestre su desprecio hacia el vestido que lleva Maya… Los ve a los dos juntos y le dice a Biff: «Debería darte vergüenza dejar que esta dulce niña compre en tiendas de segunda mano». Después le dice a Maya: «Un intento encantador, mi niña, pero en serio, ¿no tenías nada para la ocasión?». Esto podría actuar como un aspecto forzado dependiendo de cómo se desarrolle. Podrían forzarse los aspectos de Biff y Maya «Perdona, ratoncito» y «Biff, eres un capullo» al mismo tiempo si Biff se pone del lado de su madre e intenta tomárselo a broma, o el aspecto «Sé de dónde vengo» de Maya podría hacerle decir exactamente lo que piensa de los comentarios de Mamá mediante insultos. ¡Diversión para toda la familia!

Quiero que este sea el primer intento de Damocles por cruzar el umbral de la mansión Montrose. No va a entrar todavía, pero va a enviar a uno de sus compinches de la Corte Roja para que interrumpan la fiesta con un poco de terrorismo con metralletas. Van a aparecer vestidos de esmoquin, haciéndose pasar por miembros de la Misión de la Mano Amiga, un refugio de sintechos beneficiario de la Fundación Abernathy. Dicen que les gustaría codearse con gente de dinero para captar fondos para el año siguiente.

Maya o Biff (o preferiblemente ambos) deberían estar a mano cuando lleguen los «representantes» de la Mano Amiga. Alguien de la organización se llevará a Biff aparte o Maya se fijará en ellos cuando esté tomando el aire en el porche delantero (que será incluso más apropiado, según haya ido el enfrentamiento con Mamá). El portero está a punto de echarlos, diciendo que necesitan invitación, pero ¿podrá Maya dejarlo pasar teniendo en cuenta que *sabe de dónde viene*? ¿Quiere Biff dar la impresión de ser el mismo capullo que parecen ser sus padres y sus amigos? Por otro lado, el «Sentido poco común» de Maya puede prevenirla de que hay algo raro ahí y de que deberían andarse con cuidado. Podría forzar muchos aspectos, pero sé que de todos modos los vampiros van a irrumpir en la fiesta (aunque con mucho menos poder si tienen que atravesar el umbral).

Planificar de antemano

Además de estos ganchos iniciales, querrás tener algunos otros para las escenas del principio de la partida. Es una buena ocasión para usar todas esas tramas periféricas que no encajaban antes con ninguna otra relación entre personajes. Crea una breve situación que sea relevante para este aspecto; puede tener relación o no con la trama principal, pero le dará una mayor profundidad y ambiente a tu sesión.

Así que ¿podrían servir como maniobra de distracción?

Sí, pero yo tendría cuidado con eso; demasiadas pistas falsas o cabos sueltos y el juego se volverá bastante caótico, en un sentido no divertido.

Las escenas que vienen después del gancho inicial suelen girar en torno a dos aspectos clave: los PJ averiguan información sobre el enemigo y sobre sus planes o los PJ se enfrentan directamente al antagonista o a sus recursos (secuaces, matones…) mientras este sigue con su plan.

Este es un buen punto en el que vincular aspectos de la ciudad. Piensa en algunas localizaciones donde sería interesante que los PJ se cruzaran en el camino de los PNJ. Si alguno de estos PNJ es el rostro de alguna localización de la ciudad, ese es un buen lugar a tener en cuenta.

En concreto, mira los temas y las amenazas de las localizaciones. ¿Tiene alguna de ellas algún aspecto que se relacione de forma directa con el conflicto principal de la aventura? Si es así, ya tienes un gancho en la propia ambientación: busca la oportunidad de trasladar allí la acción. Si el rostro de la localización o cualquiera de sus aspectos encajan, no debería resultarte difícil. Si te lo resulta, puede que la localización no sea tan buena opción como pensabas al principio.

Probablemente querrás que los ganchos sean un poco «portátiles». Puedes intentar anticipar adónde van a querer ir los PJ, pero tendrás suerte si aciertas la mitad de las veces. Si algunos de tus ganchos pueden trasladarse adonde necesites que estén en cada momento, estarás algo menos estresado y te verás menos tentado de llevar a los PJ de la mano adonde quieras que vayan. Además, querrás que tus PNJ sean dinámicos y reaccionen bien durante la aventura: una vez los PJ se encuentren con ellos tendrán que responder a eso, y no siempre podrás garantizar dónde y cómo va a tener lugar esa respuesta.

No te des la paliza en este paso. El ejemplo es largo, pero en realidad es cuestión de tener en la cabeza una lista de escenas posibles. Una vez la investigación eche a rodar o decidan qué pasos dar, tus jugadores son los que van a conducir la aventura. Hemos incluido mucha información a modo de ejemplo, pero seguramente solo necesitas algunas ideas. Solo asegúrate de que tienes unos cuantos ganchos bajo la manga y apáñatelas con lo que te den los jugadores.

Hmmm. Algunos tipos de criaturas sobrenaturales muy poderosas o que siempre hacen lo mismo pueden ser lentos a la hora de dar respuesta, o desdeñosos con los PJ que piensen con rapidez.

Eso sigue siendo ser dinámico y reaccionar bien, pero en un sentido de caracterización.

Ejemplo: Baltimore

Por supuesto, tendrá lugar una investigación sobre la naturaleza del ataque a la mansión Montrose. Será evidente que los atacantes son vampiros de la Corte Roja, lo que nos da un buen punto de partida. Los jugadores probablemente quieran averiguar por dónde se mueven los vampiros de la Corte Roja, lo que hacen, cualquier pista de por qué han atacado abiertamente la fiesta del cóctel, etcétera.

Sé que voy a poner varias escenas en las que los PJ necesiten hacer evaluaciones y sé que probablemente recurran a algunos contactos, tal vez a la doctora Ralston para la autopsia de los cuerpos de los vampiros (si han matado a alguno que no haya logrado escapar), tal vez a Luis Mirabal y a Leslie Vastolo para que les digan si hubo algún movimiento inusual en las calles, etcétera.

Evan incluso podría hacer un hechizo de rastreo que los lleve al meollo del asunto, así que tendré que acordarme de crear algún tipo de refugio para Damocles o alguna base de operaciones donde pueda tener lugar un gran enfrentamiento. Inner Harbor, el acuario y el puente Key son buenos lugares para ambientar una batalla.

También quiero asegurarme de introducir una subtrama, así que durante la investigación dejaré caer que los miembros de la Sociedad Dupin también están informando de ataques terroristas llevados a cabo por un atacante desconocido. Parece encajar en el gancho principal, por lo que hay probabilidades de que alguien quiera investigarlo: hay un conflicto potencial aquí si la *curiosidad insaciable* de Maya insiste en que el reacio mago haga su maldito trabajo. Si nadie investiga, tendré que hacer una escena futura en la que los PJ se encuentren con que Paul Mackey está recuperándose de sus secuelas.

Si Maya va a investigar por su cuenta, que podría suceder si se fuerza un aspecto en su contra, quiero que tenga la oportunidad de relacionar la audacia repentina de Ravenborn con los necrófagos de Gilgamesh. Tal vez algunos vampiros de la Corte Roja están recorriendo la ciudad junto a algunos sicarios necrófagos por deseo de Gilgamesh… Sería muy inoportuno que ella se encontrara con uno de estos grupos.

De la manera que sea, puede que tengan lugar algunos enfrentamientos:

- Damocles Ravenborn va a relamerse si Evan y compañía se encuentran con él otra vez; si las cosas se ponen violentas, llegarán los necrófagos de Gilgamesh y se unirán a la batalla. Aunque puede que no necesiten pelear contra Damocles; es un cobarde y, si lo intimidan lo suficiente, puede que incluso renuncie a seguir con el plan de Gilgamesh. Esto definitivamente traería a los necrófagos a escena para intentar silenciar a todo el mundo.
- Gilgamesh intentará aprovechar cualquier situación en la que Evan esté en desventaja para librarse de él de una vez por todas. Esto puede tener lugar cuando esté enfrentándose al practicante de magia advenedizo o si Gilgamesh consigue capturar a Maya y hacer que Evan vaya a rescatarla.

Por último, puede que haya que crear un desenlace para algunas cosas de la primera escena; tal vez Paul continúe molestando a Evan con los fondos del Museo y comience a hacerle sentir culpable, y tal vez Biff tenga otra pelea con sus padres porque insiste en salir con una chica de clase baja. Este tipo de escenas pueden ayudar a marcar el ritmo entre las escenas con grandes conflictos y ofrecen muchas posibilidades de interpretación.

Crea detalles adicionales

En cada paso de este proceso puede haber surgido una nueva localización o PNJ. La última fase es darles estadísticas para jugar con ellos durante la partida. Al igual que los PNJ y las localizaciones que se realizan durante la creación de la ciudad, no siempre es necesario completar todos los bloques de estadísticas, solo hay que darles los detalles suficientes para no tenerlos dando tumbos por la mesa durante la partida. Uno o dos aspectos, un par de habilidades importantes, una proeza y una descripción básica deberían bastar.

Deberías crear a los actores clave de tu aventura como PNJ principales, o al menos como PNJ secundarios muy bien definidos. Querrás ese nivel de detalle en los personajes más importantes, las «mentes maestras», para tener una idea de los recursos que pueden manejar y de lo que son capaces de hacer. La mayoría del tiempo, una «mente maestra» contratará a otros personajes o se asegurará de tener ayuda para lograr sus objetivos;

Solo como referencia, Harry, creo que alguno de tus casos habría tenido un final más largo si fueran aventuras creadas por mí. La mayoría de ellos se complican mucho.

Son gajes del oficio.

los PJ se encontrarán sin duda con estos secuaces y cómplices en el curso de sus investigaciones o en sus intentos de parar al cerebro detrás de todo.

¡Y ten en cuenta que los malos querrán parar a los PJ de la misma forma que los PJ querrán pararlos a ellos! Es importante saber cuáles son sus habilidades de investigación, cómo pueden hacer evaluaciones para intentar adivinar los aspectos de un PJ y cómo se enfrentarán a ellos cuando tenga lugar el combate.

Una vez hecho esto, ya deberías tener el suficiente material para llevar a cabo tu aventura. ¡Felicidades!

Ejemplo: Baltimore

Como decía en la última entrega de este ejemplo, Ravenborn necesita un refugio. ¿Qué tipo de personaje es? Bueno, es un postureta, un gótico al que las cosas se le han ido de las manos, un vampiro de la vida real que todavía actúa como el chico de un póster por tomarse el rol en vivo demasiado en serio. ¿Dónde viviría un imbécil así? En el sótano de una iglesia abandonada, por supuesto. En San Cipriano. La colocaré en un barrio desconocido de la ciudad, le daré el tema «Horror gótico» y ya está.

Gilgamesh no abandonaría su refugio con tanta facilidad, por lo que si su plan para capturar a Maya se cumple, probablemente la lleve a un almacén abandonado. Se me pueden ocurrir sobre la marcha suficientes aspectos de escena.

Ya tengo las estadísticas para Gilgamesh y para Damocles (páginas 321 y 324, respectivamente), así que ya están listos. Necesito convertir al mago advenedizo de mi subtrama en un PNJ secundario (puedo usar a Russell Carson para esto). Y por último, necesito tener estadísticas para los secuaces necrófagos y para los compinches de la Corte Roja.

La aventura en juego

Así que ya tienes los ganchos iniciales, tienes una idea de lo que puede ocurrir después y una lista con las escenas que probablemente tengas que desarrollar. De modo que puedes confiar en que todo irá según el plan, ¿verdad?

¡Error! Recuerda que nada puede obligar a que los jugadores sigan el gancho que les has puesto delante. Sí, es probable que piquen en muchos de los cebos, pero algunos se quedarán en la cuneta o simplemente se ignorarán. Los jugadores no van aceptar las consecuencias de todos los aspectos que fuerces, y no están obligados a ello. Recuerda, tu aventura no es una trama definida de antemano, es una situación dinámica que no se resolverá hasta que los PJ decidan actuar de un modo u otro. Tampoco están obligados a centrarse en aquello en lo que crees que deberían centrarse. Tal vez estén disfrutando de algunas interacciones de sus personajes y no parezcan estar interesados en seguir con la trama. Así que ¿qué puedes hacer con esto?

Lo primero y más importante a tener en cuenta es que las elecciones tienen consecuencias. Si has hecho bien la apertura, los PJ habrán hecho un montón de elecciones para responder a la situación inicial. Quizás ninguna sea la que habías planeado, pero el material que has preparado debería darte una base sólida para imaginar cómo reaccionarían los PNJ. Todo lo que tienes que hacer es pararte un par de minutos, extrapolar algunas consecuencias lógicas a las acciones de los PJ, tener en cuenta los objetivos de los PNJ y trabajar a partir de ahí. Concretamente, piensa en cómo los distintos PNJ podrían aliarse o enemistarse por culpa de las acciones de los PJ. Esto puede aportarte nuevas ideas.

Al final darás con la forma de introducir a los PNJ y sus objetivos que tenías en mente o se te ocurrirá un par de situaciones principales sobre las que centrar la sesión. Está bien acabar con un elemento de la trama que aparece de forma natural; simplemente piensa en decisiones lógicas y en consecuencias hasta que la situación se resuelva y los jugadores estén satisfechos. Recuerda las pautas para crear buenas escenas de «Dirigir el juego» (página 266) y asegúrate de que no diriges una nueva escena solo para hacer tiempo.

Ejemplo: Baltimore

Comienzo a dirigir la sesión y la primera escena se vuelve un poco confusa: Evan tiene una bronca enorme con Paul y la Sociedad Dupin queda totalmente fuera de juego; la discusión entre Biff, Maya y la madre de Biff pasa a un primer plano, ¡y la fiesta llega a su fin antes de que tenga ocasión de meter a los vampiros!

¿Ahora qué? ¡Ni siquiera he podido presentar el gancho de la aventura! Respiro hondo y pienso por un momento, estudiando mis notas. Sé que la consecuencia más probable para lo de Biff es que sus padres van a cortar su fondo fiduciario; va a estar sin un duro en poco tiempo. Estoy seguro de que esta información llevará a una buena escena.

Lo de Evan no me sugiere nada hasta que me acuerdo del mago advenedizo que está aterrorizando a los miembros de la Sociedad Dupin. Tal vez la Sociedad decide que Evan es el responsable. Esto los tiene aterrorizados, y tal vez sientan que necesitan contraatacar para protegerse. Podría ser el punto en el que aparece Damocles Ravenborn. Tal vez convenza a John Vastolo o a alguien más de la Sociedad de que es un abogado que puede ayudarlos a amilanar a Evan.

Así que ahora tengo una dirección hacia la que ir. Le digo a Biff que su fondo fiduciario se ha terminado y que recibe

¿No les molestará a los jugadores que algo que han hecho ayude al equipo de los malos?

Lee otra vez la primera frase de este párrafo.

¿Esto no hará que se rompa la continuidad? Si la motivación de un PNJ cambia de "¡mátalos!" a "¡captúralos!" en mitad de la aventura, ¿qué pasa con todas esas veces que había intentado machacar a los PJ antes?

una notificación de sus obras de caridad para que intente imaginarse adónde ha ido el dinero, y le pregunto qué quiere hacer. Se vuelve loco y exige ver a sus padres inmediatamente, lo que me da una buena escena.

Después le digo a Evan que John Vastolo ha llegado a la casa con su «equipo legal» (vampiros de la Corte Roja disfrazados) para discutir la compensación de los servicios prestados en el pasado (en otras palabras, que pague por la información que la Sociedad ha proporcionado a su familia). Esto les prepara el terreno para intentar «asustar» a Evan para que deje en paz a la Sociedad, lo que me permite meter información sobre mi mago advenedizo en la partida.

Así que los elementos importantes ya están en su sitio: Damocles intentando enviarle un mensaje a Evan, un mago advenedizo aterrorizando a la Sociedad Dupin y Gilgamesh esperando entre bastidores. Ahora, sin embargo, hay un gran elemento de tensión entre Biff y sus padres, pero voy a dejar que siga adelante a ver adónde me lleva.

PNJ dinámicos

Otra cosa que debes tener en cuenta cuando dirijas una aventura es que los PNJ no deberían quedarse ahí sentados y esperar a que los PJ adivinen lo que está pasando. No son jefes finales de un videojuego, tienen objetivos y deseos y actúan en consecuencia. Una vez los PJ vayan en una dirección que los enfrente a los PNJ, estos reaccionarán como lo haría un PJ: querrán hacer evaluaciones para averiguar aspectos y debilidades de los PJ, y buscarán la manera de frustrar sus intentos de investigación.

Esto puede darte una gran cantidad de buenas escenas si no estás seguro de qué hacer a continuación. Una forma de aumentar la tensión en medio de una sesión es hacer que un PNJ investigue a los PJ mientras los PJ lo investigan a él. No todos los encuentros con PNJ tienen que ser violentos; tal vez estén intentado sacar ventaja sobre los PJ (digamos, quitándoles un mechón de pelo para hacer un hechizo) o tratar de averiguar sus intenciones. Si la red de relaciones entre PNJ está bien hilada, puede permitir que los PJ busquen diferentes tipos de soluciones a sus problemas, confiando más en las relaciones interpersonales y en la negociación.

Para llevar esto a cabo, tener una buena idea de lo que un PNJ no sabe de la situación puede serte de ayuda. Esto te dice qué puede interesarle averiguar y lo que es más importante, por qué.

Otra manera de tener PNJ dinámicos es hacer que se rindan en los conflictos y que acepten las consecuencias de los aspectos que se fuercen como harían los PJ. Un PNJ no luchará siempre hasta la muerte, tiene la libertad de rendirse si las cosas no están saliéndole bien. Del mismo modo, asegúrate de que los PJ obtienen plena ventaja de cualquier aspecto que puedan evaluar cuando investiguen a un PNJ. Es una recompensa divertida y hace que tus PNJ parezcan más tridimensionales.

PNJ y puntos de destino

Como DJ, tienes diferentes formas de dirigir el flujo de puntos de destino entre tus PNJ.

En general, todos los PNJ principales deberían poder usar su propio suministro de puntos de destino porque los equilibra frente a los PJ. Dar por sentado que su suministro es ilimitado sería desestabilizador. También permite que los PNJ asuman las consecuencias de los aspectos que se han forzado, que se rindan en los conflictos y que usen todas las estrategias de la economía de puntos de destino que usan los PJ.

Esto puede ayudarte a establecer un ritmo natural en las escenas de tu partida: cuando los PJ triunfan, los antagonistas consiguen puntos de destino y viceversa. Esto puede crear también una especie de «ventaja de la trama» para los PJ, ya que los oponentes verdaderamente monstruosos a veces comenzarán el juego sin puntos de destino debido a las recuperaciones negativas, y necesitarán aceptar «ante la cámara» que fuercen sus aspectos antes de recibir los puntos. También, forzar aspectos de los PNJ aliados puede ayudar a añadir drama a las relaciones con los PJ, o crear elecciones difíciles si las decisiones de los aliados son cuestionables.

Esto quiere decir que deberías ser totalmente transparente con las acciones que los PNJ hagan en la partida. Si quieres forzar el aspecto de un PNJ o darle puntos de destino, los jugadores necesitan saber lo que estás haciendo. Si tu PNJ está

Date un respiro

Probablemente necesites pequeños descansos para pensar y ver qué es lo siguiente que vas a introducir. Eso está bien, los jugadores no tienen por qué esperar que se te ocurran giros shakesperianos en un instante. Podrías incluso hacer que los jugadores sugieran una buena escena para ayudarte a tener ideas. La mayor parte de lo que hagas depende de su respuesta, después de todo, por lo que no debería resultar extraño.

Usar ideas de los jugadores

A veces la dirección en la que avanza la partida sugiere que un PNJ tenga una motivación diferente a la que habías creado originalmente. Tal vez los jugadores, mientras investigan algo, hagan algún tipo de especulación que te parezca brillante.

No es malo dejar que tengan razón. Simplemente cambia la información que tengas para que encaje en las sospechas de los jugadores. Será muy reconfortante cuando lo descubran, y el hecho de que compartas la misma visión y tengas en cuenta sus sugerencias les dará la satisfacción de contribuir a la historia.

¡Pensar en las razones de este tipo de cambios es una de las cosas más divertidas de ser DJ! ¡Ahí están todos los tipos de ganchos de la historia y cuestiones de la interpretación!

Y más cosas de las partidas de Arcanos salen a la luz...

Los PJ, los poderes de dureza y la Debilidad

Una de las mayores preocupaciones al llevar PNJ tiene lugar cuando tienes PJ con poderes de dureza. Es tentador dejar que cualquier PNJ que quieras que sea una amenaza seria para los PJ sepa cuál es su Debilidad, pero si esto sucede siempre, no tiene sentido que ese PJ tenga poderes de dureza. Pero tampoco tiene sentido que un PJ tenga una Debilidad si nunca va a utilizarse.

La solución más sencilla es dejar que el PNJ haga lo que haría un PJ que se enfrenta al mismo dilema: hacer que el PNJ pase por el proceso de investigar al PJ, para lo cual es necesario cierto nivel de secretismo. Si puedes justificar que el PNJ tiene acceso a la Debilidad mediante una tirada de habilidad o cualquier otra acción del juego, es más probable que los jugadores se lo tomen bien. No hay ninguna razón para que le des privilegios a tu PNJ en ese sentido. Si puede averiguarlo, puede averiguarlo y si no puede, pues no. Podrías incluso convertir esto en un enfrentamiento en el que el PNJ intenta averiguar la Debilidad del PJ y el PJ tiene la oportunidad de frustrar su esfuerzo.

Ser vago: la reserva de puntos de destino

Si llevar la cuenta de los puntos de destino uno a uno te resulta demasiado problemático o complicado, puedes coger todos los puntos de destino que cualquiera de tus PNJ recibe en una sesión y convertirlos en una reserva colectiva para que los gaste el PNJ que quieras. Si vas a utilizar este método, no calcules la recuperación inicial que tiene el PNJ, simplemente coge un punto de destino por jugador y coge solo puntos de destino que procedan de haber forzado aspectos y de las invocaciones de aspectos que hagan los PJ que perjudiquen a tus PNJ.

Si en cualquier momento tu total de puntos de destino supera el total de puntos que tienen tus jugadores, deja de coger nuevos puntos aunque tus PNJ debieran recibirlos.

haciendo una evaluación o una declaración, necesitas presentárselo de forma clara a los jugadores y participar en el sistema como lo hacen ellos.

De algún modo, puedes considerar que los jugadores juzgan y equilibran tus esfuerzos de la misma forma en que tú lo haces con ellos (si creen que no juegas limpio, te lo dirán, créeme). Si son listos, los jugadores ya estarán buscando la oportunidad de forzar los aspectos de los PNJ. Hacerlo abiertamente enriquecerá las relaciones entre ellos.

Los PNJ secundarios deberían empezar sin puntos de destino y recibir uno por cada escena en la que estén implicados. Tienen menos aspectos que los PNJ principales, por lo que no puedes forzarlos mucho; además, considerando su rol de apoyo en la historia, es poco probable que estos PNJ acaben aceptando que fuercen sus aspectos (por supuesto, si lo hacen, dales también esos puntos).

Los PNJ extras deberían recibir puntos de destino solo si alguien invoca un aspecto para crearle una desventaja en una escena o se usa una escena o un aspecto temporal para forzarlos a hacer algo. Como no suelen tener aspectos propios, tienen que apoyarse en los aspectos de la escena y en las maniobras si quieren invocar cualquier cosa. Si los PNJ extras son secuaces de un enemigo más poderoso, tienes la opción de dar todos los puntos de destino que consigan por rendirse o sacar beneficios de un conflicto (ver página 182) al «jefe» principal.

Ejemplo: Baltimore

Damocles Ravenborn tiene una recuperación de –10, por lo que no recibe ningún punto de destino al principio de la sesión (ha sucumbido por completo a su lado monstruoso). Si quiere tener algún punto de destino cuando se enfrente a los PJ tendrá que aceptar que fuercen algún aspecto suyo poniéndose en una posición en la que puedan sacar ventaja de los mismos.

Puedo darle algunos puntos de destino dejando que algunos de sus secuaces se rindan después de una batalla desigual en la escena inicial. Además, puedo conseguir que algunos de sus aspectos sean «públicos» para los PJ: es un personaje excéntrico y con una reputación muy conocida, por lo que cualquier evaluación que quieran hacer los personajes pondrán al descubierto su aspecto «Pertenece a la Corte Roja, pero es un posturas y se derrumba con la presión». De hecho, los jugadores pueden conocer su aspecto «Tiene cuentas que ajustar con Montrose» si esta no es la primera aventura en la que aparece.

Hay muchas maneras de que los PJ utilicen esto para influir en cualquier relación con Ravenborn, y voy a aceptar cualquier cosa que me ofrezcan (especialmente si sé que va a haber un enfrentamiento después). Si los jugadores no están muy lúcidos, siempre puedo usar los aspectos de Ravenborn para justificar errores estúpidos o descuidos. Por ejemplo, en la primera escena, si los vampiros de la Corte Roja deciden cruzar el umbral a pesar de todo y tener sus poderes muy disminuidos, puedo forzar su aspecto «Tiene cuentas que ajustar con Montrose»... Ravenborn está tan desesperado por llegar a Evan que no es capaz de combatir de manera inteligente.

Su capacidad para evaluar los aspectos y debilidades de los PJ está bastante limitada (no tiene Saber ni Investigar, por lo que toda su información procede de Atención); tiene más probabilidades de averiguar algo con un contacto directo. Podría hacer algunas escenas llenas de suspense en las que siga a los PJ para intentar hacer alguna declaración.

¿Joder a un malo no es amañar la cosa en beneficio de los PJ?

En realidad no. Estoy forzando aspectos en beneficio de los jugadores.

Contra ti mismo.

Un DJ contra un PNJ, sí. ¡Tienes que jugar a dos bandas!

Eres raro.

Personajes gregarios

Todos lo hemos visto. Un jugador tiene un concepto guay para su personaje, durante su creación parece que va a funcionar bien, pero empieza la partida y… nadie sabe qué hacer con él. No tiene relación con el conflicto principal, tal vez esté vinculado solo al personaje de otro jugador o tal vez las mecánicas no le van tan bien como el jugador creía.

Este tipo de cosas pueden acabar en una partida del tipo «os encontráis en un taberna cuando un anciano misterioso os ofrece un trabajo», pero esas cosas no suelen ocurrir en el Dresdenverso. Existe el peligro real de que este personaje quede relegado a un papel secundario o, peor aún, que sea un mecanismo de la trama, el tipo al que secuestran y al que tienen que rescatar los demás personajes «competentes». Para un jugador que quiera ser alguien importante en la campaña es realmente frustrante. ¿Qué puedes hacer?

El primer paso es asegurarte de que no lo hace aposta. De vez en cuando un jugador lo hace a propósito («He tenido una semana con mucho trabajo. Dame a alguien con músculos y no me hagas pensar demasiado»), y está bien si la cámara enfoca a otro durante un largo periodo de tiempo.

Pero si este no es el caso, el DJ debería tener una conversación directa con él fuera de la partida sobre la dirección hacia la que quiere llevar a su personaje. ¿Le gustaría ver algún conflicto o algún arco argumental específico para su personaje marginado? ¿Podrían desarrollarse algunas relaciones con otros personajes para facilitar la integración de su personaje? ¿Podría hacerse algún cambio en la mecánica para que el personaje sea más efectivo en aquellas situaciones en las que no lo es? Si lo necesitas, rompe o cambia las reglas de avance para hacer que esto ocurra.

Si nada funciona, y el jugador no se lo está pasando bien, considera desechar el personaje y comenzar uno nuevo. Tendrás que ver cómo sacar de la historia al antiguo personaje y cómo introducir al nuevo (la solución ideal sería hacer que el personaje llevara a uno de los PNJ), pero seguramente has visto la suficiente televisión como para saber hacerlo.

Terminar una aventura

Sabes que has completado una aventura cuando todas las situaciones importantes que han aparecido a lo largo de ella concluyen. Ya procedan de tu idea inicial de la aventura o hayan surgido de manera natural durante el toma y daca entre los jugadores y tú, al final los jugadores han superado todo lo que se ha puesto en su camino. Cómo definas «superar» depende del tipo de situación que era en primer lugar.

Si había un PNJ con unos planes determinados, esa situación se resuelve cuando tiene éxito con su plan o cuando los PJ lo hayan evitado de la manera que sea. Esto puede implicar que ha habido un enfrentamiento final épico que ha dejado al PNJ tullido o muerto, o simplemente que han impedido que se llevara a cabo alguna parte clave del plan. Si la situación es una cuestión personal entre PJ y PNJ, se resuelve cuando nadie puede hacer nada para cambiar la situación de forma inmediata. En otras palabras, aunque puedan ocurrir más cosas, no será ahora mismo.

Al final de la aventura deberías hacer inventario de lo que ha cambiado en la ciudad y entre los personajes como resultado de los sucesos de la aventura. Si tu aventura es parte de una cadena de aventuras (como que tengas un archivillano que quieres que siga en secreto), necesitarás pensar cómo estos sucesos afectarán a los futuros. Estas consideraciones podrían darte incluso ideas para la próxima aventura; es posible extrapolar una nueva aventura de la anterior, como hacen algunos programas de televisión.

La pobre Will no podía dar más de sí con todas las amenazas sobrenaturales... Los simios grandes nunca le habían dado miedo, pero nunca había tratado con una bruja como esta. Al final Moe y ella tenían el mismo afecto el uno por la otra.

Ejemplo: Baltimore

Por defecto, nuestra aventura de ejemplo llega a su fin cuando Damocles consigue que Evan lo tome en serio o lo intimide, y cuando Gilgamesh consigue quitar de en medio a Evan o si logran impedir que lo asesine en un futuro inmediato. Evan también tendrá que tomar alguna decisión sobre el mago advenedizo si este acaba siendo una parte importante de la aventura.

Otras cuestiones personales podrían resolverse antes del final de la aventura. El asunto entre Evan y la Sociedad Dupin ¿mejora, empeora o se queda como está? Biff tendrá que salvar su relación o enfrentarse al hecho de que ha causado un daño permanente (a sus padres y a él o incluso a Maya). El conflicto parece centrarse en Evan y en Biff, y la jugadora de Maya ha dicho que su investigador personaje corre el riesgo de convertirse en un personaje gregario (ver el cuadro anterior). Maya tiene conexiones fuertes con los otros PJ, pero para ella es un desafío encontrar cosas útiles que hacer en los combates. Me apuntaré esto para intentar darle a Maya cierto protagonismo que no implique ser rescatada de los necrófagos.

Suponiendo que la aventura termina con Damocles y Gilgamesh lamiéndose las heridas, podría decidir que esto crea un desequilibrio de poder en la comunidad sobrenatural de la ciudad (varias facciones podrían estar interesadas en reclamar el territorio que controlaba Gilgamesh). Es posible que esta disputa haya destapado un avispero de conflictos entre los poderes sobrenaturales, así que me lo apunto para la próxima vez.

Métodos alternativos para crear aventuras

A veces puede que no te funcione el proceso normal. Tal vez tengas problemas al buscar relaciones entre los aspectos o tengas un bloqueo mental. Aquí tienes otras formas de crear aventuras.

Comenzar con los PNJ

Durante el proceso normal, tienes que crear las relaciones entre aspectos y ver cuáles son importantes para los PNJ. Pero ¿y si ya tienes una idea para un villano o quieres basar tu aventura en torno a una persona realmente poderosa o a un conjunto de personas?

Puedes meterte en el proceso de creación de la aventura escogiendo o creando primero a los PNJ y trabajando desde aquí. Puedes tomar la motivación de un PNJ que sea rostro de tu ciudad o puedes crear un enemigo o un grupo de enemigos si estás inspirado. Sea cual sea el caso, asegúrate de tener respuesta para las siguientes preguntas:

- ¿Quién es el PNJ?
- ¿Qué es lo que quiere?
- ¿Qué está dispuesto a hacer para conseguirlo?
- ¿Qué recursos tiene el PNJ para lograr sus objetivos? (Esta pregunta se resuelve normalmente rellenando su hoja mediante uno de los métodos que aparecen en «Dirigir el juego», en la página 282).
- ¿Hay otros PNJ involucrados? ¿Cuál es su grado de implicación? (Si quieres complicar las cosas de verdad, podrías responder a todas las preguntas para cada uno de los PNJ que introduzcas).

Una vez hecho esto, llega el momento de pensar cómo colocar los PJ en el medio de todo. Ahora es cuando deberías mirar las relaciones entre los aspectos (como se describe en este capítulo) y ver si puedes hacer que encajen. Una vez tengas idea de cómo se relacionarán estos PNJ con los PJ, puedes crear los ganchos iniciales y ¡ya estás!

Ejemplo: Baltimore

En el ejemplo de antes, podría haber empezado con: «Damocles Ravenborn… Vamos a ver cómo reaccionan los PJ ante este simplón». Después vería cómo podría enfrentarse a los PJ (mandando esbirros a la fiesta para que entraran a la casa y abrieran fuego) y ver hacia dónde llevaría eso. Comenzar con el antagonista en mente y después encontrar la forma de meter a los PJ en su camino.

Improvisar

De modo que ¿qué pasa si no tienes tiempo para preparar una sesión?

Los métodos descritos antes te llevarán algo de tiempo si sigues todos los pasos, y puede que no siempre seas capaz de preparar toda la aventura antes de tener una turba de jugadores llamando a tu puerta con *pizzas* y montones de dados.

Afortunadamente, los aspectos de los PJ son herramientas flexibles a la hora de improvisar una aventura. En este caso, querrás centrarte en crear ganchos basados en aspectos sencillos, situaciones dirigidas a un PJ concreto. Si puedes conectar varios PJ al mismo gancho, genial, pero no te preocupes por ello. Haz solo algo sencillo y obvio.

Sabemos que casi todas las aventuras en las que aparece Michael Carpenter podrían empezar con él enfrentándose a un terror impío, dado su aspecto «Caballero de la Cruz». Así que ponlo en medio de Hyde Park y ya está. Harry es un «Guardián del Consejo Blanco», por lo que cualquier perturbación mística lo sacará de su apartamento y lo pondrá en la calle. También podrías usar las relaciones

No una cualquiera. Más vale que sea realmente extraña e importante.

entre los PJ para comenzar la aventura introduciendo un compromiso procedente de esta relación.

> ***Ejemplo:*** *Los aspectos de Biff «Mortimer Louis Abernathy III» y «Deportista con fondo fiduciario» sugieren que sus familiares podrían aparecer en su vida para pedirle que haga cosas por la familia. El DJ decide empezar la aventura diciendo que los padres de Biff se presentan en la ciudad para pedirle que represente a la familia en un baile de caridad muy prestigioso y que dé un discurso sobre los méritos de la filantropía. Ah, y para que done una parte importante de su fondo fiduciario a la causa.*

Cuando hagas esto, es mejor presentar a los PJ un conjunto real de opciones para que se enfrenten a lo que hayas introducido. Si la familia de Biff le pide que acuda al baile de caridad, por ejemplo, ten en cuenta que podría decidir no ir. Está bien, no deberías preocuparte por el resultado, porque así es como sacarás el combustible para el resto de la aventura.

Seguir adelante

¿Y ahora qué? Bueno, recuerda lo que decíamos antes: las elecciones tienen consecuencias, así que echa un vistazo a las decisiones que los PJ tomaron al principio y elige un conjunto lógico de consecuencias que aproveche estas decisiones. Después crea una nueva situación que saque ventaja de estas consecuencias. En algún momento deberías encontrar la forma de introducir algo de juego sucio (especialmente de tipo sobrenatural) si las circunstancias son relativamente inofensivas.

> ***Ejemplo:*** *El jugador de Biff, Fred, no quiere tratar con un montón de gente aburrida y trajeada, así que rechaza la petición de sus padres en la primera escena. El DJ decide que sus padres congelarán sus ingresos del fondo fiduciario, pero eso no tiene el suficiente gancho a menos que Biff se encuentre en una situación en la que necesite el dinero para algo.*
>
> *Un par de escenas más tarde, el DJ introduce a otro PNJ (un amigo del colegio de Biff que está pasando dificultades). Le explica que lo están chantajeando y amenazando, y que quiere pagar al extorsionador para que lo dejen en paz, porque estos asuntos suelen derivar en daños físicos. Le pide a Biff un pequeño préstamo.*

Algo del ejemplo anterior en lo que deberías reparar es que no tienes garantías de que Biff vaya a darse cuenta de que su fondo está congelado; después de todo puede decidir que va a averiguar quiénes son los extorsionadores y enfrentarse a ellos. Así es Biff Abernathy. Pero eso también está bien, porque estás improvisando. Al fin y al cabo, no todo tiene que explorarse hasta el fondo. Simplemente sigue la dirección que han tomado los jugadores. Así que si Biff decide ir a por los extorsionadores, esta búsqueda es la trama.

Si haces esto con todos los PJ, terminarás teniendo unas cuantas situaciones importantes a las que los PJ tendrán que enfrentarse. Si no puedes conectarlas a un arco argumental, no te preocupes demasiado; no es algo que deberías esperar, ya que estás improvisando.

Una vez tengas estas situaciones importantes, puedes dejar de meter nuevos ganchos y ocuparte de llevarlas a una conclusión definitiva. Habrá más cosas de las que ocuparte el resto de la sesión de juego, y puede que incluso queden para el final de la sesión de juego dependiendo del grado de implicación. Si te lleva más de una sesión, esto te da la oportunidad de hacer la siguiente mucho mejor; ahora puedes dedicar algo de tiempo a dar forma a algunas de las ideas de la sesión que has improvisado.

PNJ

Naturalmente vas a crear muchos PNJ con este método. Solo en los ejemplos de antes tenemos al menos cuatro (los padres de Biff, el amigo del colegio y el extorsionador). Simplemente mira las pautas para hacer PNJ sobre la marcha en «Dirigir el juego» (página 286) y hazlos de esta manera, rellenando las habilidades, los poderes, las proezas y los aspectos según los necesites.

¿Así que podrías tener una sesión entera que no tenga relación con la trama normal? ¿Como que Biff y sus colegas pasan toda esa sesión buscando a los extorsionadores en lugar de enfrentarse a Gilgamesh o Ravenborn?

¡Pues claro! (Harry, incluso tú has buscado un perro perdido o un anillo de boda, ¿verdad?). Además, si puedes conectar estas historias secundarias con los temas de la ciudad, añade color a la trama principal aunque no esté conectada directamente con ella.

CAPÍTULO DIECISÉIS:

~~NEVERMORE~~ BALTIMORE

¿QUIÉN SOY YO?

HOLA, SOY DAVIAN CAMPBELL, ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD DE CHICAGO Y UNO DE LOS ALFAS. BILLY ME PIDIÓ QUE ESCRIBIERA ALGO SOBRE BALTIMORE PARA LA PARTIDA QUE ESTÁ PREPARANDO. SUPONGO QUE SE IMAGINA QUE, COMO CRECÍ ALLÍ, SABRÍA ALGO. INTENTÉ DECIRLE QUE NO VIVO ALLÍ DESDE HACE MUCHOS AÑOS Y QUE ENTRE PATRULLAR, INTENTAR ACABAR MI TESIS Y NUESTRA PARTIDA SEMANAL, NO TENÍA TIEMPO DE NADA. PERO BILLY INSISTIÓ, Y PUEDE SER MUY PERSUASIVO.

Introducción

Este es el Baltimore que conozco.

Crecí en Baltimore, en un barrio del Middle East, no lejos del Johns Hopkins. Si no eres de Baltimore y sabes dónde está el Johns Hopkins, te compadezco. Espero que quien quiera que fuese se recuperara por completo.

Con todo y eso, tal vez conozcas Baltimore tan bien como yo. Tal vez vivas allí. Tal vez lo visites de vez en cuando. Tal vez solo seas un forofo de los Ravens. Lo que sea. Lo que estoy describiendo aquí es mi Baltimore. Puede que la gente lo conozca de otra forma. Las ciudades son como las personas en este sentido: personas distintas llegan a conocerlas de formas diferentes.

Algunas de las siguientes cosas son ciertas. Otras solo buscan mejorar la partida. No voy a decirte cuál es cuál.

También podríamos saltarnos todo el rollo enciclopédico. Puedes buscarlo en Internet y librarte de todos los detalles que Billy te daría, así que seré breve.

Traducción: Ayudé a Devian con la mudanza el pasado agosto. 50 cajas de libros = un favor o dos. 🐾

Baltimore: vienes por el marisco, te quedas por el terror sobrenatural que colapsa tu mente

Pastel de cangrejo y salsa Old Bay. Veleros y el estadio Camden Yards. Natty Boh y Pink Flamingos. Ya sabes cómo son los estereotipos.

Economía: Baltimore solía ser una gran ciudad industrial. Acero, productos manufacturados… Demonios, incluso construcción naval. Ahora ya no lo es tanto. A la ciudad le gusta considerarse aún una población industrial, pero en realidad eso se acabó. Es una especie de ciudad postindustrial. Aunque todavía es un puerto importante, la economía se basa en el sector servicios. Destacan los servicios financieros, la educación, el turismo y los servicios sanitarios. El Johns Hopkins es el mayor generador de puestos de trabajo (aparte de ser la institución que más terrenos posee), aunque antes era Bethlehem Steel. El desempleo es elevado. El desencanto abunda entre la población.

Natty Boh es la cerveza local, ¿verdad? Probablemente se embotelle en otro sitio... 🐾

Clima: No nieva mucho en Baltimore, solo un par de centímetros dos o tres veces al año, pero cuando ocurre, toda la ciudad se vuelve loca. Evita las carreteras. Aunque seas del norte o de las montañas y sepas cómo conducir con nieve, la gente de Baltimore no. No será su intención, pero te matarán. En verano hace calor. Un calor como en África. Y para colmo, hay tanta humedad que se puede cortar el aire con un cuchillo. Y las tormentas de verano tampoco ayudan; solo lo hacen más húmedo aún.

Geografía: Los barrios pobres y las viviendas de protección oficial se encuentran al este y al oeste de Baltimore, separados por esa línea psicológica que es la I-83. Entre el norte y el sur se reparten los barrios un poco más pudientes. Aunque esto son generalidades; Baltimore es una ciudad de barrios. Hay docenas de ellos. Algunos son solo unos cuantos bloques, otros ocupan un kilómetro cuadrado. Algunos de los que mencionaré más adelante son Fells Point (vida nocturna y clubs), Downtown (turismo de Inner Harbor y complejos deportivos), Mount Vernon (unos cuantos edificios aburguesados con colegios, tiendas y apartamentos caros), Little Italy y Greektown (no tan étnicos como suenan, pero casi), Middle East (donde crecí, mucha pobreza, pero también tenemos el Johns Hopkins) y Rosemont (un barrio que era de clase obrera y ahora está lleno de afroamericanos con dificultades económicas). Los barrios bonitos son muy bonitos: están bien conservados, te sientes seguro casi todo el tiempo y el bar de la esquina es acogedor e invita a entrar. Los barrios no tan bonitos… Bueno, no se está tan bien ahí. Hay muchas páginas web dedicadas a los barrios de Baltimore; echa un vistazo a la red si aquí no encuentras nada que te valga.

Mapas en abundancia

Hay mapas muy buenos de Baltimore en la red. Puedes encontrarlos en:

http://cityview.Baltimorecity.gov/maps/

Presencia sobrenatural: Como en cualquier ciudad grande o pequeña, en Baltimore también hay presencia sobrenatural. Aquí, las facciones más poderosas son los vampiros de la Corte Blanca y los necrófagos, pero también hay magos y Cortes de hadas.

Daré más detalles en los próximos apartados: «Qué es qué en Baltimore» explica algunas de las cosas que dirigen la acción en una partida basada en Baltimore, «Quién es quién en Baltimore» menciona las facciones y las personas importantes en la ciudad, y por último, «Dónde está qué en Baltimore» habla sobre lugares que encontrarás útiles en tu partida.

Qué es qué en Baltimore

Baltimore es una ciudad que se mueve en un montón de direcciones diferentes a la vez. Supongo que eso puede decirse de muchas ciudades modernas, pero aquí es especialmente cierto.

Está la antigua ciudad industrial que murió junto al resto de fábricas en los setenta, pero todavía se arrastra en una especie de no vida como si alguien se hubiera olvidado de decirle que se supone que las grandes fábricas estadounidenses cerraron, hicieron las maletas y se embarcaron hacia el hemisferio oriental.

Está el mar. El bullicioso puerto, el ritmo de las mareas en el estuario de Patapsco y la vieja bahía de Chesapeake dominan gran parte de la vida de la ciudad. Hemos perdido mucha industria, pero todavía es un puerto activo. Y no son solo tipos ricos los que salen de la bahía o viajan por la Orilla Este, muchos chavales pobres también salen al mar de vez en cuando.

Está el renacimiento turístico. Inner Harbor, Camden Yards, el Acuario Nacional, lugares de este tipo. Estas cosas nunca me parecieron reales. Supongo que es bueno que la gente venga y se gaste algo de dinero los fines de semana, pero todo es una fachada. Enmascara la suciedad del núcleo de la ciudad, la oscuridad subyacente (tanto sobrenatural como mortal), que solo perciben las pocas personas que se dedican a encarar las cosas tal y como son.

La comunidad mundana

Mucha gente nace y crece en Baltimore. Las típicas familias ricas de la parte vieja de la ciudad. Los que se arruinaron con sus proyectos e inversiones en el centro de la ciudad. Las ancianas que llaman a todo el mundo «el Muy Honorable» y hablan como si estuvieran en una película de John Waters. La clase obrera de estibadores, trabajadores de las fábricas y ferroviarios (irlandeses, europeos del este y afroamericanos, a los que en las últimas décadas se han unido recién llegados de Latinoamérica) que o tienen un miedo terrible a perder sus trabajos o que llevan años desempleados. Y, por supuesto, los encorbatados, con sus másteres de ADE y sus Blackberries, que trabajan en los rascacielos del centro.

Muchos vecinos, especialmente los de los barrios más viejos, son amigables y abiertos con los visitantes, y te cogerán el brazo si les das la oportunidad (también son expertos en contar cuentos chinos, así que ten cuidado). Existe una especie de orgullo local muy arraigado: así como la gente es amable con los turistas, no lo es tanto con los que vienen para quedarse, sobre todo en los barrios más aburguesados. El tiempo que llevas viviendo en Baltimore cuenta.

En cuanto a la gente que emigra a Baltimore o que la visita con regularidad, tienes un montón de frikis de la historia, atraídos por todos los fuertes que hay por los alrededores y el portaaviones USS Constellation. Gracias al USS Constellation, el puerto y la proximidad de la bahía de Chesapeake, encontrarás mucha gente a la que le gusta navegar o meterse en esos grandes barcos, desde los *wannabe* de Horatio Hornblower a los viejos lobos de mar de la Marina. Encontrarás aficionados al fútbol americano; los Ravens son medio decentes la mayoría del tiempo. Médicos, enfermeras, investigadores y personal del hospital; el Johns Hopkins es enorme, con todos esos estudiantes de Medicina y médicos haciendo rotaciones para inflar el currículum. Ah, y los literatos, los bibliófilos y los fans de Poe adoran Baltimore. Los fans de Poe pueden ser insufribles. Algunos son muy importantes (ya llegaré a esto después), pero muchos de ellos simplemente son presumidos y pesados.

La comunidad sobrenatural

Pero, por supuesto, si vives en Baltimore, los mortales no son las únicas personas que viven en tu barrio.

En Baltimore tienes el típico grupo de actores sobrenaturales menores: *hippies* con conocimiento de lo sobrenatural, seguidores de la *new age*, devotos de nuevas religiones conscientes de que la magia existe, estudiantes curiosos, unos cuantos clérigos bien informados, algunos polis que han visto demasiadas cosas para seguir negándolas, algunos magos huidizos y practicantes menores y un puñado de bichos raros que salen por la noche a hacer, de hecho, cosas raras.

Por encima de todos ellos están los cuatro pesos pesados de la ciudad. Estos son las facciones poderosas de verdad con las que no querrás encontrarte a menos que tengas muchos amigos dispuestos a respaldarte. El Consejo Blanco tuvo una fuerte presencia bajo el liderazgo del viejo Montrose, pero desde que murió, la presencia de los magos en Baltimore se ha visto debilitada. La casa Lagios, un clan vampírico de La Corte Blanca, ha prosperado bastante. Las Cortes de las Hadas tienen un gran interés en Baltimore por las razones que expondré enseguida. Y, por último, hay un clan de necrófagos (el clan Ereshkigal) dirigido por el poderoso señor necrófago Gilgamesh, autoproclamado rey dios de los necrófagos. Es un Señor Vitalicio, un firmante de los Acuerdos Unseelie.

Lo que hay en juego: puntos de conflicto

Hay mucho por lo que luchar en Baltimore. Por supuesto que lo hay. No sería una ciudad interesante para una partida si no lo hubiera. Daremos más detalles sobre esto a lo largo de este capítulo.

La línea ley

Probablemente el punto de contención más importante sea la gran línea ley que recorre la ciudad de suroeste a noreste. Esta línea ley sigue la línea Fall, la frontera que hay entre la planicie de la costa de Norteamérica y la región de Piedmon, que atraviesa Baltimore. Esta línea ley canaliza una gran cantidad de energía mágica hacia la ciudad, pero su foco se encuentra en el gran monumento con cierta forma fálica de Washington (sí, también hay uno en Baltimore, y es más antiguo que el Washington D. C.). Situado en la línea Fall, en el barrio de Mount Vernon, no lejos de Inner Harbor, el Monumento a Washington actúa como foco y distribuidor de la energía de la línea ley. De este punto salen tres ramas adicionales. Una llega hasta el sureste a través de Federal Hill hasta Fort McHenry, y después por debajo del río Patapsco hasta Fort Carroll. Otra llega hasta el norte, a través de Bolton Hill y Reservoir Hill hasta adentrarse en el parque Druid Hill, donde se disipa. Una tercera va de este a noreste, más o menos, a través de la senda verde que rodea Gwyn Falls y sale de la ciudad para desaparecer en las colinas. La magia fluye a través de estas líneas ley, pero es particularmente más poderosa en unos puntos concretos: el Monumento a Washington, el parque Druid Hill, el instituto Heritage, Clifton Gate House y Fort Carroll.

La rama que va por Federal Hill es muy fuerte y, junto al propio monumento, es el centro de un tenso enfrentamiento entre los cuatro jugadores sobrenaturales principales de la ciudad. Hablaré sobre esto más adelante, tanto en «Dónde está qué en Baltimore» como en «Quién es quién en Baltimore».

La lucha de poder dentro de la Corte Blanca

Vasiliki Lagios (página 322), un vampiro de doscientos años, ha dirigido la casa Lagios de la Corte Blanca desde después de la Guerra de Secesión. Vasiliki es un astuto y paciente estratega que destaca a la hora de desviar la atención para ejercer su influencia. Sin embargo, hay una facción dentro de la familia que quiere tener una presencia más activa en Baltimore; les gustaría oponerse al Consejo Blanco de una forma más activa, buscar presas de manera más agresiva y, tal vez, incluso reclamar puntos importantes de la línea ley. Liderados por la cruel y ambiciosa Alexandra Lagios (página 323), sobrina de Vasiliki, puede que pronto muevan ficha para tomar el control de la familia.

Los magos renegados

Hay un pequeño grupo de magos y talentos menores que rechazan la autoridad del Consejo Blanco que opera en Baltimore. Están liderados por un mago llamado Russell Carson (página 346), un cualificado taumaturgo con aspiraciones megalomaníacas. Carson espera convertir a su anárquico grupo en una facción lo bastante fuerte para enfrentarse a los representantes del Consejo Blanco en Baltimore y convertirlo en un Señorío bajo los Acuerdos Unseelie.

Se sospecha que ha violado varias Leyes de la Magia, pero Carson es un gran oportunista; con la Guerra Vampírica sabe que el Consejo Blanco no tiene la fuerza suficiente para mandar a los Guardianes tras él. Espera no llamar más la atención hasta haber fortalecido a sus seguidores.

Oye, eso me ofende. No somos tan malos.

El tipo era un gacetillero, Harry, admítelo.

Dijo la calavera parlante con libros de Shannon K. Butcher en la estantería. Aparte, Poe era brillante.

Black Aggie y la plaga de la Corte Negra

Hace años se alzó una estatua llamada Grief en el cementerio Druid Ridge (no confundir con el parque Druid Hill; el cementerio Druid Ridge está fuera de la ciudad). «Jodidamente chunga» no basta para describir esa estatua. Se la conocía como «Black Aggie», y era supersiniestra; la hierba no crecía a su alrededor. Surgieron todo tipo de leyendas urbanas en torno a ella, sobre si podía perseguir a la gente, que si una persona iba sola y se ponía delante de ella desaparecía, ese tipo de cosas.

Una plaga de la Corte Negra se aprovechó de la situación. De vez en cuando, uno de ellos sustituía a la estatua, usando glamour para adoptar su forma (y créeme, no tuvieron que esforzarse mucho). Si algún adolescente borracho o algún chalado que quería entrar en una fraternidad se sentaba en la estatua, no volvía a saberse de él. Hace unos cuarenta años, en un alarde de sentido común, los encargados del cementerio quitaron a Black Aggie. La razón oficial era para que cesara el ambiente «de circo» que la rodeaba. Puedes creértelo si eso te ayuda a dormir por la noche. El hábito de caza se interrumpió, la plaga se disolvió y, con ella, la presencia de la Corte Negra en Baltimore.

Actualmente, una plaga de al menos tres miembros está intentando reestablecer su presencia en la ciudad. Quieren utilizar el poder de la línea ley para mejorar los talentos mágicos que han aprendido en alguna parte y se han establecido en un nuevo refugio en las alcantarillas de Clifton Gate House (página 350), que está cerca del campus del instituto Heritage. La seguridad de los estudiantes corre un riesgo terrible. Mira «Dónde está qué en Baltimore» para más información sobre Clifton Gate House y sobre los vampiros que hay allí.

¡Decir eso es poco! Harry, ¿deberíamos ocuparnos de la situación del instituto Heritage?

¿No tenemos ya bastante de lo que preocuparnos? Además, estoy seguro de que Davian se ha inventado todo eso, ¿verdad?

La sociedad Dupin

La Sociedad Dupin (página 315) es un pequeño grupo de estudiosos y seguidores de Edgar Allan Poe, no más de dos docenas, que mantienen vivo el conocimiento que tenía Poe de lo sobrenatural. Desde el punto de vista histórico han sido meros observadores, su política es no interferir ni intervenir en los sucesos sobrenaturales. Sin embargo, algunos miembros quieren ser más activos y pasar a la acción cuando los hechos lo permitan. A menos que actúen con sutileza, se convertirán en una diana andante. El Consejo Blanco los ha prevenido de lo que podría ocurrir si no abandonan esas intenciones, pero algunos miembros parecen insistir. Como les gusta decir a los chavales por Internet, esto no va a acabar bien. Entraré en más detalle sobre la Sociedad Dupin en «Quién es quién en Baltimore».

Hadas contra necrófagos

Un Señorío de varias decenas de necrófagos vive en los túneles subterráneos que hay entre el parque Federal Hill (página 347) y Fort McHenry (página 347). Como esta zona se encuentra sobre una poderosa ramificación de la línea ley, el «rey» necrófago Gilgamesh (un tío muy humilde, ver página 321) ha abierto un portal hacia el Nuncamás (en concreto, en una de las zonas de influencia de la Corte de Verano). Ahora piensa que la Corte de Verano está enzarzada en una guerra contra esta banda de necrófagos y podrás ver por qué esta situación está poniéndose interesante.

Digamos simplemente que los mortales tratan de cubrirse las espaldas cuando anoceche por esta parte de la ciudad. No solo hay daños colaterales, sino que los necrófagos tienen hambre y el río Patapsco no tiene suficiente pescado para saciarlos.

Temas y amenazas

Hay cientos, si no miles, de temas y amenazas que podrían capturar la esencia de Baltimore. Aquí nos centraremos en tres de ellos.

Una ciudad que lucha contra la decadencia

Tema: «Decadencia y corrupción».

No lo parece, pero Baltimore es, en muchos sentidos, una de esas ciudades en las que pueden matarte si no tienes cuidado. La mayoría de ciudades estadounidenses ha ido reformándose desde los setenta; Baltimore lo intentó, pero no lo ha hecho como a muchos nos hubiera gustado.

Tenemos pandilleros y matones que controlan algunas calles. Tenemos corrupción política y policial. Tenemos fábricas que dejan en la calle a cientos de personas. Tenemos edificios abandonados y calles que no se reconstruyeron después de los disturbios del 68. Tenemos una tasa de desempleo que no baja. ¿Has visto *The Wire* u *Homicide: Life in the Street*? Pues es así.

No digo que otras ciudades no sean tan malas o que Baltimore sea un agujero infecto. Alguna gente se pone en pie y dice no. Hay buenas personas que ayudan a mejorar los barrios marginales (demonios, incluso hay algunos barrios bonitos). Hay algunos polis buenos y honrados entre los polis corruptos. Hay algunos políticos que todavía no han perdido sus ideales. Hay personas que hacen frente a la oscuridad subyacente. Luchan por una buena causa, y Baltimore es una ciudad por la que merece la pena luchar.

Una ciudad con múltiples personalidades

Tema: «Identidades en conflicto».

Baltimore nunca ha podido decidir dónde quiere estar. ¿Es el cosmopolita y sofisticado centro de comercio del norte, dinámico y lleno de optimismo por un futuro brillante, o es la joya cultural del sur, en la que los veranos son cálidos y la limonada está fría? ¿Quiere la ajetreada vida urbana y el lujo clásico de Nueva York o Boston, o el tranquilo estilo de vida de idealizada la Atlanta o el Charleston de antes de la guerra? ¿Un yanqui emigrante o una belleza sureña?

A menudo, la respuesta es «sí».

Una ciudad al borde del abismo

Amenaza: «Al borde».

Las principales fuerzas sobrenaturales de Baltimore están al borde de la guerra.

Cielos, Davian, ¿no es tu ciudad natal? No la estás pintando como un lugar que me gustaría visitar.

Magos, vampiros, hadas y las terribles criaturas de la oscuridad luchan entre sí por el recurso mágico más importante de la ciudad: un nodo en la línea ley que recorre la ciudad. Este conflicto no es una guerra abierta aún, pero es cuestión de tiempo. Incluso los talentos menores de la ciudad notan la tensión.

Aunque hay muchas cosas buenas en Baltimore, hay muchas razones para tenerle mucho mucho miedo. Pero como he dicho, merece la pena luchar por Baltimore.

Durante los últimos mil años, los miembros de la familia Lagios han sido responsables directos de un gran número de guerras y genocidios en los Balcanes y el este del Mediterráneo.

Quién es quién en Baltimore

Los conflictos, las tensiones y las situaciones de Baltimore no son nada sin la gente que las controla. Hay cuatro facciones sobrenaturales principales en la ciudad. Primero analizaré estas y después describiré el resto de facciones sobrenaturales de Baltimore, los mortales influyentes y otras organizaciones importantes. Algunas organizaciones representan ciertos temas mejor que otras, así que lo mencionaré también.

Vampiros

Los vampiros. Los enemigos favoritos de todo el mundo. Baltimore está lleno de ellos. Hasta donde yo sé no hay representantes de la Corte de Jade, pero las otras tres tienen representación en un grado u otro. En Baltimore, la Corte Blanca es la más fuerte con diferencia.

La Corte Negra

La presencia de la Corte Negra es muy pequeña, pero aún así es peligrosa. Hace tiempo operaban en la región que rodea Druid Ridge, pero desde que quitaron a Black Aggie hace algunos años, les resulta difícil encontrar víctimas (ver la sección de «Lugares», más adelante).

Hoy en día, son una sombra de lo que fueron. Están desorganizados y sin nadie que los dirija, y cada individuo actúa prácticamente por su cuenta. Algunos todavía merodean por el cementerio Druid Ridge, al norte de la ciudad, pero algunos se han trasladado a la ciudad en sí. Algunos individuos se han establecido cerca de los barrios marginales, donde se alimentan de vagabundos, yonquis, prostitutas y otras personas a las que la sociedad no se mataría por encontrar.

Tres monstruos de la Corte Negra han formado una plaga bastante «digna» y se han asentado en las alcantarillas bajo Clifton Gate House, en la parte noreste de la ciudad. Es un lugar oscuro, húmedo y apartado. También está a tiro de piedra del instituto Heritage. Muy pronto van a empezar a ocurrir cosas malas.

La caída de la Corte Negra y la oscuridad que representa da la oportunidad de explorar el tema de la ciudad «Decadencia y corrupción».

La Corte Roja

La facción de la Corte Roja es pequeña y débil. No son más de media docena de individuos que el viejo Montrose mantenía a raya. Hasta que murió. El líder de los vampiros de la Corte Roja se llama Damocles Ravenborn (sí, ya lo sé, puedes encontrar más información sobre este perdedor en la página 324). Esta banda es insignificante en el esquema general de las cosas; ahora que está librándose una guerra, puede que el resto de miembros de la Corte Roja les tome en serio o no.

La Corte Blanca

La representación de la Corte Blanca en la ciudad está formada por la casa Lagios y sus parásitos. Llegaron a Norteamérica desde el este del Mediterráneo hacia mitad del siglo XVI. Muchos (aunque no todos) se alimentan de la desesperación y generalmente son un problema.

Una vez en Norteamérica, se establecieron en Virginia y comenzaron a traficar con esclavos, lo cual es un movimiento muy inteligente al tratarse de criaturas que se alimentan de la desesperación. Como nota personal, esto también quiere decir que estos bastardos no solo se alimentaron de algunos de mis antepasados, sino que también fueron sus dueños.

Pero estoy divagando.

Cuando se abolió la esclavitud en Norteamérica (durante una guerra en la que sin duda vendieron armas a los dos bandos), se establecieron en Baltimore (al este de la ciudad, en un barrio que ahora se llama Greektown) y se dedicaron a dos negocios: al vicio y a provocar desastres económicos. Son increíblemente eficientes en hacer que las empresas quiebren y en regodearse en la miseria que han provocado. Algunos bares de los barrios obreros son tapaderas de la familia Lagios, donde animan a la gente (generalmente recién desempleados) a ahogar sus penas en alcohol y tabaco. Las adicciones que provocan son nuevas formas de ataque de las que sacan ventaja.

Por si no fuera suficiente, algunos de los Lagios son profesionales de la industria del sexo. Para aquellos que se alimentan de lujuria (y son unos cuantos), la conexión es evidente. No obstante, su objetivo suelen ser clientes con familia. Me han dicho que la tristeza de un hombre que pierde a su familia por culpa de su adicción al sexo y por frecuentar prostitutas puede mantener bien alimentado a un Lagios durante semanas.

Así que si estás buscando a un vampiro Lagios de la Corte Blanca, busca en el banco que rechaza un acuerdo que hubiera salvado quinientos empleos, busca en los bares de barrio donde los parados se beben su prestación por desempleo y se preguntan qué ha pasado con su dignidad, busca en los burdeles donde los clientes lloran sobre las fotos de sus esposas y niños después del servicio.

Qué personas tan majas. ¿Personas?

Al menos han subido un peldaño desde que traficaban con esclavos.

Depende de a quién le preguntes.

¿Damocles Ravenborn? Estás de broma, ¿verdad? Vale, seguiré leyendo, pero no me lo trago.

No os distraigáis con cosas nimias; siguen siendo el mismo tumor maligno en la sociedad humana que eran en 1861.

Esto... ¿Necesitas una razón? Son malditos necrófagos. Mátalos. Mátalos con fuego.

Firmaron los Acuerdos Unseelie, Harry. No puedes ir por ahí incinerando signatarios de los Acuerdos; provocarías... Ah, espera, eres TÚ. Siempre lo olvido.

¿Quién patrocinó a Gilgamesh para firmar los Acuerdos?

Estoy seguro de que Mab no le enseñaría el papeleo a nadie, pero asegura a todo aquel que le pregunta que todo está bien y es legal. Me apuesto lo que sea a que la propia Mab firmó y que la débil presencia de la Corte Roja podía haber estado buscando un aliado. Esta es la tercera suposición que haces que es tan buena como la mía.

Claro, aunque siempre apoyaré a cualquiera que luche contra los necrófagos, los motivos de Verano no son muy puros ni altruistas. Van detrás del poder de la línea ley, como todo el mundo en esta ciudad, y lo que pasa es que los necrófagos están asentados sobre una ramificación importante.

¿A cuántos de la Gente Pequeña podría comerse un necrófago en un día?

Piensa en palomitas

Vale. Aggg. Pero qué... ¡Aggg!

El líder actual de la casa Lagios es Vasiliki Lagios (ver página 322). Nacido en Richmond en 1823, llegó al liderazgo varios años después de la Guerra de Secesión. Ha guiado a la familia en tiempos muy complicados, hasta que se han establecido en un nuevo territorio de caza en Baltimore.

La casa Lagios asegura que no tuvieron nada que ver con la muerte del viejo Montrose. También miran muy de cerca el tenso punto muerto que hay en torno a la línea ley. Es poco probable que hagan nada temerario; Lagios es paciente por encima de todo.

Alexandra Lagios (ver página 323), la sobrina de Vasiliki, tiene otra opinión. Quiere pasar a la acción de manera mucho más decisiva, ya sea aprovechando la debilidad actual del Consejo Blanco, infiltrándose en el sistema de prisiones y otros organismos para cazar nuevas presas o tomando cartas en el asunto de la línea ley. Está impacientándose con el liderazgo de Vasiliki y está reuniendo fuerzas.

El aspecto «Identidades en conflicto» de la ciudad se define muy bien por los diferentes estilos de liderazgo de Vasiliki y Alexandra Lagios.

Las hadas

Las Reinas y las Señoras de las hadas tenían poco interés en Baltimore hasta hace aproximadamente un año; las guerrillas de Verano con los necrófagos se han convertido en una guerra y eso ha llamado la atención de ambas Cortes.

Baltimore es una ciudad con parques grandes y mucha agua. Como consecuencia, a la Gente Pequeña le encanta esta ciudad. Cientos de *pixies*, hadas, duendes, espíritus menores de agua y demás residen por todo Baltimore. De vez en cuando aparecen incluso uno o dos *selkies*, pero prefieren aguas más frías.

Aparte de la Gente Pequeña, hay pocos residentes feéricos en Baltimore. Sin embargo, como dijimos antes, Verano está librando una guerra abierta, aunque limitada, contra el Señorío de Gilgamesh (ver más adelante). Las razones por las que la guerra empezó no están claras, pero Verano asegura que actúan para defender a la Gente Pequeña de los necrófagos que las devoran y acusa (con razón) a Invierno de apoyar a los necrófagos en secreto.

Este pequeño conflicto continuó durante años, mientras las hadas se enfrentaban a los necrófagos en callejones oscuros y en verdes senderos remotos cada pocos meses. El año pasado, sin embargo, las cosas se pusieron serias debido a la fundación del Señorío de Gilgamesh y el descubrimiento de un portal hacia el Nuncamás. Esto cambió las cosas.

Cuando Gilgamesh, el rey necrófago de Baltimore, firmó los Acuerdos Unseelie como Señor Vitalicio, la Corte de Verano tuvo que cambiar su actitud de forma drástica. Ahora que es un ciudadano respetable en el orden sobrenatural de las cosas, Gilgamesh está recibiendo apoyo de Invierno en su guerra contra Verano. Esto ha provocado que las incursiones de necrófagos en el Nuncamás sean mucho más temerarias para Verano y que los necrófagos siempre parezcan saber cuándo Verano está a punto de atacarlos.

El segundo factor que marcó el punto de inflexión fue el descubrimiento de un portal hacia el Nuncamás en los túneles entre el parque Federal Hill y Fort McHenry. Ahora con los medios para atacar directamente el hogar del otro, la guerra se ha vuelto más intensa. La Corte de Verano usa el portal para atacar por sorpresa los túneles de los necrófagos, con el objetivo de terminar de una vez por todas con su amenaza. Para ello cuentan con los intrépidos gnomos, que tienen experiencia en guerras subterráneas.

Las hadas son otra parte de la ciudad que se encuentra «Al borde».

El clan necrófago Ereshkigal

Durante doscientos años, el clan Ereshkigal ha vivido en los túneles que van de Federal Hill a Fort McHenry. A medida que Baltimore crecía, los necrófagos se alimentaban de marineros y borrachos en los alrededores del puerto, así como del abundante pescado y los cangrejos que había en el río y cerca de la bahía de Chesapeake. La Gente Pequeña se convirtió en uno de sus aperitivos favoritos.

El clan Ereshkigal está liderado por un despreciable necrófago que se hace llamar Gilgamesh (como muestra de su extraordinaria humildad, reclama el título de rey dios, página 321). Según pasaba el tiempo, Gilgamesh se dio cuenta de que sus presas empezaban a escasear. Los almacenes de pescado y marisco fueron desapareciendo, el número de marineros y vagabundos disminuyó cuando el comercio se trasladó a la zona portuaria y las Cortes de hadas les dificultaban la caza de la Gente Pequeña. La guerra contra Verano no iba bien. Necesitaba hacer algo o los necrófagos que estaban bajo su dominio se volverían unos contra otros. Consolidó su poder y su clan tanto como pudo (como sus súbditos son crueles máquinas de comer, suelen oponerse al liderazgo que no se basa en la fuerza pura y dura) y consiguió el patrocinio para firmar los Acuerdos Unseelie, con lo que pudo formalizar su gobierno como Señor Vitalicio. Esto pilló a la Corte de Verano con la guardia baja y les dio a los necrófagos algo de tiempo para recobrar fuerzas.

El otro golpe de Gilgamesh fue abrir el portal hacia el Nuncamás (las hadas dicen que simplemente lo descubrió, que no lo abrió; Gilgamesh dice que usó el poder de la línea ley y su inmenso talento mágico para abrirlo él mismo; nadie sabe a quién creer). Este portal permite que los necrófagos ataquen directamente la base de la Corte de Verano, aunque también permite que las hadas ataquen los túneles de los necrófagos.

Si Gilgamesh dice la verdad y él mismo abrió el portal, esto indicaría que su capacidad mágica está creciendo, la cual, combinada con el poder de la línea

Yo sí. Ningún necrófago podría reunir la suficiente magia para abrir un portal al Nuncamás, con línea ley o sin ella.

Yo no estaría tan seguro de eso.

Bueno, es lo que me digo a mí mismo.

Ereshkigal era la deidad sumeria del inframundo.

¿Así que el clan se llama como el señor del infierno? Qué monos.

No, por supuesto que no. El clan se llama así por la SEÑORA del infierno. Y debo decir que no se merece la reputación que tiene; en realidad es encantadora.

Estos Venatori Umbrorum de pacotilla no tienen ni idea de en qué se han metido. Si empiezan a tenerla con todo el mundo se van a llevar un chasco, lo que sería una pena porque son un recurso valioso.

ley en sus túneles y con las decenas de necrófagos que puede convocar para su causa, lo convierte en alguien tremendamente peligroso.

Tienes más detalles de las entradas a los túneles del clan Ereshkigal bajo Federal Hill y Fort McHenry en «Dónde está qué en Baltimore». Al igual que las hadas, la amenaza de Baltimore «Al borde» también tiene un gran impacto en el clan Ereshkigal.

El Consejo Blanco

En Baltimore, la magia está representada sobre todo por Evan Montrose (página 317). Tiene el honor solo porque su padre se ha muerto hace poco. Puede estar o no a la altura; tiene veintipico años y ha pasado los dos últimos en una universidad europea y navegando por el Mediterráneo. Cuando su padre murió, volvió a la mansión familiar al norte de Baltimore.

Evan es un mago bien preparado, pero sin experiencia, y se ha topado con más responsabilidades de las que esperaba tener. Su padre era el único pariente que le quedaba, y como nuevo líder de la familia Montrose, se da por sentado que asumirá el papel de su progenitor como representante del Consejo Blanco en Baltimore. Evan Montrose tiene otros planes, que no tienen por qué consistir en pensar cómo manejar sus nuevas responsabilidades de manera que pueda volver a navegar por el Mediterráneo y hacer el vago por prestigiosas universidades europeas.

La debilidad repentina del Consejo Blanco se refleja en el tema de Baltimore «Decadencia y corrupción».

Otras facciones y organizaciones

En Baltimore opera una amplia variedad de grupos, que pueden tener más impacto en tu partida que los cuatro grandes de antes.

La sociedad Dupin

A finales del siglo xix, Frederic Alcott, un fan de Edgar Allan Poe que vivía en Baltimore, compró un baúl en una subasta pública. El baúl estaba lleno de viejos papeles y objetos variados de un misterioso profesor de Literatura de la Universidad Franklin & Marshall, un especialista en literatura popular estadounidense de principios a mediados del xix. Alcott examinó los papeles y descubrió que muchos habían sido escritos por el propio Poe y que todavía eran desconocidos para los académicos. No obstante, no se trataban de la ficción, ensayos o crítica literaria por la que se conoce a Poe; eran un catálogo de sucesos y entidades sobrenaturales del mundo real en Baltimore, Filadelfia y Richmond. Poe tenía conocimiento de lo sobrenatural, sabía muchísimo, y tuvo la prudencia de no publicarlo. ¿Quién lo hubiera creído? La Sociedad Dupin (llamada así en honor al héroe de las historias de detectives de Poe) se dedicó a continuar observando lo sobrenatural en Baltimore. Si quieres saber algo sobre la comunidad sobrenatural de Baltimore, es posible que la Sociedad Dupin lo sepa o, al menos, conozca a alguien con quien puedas contactar para averiguarlo.

La Sociedad Dupin aprendió una dura lección al llegar al siglo xx. Descubrieron una plaga de vampiros de la Corte Negra al noreste de Baltimore y decidieron expulsarlos de la ciudad. La Sociedad casi se extingue. Alcott fue asesinado, así como media docena de estudiantes y socios. Los supervivientes se lamieron las heridas y decidieron no volver a intervenir de forma activa; se limitarían a observar y tomar nota. Eso se les da bien; si una persona o suceso en Baltimore muestra la mínima señal de ser sobrenatural, puede que la Sociedad Dupin sepa algo de ello.

En la actualidad, la Sociedad Dupin está formada por una veintena de ciudadanos de Baltimore de cualquier profesión, y la mayoría, si no todos, no tiene talentos sobrenaturales. Su director es Paul Mackey (página 341), que trabaja de conservador en la Casa Museo Edgar Allan Poe. La Sociedad se hace pasar por un grupo de discusión literaria, su verdadera naturaleza se mantiene en secreto.

Algunos de sus miembros se cuestionan la firme política de no intervención de la Sociedad, y su mayor representante es John Vastolo. Atribuyen a «Lizard» Gibbs y a sus compañeros (ver «Individuos», más adelante) el logro de matar a un vampiro de la Corte Blanca, y están a favor de adoptar una posición más agresiva contra las criaturas sobrenaturales que acechan a los mortales. Otros argumentan que no están entrenados ni equipados para eso y que deberían seguir observando y tomando nota. La Sociedad encarna claramente el tema de «Identidades en conflicto».

La Sociedad Dupin no tiene buena relación con Evan Montrose, la familia Montrose ni con otros magos de Baltimore. Es algo personal, lo analizaremos más adelante.

A propósito, los miembros del grupo lo pronuncian «DÚ-pin» en lugar de imitar la pronunciación francesa. Al parecer siguen la vieja tradición de pronunciar los nombres en la lengua nativa del autor.

Eso es una tontería.

Filisteo.

Los renegados de Russell Carson

No todos los círculos de magia y hechicería respetan al Consejo Blanco. La mayoría de magos que lo han desafiado están muertos o se arrepienten de ello. Russell Carson es un talentoso taumaturgo que cree que puede salvar estos obstáculos.

Carson es, hablando en plata, un amoral incorregible y megalomaníaco. Quiere poder, pero —irónicamente— a pequeña escala. Recluta a sus seguidores en la comunidad sobrenatural de Baltimore, sobre todo (aunque no de forma excluyente) a mujeres jóvenes y

Que el Consejo Blanco esté tan debilitado en una ciudad importante puede ser un problema serio. Y si la Guerra Vampírica se recrudece, buena suerte a la hora de evitar el "reclutamiento", Montrose.

atractivas, y les enseña a lanzar hechizos. Tiene bastantes seguidores entre magos renegados, brujas de andar por casa y auténticos talentos que no están entrenados. Típico líder de un culto, su atracción radica en la devoción que le tienen sus seguidores más que en cualquier problema que puedan provocar. Pero ¡ay de él y de todos ellos si alguien (tal vez el propio Carson) desea más!

Se encuentra más o menos bajo vigilancia del Consejo Blanco, pero ha violado varias Leyes de la Magia más de una vez, así que es cuestión de tiempo que se enfrente a un Guardián. La única pregunta es si lo atraparán antes o después de que mate a alguno de sus compañeros renegados o a algún ciudadano inocente.

Quiero formar una banda que se llame "Russell Carson y los Renegados". Con un nombre así podríamos hacer un montón de versiones de los Allman Brothers...

Si esto es cierto, es algo serio, Billy. No te lo tomes a la ligera.

Departamento de Policía de Baltimore

El Departamento de Policía de la Ciudad de Baltimore es el típico departamento de policía de una gran ciudad con una alta tasa de delitos. Los policías de Baltimore son listos y duros, gente que prefieres tener de tu lado antes que en tu contra. Por desgracia, cuando conoces el mundo sobrenatural y te implicas en actividades que se ponen calentitas, estás condenado a encontrarte con ellos. Por muchas razones.

En primer lugar, la gente como los Alfas o Harry Dresden suele meterse en líos con sus enemigos. Ten en cuenta que conocer uno o dos hechizos o ser capaz de convertirse en lobo no quiere decir que tomarse la justicia por tu mano sea legal. Si les revientas la cabeza a un par de tíos chungos en un callejón oscuro, probablemente seas un tío chungo también, al menos según la ley.

En segundo lugar, como los polis son humanos con sus defectos, algunos ceden ante la corrupción. Esto no es para justificar nada, es que es así. Algunas de estas influencias corruptas proceden de la comunidad sobrenatural de Baltimore (aunque, por supuesto, los polis que están en el ajo no lo saben). En los bares que lleva Lagios nunca se hacen auditorias ni se inspeccionan demasiado a fondo. Qué curioso.

En tercer lugar, hay algunos policías que están bajo el control de poderes sobrenaturales, o que ellos mismos son entidades sobrenaturales. Durante los últimos cien años, más de un guardia de prisiones de la ciudad (sí, no son policías, pero ya me entiendes) era un vampiro de la Corte Blanca que se alimentaba de la desesperación de los prisioneros. De hecho, una facción de la casa Lagios ha propuesto intentar adueñarse de todas las divisiones del departamento de policía y del sistema de prisiones.

La gran mayoría de policías no es consciente de la existencia de lo sobrenatural más allá de sus creencias religiosas, y se cachondearían de ello. Sin embargo, unos cuantos han visto demasiado como para continuar ignorándolo.

El sargento Jim Flanagan (página 327) es uno de los jefes de patrulla de la Unidad Marítima. Conduce una pequeña lancha de patrulla (con tres hombres en total) por el río Patapsco y ha visto cosas raras en Fort Carroll. Sabe que ahí hay algo, pero tiene el seso suficiente de no armar mucho jaleo sobre el tema.

La oficial Leslie Vastolo y su compañero, el oficial Luis Mirabal, (página 328) han patrullado durante años por el este de Baltimore y han conseguido sobrevivir e incluso vencer en unos cuantos encuentros con necrófagos y vampiros. El tío de la oficial Vastolo, John, es miembro de la Sociedad Dupin. Él ha sido quien le ha proporcionado la información que los mantiene vivos a ella y a sus compañeros en los rincones más oscuros de Baltimore.

Lugares de culto

La Iglesia Católica Apostólica Romana ha tenido una fuerte presencia en Baltimore durante unos cuatrocientos años. La colonia de Maryland se fundó como refugio por católicos del Reino Unido, por lo que tiene sentido que la catedral más antigua de los Estados Unidos esté en Baltimore.

La archidiócesis de Baltimore oficialmente no tiene conocimiento de la existencia de magia ni de criaturas sobrenaturales aparte del Todopoderoso, los ángeles y el Príncipe de las Tinieblas. Si les presionas, pueden decirte algo sobre los demonios, pero después se retractarán, casi avergonzados, y dirán que la mayoría de las «posesiones» no son más que la manifestación de un problema psicológico grave.

Que es, por supuesto, la razón por la que tienen un puesto oficial llamado "exorcista". Claro.

No obstante, cuando los mortales necesitan protección frente a las cosas que salen por la noche, la hermana Peter Ann Doran (página 330), una de las guardesas de la Basílica de la Asunción, es la única con quien quieren hablar. La basílica es un lugar seguro, una fortaleza virtualmente impenetrable en términos sobrenaturales. Si tienes problemas con cosas que están más allá de la jurisdicción mortal, es un buen sitio al que acudir.

Los católicos no tienen el monopolio de este tipo de cosas, aunque tengan a la mejor relaciones públicas. Además de la hermana Ann, hay al menos tres buenas personas de otros cultos que pueden ayudarte si te encuentras entre los perdedores de una guerra espiritual: el rabino Ben Greenstone de Beth Israel, el reverendo Isaiah Smith de la Iglesia Episcopal Metodista Africana de Saint James y el imán Jamil al-Islam del Centro Islámico de Baltimore. Estos cuatro suelen intercambiar información sobre los sucesos sobrenaturales de la ciudad. Todos tienen más coraje del que parece y han anunciado que sus centros de culto están disponibles para que acudan a ellos personas con problemas.

Individuos

Aquí tienes una lista de personas importantes de Baltimore. Unas pueden funcionar también como PJ, otros como antagonistas y otros podrían servir como aliados si los PJ juegan bien sus cartas.

Evan Montrose

(¡PJ sugerido!)

Instruido en la magia por su padre y en los asuntos mundanos por las mejores escuelas de Baltimore y universidades europeas, el sueño de Evan Montrose de pasar unos cuantos años después de su estancia en Oxford navegando con sus mejores amigos Maya

McKenzie y «Biff» Abernathy (ver más adelante) se interrumpió por la misteriosa muerte de su padre. Ha regresado a su mansión (ver página 350) como un mago bien entrenado del Consejo Blanco, pero sin haber tenido oportunidad de probar su poder. Los Guardianes quieren reclutarlo, pero ha conseguido evitarlos hasta ahora. Evan es meticuloso, detallista y está bastante obsesionado con el orden. Pese a su tendencia a satisfacer su faceta de vividor, nunca hace nada sin un plan.

El padre de Evan cambió el nombre de su familia a Montrose después de que «ese bastardo de Poe» (como el abuelo de Evan escribió en su diario —y ya sabes lo mucho que viven los magos—) escribiera *El barril de amontillado*. Es prácticamente una exposición de los excesos y los crímenes de (al menos) un miembro de la familia Montresor. Si no lo has leído, hazlo. Sí, ahora mismo. No es muy largo, puedes encontrarlo gratis en Internet y te llevará unos diez minutos. Te espero.

Fuera o no un poco ligero de cascos el señor Montresor, entenderás el disgusto de la familia con Poe. Sí, Montresor era el abuelo de Evan, o quizá su bisabuelo. Evan nunca ha creído que lo del «amontillado» fuera del todo verdad; pero no tiene ni idea de que el sótano de su casa está lleno de esqueletos. De todas formas, comparte el resentimiento de su familia hacia Poe y, por extensión, hacia la Sociedad Dupin.

Evan sabe que puede confiar en Wellington, su ayudante personal. Biff Abernathy está viviendo en las habitaciones de los sirvientes de su mansión y Maya McKenzie los visita con frecuencia.

Davian solo ha puesto complicaciones a los PJ y a los enemigos más probables. De momento, con eso vale. Si algún otro PNJ se convierte en un antagonista importante, el DJ puede añadirle una complicación después.

EVAN MONTROSE

Concepto principal: «Joven mago del Consejo Blanco».

Complicación: «Esto es demasiado para mí».

Otros aspectos: «Heredero de la casa Montrose», «La precisión lo es todo», «Este es el plan», «Oé, oé, la pandilla ya está aquí», «Preferiría no ser un Guardián, gracias».

Habilidades

Artesanía: Normal (+1)
Atención: Normal (+1)
Atletismo: Normal (+1)
Carisma: Bueno (+2)
Conocimiento: Bueno (+2)
Contactos: Grande (+3)
Convicción: Grande (+3)
Disciplina: Enorme (+4)
Empatía: Normal (+1)
Engañar: Normal (+1)
Presencia: Bueno (+2)
Recursos: Enorme (4)
Saber: Grande (+3)
Vigor: Bueno (+2)

Poderes

Constitución de Mago (+0)
Evocación (–3)
La Visión (–1)
Taumaturgia (–3)
Ver el Alma (+0)

Notas

Evan es un mago cualificado que puede obtener 3 aumentos bien controlados, 4 si son de elemento aire y más si se esfuerza. En combate, tiene iniciativa Normal.

Especializaciones

Evocación: Elementos (Aire, Agua, Espíritu); Control (Aire +1)

Taumaturgia: Control (Refugios +1)

Hechizos memorizados

Bise **(maniobra de aire, 4 aumentos):** Crea un viento muy fuerte que dura un instante; es útil para empujar las velas de un barco, dispersar humo tóxico o quitarle el aire a un depredador. Si Evan necesita más poder o un mejor control, el efecto es más breve. Evan debe tener su bastón para lanzar este hechizo.

Bricolage **(bloqueo de aire, 3 aumentos):** Crea un muro de viento de un metro de diámetro. Evan no necesita tener su bastón para lanzar este hechizo; dominó su uso para casos de emergencia, como aquella vez que una palmera rompió el techo de su *bungalow* durante un chaparrón en Creta.

Javelot **(ataque de fuerza, 4 aumentos):** Lanza una jabalina de fuerza a un objetivo. Evan necesita su vara de cobre para lanzar este hechizo.

Focos

Bastón de roble (poder defensivo +1 para aire).

Colgante de cuarzo (complejidad +1 para refugios).

Vara de cobre (poder de ataque +1 para aire y espíritu).

Estrés

Mental OOOO
Físico OOO
Social OOO

Coste total de recuperación: –7

Oye, Biff y Evan tienen los dos el aspecto "Oé, oé, la pandilla ya está aquí". Eso tendrá algún tipo de efecto especial, ¿no?

Maya también lo tiene y sí, lo tiene. Es un permiso para dar y gastar puntos de destino. Los personajes pueden invocarlo cuando necesiten estar ahí para los demás, y el DJ puede forzarlo para meterlos en problemas uno detrás de otro. Y como todos lo tienen, no importa quién se ha metido en problemas primero, simplemente funciona.

Darian, ¿lo de los esqueletos es verdad o te lo has inventado para ambientar la campaña?

No me lo vas a decir, ¿verdad?

Biff Abernathy

(¡PJ sugerido!)

Biff, bautizado como Mortimer Louis Abernathy III, conoció a Evan Montrose cuando eran compañeros de clase en la escuela de preescolar más prestigiosa de Baltimore. El primer día, el pequeño Mortimer tumbó de un golpe a Evan después de pelear por unos bloques de construcción. Todo lo que Evan pudo hacer fue señalar a su agresor entre lágrimas y decir «¡biff!». No se sabe si se refería al niño o a la torta que le había pegado, pero el nombre se quedó ahí y los dos se convirtieron en grandes amigos.

Biff tenía más interés que Evan por los deportes. En la escuela, Biff se convirtió en un deportista de primera, y todavía lo es. Es un gran jugador de fútbol americano y de rugby, además de dominar las artes marciales: está especializado en *krav magá* (un estilo de lucha creado por las fuerzas de defensa israelíes), lo que no deja muy claro a qué se dedicó durante ese semestre en el extranjero. Tiene una inmerecida reputación de deportista tonto. Mantiene una relación estable aunque acalorada con Maya McKenzie (ver más adelante); él, ella y Evan forman un trío inseparable.

Cuando Evan regresó de Europa, Biff (y Maya) vinieron con él. A pesar de tener un fondo fiduciario que más quisieran otros chavales, Biff se mudó a casa de Evan y ahora vive en las habitaciones de los criados sin pagar alquiler.

Los oponentes sobrenaturales de Evan suelen cometer el error de subestimar a Biff, que sabe moverse en combate.

Biff Abernathy

Concepto principal: «Deportista con fondo fiduciario».

Complicación: «"Perdona, ratoncito", dijo el novio formal de Maya».

Otros aspectos: «Suerte tonta», «Krav magá», «Mortimer Louis Abernathy III», «Oé, oé, la pandilla ya está aquí», «Se hace el cachas tonto».

Habilidades

Armas: Normal (+1)
Armas de Fuego: Normal (+1)
Atención: Bueno (+2)
Atletismo: Enorme (+4)
Carisma: Bueno (+2)
Conducir: Normal (+1)
Conocimiento: Normal (+1)
Contactos: Normal (+1)
Disciplina: Bueno (+2)
Fuerza: Grande (+3)
Puños: Excelente (+5)
Recursos: Enorme (4)
Vigor: Grande (+3)

Proezas

Experto en Artes Marciales (Puños): Biff puede hacer evaluaciones y declaraciones relacionadas con estilos y cultura de lucha usando su habilidad de Puños con un +1.

Arma Letal (Puños): Los Puños de Biff tienen un valor de Arma: 2 contra un enemigo sin protección y Arma: 1 contra Armadura: 1.

Fuerza Redirigida (Puños): Si gana una tirada de defensa con Puños contra un ataque cuerpo a cuerpo, puede sacrificar su siguiente acción para convertir su defensa en una maniobra, colocando un aspecto como «Tirado al suelo» o «Sin equilibrio» en su atacante.

Estrés

Mental OO
Físico OOOO
Social OO

Notas

Iniciativa Buena, ataques Excelentes y defensa de Enorme a Excelente. Sus puños cuentan como Arma: 2 contra oponentes que no tengan ningún tipo de protección, y sus movimientos defensivos pueden tumbar a un enemigo.

Coste total de recuperación: –1 (Mortal Auténtico)

Maya McKenzie

(¡PJ sugerido!)

¡No confundir con el perro de Harry!

Maya McKenzie conoció a Biff y a Evan en el instituto. Maya iba a un colegio privado de gente muy rica gracias a una beca. Al ser una pobretona entre gente montada en el dólar, pronto aprendió a no llamar la atención. Un día, en noveno grado, Biff Abernathy se fijó en ella y mencionó que era «Silenciosa como un ratón». Desde entonces la llama Ratón. Ella lo considera su novio formal, pero la relación sufre altibajos dependiendo de lo capullo que sea este mes. Su amistad platónica con Evan Montrose, basada en sus talentos mágicos, es más constante.

La madre de Maya era una cambiaformas con un talento moderado, y cuando se dio cuenta de que la obsesión de Maya por pasar desapercibida era consecuencia de un talento similar, la entrenó en ese arte. Pequeña de por sí, Maya adquirió la capacidad de transformarse en un diminuto ratón de patas blancas. Maya usa esta habilidad no solo cuando necesita evitar llamar la atención (aunque el hecho de que la ropa se quede tirada en el lugar de la transformación hizo que no la usara mucho en el colegio), sino también para recabar información sobre los demás: primero de sus compañeros de clase, después de los profesores que se dedicaban a actividades poco lícitas, y después de todos los criminales de la comunidad. Evan la ha advertido de que su cruzada la meterá en problemas algún día, pero ahora que es representante del Consejo Blanco en Baltimore, se apoya en Maya con regularidad.

¿Esta persona existe de verdad? La capacidad de transformarse en ratón y mantener sus facultades humanas es un don impresionante, y no exento de riesgos.

Maya «Ratón» McKenzie

Concepto principal: «Mujer ratón con una curiosidad insaciable».

Complicación: «"¡Biff, eres un capullo!", dijo la novia formal de Biff».

Otros aspectos: «Silenciosa como un ratón», «Sé de dónde vengo», «Abierto o cerrado, me da lo mismo», «Oé, oé, la pandilla ya está aquí», «Sentido poco común».

Habilidades

Allanamiento: Bueno (+2)
Atención: Grande (+3)
Atletismo: Bueno (+2)
Carisma: Normal (+1)
Conducir: Normal (+1)
Conocimiento: Bueno (+2)
Disciplina: Bueno (+2)
Empatía: Enorme (+4)
Engañar: Normal (+1)
Investigar: Enorme (+4)
Presencia: Normal (+1)
Saber: Grande (+3)
Sigilo: Grande (+3)
Supervivencia: Normal (+1)
Vigor: Bueno (+2)

Proezas

Escuchar (Investigar): Maya obtiene un +4 a sus tiradas de Investigar cuando está escuchando, pero su Atención baja a Terrible mientras lo hace debido a la exclusión de sus otros sentidos.

Poderes

Cambio a Bestia (–1)
Ecos de la Bestia (–1)
Tamaño Diminuto (–1)

Estrés

Mental OO
Físico OOO
Social OOO

Notas

Técnicamente, Maya tiene Forma Humana, pero como solo consigue 1 punto de poder (por Tamaño Diminuto), no tiene la bonificación de Forma Humana. Cuando está en forma de ratón, su Sigilo es Grande y puede llegar a Épico gracias a su tamaño; también consigue un +2 a Atención y a Investigar para percibir detalles pequeños. Tiende a «volverse ratón» y huir de las peleas; iniciativa Grande y defensa Buena. Su medidor de estrés físico se reduce en 1 casilla cuando tiene forma de ratón.

Coste total de recuperación: –4

Es como Reginald Jeeves.
Si Jeeves fuera un ogro.

Wellington

Motivación: Serviré a la casa Montrose lo mejor que pueda.
Es el rostro de: la Mansión Montrose (página 350).

Wellington es un ogro disfrazado de humano, una criatura feérica obligada a servir a la familia Montrose. Aunque su inteligencia es escasa, su lealtad es absoluta. Por desgracia, la mayoría de los Secretos de la Casa son cosas que no puede revelar, por lo que puede resultar de poca ayuda a la hora de buscar información. En la actualidad es el ayudante de Evan Montrose.

Wellington está vinculado a la casa por un antiguo pacto; no puede abandonar la mansión. Si se le obliga, se vuelve completamente inútil. También es un poco piltrafa, ya que carece del Tamaño Gigantesco de sus hermanos ogros. Él es incapaz de decir si se trata de un problema natural o si es parte del pacto con los Montrose.

Wellington

Concepto principal: «Ogro mayordomo de la Corte de Verano».

Otros aspectos: «Incapaz de abandonar la mansión», «No soy lo que se dice un experto, señor, pero…», «Vinculado por un pacto secreto».

Habilidades

Armas: Enorme (+4)
Atención: Grande (+3)
Convicción: Grande (+3)
Disciplina: Enorme (+4)
Empatía: Grande (+3)
Fuerza: Buena (+2)
Presencia: Excelente (+5)
Puños: Buenos (+2)
Conocimiento: Grande (+3)
Vigor: Grande (+3)

El resto de habilidades son Buenas o Normales por defecto.

Poderes

Aspecto Humano (–0)
Debilidad (+3): hierro frío o similar.
Debilidad (apilada +5): los ogros son inmunes solo a la magia (¿mortal?), no al daño mundano.
Dureza Sobrenatural (–4)
Potencia Inhumana (–2)
Glamour (–2)
Inmunidad Física (–8)
Recuperación Inhumana (–2)

Estrés

Mental OOOO

Físico OOOO (OOOO) **Armadura:** 2, inmune a la magia.

Social OOOO, 1 consecuencia leve adicional

Notas

Wellington tiene iniciativa Grande, daño de fuerza Arma: 2, habilidad Enorme con la porra (aunque normalmente utilizará algún un mueble), habilidad Buena con sus manos desnudas, y una destreza con Glamour Bueno. También es absolutamente imperturbable.

Coste total de recuperación: –10

Gilgamesh

Motivación: ¡El poder de la línea ley avivará la gloriosa victoria de nuestro clan!
Es el rostro de: el parque Federal Hill (página 347).

Gilgamesh ha sido, a su manera, el «rey dios» de clan necrófago Ereshkigal durante doscientos años, y hace uno se convirtió en Señor Vitalicio y signatario de los Acuerdos Unseelie. Malvado y astuto, Gilgamesh lidera el clan con una notable habilidad política. Sabe cuándo (y cómo) negociar y cuándo hacer pedazos a su adversario, lo que puede hacer sin miramientos (es increíblemente grande). Por su tamaño le resulta difícil mezclarse entre los humanos, por lo que suele evitar que lo vean a la luz del día.

Gilgamesh es, con toda seguridad, la criatura más peligrosa de Baltimore, y esto incluye a vampiros de la Corte Negra de la ciudad. Codicia el poder de la línea ley, ya que sabe que puede usarla para lanzar hechizos más poderosos (suponiendo que tenga ese poder) o como moneda de cambio para obtener concesiones de las demás facciones sobrenaturales.

Joder, tengo que comprobar esto con Darian y asegurarme de que está bien. Quizá deberíamos sacar a Baltimore de nuestro programa de "compromiso con la comunidad".

Gilgamesh

Concepto principal: «Tirano necrófago».
Complicación: «Los magos, los vampiros y las hadas que se interponen en mi camino».
Otros aspectos: «Gilgamesh el Rey Dios», «Un político entre matones», «Se pasa de listo».

Habilidades

Armas: Enorme (+4)
Atención: Grande (+3)
Atletismo: Enorme (+4)
Convicción: Buena (+2)
Disciplina: Buena (+2)
Fuerza: Grande (+3)
Intimidar: Grande (+3)
Presencia: Excelente (+5)
Puños: Enorme (+4)
Vigor: Grande (+3)

El resto de habilidades son Mediocres por defecto, y las físicas son Buenas por defecto.

Poderes

Aspecto Humano (+0)
Caminante de Mundos (–2) (¿posiblemente?)
Debilidad (+2): heridas por objetos sagrados. Además, un necrófago está muerto y punto; si lo hieres lo suficiente (por ejemplo, decapitación), no puede recuperarse
Dependencia Alimenticia (carne) (+1), que afecta a:
- Dureza Inhumana (–2)
- Potencia Sobrenatural (–4)
- Recuperación Sobrenatural (–4)
- Velocidad Inhumana (–2)

Garras (–1)
Ritual (–2) (¿posiblemente?)
Tamaño Gigantesco (–2)

Estrés

Mental OOO
Físico OOOOOO (OO)
Armadura: 1
Social OOOO, 1 consecuencia leve adicional
Ansia OOO

Notas

Iniciativa Épica, ataque Enorme, defensa Excelente y fuerza y garras Arma: 6. No es alguien con quien quieras meterte.

Coste total de recuperación: –12, posiblemente hasta –16 si lo de que lanza hechizos y que ha abierto un portal hacia el Nuncamás es cierto.

Vasiliki Lagios

Motivación: Protegeré la posición de la familia Lagios a cualquier precio.
Es el rostro de: el tema de la ciudad «Decadencia y corrupción» (página 312).

Nacido en Richmond en 1823, Vasiliki alcanzó el liderazgo de la casa Lagios unos cuantos años después de la Guerra de Secesión. Es un político extraordinario y ha llevado a la familia a una cómoda estabilidad, defendiéndose durante años de los desafíos de varios rivales. Es un estratega conservador, odia asumir riesgos y le gusta llevar a cabo planes que tardan décadas en dar frutos. También es muy cuidadoso y vigila con cautela los planes y maquinaciones de su sobrina Alexandra. Vasiliki no tiene presas habituales; frecuenta alguna de sus dos o tres docenas de bares y cafés por todo el este de Baltimore y lleva sus negocios desde donde se encuentre en ese momento.

VASILIKI LAGIOS

Concepto principal: «Patriarca de la Corte Blanca».

Complicación: «Subordinados desleales».

Otros aspectos: «La paciencia suele ser una virtud», «Depredador cruel».

Habilidades

Armas: Grande (+3)
Atención: Buena (+2)
Atletismo: Grande (+3)
Conocimiento: Bueno (+2)
Contactos: Enorme (+4)
Convicción: Grande (+3)
Disciplina: Excelente (+5)
Empatía: Excelente (+5)
Engañar: Enorme (+4)
Investigar: Bueno (+2)
Presencia: Enorme (+4)
Recursos: Enorme (+4)
Saber: Bueno (+2)
Vigor: Grande (+3)

El resto de habilidades son Buenas o Mediocres por defecto.

Proezas

El Valor de la Reputación (Presencia): Vasiliki puede usar Presencia en lugar de Intimidar para asustar a alguien, si el objetivo conoce su «reputación».

El Vil Metal (Recursos): Tiene un +2 a Recursos cuando los usa para propósitos ilícitos.

Las Reglas del Protocolo (Empatía): Tiene un +2 a Empatía al determinar la iniciativa en un conflicto social.

Poderes

Aspecto Humano (+0)
Debilidad (+0): la Verdadera Esperanza
Dependencia Alimenticia (+1), que afecta a:
- Potencia Inhumana (–2)
- Recuperación Inhumana (–2)
- Velocidad Inhumana (–2)

Incitar Emoción (Desesperación; Emoción Duradera, a distancia) (–3)
Vampiro Emocional (–1)

Estrés

Mental OOOO
Físico OOOO
Social OOOO
Ansia OOO, 1 consecuencia leve adicional

Notas

Un poderoso vampiro de la CB experto en controlar su apetito. Iniciativa Fantástica, y en combate prefiere usar cuchillos, con una habilidad Grande. Defensa Enorme, daño de fuerza Arma: 2. También puede provocar desesperación como un ataque de estrés mental de Arma: 2 con su Engañar Enorme, hasta una zona de distancia (si es posible, prefiere hacer que su oponente renuncie a luchar y simplemente espere la muerte). Prefiere los conflictos sociales.

Coste total de recuperación: –12

Alexandra Lagios

Motivación: Llevaré a la familia Lagios a la victoria.
Es el rostro de: la amenaza de la ciudad «Al borde» (página 312).

Alexandra nació en Baltimore en 1973. Está impacientándose con el liderazgo conservador de su tío Vasiliki; cree que pueden mejorar su posición si buscan nuevas presas en diferentes entornos. Fue Alexandra quien reclutó a los oficiales del Correccional del Estado de Maryland para que la Corte Blanca se alimentara allí. También creó el burdel The Mantis Club en Fell's Point, que proporciona presas a todos aquellos miembros que prefieren la lujuria a la desesperación. Aquí podría incluirse ella, pues la desesperación que inspira está mezclada con una gran cantidad de lujuria. Ha hecho algunas alianzas clave dentro de la familia y puede que mueva sus fichas para hacerse con el liderazgo de la casa Lagios.

Alexandra Lagios

Concepto principal: «Arribista carismática de la Corte Blanca».
Complicación: «Vasiliki sabe que estoy en su contra».
Otros aspectos: «La ambición es mi maestra», «Por qué esperar a mañana».

Habilidades

Allanamiento: Bueno (+2)
Armas de Fuego: Buenas (+2)
Atención: Grande (+3)
Atletismo: Enorme (+4)
Carisma: Enorme (+4)
Contactos: Grande (+3)
Convicción: Buena (+2)
Disciplina: Normal (+1)
Engañar: Excelente (+5)
Intimidar: Normal (+1)
Investigar: Normal (+1)
Presencia: Grande (+3)
Recursos: Buenos (+2)
Sigilo: Normal (+1)
Vigor: Normal (+1)

Proezas

Sex Appeal (Carisma): Tiene un +2 a cualquier intento de seducción que haga con Carisma contra cualquier objetivo que sea receptivo a sus encantos.

Poderes

Aspecto Humano (+0)
Debilidad (+0): la Verdadera Esperanza
Dependencia Alimenticia (+1), que afecta a:
- Potencia Inhumana (–2)
- Recuperación Inhumana (–2)
- Velocidad Inhumana (–2)

Incitar Emoción (Desesperación; Emoción duradera (–2))
Vampiro Emocional (–1)

Estrés

Mental OOO
Físico OOO
Social OOOO
Ansia OOO

Notas

Iniciativa Épica, defensa Excelente, pero no es buena luchadora. Es una tiradora Buena, pero si se acerca lo suficiente (a la misma zona) puede infligir un ataque de estrés mental de Arma: 2 con su Engañar Excelente. La consecuencia se manifiesta como desesperación.

Coste total de recuperación: –9

Sé que voy a arrepentirme de preguntarlo, pero ¿qué es Evernight?

Es un juego de rol en vivo. Thomas te puede hablar de él.

¿Thomas juega? ¿Crees que podría meterme en una partida?

Damocles Ravenborn

Motivación: Montrose me tomará en serio.

Es el rostro de: la amenaza de la ciudad «Al borde» (página 312).

Damocles Ravenborn es el jefe de una banda formada por media docena de vampiros de la Corte Roja de Baltimore. Antes de la Guerra Vampírica el viejo Montrose los intimidó para que adquirieran una actitud discreta. Cuando empezó la guerra, se mantuvieron apartados (nadie cree que fuera capaz de matar al padre de Evan, pero nunca se sabe…). Ahora que el viejo está muerto, Ravenborn está preparado para demostrar su fuerza contra Evan Montrose y el resto de Baltimore.

La ciudad no tiene que preocuparse mucho. Damocles Ravenborn es el típico gótico que ha jugado mucho a rol en vivo, como si siempre estuviera jugando a Evernight, con las gafas de sol, la gabardina y la *katana*.

El típico matón, Damocles se siente intimidado por cualquiera que le haga frente, por eso el viejo Montrose lo tenía bajo control. Pero se la tiene jurada.

Aunque sea un posturas, es un vampiro de la Corte Roja y puede ser peligroso, de la misma forma en que un niño con una pistola puede matar gente. El truco con Damocles consiste en demostrarle quién es el jefe más pronto que tarde y hacerlo de alguna forma que no sea luchando. Personalmente, tengo la teoría de que alguien lo convirtió para librarse de él; sus compinches no dejarán que su perro rabioso corra en libertad durante demasiado tiempo.

Damocles Ravenborn

Concepto principal: «Pertenece a la Corte Roja, pero es un posturas».

Complicación: «Tiene cuentas que ajustar con Montrose».

Otros aspectos: «Abusón», «Se derrumba con la presión».

Habilidades

Armas: Normal (+1)
Atención: Buena (+2)
Atletismo: Bueno (+2)
Disciplina: Buena (+2)
Interpretación: Grande (+3)
Intimidar: Grande (+3)
Sigilo: Normal (+1)
Vigor: Bueno (+2)

El resto de habilidades son Mediocres por defecto.

Poderes

Chupasangre (–1)

Debilidad (+2): la luz de sol, los objetos sagrados; la armadura no le protege el vientre.

Dependencia Alimenticia (+1), que afecta a:

Manto de Sombras (–1)
Dureza Inhumana (–2)
Potencia Inhumana (–2)
Recuperación Inhumana (–2)
Velocidad Inhumana (–2)

Garras (–1)
Máscara de Carne (–1)
Saliva Adictiva (–1)

Estrés

Mental OO
Físico OOO (OO), Armadura: 1
Social OO
Ansia OOO

Notas

Iniciativa Fantástica, ataques de Mediocre a Bueno (¡con una *katana*!), defensa Grande. Puede provocar estrés físico de Arma: 4 con su fuerza y sus garras (o Arma: 4 con su fuerza y su *katana*), o renunciar a la bonificación del arma para llevar a cabo un ataque de estrés mental con su saliva narcótica. Se dice que a veces Damocles lame el filo de su espada para impregnarlo de veneno, pero es el tipo de idiota que se cortaría la lengua si lo hiciera.

Coste total de recuperación: –10

Vale, alguien tiene que explicarle a este tío que si llevas una katana y una gabardina a la vez, eres un imbécil. ¡Tienes que elegir una!

Frank Walker

Motivación: Solo quiero hacer mi trabajo.
Es el rostro de: la línea Fall (página 347).

Cualquiera que quiera conocer algo de la línea Fall de Baltimore debería hablar con Frank Walker, un veterano superviviente e ingeniero civil que trabaja para la ciudad. Es un reconocido experto en asuntos de hidrología, uso de las tierras y planes estructurales de zonas de Baltimore que se encuentran a lo largo de la línea Fall. Aunque ya está bien entrado en los cuarenta, parece tener algún talento latente con la hidromancia.

Con este talento, Frank es un ingeniero más que otra cosa. Planea las cosas con cuidado y después las lleva a cabo, y es medio consciente de que algo de lo que hace está relacionado con la magia. No es el típico tío que se mete en peleas. Walker está casado con Janet Walker, una guarda forestal de Fort McHenry. Su hermano Scott trabaja para la autoridad encargada del agua de la ciudad.

Este tipo de cosas, en las que alguien no sabe que su "Don" es un talento mágico, ocurre más de lo que crees. Si esa persona tiene suerte, no llegará a ser un problema.

Frank Walker

Concepto principal: «Hidromante en ciernes/Ingeniero civil».

Habilidades

Conocimiento: Enorme (+4)
Contactos: Grande (+3)
Convicción: Grande (+3)
Disciplina: Buena (+2).
Recursos: Buenos (+2).
Saber: Bueno (+2).
El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Científico (ingeniero civil, Conocimiento): +1 a todas las tiradas relacionadas con ingeniería civil, la geología local de Baltimore o temas relacionados.

Poderes

La Visión (las visiones suelen manifestarse en términos hidrodinámicos: líquidos etéreos, flujos de poder).
Ritual (Hidromancia) (–2)

Estrés

Mental OOOO
Físico OO
Social OO

Focos

Una antigua regla de cálculo de gran calidad (+1 a la complejidad y +1 al poder para rituales hidrománticos).

Notas

Frank no ha desarrollado la capacidad de usar sus talentos hidrománticos mediante la evocación, pero puede adquirir Canalizar (Agua) en cualquier momento si logra conseguirlo.

Coste total de recuperación: –4

Janet Walker

Motivación: Mi parque será un lugar seguro.
Es el rostro de: Fort McHenry (página 347).

La *ranger* Walker (y sí, está cansada de las bromas sobre Chuck Norris, así que no las hagas) trabaja casi todo el día en el Monumento Nacional Fort McHenry, enseñándoles los terrenos a los turistas y asegurándose de que todo vaya según las normas. Ha visto lo que otros empleados y visitantes llaman los «fantasmas de las paredes», pero su sentido racionalista no lo admitirá. No tolera los rumores sobre fantasmas entre el personal y los disuade para que no lo mencionen a los turistas, ya que cree que eso no hará sino convertir el monumento nacional en un hazmerreír.

La *ranger* Walker está casada con Frank Walker, un ingeniero civil de Baltimore.

Janet Walker

Concepto principal: «Guarda forestal escéptica».

Habilidades

Armas de Fuego: Buenas (+2)
Atención: Enorme (+4)
Atletismo: Bueno (+2)
Conocimiento: Grande (+3)
Disciplina: Enorme (+4)
Investigar: Grande (+3)
Presencia: Buena (+2)
Saber: Bueno (+2)
Vigor: Bueno (+2)
El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

¿Paranoica? Probablemente (Atención): Tiene un +2 a las tiradas de Atención cuando tira para detectar una emboscada.

Escéptica con Voluntad de Hierro (Disciplina): Anclada en su escepticismo frente a lo sobrenatural, su medidor de estrés mental está determinado por su habilidad de Disciplina.

Estrés

Mental OOOO
Físico OOO
Social OOO

Notas

Iniciativa Enorme, defensa Bueno, disparo Bueno con armas de fuego. Su escepticismo frente a lo sobrenatural es tanto una fortaleza como una debilidad.

Coste total de recuperación: +0 (Mortal Auténtica)

Sargento Jim Flanagan

Motivación: Estoy limpiando el río.
Es el rostro de: Fort Carroll (página 348).

El sargento Jim Flanagan, exoficial de la Marina y actualmente policía en la Unidad Marítima del Departamento de Policía, suele patrullar las aguas del río Patapsco cerca de Fort Carroll (ver página 348) en un barco con tres hombres. Él y su tripulación han perseguido muchas veces a visitantes del fuerte de la isla, y a menudo han arrestado a los intrusos. Cumpliendo con su tarea, ha interrumpido más de un ritual arcano. Le han ofrecido sobornos de vez en cuando para hacer que la ruta de su patrulla evite el fuerte, pero siempre los ha rechazado. Ha visto cosas raras y sospecha que hay algo de real en ellas; si Baltimore tuviera una Karrin Murphy, sería Flanagan.

¿Hay alguna ley que diga que los policías con conocimiento de lo sobrenatural deban tener apellidos irlandeses?

Sigue leyendo.

Sargento Jim Flanagan

Concepto principal: «Policía con conocimiento de lo sobrenatural».

Otros aspectos: «Intocable», «En el lugar correcto en el momento adecuado».

Habilidades

Armas de Fuego: Grande (+3)
Atención: Bueno (+2)
Atletismo: Grande (+3)
Carisma: Bueno (+2)
Convicción: Grande (+3)
Empatía: Buena (+2)
Engañar: Normal (+1)
Investigar: Enorme (+4)
Presencia: Buena (+2)
Vigor: Enorme (+4)

El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Difícil de Pegar (Atletismo): Jim no sufre penalizaciones por moverse una zona y obtiene un +1 adicional a la tirada (que hace un total de +3) cuando prepara una defensa completa.

En el Punto de Mira (Armas de Fuego): Cuando Apunta, el aspecto que Jim coloca sobre el objetivo permanece mientras este no se mueva de la zona. Cualquiera que intente abandonar la zona se enfrentará a un límite aumentado de 1 mientras Jim continúe haciendo ataques de Armas de Fuego contra ese objetivo.

Escuchar (Investigar): Jim obtiene un +4 a sus tiradas de Investigar al escuchar, pero su Atención desciende a Terrible cuando lo hace.

Interrogador (Intimidar): Una vez por interrogatorio, Jim puede ignorar el estrés que provocaría con Intimidar y en su lugar tratar el ataque como un intento exitoso de Empatía para «analizar» al sujeto.

Ojo Avizor (Investigar): La primera tirada de Investigar que hace Jim para averiguar detalles adicionales de una escena es dos tramos de tiempo más rápido de lo normal.

Estrés

Mental OOOO
Físico OOOO
Social OOO

Notas

Un mortal capaz y muy dotado. Iniciativa Buena, disparo Grande con armas de fuego, defensa Buena.

Coste total de recuperación:

–3 (Mortal Auténtico)

Oficiales de patrulla Leslie Vastolo y Luis Mirabal

Motivación: Cargado y listo, vamos a por ellos.

Es el rostro de: la amenaza de la ciudad «Al borde» (página 312).

La oficial Leslie Vastolo y su compañero el oficial Luis Mirabal tienen el honor de ser los únicos policías conocidos de Baltimore que han matado tanto a un necrófago como a un vampiro de la Corte Negra mientras estaban de servicio. El necrófago fue su bautismo de fuego en el conocimiento de lo sobrenatural; cada uno le vació tres cargadores hasta que un afortunado disparo en la columna vertebral lo mató.

Por supuesto, el departamento no creyó su historia y ambos se llevaron una reprimenda por disparar sus armas de forma indiscriminada. Han aprendido a no informar a sus superiores sobre cosas «raras», y sus compañeros han aprendido a pasarles directamente a ellos estos informes.

El tío de Vastolo, John (un miembro de la Sociedad Dupin), ha comenzado a pasarles información útil, por la que se guían con entusiasmo; ambos llevan porras de madera en lugar de otras variedades

Estos dos la van a palmar, ¿verdad?

hechas de plásticos, lo que les permitió eliminar a un vampiro de la Corte Negra el año pasado, y armas de fuego realmente grandes (automáticas del 45 de gran capacidad y escopetas cargadas con balas de acero), además de las armas reglamentarias.

También están dispuestos a tomar las armas cuando no están de servicio, lo que da algunas ideas a los Dupin sobre asumir un papel más activo en la comunidad.

Ambos cargan sus armas de fuego personales con munición revestida de acero, que tiene un impacto particularmente fuerte en algunas criaturas sobrenaturales.

Luis Mirabal

Concepto principal: «Poli cazador de monstruos».
Otros aspectos: «Conductor».

Habilidades

Allanamiento: Bueno (+2)
Armas: Buenas (+2)
Armas de Fuego: Grande (+3)
Atención: Grande (+3)
Atletismo: Bueno (+2)
Conducir: Enorme (+4)
Convicción: Buena (+2)
Investigar: Grande (+3)
Vigor: Bueno (+2)
El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Por el Rabillo del Ojo (Atención): Cuando obtiene éxito al tirar Atención de forma pasiva para captar detalles, Mirabal obtiene 3 aumentos adicionales.

Come Cromo (Conducir): Mirabal es un experto en conducción defensiva y ofensiva. Tiene un +1 a las tiradas de Conducir cuando las usa para atacar o bloquear.

Como la Palma de mi Mano (Conducir): Los trucos de Mirabal para tomar atajos y orientarse le dan un +2 a Conducir cuando lo usa como conocimiento callejero y orientación.

Siempre Alerta (Atención): Tiene un +2 a Atención cuando la usa para la iniciativa.

Estrés

Mental OOO
Físico OOO
Social OO

Notas

Iniciativa Excelente, disparo Enorme con arma de fuego, defensa Buena.

Coste total de recuperación: –2 (Mortal Auténtico)

Leslie Vastolo

Concepto principal: «Poli cazadora de monstruos».
Otros aspectos: «Pistolera».

Habilidades

Armas: Buenas (+2)
Armas de Fuego: Enorme (+4)
Atención: Grande (+3)
Atletismo: Grande (+3)
Contactos: Grande (+3)
Convicción: Buena (+2)
Investigar: Bueno (+2)
Saber: Bueno (+2)
Vigor: Bueno (+2)
El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Conozco al Tipo Adecuado (Contactos): Cuando reúne información, los esfuerzos de Vastolo tienen un +1 y se hacen un tramo de tiempo más rápido.

Siempre Alerta (Atención): Tiene un +2 a Atención cuando la usa para la iniciativa.

Mi Arma Me Hace Poderosa (Disciplina): La oficial Vastolo se arma de valor cuando va armada. Cuando tiene un arma cargada, Vastolo tiene un +3 a las tiradas de Disciplina de defensa mental.

Recarga Rápida (Armas de Fuego): Cuando Vastolo recarga su arma, no sufre penalizaciones si lo hace como acción secundaria; si está en una competición a ver quién recarga antes o en algo que tenga que ver con su velocidad o su capacidad para recargar, tiene un +1 a la tirada.

Estrés

Mental OO
Físico OOO
Social OO

Notas

Iniciativa Fantástica, disparo Enorme, defensa Grande.

Coste total de recuperación: –2 (Mortal Auténtica)

Hermana Peter Ann Doran

Motivación: Nadie tiene que temer a la oscuridad.
Es el rostro de: Basílica de la Asunción (página 351).

La hermana Peter Ann Doran de la Orden de San Benedicto es una vivaracha monja de 92 años, y es la guardesa de la Basílica de la Asunción (página 351). Mide 1,5 metros, pesa 36 kilos y nunca se la ha visto sin su hábito negro. No dejes que eso te engañe: he oído que la hermana Ann detuvo una vez a un demonio con solo las cuentas de su viejo rosario y con esa mirada fiera que solo una monja puede tener. Aquellos que hayan ido a un colegio católico lo entenderán.

La hermana Ann ha hecho muchas cosas a lo largo de su carrera, pero su especialización es la Psicología. Pasó muchos años en el Johns Hopkins trabajando como capellán y consejera, dando los sacramentos a enfermos terminales y a sus familias.

Sin embargo, su tarea más important fue en la iglesia de una prisión; fue allí donde conoció al imán Al-Islam y al reverendo Smith. Su experiencia en las cárceles de Baltimore y el sistema de prisiones de Maryland los convenció de que el mundo sobrenatural no solo existía, sino que era un peligro para los humanos. Y sabían que podían hacer algo al respecto con la ayuda de Dios. El rabino Greenstone, que también ejercía en la prisión, se unió al grupo después de que la hermana Ann se jubilara.

Cuando la edad obligó a la hermana Ann a retirarse, fue asignada a la Basílica de la Asunción. Jubilada solo sobre el papel, ahora trabaja de anfitriona proporcionando toda la comodidad y la seguridad que puede a cualquiera que busque santuario para protegerse de las cosas que salen por la noche.

¿Podemos llamarla simplemente hermana Mary Yoda?

Hermana Peter Ann Doran

Concepto principal: «Monja con conocimiento».

Otros aspectos: «La fe mueve montañas», «Frágil de cuerpo, no de corazón».

Habilidades

Carisma: Grande (+3)
Conocimiento: Grande (+3)
Convicción: Excelente (+5)
Disciplina: Enorme (+4)
Empatía: Enorme (+4)
Saber: Grande (+3)

El resto de habilidades sociales y mentales son Buenas por defecto, las físicas son Mediocres.

Proezas

Mirada Fulminante (Convicción): Nadie puede lanzar una mirada de reproche como una monja. La hermana Ann puede usar su puntuación en Convicción para intimidar a un enemigo, siempre que ese enemigo pueda verle la cara.

Plegarias (Convicción): Si tiene el tiempo suficiente para rezar, puede colocar un aspecto en una escena con una declaración de Convicción exitosa para representar los efectos de esa oración.

Persona de Convicción (Convicción): La hermana Ann puede usar Convicción en lugar de Presencia para determinar su capacidad de estrés social.

Poderes

Bendice esta Casa (–1)

Estrés

Mental OOOO,
1 consecuencia leve adicional
Físico OO
Social OOOO,
1 consecuencia leve adicional

Notas

Aunque no tiene habilidades para el combate, es de esa clase de personas que las criaturas sobrenaturales evitan. Los umbrales de los lugares a los que ella llama su hogar son prácticamente impenetrables.

Coste total de recuperación: –4

Otra gente de fe con conocimiento de lo sobrenatural

La hermana Ann no es la única persona de fe que lucha de forma activa contra la oscuridad en Baltimore. A continuación tienes a algunos de sus aliados. Todos ellos tienen motivaciones parecidas a las de la hermana Ann, y cada uno de ellos es el rostro de su propio centro de culto.

Rabino Benjamin Greenstone

El rabino Greenstone es el joven líder del Templo Beth Israel, una sinagoga en el barrio de Belvedere, a unas pocas manzanas del Monumento a Washington. El rabino Greenstone es un teólogo excepcional, además de un antiguo oficial del ejército de los Estados Unidos. Cuando estaba de servicio, vio muchas cosas que no pudo explicar y que lo aterrorizaron por completo. Además de su trabajo en la sinagoga, comenzó a atender a los prisioneros y pronto se unió al imán Al-Islam y al reverendo Smith en su tarea de proteger a los mortales contra lo sobrenatural.

RABINO GREENSTONE

Concepto principal: «Rabino erudito».

Otros aspectos: «Los hijos del mal no nos afligirán», «Antiguo oficial del ejército».

Habilidades

Armas de Fuego: Buenas (+2)
Atletismo: Bueno (+2)
Conocimiento: Grande (+3)
Convicción: Grande (+3)
Disciplina: Buena (+2)
Investigar: Grande (+3)
Presencia: Buena (+2)
Saber: Enorme (+4)
Vigor: Bueno (+2)

El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Baluarte de la Fe (Convicción): Siempre que tenga la oportunidad de rezar o de invocar su fe, obtiene Armadura: 1 contra cualquier estrés mental durante una escena.

Ocultista (Saber, Demonios): El rabino Greenstone tiene un +2 a sus tiradas de Saber cuando están relacionadas con demonios.

Plegarias (Convicción): Si tiene el tiempo suficiente para rezar, puede colocar un aspecto en una escena con una declaración de Convicción exitosa para representar los efectos de esa oración.

Poderes

Guía mi Mano (–1)

Estrés

Mental OOOO
Físico OOO
Social OOO

Notas

Iniciativa Buena, disparo con armas de fuego Bueno, defensa Buena y algunas plegarias poderosas. Es un contacto excelente en materias demoníacas.

Coste total de recuperación: –4

Imán Jamil al-Islam

El imán Jamil al-Islam dirige el Centro Islámico de Baltimore, situado al este de la ciudad, en el barrio Rosemont, cerca del parque Gwyn Falls. Jugó al fútbol americano en la Universidad de Maryland en los setenta y fue compañero de equipo de Isaiah Smith. Los dos continuaron su amistad, compartiendo su vocación religiosa por servir en el sistema de prisiones y su compromiso por proteger a aquellos a los que las fuerzas de la oscuridad amenazaban. Bajo su liderazgo, el Centro Islámico es conocido como un lugar donde la gente, sean musulmanes o no, puede encontrar refugio y seguridad.

IMÁN JAMIL AL-ISLAM

Concepto principal: «Imán que defiende a los indefensos».

Otros aspectos: «Ninguna alma sin guardián», «¡Santuario!».

Habilidades

Atletismo: Grande (+3)
Carisma: Bueno (+2)
Conocimiento: Grande (+3)
Convicción: Enorme (+4)
Disciplina: Buena (+2)
Empatía: Grande (+3)
Investigar: Bueno (+2)
Presencia: Buena (+2)
Puños: Buenos (+2)
Saber: Normal (+1)
El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Baluarte de la Fe (Convicción): Siempre que tenga la oportunidad de rezar o de invocar su fe, obtiene Armadura: 1 contra cualquier estrés mental durante una escena.

Plegarias (Convicción): Si tiene el tiempo suficiente para rezar, puede colocar un aspecto en una escena con una declaración de Convicción exitosa para representar los efectos de esa oración.

Poderes

Bendice esta Casa (–1)
Rectitud (–2)

Estrés

Mental OOOO
Físico OO
Social OOO

Notas

Iniciativa Buena, defensa Grande, puños Buenos. Sus plegarias lo convierten en una amenaza para lo sobrenatural; su Convicción Enorme junto a su Rectitud le dan un +1 a sus tiradas cuando sigue un propósito divino.

Coste total de recuperación: –5

Reverendo Isaiah Smith

El reverendo Isaiah Smith es el pastor de la Iglesia Episcopal Metodista Africana de Saint James, cerca de East Green. Tiene la misma imponente estatura que cuando era liniero en la Universidad de Maryland. Mantiene una amistad cercana con su compañero de equipo, el imán Jamil al-Islam. El reverendo Smith es un gran orador; su voz siempre me recuerda a la de James Earl Jones. Revelación: yo solía ir a la iglesia de Saint James cuando era pequeño y el reverendo Smith era mi pastor. Sabía que se reunía de forma regular con un imán, un rabino y una monja, pero no sabía por qué hasta que entré en los Alfas.

REVERENDO ISAIAH SMITH

Concepto principal: «Religioso cazador de monstruos».

Otros aspectos: «Poneos detrás de mí», «Defensa cuando jugaba al fútbol americano».

Habilidades

Conocimiento: Bueno (+2)
Convicción: Grande (+3)
Disciplina: Buena (+2)
Investigar: Bueno (+2)
Presencia: Enorme (+4)
Saber: Bueno (+2)
Vigor: Grande (+3)
El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

¡Fuera de Aquí, Demonio! (Presencia): Smith puede sustituir su habilidad de Presencia por Intimidar cuando intenta asustar a criaturas cuyo origen sospecha que puede ser sobrenatural.

Fiero Orador (Presencia): Smith es un orador extremadamente poderoso: cuando habla desde el púlpito o en una conversación privada, la fuerza de su personalidad es como un elefante en una cacharrería. El reverendo tiene un +2 cuando usa su habilidad de Presencia para atacar o para bloquear en un conflicto social.

Plegarias (Convicción): Si tiene el tiempo suficiente para rezar, puede colocar un aspecto en una escena con una declaración de Convicción exitosa para representar los efectos de esa oración.

Poderes

Bendice esta Casa (–1)
Guía mi Mano (–1)

Estrés

Mental OOOO
Físico OOOO
Social OOOO

Notas

Habilidades Buenas en combate, pero es más de conflictos sociales y sermones.

Coste total de recuperación: –5

Joe Nowakowski

Motivación: Solo intento sobrevivir un día más.
Es el rostro de: el Monumento a Washington (página 348).

Joe Nowakowski es un sintecho que pasa la mayor parte del día en el parque que hay alrededor del Monumento a Washington, en el barrio de Mount Vernon. Mount Vernon es un lugar demasiado sofisticado para tolerar tipos como él, pero Joe es listo. Es un veterano de Vietnam y ha aprendido todo tipo de trucos para esconderse cuando quiere. También es buen observador, y nada se mueve de día o de noche en los alrededores del Monumento sin que él lo vea. Si te ganas su confianza (una pista: es un amante del café, nunca tiene suficiente), no tendrá problemas en contarte lo que ha visto.

Joe Nowakowski

Concepto principal: «Veterano sin techo».
Otros aspectos: «Ojo de halcón».

Habilidades

Atención: Enorme (+4)
Carisma: Bueno (+2)
Contactos: Buenos (+2)
Engañar: Grande (+3)
Sigilo: Grande (+3)
El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Mezclarse (Sigilo): Si hay una multitud en la que esconderse, Joe tiene un +2 a sus tiradas de Sigilo.
Por el Rabillo del Ojo (Atención): Cuando obtiene éxito al tirar Atención de forma pasiva para captar detalles, Joe obtiene 3 aumentos adicionales.

Estrés

Mental OO
Físico OO
Social OO

Notas

Joe es un contacto que proporciona información. Queda a discreción del DJ si tiene la experiencia y habilidades necesarias para el combate.

Coste total de recuperación: +0 (Mortal Auténtico)

Susan Mallenbaum

Motivación: ¡No molestes a mis peces!
Es el rostro de: el Acuario Nacional (página 349).

Susan Mallenbaum es una bióloga marina que trabaja en el Acuario Nacional, en una compañía de la Fundación Nacional de Ciencia.

Está haciendo su posgrado sobre algún misterioso aspecto de la bioquímica marina. Lo importante es que siempre está ahí; duerme en un viejo sofá en su despacho con la misma frecuencia con la que vuelve a su apartamento. Cualquiera que visite el acuario a cualquier hora del día tiene bastantes posibilidades de encontrarse con ella.

Vigila el equilibrio químico del agua de los tanques como si fuera uno de los animales que viven en ellos. Cuando no estudia bioquímica de manera compulsiva, colabora como nadadora en la exhibición de los delfines.

SUSAN MALLENBAUM

Concepto principal: «Estudiante de posgrado aplicada».
Otros aspectos: «Vive para trabajar».

Habilidades

Atención: Buena (+2)
Atletismo: Grande (+3)
Conocimiento: Enorme (+4)
Disciplina: Grande (+3)
Supervivencia: Buena (+2)
Vigor: Bueno (+2)

El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Científico (Conocimiento, Bioquímica): Mallebaum tiene un +2 a sus tiradas de Conocimiento relacionadas con la bioquímica.

Investigador Capaz (Conocimiento): La investigación académica se completa dos tramos de tiempo más rápido de lo normal.

Estrés

Mental OO
Físico OOO
Social OO

Notas

Iniciativa Buena, defensa Grande, pero no muy hábil a la hora de atacar. Todavía no se ha visto expuesta al mundo sobrenatural, pero esto podría cambiar.

Coste total de recuperación: +0 (Mortal Auténtica)

Wallace «Lizard» Gibbs

Motivación: No me importa que tengas poderes sobrenaturales, no te metas en mis asuntos. Ni en el East Green.

Es el rostro de: el East Green (página 349).

Camello del East Green, «Lizard» Gibbs es un joven que ha visto mucho mundo. Vende droga sin dudas ni remordimientos a todo el que esté dispuesto a comprársela, pero tiene cierto sentido de lo que está bien y mal (aunque la mayoría de la gente encontraría bastante retorcidos sus valores). No es que quiera hacer daño a la gente, pero dice que cuidar de los drogadictos no es trabajo suyo.

Será el primero en decir que la violencia es mala para el negocio e intentará llevar el suyo con el mínimo número posible de muertos: su organización es capaz de ejercer su poder sin recurrir al derramamiento de sangre. Por raro que parezca, los habitantes del East Green que conocen las reglas, no hacen preguntas ni se meten en problemas (léase los policías) están relativamente a salvo. Por supuesto, esto no quiere decir que sean felices; casi todos temen a Lizard y a sus matones, pero saben que no deben crear problemas. Lizard no tiene piedad con quien desafía su autoridad.

Hará un año, Lizard reparó en un nuevo vecino. No salía a horas extrañas y, lo que era más raro, era blanco (los demás residentes del East Green eran afroamericanos o hispanos). Lizard sospechaba que era policía e hizo que su gente lo tuviera vigilado. Para resumir, después de varias muertes grotescas, Lizard y sus matones comprendieron que el extraño era una especie de monstruo que se alimentaba de la desesperación de los residentes.

Lizard estaba furioso. Era su negocio y no iba a dejar que lo apartaran de allí. Y, aunque no le gustaba admitirlo, también le molestaba que alguien intentara devorar las almas de la gente. Atentaba contra su extraño sentido del bien. Si un yonqui se droga es decisión suya, pero nadie decide ser devorado por un monstruo.

Este tío sería un buen "compañero de cama" para los PJ si tienen un enemigo común.

Lizard

Concepto principal: «Camello con conocimiento de lo sobrenatural».

Complicación: «Creo que puedo con ellos».

Otros aspectos: «Esta es mi casa», «Lo justo es lo justo».

Habilidades

Armas de Fuego: Grande (+3)
Atención: Normal (+1)
Atletismo: Bueno (+2)
Carisma: Normal (+1)
Contactos: Buenos (+2)
Convicción: Buena (+2)
Empatía: Normal (+1)
Engañar: Grande (+3)
Intimidar: Enorme (+4)
Presencia: Buena (+2)
Puños: Normal (+1)
Recursos: Grande (+3)
Saber: Normal (+1)
Vigor: Bueno (+2)

El resto de habilidades son Mediocres por defecto.

Proezas

Amenaza Sutil (Intimidar): Cuando no hay una relación de poder o la víctima de Lizard se encuentra en una posición superior, esta no obtiene ninguna bonificación cuando Lizard usa Intimidar contra ella.

Gobernar con Puño de Hierro (Intimidar): Usa Intimidar en lugar de Presencia siempre que se tire para representar la reputación de Lizard.

Liderazgo (Presencia): Tiene un +1 cuando usa Presencia para dirigir un grupo. Es capaz de coordinar el grupo con eficiencia, por lo que se mueven un tramo de tiempo más rápido de lo normal.

El Vil Metal (Recursos): Lizard tiene un +2 a Recursos siempre que lo use para propósitos ilícitos.

No Quieres Nada de Esto (Intimidar): Tiene un +2 cuando hace una tirada para Apartar a Alguien de su Camino.

Estrés

Mental OOO
Físico OOO
Social OOO

Notas

Iniciativa Buena, disparo con armas de fuego Grande, defensa Buena, y aún así uno de los hijos de puta más temibles que puedas conocer. Es cuestión de cómo se desenvuelve… y los extremos a los que está dispuesto a llegar.

Coste total de recuperación: –3 (Mortal Auténtico)

En lugar de huir de ese horror sobrenatural, Lizard llamó a sus lugartenientes, reunió algo de músculo y montones de pistolas y se lanzó al asalto. Y maldita sea, funcionó. Un par de hombres murieron en el ataque, pero consiguieron matar al vampiro. Por supuesto, muy pocos creyeron a aquellos que hablaban de la batalla. Con el tiempo, Lizard hizo jurar a todos que guardarían silencio.

Lizard sigue gobernando el East Green, pero sabe que hay monstruos ahí fuera más poderosos que un narcotraficante rival o que unos policías vengativos. Los odia por su presunción de poder, y cree que puede matarlos. Esta combinación de creencias lo convierte en alguien muy peligroso para la comunidad sobrenatural, así como alguien muy vulnerable; sería muy fácil para él meterse en algo muy gordo.

Dave Gerard

Motivación: Quiero que mi club tenga éxito, pero no quiero que me pillen haciendo nada ilegal.

Es el rostro de: el tema de la ciudad de «Identidades en conflicto» (página 312).

Dave Gerard posee y opera desde The Mantis Club en Fells Point. Es atractivo, va bien vestido, es encantador, moderadamente rico y un triunfador con las damas, el muy cabrón.

Además, es socio de Alexandra Lagios, quien (rumorean) lleva un burdel en las habitaciones VIP de su club. Por supuesto, él se lleva una parte, pero a veces se pregunta si el acuerdo es voluntario. Siente que no puede expresar su recelo, aunque su cartera se encarga de secar sus lágrimas.

Gerard salió durante un corto periodo de tiempo con la doctora Allison Ralston.

DAVE GERARD

Concepto principal: «Propietario corrupto de un club».

Complicación: «Alexandra lo controla y él lo sabe».

Otros aspectos: «Suave como la seda».

Habilidades

Carisma: Grande (+3)
Contactos: Enorme (+4)
Empatía: Grande (+3)
Engañar: Grande (+3)
Presencia: Buena (+2)
Recursos: Grande (+3)

El resto de habilidades sociales son Buenas o Normales por defecto, el resto de habilidades, Normales o Mediocres.

Proezas

Las Reglas del Protocolo (Empatía): Cuando se determina la iniciativa en un conflicto social, tiene un +2 a Empatía.

Mentiras Honestas (Engañar): Siempre que incluya algo de verdad (por poca que sea) en una mentira, tiene un +2 a sus esfuerzos para que la parte no verídica cuele.

Pegar la Oreja (Contactos): La dificultad de cualquier tirada de Soplos se reduce en 2.

Sex Appeal **(Carisma):** Tiene un +2 a cualquier intento de seducción que haga con Carisma contra cualquier objetivo que sea receptivo a sus encantos.

Estrés

Mental OO
Físico OO
Social OOO

Notas

Un gran contacto que tiene más conexiones de lo que cree. Queda a discreción del DJ si conoce la naturaleza sobrenatural de su socia, la señorita Lagios. David Gerard tendrá mucha información jugosa para los PJ, si pueden permitirse creer lo que dice. Gerard es un mentiroso lo suficientemente bueno como para echar a un lado a cualquier vampiro de la Corte Blanca que se cruce en su camino.

Coste total de recuperación: –2 (Mortal Auténtico)

Curt Gazo

Motivación: Voy a ayudar a Alexandra a llegar a lo más alto.
Es el rostro de: Fells Point/The Mantis Club (página 349).

Curt Gazo es el portero (léase: el jefe de matones) de The Mantis Club. Es un experto en trabajar en la puerta y siempre parece apañárselas para convertir el club en un lugar moderno e importante gracias a la gente que lo frecuenta. Del mismo modo, nunca deja que las cosas escapen a su control. Acompaña a los clientes muy borrachos o alborotadores hasta la puerta de forma educada pero firme antes de que causen problemas. Habla con un notable acento británico, que sirve para apaciguar situaciones tensas (casi todos los estadounidenses encuentran encantador el acento británico y responden de forma positiva a él). Tiene el pelo corto, lleva chaqueta sin corbata y es de constitución fuerte sin resultar enorme ni abiertamente intimidante.

Aquellos que lo observen con atención verán que tiene un auricular en la oreja (el micrófono está en su manga izquierda), con el que se comunica con todo el personal de seguridad. Va desarmado, pero en un altercado es un adversario peligroso.

Lo que muchos no saben es que Curt es un vampiro de la Corte Blanca y el lugarteniente de confianza de Alexandra Lagios; es leal a ella y solo a ella. Su tarea es asegurarse de que el éxito del club aumenta y minimizar los riesgos del burdel de Alexandra.

Curt Gazo

Concepto principal: «Portero de la Corte Blanca».

Complicación: «Necesito mantener mi fachada».

Otros aspectos: «Profesional hasta la médula», «Leal a Alexandra», «Acento encantador».

Habilidades

Allanamiento: Bueno (+2)
Atención: Buena (+2)
Atletismo: Grande (+3)
Carisma: Grande (+3)
Convicción: Buena (+2)
Disciplina: Enorme (+4)
Engañar: Grande (+3)
Fuerza: Buena (+2)
Intimidar: Bueno (+2)
Investigar: Bueno (+2)
Presencia: Buena (+2)
Puños: Enorme (+4)
Vigor: Grande (+3)

El resto de habilidades son Mediocres por defecto.

Proezas

Experto en Artes Marciales (Puños): Curt puede reconocer muchos estilos de lucha usando Puños como una habilidad de conocimiento y percepción centrada en la lucha sin armas, con un +1.

Fuerza Redirigida (Puños): Si gana una tirada de defensa con Puños contra un ataque cuerpo a cuerpo, puede sacrificar su siguiente acción (con un límite de una acción por asalto) para convertir su defensa en una maniobra y colocar un aspecto como «Tirado al suelo» o «Sin equilibrio» en su atacante.

Poderes

Aspecto Humano (+0)
Debilidad (+0): la Verdadera Esperanza
Dependencia Alimenticia (+1), que afecta a:
- Potencia Inhumana (–2)
- Velocidad Inhumana (–2)
- Recuperación Inhumana (–2)

Incitar Emoción (Desesperación, Emoción Duradera) (–2)
Vampiro Emocional (–1)

Estrés

Mental OOO
Físico OOOO
Social OOO
Ansia OOOO

Notas

Iniciativa Fantástica, defensa Enorme, lucha con puños Enorme (y bien entrenado), daño de fuerza Arma: 2. Le gusta hacer una presa a los parroquianos problemáticos y atizarlos con un poco de desesperación. Esto los deja fuera de combate y le permite tomarse un tentempié.

Coste total de recuperación: –10

Doctora Allison Ralston

Motivación: Quiero saber, y no me importa lo que digan.
Es el rostro de: Johns Hopkins (página 349).

En los sótanos del edificio Meyer del Hospital Universitario Johns Hopkins, la patóloga forense Allison Ralston trabaja duro en un anonimato relativo. No respeta demasiado los procedimientos del hospital, y eso es lo que la ha relegado a los sótanos. Con tal de que tenga un par de publicaciones al año, sus superiores no se molestan en vigilar lo que hace.

También es un miembro activo de la Sociedad Dupin y aprovecha su puesto en el hospital para llevar a cabo investigaciones post mórtem extraoficiales y otros exámenes médicos para su misión de tomar nota de los sucesos sobrenaturales. Tampoco se niega a hacer algún trabajo fuera de los libros, como curar las heridas a los heroicos cazadores de monstruos a los que han dado una buena paliza mientras hacían su trabajo.

Suele ir a Neutral Grounds (ver página 350) y salió una temporada con Dave Gerard.

La Dra. Ralston sería un PNJ muy útil para los PJ.

DOCTORA ALLISON RALSTON

Concepto principal: «Patóloga forense con conocimiento de lo sobrenatural».
Otros aspectos: «Erudita de la Sociedad Dupin», «Ignorada por mis superiores».

Habilidades

Carisma: Grande (+3)
Conocimiento: Enorme (+4)
Contactos: Buenos (+2)
Disciplina: Grande (+3)
Empatía: Buena (+2)
Engañar: Grande (+3)
Presencia: Buena (+2)
Saber: Bueno (+2)
El resto de habilidades son Buenas o Normales por defecto.

Proezas

Despacho en el Sótano (Engañar): La doctora Ralston se dedica a pedir prestado, rogar y robar lo que necesita para hacer su trabajo sin llamar la atención de la burocracia. La calidad de su laboratorio se determina por su puntuación en Engañar, no en Recursos.

Doctora (Conocimiento, Patología forense): Tiene un +2 a las tiradas para realizar atención médica. Tiene un +1 para cualquier investigación médica y un +1 adicional en patología forense.

Formación Forense (Conocimiento): Tiene un +2 a Conocimiento cuando realiza autopsias, analiza las pruebas de la escena de un crimen, etc.

Investigadora Capaz (Conocimiento): Las investigaciones académicas se completan dos tramos de tiempo más rápido de lo habitual.

Ojo Forense (Conocimiento): Puede usar Conocimiento en lugar de Investigar al examinar pruebas.

Estrés

Mental OO
Físico OOO
Social OOO

Notas

No es una luchadora, pero es una gran fuente de información.

Coste total de recuperación: –3 (Mortal Auténtica)

Ellsworth Dillman

Motivación: Quiero mantener la paz.
Es el rostro de: el puente Francis Scott Key (página 350).

Así que eso de pagarle al troll para cruzar el puente os lo tomáis al pie de la letra, ¿eh?

Ellsworth Dillman es un hombre gigante (tiene sangre de *troll*) al que la gente que lo conoce describe como «alegre». Es feliz con su trabajo como recaudador de peaje en el puente Francis Scott Key (lo que llama el «negocio familiar»), pero también es un experto mediador. Es pacifista por naturaleza y se siente orgulloso de su papel como facilitador en el diálogo y la negociación de la comunidad sobrenatural de Baltimore. Es más que capaz de hacer que se respete la paz en el puente o en cualquier otro sitio si fuera necesario.

Los días que no trabaja se le suele ver en Neutral Grounds (página 350).

Ellsworth Dillman

Concepto principal: «Recaudador de peaje con sangre *troll*».
Otros aspectos: «Mantiene la paz», «Mediador», «El negocio familiar».

Habilidades

Atención: Buena (+2)
Atletismo: Bueno (+2)
Convicción: Enorme (+4)
Intimidar: Grande (+3)
Presencia: Buena (+2)
Puños: Grande (+3)
Vigor: Grande (+3)

El resto de habilidades físicas son Normales por defecto; el resto son Mediocres, con un par de ellas Buenas.

Proezas

Territorial (Atención): Dillman tiene un +2 a Atención cuando está en el puente Francis Scott Key o en sus alrededores.

Poderes

Debilidad (+3): el hierro frío y similar.
Dureza Inhumana (–2)
Potencia Inhumana (–2)
Recuperación Sobrenatural (–4)

Estrés

Mental OOOO
Social OOO
Físico OOOO (OO), Armadura: 1

Notas

Iniciativa Buena (Enorme si está cerca del puente), ataque y defensa Grandes, daño de fuerza Arma: 2, y tan duro como una casa de ladrillo.

Coste total de recuperación: –6

Paul Mackey

Motivación: Quiero preservar el conocimiento.
Es el rostro de: la Casa Museo de Edgar Allan Poe (página 349).

Paul Mackey es un experto en literatura estadounidense y es el conservador de la Casa Museo Edgar Allan Poe. Como tal, nadie cuestiona que pase casi todo el tiempo allí. También es el director de la Sociedad Dupin. Está tratando de resistir la presión de algunos miembros de la Sociedad para ser más activos a la hora de proteger a los mortales de las fuerzas sobrenaturales.

PAUL MACKEY
Concepto principal: «Director de la Sociedad Dupin».
Otros aspectos: «Observador paciente».

Habilidades

Conocimiento: Enorme (+4)
Contactos: Buenos (+2)
Convicción: Grande (+3)
Disciplina: Buena (+2)
Engañar: Bueno (+2)
Investigar: Grande (+3)
Presencia: Grande (+3)
Recursos: Buenos (+2)
Saber: Enorme (+4)
El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Investigador Capaz (Conocimiento): Cualquier investigación académica que haga Mackey se completa dos tramos de tiempo más rápido de lo normal.

Ojo Avizor (Investigar): La primera tirada de Investigar que hace Mackey para determinar detalles adicionales de una escena es dos tramos de tiempo más rápido de lo normal.

Tercer Ojo Afinado (Saber): Mackey tiene un +2 a Saber cuando lo usa en lugar de Atención para percibir la presencia de lo sobrenatural.

Estrés

Mental OOOO
Físico OO
Social OOOO

Notas

Es exactamente el tipo de contacto no sobrenatural que los PJ deberían cultivar. Además, ¿cómo no vas a visitar los aposentos de Poe en una partida en Baltimore?

Coste total de recuperación: –1 (Mortal Auténtico)

John Vastolo

Motivación: Quiero detener a los depredadores.
Es el rostro de: la amenaza de la ciudad «Al borde» (página 312).

John Vastolo es un miembro de la Sociedad Dupin que cree que esta debería ser más activa a la hora de enfrentarse a lo extraño. Paul Mackey lo vigila, pero eso no evita que le pase información a su sobrina, la oficial Leslie Vastolo de la Policía de Baltimore.

JOHN VASTOLO
Concepto: «Miembro de la Sociedad Dupin».
Otros aspectos: «Tengo que hacer algo».

Habilidades

Allanamiento: Bueno (+2)
Carisma: Bueno (+2)
Conocimiento: Bueno (+2)
Contactos: Buenos (+2)
Convicción: Grande (+3)
Empatía: Grande (+3)
Engañar: Enorme (+4)
Investigar: Enorme (+4)
Saber: Buena (+3)
El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Investigador Capaz (Conocimiento): Cualquier investigación académica que haga Vastolo se completa dos tramos de tiempo más rápido de lo normal.

Ojo Avizor (Investigar): La primera tirada de Investigar que hace Vastolo para determinar detalles adicionales de una escena es dos tramos de tiempo más rápida de lo normal.

Tercer Ojo Afinado (Saber): Vastolo tiene un +2 a Saber cuando lo usa en lugar de Atención para percibir la presencia de lo sobrenatural.

Estrés

Mental OOOO
Físico OO
Social OO

Notas

Este es el típico contacto que saldrá en busca de los PJ tanto como los PJ saldrán en su busca.

Coste total de recuperación: –1 (Mortal Auténtico)

Scott Walker

Motivación: Voy a averiguar qué está pasando aquí.
Es el rostro de: Clifton Gate House (página 350).

Scott Walker es un experimentado técnico del departamento de aguas de la ciudad. Él y sus hombres se ocupan del mantenimiento de Clifton Gate House. Walker sabe que allí pasa algo raro desde que uno de sus trabajadores desapareció el año pasado. Ha intentado hablar de ello con su hermano, Frank, un ingeniero civil que no se cree nada.

SCOTT WALKER
Concepto principal: «Técnico con conocimiento de lo sobrenatural».
Otros aspectos: «Tengo una orden de trabajo».

Habilidades

Allanamiento: Bueno (+2)
Artesanía: Enorme (+4)
Atención: Grande (+3)
Atletismo: Bueno (+2)
Convicción: Buena (+2)
Fuerza: Grande (+3)
Investigar: Bueno (+2)
Puños: Grande (+3)
Saber: Normal (+1)
Vigor: Enorme (+4)
El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Chapuzas (Artesanía): Walker tiene talento para improvisar con los materiales a su disposición. Cuando hace una chapuza (página 137) sus reparaciones duran dos escenas más de lo habitual.

Sí, podemos (Artesanía): Walker destaca a la hora de arreglar cosas. Consigue 2 aumentos adicionales en cualquier tirada de Artesanía para hacer reparaciones.

Sin Dolor No Hay Gloria (Vigor): Walker es un tío duro y puede soportar bastante dolor antes de que empiece a ser insoportable. Puede coger una consecuencia física leve adicional.

Estrés

Mental OOO
Social OO
Físico OOOO, 1 consecuencia leve adicional

Notas

Nunca subestimes a un Señor Manitas con experiencia. Especialmente a este. Iniciativa Buena, defensa Buena o Grande. Pelea con puños Grande.

Coste total de recuperación: –1 (Mortal Auténtico)

Diane Basset

Motivación: Quiero educar a la comunidad sobrenatural de Baltimore.
Es el rostro de: Neutral Grounds (página 350).

Diane Basset es la propietaria de Neutral Grounds, una librería y cafetería cerca del Johns Hopkins. Criada en la comunidad sobrenatural por su madre, Basset es una wiccana practicante y tiene cierto grado de talento mágico. Su clientela en Neutral Grounds la llama «cafeinomante», y algunos clientes lo dicen en serio. Aseguran que Basset añade las especias adecuadas y un poco de su voluntad para darle ese toque al café.

Basset abrió Neutral Grounds en 1988 y ha acogido a toda la comunidad sobrenatural de Baltimore. Le pidió a la Reina Mab que le diera a su cafetería el estatus de terreno neutral pactado, y Mab accedió. Como muestra de agradecimiento, Basset les da a sus clientes femeninas un *expresso* gratis cada Solsticio de Invierno, ya que cree que una de ellas es la Reina Mab.

¿Cafeinomante? Campanas infernales, ¿podemos tener uno de esos en Chicago?

Diane Basset

Concepto principal: «Bruja de andar por casa».

Otros aspectos: «Cafeinomante», «Terreno Neutral Pactado».

Habilidades

Atención: Buena (+2)
Atletismo: Bueno (+2)
Carisma: Grande (+3)
Contactos: Buenos (+2)
Convicción: Enorme (+4)
Disciplina: Grande (+3)
Empatía: Grande (+3)
Presencia: Buena (+2)
Saber: Bueno (+2)

El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Ocultista (Saber, Hadas): Basset tiene un +2 a sus tiradas de Saber cuando lleva a cabo una investigación relacionada con criaturas feéricas.

Ocultista (Saber, Magia): Basset tiene un +2 a sus tiradas de Saber cuando lleva a cabo una investigación relacionada con magia mortal.

Poderes

Marcada por el Poder (–1)
Ritual (fabricar) (–2)

Estrés

Mental OOOO
Físico OO
Social OOO

Focos

Varita de madera de avellano (+1 a fabricar), que usa para remover el café cuando lanza un hechizo en la taza.

Objetos Encantados

Tazas de Diane (2 pociones): Diane tiene reservados dos de sus huecos para objetos encantados para pociones. Puede preparar dos tazas muy cargadas (usando su vara) para crear un efecto de poción Excelente (de 5 aumentos).

Notas

Iniciativa Buena, defensa Buena, pero no es una luchadora, y los tipos que entran en su café/librería Neutral Grounds harían bien en no serlo tampoco.

Coste total de recuperación: –5

Oficial del correccional Mike Robinson

Motivación: Hacer poco y ganar mucho.
Es el rostro del: Correccional del Estado de Maryland.

El oficial Mike Robinson es el director de la Unidad de Admisión del Correccional del Estado de Maryland en Baltimore. Es un hombre repugnante; Alexandra Lagios se lo ha metido en el bolsillo mediante una combinación de sobornos y visitas regulares a sus prostitutas. Robinson y su personal miran a otro lado cuando Alexandra y sus compinches hacen de las suyas con los reclusos.

Mike Robinson

Concepto principal: «Guardia corrupto de prisiones».
Complicación: «Lacayo de Alexandra».
Otros aspectos: «La ley del mínimo esfuerzo».

Habilidades

Armas de Fuego: Buenas (+2)
Atención: Buena (+2)
Atletismo: Bueno (+2)
Contactos: Buenos (+2)
Engañar: Grande (+3)
Presencia: Buena (+2)
Puños: Grande (+3)
Vigor: Enorme (+4)
El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Proezas

Mentiras Honestas (Engañar): Siempre que incluya algo de verdad (por poca que sea) en una mentira, tiene un +2 a sus esfuerzos para que la parte no verídica cuele.

Recarga Rápida (Armas de Fuego): No sufre penalizaciones si recarga su arma como acción secundaria; +1 a la tirada si está en una competición.

Estrés

Mental OO
Físico OOOO
Social OOO

Notas

Iniciativa Buena, disparo Buena, lucha con puños Grande, defensa de Buena a Grande.

Coste total de recuperación: –0 (Mortal Auténtico)

Russell Carson

Motivación: Poder, simple y llanamente.
Es el rostro de: el tema de la ciudad «Decadencia y corrupción» (página 312).

Russell Carson es un hechicero renegado que ha creado un pequeño culto a partir de los talentos menores y practicantes chapuceros de Baltimore. Está chalado, pero está bien informado y es capaz de sacar provecho de las oportunidades que se le presentan. Ha estado inactivo durante años, pero ahora que la Guerra Vampírica tiene distraída a la mayoría de Guardianes del Consejo Blanco, tiene más libertad de actuación.

Su objetivo es establecerse junto a sus seguidores como Señorío bajo los Acuerdos Unseelie, de la misma forma que Gilgamesh. No tiene un hogar fijo; vive con diferentes miembros de su culto mudándose cada pocos días para evitar que los Guardianes le sigan la pista (en caso de que decidieran perseguirlo).

Tiene talento para la taumaturgia más que para la evocación. A la hora de defenderse confía en su .38 Special más que en la magia.

Russell Carson

Concepto principal: «Hechicero enloquecido por el poder».

Complicación: «¿Leyes? ¿Qué leyes?».

Otros aspectos: «La paranoia golpea fuerte», «Astuto e informado», «Secuaces leales», «*Showman* ritual».

Habilidades

Armas de Fuego: Buenas (+2)
Atletismo: Bueno (+2)
Carisma: Grande (+3)
Convicción: Grande (+3)
Disciplina: Enorme (+4)
Empatía: Buena (+2)
Interpretación: Buena (+2)
Intimidar: Bueno (+2)
Presencia: Enorme (+4)
Saber: Grande (+3)
Vigor: Bueno (+2)

El resto de habilidades son Normales o Mediocres por defecto.

Poderes

Canalizar (–2)
Constitución de Mago (+0)
Refinamiento (–1) ×3
Rompeleyes (Primera) (–1)
(Todas estas pueden ser más altas)
Rompeleyes (Tercera) (–1)
Rompeleyes (Cuarta) (–1)
Taumaturgia (–3)
Ver el Alma (+0)
La Visión (–1)

Especializaciones

Canalizar: Elementos (Espíritu)
Taumaturgia: Control (Psicomancia +1, Adivinación +1), Complejidad (Psicomancia +1, Adivinación +1)

Focos

Reloj de bolsillo (+2 al control, +1 a la complejidad para Psicomancia).
Bola de cristal (+1 a la complejidad para Adivinación).

Estrés

Mental OOOO
Físico OOO
Social OOOO

Notas

Carson es un HDP dispuesto a matar a cualquiera que se interponga en su camino. Su círculo de seguidores más cercano le es leal hasta la muerte. En términos taumatúrgicos, es como una batería eléctrica: puede lanzar hechizos Enormes con facilidad sin prepararlos y puede canalizar de forma segura 7 aumentos de poder por tirada. Cuando lucha, prefiere recurrir a algún secuaz talento menor o a una pistola (habilidad Buena, Arma: 2) más que a sus propias evocaciones, que son canalizaciones de espíritu bastante rudimentarias.

Coste total de recuperación: –12

Dónde está qué en Baltimore

Cualquiera puede encontrar un mapa de Baltimore. En lugar de soltar un montón de información geográfica que puedes encontrar en cualquier lado, describiré una serie de localizaciones de interés. Estos lugares son importantes por varias razones: algunos son importantes para la comunidad mágica o sobrenatural de Baltimore, otros son solo localizaciones donde estaría guay ambientar tu partida. Cada lugar tiene al menos un aspecto y al menos una persona asociada (un **rostro**). Muchas de estas localizaciones y personas se han descrito con anterioridad en este capítulo; puedes encontrar descripciones de todas las personas en «Quién es quién en Baltimore».

La línea Fall

Tema: «Sobre una línea ley».

La línea Fall es la frontera entre la llanura de la costa y la región de Piedmont de la costa este de Norteamérica. La geología cambia a partir de esta línea: el estrato interior de piedra dura no se erosiona tan rápido como la roca suave que hay a lo largo de la costa, lo que produce cascadas a lo largo de los ríos que desembocan en el Atlántico. Cuando se colonizó el continente, distintas ciudades fueron apareciendo a lo largo de la línea Fall, porque era la parte más alejada de la costa por la que podían navegar los barcos. Baltimore es una de las ciudades más prósperas de la línea Fall en todo el continente.

Un flujo de magia concentrada ha aparecido a lo largo de esta línea, y ciertos eruditos del Consejo Blanco se preguntan si esto tiene que ver con los pueblos y las ciudades que han crecido allí o es el resultado natural de la geología. En cualquier caso, la línea ley recorre la línea Fall a través de la ciudad de Baltimore.

Rostro: Frank Walker, ingeniero civil (página 325).

Parque Federal Hill

Amenaza: «Puerta al infierno».

El parque Federal Hill se encuentra en el centro de Baltimore, en la orilla sur de Inner Harbor. El parque está coronado por una colina desde la que puede contemplarse Inner Harbor. Este parque lleno de árboles y cubierto de hierba alberga el que tal vez sea uno de los aspectos más horribles del inframundo de Baltimore: los túneles subterráneos de Federal Hill. Hay muchas leyendas urbanas sobre los túneles que van desde Federal Hill a Fort McHenry, tres kilómetros hacia el sureste. Estas leyendas hablan de cosas terribles que viven en los túneles. Por supuesto, todas son ciertas.

Cuando se construyó Fort McHenry a principios del siglo XIX, esos túneles se hicieron para mantener abastecido el fuerte en caso de que fuera sitiado, ya que las cercanías estaban a tiro de los barcos anclados en alta mar. Un año después de su construcción, los túneles comenzaron a tener fama de estar encantados. La gente que se desplazaba por ellos desaparecía sin dejar rastro.

El comandante James Foster, caudillo de Fort McHenry en aquella época, envió a una compañía de marines para que investigara. Solo unos cuantos regresaron con vida, y los supervivientes tenían delirios sobre luchas contra bestias malvadas inmunes a los disparos de los rifles… Necrófagos del clan Ereshkigal, para ser más específicos, aunque los marines ni sabían cómo se llamaban ni les importaba. El comandante Foster ordenó que sellaran el túnel por los dos extremos, y la administración del presidente Thomas Jefferson declaró el asunto secreto de Estado.

Los necrófagos han vivido allí desde entonces. La única entrada sellada de Federal Hill (que da a un sistema de drenaje bajo el parque Federal Hill) ha sufrido desperfectos con los siglos, y ahora los necrófagos van y vienen a su antojo.

A medio kilómetro de Fort McHenry, a veinticinco metros por debajo de un almacén, hay un portal al Nuncamás controlado por los necrófagos. Este portal les permite atacar directamente a la Corte de Verano, con quienes han estado en guerra durante años. De vez en cuando, una fuerza de asalto (de cualquier bando) entra en una u otra dirección y causa estragos antes de retirarse. Las batallas bajo Baltimore son sangrientas y atroces.

Tanto el parque como los túneles reposan sobre una rama de la línea ley que sale del Monumento a Washington.

Rostro: Gilgamesh, autoproclamado rey dios de los necrófagos (página 321).

Fort McHenry

Tema: «Sobre una línea ley».

Escenario de la famosa batalla de 1814 entre pistoleros estadounidenses y un escuadrón de barcos de guerra británicos que inspiró el himno de los Estados Unidos de América, *The Star-Splanged Banner*, Fort McHenry es actualmente un monumento nacional que visitan cientos de turistas al día. Un puñado de miembros del Cuerpo Nacional de Guardabosques y decenas de empleados trabajan en el parque. El fuerte está muy bien conservado; los muros, las fortificaciones y los edificios se encuentran en excelentes condiciones.

Fort McHenry marca el otro extremo de los túneles que parten del parque Federal Hill. Los túneles, ocupados por un Señorío de necrófagos del clan Ereshkigal, fueron sellados por los marines a principios del siglo XIX (ver el parque Federal Hill, a la izquierda); el sello del lado de Fort McHenry nunca se ha roto, por lo que los necrófagos no tienen acceso al fuerte. En su lugar, han excavado en los túneles de la orilla

del río Patapsco, cerca del fuerte, para crear una salida. El pescado y el marisco se han convertido en la principal fuente de sustento de los necrófagos, junto a vagabundos ocasionales, yonquis o prostitutas. Atrapar demasiados humanos atraería la atención de las autoridades, lo que Gilgamesh, el Señor Vitalicio, quiere evitar.

El fuerte reposa sobre la misma rama de la línea ley que el parque Federal Hill; la forma de estrella del fuerte parece dirigir la energía de la línea ley hacia el subsuelo, donde discurre bajo el río Patapsco para aparecer de nuevo en Fort Carroll.

Algunos visitantes, empleados y guardas aseguran haber visto por la noche ecos fantasmales de soldados con uniformes de principios del siglo XIX que caminan por los muros.

Rostro: Janet Walker, guarda forestal (página 326).

Fort Carroll

Tema: «El extremo de una línea ley».

Fort Carroll se construyó a finales de 1840 bajo la dirección de un joven oficial del ejército llamado Robert E. Lee. Una isla artificial de forma hexagonal en el río Patapsco ayudó a Fort McHenry a defender Baltimore hasta 1920, cuando fue abandonado. Años después pasó a manos privadas, y no ha pasado mucho más desde entonces. Al menos, no desde el punto de vista humano. Ha sido invadido por la vegetación y los pájaros que anidan allí a salvo de los depredadores.

Situado a bastantes metros de la orilla (pero visible desde el puente Francis Scott Key), tal y como fue diseñado, es difícil de alcanzar desde el agua. Los muros de cemento y las paredes de piedra se elevan unos cinco metros desde la superficie del agua. Un pequeño malecón de cemento que forma una isla aparte se extiende a unos seis metros de la muralla norte, donde un puente llevaba a la única entrada del fuerte. Aquí, una pintada en la pared amenaza: «Propiedad privada. No pasar. Perro guardián». Hace tiempo que el puente se ha corroído, por lo que deja a cualquiera que quiera acceder a la fortaleza ante un desafío: la única forma de entrar es escalar los muros escarpados, si acaso agarrándose a alguna tronera, y casi todas están cerradas.

Dentro del fuerte, la construcción de ladrillo, piedra y cemento se ha deteriorado también con los años. En las grietas del suelo crecen árboles y arbustos, llenos de nidos de pájaros, pero los pequeños edificios construidos como parte de la fortaleza están intactos. Unos escalones llevan a lo alto de las murallas, que ofrecen al visitante una vista maravillosa del río Patapsco, su trajín de barcos y las orillas de la ciudad y del condado de Baltimore. Cuando está despejado puede verse el horizonte del centro de la ciudad.

La altura de las murallas del interior del fuerte proporciona algo de privacidad una vez estás dentro. El radio de la línea ley que desciende al subsuelo en Fort McHenry vuelve a salir a la superficie en Fort Carroll, lo que proporciona una gran cantidad de energía mágica al fuerte, para después desaparecer en el río. Es un lugar atractivo para la comunidad de magos de Baltimore, ya que pueden aprovechar el inmenso poder de la línea ley y la privacidad que conceden Fort Carroll y sus altas murallas.

Rostro: Jim Flanagan, capitán de una patrullera del Departamento de Policía de Baltimore (página 327).

El Monumento a Washington

Tema: «Manantial de magia».

El Monumento a Washington se alza en el barrio de Mount Vernon, a medio kilómetro o así de Inner Harbor. Situado cerca de la línea Fall, el monumento es un obelisco de unos cincuenta y cinco metros construido sobre un museo de una sola planta. Tiene una escalera circular y, en lo alto, una estatua de George Washington y un mirador que proporciona una vista muy bonita de la ciudad.

La razón por la que esta localización es importante es que la forma y la localización exacta del monumento atraen el poder de la línea ley que discurre a lo largo de la línea Fall. El momumento centraliza la energía de la línea ley y la reparte en tres pequeñas corrientes por toda la ciudad, y si les sumas las líneas

La línea ley, lugar de poder

Las corrientes de poder mágico que recorren la tierra hacia la costa este de Estados Unidos parecen fluir a lo largo de la línea Fall, la línea divisoria entre la planicie de la costa y los terrenos más altos de la llanura de Piedmont. Es una frontera natural, y la línea ley que la recorre es antigua y poderosa.

Esta línea ley puede proporcionar Magia Patrocinada (página 156), como se indica en «Lugares de poder»). Para armonizarse con ella se necesita el equivalente de preparar un hechizo de taumaturgia de nivel Épico (+7), lo que implica que todo el que tenga un Saber Grande (+3) como mínimo puede hacerlo sin problemas. Una vez en armonía (y controlando el poder sobrenatural de la Magia Patrocinada, con el coste de recuperación asociado), el lanzador puede usar la línea ley para mejorar sus hechizos según las reglas de la Magia Patrocinada. Los DJ deberían permitirle al personaje etiquetar de manera gratuita el tema del Monumento a Washington si es ahí donde se encuentra.

Por supuesto, esto tiene un precio. La línea ley es una frontera. Busca dividir, ya sea mediante un esfuerzo consciente o una fuerza de la naturaleza. Solo pueden patrocinarse los hechizos relacionados con el tema de la ciudad «Identidades en conflicto» o con la amenaza «Al borde». Abusa de este poder y acabarás viendo cómo tus aspectos se fuerzan por algo relacionado con estos conceptos.

Billy, en el cuadro hay algunas suposiciones bastante temerarias. Las líneas ley son muy poderosas y más complicadas que eso, y francamente, no me siento cómodo con que pongas esto aquí.

La cuestión es que proporciona una cantidad de poder extra, pero pagas un precio. No estamos dando todos los detalles.

Creo que es seguro, Harry. Si alguien pudiera aprovecharse de una línea ley con lo que Billy ha escrito aquí, sabría como hacerlo de todos modos.

del noreste y del suroeste que recorren la línea Fall, tendrás una estrella de cinco puntas cuyo centro es el monumento.

Rostro: Joe Nowakowski, veterano sintecho (página 334).

Acuario Nacional

Tema: «Imán para los turistas».

El Acuario Nacional es uno de los destinos turísticos más populares de Baltimore. Se encuentra a la derecha de Inner Harbor. Consiste en dos edificios conectados por una pasarela elevada. Todo tipo de peces, crustáceos e incluso algunos delfines tienen su hogar en el Acuario Nacional.

La arquitectura interna del edificio es muy interesante. Del suelo suben varias escaleras mecánicas que llevan a distintos pisos en espiral y con una leve inclinación. Por ellos, los visitantes pueden contemplar varias exposiciones que incluyen desde los ecosistemas de ríos de montaña hasta los arrecifes de coral y los tiburones del Atlántico. A lo largo de la pasarela, unas construcciones más pequeñas (aunque más nuevas) albergan mamíferos (incluyendo un delfinario) y un elaborado terrario de anfibios.

El delfinario está abierto al exterior y se sitúa en el centro de una gran sala en forma de anfiteatro construida para espectáculos al estilo SeaWorld, que es exactamente para lo que se usa varias veces al día en temporada alta.

Rostro: Susan Mallenbaun, estudiante de posgrado aplicada (página 335).

Este edificio está pidiendo a gritos una escena de lucha.

Me suena familiar.

El East Green

Tema: «La pobreza se alimenta de la desesperación».

Modelo del fracaso de la política de viviendas de protección oficial de finales del siglo XX, este complejo de apartamentos de dos plantas separados por césped, parques y jardines llenos de flores está gobernado por una cruel banda de narcotraficantes. El nombre real del complejo de viviendas es irrelevante y solo lo conocen los burócratas del Ministerio de Vivienda de Baltimore; para los residentes y los depredadores que se alimentan de ellos, este proyecto de viviendas públicas se conoce como «East Green». Nada ocurre en el East Green sin el permiso de una banda de narcotraficantes liderada por Wallace «Lizard» Gibbs.

Rostro: Wallace «Lizard» Gibbs, camello con conocimiento de lo sobrenatural (página 336).

Fells Point/Canton

Tema: «La vida nocturna del puerto».

Los barrios de Fells Point y Canton son el centro del escenario de clubs y vida nocturna de Baltimore. Muchos turistas se sorprenden cuando el Inner Harbor «echa el cierre» a las 8 de la noche: no saben que si se dirigen un par de manzanas al este, encontrarán la mejor música en vivo, baile y cena de la Costa Este.

Todos los géneros de música popular y *jazz* están representados al menos por un club. Raperos, grupos, solistas y *disc-jockeys* que tienen la suerte de atraer a algún productor y de que el público los acepte pueden ganarse bien la vida aquí. También es un terreno fértil para camellos, acompañantes de lujo y astutos vampiros de la Corte Blanca. Una minoría de la casa Lagios que prefiere la lujuria a la desesperación pasa mucho tiempo en Fells Point y en Canton. Algunos de los clubs y el tipo de gente y de música que puedes encontrar aquí son: The Key Club *(eclectic dance)*, Soul Garden *(R&B soul)*, Monte Cristo *(hip hop)*, The Blue Jacket *(jazz)*, The Mantis Club *(techno)*, Molten *(hard rock)*, The Dead Greenhorn (*country* y *rock* sureño). The Mantis Club es la tapadera del burdel de Alexandra Lagios (página 323).

Rostro: Curt Gazo (página 338), portero de The Mantis Club.

Hospital Johns Hopkins

Tema: «El conocimiento es poder».

El Hospital Johns Hopkins no solo es considerado el mejor hospital de investigación de los Estados Unidos, también es uno de los más grandes. El enorme campus ocupa varias manzanas del centro de Baltimore (al noreste de Inner Harbor) y se está convirtiendo en una ciudad en miniatura dentro de los límites de Baltimore. Tiene su propia policía, servicio de correos y código postal. Allí puedes encontrar especialistas de todas las disciplinas médicas conocidas en Occidente. Tienen un departamento forense incomparable. Con acceso a investigaciones médicas y a la última tecnología, y hogar de un centro de traumatología y radiología de primera, los PJ heridos pueden tomarse aquí un respiro, siempre que tengan su seguro al día.

Además de ser un hospital de investigación reconocido en todo el mundo, el Johns Hopkins es uno de los propietarios más grandes del centro de Baltimore. Posee varios barrios del centro, pero no todos sus arrendatarios los ven con buenos ojos.

El Johns Hopkins tiene otras dos propiedades en Baltimore. La primera es el Johns Hopkins Bayview, al este de la ciudad. Es un hospital más tradicional, donde la gente corriente puede tratarse. La segunda, la Universidad Johns Hopkins, con un campus tradicional al norte, entre los barrios de Hampden, Charles Village y Guilford, no lejos del parque Central Druid Hill.

Rostro: Doctora Allison Ralston, patóloga forense (página 339).

De todas formas, los daños que recibo en el trabajo no suelen estar cubiertos.

Suena como si pudiéramos centrar toda una campaña en el Johns Hopkins...

Casa Museo Edgar Allan Poe

Tema: «Si estas paredes pudieran hablar».

La Casa Museo Edgar Allan Poe se encuentra en la esquina de una tranquila calle en la parte este del centro de la ciudad. Poe vivió aquí varios años, de 1832 o 1833 hasta que se casó en 1835.

Compartió esta casa con su futura esposa y su suegra, y vivía aquí cuando empezó a tener cierto éxito como escritor. La casa es una diminuta estructura de ladrillo de dos plantas en Amity Street. Tiene casi doscientos años de antigüedad y muchas particularidades de casa vieja: el suelo cruje, las cañerías gruñen en invierno y el agua de lluvia se cuela por las ventanas.

En la actualidad, la planta inferior y la superior se dedican a exhibir objetos de la vida de Poe. En el sótano se encuentra el despacho principal de la Sociedad Dupin. Se suelen reunir aquí después de cerrar. No es lo bastante amplio para que todos los miembros se sienten, por lo que a veces todo el grupo va a casa de Mackey.

Rostro: Paul Mackey, director de la Sociedad Dupin y conservador del museo (página 341).

La mansión Montrose

Amenaza: «Esqueletos en el armario… y en el sótano».

Localizada al norte de Baltimore, la casa de los Montrose y los sucesos que tuvieron lugar allí a principio de 1800 le sirvieron a Poe para escribir *El barril de amontillado.* Así que como puedes imaginar, la casa es un lugar realmente grande.

A simple vista, la propiedad es una antigua mansión millonaria (y con esto quiero decir millones y millones) bien cuidada y elegante. Hace poco que el viejo Montrose murió (la causa de la muerte es un misterio; el informe médico dice «causas naturales», pero nadie con conocimiento de lo sobrenatural se lo cree) y dejó toda la mansión, los terrenos y su fortuna a su hijo de veintipocos, Evan.

La propiedad consiste en unas cinco hectáreas de terreno con árboles que discurren a lo largo de un afluente del Patapsco. Hay algunas casas destinadas a las residencias de los sirvientes, un garaje/edificio de mantenimiento y, por supuesto, la gran mansión. Imagina la clásica mansión de ricos de toda la vida: docenas de habitaciones, un salón enorme, una mesa capaz de albergar una cena de Estado, techos altos, grandes escaleras a la entrada y un sótano gigantesco. La mansión está dirigida por contables anónimos y personal de mantenimiento, pero un extraño caballero que responde al nombre de Wellington sirve como ayudante del propietario y se ocupa de algunos trabajos «extraños».

Rostro: Wellington, ogro mayordomo (página 320).

Clifton Gate House (instituto Heritage)

Amenaza: «Caza fácil».

Décadas después de que la retirada de Black Aggie interrumpiera su rutina de caza, un trío de vampiros de la Corte Negra de la plaga original del cementerio Druid Ridge descubrió este maravilloso lugar en el que establecer su coto de caza. Las tuberías y los túneles de mantenimiento daban acceso a Clifton Gate House, que es una antigua estación de bombeo del agua de Baltimore, normalmente no serían un buen terreno de caza. Un técnico ocasional de mantenimiento o un ingeniero civil no son buenas presas.

Sin embargo, Clifton Gate House comparte localización con el instituto Heritage. La mayoría de bandas violentas y escapadas entre los estudiantes de esa escuela en realidad es consecuencia de ataques de vampiros.

Rostro: Scott Walker, ingeniero de mantenimiento (página 343).

Puente Francis Scott Key

Tema: «Conectado a la tierra mediante magia».

Otro aspecto: «Gracias a los dioses misericordiosos es un puente alto».

Conocido entre los lugareños como «puente Key», este puente lleva la interestatal 695 por encima del río Patapsco como parte de la carretera de circunvalación de Baltimore. La corriente del río Patapsco que pasa a cincuenta metros por debajo, combinada con la distancia que hay hasta suelo firme a cada lado, tiende a dispersar la energía mágica: es extremadamente difícil llevar a cabo ningún hechizo sobre el puente (el gran río actúa como un umbral Enorme).

Aunque el puente no es terreno neutral, sirve como lugar de reunión para personas que quieren minimizar el lanzamiento de hechizos durante una discusión tensa. El recaudador de peaje, Ellsworth Dillman, puede acceder a la cubierta de mantenimiento del puente, unos espacios bajo la estructura en cada uno de los extremos del arco principal. Estos lugares son ideales para discusiones privadas en las que se debe suprimir la magia.

Rostro: Ellsworth Dillman, recaudador de peaje.

Neutral Grounds

Tema: «Terreno neutral pactado».

A una manzana al este del Johns Hopkins, Neutral Grounds es una cafetería y librería independiente. Tiene una amplia sección de ocultismo que, junto al excelente café, se ha convertido en un lugar al que acuden los miembros menos conocidos de la comunidad sobrenatural de Baltimore (aunque también hace negocio con el personal del Johns Hopkins). Otra de las razones que lo hace atractivo para la gente consciente de lo sobrenatural es la señal situada inmediatamente debajo del póster de «Servido por Café Zeke»: «terreno neutral pactado». Al igual que el *pub* MacAnally's en Chicago, la arquitectura interna es irregular, las mesas están repartidas de forma extraña y las estanterías están torcidas.

Neutral Grounds no ofrece wifi, ni gratis ni de otra clase. La conexión inalámbrica a Internet no se lleva bien con los magos, y ni siquiera la cobertura móvil es muy fiable dentro de la tienda.

Davian, estabas pensando en escenas de lucha cuando escribiste esto, ¿verdad?

La clientela parece tomárselo bien (una tercera señal en la pared ordena a los clientes «desconectar»). Muchos clientes indican que esa es la principal razón por la que frecuentan este café en lugar de otros.

Rostro: Diane Basset, propietaria y gerente (página 344).

Basílica del Santuario Nacional de la Asunción de la Bienaventurada Virgen María

Tema: «Eleva tu mirada al cielo».

La primera catedral construida en Norteamérica, la Basílica de la Asunción es una enorme y robusta catedral de piedra. Sus líneas son algo más depuradas que la de San Patricio en Nueva York o la de Nuestra Señora de los Ángeles en Chicago, pero sigue siendo una catedral católica apostólica romana; tiene todo lo que esperarías de una catedral. Resulta interesante que su entrada principal recuerde a la arquitectura griega, con sus columnas jónicas y sus frontones. El color dominante es el blanco. Hay tonos de blanco allá donde mires. Mármol blanco, madera de color crema, bancos blancos. El interior es luminoso y edificante. Las pinturas de los arcos son realmente bonitas.

Su diseño es el de una catedral clásica: el altar principal está en el centro de la cruz formado por el crucero de la planta, hay altares laterales y una capilla en ábside detrás del altar principal. Una galería y un coro dan de frente al santuario.

La rectoría alberga los despachos del personal de la basílica, la residencia de varios sacerdotes (monseñor O'Brien es el pastor actual) y, aunque esto no es conocido, un albergue. Autorizada por el Arzobispado de Baltimore a principios de 1900, la actual guardesa y anfitriona del albergue es la hermana Peter Ann Doran. Bajo su protección, el albergue es una fortaleza prácticamente impenetrable para aquellos que necesitan protección ante las amenazas sobrenaturales. Monseñor O'Brien se asegura de que la hermana Ann tiene lo que necesita en términos materiales y de personal para llevar el refugio, pero el programa corre a cargo de ella.

El albergue es poco más que un apartamento: tiene dos dormitorios, una sala común, una pequeña cocina, un baño, una pequeña capilla y ningún espejo. Está unido a la basílica por un pasaje secreto que lleva al ábside; la gente que busca protección puede llegar aquí de forma rápida si entran por la basílica porque, aunque es un lugar seguro, no es tan fuerte como los refugios y la protección que hay alrededor del albergue. El umbral de la hermana Ann es tan fuerte como las murallas de Constantinopla.

El rabino Greenstone, el imán Al-Islam y el reverendo Smith acuden en ocasiones al albergue para coordinarse con la hermana Ann.

Rostro: La hermana Peter Ann Doran de la Orden de San Benedicto, guardesa del albergue (página 330).

Correccional del estado de Maryland en Baltimore

Amenaza: «Abandonad toda esperanza».

Esta prisión del estado está situada en la parte norte de la ciudad. Alberga casi setecientos reclusos violentos, pero está diseñada solo para quinientos, así que… no es un lugar feliz. Está atestado y la tensión se palpa en el ambiente. Abandonad toda esperanza, desde luego que sí.

Los criminales son procesados por el oficial Mike Robinson, que está sobornado por Alexandra Lagios. En ocasiones, ella y algunos de sus seguidores «visitan» a los recién llegados durante el turno de Robinson; los vampiros se alimentan de los sentimientos de miedo y desesperación de los nuevos reclusos mientras estos terminan por darse cuenta de los horrores a los que van a enfrentarse.

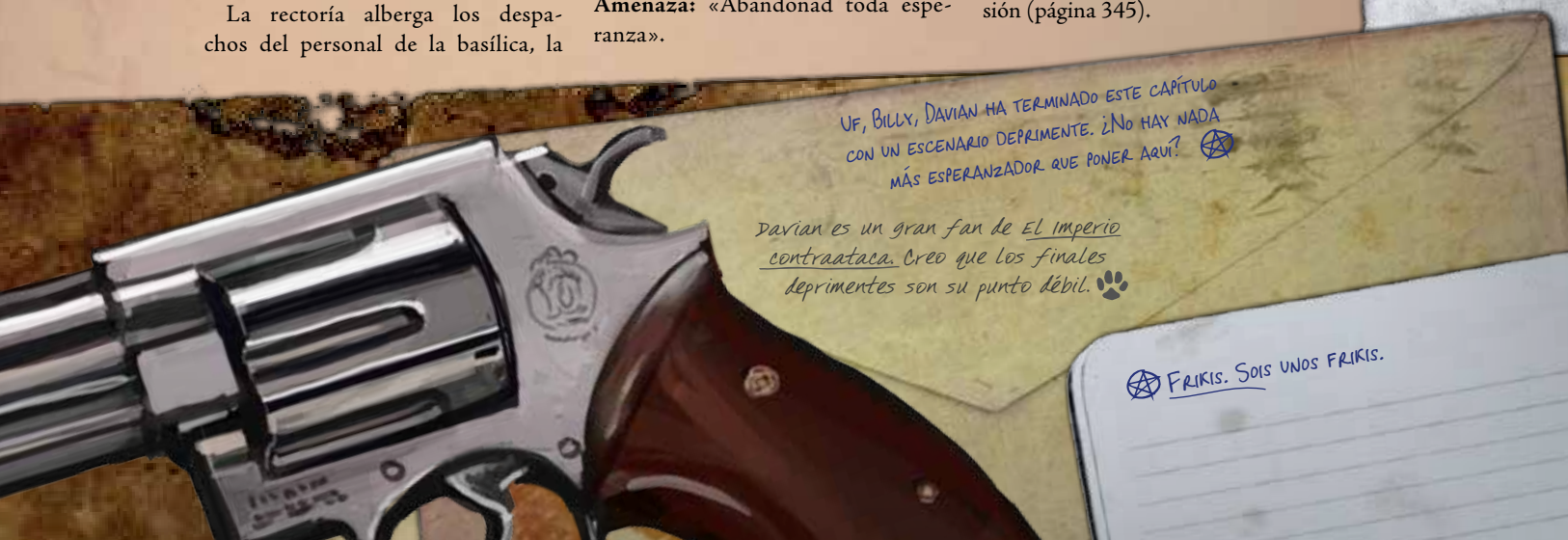
Esto no solo se limita a los nuevos. Los internos identificados como depresivos por el personal médico son enviados para «recibir tratamiento» con profesionales de la salud mental. Estos psicólogos son, por supuesto, vampiros de la Corte Blanca. Ninguno mejora, pero nadie se da cuenta. La salud mental no es una prioridad legislativa para el estado de Maryland, y los psicólogos honrados que trabajan en el sistema de prisiones están desbordados.

La única esperanza en este infierno de prisión es que el rabino Greenstone, el imán Al-Islam y el reverendo Smith celebran los oficios de la prisión, cada uno dos veces por semana. Han empezado a sospechar que algo va mal en los servicios de salud mental, pero todavía no han identificado qué es.

Rostro: El oficial de prisiones Mike Robinson, director corrupto de admisión (página 345).

El problema es que… ahora es Estambul, no Constantinopla, si sabes lo que quiero decir.

Sí, pero a las murallas les llevó un tiempo derrumbarse.



Glosario

Acción («Las reglas del juego», página 171): El uso de una **habilidad** para conseguir algo. Hay varios tipos de acciones. Para llevar a cabo una acción casi siempre se necesita tirar los dados.

Acción gratuita («Las reglas del juego», página 188): Una **acción** que no cuenta dentro del límite de una acción por **asalto.** El ejemplo más común es la **defensa.**

Acción secundaria («Las reglas del juego», página 188): Una **acción** menor que se realiza al mismo tiempo que la acción normal durante un **asalto.** Es lo bastante importante para alterar la tirada, pero no para necesitar una propia. A cambio, la acción secundaria penaliza con un –1 a la acción principal durante ese asalto.

Acción simple («Las reglas del juego», página 188): Acción que se lleva a cabo para realizar una tarea sencilla o alcanzar un objetivo, la mayoría de las veces contra una **dificultad** establecida.

Agravar el resultado de forzar un aspecto («Aspectos», página 97): **Forzar** un aspecto con el suficiente peso dramático como para que valga más de un **punto de destino.** Puede ofrecerse agravar el resultado de forzar un aspecto en un **momento determinante.**

Amenaza («Creación de ciudades», página 29): Breve descripción de un problema que suele ser constante en una ciudad. Durante la creación de la ciudad puede convertirse en **aspecto.**

Antagonistas («Dirigir el juego», página 282): **PNJ** diseñados para presentar un conflicto de intereses contra los **PJ.** Se dividen en categorías dependiendo de lo difícil que sean de derrotar: menores, equitativos, desafiantes y aplastantes.

Asalto («Las reglas del juego», página 175): Unidad de **tiempo de juego** usada en los **conflictos** en la que cada individuo lleva a cabo y resuelve por turnos una **acción** simple.

Aspecto («Aspectos», página 95): Descripción corta que identifica los rasgos diferenciadores de los personajes, lugares y objetos en el mundo de juego. Casi todo puede tener aspectos; forman las bases para usar y **obtener puntos de destino** en la partida.

Aspecto de accesorio («Aspectos», página 103). Un **aspecto** que describe un objeto personal que dota de identidad a un **personaje.**

Aspecto de escena («Aspectos», página 102): Un tipo de **aspecto** que se coloca en una **escena** en lugar de en un **personaje** concreto. Los aspectos de escena suelen describir rasgos notables del entorno en el que tiene lugar la escena.

Aspecto de frase («Aspectos», página 103): Un tipo de **aspecto** que describe un hecho interesante o notable sobre un **personaje.**

Aspecto de historia («Aspectos», página 104): Un **aspecto** que describe un posible origen de complicaciones dramáticas en la vida de un **personaje** o un catalizador para ponerlo en situaciones difíciles.

Aspecto de juego («Aspectos», página 102): Una categoría opcional de **aspectos** que se aplica a todo el juego en lugar de a un **personaje** o **escena** específica. Normalmente se usa para representar temáticas, ideas o conceptos amplios.

Aspecto de persona («Aspectos», página 103): Un tipo de **aspecto** que describe una relación entre **personajes.**

Aspecto de situación («Aspectos», página 104): Un **aspecto** que describe las circunstancias que experimenta un **personaje.**

Aspecto temporal («Aspectos», página 108): Un **aspecto** establecido mediante una **maniobra,** ya sea sobre un **personaje** o sobre una **escena.** Un aspecto temporal dura hasta que otra maniobra lo elimine o hasta el final de la escena, lo que ocurra primero.

Ataque («Las reglas del juego», página 178): Una **acción** que se lleva a cabo en un **conflicto** para infligir **estrés** y **consecuencias** a un objetivo.

Ataque de ráfaga («Dirigir el juego», página 282): Un **ataque** que divide el **esfuerzo** entre varios objetivos.

Aumento («Las reglas del juego», página 172): Unidad básica que se utiliza para medir **efectos.** Los aumentos afectan a casi todos los resultados de cualquier tirada de **habilidad.**

Aventura («Dirigir el juego», página 273): Unidad de **tiempo de juego** que es igual a la suma de las **escenas** necesarias para resolver una historia o una trama concreta. Normalmente abarca de una a tres **sesiones.** El final de una aventura suele ser un hito relevante; el final de varias aventuras es un hito trascendente.

Bloqueo («Las reglas del juego», página 184): Una **acción** que se lleva a cabo en un **conflicto** para evitar el éxito de otra acción. Crear un bloqueo agota tu acción de ese **asalto.**

Campaña («Dirigir el juego», página 278): Unidad de **tiempo de juego** que es igual a la suma de todas las **aventuras** que se juegan en un juego concreto.

Capacidad de Rompeleyes («Poderes sobrenaturales», página 158): Un **poder sobrenatural** que obtienen los lanzadores de hechizos que rompen las Leyes de la Magia (página 205). Estas capacidades tienen una influencia corruptora y pueden alterar progresivamente los **aspectos** del lanzador.

Carrera («Habilidades», página 117): Una **acción** que se realiza durante un **conflicto** para moverse varias **zonas.**

Competición («Dirigir el juego», página 173): Un tipo de **enfrentamiento extendido** en el que dos o más participantes tiran varias veces a una **dificultad** determinada e intentan acumular el mayor número de **aumentos** posible.

Complejidad («Lanzamiento de hechizos», página 228 y 238): La **dificultad** de llevar a cabo un hechizo **taumatúrgico.** La complejidad determina tanto el **poder** que hay que invocar para hacer el hechizo como la **preparación** que debe tener el lanzamiento. La complejidad suele compararse con la **habilidad** de Saber del lanzador.

Complementar («Las reglas del juego», página 188): En cualquier tirada con

habilidades combinadas, cuando la **habilidad** secundaria solo puede sumarse a la primaria, se dice que complementa dicha habilidad.

Complicación («Creación de personajes», página 50): Un **aspecto** que describe un problema del **concepto principal** del **personaje.**

Concepto principal: («Creación de personajes», página 50): Un **aspecto** que define la naturaleza esencial de un **personaje.** El acceso a los poderes sobrenaturales se encuentra restringido a menudo por el concepto principal del personaje.

Conflicto («Las reglas del juego», página 175): Situación en la que dos o más **personajes** tienen intereses excluyentes entre sí y que no puede resolverse con facilidad. En otras palabras, una parte no puede tener éxito sin hacer daño a la otra parte. El ejemplo típico es una escena de lucha, pero también puede haber conflictos mentales y sociales. El **tiempo de juego** dentro de un conflicto se divide en **asaltos.**

Consecuencia («Aspectos», página 108): Un **aspecto** que describe el efecto que tiene el daño duradero en un **personaje.** Las consecuencias tienen cuatro grados: leve, moderado, grave y extremo. Un personaje solo puede tener una de cada tipo en un mismo momento y debe recuperarse de una consecuencia antes de coger otra del mismo nivel.

Contención («Lanzamiento de hechizos», página 238): Hechizo **taumatúrgico** que intenta contener o atrapar a una entidad sobrenatural durante un cierto periodo de tiempo. Normalmente es el preludio a un intento de **vinculación.**

Contrahechizo («Lanzamiento de hechizos», página 221): Una **evocación** que intenta anular o interferir con las energías de otro hechizo.

Control («Lanzamiento de hechizos», página 223): La **dificultad** para canalizar con seguridad el **poder** de un hechizo. El lanzador tira su **habilidad** de Disciplina para controlar la cantidad de **poder** que ha invocado. Fallar a la hora de controlarlo implica un **retroceso** o una **repercusión.**

Declaración («Aspectos», página 109): Una **acción** que se lleva a cabo para establecer o crear un nuevo **aspecto** sobre un objetivo o un hecho relevante para beneficiar a un **personaje.** Es como una **evaluación,** con la diferencia de que el **jugador** que hace la declaración elige el aspecto o el hecho que se establece, en lugar de descubrirlo.

Defensa («Las reglas del juego», página 178): Una **acción** que se lleva a cabo para evitar que un **ataque** o una **maniobra** afecte a un personaje. A diferencia del **bloqueo,** que es preventivo, la defensa es una **acción gratuita** y puede intentarse tantas veces como sea necesario durante un **asalto.**

Defensa completa («Las reglas del juego», página 178): La elección de no realizar ninguna **acción** durante un **asalto** para concentrarse en la **defensa.** Esto añade un +2 a todas las tiradas de defensa de ese asalto.

Derrotar («Las reglas del juego», página 179): Vencer a un **personaje** en un **conflicto.** Derrotar permite al atacante determinar e imponer el destino del personaje.

Desafío («Dirigir el juego», página 281): Situación en la que uno o más PJ intentan conseguir un objetivo complejo para el que es necesario progresar con el tiempo. Es igual que un **enfrentamiento extendido,** pero sin **antagonistas.**

Desborde («Las reglas del juego», página 189): El número de **aumentos** que sobran tras resolver una **acción,** el cual puede usarse para llevar a cabo una acción adicional en ciertas circunstancias.

Deuda («Lanzamiento de hechizos», página 239, 252 y 250): Consecuencia de un aspecto **forzado** que debes asumir por tener un **patrocinador.** A diferencia de un aspecto normal, no obtienes un **punto de destino** por aceptar que se fuerce. La deuda aumenta al **invocar** un aspecto relacionado con el patrocinador sin pagar un punto de destino.

Dificultad («Dirigir el juego», página 269): Un rango de la **escala** que indica la complejidad que lleva realizar una **acción.** La tirada de **habilidad** debe igualar o superar la dificultad para que la acción tenga éxito.

Director de juego («Dirigir el juego», página 265): Individuo responsable de supervisar la partida, analizar las reglas, crear a los **antagonistas** y el contenido que se va a usar en las **aventuras,** y controlar a los **PNJ.** Suele usarse la abreviatura «DJ» para referirse al director de juego.

Duradero («Aspectos», página 108): Un **aspecto temporal** que permanece después de ser **etiquetado** y que suele durar una **escena.**

Efecto («Las reglas del juego», página 172): El número de **aumentos** generados en una tirada de **habilidad.** Cuanto más alto sea el efecto, más poderoso es el resultado de la tirada de habilidad. También se le llama **fuerza,** especialmente si se refiere a la efectividad de los **bloqueos.**

Efecto (regla opcional) («Las reglas del juego», página 189): Una regla opcional que otorga una bonificación a una **acción** subsiguiente cuando un determinado **esfuerzo** defensivo genera un **efecto** alto.

Efímero («Aspectos», página 108): Un **aspecto temporal** que desaparece después de **etiquetarlo.**

Elemento («Lanzamiento de hechizos», página 221): Componente básico de una **evocación.** En la tradición clásica, los elementos son aire, fuego, tierra, agua y espíritu (o fuerza).

Enfrentamiento («Las reglas del juego», página 172): Una **acción simple** que se realiza contra otro **PJ** o contra un **antagonista** en lugar de contra una **dificultad** establecida. La parte que logre la tirada más alta gana el enfrentamiento.

Enfrentamiento con consecuencias («Las reglas del juego», página 173): Un **enfrentamiento** que puede infligir **consecuencias** al perdedor.

Enfrentamiento extendido («Las reglas del juego», página 173): Un **enfrentamiento**

que requiere varias tiradas de **habilidad** para resolverse.

Escala («Lo básico», página 16): Conjunto de niveles de adjetivos y números usados para describir el nivel de una **habilidad,** el **esfuerzo** y la **dificultad** en el juego. Va desde Terrible (–2) hasta Legendario (+8).

Escena («Dirigir el juego», página 101): Unidad de **tiempo de juego** que consiste en el tiempo que lleva resolver un conflicto sencillo o conseguir algún otro propósito importante. Las escenas pueden durar desde varios minutos a media hora o más.

Esfuerzo («Las reglas del juego», página 172): El resultado base de una tirada de **habilidad** antes de compararlo con nada, expresado como un rango de la **escala.**

Especialización («Poderes sobrenaturales», página 156 y 158): Capacidad concreta de cierto tipo de magia que se representa mediante bonificaciones a las tiradas de lanzamiento de hechizos. Los lanzadores pueden especializarse tanto en áreas de **evocación** como de **taumaturgia.**

Estrés («Las reglas del juego», página 179): Daño menor que sufren los **personajes** durante los **conflictos.** El estrés suele durar a lo largo de toda la **escena** en la que se provoca. Se divide en tres categorías según la fuente del daño: físico, mental y social.

Etiquetar un aspecto («Aspectos», página 101): **Invocar un aspecto** sin gastar un **punto de destino.** El jugador puede etiquetar un **aspecto** que haya establecido o descubierto mediante un **ataque,** una **maniobra,** una **evaluación** o una **declaración.**

Evaluación («Aspectos», página 108): Una **acción** que se lleva a cabo para revelar un **aspecto** desconocido u oculto, o para descubrir hechos y detalles relevantes, como en una investigación.

Evocación («Lanzamiento de hechizos», página 219): Un hechizo directo, no preparado y de corta duración que normalmente se usa en combate. Las evocaciones solo pueden usarse para hacer **ataques, bloqueos, maniobras** y **contrahechizos.**

Fase («Creación de personajes», página 53): Una «unidad» de trasfondo, que se usa para ayudar a elegir los **aspectos** del **personaje** durante su creación.

Foco («Lanzamiento de hechizos», página 223 y 243): Objeto que da al lanzador de hechizos una bonificación para realizar su magia. La mayoría de lanzadores de hechizos tienen varios focos para hacer más efectiva su **evocación** y su **taumaturgia.**

Forzar («Aspectos», página 97): Poner un **aspecto** en juego para introducir una complicación o limitar las opciones de las que dispone un **personaje** en una situación concreta. Responder de manera apropiada a un aspecto forzado le da un **punto de destino** al **jugador;** ignorarlo le cuesta al jugador un punto de destino.

Frecuencia («Lanzamiento de hechizos», página 244): El número de veces que una **poción** o un **objeto encantado** puede usarse por sesión. Un lanzador de hechizos que se **especialice** en Artesanía puede obtener bonificaciones a la frecuencia.

Habilidad («Habilidades», página 112): Capacidad que representa lo básico que un **personaje** puede hacer en la partida. Se puntúa de acuerdo a la **escala.**

Habilidades combinadas («Las reglas del juego», página 188): Cualquier acción para la que sea necesario el uso de dos **habilidades.** Cuando ocurre esto, una habilidad se llama primaria y la otra, secundaria, que puede proporcionar una bonificación o una penalización a la habilidad primaria dependiendo de las circunstancias.

Hechizo memorizado («Lanzamiento de hechizos», página 225): Una **evocación** que un lanzador puede realizar de memoria, lo que le permite conseguir un **efecto** concreto y un **esfuerzo** sin tener que tirar los dados.

Hito («Avances», página 88): Unidad básica de avance, que permite a los **PJ** cambiar o añadir detalles a su hoja de personaje. Se dividen en tres categorías: significativo, relevantes y trascendentes.

Iniciativa («Las reglas del juego», página 178): Orden en el que los **personajes** participantes actúan en un **asalto.**

Intensidad («Vivir con la magia», página 196): El impacto mental de la gente, lugares u objetos que se contemplan con **la Visión.** Los individuos que usan la Visión se arriesgan a sufrir **estrés** o **consecuencias** cuando ven cosas con una gran intensidad.

Invocación («Lanzamiento de hechizos», página 238): Acto mediante el cual se atrae a una entidad sobrenatural a las proximidades del invocador, normalmente para conseguir información o poder, o intentar realizar una **vinculación.**

Invocar («Aspectos», página 96): Poner un **aspecto** en juego para ayudar a un personaje en una tirada de **habilidad.** Hacerlo cuesta un **punto de destino** y permite obtener una bonificación de +2 a la tirada de habilidad o volver a tirar los dados.

Invocar para provocar un efecto («Aspectos», página 97): Poner un aspecto en juego para hacer una **declaración** sin usar una tirada de **habilidad.**

Jugador («Lo básico», página 17): Individuo que controla un **personaje** en la partida.

Límite («Las reglas del juego», página 187): Obstáculo (como un muro u otra barrera) que dificulta el movimiento de una **zona** a otra en un **conflicto** y, por tanto, aumenta la dificultad de la **carrera.**

Línea de meta («Las reglas del juego», página 173): Límite en el número de tiradas permitidas en una **carrera.**

Localización («Creación de ciudades», página 34): Una zona concreta de una ciudad donde suelen tener lugar las escenas y que posee sus propios **aspectos** y **rostros.** Hay dos tipos de localizaciones: los barrios y los lugares de interés.

Maleficio («Vivir con la magia», página 200): El uso de la magia para interferir o dañar la tecnología. Un lanzador de hechizos puede lanzar un maleficio de forma accidental hacia un aparato tecnológico en momentos de coacción emocional.

Maniobra («Las reglas del juego», página 182): Acción que se lleva a cabo en un **conflicto** para crear una

ventaja de situación para un **personaje,** lo que se representa con un **aspecto temporal.**

Modificar («Las reglas del juego», página 188): En cualquier acción en la que haya **habilidades combinadas,** cuando la **habilidad** secundaria puede añadir una bonificación o penalizar la primaria, se dice que modifica esa habilidad.

Momento determinante («Aspectos», página 100): Un suceso de tal importancia dramática que justifica **agravar el resultado de forzar un aspecto.** Es enormemente subjetivo y se establece de acuerdo al consenso del grupo de juego.

Nivel de poder («Creación de personajes», página 41): La **recuperación base,** el límite de la **habilidad** más poderosa y los puntos que pueden tener los **PJ** en la fase de creación de personajes. Este se divide en niveles, que se basan en la exposición al mundo sobrenatural: por los tobillos, hasta la cintura, con el agua al cuello y sumergido.

Objetos encantados («Lanzamiento de hechizos», página 244): Objeto que contiene en su interior un hechizo listo para lanzar, que debe recargarse después de su uso. Los lanzadores de hechizos suelen tener a su disposición algunos objetos encantados.

Patrocinador («Lanzamiento de hechizos», página 250): Entidad que confiere **poderes sobrenaturales** a un individuo, normalmente un tipo especial de magia.

Persistencia («Lanzamiento de hechizos», página 220): Se dice que una **evocación** que dura más de un **asalto** tiene persistencia.

Personaje («Creación de personajes», página 47): Persona controlada bien por un **jugador** o por el **director de juego** que consiste en un conjunto de **aspectos, habilidades, proezas** y probablemente **poderes sobrenaturales.** Durante la partida, aquel que controla al personaje describe lo que dice, dicta sus **acciones** y tira los dados. Decimos «**PJ**» para referirnos a un personaje jugador y «**PNJ**» para un personaje controlado por el director de juego (o a un personaje no jugador).

PJ («Lo básico», página 16): Siglas de «**personaje jugador**», protagonista de facto de la partida, controlado por un **jugador.**

Plantilla («Creación de personajes», página 65): Un «tipo» concreto de personaje, que se caracteriza por tener acceso (o no) a **poderes sobrenaturales.** Normalmente, para optar a ciertas plantillas un personaje debe tener un **concepto principal** determinado.

PNJ («Dirigir el juego», página 282): Siglas de «**personaje no jugador**». Cualquier personaje controlado por el **DJ.** Se dividen en tipos según su importancia en el juego: extras, secundarios y principales.

Poción («Lanzamiento de hechizos», página 244): Un **objeto encantado** que solo puede usarse un número limitado de veces.

Poder («Lanzamiento de hechizos», página 223): El **efecto** de un hechizo concreto, que se mide en **aumentos.** Todo el poder que se invoca para realizar un hechizo debe **controlarse** para que este funcione como estaba previsto. La cantidad de poder que un hechicero puede invocar de forma segura depende de su habilidad de Convicción.

Poder sobrenatural («Poderes sobrenaturales», página 143): Capacidad inaccesible para los mortales que sobrepasa las leyes de la realidad generalmente aceptadas. En términos de juego, los poderes pueden considerarse como «**proezas** con esteroides», ya que proporcionan un beneficio inmenso a cambio de más **recuperación gastada.**

Potencia («Lanzamiento de hechizos», página 244): La fuerza de un objeto encantado concreto. Es igual que la potencia del efecto.

Preparación («Lanzamiento de hechizos», página 232): Pasos adicionales que hay que dar para lanzar con éxito un hechizo **taumatúrgico** complejo. La preparación típica implica perfeccionar o investigar las acciones rituales necesarias para el hechizo, conseguir vínculos simbólicos con el objetivo del hechizo y obtener fuentes adicionales de **poder.**

Presa («Las reglas del juego», página 185): Un tipo especial de **bloqueo** en el que el objetivo debe liberarse antes de intentar cualquier otra **acción.** En un **asalto** en el que el objetivo se encuentra todavía apresado, el que realiza la presa puede llevar a cabo varias **acciones secundarias** sobre el objetivo.

Proeza («Proezas», página 133): Truco especial que puede hacer un **personaje** y que aumentan la función de sus **habilidades** o altera las reglas del juego en una circunstancia concreta.

Puntos de destino («Lo básico», página 18): Moneda que gastan los **jugadores** para obtener ventaja de los **aspectos.** Se obtienen principalmente al responder a los aspectos **forzados** de forma apropiada.

Ramificación («Aspectos», página 112): Una categoría o función dentro de una **habilidad** que describe qué acciones pueden llevarse a cabo con dicha habilidad.

Ratón y el gato, El («Las reglas del juego», página 174): Un tipo de **enfrentamiento extendido** en el que los participantes avanzan o retroceden a lo largo de varias **tiradas opuestas** buscando sacar ventaja a su oponente.

Recuperación («Lo básico», página 20): **Puntos de destino** que recibe un **PJ** al comienzo de cada **sesión.** El número de puntos de destino recibidos se determina por la **tasa de recuperación** del personaje.

Recuperación base («Creación de personajes», página 48): La cantidad de **recuperación** que se les da a los **PJ** para que gasten en la creación del **personaje.** También se usa como medida relativa para crear a los antagonistas.

Recuperación gastada («Lo básico», página 20): La cantidad de **recuperación base** que se usa para conseguir **proezas** y **poderes sobrenaturales.**

Recuperación parcial («Dirigir el juego», página 274): Una **recuperación** que tiene lugar durante una **sesión** concreta, lo que le devuelve a los **PJ** parte de la **tasa de recuperación** en **puntos de destino.**

Rendirse («Las reglas del juego», página 182): La alternativa a ser **derrotado** en un conflicto, en la que un **jugador**

acepta que su **personaje** sea derrotado (o el **DJ,** un **PNJ**) a cambio de poder dictar los términos de dicha derrota.

Repercusión («Lanzamiento de hechizos», página 224): Uno de los dos resultados de fallar al intentar **controlar** la energía mágica en un hechizo. La repercusión se expresa en forma de **estrés, consecuencias, aspectos temporales** y otros efectos colaterales hacia el entorno y las personas que están alrededor del lanzador.

Requisito («Tipos y plantillas», página 66): Condición para poder optar a un tipo concreto de **plantilla,** normalmente referido a un **concepto principal.**

Restringir («Las reglas del juego», página 188): En cualquier tirada en la que se combinen habilidades, cuando una secundaria solo puede penalizar a la primaria, se dice que restringe dicha habilidad.

Retroceso («Lanzamiento de hechizos», página 224): Uno de los dos resultados de fallar al intentar **controlar** la energía mágica de un hechizo. El retroceso toma forma de **estrés** físico o **consecuencias** para el lanzador.

Rostro («Creación de ciudades», página 37): Un **PNJ** que representa o ejemplifica un **tema,** una **amenaza** o una **localización** de una ciudad.

Sesión («Dirigir el juego», página 273): Unidad de **tiempo de juego** que consiste en un número de **escenas** que se juegan durante unas horas (normalmente de dos a cuatro). Jugar una partida «de una sentada».

Tasa de recuperación («Lo básico», página 20): Diferencia entre la **recuperación base** y la **recuperación gastada.** Para los PJ, siempre debe ser de 1 o superior.

Taumaturgia («Lanzamiento de hechizos», página 228): Ritual o ceremonia mágica que se usa fuera de combate, capaz de realizar una amplia variedad de funciones y de efectos a largo plazo, pero para los cuales se necesita una **preparación.**

Tema («Creación de ciudades», página 28): Breve descripción de un concepto o idea clave que define la identidad de una ciudad. Durante la creación de la ciudad puede convertirse en **aspecto.**

Tiempo de juego («Dirigir el juego», página 272): Unidades de medida que se usan para describir el tiempo de juego del «mundo real» según lo experimentan los jugadores y el DJ. Se divide en **asaltos, escenas, sesiones, aventuras** y **campañas.**

Tiempo de la historia («Dirigir el juego», página 272): Es el tiempo según lo experimentan los **personajes,** normalmente dividido en segundos, horas, días, semanas, etcétera.

Tirada opuesta («Las reglas del juego», página 172): Cualquier tirada en la que un **jugador** tira contra otro (o contra el **DJ**) en lugar de contra una **dificultad** establecida.

Tipos de taumaturgia («Lanzamiento de hechizos», página 238): Subdivisión de la **taumaturgia** análoga a la de los **elementos** de la **evocación** para propósitos de **especialización** y bonificaciones de objetos.

Tramos de tiempo («Dirigir el juego», página 273): División por niveles del **tiempo de la historia,** útil para resolver cuestiones como el tiempo que se tarda en realizar una **acción simple,** la duración de un hechizo **taumatúrgico** y cosas por el estilo.

Umbral («Vivir con la magia», página 202): Barrera sobrenatural que inhibe el funcionamiento de los **poderes sobrenaturales** y que normalmente rodea los hogares, los lugares sagrados y lugares parecidos.

Velo («Lanzamiento de hechizos», página 240): Un tipo de hechizo que puede lanzarse como una **evocación** o como **taumaturgia,** que hace invisible al lanzador (y a otros) a la detección normal.

Ver el alma («Vivir con la magia», página 198): Aplicación específica de **la Visión** que permite a un individuo obtener una visión sobrenatural de la naturaleza de otro individuo a cambio de revelarle también su propia alma. Al igual que la Visión, ver el alma puede ser peligroso para ambos participantes.

Viaje entre mundos («Lanzamiento de hechizos», página 246): Un tipo de **taumaturgia** que implica pasar del mundo normal hacia el Más Allá.

Visión, La («Vivir con la magia», página 196): Una capacidad mística que permite a un individuo ver la realidad en un contexto sobrenatural en lugar de en uno físico. Usar la Visión es arriesgado y puede producir daños en aquel que la utiliza.

Zona («Las reglas del juego», página 176): Una medida abstracta de hueco utilizada para dividir y organizar el lugar donde se produce un **conflicto.** Si la localización es un bar, las **zonas** deberían ser el propio bar, la habitación de atrás y el aparcamiento.

Oh, mira ¡es Míster con su mascota mago!

Eso es más cierto de lo que crees. He estado dentro de la cabeza de Míster.

Índice

A

Abernathy, Biff: 318
Abrirse: 117
Acciones gratuitas: 188
Acciones prolongadas: 131
Acciones secundarias: 188
Acrecentar una amenaza: 92
Actos de fe: 122
Acuático: 164
Adepto Dedicado: 68
Aderezar el ponche: 165
Adivinación 240
Ajustar a los antagonistas: 287
Al Capone no muerto: 32
Alas: 164
Alguien se preocupa por la ciudad 31
Allanamiento 136
Ambientación: 22
Amenazas (ramificación de habilidad): 125
  Acrecentar una amenaza: 92
  Resolver una amenaza: 92
Amenazas: 29, 39
Analizar Persona: 123
Apártate de mi camino: 125
Apreciar el Arte: 124
Apuntar: 115
Arma de Aliento: 164
Armas 144
  Equipo: 180
  Habilidad: 115
Armadura: 180
Armas a Distancia: 115
Armas de Fuego: 115
Arreglar: 116
Artesanía: 116
Asesinato sin remordimientos: 148
Aspecto Humano: 145
Aspectos: 17, 95, 274
  Ciudad: 42
  Crear aspectos: 103
  Descubrir aspectos: 107
  Ejemplos: 110
  Elección de aspectos: 51, 103
  Escena: 101
  Forzar aspectos: 97
  Invocar aspectos: 96
  Limitaciones: 97
  Negativos: 103
  Positivos: 103
  Relacionarse con aspectos ajenos: 101
  Temporales: 108
Aspecto forzado «por accidente»: 99
Aspectos de ciudad: 42
Aspectos de escena: 101
Ataques Sociales: 179
Atención: 116
Atletismo: 276
Atropellar cosas: 118
Auténtico Cambio de Forma: 145
Avance: 87
  A mitad de sesión: 90
  Avance por defecto: 89
¡Ayuda! ¡Estoy atrapado en una fábrica de índices!: ver «Recursividad»

B

Baltimore: 28, 309
Batman: 20
Bendice esta casa: 154
Bibliotecarios (poderosos, sexis y poderosamente sexis): 26
Bibliotecas: 26; ver también «Lugares de trabajo»
Biff Abernathy: 318
Black Aggie: 312
Bloqueos: 184
Botón rojo de «MÁS»: 249
Bram Stoker: 11, 153

C

Cabalgar: 130
Caballero de la Corte de las Hadas: 70
Caer: 117
Cállate, Bob: 12, 21, 53, 114, 116, 123, 125, 158, 178, 227, 245
Cambiaformas: 71
Cambiar por completo los personajes: 90
Cambio a bestia: 145
Cambio de forma: 145
Caminante de Mundos: 162
Campeón de Dios: 73
Camuflaje: 130
Canalizar: 155
Canon: 196
Capacidades Mímicas: 145
Capacidades Modulares: 148
Capacidades Psíquicas: 150
Capitán Obvio: 93
Capullos: 53, 102, 210, 284, 294, 299, 319
Carisma: 117
Carrera: 117, 186
Cayado Negro, El: 215
Cerrarse: 117
Changeling: 74
Chapuza: 137
Charlar: 118
Chupasangre: 167
Ciencia: 10
Coches: 119
Combate Cuerpo a Cuerpo: 115
Combinar habilidades: 188
Competición: 173
Complicación, La: 50
Complicaciones: 97
Composición: 124
Comprar objetos: 128, 278
Comunicación creativa: 125
Comunidad sobrenatural: 33
Concentración: 122
Concepto del personaje: 48
Concepto principal: 50
Conceptos: 34
Conducir: 118
Conflicto en aumento: 54
Conflictos mentales: 191
Conflictos sociales: 189
Conflictos: 175
Conjuración: 239
Conocer Gente: 121
Conocimiento callejero y orientación: 118
Conocimiento: 119
Consecuencias: 180
Constitución de Mago: 149
Construir: 116
Contactos: 120
Contrahechizos: 221
Control Emocional: 122
Convertirse en la Sombra de Alguien: 130
Convicción: 121
Copiloto Demoníaco: 148
Creación de ciudades: 25
Creación de ciudades sobre la marcha: 44
  Ejemplo: 45
Creación de personajes sobre la marcha: 61
Creación de personajes: 48
Creación rápida de personajes: 61
Crear aspectos: 103
Crear la trama: 293

Creer: 12
Creyente Auténtico: 76
Crimen: 26
Cuándo pedir una tirada: 268
Cuarta Ley: 210
Curar: 120, 193

D

Dados Fudge: 14
Dados: 14
Dante: 295
Daño: 179
Daños a la propiedad: 54, 104, 227
Debilidad, La: 152
Decir sí: 98
Declaración: 20, 109, 175
Declarar detalles menores: 119
Defensa cuerpo a cuerpo: 127
Defensa Mental: 122
Defensa Social: 118, 123
Dependencia Alimenticia: 167
Derrotado: 180
Desarrollar ciudades: 91
Desborde: 189
Descarga Estática: 149
Descubrir aspectos: 107
Desmontar: 116
Dificultad: 16, 269
Dinero Manda, El: 128
Dinero: 128
Disciplina: 122
Disfraz: 123
Disparar: 115
Distracción y Engaño: 123
Distracción: 123
Dominación: 150
Donuts: 66
Dureza Inhumana: 153
Dureza Mítica: 153
Dureza Sobrenatural: 153
Dureza: 152

E

Ecos de la Bestia: 164
Edgar Allan Poe: 5, 27, 28, 33, 36, 40, 299, 312, 315, 341, 349
Efecto (regla opcional): 189
Ejemplos de aspectos: 110
  Creación del personaje: 49
  Fases del personaje: 53
  Hoja de las fases del personaje: 57
  Hoja de personaje: 60
  Hoja de ciudad: 30
  Rostros: 40
  Fase uno: 53
  Fase dos: 54
  Fase tres: 55
  Fase cuatro: 56
  Fase cinco: 56
  Localizaciones: 36
Ejercer Fuerza: 124
El Imperio contraataca: 351
El Ratón y el Gato (ramificación de habilidad): 123
El ratón y el gato: 174
Elección de aspectos: 51, 103
Elección: 10
Elementos: 221
Emboscar: 130
Emisario de Poder: 77
Empatía: 122
Encanto: 126
Enfrentamientos: 172
Engañar: 123
Equipo (ramificación de habilidad): 128
Equipo: 278; ver también «Armas»
Escala: 16
Escena, Aspectos de: 101
Escena, Forzar aspectos de: 102
Escenas iniciales: 298
Esconderse: 130
Escuchar: 126
Espada de la Cruz: 160
Espada del Guardián: 262
Espada vorpal: 207
Especulaciones de Billy: 213, 348
Esquivar: 117
Estilo de vida: 128
Estrellas invitadas: 55-56, 289
Estrés: 179
  Medidor de estrés: 122, 127, 131
Etiquetar: 101
Evaluación: 108, 174
Evaluar: 114
Evan Montrose: 316
Evitar que te disparen: 117
Evitar Sorpresa: 116
Evocación: 156, 219
Examinar: 126
Explosiones: 281
Exposición y Volcado de Información: 119

F

Fabricar: 242
Fallo: 269
Fases: 53
Fe verdadera: 154
Fe: 12
Felicitaciones de Navidad: 50
Filosofía de los límites: 134
Finales: 304
Focos: 223, 243
Forma Espiritual: 162
Forma Gaseosa: 148
Forma Humana: 148
Forma Mímica: 149
Forrajear: 130
Fortaleza Física: 131
Fortaleza Mental: 122
Fortaleza Social: 127
Forzar aspectos: 97
  Forzar aspectos «por accidente»: 99
  Forzar aspectos de escena: 102
  Forzar aspectos que valgan la pena (relevante): 99
  Forzar múltiples aspectos: 99
Forzar Cerraduras: 114
Fuego del Alma: 253
Fuego Infernal: 253
Fuentes de poder: 234
Fuerza: 124

G

¡Genial!, como nuestros playtesters y correctores: 3
Garras: 164
Gente: 37
Glamour: 159
Golpe en la Pequeña China: 136
Gominolas: 18
Gorila: 305
Gotham: 25
Gran Glamour: 159
Gregarios, Personajes: 304
Grupos: 289
Guardián de la Puerta: 214
Guía mi Mano: 155

H

Habilidades: 17, 58, 112, 275
  Combinar habilidades: 188
Hablar con los Fantasmas: 150
Hechicería: 155
Hechicero: 78
Hechizo de muerte: 246
Hechizos memorizados: 225
Hechizos, Ejemplos de: 255
Hermandad de San Gil: 13, 80, 168
Hitos: 88
Hoja de fases del personaje: 53
Hoja de personaje: 17; ver también la hoja al final del libro

Hombre cuervo: 72
Hombre lobo: Allí, lobos. Allí, castillo.
Hulk: 124
Humor *gamer*: 2, 26, 54, 55, 88, 302

I

Idiomas: 120
Imprecisión: 28
Incitar Emoción: 151
Indiana Jones: 278
Infectado de la Corte Roja: 80
Infiltración: 114
Informática: 120
Iniciativa en Combate: 116
Iniciativa social: 123
Iniciativa: 178
Inmunidad Física: 153
Inspiración: 32, 34
Instintos de Manada: 165
Intención va antes que la mecánica, La: 268
Internet: 26, 27, 34, 129, 270, 279, 309, 312, 317, 350
Interpretación: 124
Interpretar ante el público: 125
Interrogar: 125
Intimidar: 125
Investigación Arcana: 129
Investigación en Laboratorio: 120
Investigar tu ciudad: 26
Investigar: 126
Invocación Inminente de un Demonio: 100
Invocar aspectos: 96
Invocar para provocar un efecto: 97

J

Jim, el jugador de Harry: 49-50, 52-60, 98-99, 102, 107, 199, 220-221, 225, 236, 237, 244-245, 268
Juegos con Pistolas: 115
Juramentos: 239

L

La princesa prometida: 182
Ladrón de Cajas Fuertes: 136
Lágrimas de Casandra: 151
Lanzamiento de hechizos: 217, 236
  Ejemplos: 255
Levantar (habilidad): 124
Levantar: 278
Leyes de la Magia: 205
Licántropo: 81
Límites: 187
Listillo: 56, 57, 60, 71, 95
Llanero solitario, El: 184
Localizaciones recurrentes: 34
Localizaciones sobrenaturales: 35, 90
Los caballeros de la mesa cuadrada: 190
Lucha: 124
Lugares de poder: 254
Lugares de trabajo: 20, 128
Luz del sol: 263, 281

M

Magia Feérica: 158
Magia Patrocinada: 156, 250
Magia Seelie: 159, 252
Magia Unseelie: 159, 252
Magia: 195
Mago licántropo infectado-de-la-Corte-Roja changeling-pótamo: 66
Mago: 82
Maleficio: 200
  Maleficio deliberado: 226
Mando: 127
Maniobras: 182
Manto de Sombras: 150
Marcado por el Poder: 150
Máscara de Carne: 149
Matar: 207
Máximas: 10
Maya «Ratón» McKenzie: 319
McKenzie, Maya «Ratón»: 319
Me suelen pegar mucho en la cabeza: 54, 131
Medicina: 120
Medios electrónicos: 26
Mejoras de poder: 90
Mentales, Conflictos: 191
Mestizo: 75
Metrópolis: 25
Mitad de sesión, Mejoras de poder a: 90
Montrose, Evan: 317
Mortales: 12, 32, 67
Mostrar una Cara Falsa: 124
Muerte: 182
Muerto Viviente: 165

N

Necrófago ninja: 50, 139
Negativos, Aspectos: 103
Niño con una pistola: 324
Nivel de poder: 41, 48
No crucéis los rayos: 16
Nombre Verdadero: 70, 166, 233, 238
Nombres: 52
Nuncamás: 247

O

Objetos de poder: 159; ver también «Fabricar»
Objetos encantados: 244
Oportunidad contra penalización: 229
Otras acciones físicas: 117
Otras Armas de Proyectil: 116
Otros vehículos: 118

P

Paquetes de habilidades: 58
Pasar Desapercibido: 130
Pelea: 128
Percepción Mística: 129
Percepción pasiva: 116
Persecuciones: 119
PJ: 17
Plantillas: 65
PNJ: 282
Pociones: 244
Pocos jugadores: 56
Poder de la historia: 144
Poderes: 17, 59, 143
  Lista general: 146-147
  Cambio de forma: 145
  Capacidades menores: 149
  Capacidades psíquicas: 150
  Dureza: 152
  Fe verdadera: 154
  Hechicería: 155
  Magia feérica: 158
  Objetos de poder: 159
  Potencia: 163
  Rasgos de criatura: 164
  Vampirismo: 167
  Velocidad: 169
Poderes del Nuncamás: 162
Poderes temporales: 91
Poe, Edgar Allan: ver Edgar Allan Poe
Positivos, Aspectos 103
Potencia Inhumana: 163
Potencia Mítica: 163
Potencia Sobrenatural: 163
Potencia: 163
Presas: 185
Presencia: 126

Primera aventura: 54
Primera Impresión: 118
Primera Ley: 207
Priscilla Spencer: ver «¡Genial!»
Proezas: 17, 59, 133
Protagonistas: 41
Provocar: 126
Psicometría: 152
Puertas Exteriores: 214
Puntos de destino: 18
  Ganar puntos de destino: 20
Puñetazos: 140
Puños: 127

Q

¿Quién es el Número 1?: TE#6
Quinta Ley: 211

R

Ráfaga: 282
Ramificaciones: 114
  Crear nuevas ramificaciones: 134
Rangos: 58
Rasgos de criatura: 164
Rastrear: 130
Rectitud: 155
Recuperación Inhumana: 154
Recuperación Mítica: 154
Recuperación Sobrenatural: 154
Recuperarse: 120, 193
Recuperación: 20, 59, 61
  Recuperación parcial: 274
Recursividad: ver «Recursividad»
Recursos: 128
Redención: 215
Refinamiento: 157
Refugios: 240
Regla de tres, La: 104
Relaciones: 295
Rendirse: 182
Repercusión: 224
Reputación: 127
Respuestas: 120
Retroceso: 224
Reunir Información: 121
Rick Neil: ver «¡Genial!»
Ritual: 157
Rituales «comunes»: 253
Rompeleyes: 158
Romper: 124
Rostros: 37
Rumores: 121

S

Saber: 129
Sacar beneficios: 182
Sacar de sus casillas a alguien: 140
Saliva Adictiva: 165
Saltar: 117
Saltarse escenas: 235
Segunda Ley: 208
Sentido Sobrenatural: 165
Sentidos de Mago: 196
Séptima Ley: 214
Sexta Ley: 212
Shakespeare: 145, 245
Shannon K. Butcher: 311
Sigilo: 129
Sistema Fate: 16
Situación actual: 13
Situación frente a historia: 104
Sociales, Conflictos: 189
Soplos: 121
Spiderman: 126
Spinal Tap: 212
Stoker, Bram: 11, 153
Sue, la dinosaurio zombi: 130, 141, 211
Supervivencia: 130

T

Talento Menor: 41, 48, 83
Tamaño Diminuto: 166
Tamaño Gigantesco: 166
Tatuajes de San Gil: 168
Taumaturgia: 158, 228
Temas: 29, 91
Temporales, Aspectos: 108
Tener una Pequeña Charla: 267
Tensión: 296
Tercera Ley: 209
Territorio: 162
Tiempo: 272-273
  Tómate tu tiempo: 273
  Tramos de tiempo: 273
  Viajar en el tiempo: 213
Tim el Francotirador: 283-286
Tirar los dados: 268
Toque Sagrado: 155
Traición: 52
Tramos de tiempo: 273
Transición Rápida: 163
Trasfondo: 39, 54
Trato con Animales: 130
Trepar como una Araña: 167
Trepar: 117
Tritón: 200
Twin Peaks: 39

U

Umbrales: 202
Un Hombro en el que Llorar: 123
Una Mano en el Volante: 119

V

Vampirismo: 167
Vampiro de la Corte Blanca: 84
Vampiro Emocional: 168
Vancouver: 27
Vehículos: 118, 137
Velocidad Inhumana: 169
Velocidad Mítica: 169
Velocidad Sobrenatural: 169
Velocidad: 169
Velos: 240
Ver el Alma: 152, 198
Verosimilitud: 239
Viajar en el tiempo: 213
Viajar: 26
Viaje entre mundos: 246
Viejos locos: 33
Vigilancia: 126
Vigor: 131
Virgen de la Corte Blanca: 85
Visión, La: 152, 196

W

Wellington: 36

Z

Zonas: 176
  Conflictos mentales: 191
  Conflictos sociales: 189

La escala

+8	Legendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excelente
+4	Enorme
+3	Grande
+2	Bueno
+1	Normal
+0	Mediocre
–1	Malo
–2	Terrible

Tiradas

Esfuerzo = habilidad + resultado de la tirada.

Efecto = esfuerzo – dificultad (expresado en aumentos).

Tramos de tiempo

Instantáneo
Un momento
Medio minuto
Un minuto
Unos cuantos minutos
Quince minutos
Media hora
Una hora
Unas cuantas horas
Una tarde
Un día
Unos cuantos días
Una semana
Unas cuantas semanas
Un mes
Unos cuantos meses
Una estación
Medio año
Un año
Unos cuantos años
Una década
Una generación
Una vida mortal
Varias vidas mortales
Etcétera

Competencia con las habilidades

Mediocre (+0) indica falta de talento o preparación.

Normal (+1) indica un nivel bajo de entrenamiento o un alto grado de talento sin entrenamiento formal.

Bueno (+2) y **Grande (+3)** indican una capacidad de un especialista o profesional, o un grado de talento casi inhumano.

Enorme (+4) y **Excelente (+5)** indican una capacidad de un veterano o maestro, o la combinación de un talento extremo y buen entrenamiento.

Fantástico (+6) y superior rompe los límites de la capacidad humana natural.

Pautas para la dificultad

Un jugador casi siempre tendrá éxito contra una dificultad **2 niveles menor** que la habilidad de su personaje sin tener que invocar ningún aspecto.

Un jugador normalmente tendrá éxito contra una dificultad **1 nivel menor** que la habilidad de su personaje, pero puede necesitar invocar algún aspecto en alguna ocasión.

Un jugador tiene más o menos las mismas oportunidades de tener éxito o de tener que invocar un aspecto contra una dificultad **igual** a la habilidad de su personaje.

Un jugador normalmente necesitará invocar un aspecto para tener éxito contra una dificultad **1 nivel mayor** que la habilidad de su personaje, pero también tiene una oportunidad aceptable de superar la tirada.

Un jugador casi siempre necesitará invocar un aspecto para tener éxito contra una dificultad **2 niveles superior** a la habilidad de su personaje.

Grados de éxito

0 aumentos = éxito mínimo:
El personaje lo consiguió. No lo ha hecho con gracia ni encanto, pero vale.

1 aumento = éxito notable:
Es un éxito claro. El resultado del personaje es sólido y fiable; aunque puede que no haya sido inspirador, sin duda se ha hecho bien.

3 aumentos = gran éxito:
Se ha logrado el éxito de forma notable y el resultado tiene una gran calidad, es claro y fiable. Si usas las reglas opcionales de efecto (página 272), tener este nivel de éxito en una tirada defensiva produce efecto.

5 o más aumentos = éxito crítico:
No solo es notable la calidad del éxito, sino que puede haber algunos beneficios inesperados, como una inspiración repentina ante un problema que tienes entre manos.

Habilidades y ramificaciones

Allanamiento: Evaluar, Forzar Cerraduras, Infiltración.

Armas: Armas a Distancia, Combate Cuerpo a Cuerpo, Conocimiento Sobre Armas, Defensa.

Armas de Fuego: Apuntar, Conocimiento Sobre Armas de Fuego, Juegos con Pistolas, Otras Armas de Proyectil.

Artesanía: Arreglar, Construir, Desmontar.

Atención: Evitar Sorpresa, Iniciativa en Combate, Percepción Pasiva.

Atletismo: Caer, Carrera, Esquivar, Otras Acciones Físicas, Saltar, Trepar.

Carisma: Abrirse, Cerrarse, Charlar, Defensa Social, Primera Impresión.

Conducir: Conocimiento Callejero y Navegación, Otros Vehículos, Persecuciones, Una Mano en el Volante.

Conocimiento: Declarar Detalles Menores, Exposición y Volcado de Información, Idiomas, Informática, Investigación en el Laboratorio, Medicina, Respuestas.

Contactos: Conocer Gente, Reunir Información, Rumores, Soplos.

Convicción: Actos de Fe, Fortaleza Mental.

Disciplina: Concentración, Control Emocional, Defensa Mental.

Empatía: Analizar Persona, Defensa Social, Iniciativa Social, Un Hombro en el que Llorar.

Engañar: Disfraz, Distracción, Distracción y Engaño, El Ratón y el Gato, Mostrar una Cara Falsa.

Fuerza: Ejercer Fuerza, Levantar, Lucha, Romper.

Interpretación: Apreciar el Arte, Composición, Comunicación Creativa, Interpretar Ante el Público.

Intimidar: Amenazas, Apártate de mi Camino, Ataque Social, Interrogar, Provocar.

Investigar: Escuchar, Examinar, Vigilancia.

Presencia: Encanto, Fortaleza Social, Mando, Reputación.

Puños: Defensa Cuerpo a Cuerpo, Pelea.

Recursos: Comprar Objetos, El Dinero Manda, Equipo, Estilo de Vida, Lugar de Trabajo.

Saber: Investigación Arcana, Percepción Mística, Ritual Común.

Sigilo: Convertirse en la Sombra de Alguien, Emboscar, Esconderse, Pasar Desapercibido.

Supervivencia: Cabalgar, Camuflaje, Forrajear, Rastrear, Trato con Animales.

Vigor: Acciones Prolongadas, Fortaleza Física.

Puede que quieras hacer copias de estas dos páginas para tu uso personal. ¡Sírvete!

Cómo resolver conflictos (página 176)

Una vez se produzca un conflicto, sigue estos pasos:

- Define la escena
- Establece los grupos en conflicto.
- Establece la iniciativa.
- Comienza el asalto:
  - Los personajes actúan.
  - Determina el resultado.
  - Repite el paso 4, creando un nuevo asalto.

Usar aspectos (página 96)

Invocar: 1 punto de destino para conseguir un +2 o para volver a tirar.

Forzar: El DJ entrega un punto de destino para limitar o complicar, o el jugador entrega un punto de destino para decir «no, gracias».

Etiquetar: Una invocación gratuita para el personaje que ha creado o descubierto un aspecto.

Evocación (página 219)

1. Determina el efecto que quieres conseguir y el elemento que quieres usar.
2. Describe el efecto en términos de una de las siguientes acciones básicas del conflicto: **ataque, bloqueo, maniobra** o **contrahechizo.**
3. Decide cuántos aumentos de poder quieres poner en el hechizo. Adquieres 1 punto de estrés mental y 1 más por cada punto de poder que supere tu valor de Convicción modificado por cualquier bonificación procedente de un foco.
4. Tira Disciplina para lanzar el hechizo más cualquier bonificación al control procedente de un foco. La dificultad es igual al poder del hechizo. Esta tirada se usa también para apuntar a un objetivo. Si no igualas o superas la dificultad para controlarlo, el margen de fallo se convierte en aumentos de **retroceso** (te pasan cosas malas) o **repercusión** (le pasan cosas malas a otra persona).

Taumaturgia (página 228)

1. Determina el **efecto** del hechizo, que determinará su **complejidad.**
2. Si la complejidad > tu Saber, prepáralo: salva la diferencia invocando aspectos, haciendo declaraciones, aceptando o infligiendo consecuencias o saltándote escenas.
3. Después de preparar el hechizo, sigue los pasos de Evocación 3 y 4. Repite cada asalto hasta que el poder iguale la complejidad.

Acciones de conflicto (página 178)

Ataque: Tiras contra un oponente para intentar infligirle estrés o consecuencias de forma directa (página 179).

Maniobra: Tiras contra un oponente o contra una dificultad establecida para intentar colocar un aspecto en el oponente o en la escena (página 182).

Bloqueo: Tiras para establecer una defensa preventiva contra una acción futura específica; cualquiera que realice esta acción tendrá que tirar contra el bloqueo para tener éxito (página 184).

Carrera: Tiras para cambiar de zona; una tirada alta te permite un grado mayor de movimiento (página 186). Cada personaje tiene una acción básica por turno, pero en ciertas circunstancias tu personaje puede realizar una acción secundaria y/o una **acción gratuita** además de la ya mencionada **acción básica** (ver página 188 para más detalles). Por supuesto, el personaje puede elegir agacharse y cubrirse en lugar de hacer otra acción.

Defensa completa: Siempre puedes elegir no hacer nada durante el asalto; se supone que tu personaje está concentrándose en la defensa. Por eso, tiras a +2 cualquier acción para defenderte de ataques o maniobras.

Estrés y consecuencias (página 190)

Estrés = aumentos + puntuación de Arma – puntuación de Armadura

Las consecuencias **leves** cancelan **2 puntos de estrés.** Desaparecen una escena después de que el personaje empiece a recuperarse. Piensa en cosas que te harían decir «camina a ver si se te pasa» o «venga, que no es para tanto». (Ejemplos: «Mano magullada», «Ojo morado», «Jadeante», «Aturdido», «Distraído»).

Las consecuencias **moderadas** cancelan **4 puntos de estrés.** Desaparecen al final de la siguiente partida, cuando comienza la recuperación. Piensa en cosas que te harían decir «tío, deberías tener cuidado con eso» o «descansa un poco». (Ejemplos: «Corte en el vientre», «Quemadura de primer grado», «Tobillo torcido», «Exhausto», «Borracho»).

Las consecuencias **graves** cancelan **6 puntos de estrés.** No desaparecen hasta la siguiente aventura (o dos o tres sesiones, lo que dure más). Piensa en cosas que te harían decir «tío, necesitas que te lleven a Urgencias» o «consigue ayuda profesional». (Ejemplos: «Pierna rota», «Quemadura de segundo grado», «Vergüenza abrumadora», «Fobia inducida por un trauma»).

Pautas para la puntuación de arma (página 180)

Armas pequeñas de bolsillo, cuchillos, pistolas de bolsillo.	**Arma: 1**
Espadas, bates de béisbol, porras, la mayoría de las pistolas.	**Arma: 2**
Armas a dos manos, pistolas enormes (Desert Eagle y similares), rifles y escopetas, la mayoría de armas de fuego automáticas.	**Arma: 3**
Armamento del campo de batalla, explosivos.	**Arma: 4+**

Puede que quieras hacer copias de estas dos páginas para tu uso personal. ¡Sírvete!

THE DRESDEN FILES
JUEGO DE ROL

Hoja de ciudad (perspectiva)

Nombre de la ciudad

Título de la campaña

Temas y amenazas de la ciudad

Tema (o) Amenaza

La **idea**

El **aspecto**

Los **rostros**

Nombre | Concepto

Tema (o) Amenaza

La **idea**

El **aspecto**

Los **rostros**

Nombre | Concepto

Tema (o) Amenaza

La **idea**

El **aspecto**

Los **rostros**

Nombre | Concepto

El equilibrio de poder

El statu quo

¿Cuál es el statu quo **sobrenatural**?

¿Cuál es el statu quo **mundano**?

Los que mueven los hilos

El orden actual

¿Quién quiere **mantener el statu quo** ?

¿Quién quiere **cambiar las cosas**?

Lo sobrenatural

¿Quién **no sabe nada**?

¿Quién **sabe algo**?

THE DRESDEN FILES
JUEGO DE ROL

Hoja de ciudad (localizaciones)

Nombre de la ciudad

Título de la campaña

Nombre

Descripción

◯ **Tema** (o) **Amenaza** ◯
La **idea**

El **aspecto**

El **rostro**
Nombre Concepto

Nombre

Descripción

◯ **Tema** (o) **Amenaza** ◯
La **idea**

El **aspecto**

El **rostro**
Nombre Concepto

Nombre

Descripción

◯ **Tema** (o) **Amenaza** ◯
La **idea**

El **aspecto**

El **rostro**
Nombre Concepto

Nombre

Descripción

◯ **Tema** (o) **Amenaza** ◯
La **idea**

El **aspecto**

El **rostro**
Nombre Concepto

Nombre

Descripción

◯ **Tema** (o) **Amenaza** ◯
La **idea**

El **aspecto**

El **rostro**
Nombre Concepto

Nombre

Descripción

◯ **Tema** (o) **Amenaza** ◯
La **idea**

El **aspecto**

El **rostro**
Nombre Concepto

Nombre

Descripción

◯ **Tema** (o) **Amenaza** ◯
La **idea**

El **aspecto**

El **rostro**
Nombre Concepto

Nombre

Descripción

◯ **Tema** (o) **Amenaza** ◯
La **idea**

El **aspecto**

El **rostro**
Nombre Concepto

Nombre

Descripción

◯ **Tema** (o) **Amenaza** ◯
La **idea**

El **aspecto**

El **rostro**
Nombre Concepto

THE DRESDEN FILES
JUEGO DE ROL

Hoja de ciudad (rostros)

Nombre de la ciudad

Título de la campaña

Nombre

Es el **rostro** de...

Con el **concepto principal...**

Y la **motivación...**

Con estas **relaciones...**

Nombre

Es el **rostro** de...

Con el **concepto principal...**

Y la **motivación...**

Con estas **relaciones...**

Nombre

Es el **rostro** de...

Con el **concepto principal...**

Y la **motivación...**

Con estas **relaciones...**

Nombre

Es el **rostro** de...

Con el **concepto principal...**

Y la **motivación...**

Con estas **relaciones...**

Nombre

Es el **rostro** de...

Con el **concepto principal...**

Y la **motivación...**

Con estas **relaciones...**

Nombre

Es el **rostro** de...

Con el **concepto principal...**

Y la **motivación...**

Con estas **relaciones...**

Nombre

Es el **rostro** de...

Con el **concepto principal...**

Y la **motivación...**

Con estas **relaciones...**

Nombre

Es el **rostro** de...

Con el **concepto principal...**

Y la **motivación...**

Con estas **relaciones...**

Nombre

Es el **rostro** de...

Con el **concepto principal...**

Y la **motivación...**

Con estas **relaciones...**

THE DRESDEN FILES
JUEGO DE ROL

Hoja de fases del personaje

Personaje	Jugador
Plantilla	Concepto principal
Requisitos	Complicación

Fase uno

Trasfondo: ¿De dónde vienes?

Sucesos

¿De qué nación, religión, cultura eres? ¿Cuáles fueron tus circunstancias familiares? ¿Cómo fuiste educado? ¿Cómo son tus amigos? ¿Te metías en muchos problemas en tu juventud? Si eres sobrenatural, ¿cuándo te diste cuenta? ¿Te causó problemas?

Aspecto de fase

Fase dos

Conflicto en aumento: ¿Qué te hizo como eres?

Sucesos

¿Quién era la gente importante en este punto de tu vida? ¿Tenías enemigos? ¿Amigos cercanos? ¿Cómo te hicieron como eres los aspectos de concepto principal, complicación y los sucesos que te rodearon? ¿Qué lecciones aprendiste en esta época?

Aspecto de fase

Fase tres

Historia: ¿Cuál fue tu primera aventura?

Sucesos

Título de la historia

Estrella invitada...

Aspecto de fase

Fase cuatro

Estrella invitada: ¿Quién se ha cruzado en tu camino?

Sucesos

Título de la historia

¿De quién es esta historia? ¿Quién más estaba en ella?

Aspecto de fase

Fase cinco

Otra Estrella Invitada: ¿Con quién más te has cruzado?

Sucesos

Título de la historia

¿De quién es esta historia? ¿Quién más estaba en ella?

Aspecto de fase

THE DRESDEN FILES
JUEGO DE ROL

Hoja de personaje

Personaje

Jugador

Aspectos

Concepto principal

Problema

Otros aspectos

Habilidades

Excelente (+5)
N.º de huecos:

Enorme (+4)
N.º de huecos:

Grande (+3)
N.º de huecos:

Bueno (+2)
N.º de huecos:

Normal (+1)
N.º de huecos:

Estrés

	1	2	3	4	5	6	7	8
Físico (Vigor)	○	○	○	○	○	○	○	○
Mental (Convicción)	○	○	○	○	○	○	○	○
Social (Presencia)	○	○	○	○	○	○	○	○

Armadura, ect.:

Proezas y Poderes

Coste	Habilidad

Consecuencias

Tipo	F/M/S	Estrés	¿Usada?	Aspecto
Leve	Cualquiera	-2	○	
Moderada	Cualquiera	-4	○	
Grave	Cualquiera	-6	○	
			○	
			○	
			○	
Extrema	Cualquiera	-8	○	*Reemplazo permanente*

Nivel de poder **Límite de habilidad**

Puntos de habilidad gastados ○ **Total disponible** ○

Puntos de destino actuales

○ **Tasa base de recuperación**

○ **Ajuste de recuperación**

○ **PD de la última sesión**

○ **Ajuste total de recuperación**

La Escala

Legendario	+8
Épico	+7
Fantástico	+6
Excelente	+5
Enorme	+4
Grande	+3
Bueno	+2
Normal	+1
Mediocre	+0
Malo	-1
Terrible	-2

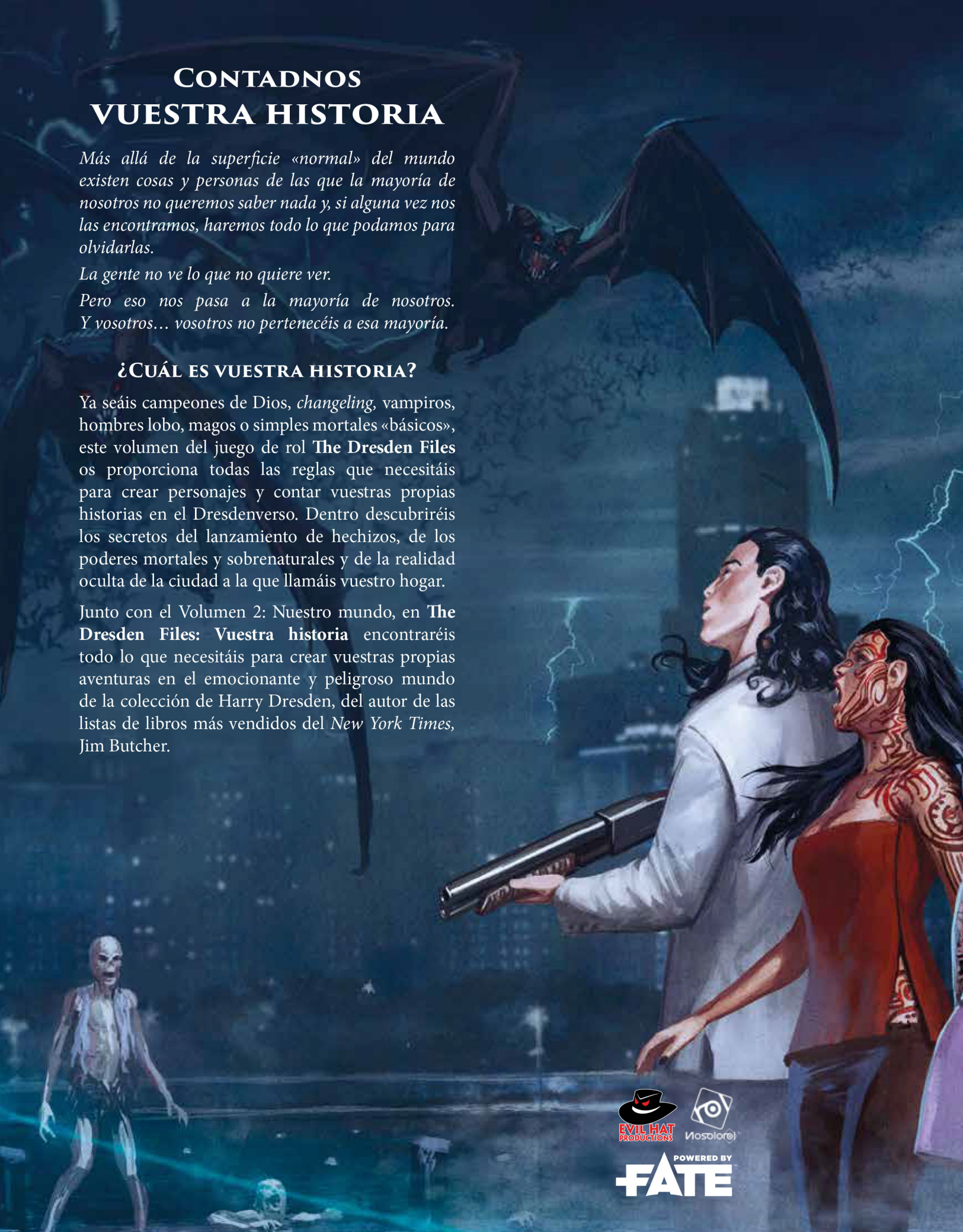
Contadnos vuestra historia

Más allá de la superficie «normal» del mundo existen cosas y personas de las que la mayoría de nosotros no queremos saber nada y, si alguna vez nos las encontramos, haremos todo lo que podamos para olvidarlas.

La gente no ve lo que no quiere ver.

Pero eso nos pasa a la mayoría de nosotros. Y vosotros… vosotros no pertenecéis a esa mayoría.

¿Cuál es vuestra historia?

Ya seáis campeones de Dios, *changeling,* vampiros, hombres lobo, magos o simples mortales «básicos», este volumen del juego de rol **The Dresden Files** os proporciona todas las reglas que necesitáis para crear personajes y contar vuestras propias historias en el Dresdenverso. Dentro descubriréis los secretos del lanzamiento de hechizos, de los poderes mortales y sobrenaturales y de la realidad oculta de la ciudad a la que llamáis vuestro hogar.

Junto con el Volumen 2: Nuestro mundo, en **The Dresden Files: Vuestra historia** encontraréis todo lo que necesitáis para crear vuestras propias aventuras en el emocionante y peligroso mundo de la colección de Harry Dresden, del autor de las listas de libros más vendidos del *New York Times,* Jim Butcher.