

WitchCraft BRUJERIA



EDGE

WitchCraft Brujería



*Un juego de magia y
oscuros secretos*

Un consejo

El JDR de *Brujería* es por encima de todo una obra de ficción dirigida al entretenimiento. Hay una serie de detalles que se han mezclado con cierta dosis de fantasía en estas páginas, y la gente que busque información, guía espiritual o una excusa para hacer cosas estúpidas debería buscar en otra parte. Las brujas de este juego son tan poco realistas como los magos de los relatos de Tolkien; ninguna de las organizaciones secretas y conspiraciones de este libro son réplicas exactas de grupos del mundo real.

Dicho esto, me gustaría señalar algunos detalles reales. La wicca es una religión real, basada en antiguas creencias y prácticas europeas. De hecho, el término "wicca" proviene del anglosajón antiguo y significa "sabio". Durante la Edad Media y la Reforma, los seguidores de la wicca fueron perseguidos por las iglesias cristianas. La wicca no tiene nada que ver con el satanismo, y es una religión tan legítima (aunque menos global) como el cristianismo o el budismo. La wicca de este libro muestra algunas de las creencias y principios de los wiccanos reales, pero es tan fantástica como los centinelas cazadores de monstruos orientados al cristianismo que también se incluyen aquí. Para aprender más cosas sobre la wicca, visita una biblioteca o librería local, pues están llenas de libros reales sobre el tema.

Por último, cualquiera que tenga problemas para distinguir la fantasía de la realidad y que piense que este o cualquier otro juego muestra prácticas reales de ocultismo debería mantenerse alejado de este y otros libros similares. También debería mantenerse alejado de la televisión, todo tipo de libros y la mayoría de los medio de difusión; de hecho, no debería abandonar su hogar. Cualquier refresco comercial poco convencional puede impulsarlo a saltar desde un edificio. Por supuesto, los padres de los menores deberían ejercer su derecho a juzgar si este u otros juegos de rol son apropiados para sus hijos. A todos los demás, espero que disfrutéis de este libro.

— Carlos J. Martijena-Carella

WitchCraft

Brujería

Escrito y diseñado:

C. J. Carella

Texto adicional y desarrollo:

M. Alexander Jurkat y John M. Kahane

Dirección del proyecto y edición:

M. Alexander Jurkat

**Edición de reglas, edición
y coordinación de pruebas de juego:**

John M. Kahane

Corrección:

Darren Evens

Traducción:

Ángel Sánchez

Revisión y edición de texto:

Carles Alba Gris

Clasificación:

Bernard C. Trombley

Diseño y maquetación:

Edge Studio

Ilustración de portada:

George Vasilakos

Ilustraciones interiores:

Mark Post, Fred Hooper, Guy Burwell, Heather J. McKinney, Dan Smith

Editor:

Jose M. Rey

Pruebas de juego:

Kathy Bauer, Steve Bauer, Marlyn Bumpus, Scott Coady, Michael Farmer, Joanne Fry, Maryanne Fry, Andrew Gravendick, Tim Paul, Tammy Powers, William Reich, Nick Roberts, Steven P. Ross, Wayne Shaw, Toby Spellman, Heath Wilson, Stefanie Wilson

Witchcraft (Brujería), sus imágenes y personajes son © 1999 Eden Studios. El sistema de juego Unisystem™ es © 1999 CJ Carella. Todas las ilustraciones © 1999 Eden Studios. La edición en castellano es © 2013 Edge Entertainment. Reservados todos los derechos. Unisystem™ se usa bajo licencia exclusiva. Cualquier parecido con personajes, situaciones, instituciones, corporaciones, etc., del mundo real, sin intención satírica, es pura coincidencia. En este libro se utilizan escenarios, personajes y temas de naturaleza sobrenatural. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios, y sólo se utilizan con el propósito de entretenir. Recomendado para lectores adultos.

ISBN: 978-84-15889-37-3 • **Depósito legal:** SE 1935 - 2013



CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

Resumen de los capítulos	17
Convenciones	17
Jugar a rol	18
Brujería, el juego de rol.....	19

CAPÍTULO 2: ESCENARIO

El día del Juicio Final.....	23
El dotado	24
La Esencia	25
Los peligros	26
Alianzas.....	28
Metafísica.....	28
La religión en Brujería.....	38

CAPÍTULO 3: ROLES

Concepto del personaje	44
Tipo de personaje	53
Alianzas de los personajes	59
Atributos	76
Ventajas y desventajas.....	81
Ventajas y desventajas sobrenaturales	95
Habilidades	102
Capacidades metafísicas.....	116
Posesiones	116
Últimos retoques	117
Arquetipos.....	119

CAPÍTULO 4: REGLAS

Dados	138
La regla básica.....	143
Pruebas: Usar habilidades y atributos	143
Chequeos: Usar solo atributos.....	143
Intentos no cualificados	145
Pruebas/chequeos resistidos	145
La regla del 10.....	146
La regla del 1	146
Asustarse	148
Turnos.....	152
Dirigir el combate	152
Varias acciones	154
Combate cuerpo a cuerpo.....	154
Armas improvisadas	155
Combate a distancia	157
Daño: Cuánto va a doler	160
Veneno	164
Enfermedad	166
Blindaje.....	167
Romper cosas	168
Heridas	170
Recuperación	174
Jugar sin dados	139
Experiencia	176

CAPÍTULO 5: ALIANZAS

La Wicca.....	186
Hermandad de la Rosacruz.....	191
La Sociedad de los Centinelas	197
La Orden del Crepúsculo	202
La Cábala de la Psique	208
Los solitarios.....	213

CAPÍTULO 6: METAFÍSICA

Magia	220
Esencia	220
Invocaciones	222
Usar la Esencia defensivamente	225
Intenciones y magia	226
El efecto multitud	226
Efectos aleatorios de la Esencia	227
Otras fuentes de Esencia	227
Rituales: Usar la Esencia del entorno	227
Lugares de poder	229
Momentos de poder	230
Símbolos de poder	231
Objetos de poder	231
Magia colectiva	232
Esencia e inmortalidad	234
Invocaciones menores	236
La Visión	259
Nigromancia	276
Inspiración Divina	284

CAPÍTULO 7: LO SOBRENATURAL

Los dotados	295
El Juicio Final	296
Los otros mundos	299
Seres sobrenaturales	301
Espíritus	303
Espíritus de los muertos	312
Muertos vivientes	316
Bast	325
Demonios	327
Serafines	330
Los dioses locos	333
El mal que hace el hombre	338
Alianzas oscuras	339
Los condenados	340
Los seguidores de los dioses locos	341
El Tinglado	342

CAPÍTULO 8: LA CRÓNICA

Niveles de poder de los personajes	345
Niveles de campaña	346
Crear historias	347
Ideas para historias	349

CAPÍTULO 9: APÉNDICES

Glosario	353
Ficha de personaje (frontal):	
Bast	357
Dotado	360
Dotado menor	359
Mundano	358
Ficha de personaje (trasera)	361

TABLAS:

Apuntar a partes del cuerpo	163
Áreas de efecto de explosiones	163
Armas de ataque a distancia	159
Armas de combate	
cuerpo a cuerpo	156
Arte de Imagen mental	269
Coste de Canalizar Esencia	99
Creación del personaje	362
Daño de objetos arrojados	
con Manos mentales	271
Daño explosivo	163
Daño por corrosión	166
Efecto de la multitud	227
Efectos aleatorios de la Esencia	228
El papel de la suerte	147
Esencia de magia colectiva	233
Fuerza	77
Fuerza de	
Curación mental	264
Dominio mental	265
Fuego mental	266
Imagen mental	268
Muerte mental	272
Tiempo mental	274
Vista mental	275
Mejora del personaje	178
Miedo	151
Modificadores básicos	148
Modificadores del combate a distancia	158
Nivel del idioma	110
Números de dificultad	178
Opcional de control de Esencia	224
Referencia del tipo de personaje	362
Referencia de la alianza del personaje	363
Resultados	149
Valor de blindaje	169
Valor de blindaje y capacidad de daño	
de objetos comunes	170
Valor de la adicción	83



CAPÍTULO

INTRODUCCIÓN

1

Los relatos de autodescubrimiento siempre han sido muy populares en la fantasía de ficción. Estas historias, bien se trate de mostrar a un acomodado hobbit que comprende que guarda un objeto mágico que puede cambiar el destino de todo el mundo, o a una camarera que descubre que es el objetivo de un cíborg que ha viajado en el tiempo para matarla, ponen a gente sencilla en circunstancias inusuales y aterradoras. Durante el transcurso de la historia, esta gente descubre inesperadas fuentes de heroísmo y fuerza en su interior. El juego de rol (JDR) de *Brujería* está diseñado para contar este tipo de relatos. Los protagonistas (los personajes creados por los jugadores) son gente que descubre que son dotados o mundanos con habilidades y conocimientos inusuales. Los personajes descubren que en el mundo hay seres y fuerzas ocultas, fuerzas que suelen ser malévolas y peligrosas. Al encontrarse entre los dotados o los mundanos con conocimientos, o simplemente al tropezar con verdades peligrosas, los personajes están en posición de afectar en gran medida al mundo. Esto también los podrá en peligro, ya que hay muchos a los que les gusta el mundo tal como está y llegarán a cualquier extremo para mantenerlo así.

Brujería también es un juego de magia y aventuras. Los personajes pueden ser héroes en el sentido tradicional, guerreros y magos experimentados luchando contra males indescriptibles. Es un juego de terror donde lo extraño y lo raro acecha en los lugares más inesperados, donde existe la magia y seres que pretenden hacerse pasar por humanos se alimentan de la gente confiada. Esta combinación de terror, fantasía y actualidad se puede modificar para producir cualquier tipo de juego que se desee.

Bienvenido al mundo de *Brujería*. Ten cuidado al adentrarte en esa noche tan agradable...

F

Motel de carretera Desmond, Pensilvania 2:13 a.m.

La habitación del motel era pequeña, la cama tenía un fino y mullido colchón, y la apagada moqueta despedía un leve olor a humedad. Era el mejor lugar en el que había estado en un mes, y esta vez consiguió pagarlo con lo que había ganado tocando la guitarra. Los dueños de la cafetería le dieron la pasta suficiente para llenar el depósito de su Harley y alquilar una habitación. Pero lo que le dejó esa ligera sensación de colocón no fue el dinero, sino la respuesta emocional de la multitud. El público, entregado y receptivo, había sido mejor que la bebida, mejor que las drogas, mejor que... bueno, mejor que casi cualquier cosa.

Dan apagó el televisor; se alegró de no poder ver esa mierda muy a menudo. Se tumbó en la cama y consideró sus opciones. Podía quedarse en la ciudad durante varios días; un grupo de colegialas parecían muy interesadas en conocerle mejor. Por otro lado...

Un brillante rostro de mujer apareció sobre su cama. Dan se incorporó, casi cayéndose de la cama. "¿Qué demonios...?".

-Ha pasado mucho tiempo, Daniel Gaiman.

Fiona. Maldición.

-¿Por qué narices no usas un teléfono, Fiona? Es mucho más barato.

Los hermosos rasgos del rostro brillante se frunciaron irritados.

-Sabes muy bien que encontrar tu ubicación consumiría mucha más energía, tanto en poder como en tiempo. Pero eso no importa. Te necesitamos.

Mierda. No era algo que le sorprendiera. Una bruja de Rhode Island no gasta energía para contactar con un errante en Pensilvania sin ningún motivo.

-Sabes que no quiero liarme con esos asuntos nunca más. Ni siquiera práctico el arte. -Bueno, se dijo a sí mismo, al menos no demasiado.

-Esto es muy importante, hay vidas en juego.

Dan suspiró.

-Siempre las hay. Dime lo que está pasando y te daré una respuesta. -Que probablemente será "¡que te jodan!", pensó.

-Alguien en tu área está despertando a Nath-Shagraa.

-¿Nah qué?

-Siempre me olvido de que solo te preocupó aprender las cosas más básicas. Nath-Shagraa es uno de los dioses locos.

Mierda, mierda, mierda.

-¿En Pensilvania? ¿Quién lo está haciendo?

-Por lo que sabemos, un mago dotado. Quizá un solitario, o más probablemente, alguien que ha encontrado un libro que nadie debió escribir, alguien con el poder suficiente para usar lo que ha descubierto.

-¿Y qué es lo que quieras que haga? ¿No hay ningún aquelarre por aquí?

-En realidad dos. Uno no tiene casi poder; solo tiene a dos dotados entre ellos, y ambos con escaso poder. Fue uno de ellos el que sintió lo que estaba sucediendo. El otro aquelarre no tiene trato con nosotros; puede que hagan algo o no, pero no podemos permitirnos esperar a ver qué pasa.

-¿Alguien más? -Entre la wicca hay muchos que se niegan a aceptar el hecho de que no son los únicos que pueden utilizar la magia en el mundo.

-Tenemos que encontrarlos; eso puede llevar más tiempo del que probablemente tengamos. No podemos enviar a todo nuestro aquelarre allí, así que

necesitamos tu ayuda. Si no podemos reunir a trece, debemos intentarlo con cinco; si eso falla, tendremos que apañarnos con tres.

Daniel lo consideró. Trece, siete, cinco, tres; había poder en cualquiera de esas combinaciones, y los números más altos eran los más poderosos.

-Así que, si decido tomar parte en esta locura, ¿quiénes serán los otros dos?

-El dotado con mayor poder de la zona y Julianne.

Julienne. Ya estaba algo mareado, y oír ese nombre hizo que se le revolviera el estómago.

-Me sorprende que quiera trabajar conmigo -consiguió decir sin alterarse.

-Esto es demasiado importante para tener en cuenta pequeñas disputas personales. Hará lo que debe. Como tú.

¿Pequeñas? ¡Julienne y yo casi nos matamos!

-Sabes que podría decir que no. He tenido una vida tranquila durante casi un año.

-Si eso no causa ningún daño, haz lo que quieras -dijo el brillante rostro de Fiona-. ¿Tu inactividad no provocará ningún daño?

Joder.

-Allí estaré.

White Rock, Pensilvania Casa de los Harrison 5:57 a.m.

La luz del alba hirió los cansados ojos de Ben Harrison. No había dormido en toda la noche; tan pronto como cerraba los ojos, unas imágenes demasiado horribles de comprender lo obligaban a mantener un aterrador estado de vigilia. Su garganta estaba desgarrada tras trece horas de continuos cánticos; había estado bebiendo Kool-Aid durante toda la noche, pero no había comido nada. No se detuvo, a pesar del hambre y la fatiga que atormentaban su cuerpo. Otro día y todo terminaría. El hambre y el cansancio no significarían nada.

El adolescente se sentó en el suelo. La camiseta de Marilyn Manson que llevaba estaba sucia y empapada de sudor. Su frente y su mejilla izquierda estaban cubiertas de sangre; no era suya. Sus padres lo habían dejado al cuidado de la tía Beth, la borrachina tía Beth, quien ni siquiera se había dado cuenta de que Ben se había colocado sigilosamente tras ella con un cuchillo de carnicero, por lo que apenas se resistió cuando la asesinó. Necesitaba su sangre para dibujar el círculo con el que convocar al ser llamado Nath-Shagraa a este mundo; Ese no era su nombre real, ya que su auténtico nombre quemaría los tímpanos de los humanos y licuaría sus cerebros si se pronunciara en voz alta.

El libro había estado durante décadas en el despán de su tía. Esta le había dicho a Ben que su bisabuelo colecciónó libros extraños hasta que sufrió una crisis nerviosa y terminó falleciendo en un hospital psiquiátrico.

-Los tendría que haber quemado hace mucho tiempo -comentó cuando Ben comenzó a hurgar en su despán-, pero es el único legado de mi familia y nunca tuve fuerzas para hacerlo. Deberías mantenerte alejado del despán, Ben.

La poca humanidad que quedaba en el adolescente sabía que los libros tendrían que haber sido quemados, y sus cenizas esparsidas al viento; ahora era demasiado tarde. A pesar de las advertencias de su tía, había subido al despán a escondidas, abierto cajas polvorrientas y encontrado los libros. Y entre ellos estaba el libro que había cambiado su vida.



Ben abrió el libro; la cubierta y las páginas habían sido fabricadas con piel humana; supo esto de forma instintiva. Su lectura terminó distorsionando su mente, haciéndolo sensible a algunas cosas, y totalmente insensible a todo lo demás.

Ben continuó con los cánticos.

Algo inexplicable comenzó a tomar forma dentro del círculo de sangre sobre el suelo de madera.

Filadelfia, Pensilvania 3:21 p.m.

Julienne sabía que era necesario trabajar con Daniel; el resto de su aquarelle estaba involucrado en un peligroso ritual, y ella era con mucho la mejor en las artes de destierro y purificación. Julianne debía ir a White Rock y enfrentarse al mal que se estaba alzando allí. Pero hacerlo en solitario sería una locura; eran necesarios otros dotados para tratar con las defensas que un sirviente de Nath-Shagraa habría preparado contra los intrusos. Daniel estaba cerca, y lo mejor es que era un mago con talento. Esto no aplacó la explosión de ira que sintió cuando lo vio en la estación de autobuses. Apenas había cambiado tras cuatro años. Seguía llevando el cabello largo y no se había molestado en afeitarse en varios días. Sus vaqueros y su camiseta estaban usados pero limpios, y seguía usando aquel ridículo sombrero de vaquero. Y brillaba con la Esencia almacenada; para una dotada como ella, su escudo mágico refulgía con fuerza en un maravilloso alarde de luz mágica que los mundanos que atestaban la estación no percibían. Aunque no se daba cuenta, la gente parecía apartarse de Daniel, respetando su espacio personal, manteniéndose a distancia de las remolinantes energías protectoras que lo rodeaban.

Daniel mostraba su escudo como un mensaje de advertencia. Estaba preparado para defenderse si ella decidía seguir adelante con su última discusión, y estaba manteniéndola alejada de su fuero interno. Su aura, pensamientos y emociones estaban ocultos tras su brillante escudo. En cierta manera, reflexionó ella, siempre había sido igual.

-Llegas tarde -dijo con frialdad y sin ninguna emoción.

-Una coincidencia, espero -replicó Julianne en el mismo tono-. O quizás no. Cuando un poder de esta magnitud está siendo despertado, las probabilidades juegan a favor de sus propósitos.

-Lo sé -dijo él, enarcando una ceja, una señal de fastidio que ella conocía bien. Era obvio que no tenía ganas de una conferencia.

La verdad es que a ella le importaba bastante poco lo que le apeteciese.

-¿Has conseguido un coche? -Julienne no quería ir de paquete en su motocicleta. Un contacto físico tan próximo sería doloroso en muchos aspectos. Ella tenía levantado su propio escudo, aunque no lo hacía destellar abiertamente; las elaboraciones mágicas no evitarían el contacto físico, pero los dos escudos chocarían entre sí, enviando desgarradoras reverberaciones psíquicas sobre ambos magos.

Daniel asintió.

-Laura está esperando fuera con el coche. -La duda afloró en sus palabras cuando mencionó a la bruja que se uniría a ellos para detener al dios loco.

-Es terriblemente joven, Julianne. No creo que esté preparada para esto.

-La necesitamos; tiene el talento más fuerte de la zona aparte del tuyo -replicó mientras abandonaban la estación.

-Vamos a morir -murmuró Daniel, pero la siguió.

White Rock, Pensilvania 4:12 p.m.

Ben Harrison dejó los cánticos por primera vez en veintitrés horas.

-Está llegando -dijo. Su voz sonaba ronca e inhumana para sus propios oídos. El salón se había oscurecido; la abominación que crecía dentro del círculo parecía estar succionando la luz de la casa, como había aprendido Ben en las clases de ciencias que hacían los agujeros negros. Al mismo tiempo, parecía que un tipo diferente de oscuridad se estaba filtrando en su mente, cegándolo y al mismo tiempo enseñándole cosas. Sabía que los intrusos terminarían encontrando la granja.

Comenzó a salmodiar de nuevo, pero esta vez tenía un tono y un ritmo diferente. En la sala de estar, el cuerpo de tía Beth comenzó a moverse, incorporándose con entrecortados movimientos mecánicos. Ben sonrió cuando sintió que el cadáver comenzaba a cambiar, tomando la forma de Nath-Shagraig.

-Eso debería ocuparse de ellos -se dijo para sí mismo, y volvió al trabajo.

Alrededores de White Rock, Pensilvania 6:37 p.m.

Tuvieron que detenerse en una gasolinera para repostar y conseguir algunas indicaciones. Se estaban acercando, pero ni siquiera los mejores rituales de Julianne habían tenido éxito. Su fracaso la irritaba, lo sabía, pero la mayor parte de su ira se centraba en aquel cabrón holgazán que el destino había puesto de nuevo a su lado.

Julienne tuvo que admitir que Laura, la mujer local, en realidad una chiquilla, no era la ayuda que ella esperaba. Laura miraba fijamente hacia delante, su corto cabello rubio estaba despeinado y tenía la tez pálida. Se había estado mordiendo los labios durante todo el trayecto, con tanta fuerza que sangraban. Y eso después de que Daniel tejiera un escudo a su alrededor, protegiendo a la chica de la mayor parte del malestar psíquico que envolvía la zona. El problema era que Laura era una vidente con solo unos exiguos conocimientos sobre la magia. La chica era demasiado sensible a las extrañas oleadas que se producían, que no eran sino el presagio de la llegada del dios loco.

Daniel volvió al coche.

-Creo que estamos de suerte -dijo-. Puede que el tipo de la gasolinera tenga un ligero toque de clarividencia. No paraba de decir que algo raro estaba pasando en la granja Harrison. Creo que ese es el lugar.

-No perdemos nada por intentarlo -dijo Julianne fríamente. Durante los siguientes minutos condujeron en completo silencio.

Julienne supo que iban por buen camino cuando se encontraban a medio kilómetro de la granja. Aunque no había nubes en el cielo, la oscuridad comenzó a rodearlos mientras se aproximaban. Al mismo tiempo, una sensación cada vez más opresiva comenzó a atenazarla.

Laura salió brevemente del semitrance en el que se encontraba para mirar por la ventanilla.

-¡Mirad! -dijo, señalando hacia los campos cultivados.

-Mierda -dijo Daniel entre dientes. Julianne no dijo nada, pero no pudo evitar un grito ahogado.

Había varias vacas en los campos a ambos lados del camino. Algunas estaban corriendo en círculos; otras yacían en el suelo en un amasijo de sangre y vísceras. Mientras observaban, varios de los animales restantes se volvieron contra uno de ellos, corneándolo y dándole coces. Cuando su víctima cayó entre convulsiones, seis vacas la rodearon y aullaron al cielo. Julianne había crecido en una granja; jamás oyó que los animales hicieran un ruido semejante, y rezó para no volver a escucharlo nunca más.

Los nudillos de Daniel estaban blancos de apretar el volante.

-¿No estarás pensando en largarte, verdad? -dijo Julianne. Él la miró durante un instante, para luego bajar la vista.

-Esta vez no te voy a fallar, Jules -dijo con voz apagada.

No la había llamado Jules desde semanas antes del enfrentamiento final que tuvo lugar hacía muchos años. Daniel no estaba preparado para seguir su camino, para entregarse por completo a los deberes para con el aquellarre... para comprometerse no sólo con Julianne, sino con las responsabilidades de los dotados. Había hecho que esto quedara perfectamente claro seduciéndo a

una joven estudiante y asegurándose de que Julianne lo descubriera. En un ataque de furia, Julianne había hecho lo impensable, usar su magia contra un compañero wiccano para liberar su ira. El duelo de magos había sido corto y feroz, y había terminado con la casa de huéspedes del aquelarre envuelta en llamas. Daniel se marchó envuelto en una fría ira, y Julianne tuvo que pagar un doloroso precio reparando el daño que había causado.

-Espero que no lo hagas, Daniel -siseó-. Espero que no lo hagas.

White Rock, Pensilvania 7:11 p.m.

-Hace frío -murmuró Daniel-. Esto está más frío que el culo de una bru...

-Cállate -gruñó Julianne.

Él sonrió desafiante, pero no dijo nada más. Incluso su pésimo intento de chiste había sido totalmente inapropiado. El hecho de que intentara parecer firme ante Julianne solo demostraba el miedo que sentía.

Daniel Gaiman no se asustaba con facilidad. Incluso tras dejar el aquelarre, se había metido en buenos aprietos, sobrenaturales y de otros tipos. Ninguna de sus anteriores experiencias lo había preparado para lo que sus dos compañeras y él vieron tras franquear la cresta de la baja colina. La idea de dejar el coche a cierta distancia había sido suya.

"No tiene sentido anunciar nuestra presencia", había dicho, y Julianne, bendito fuera su frío corazón, había estado de acuerdo. Al mirar hacia la granja comprendió que podría haber conducido un tanque M1 hasta allí y nadie se habría enterado. De hecho, no habría sido mala idea llevar un tanque. Daniel tenía un revolver del 38. Odiaba las armas, pero en ocasiones la magia no podía competir con un pedazo de plomo que viajaba a miles de metros por segundo. No obstante, el arma parecía lamentablemente inadecuada.

Todo estaba muy oscuro y hacía mucho frío, algo imposible para mediados de verano. A pesar de la oscuridad, podían distinguir perfectamente la granja Harrison. Estaba rodeada por un enfermizo brillo púrpura que hacía que sus sienes le latieran con fuerza si miraba durante demasiado tiempo. La luz púrpura latía alrededor de la propiedad, y cada latido hacía que se extendiera un poco más, brillando un poco más fuerte. Los sentidos mágicos de Daniel chillaban dentro de su cabeza. Sabía que algo estaba creciendo dentro de la casa, se estaba fundiendo con ella, y pronto consumiría toda la zona como preludio de la masacre que vendría después.

-¿Vamos a hacer algo o qué? -dijo. Llevaban varios minutos observando la locura que tomaba forma a sus pies.

-Tenemos que esperar un poco más -dijo Julianne. Ella siempre había tenido buen ojo para juzgar las matrices mágicas, para comprender los tejidos de un conjuro... y descubrir sus puntos débiles-. Pronto los tres seremos capaces de volver la propia Esencia del lanzador contra él.

-O ella -dijo él bruscamente. Julianne siempre estaba preparada para hacer que los hombres fueran los malos. Esta había sido otra de las razones de su negativa a unirse a su pequeño club mágico, aunque debía admitir que esto tampoco tenía mucha importancia. La enormidad de lo que le había pedido que hiciera, esto es, convertirse en guardián del mundo, esperando siempre a que cosas como esta levantaran sus feas cabezas, había sido demasiado, y demasiado pronto. Él quería disfrutar la vida; a Julianne solo la preocupaba su cruzada personal, ¿y acaso no se había enfadado cuando él había llamado así a su causa? Para Julianne, las cruzadas y la Inquisición eran dos caras

de la misma odiosa moneda. Tenía que intentar separarse de ella, y ponerle los cuernos le pareció la forma más fácil de hacerlo...

-Ya es la hora -dijo Julianne, saliendo de su ensimismamiento.

Daniel sacudió la cabeza; durante unos segundos había conseguido no prestar atención a la casa Harrison. El resplandor era mucho más grande y brillante.

-Empecemos.

Los tres se agarraron las manos, haciendo un pequeño círculo en lo alto de la colina. Julianne lideraba el cántico, invocando a Diana y a Cernunnos, poderes de la naturaleza y el equilibrio. Daniel y Laura le prestaban su fuerza, y al ser tres, el círculo cerrado que habían formado añadía también su propio poder. Con su ojo mágico, Daniel podía ver cómo Julianne comenzaba a resplandecer incluso a través de su escudo cuando la Esencia empezó a almacenarse en su interior.

Laura gritó aterrada. Sus grandes ojos miraban algo que había detrás de Daniel. Giró su cabeza mientras se concentraba para no perder la calma.

Una... cosa corría colina arriba hacia ellos. Trozos hechos jirones de un vestido verde pasado de moda colgaban de la criatura, el único indicativo de que alguna vez había sido humana. Corría a cuatro patas como un animal desgarbado; la cabeza era una auténtica monstruosidad con una gran mandíbula y una larga lengua de varios metros que se movía hacia delante y hacia atrás como un tentáculo. Los ojos del monstruo sobresalían de unos tallos que se extendían más allá de los que una vez fueron cuencas humanas. Farfullaba con sádico regocijo mientras se acercaba al círculo.

Daniel abandonó el círculo. Apenas fue consciente del grito de ira y desesperación de Julianne, e incluso obtuvo un breve destello de sus pensamientos: traicionada de nuevo. No había tiempo de dar explicaciones; no había tiempo, ni le quedaba energía, para lanzar conjuros. Sus dedos aferraron el arma justo cuando el monstruo se acercó.

Antes podría haber sido una mujer, pero ahora su masa era muy superior a la de dos hombres cualquiera. Su arrolladora carga derribó a Daniel y a Julianne al suelo. Su lengua salió como una flecha hacia Laura. Su grito se interrumpió de repente cuando el rosado apéndice se enroscó en su garganta y apretó. La chica fue arrastrada hacia una mandíbula llena de colmillos lo bastante grande como para engullir una cabeza humana.

Hubo un único y horrible crujido.

Daniel disparó desde el suelo, vaciando el arma tan rápido como le permitió el gatillo. Al menos cuatro de los seis disparos alcanzaron a la bestia. Un icor rojo negruzco supuró por las heridas, la criatura dejó el cadáver de Laura y se giró hacia él. El percutor del revólver del 38 produjo un lastimero sonido metálico: vacío. La lengua de la cosa restalló en su dirección. Daniel consiguió interponer una mano, y el obsceno apéndice se enroscó alrededor de su antebrazo en lugar de en su cuello. Este apretó con más fuerza, y Daniel tuvo el insano recuerdo de una de esas máquinas que te toman la presión sanguínea; su mano derecha quedó entumecida casi al instante, y la inútil arma cayó al suelo. Intentó clavar los talones; como resultado fue arrastrado en lugar de lanzado directamente a la boca de la criatura.

-¡No! -gritó Julianne. Había estado almacenando la Esencia combinada del círculo, y liberó una parte de las energías mágicas contra el monstruo.

Una oleada de luz blanca bañó a la criatura, que se incendió como un muñeco de papel ante la llama de un soplete. La lengua soltó a Daniel un instante antes de estallar en llamas, y a continuación la criatura cayó rodando por la colina como una aullante y grasienda bola de fuego. Terminó chocando contra un árbol, que también ardió.

Julienne ayudó a Daniel a levantarse.

-¿Y Laura...?

-Muerta -replicó él.

-Entonces solo quedamos nosotros -dijo ella-. No creo que sea suficiente.

Daniel quería estar enfadado, insultarla a ella y a su aquellarre por enviar solamente a uno de sus miembros, por arrastrarlo a aquella misión suicida. En lugar de eso, hizo una mueca y dijo:

-¿Quieres vivir para siempre? -Después, unió sus manos con las de ella y canalizó el poco poder que le quedaba hacia la invocación incompleta. Julienne asintió, y siguió adelante.

Una pequeña señal luminosa brilló en la colina, una vela que parpadeaba contra la tormenta que se aproximaba.

Interior de la casa de los Harrison 7:18 p.m.

L a cosa que una vez había sido Ben Harrison sintió la destrucción de la criatura Beth, pero no detuvo sus cánticos. Durante los últimos diez minutos, dolorosos forúnculos habían comenzado a surgir por todo su cuerpo; algunos habían explotado, y ahora estaba cubierto por una nueva película de sangre viscosa, aunque esta vez toda era suya. "Como es arriba, es abajo": la corrupción que estaba trayendo a la Tierra afectaba primero a su propio cuerpo. Pero a Ben nunca más le preocuparían los asuntos relacionados con la carne. Sus sentidos habían sido retorcidos y transformados, lo que le permitía ver una manifestación anticipada de Nath-Shagraa sin ser destruido. También podía sentir cómo se reanudaba la magia ritual de los intrusos. Eso no tenía importancia; la criatura Beth había hecho su trabajo matando a uno de los tres, dejando el círculo incompleto, demasiado débil para detener lo que él había iniciado. Pronto el cántico terminaría y su maestro y él se volverían uno. Entonces mostraría a esos entrometidos que la muerte de su amiga había sido piadosa.

La forma en la oscuridad se había hecho enorme, y apenas entraba en el círculo que había hecho las veces de su útero. Estaba a punto de liberarse cuando Ben sintió una repentina oleada de energía que provenía del exterior. Nath-Shagraa rugió con furiosa sorpresa.

El ataque mágico fue realizado en el momento preciso, y apoyado con más energía de la que debería ser posible. La conexión entre Ben Harrison y Nath-Shagraa se cortó. La rugiente forma del interior del círculo se desplomó sobre sí misma.

Durante un abrasador instante, Ben no fue capaz de protegerse de los horrores que había estado intentando liberar. Su mente y su alma fueron completamente obliteradas... y un instante después, su cuerpo y la casa entera siguieron el mismo camino.

Exterior de la casa de los Harrison 7:19 p.m.

Daniel observó cómo la casa implosionaba. Las paredes y el tejado fueron succionados hacia un punto en el suelo. No le pareció que fuera demasiado impresionante; había visto escenas más dramáticas en las películas. Pero la carencia en efectos especiales estaba suplida de sobra con emanaciones psíquicas. Solo su escudo había impedido que su cerebro se convirtiera en gelatina. Julienne, los recién llegados y él estaban completamente estupefactos bajo los furiosos gritos de Nath-Shagraa que percibían en sus mentes.

La ayuda había llegado repentina e inesperadamente. Daniel ni siquiera había notado su presencia hasta que alguien habló detrás de él.

-Pedimos permiso para unirnos al círculo.

Julienne había asentido sin perder el compás, y cinco personas más se habían unido, sumando siete, un número fuerte. Julienne almacenó el poder añadido e hizo lo que había pretendido en todo momento, cerrar el portal entre la Tierra y cualquiera que fuera la dimensión de la que provenía Nath-Shagraa.

El polvo se asentó en el desnudo trozo de terreno donde antes se encontraba la casa. Las oleadas psíquicas de furia ciega también amainaron, pero Daniel sabía que todo el mundo en varios kilómetros a la redonda tendría pesadillas durante varias semanas, y que cualquiera que permaneciera en esa zona durante algo más de unas horas sería aformentado por sueños mucho peores. La corrupción de los dioses locos no desaparece fácilmente. Cuando pasó el peligro, Daniel se giró para ver quiénes eran sus salvadores.

No eran de la wicca, eso seguro. Había tres hombres y dos mujeres, con edades que iban desde los veinte hasta casi los cincuenta. Vestían trajes caros, más apropiados para una reunión de la Cámara de Comercio que para una expedición contra lo sobrenatural. Había sentido su magia cuando añadieron su poder a la invocación, y había visto la rígida y cuidadosamente organizada trama de los flujos de Esencia.

-Rosacruces -dijo. Magos ceremoniales que buscan el control en lugar del equilibrio. Daniel no los apreciaba mucho, pero habían salvado la situación.

Julienne parecía menos contenta aún que Daniel, pero habló primero.

-Habéis hecho un gran favor a toda la humanidad.

El hombre de mayor edad era calvo y tenía una afilada perilla cana. Tras sus gruesas gafas, sus ojos observaban a los dos wiccanos como un presidente corporativo evaluando a un competidor.

-Lo sabemos. Habríamos llegado antes, pero estábamos a cuatro horas en coche y no nos pareció prudente dejar ver nuestras intenciones usando la magia.

Parecía querer dar a entender que en otras circunstancias su alegre pandilla podría haberse teleportado hasta allí. Eh, se dijo Daniel para sí, quizá pudiesen. Dos de los miembros más jóvenes mostraban sus escudos, y eran jodidamente fuertes: casi tenían su poder. Quizá el aquelarre de Julienne pudiera igualar el poder de este grupo, y quizá no.

-Creo que el peligro ha pasado -continuó el hombre-. Supongo que mi organización comprará esta propiedad para asegurarse de que este incidente no suceda de nuevo.

Obviamente, a Julienne no le gustaba la idea de entregar una zona con energías mágicas y dimensionales inestables a un grupo "rival", pero asintió con frialdad. Daniel sabía que ella quería llorar la pérdida de Laura, pero que no perdería el control delante de esos extraños.

Quizá el líder de los rosacruces era más sensible de lo que parecía.

-Ahora os dejaremos para que os ocupéis de vuestra compañera -dijo-. Nosotros nos haremos cargo de las autoridades.

Cuando se quedaron a solas, Julienne se volvió hacia Daniel.

-Tendremos que llevar el cuerpo de Laura a su aquelarre. Ellos sabrán qué hacer.

Daniel asintió con tristeza. Ella tampoco iba a perder el control delante de él. Quizá si se quedara con ella un tiempo en lugar de largarse tan pronto como fuera posible, volvería a confiar de nuevo en él. ¿Era eso lo que quería? No lo sabía.

Intentó no pensar en ello mientras ayudaba a llevar el cadáver de la joven al coche.

RESUMEN DE CAPÍTULOS

- ⊗ El **Capítulo uno: Introducción** contiene estos comentarios introductorios y una perspectiva general sobre la interpretación.
- ⊗ El **Capítulo dos: Escenario** cubre las bases de la interpretación y del universo de *Brujería*. Esta información proporciona una base sólida del juego y de sus componentes a los jugadores nuevos y a los más experimentados.
- ⊗ El **Capítulo tres: Roles** detalla la creación de los personajes. Crear personajes interesantes es la parte más importante de una experiencia narrativa interactiva. Sucesivamente se van explicando conceptos, tipos, alianzas, atributos, ventajas y desventajas, habilidades, metafísica y posesiones. El apartado sobre alianzas es breve y centrado en la generación de personajes. En el Capítulo cinco: Alianzas, estas se tratarán de forma individual con mayor profundidad. El capítulo termina con una serie de arquetipos preparados para jugar.
- ⊗ El **Capítulo cuatro: Reglas** proporciona una serie de mecanismos de juego para resolver conflictos y proporcionar un orden a la experiencia narrativa.
- ⊗ El **Capítulo cinco: Alianzas** revela información sobre una serie de grupos que habitan y tienen influencia en el mundo de *Brujería*. Esta información está destinada principalmente a los Cronistas, pero los jugadores también pueden tener acceso a ella.
- ⊗ El **Capítulo seis: Metafísica** presenta una serie de diferentes capacidades de los personajes dotados. Los poderes de los dotados varían enormemente, desde las invocaciones a la visión, de la nigromancia a la inspiración divina. En este capítulo también se tratan las fuentes de poder.
- ⊗ El **Capítulo siete: Lo sobrenatural** revisa una serie de los elementos más fantásticos del mundo de *Brujería*. También se trata sobre los espíritus animales, elementales, fantasmas, muertos implacables, vampiros y demonios. Los poderosos serafines y los dioses locos también tienen su apartado. Por último, se detalla a los humanos malvados con el don.
- ⊗ El **Capítulo ocho: La crónica** proporciona a aquellos que dirijan y creen aventuras de *Brujería* algunas indicaciones y sugerencias.
- ⊗ Los **Apéndices** incluyen un glosario, una serie de tablas de ayuda, un índice y hojas de personaje para los diferentes tipos de personaje incluidos en este libro.

CONVENCIONES

Tipos de texto

Este libro tiene diferentes características gráficas que identifican el tipo de información presentada. Este texto es texto normal, y se utiliza para la información general.

Otros textos estarán resaltados para diferenciarlos del texto normal.

Estos textos son relatos que se utilizan para ampliar o describir historias de *Brujería* y el mundo de *Brujería*.

El texto incluido en estos cuadros contiene material suplementario al texto normal.

Tipos de dados

1D10, 1D8, 1D6 y 1D4 significan, respectivamente, un dado de diez caras, un dado de ocho caras, un dado de seis caras y un dado de cuatro caras. Cuando aparece un número antes del tipo de dado, indica la cantidad de dados de ese tipo que se han de tirar y cuyo resultado se debe sumar. Por ejemplo, 2D6 significa que hay que tirar dos dados de seis caras, lo que generará un resultado entre 2 y 12. A veces, aparecen multiplicadores después del tipo de dado. Por ejemplo, $3D10 \times 4$ quiere decir que hay que tirar tres dados de diez caras, sumar el resultado y multiplicar el total por cuatro. Esto nos da un número entre el 12 y el 120. Un número entre paréntesis después, o en medio, del tipo de dados indica el resultado medio. Este número se incluye para aquellos que quieran evitar tirar los dados y tener un resultado. Así, la expresión $1D6 \times 4$ (12) quiere decir que los jugadores que prefieren no tirar pueden usar el 12 como valor. Algunas fórmulas no pueden darnos un resultado medio porque dependen de un factor variable. Por ejemplo, se usa $1D8$ (4) × Fuerza porque el valor de Fuerza que hay que añadir a la fórmula variará basándose en la Fuerza de la persona que actúe.

JUGAR A ROL

Este libro contiene un juego de rol, su ambientación y sus reglas. ¿Qué qué es un juego de rol? En pocas palabras, es una combinación de juego de tablero, juego de estrategia y teatro improvisado. Es una versión más adulta de los juegos tipo “Hacemos que somos...” que todos jugamos de niños. Las reglas están para evitar las viejas disputas sobre lo que ha pasado (“¡Te disparo! ¡Estás muerto!”, “¡Mentira, no lo estoy!”). Para aplicar las reglas y proporcionar un desarrollo coherente, uno de los participantes toma el papel de Cronista (conocido como Director de Juego o Árbitro en otros contextos). El resto de los jugadores toman, cada uno, el papel de un miembro del reparto. El jugador controla las acciones de ese personaje, que están limitadas sólo por las reglas, las habilidades y limitaciones del personaje, así como por la imaginación del jugador.

Los juegos de rol existen desde hace más de tres décadas. Su amplia gama va desde las aventuras de combate descerebrado hasta los que se rigen por la historia, no tienen apenas reglas y se convierten en verdaderos ejercicios de actuación. Unisystem, el sistema de reglas de Brujería, se concentra en los siguientes elementos. Son las características que consideramos que debe tener un buen juego de rol.

- ⊗ **Interpretación:** Los participantes de un juego de rol están interpretando a un miembro del reparto, un personaje ficticio (o, en el caso del Cronista, varios personajes). Ese personaje puede ser igual o diferente al jugador, según quiera este. Algunos jugadores prefieren jugar con versiones heroicas de sí mismos, mientras que a otros les gusta “meterse en la piel” de gente completamente distinta. Se pueden encontrar muchos elementos del teatro improvisado en los juegos de rol. El jugador tiene que improvisar las “frases” del personaje a medida que se desarrolla la historia.
- ⊗ **Narración:** Durante la partida, el Cronista y los jugadores crean una historia, formada por las acciones de los miembros del reparto y los conflictos y situaciones proporcionados por el Cronista. La historia se vive al mismo tiempo que se escribe. No obstante, dado que el relato tiene múltiples autores, sus creadores no saben cómo terminará exactamente. Las acciones de los jugadores influyen en su resultado, al igual que los conflictos y situaciones dramáticas que el Cronista inyecta en la historia.
- ⊗ **Incertidumbre:** La incertidumbre de no conocer el final de la historia es potenciada en muchos juegos por el uso de dados, cartas y otros elementos de azar. Esto da a los juegos de rol un aspecto similar al de los eventos deportivos y los juegos de azar: ¿cuál será el resultado? Esto nos proporciona una emoción similar a la que muchos experi-

mentan cuando ven un partido de fútbol o un combate de boxeo. Las habilidades de los participantes tienen un papel muy importante en el resultado, pero el desenlace sigue siendo una incógnita hasta el final. Algunos jugadores prefieren reducir o incluso eliminar totalmente el azar, prefiriendo que las necesidades de la historia dicten el resultado. Nuestro sistema, Unisystem, está diseñado para complacer tanto a aquellos que gusten del elemento sorpresa como a los que deseen reducirlo o eliminarlo del todo.

- ⊗ **Una salida para la imaginación y la creatividad:** En lugar de ser una forma pasiva de entretenimiento, como ver la televisión o leer un libro, jugar a rol ejerce la creatividad e imaginación de sus jugadores. Todos comparten la responsabilidad de crear una experiencia buena y entretenida. Cada uno aporta humor, dramatismo o suspense al juego. En los juegos de rol, la meta no es ganar, sino sencillamente divertirse y ayudar a que los demás se diviertan.

En resumen, al jugar a un juego de rol, el Cronista y los jugadores tejen juntos una historia. Las aventuras, los triunfos y las tragedias de los personajes jugadores son parte de un marco mayor. En efecto, el grupo de jugadores está creando y viviendo una novela u obra, experimentando la doble emoción del acto creativo y el entretenimiento de estar leyendo un libro o viendo una película.

BRUJERÍA, EL JUEGO DE ROL

Todos los juegos de rol tienen su origen en la pregunta “¿Y si...?”. En *Brujería* la pregunta es: “¿Y si fueras una persona dotada con poderes sobrenaturales, o un mundano familiarizado con el mundo sobrenatural?”. ¿Qué harías si pudieras realizar cosas con las que la mayoría de la gente solo puede soñar, o experimentar situaciones más allá de la imaginación? ¿Y si esos poderes o conocimientos también atrajeran la atención indeseada de extrañas criaturas y misteriosas organizaciones? Tomando el papel de uno de estos personajes, los jugadores tienen la oportunidad de descubrir la respuesta.

Brujería es un juego que combina elementos de terror (en este mundo hay monstruos que cazan a los humanos) con un autodescubrimiento místico (los personajes tienen el poder para usar la magia, leer mentes, hablar con dioses o espíritus, o conocen a aquellos que lo hacen) y conflicto (los personajes conocen la verdad; ¿qué van a hacer al respecto?). El resto del libro explica cómo entrar en el mundo de *Brujería* y crear historias que desafien, asombren y deleiten a jugadores y Cronistas por igual.



CAPÍTULO

ESCIENARIO



Nacemos, vivimos y morimos en el mundo material, aquel que los vikingos conocían como Midgard, la Tierra Media, el lugar al que los vivos llamaron Malkuth en el árbol cabalístico de la vida. Incluso antes de que los humanos aprendieran a leer y escribir, sabían que el reino físico no era sino uno de muchos mundos, otros lugares que visitamos en sueños o trances, lugares a los que viajamos cuando fallecemos o estamos próximos a la muerte.

También es bien sabido que otros seres visitan nuestro mundo desde sus propios reinos.

Aquellos que podían ver e interactuar con los otros mundos fueron los primeros magos y clérigos. Su conexión con los reinos de los espíritus les permitió trascender los límites de la carne. Algunos podían hablar con las almas de los muertos o con los espíritus de la naturaleza. Otros podían afectar al mundo material con su fuerza de voluntad. Eran los dotados. Han sido temidos, venerados y perseguidos a través de los siglos.

Finalmente, las creencias en los otros mundos se convirtieron en religiones. Errores disfrazados como dogmas ocultaron y confundieron la verdad. En Europa y América, la Iglesia protegió a su rebaño contra lo sobrenatural y se convirtió en el único conducto adecuado para comunicarse con el mundo de los espíritus. Todos los demás fueron perseguidos, obligados a esconderse o asesinados abiertamente. Se perdieron u ocultaron valiosos conocimientos; solo unos pocos creyentes con gran dedicación mantuvieron los antiguos secretos con vida. Más tarde, cuando la tecnología permitió a la humanidad dominar el mundo físico, las creencias espirituales decayeron. ¿Por qué rezar en busca de suerte y protección cuando la luz eléctrica, las armas y los edificios de hormigón proporcionan comodidad? La mayoría de la gente abrazó lo mundano y olvidó la espiritualidad, excepto en un aspecto superficial.





Sin embargo, a los otros mundos no les preocupa en absoluto si la gente cree o no. Estos siguen existiendo, y hay quienes saben cómo llegar hasta ellos y adquirir capacidades únicas, las cuales usan para el bien o para el mal. En lugar de a la persecución, tienen que enfrentarse al ridículo y al escepticismo. El mismo escepticismo que protege a seres que parecen humanos pero no lo son. Esto les permite actuar en un mundo que ni los conoce ni acepta su existencia, permitiendo a los depredadores de los mitos y las leyendas cazar con total impunidad. Irónicamente, los monstruos de los mitos y las leyendas se congregan en las grandes ciudades de Europa y América, evitando las zonas pobres y primitivas del mundo donde los antiguos conocimientos todavía no han sido olvidados. En el corazón del mundo de la razón, los monstruos llevan siglos acechando; buena parte de sus crímenes no son descubiertos y la mayoría quedan impunes.

Este es el mundo de *Brujería*. En la superficie, un mundo como el nuestro, pero con un lado secreto y oscuro que puede golpear en cualquier momento. También es un mundo cambiante, donde lo extraño y lo sorprendente se están volviendo en algo cada vez más frecuente.

Al principio fue la esencia, la posibilidad de ser de todas las cosas. Y la fuerza creativa, a quien llamaremos el verdadero Dios, deseó un cambio, y la esencia dio forma a la realidad...

En el caldero de la creación nacieron dos tipos de seres. Primero fueron los sephyr, quienes fueron enviados a hacer que los deseos del Creador se hicieran realidad; fueron herramientas vivas de la creación y cumplieron las órdenes de su Creador. Entonces llegaron las naturas, las personificaciones de todos los nuevos aspectos de la realidad, los primeros seres sintientes del nuevo universo...

Después, el Creador se marchó, dejando a los sephyr y a las naturas que se las arreglaran solos. Hubo conflictos y división entre estos antiguos poderes, ya que se multiplicaron y buscaron dominar a los otros. Los sephyr y las naturas de mayor poder siguieron al Creador a lugares desconocidos, y nunca se volvió a oír hablar de ellos. Los otros se convirtieron en ángeles y demonios, antiguos dioses y espíritus, los dragones y sidhe que sabemos que existen en los pliegues de la realidad..

Cuando nació la humanidad, llevaba en su interior la misma esencia y posibilidad del Creador. Fuimos creados a Su imagen, y la ciencia de la magia es solo una expresión de la fuerza creativa. Los dioses y los espíritus, los ángeles y los demonios, pueden ser vinculados a nuestro servicio, y por ello muchos nos odian y temen. No fue nuestro Creador quien nos expulsó del Jardín del Edén, sino Sus envidiosos sirvientes. Y algún día nos alzaremos lo suficiente para reclamar lo que perdimos.

-Pasaje de *Tratados de la realidad*, de Christian Hagges, gran maestre rosacruz

EL DÍA DEL JUICIO FINAL

La naturaleza se mueve en ciclos. El día sigue a la noche. Los planetas, las estrellas y los universos nacen, envejecen y mueren. "Como arriba, es abajo". Esta antigua fórmula mágica indica que todas las cosas, grandes o pequeñas, están vinculadas por las mismas leyes. Desde el microbio más pequeño al espíritu más poderoso, el ciclo es básicamente el mismo, con un comienzo, un recorrido y un final, seguido por un nuevo comienzo.

Se aproxima el fin de uno de tales ciclos. El mundo, y todo lo que contiene, están en una etapa de transición, una época de cambios que puede condenar a la humanidad o llevarla a una auténtica edad de oro. Como la mayoría de los grandes eventos, sucede lentamente, casi de forma imperceptible. El mundo de Brujería está sufriendo una transformación radical.

El primer síntoma es el incremento en el número de aquellos con la capacidad para sentir y comunicarse con lo sobrenatural; estos son llamados los dotados. Cada día nace más gente con clarividencia, con la habilidad para manipular el mundo por medio de poderes místicos, o la capacidad para ver más allá de las barreras que separan a los vivos de los muertos, y sus acciones ya no pueden ser rechazadas por la ciencia. Pero lo más inquietante es el incremento de sucesos, desapariciones y horripilantes crímenes sin explicación. Los depredadores de los otros mundos están multiplicándose. Cada vez más espíritus de los muertos se quedan en este mundo en lugar de continuar su viaje. Todo esto indica que se aproxima una época de crisis y caos. Puede que el loco que lleva un cartel en que se lee "El fin está cerca" no esté equivocado. Aquellos con una comprensión más profunda están comenzando a creer que se acerca el día del Juicio Final. Sus acciones determinarán si nuestro mundo sobrevive al proceso.

Un paseo nocturno.

Cientos, miles de mundanos, de un lado para otro por las calles, confiados en las luces de neón que los protegen de la oscuridad. Borrachos felices y yuppies que vuelven a casa después de un espectáculo, gente que busca sexo o drogas, o ambas cosas, y vendedores siempre dispuestos a complacerlos. Y, por supuesto, están los otros.

Los veo mientras camino. El lugar que ahora es la esquina de Howard con la Tercera ha visto morir a cientos de personas en los dos últimos siglos. Había sido un lugar de poder antes de la llegada del hombre blanco; levantar una encrucijada en ese lugar sólo incrementó su poder. Mientras cruzo la calle veo el fantasma de un hombre medicina loco que continúa su guerra contra los invasores. Ha reunido suficiente poder para provocar un accidente de coche y reclamar más víctimas. Me detengo; ocultas en los bolsillos de mi gabardina, mis manos hacen gestos de poder. El fantasma aúlla furioso mientras disipa su poder. En la calle alguna gente duda, como si hubieran oído algo, después se encogen de hombros y siguen adelante. Yo hago lo mismo. Ese espíritu no podrá matar a nadie esta noche. Jura vengarse de mí en un dialecto algonquiano cuando paso a su lado. Lo ignoro; el espíritu está ligado a este lugar, y su poder es más débil que el mío.

Tres manzanas más abajo, las putas muestran su mercancía. Una no es lo que parece. Demasiado bonita para ser una prostituta callejera, con su cabello rojo muy corto, sé que lleva siendo puta desde poco después de que se acuñara ese término; fue una de las integrantes originales del "barrio de las prostitutas" en Washington D.C., durante la época de la Guerra Civil. Me sonríe al pasar a su lado. La saludo con la cabeza. Es un vampiro, pero la poca fuerza vital que consume a sus clientes nunca es suficiente para dañarlos. Sabe que si cruza la línea iré a por ella.



Algunas manzanas más adelante, las calles se vuelven oscuras, menos concurridas. Seis jóvenes hispanos están sentados enfrente de un edificio de apartamentos. Uno de ellos me mira con cara de pocos amigos; soy demasiado blanco y voy demasiado bien vestido para este barrio. Antes de que haga nada uno de sus amigos lo coge del brazo.

-Tranqui, tío -murmura-. Es un brujo. -Los miembros de la banda me miran, pero me dejan pasar sin molestarme. La mayoría sabe la verdad sobre la serie de asesinatos de Angel Square, y que yo destruí a la entidad responsable.

Casi he completado mi paseo; un hombre tiene sus limitaciones, y solo puedo proteger a una parte de la ciudad. Siento algo cuando estoy a punto de darme la vuelta. Una fuente de poder, antigua y malvada. Un demonio. Me dirijo hacia él. Puede que algún niño estúpido escuchase el disco equivocado al revés, o que finalmente funcionara la magia de un conjurador. Los demonios rara vez usan su poder abiertamente, pero en ocasiones están lo bastante hambrientos como para tomar acciones directas. A menos que llegue a tiempo, el imbécil que convocó a la criatura, y posiblemente todo un bloque de edificios, serán consumidos por las llamas.

Comienzo a correr hacia la fuente. Puedo ver luces sobrenaturales dentro de un edificio. Un alarido de terror primordial resuena a través de las calles.

Una noche de tantas en mi mundo.

EL DOTADO

Desde el alba de los tiempos, ha habido gente con el poder para ver y hacer cosas más allá del alcance de los demás. Fueron aceptados como chamanes y hombres medicina, clérigos y hechiceros, cazados y repudiados como brujas o denigrados e internados como locos. Son los dotados. Psíquicos y magos, invocadores de espíritus o santos obradores de milagros, son los pocos escogidos que pueden interactuar con el otro mundo. En teoría, todos los humanos tienen el potencial para usar estas capacidades; la chispa de la creación está en cada una de nuestras almas. De lo que carece la mayoría de la gente es de la voluntad y del conocimiento para usarlo. Por elección propia o debido a las circunstancias, el dotado ha conseguido liberar su potencial y ahora es capaz de influir en el mundo que lo rodea de forma extraña y maravillosa.

La fuente de los poderes del dotado descansa en la Esencia, el elemento y fuerza primordial de la realidad. El dotado está sintonizado con los flujos de la Esencia, y puede almacenar y manipular estas energías, los propios poderes de la creación. Esta sintonía le permite ver muchas realidades ocultas, y llevar a cabo hazañas asombrosas.

Sin embargo, este poder tiene un precio. Ser un dotado implica renunciar a la ceguera que conforta y protege a los mundanos. En un mundo donde los monstruos merodean en las sombras, la ignorancia es una dicha. Saber demasiado siempre es peligroso; los hay que harán cualquier cosa para proteger sus secretos. Además, hay algo en su propia naturaleza que hace que los dotados se vean involucrados con mayor probabilidad en situaciones extrañas y peligrosas. Quizá su vínculo con las corrientes de Esencia lleva de alguna forma al dotado a lugares e incidentes donde estos flujos son más fuertes. A lo mejor son "guiados" por la mano del destino, la voluntad de Dios, o algún gran poder. De todas formas, no importa la intensidad con la que el dotado intente llevar una vida tranquila y pacífica, al final terminará en situaciones y aventuras extrañas que pueden poner fin a su vida. Por eso, muchos buscan activamente tales situaciones, con la esperanza de al menos tratar con ellas según sus condiciones.



Los dotados son los personajes centrales de *Brujería*. Como las brujas de antaño, suelen ser incomprendidos y perseguidos. En sus manos está el poder para salvar o destruir, para curar al mundo o enviarlo a su condenación.

LA ESENCIA

El *tao* de la cultura asiática. La *baraka* del misticismo árabe. El maná de los brujos del Pacífico Sur. El poder único. La Esencia es todo eso y mucho más.

Más allá de la materia y la energía, la Esencia es el componente básico de la realidad. Está presente en todas las cosas, vivas y muertas. También fluye invisible en forma pura, indetectable para la mayoría de los seres vivos excepto a un nivel primario y emocional. Los magos aprenden a manipular la Esencia pura para cambiar el mundo.

La Esencia pura se puede encontrar en los seres vivos; es la energía que compone el alma, el *ka* del antiguo Egipto y el *chi* ("aliento") del misticismo asiático. Mientras que la materia y la energía son fuerzas impasibles que siguen las leyes de la física, la Esencia en su estado crudo está controlada por las emociones y el impulso creativo. En cierta manera, se la podría considerar como una fuerza viva sensible a los estímulos.

La Esencia, a diferencia de la energía común, no es una fuerza impersonal. Incluso en su forma más pura tiene emociones, posturas, que incluso pueden ser buenas o malvadas. En los seres vivos, la Esencia está dispuesta en una matriz que almacena el conocimiento, los recuerdos y la personalidad de la persona o criatura. Tras la muerte, el alma sigue viva, avanzando a otros planos de existencia, o, en el caso de los fantasmas y otros seres, permaneciendo en el reino físico por algún motivo.

Los mundanos, la gente sin los poderes o conocimiento de los dotados, a menudo manipulan la Esencia pura sin ser conscientes de ello. Las emociones fuertes suelen liberar Esencia; esta es una de las causas (además de las biológicas) de la sensación de "agotamiento" que suele experimentar la gente tras un fuerte periodo de ira, miedo o dolor. El dotado puede controlar esta liberación de Esencia de varias formas. También pueden percibir el flujo de este poder, lo que les permite "ver" cosas y criaturas que no pueden ser detectadas con sentidos más mundanos.

Era un cazador moderno entre la aglomeración de gente. Su presa era un niño pequeño que obviamente estaba perdido y asustado en el centro comercial. Nadie sospechó de él cuando se aproximó al lloroso niño; el cazador tenía la apariencia de cualquier abuelo, un cuerpo encorvado, cabello cano y un rostro afable que escondía una oscura vorágine de pasiones prohibidas. El anciano se inclinó sobre el niño con una sonrisa tranquilizadora.

-Parece que necesitas un amigo, pequeño -dijo.

El niño miró hacia arriba.

-Me he perdido, señor. -Al parecer, sus padres no le habían enseñado que no tenía que hablar con extraños.

-¿Por qué no vienes conmigo? Te llevaré a las oficinas centrales y ellos llamarán a tus padres en un momento.

-Vale -dijo el chico, tras dudar un momento.

Mientras andaban cogió la mano del anciano. El asesino tuvo que esforzarse para no temblar ante las expectativas. Todavía tenían que salir del centro comercial sin levantar sospechas. Nadie prestó atención a la pareja, un niño y un abuelo no era algo infrecuente de ver. El anciano estaba preparado para renunciar a su presa si aparecían los padres del chico; había aprendido las virtudes de la paciencia. Pero nadie los llamó, nadie los detuvo.

El chico no parecía preocupado, ni siquiera cuando dejaron el centro comercial. Sus lágrimas se habían secado y parecía serio pero tranquilo. El anciano ocultó su verdadera sonrisa tras una fachada complaciente. Pronto brotarían nuevas lágrimas.

-¿Adónde vamos? -preguntó el chico cuando el anciano abrió la puerta lateral de su furgoneta.

-Esto es mejor que recorrer todo el centro comercial -dijo el hombre-. Vamos, sube.

El chico se metió en la furgoneta. El anciano lo siguió. Era el momento de atar a la presa y ponerse en camino. Cerró la puerta corrediza y se giró hacia su víctima.

El niño lo observaba atentamente. Algo en sus ojos hizo que el anciano dudara durante un momento. Parecían algo más oscuros que antes, incluso teniendo en cuenta la oscuridad de la furgoneta. Daba igual. El anciano se lanzó contra él, preparado para sofocar cualquier protesta.

Los pequeños miembros se encontraron con las codiciosas manos. Sus pequeñas manos aferraron las muñecas del anciano y apretaron. El agónico dolor hizo que el aliento escapara del cuerpo del asesino. Escuchó un crujido y sus manos explotaron de dolor. El niño tiró del hombre hasta derribarlo mientras seguía sujetando sus muñecas. La sangre comenzó a recorrer los brazos del asesino.

El anciano intentó gritar, pero el niño estaba arrodillado sobre su pecho, arrancándole la respiración.

-Mala suerte, abuelo -dijo el chico, y el asesino exhaló un resuello de terror, ya que su voz era bronca y totalmente inhumana-. En el orden de las cosas -continuó el muchacho-, hay niveles de depredador y presa. Al final te has encontrado con uno que caza a los de tu clase.

Mientras hablaba, los últimos vestigios de humanidad desaparecieron del rostro de la criatura. El asesino intentó gritar de nuevo para liberar su horror. Una pequeña parte de él encontró irónico que fuera a pasar los últimos momentos de su vida con el mismo terror ciego que sus propias víctimas.

Los ocupados clientes del centro comercial no notaron el ligero bamboleo de la furgoneta, ni los pequeños ruidos que provenían de su interior. Debajo se acumuló un pequeño charco de líquido oscuro, pero todo el mundo espera ver charcos de aceite bajo un vehículo, y nadie se fijó en que el líquido no era aceite.

Finalmente todo terminó. Un niño abrió la puerta del pasajero y se alejó de la furgoneta. Con una expresión triste y perdida, desapareció entre la multitud del centro comercial.

LOS PELIGROS

Todas las culturas del mundo tienen relatos sobre extrañas y terribles criaturas, seres de la noche y la oscuridad que acechan a los incautos o los indefensos, seres poderosos que deben ser apaciguados para que no se enfurezcan. Las leyendas han sido olvidadas y trivializadas, pero las criaturas de la oscuridad siguen existiendo, y cazando. Una de las verdades prohibidas que aprenden los dotados durante sus vidas es que hay cosas que caminan por el mundo disfrazadas de humanos, pero que son totalmente alienígenas. La mayoría necesita la Esencia de otros para sobrevivir, mientras que unos pocos tienen propósitos desconocidos, pero casi todos son depredadores que cazan humanos protegidos por el descreimiento de los mundanos. Los depredadores tienen muchas formas y variedades, con diferentes poderes y debilidades. Algunos no son una amenaza para un humano adulto, y solo cazan a los jóvenes y a los débiles. Otros son seres de los otros mundos que se aventuran en el reino físico, o las almas de





los muertos, que en ocasiones se quedan en busca de venganza, redención o la inmortalidad. Otros tienen propósitos más taimados o extraños. Hay seres como los demonios, los cuales buscan tentar y corromper a los mundanos. Estos, y otros similares, son casi imposibles de derrotar sin la ayuda de la magia o de otras artes de los dotados. Su número y atrevimiento ha ido aumentando, una señal de que el Juicio Final está cerca.

Lo sobrenatural no es el único asunto que preocupa al dotado. Los mundanos son perfectamente capaces de llegar a la destrucción, el saqueo y cosas peores en su ansia de poder, codicia o retorcidos placeres. Los hay que envenenan y saquean el mundo por diversión o beneficio, y no les preocupa aplastar nada, o a nadie, que se interponga en su camino. Hay muchos grupos de manipuladores que disfrutan de un tremendo poder sobre las vidas de los mundanos, y que atacarán a cualquiera que amenace el secreto que los hace prosperar.

Bien sea por culpa de las maquinaciones de los monstruos o de la ciega codicia de los mundanos, el día del Juicio Final puede destruir el mundo tal y como lo conocemos. Y lo que es peor, puede ser reemplazado por otro mucho peor. Los dotados y sus aliados están en posición de ayudar a determinar el resultado. Toda pequeña victoria supondrá una ayuda.

ALIANZAS

Las alianzas son reuniones de los dotados, sociedades creadas con el paso de los siglos para enseñar, defenderse y en algunos casos buscar el poder. No hay dos iguales.

Cada alianza desarrolla sus propias creencias, cosmología y costumbres. Algunas alianzas fueron diseñadas como sociedades secretas desde sus comienzos, ocultando su propia existencia a la gente y a las autoridades de su tiempo. Otras se vieron obligadas a esconderse durante la época de persecuciones que asoló Europa y América. En la actualidad, la mayoría de las alianzas sigue operando en el más estricto secreto para proteger a sus miembros del ridículo o la persecución abierta, y para ocultar sus preciosos secretos y poderes a los extraños.

El nivel de organización y jerarquía de cada alianza es muy variable. Algunas, como la wicca, son poco más que un grupo de dotados con unas creencias religiosas o mágicas similares, que se unen en tiempos de necesidad para ayudar a sus compañeros. Otras (principalmente los rosacrucos y los centinelas) están férreamente organizadas y han establecido una cadena de mando. En el otro extremo están las “alianzas” como los solitarios, que más que una organización es una clase de dotado que ha sido incluido dentro de esta categoría por otras alianzas.

Todas estas alianzas se han dado cuenta de que el día del Juicio Final se acerca; sus conocimientos y capacidades les han permitido detectar y comprender las señales, y a menudo se están beneficiando del aumento en el número de dotados. Sus planes (si es que tienen alguno) para enfrentarse a los problemas que se avecinan varían de un grupo a otro. La mayoría ignora las señales; solo unos pocos están tomando medidas.

Hay docenas de alianzas diferentes en el mundo, sin contar los grupos escindidos, rebeldes, herejes y otras facciones disidentes dentro de las diversas alianzas. Su tamaño varía desde unos pocos individuos a miles de seguidores. En este libro se describen cinco: la wicca, los rosacrucos, los centinelas, la Orden del Crepúsculo, y la Cábala de la Psique. Naturalmente, Cronistas y jugadores pueden crear sus propias alianzas.

METAFÍSICA

Los dotados tienen muchas capacidades que les permiten trascender los límites normales humanos. Estas son conocidas tradicionalmente como “metafísicas” o “artes” entre los círculos ocultistas. En el mundo de *Brujería* hay muchas artes. Las más comunes son las cuatro que se describen en este libro: magia, visión, nigromancia e inspiración divina. Cada una tiene sus



propias ventajas y limitaciones. En algunos casos, para practicar una de las artes es necesario abandonar cualquier interés o aptitud en las demás, o aceptar un menor grado de maestría en el resto. Algunos de los dotados han logrado dominar más de un arte durante sus vidas, pero la mayoría se especializa.

Hasta ahora, la mujer había sido un rehén perfecto.

No se había resistido cuando la habían arrastrado fuera del banco, y estaba sentada tranquilamente en el asiento trasero, apretujada entre Bruno y Leo. Probablemente deberían haberla liquidado tras dejar la interestatal, pero Vic no era un monstruo; le darían una muerte limpia, un disparo en la nuca, rápido y sin dolor. Conducía con cuidado, manteniendo escrupulosamente una velocidad inferior en cinco kilómetros por hora al límite de velocidad. No tenía sentido llamar la atención. Junto a Vic, Gino reía como un maníaco. Vic hizo una mueca, nunca debieron permitir que se les uniera ese psicópata. Gracias a su gatillo fácil ahora eran responsables de nueve asesinatos, los siete empleados del banco y dos clientes con mala suerte. Después de que Gino disparase al primero, su única opción había sido eliminar a todos los testigos. Y según las leyes, te iban a freír igual por uno que por diez, así que, qué más daba?

Vic echó una mirada furtiva a la que pronto se convertiría en la víctima número diez por el espejo retrovisor. Debía tener cerca de treinta tacos, era guapa aunque tenía pinta de empollona, llevaba una camiseta de flores, una chaqueta vaquera y zapatos cómodos, un largo cabello castaño y liso, y ojos azules que escondía tras unas gruesas gafas. Era el tercer cliente, y Vic había decidido que podrían usarla como rehén. Había estado tranquila y resignada desde el atraco, tenía los ojos cerrados, sus labios se movían en silencio. Probablemente rezaba. Vic supuso que no había problema en permitírselo.

El neumático delantero izquierdo reventó.

-¡Mierda!

Vic era un buen conductor, y el vehículo iba lo bastante despacio como para que pudiese mantener el control. Tras un brusco viraje, Vic llevó el coche al arcén. Por la forma en la que se movía la dirección, dedujo que el neumático estaba completamente estropeado.

-¡Joder! Gino, ayúdame. Vosotros dos, quedaos con ella y que no se mueva.

Bruno asintió y colocó la beretta con silenciador en el costado de la chica. Esta dio un grito ahogado, pero no dijo nada.

-¿Por qué tengo que ayudarte yo? -preguntó Gino insolentemente.

Porque estamos en este lío por tu culpa, pensó Vic, pero no dijo nada.

-Porque yo lo mando, melón. ¿Capiche?

Gino puso cara de pocos amigos, pero hizo lo que le mandaba. Los dos hombres fueron a la parte posterior y abrieron el maletero. Gino empezaba a parecer nervioso; miraba constantemente a la autopista, esperando que apareciera un coche de policía de un momento a otro. Vic estaba menos preocupado. Habían realizado el robo a la perfección, poco antes de la hora de cierre. Nadie los había visto entrar o salir, y pasarían horas antes de que echaran de menos a la gente del banco. Tenían ventaja, y no había testigos.

-Relájate -le dijo a Gino mientras sacaban la rueda de repuesto y el gato-. Todo está bajo control.

Vic cerró el maletero...

...y vio a Bruno y a Leo. Sus cabezas yacían lánguidamente contra el reposacabezas, y parecían inconscientes... o muertos. La mujer estaba fuera del coche con las manos a los lados, observándolos.

Gino echó mano de su arma, y cayó al suelo, retorciéndose. Vic vio los ojos entrecerrados de la mujer, concentrados. Gino pateó débilmente el suelo, después quedó inerte.

-Esta vez ha sido un caso de embolia cerebral -dijo la mujer fríamente-. Dos ataques al corazón son bastante raros, tres sería excesivo.

Viejos cuentos de la niñez vinieron a la mente de Vic.

-Strega -murmuró en italiano.

Bruja. La mujer sonrió forzadamente.

Vic soltó el arma y cayó de rodillas.

-Me rindo. -Era mejor enfrentarse a una cadena perpetua o a la cámara de gas que a esto.

La mujer asintió.

-Has tomado una sabia decisión.

La policía encontró una pipa de crack en el coche; el forense encontró rastros de droga en el sistema de los tres cadáveres, pero no lo suficiente como para justificar las insólitas muertes. El médico sabía que su informe era falso, y tuvo dificultades para dormir durante varios días. El nombre de la mujer nunca apareció en los periódicos; poco después del incidente, abandonó el estado y nunca se volvió a saber de ella. No importaba; en el coche había suficientes pruebas para satisfacer al fiscal. Vic descubrió la religión durante los siete años entre su sentencia y, tras muchas apelaciones, su ejecución, y murió mientras rezaba por su alma.

Lo que le esperaba al otro lado es otra historia.

Magia

La magia, la más versátil y extendida de las artes, ha sido conocida y practicada por todo el mundo en cientos de estilos y tradiciones culturales diferentes. La magia, bien sea realizada por un chamán esquimal en el helado norte, o como magia ceremonial en la Londres del siglo veinte, tiene los mismos elementos básicos: la voluntad del mago, una serie de rituales y símbolos para concentrar esa voluntad, y la creencia de que realmente puede afectar al mundo. La Esencia es el combustible de la magia. Al ser canalizada por la voluntad del mago, puede afectar a la realidad de una forma que solo está limitada por el conocimiento y la imaginación del que la utiliza.

La magia funciona por medio de invocaciones, los “conjuros” y los rituales de las leyendas. Cada invocación domina un pequeño aspecto de la realidad. Una invocación actúa como foco para la Esencia liberada por la bruja o hechicero. Los rituales o símbolos adicionales permiten a los magos abrir los flujos de Esencia pura que circula, invisible, alrededor de todas las cosas, incrementando de esta forma el poder disponible.

Convertirse en un mago es un trabajo largo y duro. La visión del mundo que tiene el aprendiz debe ser reestructurada por medio de interminables horas de estudio, meditación y rituales de iniciación. Aprender cada invocación no conlleva solamente la repetición de palabras o fórmulas, sino que es necesaria una dedicación casi insólita en el mundo materialista actual. Solo aquellos con una aptitud y un fuerte deseo aprenden a dominar estas capacidades.

-Amada es una niña preciosa -dijo Gloria con orgullo a sus amigas, las otras mujeres y madres.

Todas asintieron efusivamente, intentando aplacar la inquietud de Gloria.

-Del agua mansa líbreme Dios -añadió la señora Rutherford, con poca convicción.

-Sí -asintió Gloria-. ¡Es lista, y tan viva! Le llevará algún tiempo acostumbrarse; el jardín de infancia es una nueva experiencia para ella.

De nuevo, sus amigas expusieron a coro su acuerdo, intentando en vano ocultar sus inquietudes. La pequeña Amanda no tenía amigos; los otros niños parecían odiarla, tenerle miedo. Le habían pegado dos veces en los dos meses que habían transcurrido desde que comenzó el colegio. Francamente, el año escolar había tenido un mal comienzo con la trágica muerte del chico de los Gifford.

-Todo irá bien -dijo Gloria, y se terminó apresuradamente el café, usando el gesto para reprimir las lágrimas de sus ojos.

En el jardín trasero, Amanda jugaba con sus muñecas. Las preocupaciones de su madre llegaron hasta ella desde la casa. Amanda dejó de jugar un instante; siempre se entristecía cuando mami estaba tan preocupada. Y algunas de sus amigas no eran buenas, se alegraban de que mami no fuera feliz. Mejor que tuvieran cuidado, o les pasaría algo malo, como le había ocurrido a Freddie Gifford, el chico que le había pegado. Freddie no volvería al colegio nunca más. Amanda había hecho que Freddie se marchara.

La niña volvió a su juego. Tras asegurarse de que no había nadie a su alrededor, se concentró. Su Barbie favorita se levantó y comenzó a caminar hacia la casa de muñecas, sus piernas se movían con rigidez, un, dos, un, dos, como aquellos soldados de las películas antiguas que tanto le gustaban a papi.

-Un, dos, un, dos -dijo Amanda en voz baja.

Como obedientes soldados, todas las muñecas se levantaron y comenzaron a desfilar.

Amanda rio.

La visión

Siempre ha habido gente que, sin entrenamiento en las artes mágicas, ha sido bendecida o maldecida con la clarividencia, la capacidad para ver y afectar a las cosas simplemente con su mente. En el pasado, la visión se consideraba otra forma de brujería, y aquellos lo bastante desafortunados para mostrar signos de poseerla fueron perseguidos. Ahora, las llamadas capacidades "psíquicas" son mucho más aceptadas entre la cultura popular, aunque la comunidad científica continúa negando su existencia.

Los poderes de la mente son diversos. Aquellos con la visión, los videntes, pueden comunicarse sin palabras, mover cosas sin las manos, ver a través de barreras físicas e incluso observar fugazmente el pasado y el futuro. No se sabe cómo están relacionados estos poderes, pero aquellos dotados con la visión tienen el potencial para aprender y dominar todas y cada una de estas capacidades. En cierta manera, su vínculo con la Esencia es más básico que el usado en la magia, ya que pueden afectar directamente al mundo físico manipulando de algún modo la esencia que existe dentro de la materia y la energía, en lugar de la esencia "pura" de las almas y los espíritus. Los videntes pueden percibir los mundos invisibles y lo sobrenatural, pero la mayoría de sus poderes están limitados al mundo material.

La visión es un talento innato. Algunos de los dotados lo tienen; aquellos que no nacen con él, nunca pueden alcanzarlo, aunque la magia puede imitar muchas de sus capacidades. Algunos piensan que la visión es en realidad un rasgo que caracteriza a una subespecie de la





humanidad, y que puede representar el siguiente paso de la evolución. Otros creen que estas poderosas capacidades están en todos nosotros, pero que son necesarias unas circunstancias extraordinarias para despertarlas.

Madame Slovana, cuyo nombre de nacimiento era Gertrude Finn, despertó de un profundo sueño (cortesía de varios vasos del mejor escocés que había podido comprar) por el timbre que sonó en la planta de abajo. Normalmente su sueño era lo bastante profundo como para ignorar los sonidos, pero quienquiera que fuese el que llevaba varios minutos con el dedo en el timbre, había logrado llevarla a un enojado estado de vigilia. Miró por la ventana delantera de su apartamento, justo encima de su lugar de trabajo. Pudo observar a un muchacho de no más de veinticinco años; para Madame Slovana, cualquiera por debajo de los cincuenta y tres era un crío. Iba bien vestido, y se mantenía estoicamente ante su puerta. Frunció el ceño al verlo. El joven no encajaba con sus clientes habituales, que solían ser mujeres de mediana edad, a menudo solitarias y siempre dotadas de más dinero que sentido común. Quizá un familiar enfadado venía a enfrentarse a ella por engatusar a su tía, madre o abuela. Madame Slovana no tenía necesidad de pasar por eso. Ignoró el timbre; en el cartel de la fachada se leía "Servicios de videncia de Madame Slovana. Solo sesiones concertadas", y hoy no tenía ninguna cita. Al final el chico se marcharía.

No lo hizo.

-¡Escuche! -gritó-. ¡Sé que está ahí! ¡Tenemos que hablar, es por su bien! Eso sonaba a amenaza. Madame Slovana habló por el portero automático de la fachada. Ni siquiera intentó usar su falso acento ruso/medio-oriental/alemán/francés.

-Deja de molestarme o llamaré a la policía -gruñó.

-Escúcheme -dijo el chico-. Su vida está en peligro, y la policía no puede ayudarla. ¡Yo soy el único que puede!

Madame Slovana había oído muchos rollos durante su accidentada carrera, y ella misma había ideado algunos de los mejores. No estaba impresionada.

-Voy a llamar a la policía ahora mismo -dijo en voz alta por el portero automático, y se dirigió hacia el teléfono para poner en práctica su amenaza. No le gustaba la policía, pero a menudo habían venido y detenido a amigos y familiares preocupados de sus clientes que querían tomarse la justicia por su mano.

Realmente no veía nada malo en lo que hacía. Al igual que aquellos "videntes" de la televisión, solo lo hacía como una forma de entretenimiento. Si alguien era lo bastante estúpido para creerse que ella, o cualquier otro, era capaz de contactar con los muertos, eso era asunto suyo. Los muertos están muertos, poderoso caballero es don dinero y allá el cliente con sus problemas: eso resumía la filosofía de Madame Slovana.

Lo cual no la preparó para la voz que escuchó cuando se puso el auricular en la oreja.

-Voy a por ti, Gertrude -gruñó el teléfono en lugar del tono de marcado que esperaba oír. La voz era inconfundible; pertenecía a Lucille Metz, hasta hacía poco una de las mejores clientas de Madame Slovana.

Hasta hacía poco, ya que Lucille Metz había muerto hacía seis semanas.

Sin embargo, Madame Slovana no se dejó convencer tan fácilmente. Pulsó varias veces el botón para colgar, intentando que el teléfono diera tono. La voz de la señora Metz repetía el mensaje una y otra vez. Ese pequeño gilipollas de ahí abajo debía haber manipulado el teléfono de algún modo.



De repente, un bonito plato conmemorativo de Elvis que colgaba de la pared junto a la puerta explotó, alcanzando con la metralla a Madame Slovana. Gritó, más por la sorpresa que por el dolor. Explotó otro plato), después otro; Madame Slovana fue una de las mejores clientas de Franklin Mint cuando se puso de moda la decoración con porcelana. Algunos trozos comenzaron a flotar por la habitación como si fueran pájaros asustados.

-¿Qué está pasando? -gritó a pleno pulmón-. ¿Qué está pasando?

Una figura desdibujada tomó forma ante ella, y Madame Slovana gritó aterrada, ya que la forma semitransparente era la de la señora Metz, que incluso lucía el cabello pelirrojo teñido y el caro maquillaje que había llevado en vida. El espíritu le hizo una mueca, revelando una boca llena de dientes afilados como cuchillas.

-He descubierto que me has estado mintiendo todo este tiempo, Gertrude -siseó el espíritu-. ¡Gertrude! ¡Ni siquiera eres rumana! ¡Nunca contactaste con mi querido David! ¡Finalmente lo he visto de nuevo, y resulta que no ha tenido ningún buen pensamiento sobre mí desde que murió! ¡Te quedaste con mi dinero, mis esperanzas y mis sueños! Y ahora -dijo el fantasma inclinándose sobre la jadeante médium-, voy a vengarme.

La señora Metz introdujo su mano derecha a través del antebrazo de Madame Slovana. Su mano no rompió piel o hueso, pero Madame Slovana gritó de pura agonía; la corpulenta mujer se retorcía como un pescado arponeado, sujetada al fantasma y retenida con una fuerza sobrehumana.

-¡Alto! -El chico de la calle entró en la habitación; debía haber forzado la entrada.

El fantasma de la señora Metz siseó y liberó a Madame Slovana, dejándola en el suelo dolorida y sollozante. El muchacho avanzó hacia el espíritu.

-No puedo dejar que hagas esto. -Su voz reverberó mientras hablaba al fantasma.

-¿Por qué no? Se lo merece. Todas las mentiras...

-No es solo por ella. Si la matas, puedes cogerle el gusto y decidir quedarte en este mundo, castigando a todo el que alguna vez te hizo algo. El caos y el dolor que puedes causar serán mayores que cualquier cosa que haya hecho esta charlatana.

La furia desfiguró el rostro de la señora Metz.

-¡No! -El espíritu saltó hacia el chico.

Él extendió sus manos y un destello de luz blanca azotó a la señora Metz. Con un grito de agonía muy similar a los gritos de dolor de Madame Slovana, el fantasma pareció contraerse sobre sí mismo, y desapareció.

El chico, mejor dicho el hombre, se giró hacia la jadeante mujer del suelo.

-Se ha ido. Intenté avisarla; casi no logró llegar a tiempo.

Los ecos de dolor todavía resonaban en la cabeza de Madame Slovana, como si la madre de todas las migrañas pareciese subrayar sus palabras.

-Eres auténtico -jadeó-. Puedes controlar a los muertos.

A pesar del dolor y los últimos vestigios de terror, Madame Slovana empezó a hacer cálculos. Contrátalo, sobórnalo, lo que sea, y podrás ganar el doble, el triple de lo que has ganado hasta ahora.

-Escucha, chico...

-No, escuche usted. La mayoría de sus clientes son ancianas. ¿Cuántas más han muerto en los últimos años? ¿Cuántas más morirán en los próximos? Ha hecho daño a mucha gente, "Madame Slovana". Y aquellos que se mezclan con lo sobrenatural, incluso farsantes como usted, a menudo terminan obteniendo su merecido en esta vida.



La madre de Madame Slovana no había criado a ninguna estúpida.

-¿Qué puedo hacer? -dijo suplicante.

El hombre se lo dijo.

Los servicios de videncia de Madame Slovana cerraron ese día. Se hicieron reembolsos a todos los clientes que pudo encontrar. Madame Slovana, constituida en sociedad, se declaró en bancarrota poco después. En otra ciudad, lejos de su territorio, Gertrude Finn se convirtió en una eficiente, aunque bastante malhumorada, encargada de una hamburguesería White Castle. No volvió a tener contacto con lo sobrenatural, y murió a la edad de noventa y siete años.

Sus enigmáticas últimas palabras, oídas por el médico residente del hogar de ancianos, fueron "Voy a por usted, Sra. Metz".

Nigromancia

En el mundo de *Brujería*, la muerte es solamente un estado de transición, un paso hacia un nuevo estado de existencia. Las almas de los fallecidos, compuestas por Esencia pura, pueden elegir varios caminos. Algunas abandonan el mundo físico hacia cualquier recompensa o castigo que les espere. Muchas renacen en la Tierra, con sus recuerdos del pasado borrados por completo. Y unas pocas permanecen en el mundo físico, incorpóreas pero reacias a morir, invisibles y a menudo débiles, pero nunca impotentes. Los nigromantes son dotados humanos con el poder para ver, afectar e incluso controlar a los espíritus de los muertos que por una razón u otra han permanecido en el reino material.

La nigromancia no se obtiene fácilmente o sin un precio. Normalmente, un suceso traumático crea un vínculo entre las tierras de los vivos y los mundos de los muertos. Curiosamente, muchos, si no la mayoría, de los nigromantes sobreviven a un roce con la muerte a una edad muy temprana. La muerte súbita, la extraña aflicción que reclama tantas vidas jóvenes, puede estar relacionada con la creación de un nigromante, ya que muchos de los practicantes de este arte sobreviven a esta, pero quedan marcados para siempre por el contacto. Muchos ocultistas han vinculado estas muertes a las actividades de espíritus malignos menores; quizás los nigromantes están entre los pocos con la fuerza necesaria para resistir sus estragos. Cuando crecen, descubren que pueden ver los espíritus de los muertos, y con el tiempo, afectar al mundo espiritual de diversas formas.





La nigromancia es la más incomprendida de todas las artes. El término en sí hace referencia a la comunicación con los espíritus de los muertos, no a la adoración de demonios, la esclavización de muertos vivientes o cualquiera de mirada de supersticiones con la que el término ha sido vinculado con el paso del tiempo. En la antigüedad, la nigromancia se usaba con propósitos adivinatorios, para aprender sobre el pasado o el futuro, o descubrir secretos de más allá de la tumba. Debido a sus tratos con fantasmas y espíritus, los nigromantes solían ser evitados y temidos, incluso en las culturas que aceptaban la magia y otras artes. Durante la época de las persecuciones, se creía que el trato con los espíritus estaba íntimamente relacionado con los pactos con demonios, y aquellos que tenían la capacidad para hacerlo fueron cazados como brujos y adoradores del demonio.

Sin embargo, últimamente aquellos que pueden contactar con los muertos se han vuelto menos temidos. Tanto médiums como espirítistas son aceptados por algunos, aunque siguen expuestos al ridículo y el descrédito. Estos nigromantes modernos ofrecen sus servicios para contactar con los espíritus de los difuntos, a menudo cobrando dinero por sus servicios.

La mayoría de estos “médiums” son farsantes; los auténticos siguen actuando en relativo secreto o usando sus poderes con moderación, confiando el resto del tiempo en artimañas y engaños. Los nigromantes que intentan dar a sus clientes aquello por lo que han pagado suelen descubrir que el mundo de los muertos es demasiado aterrador para la mayoría de los mundanos. Y lo que es peor aún, algunos de los mensajes que traen desde más allá de la tumba no son los que los clientes quieren escuchar. A menudo, el muerto ha albergado resentimientos ocultos, e incluso odios hacia sus amigos y familiares, y algunos están encantados de hacérselo saber. Solo prosperan los charlatanes que se las ingenian para decir a sus clientes lo que quieren oír. El resto debe regresar al olvido.

Tenía una carga que llevar, y lo hacía de buena gana. Después de todo, era la carga de Dios.

El polvo azotado por el viento impedía toda visión a más de treinta metros. Paul apenas podía distinguir el área de descanso y la gasolinera; dos edificios al lado de una carretera que casi nadie usaba. Estos edificios proporcionaban refugio a los pobres desgraciados que se sentían desorientados en las tormentas de polvo que barrían inesperadamente la carretera de vez en cuando.

Paul aparcó su abollado coche enfrente de los dos edificios. En un letrero se podía leer “Comida y combustible - Última oportunidad”. El viento cargado de arena azotaba contra su rostro mientras caminaba hacia el restaurante. El viento era sorprendentemente frío, haciendo que su gabardina negra fuera más apropiada de lo que había pensado.

Al entrar sonó una campanilla. En el restaurante había tres personas, todos empleados; algo sorprendente, dado lo improbable de que el lugar fuera a atraer a suficientes clientes como para justificar tantos trabajadores.

Un hombre grande, cuya barriga sobresalía contra un sucio delantal, fregaba el suelo junto a una de las mesas. Escurrió la fregona en un cubo lleno de agua rojiza; sus ojos estaban fijos en Paul. Tras la barra, una mujer flacucha de mediana edad con un uniforme descolorido observaba expectante al recién llegado. Su sonrisa, que pretendía ser de bienvenida, a Paul le dio la impresión de ser la de un depredador. De pie, junto a la barra había una chica, quizás de unos dieciséis años, atractiva aun con su aspecto descuidado, también con uniforme. Se giró hacia la cocina.

-¡Papá! -gritó-. ¡Tenemos más clientes!

El seco ruido de cortes que había estado saliendo de la cocina se detuvo un instante.

-Entonces atiéndelos -dijo un hombre con voz áspera.

Paul recorrió el restaurante con la mirada. Vio dos mesas donde todavía quedaba comida, manchas rojas frescas en las mesas y en las sillas de alrededor. Eso encajaba; había visto dos coches aparcados fuera.

La joven se acercó a él con una carta en una mano, mientras con la otra sostenía algo a su espalda.

-¿Mesa o barra? -preguntó.

-Ninguna de las dos-, replicó Paul con calma.

Algo en su voz hizo que los tres se detuvieran. La chica se detuvo a tres metros, sus ojos lo evaluaban con frialdad. El gordo soltó la fregona y se irguió, limpiándose las manos en el delantal, lo que dejó rastros de sangre en la tela sucia. Paul respiró profundamente. No había dudas en su mente ni en su corazón. Estaba preparado.

La mujer tras la barra habló primero.

-¿Quién demonios eres tú?

-Soy el castigo -dijo Paul metiendo la mano en su gabardina.

A continuación todo pasó muy deprisa.

La chica aulló como un lobo y saltó hacia él; el cuchillo de carnicero que había estado ocultando parecía incongruentemente grande en su mano. El primer disparo de la escopeta la alcanzó en el aire; Paul esquivó el cuerpo que caía y disparó de nuevo a la chica en la nuca.

Gruñendo incoherencias, el hombre gordo se lanzó contra Paul. Cayeron al suelo en un revoltijo de brazos y piernas. La boca del hombre se abrió mucho más de lo que podría tener cabida en un rostro humano. Su lengua colgaba entre dos enormes caninos. Intentó morder el rostro de Paul.

Paul lo empujó haciendo un gran esfuerzo, sintiendo la fuerza de la rectitud recorriendo sus músculos. El gordo salió volando por los aires, aterrizando con un sonido a huesos rotos sobre la barra. Su cuerpo tiró al suelo a la mujer, y el arma que esta había sacado de debajo de la barra se escurrió de sus manos. Paul recogió la escopeta, dándole uso.

-Quietos, forasteros.

La puerta de la cocina estaba abierta. Un hombre permanecía en el umbral. Su aura brillaba misteriosa e intensamente.

-Las armas no te ayudarán -dijo el hombre con voz gélida.

Sus ojos eran sólidos orbes rojos. Hizo una señal tras Paul, donde el cadáver de la chica comenzaba a levantarse y moverse cansadamente, a pesar de las dos heridas mortales.

-No eres nada, mortal. Nos alimentaremos de ti como hemos hecho con todos los demás viajeros, y reiremos sobre tus huesos.

Paul soltó el arma. Extendió las manos a los lados con las palmas abiertas, suplicantes.

-Dios, dame fuerzas -murmuró.

El monstruo y su familia avanzaron hacia él. La chica casi estaba a su espalda; su risa sonaba distorsionada y resollante cuando se acercó arrastrando los pies.

-¿Dónde está tu dios, mortal? -dijo triunfante el líder del clan.

La chica que en realidad era un cadáver agarró a Paul con una mano empapada de sangre... y lo soltó, siseando de agonía con sus dedos envueltos en llamas. El fuego se extendió consumiéndola. Paul no se dio la vuelta, pero

sabía lo que había pasado por el calor que había tras él y las miradas de acongojado horror en el rostro de su familia.

-¡En el nombre de Dios nuestro padre, yo te expulso! -gritó Paul. El hombre gordo con el delantal ensangrentado estalló en llamas-. ¡No me cogerás! La mujer intentó salir corriendo; cayó tras dar dos pasos con los cabellos ardiendo.

El líder no corrió ni suplicó. Aullando con una desesperada rabia, él también intentó invocar llamas. Paul contrarrestó la magia maligna con la fuerza de su fe, y el fuego del infierno se extinguió. Un torrente de llamas divinas cayó sobre el monstruo homicida. Cuando el cuerpo se retorció bajo el fuego purificador, Paul sintió una inmensa sensación de haber cumplido con su trabajo. Esto debió de haber sido lo que sintió Gabriel cuando expulsó a Lucifer del cielo en nombre del Señor. Esto debía de ser lo que Miguel sentiría al final de la última batalla.

Paul miró su obra; el cansancio comenzaba a reemplazar la exaltación divina. Todavía le quedaba trabajo por hacer, encontrar los restos de las muchas víctimas de estos depredadores, y después ocultar su intervención a las autoridades terrenales.

Era una carga, pero era la carga de Dios.

Inspiración divina

Son los sirvientes de un poder superior, y realizan milagros en Su nombre. Los inspirados son gente cuyas creencias y fe en una divinidad todopoderosa les permite en cierta manera trascender los límites de la carne. Algunos alegan que son sus creencias, y no la existencia de un dios omnipotente, lo que alimenta sus milagros. El hecho es que solo aquella gente con unas creencias inquebrantables se convierte en un inspirado, y sus poderes se mantienen mientras se dediquen a realizar la voluntad de la fuerza a la que sirven.

La religión en Brujería

En el juego de *Brujería*, se considera que todas las religiones tienen un elemento de verdad en sus enseñanzas, a menudo distorsionado por siglos de dogmas y tergiversación. Las creencias de cristianos, paganos, musulmanes y todos los demás tienen un grado de validez, y ninguna debería afirmar tener una supremacía sobre el resto, aunque muchas lo hagan. En la antigüedad, diferentes religiones aceptaron la existencia de otras con tolerancia e incluso cierto grado de creencias compartidas. Si, los creyentes consideraban que sus dioses eran superiores, pero también aceptaban la existencia de otros dioses, y en ocasiones llegaban a adoptar una nueva deidad en su panteón. El auge del monoteísmo, es decir, la creencia en un único dios, puso fin a tal tolerancia, y todas las demás creencias fueron perseguidas o eliminadas totalmente. Algunos dotados creen que el monoteísmo y su preponderancia en el mundo occidental fue el resultado de las acciones de los serafines (ángeles), quienes sintieron que el Creador no recibía el respeto merecido.

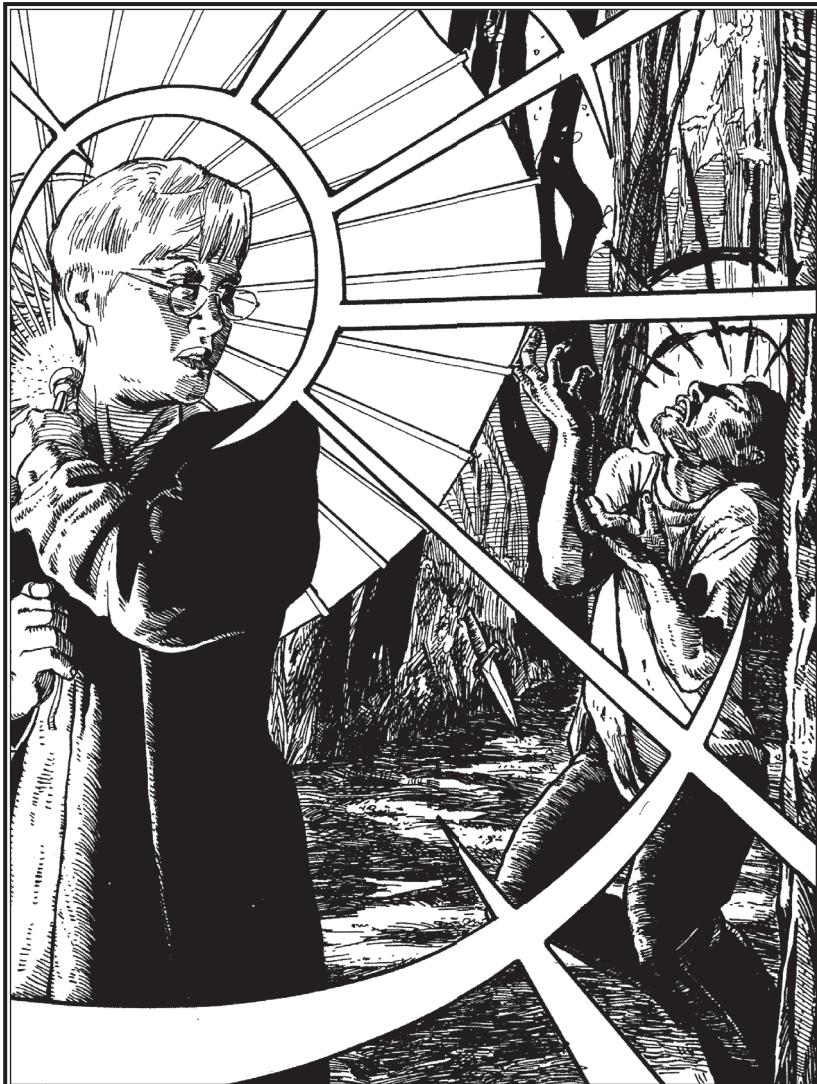
Aunque muchos estudiantes del Realismo están de acuerdo en una única fuerza creadora, también afirman que existen una serie de entidades semidivinas de gran antigüedad y sabiduría, y que en algunos casos son más accesibles que la deidad omnipotente, que aparentemente se ha retirado de los asuntos de la humanidad. En ese sentido, tanto paganos como cristianos están en lo cierto, algo que nunca estarán dispuestos a aceptar.

Por supuesto, todos los conceptos de *Brujería* son ficticios, y con ellos no se pretende representar una "verdad" real. Ya sea definiendo aspectos de la creencia cristiana o del dogma pagano, el juego no pretende representar con fidelidad doctrinas del mundo real. Esto es sólo un juego, con una cosmología diseñada exclusivamente para que se adapte a las necesidades del mismo.



En el pasado, los inspirados fueron sanadores, profetas, maestros y santos. Han sido los fundadores de muchas religiones, y llevaron vidas ejemplares. Sin embargo, muy a menudo sus palabras y hechos han sido tergiversados tras su muerte por otros que buscaban obtener poder y riqueza. También es muy fácil perder la gracia, y muchos inspirados han sido seducidos por el orgullo y la codicia. Los resultados de este fracaso nunca son inferiores a la pérdida de la conexión con la divinidad que les ha otorgado sus sorprendentes capacidades.

Lamentablemente, la mayoría de los inspirados que aparecen en el mundo de *Brujería* no son profetas, sino guerreros. Ellos se enfrentan a las fuerzas sobrenaturales cuyo número aumenta constantemente. El momento de la batalla final se acerca rápidamente.





CAPÍTULO



ROLES



Los personajes (miembros del reparto) son quizá la parte principal de cualquier historia. Sin unos personajes creíbles y bien definidos, el mejor argumento fallará a la hora de captar la atención del lector o espectador. Lo mismo sucede con un juego de rol. Cada jugador controla a un personaje del juego. En efecto, el jugador interpreta y escribe al mismo tiempo. Cada jugador toma las decisiones por su personaje, y el Cronista y los otros jugadores afrontan las consecuencias de esas decisiones. A través de este proceso de toma y daca, se crea una historia.

La creación del personaje es la parte de los juegos de rol que más se parece a escribir un relato o un guión. El jugador ha de crear una persona imaginaria, alguien a quien le gustaría interpretar durante la partida. Este personaje puede ser heroico, cobarde, sensible o estúpido. Las costumbres del miembro del reparto, su personalidad y comportamiento habitual se dejan completamente en manos del jugador. El personaje puede ser un calco del jugador, o una persona totalmente distinta, aunque existen ciertas limitaciones. El personaje debe encajar bien en la historia o, en este caso, en la ambientación del juego. Por ejemplo, Rambo estaría fuera de lugar en una obra de Noel Coward, y parecería estúpido y poco realista en una novela de Tom Clancy. El planificador traidor y complejo Yago no podría saltar de las páginas de Otelo a un tebeo de superhéroes de la segunda guerra mundial. Al menos, no como protagonista (aunque sería un gran villano).





Esto no quiere decir que todos los personajes tengan que ser héroes, o que tengan que ser “los chicos buenos”, vestiditos de blanco. Pueden tener sus defectos, ser egoístas o seguir un camino equivocado. Con todo, por lo general suelen ser parecidos a los personajes ficticios de una historia: interesantes, divertidos de observar (y de interpretar) y, lo más importante, cruciales en la historia, la meta definitiva de cualquier juego de rol.

El Cronista influirá en el proceso de creación de personaje. Al final, es su criterio el que decidirá si un miembro del reparto es adecuado o no para la historia, o si puede ser demasiado poderoso (o débil) para las misiones y problemas que el reparto tendrá que afrontar.

Por su parte, los jugadores deberían tener en mente que el juego de rol es una actividad colectiva. Crear un personaje con el único propósito de dominar la partida o ser siempre el protagonista puede ser divertido para un jugador en concreto, pero arruinará la diversión de los demás jugadores... y puede llevar a que nadie quiera jugar. Si el Cronista rechaza una idea para un personaje, probablemente tenga una buena razón para hacerlo.

-Como yo desee, así podrá ser.
-Así podrá ser -repitió Garth.

-Así podrá ser -dijo Jennifer.

El tres era un número fuerte, pero Bonnie no sabía si sería suficiente. Sus dos compañeras parecían pálidas y desalentadas a luz de la vela. A menos de una manzana, el sonido de disparos se intensificó. La criatura que una vez había sido Henry Slaughter continuó destrozándolo todo a su paso. Una ráfaga de disparos terminó con un grito de puro horror y agonía, un grito que se apagó rápidamente. En su mente, Bonnie podía hacerse una idea de la escena: posiblemente un policía había vaciado su arma sobre el sonriente cadáver que avanzaba hasta que finalmente este lo había alcanzado y hecho pedazos con sus manos desnudas. Sacudiendo la cabeza, continuó con su cántico. Tenían que aprovechar el tiempo que la policía y los otros inocentes habían comprado involuntariamente con sus vidas.

Cesaron los gritos y los disparos. ¿Significaba que la gente de la calle había huido finalmente de la zona, o que Henry los había matado a todos? Las tres brujas habían conseguido huir de él en medio de una calle atestada y bullente de vida nocturna. Frustrada, la criatura había atacado a los transeúntes. ¿Cuántos habían muerto porque Bonnie decidió que no podrían enfrentarse al monstruo sin un largo ritual? Ya habrá tiempo más tarde para lamentaciones, pensó para sí misma. Transformó su miedo en ira, y entonces subsumió esta última en una fría determinación. El cántico intensificó su ritmo.

Un estrépito cercano; las tres brujas se habían refugiado en una tienda cuyos empleados habían huido tras escuchar el alboroto del exterior. Bonnie sabía que las puertas de vidrio no detendrían la furia de Henry. El ruido de cristales rotos lo confirmó. La esencia fluía a través de ella, reforzada por el ritual y el círculo. Garth y Jennifer se levantaron de un salto.

-¡Se acerca! -gritó Garth.

Jennifer agarró el arma que tenía más a mano, un palo de escoba. Podía parecer tonto, pero Jennifer era una experimentada luchadora de kendo. Hizo girar la vara con pericia mientras el cadáver andante irrumpía en el lugar.

En vida, Henry Slaughter había sido un hombre de tamaño mediano, que se había quedado calvo prematuramente a los veintiséis años, y rasgos delicados y corrientes. Nadie había sospechado que era el responsable del asesinato ritual de casi una docena de niños. Sin embargo, al final se confió demasiado y sus actos fueron descubiertos. Cuando la airada turba lo acorraló, Henry fue mutilado con cuchillos y hierros al rojo. Su cadáver fue enterrado



en una tumba poco profunda por el sheriff local, quien también había participado en el linchamiento. Tres días después, en una grotesca burla de la Resurrección, el asesino se alzó de nuevo.

La criatura no había cambiado mucho desde que se abrió paso con sus manos hasta la superficie de su tumba. El cadáver animado seguía siendo un monstruo quemado, lleno de cortes y descompuesto. Solo que ahora, la sangre de sus víctimas le cubría los brazos hasta los codos. Hizo unas muecas horribles y avanzó.

Bonnie liberó un torrente de esencia hacia el monstruo, mientras Garth y Jennifer cargaban para enfrentarse con él físicamente.

La tienda se convirtió en una vorágine de luz y furia, sangre y gritos.

CÓMO CREAR UN PERSONAJE

Los aspirantes a jugadores de *Brujería* deberían familiarizarse con el trasfondo del juego. *Brujería* es un juego de misterio, descubrimientos ocultistas y magia. ¿Qué tipo de personaje sería adecuado para este tipo de ambientación?

El Cronista debería dar a los jugadores una idea de la ubicación y los temas que trata el juego. Por ejemplo, si la partida comienza en un pequeño pueblo de Maine dominado por la wicca, probablemente no sea una buena idea interpretar a un cazador de brujas inspirado, a menos que la línea argumental inicial lo permita; por ejemplo, un enemigo común acecha en las cercanías, obligando a los dos grupos a establecer una alianza de conveniencia. En algunas partidas, el Cronista puede restringir drásticamente las opciones que tienen los jugadores. Por ejemplo, la línea argumental de muchas partidas puede exigir que todos los personajes sean miembros de la misma alianza. Aun así, los jugadores no deberían sentir que están siendo obligados a jugar con personajes con poca o ninguna variedad. Incluso dentro de una alianza, hay muchas elecciones y posibilidades de crear personajes diferentes.

Algunos jugadores pueden sentirse abrumados si hay demasiadas opciones. Aunque Unisystem permite a los jugadores crear un personaje rápidamente, decidir qué tipo de personaje jugar puede llevar un tiempo. A veces, ayuda que el Cronista se tome su tiempo para aconsejar a cada jugador durante la creación del personaje antes de quedar para la primera partida. Si todo esto falla, los arquetipos pueden ayudar.

ARQUETIPOS

Para aquellos que deseen meterse en el juego de inmediato, hay varios arquetipos disponibles al final de este capítulo. Estos personajes prefabricados están casi listos para jugar. Solo es necesario ponerles un nombre y ya puedes jugar con ellos. Además, pueden ser modificados para ajustarse a los gustos del jugador. Finalmente, las plantillas pueden usarse como inspiración para dar forma a una nueva creación. Para aquellos que gusten de crear sus personajes desde cero, el resto de este capítulo ofrece los medios para hacerlo.

ELEMENTOS DEL PERSONAJE

Los personajes de *Brujería* tienen ocho elementos básicos. Algunos son conceptuales (¿qué tipo de personaje es?) y otros son numéricos (¿cuáles son las habilidades del personaje?). A medida que los jugadores tomen sus decisiones, perfilarán más sus posibilidades hasta que, al final, tengan a un individuo claramente definido y listo para jugar.

En el recuadro de la siguiente página se incluyen los diferentes elementos, que además serán tratados en detalle durante el resto del capítulo.

Elementos del personaje

- 1. Concepto:** ¿Cuáles son los objetivos y principios del personaje?
- 2. Tipo:** Selecciónalo de entre dotado, dotado menor, mundano y bast.
- 3. Alianza:** ¿A qué grupo u organización pertenece el personaje, si es que pertenece a alguna?
- 4. Atributos:** ¿Cuáles son las capacidades innatas, tanto mentales como físicas, del personaje?
- 5. Ventajas y desventajas:** ¿Qué beneficios o penalizaciones innatos afectan al personaje?
- 6. Habilidades:** ¿Qué es lo que sabe hacer tu personaje?
- 7. Metafísica:** ¿Qué capacidades sobrenaturales posee el personaje?
- 8. Posesiones:** ¿Qué es lo que tiene el personaje?

CONCEPTO DE PERSONAJE

Primeramente, el jugador debe decidir qué tipo de personaje quiere interpretar. El concepto de personaje es un breve resumen de las metas y la personalidad del personaje. También ayuda a determinar las partes más importantes de la historia y el trasfondo del personaje. Cada concepto tiene una serie de preguntas relacionadas con él, que probablemente tengan que ver con ventajas y desventajas, profesiones que ayudan a determinar las habilidades que debería tener el personaje, y alianzas. Estas preguntas están entre los pasos más importantes. Respondiéndolas, los jugadores pueden comenzar a esbozar el personaje antes incluso de elegir otros elementos. Los jugadores pueden responder rápidamente a las preguntas, haciendo breves anotaciones en un trozo de papel, o pueden invertir más tiempo para darles mayor profundidad. Algunos pueden decidir responderlas más tarde, cuando hayan seleccionado otros elementos del personaje.

No es indispensable crear un concepto de personaje; si un jugador no lo encuentra útil, siempre puede saltar a otros pasos de la creación. En ocasiones es mejor seleccionar un tipo y una alianza antes de pasar al concepto, o incluso dejar el concepto para lo último. Cada jugador debería decidir qué funciona mejor para él.

En las siguientes páginas se incluyen algunos conceptos de personaje comunes. Animamos a Cronistas y jugadores a crear los suyos propios. Además, los jugadores pueden escoger más de un concepto y mezclar sus preguntas y sugerencias formando un único conjunto.

Buscador del conocimiento

Quieres conocer la verdad. Odias ignorar algún tema, y tu meta en la vida es acumular tanto conocimiento sobre tantas cosas como puedas. En el transcurso de tus actividades, has descubierto que hay muchos grupos o individuos que desean ocultar lo que tú estás intentando descubrir, y que esa gente llegará hasta cualquier extremo para proteger sus secretos. A ti no te preocupa, y continúas buscando respuestas a pesar de los riesgos.

Normalmente sois estudiantes de lo oculto, magos e investigadores. Quieres descubrir los secretos de la magia y lo sobrenatural. Puedes estar intentando explicar lo sobrenatural en términos científicos, o puede que estés acumulando conocimiento oculista en tu propio beneficio. Con tu curiosidad insaciable, te arriesgarás a cualquier cosa con tal de hacer otro descubrimiento.

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿Qué conocimiento es el que buscas? ¿Cómo llegaste a interesarste por esta búsqueda? ¿Qué es lo que esperas conseguir? ¿Cómo estás intentando obtener más conocimientos? ¿Está interfiriendo alguien en tus trabajos o investigaciones?



¿Qué es lo que has descubierto hasta ahora y qué es lo que esperas descubrir? ¿Cómo afecta tu búsqueda del conocimiento a tu vida diaria?

- ⊗ **Ventajas y desventajas:** La mayoría están obsesionados con su búsqueda de la verdad. Algunos pueden sufrir Delirios o Problemas emocionales provocados por su búsqueda constante. Aquellos que amenacen los secretos de poderosas organizaciones ocultas pueden terminar ganándose poderosos Adversarios.
- ⊗ **Profesiones:** Suelen ser eruditos, ocultistas, investigadores privados, periodistas o teóricos de la conspiración.
- ⊗ **Alianza:** Este tipo suele encontrarse con mayor frecuencia entre las alianzas de la Orden del Crepúsculo y los rosacruces, debido al simple hecho de que estas atraen estudiantes y sabios en ciernes. Sin embargo, todas las alianzas guardan secretos que ciertamente atraerán su interés.

Desamparado

Lo has perdido todo y no le importas a nadie, o al menos eso piensas tú. Puede que te fugaras de casa o de un orfanato. Quizá cometieras un crimen tan atroz que tus amigos y seres queridos te dieron la espalda, o quizás fuiste falsamente acusado de tal crimen. Podrías pertenecer a un grupo o sociedad que es despreciada por la corriente dominante, o padecer un problema o enfermedad grave que te convierta en un indeseable o en alguien despreciable a los ojos de los demás. Quizás ni siquiera sea culpa tuya, aunque el efecto es el mismo; estás solo, eres un marginado.

Ejemplo de concepto de personaje

Julie está creando un personaje de *Brujería*, Lilith. Decide que le gusta la idea de una sombría vengadora y comienza a responder las preguntas definitorias.

¿Quién te ha agraviado? ¿Fue un individuo o un grupo?

Julie decide que el ofensor fue un vampiro. Tiene que decidir si el resentimiento de Lilith es contra ese vampiro en concreto, o contra todos los tipos de muertos vivientes. Decide que el objeto de su odio será solamente ese vampiro.

¿Qué fue lo que te hicieron? ¿Por qué lo hicieron?

El monstruo sedujo y después asesinó a la madre del personaje. ¿Por qué? Por diversión, supone. ¡Lilith no lo sabe y probablemente no le importa!

¿Cómo afectó esto a tu vida?

Lilith se quedó con su padre, quien nunca se recuperó de la pérdida de su madre y se volvió frío y distante. En este punto, Julie decide que probablemente esta experiencia hizo que Lilith sea incapaz de expresar sus emociones a los demás.

¿Cómo piensas vengarte?

Lilith fue reclutada en la universidad por los rosacruces; aprendió el arte de la magia para poder encontrar y destruir al monstruo.

¿Cómo ha afectado tu deseo de venganza a tu vida?

Movida por la venganza, Lilith ha tenido una vida personal desastrosa. Nunca ha sido buena haciendo amigos, y tampoco ha logrado mantener con éxito una relación durante mucho tiempo. Pasa la mayor parte del tiempo poniendo a punto su mente y su cuerpo para convertirse en el arma perfecta. Es asaltada por pesadillas que recrean la breve visión que tuvo del vampiro, inclinado sobre el cuerpo sin vida de su madre, con la sangre manchando sus labios rojos.



Normalmente tienes pocos amigos, pero eres muy leal a aquellos que te demuestran su amistad. Puede que estés resentido hacia el mundo que te ha rechazado, o quizás te culpes a ti mismo y te consuma tu propio odio. Entre los desamparados hay fugitivos, prostitutas, los sin techo, y gente con estilos de vida poco convencionales (punkis, homosexuales, góticos y grupos alternativos o clandestinos similares).

A diferencia de los raros, tu comportamiento o historia hace que la mayoría de la gente reaccione negativamente hacia ti. Mientras que un típico rarito inspira desconcierto y puede que un poco de miedo, tu personaje suscita repugnancia y desprecio. El hecho de que se haya ganado realmente tales sentimientos depende de la historia de cada personaje y, por supuesto, se deja en manos del jugador y del Cronista.

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿Qué ha hecho de ti un marginado? ¿Fue algo que hiciste (o que la gente piensa que hiciste) o solo por quién eres o el grupo o minoría al que perteneces? ¿Por qué no está tu familia a tu lado? ¿Tienes siquiera una familia, y, si no es así, que le sucedió? ¿Cómo te sientes por ser un desamparado? ¿Deprecias a la sociedad igual que ella te desprecia a ti, o deseas poder cambiar?
- ⊗ **Ventajas y desventajas:** Normalmente tendrás un Nivel social y unos Recursos muy bajos. La mayoría sufre Adicción o desventajas mentales como Delirios, Problemas emocionales o Paranoia. Algunos tienen Contactos entre otras personas que viven al margen de la sociedad.
- ⊗ **Profesiones:** Generalmente tienen trabajos marginales, bien con un salario bajo, como un ayudante de camarero en un restaurante barato, o ilegal, como la petición de limosna, la prostitución o los robos de poca monta.
- ⊗ **Alianza:** Los personajes desamparados no son muy frecuentes en la mayoría de las alianzas incluidas en este libro, excepto en el caso de los solitarios. Sin embargo, algunos wiccanos en regiones intolerantes suelen verse aislados de sus comunidades.

Estudiante

Te has embarcado en una búsqueda del conocimiento. A diferencia del buscador del conocimiento, has comenzado recientemente y sólo eres un iniciado en la senda que has escogido seguir. Bien seas un aprendiz de las artes marciales que está subiendo de nivel, o un estudiante graduado en arqueología que está siendo introducido en conocimientos prohibidos, estás ansioso por aprender y quizás seas algo impaciente. En ocasiones piensas que eres más poderoso y sabio de lo que realmente eres, lo cual puede meterte en graves problemas.

Siempre debes tener un profesor. Puedes ser un nuevo miembro de una alianza que está siendo introducido en los misterios de los dotados, o puedes estar bajo la protección de un practicante solitario. El profesor puede ayudarte de una forma altruista o quizás exija un alto precio por sus conocimientos, normalmente en servicios más que en dinero.

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿Qué hizo que te interesara por las artes ocultas? ¿Te motivó la curiosidad o la ambición? ¿Quiénes son tus profesores? ¿Cómo te convertiste en su estudiante?
- ⊗ **Ventajas y desventajas:** Puedes tener una amplia variedad de ventajas y desventajas dependiendo de tus motivaciones y de tu historia anterior. Algunos son Codiciosos, motivados por el deseo de poder. También pueden estar Obsesionados por obtener conocimientos. En general tendrás un nivel de Recursos bajo o medio, pero tu escuela o profesor contarán como un Contacto.



- ⊗ **Profesiones:** Dado que pasas la mayor parte del tiempo dedicado a tu vocación, principalmente tendrás trabajos a tiempo parcial, y pueden ir de bibliotecario a camarero, o incluso gorila de discoteca. En ocasiones tu escuela te contrata para realizar trabajos que entran dentro de tus capacidades.
- ⊗ **Alianza:** Es posible cualquier alianza, aunque te encuentras más a gusto entre los rosacrucos y la Orden del Crepúsculo, que tienen una tradición más formalizada de profesor-alumno. La wicca alecciona a jóvenes dotados como tú, pero se centran menos en la jerarquía y los ascensos. Algunas alianzas prefieren que desarrolles tus propios estilos de magia por tu cuenta. Esto no suele encajar contigo.

Fanático

Eres un verdadero creyente. Puede tratarse de una religión, una causa o algún ideal político, pero consideras que es lo más importante del mundo, y estás dispuesto a dar tu vida, y en algunos casos las vidas de otros, para servir a tus creencias. Dependiendo de las creencias que sean, y de a quién le preguntes, podrías ser considerado un héroe entregado o un loco peligroso. Los patriotas, líderes religiosos y visionarios pueden ser fanáticos. Los paranoicos delirantes también reúnen los requisitos. ¿Cuál de ellos eres tú?

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿En qué crees? ¿Cómo te convertiste en un seguidor de esa creencia o principio? ¿Qué ha hecho de ti un fanático (en vez de un seguidor normal de esa creencia)? ¿Qué haces para seguir esa creencia en tu vida diaria?





- ⊗ **Ventajas y desventajas:** Por supuesto, Extremista es la desventaja universal para ti. A menudo harás muchos enemigos (véase la desventaja Adversario, pág. 84), y tus compañeros fanáticos pueden proporcionarte contactos y aliados (como la ventaja Contactos, pág. 87).
- ⊗ **Profesiones:** Algunos son sacerdotes de una religión o secta; otros tienen profesiones y ocupaciones normales y rezan o sirven a sus creencias en privado. Si eres un patriota, a menudo servirás en el ejército de la nación a la que amas.
- ⊗ **Alianza:** Muchos son centinelas, aunque se conocen casos de miembros fanáticos de otras alianzas. Los fanáticos de la wicca pueden ser radicales medioambientales, mientras que los rosacrucianos producen ultraconservadores de vez en cuando. Las otras alianzas no defienden puntos de vista políticos, pero fácilmente podrías ser una excepción a la regla.

Fugitivo

Ellos van tras de ti. “Ellos” podría ser cualquiera; las autoridades, la mafia, el Tinglado o el cuerpo reanimado de alguien a quien agraviaste, que ha regresado de algún lugar de más allá de la tumba para saldar cuentas. Quienquiera que sea, sabes que no quieras que te coja. Para evitarlo puede que te hayas fugado, vagando de un lugar a otro, sin quedarte mucho tiempo en un mismo lugar, o puede que te estés escondiendo, quizás bajo una identidad falsa; quizás lleves años usándola, viviendo una mentira mientras sigues mirando por encima de tu hombro. Puede que seas culpable de aquello por lo que eres buscado y estés evitando tu justo castigo, o que seas inocente y estés intentando demostrar tu inocencia mientras te mantienes un paso por delante de tus perseguidores.

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿Quién te persigue y por qué? ¿Hiciste algo para merecer la persecución o fuiste falsamente acusado? ¿Qué estás haciendo para escapar de tus perseguidores (huir, esconderse o ambas)? ¿La gente que te rodea (amigos y compañeros) conoce tu difícil situación? ¿Te darían cobijo o ayudarían de alguna forma? ¿Si te tenían una encerrona, quién lo hizo (si lo sabes)? ¿Qué estás haciendo para demostrar tu inocencia (si estás haciendo algo)?
- ⊗ **Ventajas y desventajas:** Tus perseguidores son, o serán Adversarios. Al estar siempre huyendo, probablemente tendrás un Nivel social y unos Recursos muy bajos. Los que se hagan pasar por otro tendrán Secreto en lugar de Adversario. La mayoría termina desarrollando la desventaja Paranoia.
- ⊗ **Profesiones:** Cualquiera.
- ⊗ **Alianza:** Probablemente seas un solitario; pertenecer a una alianza también proporciona cierta protección contra el mundo exterior. Sin embargo, siempre hay excepciones: puede que hayas hecho enemigos que la alianza no pueda manejar fácilmente, como el FBI o el Tinglado. Por otro lado, podría darse la ominosa posibilidad de que, por una razón u otra, estuvieras siendo perseguido por tu anterior alianza.

Guerrero

Tu vida gira en torno a la lucha y el conflicto, y piensas ganar en todas las ocasiones. Quizás te odies por ello, pero nunca te sientes más vivo que cuando estás en combate, haciendo lo que mejor saber hacer, enfrentarte a un enemigo de valía y derrotarlo. Quizás te preocupe el coste de la guerra y toda la muerte que conlleva, pero eso no evita que hagas lo que hay que hacer. Puede que la mayor parte del tiempo seas una buena persona, pero si se te pone en una situación en la que debes matar o morir, te conviertes en un letal luchador sin remordimientos.

Puedes ser un veterano de una guerra (o, en el mundo de *Brujería*, ¡la reencarnación de un veterano de muchas de las guerras de la historia!), que le ha cogido el gusto a la batalla y ha adquirido las habilidades necesarias para luchar en una. Puedes ser reacio a entrar en combate, pero cuando lo haces, tienes claro que vas a salir con vida.

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿Dónde entraste por primera vez en combate? ¿Cuándo descubriste que disfrutabas luchando? ¿Qué haces ahora? ¿Buscas pelea abiertamente o prefieres evitar la violencia a menos que sea necesaria?
- ⊗ **Ventajas y desventajas:** La mayoría tiene Conocimiento de la situación, Reacción rápida, Difícil de matar y otras ventajas físicas y orientadas al combate. Algunos pueden tener desventajas mentales como resultado de vuestra exposición a los horrores de la guerra.
- ⊗ **Profesiones:** La mayoría sirven como soldados, guardaespaldas y luchadores de artes marciales.
- ⊗ **Alianza:** Muchos si no la mayoría de los centinelas son guerreros (o guerreros-fanáticos), y todas las alianzas necesitan a aquellos que tengan deseos y capacidad para luchar. Sin embargo, no es probable que logres una alta posición entre los rosacrucos, la Orden del Crepúsculo y la Cábala de la Psique, y entre la wicca serás tolerado pero rara vez querido.

Héroe reacio

Todo lo que querías era una vida normal, pero el destino tenía otras cosas pensadas para ti. Te has enfrentado con el peligro una y otra vez. De alguna forma, conseguiste sobrevivir e hiciste un buen trabajo, pero ahora la gente espera que realices actos similares de heroísmo. Y tienes la sensación de que, en lugar de salir corriendo como una persona sensata, harás algo realmente estúpido como volver a involucrarte de nuevo.

Eres alguien que siempre termina haciendo lo correcto a pesar de lo que le dice el sentido común y su instinto de supervivencia. La mayoría sois dotados. No necesitas buscar el peligro, los problemas parecen seguirte allí donde vas. Aunque a menudo odias hacerlo, terminas haciendo lo correcto y lo heroico... y después te quejas por ello.

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿Si no te vieras arrastrado hacia aventuras inusuales, qué harías con tu vida? ¿Qué dio la vuelta a tu vida y te obligó a convertirte en un héroe? ¿Cómo afectó el incidente a tu vida?
- ⊗ **Ventajas y desventajas:** Algunos tienen la desventaja Bufón, y reducen a una broma sus acciones y los peligros de la situación. La mayoría tiene la ventaja Honorable, que les obliga a ayudar a los demás.
- ⊗ **Profesiones:** Cualquiera, aunque la mayoría tiene ocupaciones seguras y aburridas. Son las circunstancias, no sus trabajos, las que los arrastran a situaciones peligrosas.
- ⊗ **Alianza:** Cualquiera. Estos tipos son muy frecuentes en la Cábala de la Psique y entre los rosacrucos, grupos que no animan a sus miembros a involucrarse en los asuntos de los demás, pero cuyos integrantes suelen terminar actuando de todas formas. También hay algunos, aunque muy pocos, entre los centinelas y la wicca, quienes son más propensos a la acción.

Raro

No encajas en la sociedad normal. Quizá se trate de tu apariencia; a lo mejor es tu ropa curiosa, o el exceso de tatuajes y *piercings*, o tus alardes ostentosos. Pero probablemente se deba a cómo actúas. Puede que tengas creencias, actitudes y comportamientos que llamen la atención o molesten a los demás. Quizá piensen que estás loco... y a lo mejor están en lo cierto.

En el mundo de *Brujería*, muchos sois dotados. Ser criado por una familia wicca, y creer que existe la magia y los espíritus ciertamente te cualifica para recibir el desdén y la incredulidad de la sociedad. El hecho de que en el mundo de *Brujería* todas esas cosas existan no impide que seas tratado de “rarito”. Puede que no te importen las reglas sociales de comportamiento o que tengas un profundo trauma, lo cierto es que no eres capaz de seguir las normas.

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿Qué te hace diferente al resto del mundo? ¿Elegiste ser diferente o es la forma en que fuiste criado por tus padres (o unos padres adoptivos, o unos lobos en la jungla) lo que te hace tan inusual? ¿Quieres ser aceptado y no puedes dejar de ser raro, o disfrutas restregando tu rareza en la cara de los demás? ¿Cómo reacciona la gente “normal” ante ti?
- ⊗ **Ventajas y desventajas:** Entre los de tu tipo son frecuentes las desventajas mentales y sociales.
- ⊗ **Profesiones:** Generalmente trabajas en algo inusual, como una funeraria, o en algo artístico, como poeta alternativo o grabador de tatuajes.
- ⊗ **Alianza:** La mayoría son solitarios, pero los rosacrucres tienen su parte de excéntricos. Cualquier adorador público de las viejas religiones, como los creyentes de la wicca y la Orden del Crepúsculo, es probable que sea tachado de “rarito”, aunque, para el caso, lo mismo le puede suceder a un cristiano estricto en muchas partes del mundo.

Sinvergüenza

Siempre estás preparado para sacar algún beneficio, siempre preparado para mentir, estafar o robar. Incluso cuando haces lo correcto, sueltes intentar sacar alguna ganancia o beneficio para ti. Puede que te aproveches o no de tus amigos, pero los extraños casi siempre son presa fácil. Esto no significa que seas totalmente malvado; en ocasiones actúas movido por las buenas intenciones, pero tu camino siempre parece llevarte hacia los problemas. Puedes ser cómicamente incompetente o fríamente eficiente. Muchos sois estafadores, dotados con encanto y un buen ojo para las debilidades humanas. Incluso cuando luchas por una buena causa, tus métodos suelen ser cuestionables.

Recuerda que usar este concepto de personaje no justifica necesariamente que actúes contra los intereses de otros miembros del reparto. Tienes amigos y aliados a los que probablemente no traicionarías. Además, ni siquiera un villano o una comadreja como tú sería tan estúpido como para poner en peligro su posición (o su vida) atrayendo la ira de compañeros poderosos. Si provocas a los demás innecesariamente, no te salvarás de las consecuencias de tus acciones.

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿Qué hizo de ti un sinvergüenza? ¿Pasaste privaciones de niño, algo que te hizo ansiar desesperadamente riqueza y fortuna? ¿Qué es lo que quieres conseguir, dinero, poder o conocimiento, y hasta dónde estás dispuesto a llegar para conseguirlo? ¿Te aprovechas de todo aquel que está a tu alrededor o tienes algún límite? ¿Traicionarías a un amigo por una suculenta recompensa o reservas tus trucos sucios para los extraños o tus enemigos?
- ⊗ **Ventajas y desventajas:** Principalmente eres Codicioso. Aquellos que prosperan pueden tener un nivel de Recursos alto, pero la mayoría suelen ser relativamente pobres y hambrientos, lo que te motiva a hacer cualquier cosa para salir adelante.
- ⊗ **Profesiones:** Suelen tener profesiones ilegales o casi legales, como soplón de la policía o ladrón. En ocasiones tienen trabajos corrientes, pero con tendencia a seguir con su aspecto cutre, tales como picapleitos, perseguidor de ambulancias o vendedor de coches usados. A menudo exageran sus conocimientos y posición para impresionar y aprovecharse de los crédulos.



- ⊗ **Alianza:** Rara vez se los encuentra entre la wicca o los centinelas, ya que el código moral de estos excluye su comportamiento. La mayoría son solitarios. En muy raras ocasiones se los puede encontrar entre los rosacrucos, si tienen hambre de poder.

Superviviente

Has vivido el horror y la tragedia. Aunque soportaste malos tratos por parte de tu familia, fuiste víctima de un crimen o un accidente, o sufriste algún trauma devastador, lo cierto es que te endureciste y seguiste adelante. Tus experiencias han afectado a tu vida; en cierta manera, eres una persona más fuerte, pero sigues llevando las cicatrices (físicas o psicológicas) de tu terrible experiencia.

En *Brujería*, muchos de vosotros os habéis visto afectados por un suceso o experiencia sobrenatural. Puedes haber sido criado por una siniestra secta, siendo atormentado durante tu juventud, o ser el único superviviente de una masacre en un campamento de verano. Como resultado, ahora eres consciente de que hay muchos horrores acechando bajo nuestra "realidad" cotidiana. Tus motivaciones deberían estar fuertemente vinculadas al suceso o situación que marcó tu vida. Puedes estar intentando asegurarte de que eso no vuelva a sucederle a nadie más, o quizás busques venganza, en cuyo caso, este concepto podría combinarse con el de Vengador.

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿Cuál fue la experiencia a la que sobreviviste? ¿Cuánto tiempo hace que sucedió? ¿Cómo conseguiste soportar la situación o escapar de ella? ¿Quién más (si hubo alguien) sufrió esa experiencia? ¿Cómo ha afectado al resto de tu vida? ¿Ha dado como resultado que seas una persona más fuerte? ¿Qué vas a hacer al respecto (si vas a hacer algo)? ¿Hay alguna posibilidad de que te suceda una experiencia similar (o peor) en el futuro?
- ⊗ **Ventajas y desventajas:** Puedes tener casi cualquier desventaja mental, desde Pesadillas recurrentes a Problemas emocionales y Delirios.
- ⊗ **Profesiones:** Cualquiera.
- ⊗ **Alianza:** Tu tipo se puede encontrar en cualquier alianza. Como personaje de la wicca, puedes haber sufrido esa dura experiencia en el transcurso de las actividades de la alianza. Como centinela, quizás hayas sido reclutado por ser una víctima de lo sobrenatural. En caso de ser un superviviente de la Orden del Crepúsculo, puedes haber sufrido una experiencia cercana a la muerte. Estos son sólo algunos de los muchos ejemplos que se pueden aplicar.

Temerario

Te encanta correr riesgos; para ti, la vida sin aventuras y riesgos no merece la pena. No importa que necesites o no el dinero, la cuestión es verte involucrado en asuntos peligrosos, ya sean legales o no. Puede que ansies el subidón de adrenalina tras sobrevivir a otra proeza estúpida, o tal vez sea que te gusta el desafío de enfrentarte con enemigos o situaciones peligrosas.

Para ti, el peligro es la sal de la vida. Puede que ya estés hastiado por anteriores impresiones o experiencias, o quizás estés convencido de que eres inmortal y que puedes salir de cualquier situación. En cualquier caso, a menudo eres tan peligroso para los demás como para ti mismo. Algun día tentarás demasiado a la suerte y pagarás las consecuencias.

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿Qué te convirtió en un temerario? ¿Qué harías para conseguir emociones (y es legal)? ¿Arriesgarías la vida de un ser querido además de la tuya? ¿Siempre corres riesgos sin importar lo que pueda pasar, o consideras las consecuencias del fracaso antes de saltar al peligro? ¿Tus proezas te han granjeado algún rival o enemigo?



- ⊗ **Ventajas y desventajas:** La mayoría tiene Delirios (“No puede pasarme nada, soy invencible”) a 2 ó 3 puntos, dependiendo de lo lejos que quieras llevar las cosas. Nótese que en el peligroso mundo de *Brujería*, Delirios a 3 puntos es bastante mortal. Muchos se han ganado una reputación que puede reflejar una Posición negativa o positiva, según sea considerado un héroe o un lunático peligroso.
- ⊗ **Profesiones:** Entre las profesiones clásicas se incluye especialista, acróbata, ladrón escalador (más por el riesgo que por el dinero), y piloto de pruebas (si no fuera porque a los mandamases no les gusta que pongas en riesgo aviones de millones de dólares además de a ti mismo).
- ⊗ **Alianza:** Cualquiera, pero normalmente eres un solitario; la mayoría de las alianzas no son muy comprensivas con los que corren riesgos, especialmente las alianzas mágicas.

Trotamundos

Eres un nómada actual, nunca permaneces mucho tiempo en el mismo sitio, nunca te asientas. Al final siempre encuentras una excusa para marcharte. Puede que tengas miedo a la responsabilidad de comprometerte con un lugar y la gente que hay en él, o quizás sientes que hay algo mejor esperándote en la próxima ciudad. A lo mejor solo te ves arrastrado por el deseo de ver cosas nuevas. A diferencia del fugitivo, estás motivado por tus propios demonios o anhelos personales. Como muchos nómadas, tienes un “circuito” de lugares que visitas periódicamente, por lo que cualquiera que te conozca sabrá dónde estarás en un momento determinado del año. Alternativamente, puedes vagar aleatoriamente, volviendo rara vez a los lugares que ya has visitado.

Tienes a viajar a través de países o continentes. Puedes trasladarte en un vehículo, a pie o confiando en la amabilidad de los extraños. Las carreteras aisladas de la América de *Brujería* son lugares peligrosos, y tienes que ser bastante hábil en una serie de habilidades místicas y mundanas si quieras sobrevivir. Los nómadas como tú, especialmente aquellos que eligen las carreteras menos transitadas, suelen encontrar señales del Juicio Final en pequeños pueblos y en caminos aislados, acechando en la naturaleza u ocultos en el vientre de las ciudades.

Tu tipo es más recomendable para historias cortas en las que llegas a un lugar, te enfrentas a cualquier problema que haya junto con los miembros del reparto locales, y después sigues tu camino. También puedes participar en historias donde todos los miembros del reparto estén siempre en movimiento por sus propios motivos; los otros miembros del reparto podrían ser trotamundos, fugitivos o buscadores. Por otro lado, podrías decidir quedarte en un lugar durante un periodo indefinido de tiempo si hay alguna razón de peso para ello, esto es, mientras dure una historia.

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿Qué te hizo elegir este estilo de vida nómada? ¿Tienes algún destino, real o imaginario, en mente? ¿Cuál es tu modo de transporte preferido? ¿Cómo te ganas la vida mientras viajas? ¿Sigues una ruta regular, desplazándote entre una serie de lugares, o vagas sin rumbo, dirigiéndote siempre a un lugar distinto? ¿Has hecho amigos en tus viajes, y regresas a visitarlos alguna vez? ¿Cuáles son los lugares que prefieres visitar primero cuando llegas a un nuevo lugar?
- ⊗ **Ventajas y desventajas:** En ocasiones tus motivaciones están vinculadas a un rasgo mental negativo como una Obsesión o Problema emocional. Normalmente no tienes muchos Recursos. En el mejor de los casos, puedes disponer de tu propio vehículo y lo que puedas llevar en él. Si recorres los mismos lugares, sueles tener Contactos (y Adversarios) en algunos de tus puntos de parada habituales.



- ⊗ **Profesiones:** La mayoría de los trabajos “normales” son difíciles de realizar si no tienes un domicilio permanente, por lo que tiendes a limitarte a trabajos temporales. Sueles quedarte en un lugar el tiempo necesario para ganar el dinero suficiente y sigues adelante. Puedes tocar la guitarra en un club en un pueblo y recoger fruta en el siguiente.
- ⊗ **Alianza:** Generalmente, debido a tu naturaleza, eres un solitario, y no debes tributo a ninguna alianza. Sin embargo, entre la wicca, un creciente número de miembros jóvenes ha comenzado a seguir tu camino con la decisión de explorar el mundo, buscando señales del Juicio Final. Como wiccano errante, viajas solo o en pequeños grupos buscando sucesos sobrenaturales y poniéndoles fin.

Vengador

Alguien te ha jodido y ahora lo buscas para vengarte. Puede que tus torturadores sean particulares o que pertenezcan a una organización. En este último caso, puede que quieras vengarte de todos los miembros de ese grupo. Sea lo que sea que te hicieron a ti o a alguien a quien querías, fue tan horrible que ahora estás obsesionado con pagarles con la misma moneda.

- ⊗ **Preguntas definitorias:** ¿Quién te ha agraviado? ¿Fue un individuo o un grupo? ¿Qué fue lo que te hicieron? ¿Por qué lo hicieron (lo sabes o te importa)? ¿Cómo afectó esto a tu vida? ¿Cómo piensas vengarte? ¿Cómo ha afectado tu deseo de venganza a tu vida?
- ⊗ **Ventajas y desventajas:** Tiendes a tener una Obsesión con el objetivo de tu venganza. Te creas enemigos (adquiriendo la desventaja Adversario) entre aquellos a los que intentas destruir, cualquier amigo o aliado de tu objetivo, y las autoridades, quienes no suelen aprobar este tipo de justicia.
- ⊗ **Profesiones:** Puedes ser de cualquier condición social. El estereotipo es un antiguo soldado, oficial de policía o alguien con algún tipo de entrenamiento de combate. Un tipo interesante de vengador es uno que antes fuera alguien tranquilo con una ocupación normal (quizá un contable o un profesor) que fuera totalmente transformado por el crimen que quiere vengar.
- ⊗ **Alianza:** Puedes pertenecer a cualquier alianza. Aquellos que se unan a la wicca o a los rosacrucos pueden sentirse limitados por el hecho de que su ira y su odio pueda perjudicarlos (véase Intenciones y magia, pág. 226). Los centinelas suelen guiarse por la ira. En este caso, puede que no busques venganza por ti, sino por tus creencias.

TIPO DE PERSONAJE

El tipo de personaje determina la combinación general de capacidades físicas y/o mentales de un personaje. En Unisystem, los atributos y rasgos de un personaje se establecen distribuyendo una serie de puntos. En esencia, el jugador “compra” los niveles en los atributos, ventajas y habilidades que quiere. Como el jugador tiene un número limitado de puntos para “comprar” cosas, tiene que tomar decisiones. Por ejemplo, si quiere crear un personaje muy fuerte, puede que luego no le queden puntos para comprar una Inteligencia alta.

El tipo elegido indica cuántos puntos pueden gastarse en cada elemento del personaje. Los distintos componentes en los que hay que distribuir puntos son: atributos, ventajas (y desventajas), habilidades y capacidades metafísicas. Estos elementos se detallan con mayor profundidad a lo largo de este capítulo.

En este libro te presentamos cuatro tipos de personaje. La mayoría de los personajes son dotados (con poderes sobrenaturales completos) o dotados menores (con mejores habilidades



y atributos, pero con capacidades especiales más bajas). Los personajes mundanos reciben una serie de puntos para distribuir en atributos y habilidades normales, pero no tienen capacidades sobrenaturales. Quizá los mundanos estén en desventaja en la mayoría de las partidas, pero pueden ser personajes interesantes, supliendo el conocimiento místico con unos amplios conocimientos mundanos. Los bast son cambiaformas felinos, y conforman el tipo de personaje más sobrenatural.

Dotado

“Podemos ver lo que otros no pueden, y realizar hazañas increíbles. Pero me temo que no es una bendición, ya que a menudo lo que vemos es realmente espantoso, y debemos realizar hazañas increíbles para seguir vivos!”.

Los dotados tienen poderes y sentidos especiales, y gastan gran parte de su tiempo y energías perfeccionando estas capacidades. Por esa razón, disponen de una mayor cantidad de puntos para adquirir capacidades metafísicas, que son poderes y aptitudes especiales. Ser un dotado tiene sus ventajas y desventajas. Son los personajes más poderosos en términos sobrenaturales, pero esos mismos poderes los hacen vulnerables a los depredadores sobrenaturales, otros dotados y a enemigos mundanos.

También es más probable que los dotados se vean arrastrados por las corrientes del destino. Los sucesos extraños parecen suceder a su alrededor con inquietante frecuencia, y a menudo se ven envueltos en situaciones peligrosas e inusuales, arruinando cualquier posibilidad de llevar una vida normal.

Los personajes dotados disponen de 15 puntos para distribuir en atributos, 10 puntos para ventajas (y hasta 10 puntos en desventajas), 25 puntos para habilidades y 30 puntos para capacidades metafísicas. Por razones obvias, los dotados deben adquirir la ventaja Don (véase pág. 99). El Don es lo que los define, y es el prerequisito básico para sus otras capacidades metafísicas.

Dotado menor

“No me gusta confiar en toda esa jergonza. Si tengo que ponerme en contacto con alguien uso el teléfono. ¿Quién necesita conjuros? Bueno, en ocasiones necesitarás algo más que teléfonos, armas y coches para sobrevivir, y los reservo para esas ocasiones”.

Los dotados menores son personajes con un ligero toque de poder sobrenatural. Para compensar sus bajas capacidades ocultistas, los miembros del reparto que seleccionen este tipo serán más hábiles en otras áreas. Aunque son débiles en el área de la metafísica, los dotados menores tienen unos atributos y habilidades superiores a sus contrapartidas con una mayor capacidad en lo sobrenatural. Esto es para equilibrar el juego. Los dotados menores “corrientes y molientes” no deberían tener atributos y habilidades superiores a la media humana.

Estos personajes tienen menos posibilidades de llamar la atención de seres sobrenaturales, excepto cuando usan sus capacidades especiales. Tienen más oportunidades de vivir una existencia relativamente tranquila, aunque sus poderes los meterán a menudo en problemas.

Los dotados menores comienzan con 20 puntos para atributos, 15 puntos para ventajas (y hasta 10 puntos en desventajas), 30 puntos para habilidades y 15 puntos para capacidades metafísicas. El dotado menor debe adquirir la ventaja Don (véase pág. 99).

Mundano

“No sé qué pasa y tampoco me preocupa. Seguro que hay una explicación lógica para esto, pero por ahora te seguiré la corriente; pareces saber cómo evitar que nos maten, aunque lo que digas sea una locura”.

Los mundanos no tienen ningún tipo de habilidad sobrenatural. Pueden encontrarse en desventaja en el mundo de Brujería, ya que carecen de la capacidad para afrontar (y en ocasiones incluso percibir) los peligros que se esconden bajo las sombras de la realidad. Los miembros del reparto mundanos deberían ser individuos extraordinarios (quizá con algunos atributos al máximo humano, o casi), cuyas habilidades físicas y mentales les permitan ayudar a sus amigos y aliados dotados.

Los mundanos comienzan con 25 puntos para atributos, 20 puntos para ventajas (y hasta 10 puntos en desventajas) y 35 puntos para habilidades. No tienen puntos para adquirir capacidades metafísicas (y no pueden adquirir ninguna con los puntos logrados de las Desventajas), ni pueden adquirir la mayoría de las ventajas sobrenaturales.

Bast: Cambiaformas felino

“No somos humanos, ni animales, ni espíritus. Fuimos creados por la antigua magia egipcia, y solo nos mostramos ante aquellos humanos que se ganan nuestra confianza. Como a los gatos de los que tomamos su forma, nos gusta la compañía de los humanos... pero no que nos controlen”.

Los bast son una antigua especie de felinos inteligentes, una mezcla de espíritus elementales y los cuerpos de gatos normales. Tras emigrar a Europa, muchos bast se convirtieron en amigos y aliados de los wiccanos, y fueron perseguidos como “familiares demoníacos”, y asesinados junto a miles de gatos comunes.

Hay dos tipos de bast. El bast común está limitado a la forma de un gato, generalmente un felino inusualmente grande, y solo se puede comunicar por medio de mensajes telepáticos. El bast supremo puede asumir forma humana durante cortos períodos de tiempo. Antaño, estos seres fueron los gobernantes de los bast, aunque ahora no tienen ningún rango o posición especial entre los de su especie.

Los bast comienzan con 15 puntos para atributos, 10 puntos para ventajas (y hasta 10 puntos en desventajas), 30 puntos para habilidades y 25 puntos para capacidades metafísicas. Todos los bast deben adquirir la ventaja Don, y los bast supremos deben comprar también la ventaja del mismo nombre (por 5 puntos de ventajas o capacidades metafísicas). Los bast tienen una serie de poderes y capacidades especiales.

Creación de un bast

El bast tiene una serie de ventajas y desventajas especiales relacionadas con sus características únicas.

- ⊗ **Atributos:** Primero se deben adquirir los atributos de la forma habitual. Después, se añaden algunos modificadores (bonificaciones y penalizaciones) a los atributos.

En forma de gato, los bast tienen los siguientes modificadores a sus atributos: Fuerza -2 (la Fuerza máxima permitida es 2), y Destreza +3. Por ejemplo, si un jugador gasta 3 puntos para adquirir Fuerza 3, en su forma de gato sólo tendría Fuerza 1: el nivel 3 adquirido se reduce en 2 niveles. Si el jugador invierte 2 puntos para adquirir Destreza 2, con su forma de gato tendrá Destreza 5: los 2 niveles adquiridos inicialmente más la bonificación +3.



Los bast supremos pueden convertirse en humanos durante cortos períodos de tiempo. Cuando está en forma humana tiene +1 a Fuerza y +2 a Destreza. Aplica estos modificadores a la Fuerza y Destreza adquiridas inicialmente. Siguiendo con el ejemplo, la Fuerza 3 y la Destreza 2 que había adquirido originalmente se convertirían en Fuerza 4 y Destreza 4 en su forma humana. Los niveles finales apuntados en la hoja de personaje deberían leerse como Fuerza 1 y Destreza 5 (en forma de gato) y Fuerza 4 y Destreza 4 (en forma humana).

- ⊗ **Atributos secundarios:** Los puntos de Vida, los puntos de Resistencia y la Velocidad se calculan normalmente, pero cada forma tiene valores diferentes, dependiendo de los atributos de esa forma. La reserva de Esencia es igual a la suma de sus atributos en forma felina. Este valor no cambia para un bast supremo en forma humana.
- ⊗ **Ventajas y desventajas:** Ser un bast común no cuesta nada, pero se debe adquirir la ventaja Don. En el caso del bast supremo, mucho más poderoso, se debe adquirir la ventaja de 5 puntos con el mismo nombre. Debido a su naturaleza felina, algunos bast son Crueles y Vagos. Dado que pueden “vivir del campo”, un nivel de Recursos bajo no tiene sentido para el bast. Estos personajes no obtienen puntos adicionales por tener un nivel negativo de Recursos.
- ⊗ **Habilidades:** los bast tienen una limitada selección de habilidades disponibles. En líneas generales, cualquier habilidad que requiera el uso de manos y dedos (especialmente los pulgares) está fuera del alcance del bast común. Incluso el bast supremo tiene dificultades para aprender habilidades como Conducir y el uso de armas. Tales habilidades se aprenden como habilidades especiales, a un coste más alto en puntos. Las únicas excepciones son Pelea y Artes Marciales. Los bast tienen su propio estilo de lucha con manos y armas naturales, y estas habilidades se aprenden normalmente.
- ⊗ **Alianza:** el bast puede seleccionar cualquier alianza a la que pueda optar un personaje humano. La mayoría son wiccanos o Solitarios, pero algunos se han unido a otras alianzas.

Poderes bast

Algunos de estos poderes son comunes a todos los bast, mientras que otros deben ser adquiridos con puntos de capacidades metafísicas o están restringidos únicamente a bast supremos.

- ⊗ **Forma humana:** Un bast supremo puede cambiar a forma humana gastando 1 punto de Esencia por cada diez minutos de transformación; esta Esencia no se recupera hasta que el personaje retorne a su forma felina natural. Cada bast solo tiene una forma humana, que a menudo refleja la raza del gato. Por ejemplo, algunos bast manchados tienen mechones rojizos, blancos y grises o negros; la mayoría de la gente asume que se tiñen de forma poco convencional.

En su forma humana, los bast supremos tienen un control limitado de su cuerpo. Cuando se enfadan o asustan, sus ojos toman la forma de ojos de gato, y pueden desarrollar garras y colmillos. Las garras del bast infligen $1D4(2) \times$ Fuerza puntos de daño cortante.

- ⊗ **Vincular objetos:** El bast supremo tiene el poder de imbuir objetos con Esencia, forjando un vínculo místico que le permite “mantener” esos objetos durante una transformación. El objeto que se vincula con mayor frecuencia es la ropa. Cuando el bast supremo adopta forma humana, el personaje aparece con cualquiera de estos objetos. El vínculo requiere un gasto de 1 punto de Esencia por cada medio kilo de peso del objeto; esta Esencia no se puede recuperar hasta que el objeto sea destruido o el bast corte el vínculo. Sólo se pueden vincular cosas que puedan ser llevadas encima, incluyendo mochilas, pistoleras y cosas así.



- ⊗ **Habla mental:** Todos los bast pueden comunicarse telepáticamente. Este poder tiene un alcance de 20 metros por nivel de Voluntad, y permite al bast “hablar” con el pensamiento y “escuchar” cualquier respuesta. Este poder no permite al bast leer las mentes.
- ⊗ **Capacidades mágicas:** Tanto el bast como el bast supremo pueden adquirir Canalizar Esencia y aprender invocaciones gastando los puntos de personaje necesarios. A diferencia de los magos normales, el bast aprende invocaciones por medio de un proceso de revelaciones místicas. Obtienen poderes consultando a la Mente Colectiva de los bast, a la que a menudo se refieren como la diosa Bast. En términos de juego, el bast puede aprender nuevas invocaciones gastando los puntos de experiencia que haya adquirido. No necesitan encontrar un maestro.
- ⊗ **Otras capacidades metafísicas:** Los bast pueden adquirir cualquier poder de dotado excepto Iluminación divina durante la creación de personaje. Hay bast videntes, nigromantes y magos.
- ⊗ **Reencarnación:** Todos los bast pueden sobrevivir a la muerte de sus cuerpos. Si su cuerpo felino es destruido, su Esencia es liberada y puede sobrevivir en forma incorporeal durante un tiempo. Aunque pierde un punto de Esencia por día, tiene todos los poderes de un espíritu animal normal (véase pág. 307). El espíritu del bast localiza a la gata más cercana que esté a punto de parir y se reencarna en un nuevo cuerpo. El Cronista puede decidir que la reencarnación tiene lugar demasiado lejos como para que pueda volver a reunirse con el grupo en una aventura determinada.

Además, mientras está en forma de gatito, un bast no tiene recuerdos de su existencia anterior, y no los recupera hasta que alcanza los dos meses de edad. Como muchos gatitos mueren antes de ese tiempo, un bast puede pasar muchos años saltando de un cuerpo a otro hasta que madura una de sus reencarnaciones. Pasado ese tiempo, recuerda todas sus experiencias. En términos de juego, un bast no puede adquirir la ventaja Alma antigua, pero puede adquirir niveles en la ventaja Antigüedad. A diferencia de los humanos, los bast no olvidan sus existencias anteriores; se cree que algunos de los bast egipcios originales, con miles de años de antigüedad y extremadamente sabios y poderosos, siguen morando en la Tierra. Se asume que los personajes recién creados tienen la misma edad que los humanos, a menos que adquieran la ventaja Antigüedad.

Interpretar a un bast

Los que mejor interpretan a los bast son los amantes de los gatos. Un personaje puede estar basado en una de estas mascotas. El comportamiento de los bast es muy similar al de un gato normal. A menudo proyectan una sensación de plácida confianza en el lugar que ocupan en el mundo. Cuando la pifian, actúan como si no hubiera pasado nada, o mejor aún, como si lo hubieran hecho apostá. Cuando te miran cariñosamente, lo hacen con los ojos entrecerrados; cuando están felices, sus colas están hacia arriba; cuando están preocupados o asustados, agachan las orejas; cuando se enfadan, sus colas se agitan.



Sistema opcional de generación de puntos de habilidad

El sistema básico de generación de puntos de habilidad adjudica los puntos de habilidad en cada categoría dependiendo del tipo de personaje escogido. Este método opcional tiene en cuenta la edad, inteligencia y el trasfondo social del personaje. Este sistema tiende a dar a los personajes más puntos de habilidad, pero es más complejo y lleva más tiempo. Si los jugadores y el Cronista deciden adoptar el sistema opcional, olvida la distribución de puntos de todos los tipos de personaje detallados anteriormente y utiliza la siguiente fórmula.

- ⊗ **Tipo de personaje:** Los personajes dotados y bast reciben 15 puntos. Los dotados menores 20 puntos y los mundanos 25 puntos.
- ⊗ **Inteligencia:** Cada nivel del atributo de Inteligencia del personaje proporciona 3 puntos. Los personajes con Inteligencia 0 o menos obtienen un solo punto.
- ⊗ **Edad:** Se asume que los personajes recién creados tienen entre 18 y 30 años, a discreción del jugador. Los personajes más jóvenes han de restar 5 puntos del total de puntos de habilidad. Cada 10 años por encima de los 30, los personajes pueden añadir 5 puntos, pero han de restar 2 niveles de los atributos. Estas reducciones pueden aplicarse a cualquier atributo, esto es, se restan 2 niveles en total, no 2 niveles a cada atributo.

Por ejemplo, el personaje de Jory es un detective mundial de 50 años y una Inteligencia de 5. Su base de puntos de habilidad es de 25 y, gracias a su elevada Inteligencia, obtiene 15 puntos adicionales. Dada su edad, el personaje obtiene 10 puntos adicionales para gastar en habilidades, pero pierde 4 niveles en atributos. Así, aunque al principio tenía Fuerza 4, Destreza 3, Constitución 3, Percepción 5, Inteligencia 5 y Voluntad 5, Jory decide reducir su Fuerza a 2, la Percepción a 4 y la Voluntad a 4. Tiene un total de 50 puntos de habilidad.

Los personajes con una longevidad sobrenatural (véase la ventaja Antigüedad) obtienen solamente 5 puntos de habilidad adicionales, pero no una reducción a sus atributos, además de los otros beneficios de esta ventaja.

- ⊗ **Nivel social o Recursos:** Los personajes con un Nivel social o Recursos positivos cogen el nivel más alto de cualquiera de estas dos ventajas y añaden 1 punto de habilidad por cada nivel. Los personajes con Recursos 0 o menos no obtienen ninguna bonificación ni penalización.
- ⊗ **Nivel de campaña:** Las campañas preheroicas otorgan 5 puntos a los mundanos, 3 puntos a los dotados menores y 2 puntos a los dotados. Las campañas heroicas confieren 10 puntos a los mundanos, 7 puntos a los dotados menores y 5 puntos a los dotados/bast. Las campañas legendarias conceden 15 puntos a los mundanos, 10 a los dotados menores y 7 puntos a los dotados/bast (véase Niveles de campaña, pág. 346).

Por ejemplo, Grygori es un mundial de 23 años con Inteligencia 3 y Recursos 1 en una partida heroica. Tiene 25 puntos por ser un mundial, 9 puntos por su Inteligencia, 0 puntos por su edad y 1 punto por su Posición, y 10 puntos por el nivel de campaña, lo que da un total de 45 puntos de habilidad. Su aliada dotada, Fátima, tiene 40 años, una inteligencia de 4 y una Posición y Recursos medios. Obtiene 15 puntos por ser una dotada, 12 por su Inteligencia, 5 por su edad, 0 por sus Recursos y 10 por el nivel de campaña, lo que hace un total de 42 puntos de habilidad. Fátima también tiene que reducir 1 o más de sus atributos, totalizando 2 niveles, debido a los estragos de la edad.

Alianzas de los personajes

En el mundo de *Brujería*, la organización mística (conocida comúnmente como alianza) a la que está asociado un personaje determina en gran parte lo que este sabe. Las alianzas no son obligatorias; los solitarios son una “alianza” formada por dotados y mundanos independientes que no tienen una auténtica alianza. Los miembros del reparto que no quieran pertenecer a una alianza son considerados automáticamente solitarios.

La alianza de un personaje es útil para determinar el trasfondo y la educación de un personaje. También determina qué ventajas, desventajas, habilidades y profesiones pueden ser más adecuadas. Sin embargo, una alianza no pretende ser algo restrictivo. Dentro de cada alianza hay una gran variedad de integrantes, y no es necesario ajustarse a los estereotipos descritos a continuación. Por ejemplo, no todos los rosacrucres son niños mimados, y no todos los wiccanos crecen en hogares con conocimientos de brujería. Algunos jugadores pueden encontrar divertido tergiversar los estereotipos, creando, por ejemplo, un rosacruz que haya crecido en los peores barrios bajos de una ciudad y que se haya unido a la alianza debido a su gran poder y habilidad, algo que puede sentar mal a otros rosacrucres.

A continuación se describen seis alianzas, incluyendo el “comodín” de los solitarios. Las descripciones son breves y solo incluyen los detalles más básicos sobre ellas. Cada alianza se describe con mayor detalle en el Capítulo cinco: Alianzas. Los Cronistas que deseen que sus jugadores vayan descubriendo detalles de sus asociaciones mientras se desenvuelven en el mundo de *Brujería* deberían evitar que leyesen otro material que no sea el incluido aquí. En caso contrario, tanto Cronistas como jugadores pueden leer esta información y los ligeramente redundantes, pero más extensos, texto del Capítulo cinco.

La wicca



“Conocemos los secretos de la religión antigua. Casi fuimos destruidos por la ignorancia y el miedo de los mundanos, pero ahora debemos proteger a nuestros antiguos torturadores de la destrucción. El equilibrio sagrado está siendo interrumpido, y solo nosotros podemos evitarlo”.

— **Magda O'Brien**, alta dama de los territorios nororientales

“Se aproxima una tormenta, amigos. Nuestras visiones no mienten. Nuestros deberes para con Diana y Cernunnos exigen que actuemos. Muchos más de los nuestros están naciendo con el don. Los que practicamos el arte sabio tenemos el poder para cambiar el mundo; no permitamos que nos falte el coraje o la iniciativa para hacerlo”.

— **Audrey Ferguson**, líder de aquelarre

DESCRIPCIÓN: Los wiccanos son los auténticos “brujos y brujas” de los mitos y las leyendas. Entre ellos hay magos, videntes y médiums, y tienen una antigua tradición mágica que ha sobrevivido durante miles de años. Los wiccanos, rebeldes, contestatarios y curanderos, creen firmemente en el equilibrio: cada acción tiene una reacción o consecuencia, y nadie debería hacer algo para cuyas consecuencias no esté preparado.

Los wiccanos suelen pertenecer a una línea familiar de brujos; tradicionalmente, los secretos de la magia suelen pasar de padres a hijos cuando éstos alcanzan la madurez. La edad real de madurez varía ampliamente, desde los catorce a los veintiún años, dependiendo de la tradición de la familia. Mientras crecen, a los jóvenes wiccanos se les enseñan los fundamentos de las creencias paganas, pero rara vez se les instruye en las prácticas mágicas.

Normalmente los personajes wiccanos crecen en entornos poco convencionales. Incluso antes de conocer el poder de la magia son impulsados a venerar la naturaleza, a cuestionar las cosas, y a ser responsables e independientes. Cuando alcanzan la madurez, se les enseñan las sendas de la magia si tienen potencial para ello. Incluso entre las líneas de sangre más antiguas, no todo el mundo tiene la capacidad de canalizar la Esencia. La mayoría de los wiccanos son dotados menores que comparten las creencias y filosofía de la alianza, y que ayudan a sus hermanos dotados de la forma que pueden. A casi todos los wiccanos “mundanos” se los considera dotados menores, ya que conocen algunos rituales e invocaciones mágicas. Este conocimiento permite que incluso aquellos sin la capacidad para canalizar Esencia puedan realizar magia, aunque con escaso poder y resultados impredecibles. Algunos no tienen ningún conocimiento sobre la magia y simplemente comparten las creencias de los wiccanos. Estos personajes deberían crearse con el tipo de personaje mundial.

ATRIBUTOS: Muchos wiccanos viven cerca de la naturaleza, en granjas o pequeñas ciudades y pueblos, por lo que tienden a llevar vidas saludables, con atributos físicos medios o por encima de la media, y buenos atributos mentales. Es probable cualquier combinación.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS: Aunque en ocasiones usan sus poderes en beneficio propio, los wiccanos no son codiciosos. Los niveles de Riqueza tienden a estar en la media o ligeramente por encima de esta. Aquellos que sean conocidos por practicar magia y rituales extraños pueden tener una reputación negativa. Los no creyentes pueden perseguir a los wiccanos conocidos creyendo que son satánicos o cosas peores; además, aquellos wiccanos que se involucren en la investigación o la prevención del día del Juicio Final se crearán enemigos entre las criaturas sobrenaturales (véase la desventaja Adversario, pág. 84). Muchos wiccanos son Honorables, con un código de honor que los obliga a involucrarse cuando crean que pueden ayudar a otros (desventaja de 2 puntos, pág. 90). Un wiccano dotado tendrá una gran cantidad de Esencia personal; muchos también tienen Almas antiguas, el resultado de múltiples reencarnaciones.

HABILIDADES: Las habilidades de los wiccanos dependen de su trasfondo y profesión. Ciencias ocultas es algo común, así como las habilidades orientadas al aire libre. Muchos wiccanos tienen conocimientos de medicina, aunque sólo en Primeros auxilios o con remedios a partir de hierbas. Todos los



miembros de la alianza deben adquirir algún nivel de la habilidad Rituales (Wicca). De esta forma, incluso los wiccanos mundanos pueden participar en ceremonias mágicas y añadir su Esencia. Además, los wiccanos deben adquirir algún nivel de la habilidad Humanidades (Teología wicana).

CAPACIDADES METAFÍSICAS: Para los wiccanos, todas las artes merecen cierta cantidad de estudio y dominio. Es probable que todos los miembros de esta alianza estén versados en la magia y la nigromancia. Los wiccanos con la visión también son muy frecuentes. La mayoría de los wiccanos dotados tienen entre dos y cuatro invocaciones iniciales, incluyendo Bendición, Maldición y Discernimiento; un wiccano principiante aprenderá al menos dos de estas tres. Los poderes de la visión y la nigromancia no son desconocidos entre los wiccanos. Muchos son dotados menores; pueden conocer algunos rituales e invocaciones, pero no pueden realizar magia sin muchos esfuerzos y dificultades.

CAPACIDADES ESPECIALES: Reciben una bonificación +2 a todas las pruebas de invocación que involucren poderes y capacidades defensivas. Además, es más probable que cualquier ataque mágico contra un wiccano tenga una reacción violenta contra el atacante. Las tiradas de disipación del atacante tienen una penalización -2, y la reacción violenta siempre afecta al agresor!

PROFESIONES COMUNES: Algunos wiccanos prefieren la vida tranquila de la granja y otras profesiones pastoriles. Muchos son curanderos; esto incluye doctores convencionales, enfermeras y fisioterapeutas, así como no convencionales: herboristas, acupunturistas y cosas así. Como muchos neopagano, a los wiccanos les gustan las profesiones de alta tecnología, como programador, ingeniero y aeronáutico. Sin embargo, su naturaleza individualista hace poco probable que trabajen en corporaciones o grandes compañías; la mayoría prefiere trabajar como autónomos o dirigir su propia pequeña compañía, marcándose sus propios horarios y siendo sus propios jefes. En general, los wiccanos no se ganan la vida usando sus habilidades mágicas, tanto para evitar la publicidad

como por el hecho de que el arte no es algo que se deba usar con propósitos egoístas. Unos pocos ganan algo de dinero escribiendo libros sobre ocultismo; la mayoría de estos "brujos públicos" están entre los que menos conocimientos tienen de la wicca, y la mayoría son un fraude; en ocasiones sus escritos son equivocados o imprecisos. Los wiccanos trotamundos prefieren las profesiones poco ortodoxas; en las ciudades, se los puede encontrar trabajando como gorilas, bailarinas exóticas e investigadores privados, así como asistentes sociales, periodistas y paramédicos. Cualquiera que sea su profesión, los wiccanos siempre están alerta ante cualquier señal de problemas (mundanos y sobrenaturales), y suelen involucrarse e intentar solucionar la situación.

INTERPRETAR A UN WICCANO: Se te ha enseñado a mirar la mayoría de las cosas con escepticismo, incluso las enseñanzas de los propios wiccanos. Amas la naturaleza, pero no eres como esos estúpidos que miran con ojos desorbitados cualquier muerte como algo injusto e inmoral. La muerte es parte del orden de las cosas, y matar para comer es tan natural para los humanos como para los lobos. A lo que te han enseñado a enfrentarte es a los actos de muerte y destrucción indiscriminada, el impulso por atiborrarse con las riquezas de la naturaleza y saquear el legado de generaciones.

Ves la magia como una fuerza natural que se debe usar con cuidado, pero a tu voluntad. No se usa el arte sabio a la ligera; ¿por qué interrumpir el flujo de la Esencia si tu fuerte espalda o un teléfono pueden hacer el trabajo? No obstante, cuando tienes que hacerlo, lo haces sin dudar. Cuando hayas terminado, recuerda dejar las cosas como las encontraste (o un poco mejor), para disipar las fuerzas que has invocado, y asegúrate de que ningún mal (incluido el tuyo) queda sin castigo.

Cuando te encuentres con un extraño con el poder, júzgalo por lo que hace, no por quién es o lo que dice. Si usa sus poderes para causar daño, detenlo si puedes. Puedas o no, intenta deshacer el daño que cause. Si es demasiado poderoso, no dudes en huir y pedir ayuda; que mueras innecesariamente no restaurará el equilibrio.



Los rosacruces



“Nuestro Colegio Invisible ha descubierto los secretos de la Creación y dominado la ciencia y el arte de la magia. De entre los mejores y más brillantes, os hemos elegido a vosotros. Haced que nos sintamos orgullosos de esa elección; usad lo que habéis aprendido sabiamente y con sutileza, y hacedlo bien”.

— **Patrick Nelson**, duque de la Orden, dirigiéndose a un grupo de escuderos recién nombrados

“Las señales son claras. Tras seis siglos, antiguos males están siendo despertados. Debemos enviar a los mejores y los más brillantes a descubrir todo lo que podamos”.

— **Howard Duchamps**, en el funeral de Patrick Nelson, asesinado por un monstruoso espíritu



DESCRIPCIÓN: La altamente organizada Orden de la Rosacruz se formó antes de la Edad Media, y ha existido en secreto durante siglos, a pesar de las afirmaciones de docenas de supuestas organizaciones “rosacruces” que operaban abiertamente. Los verdaderos rosacruces son magos que se preocupan por el bienestar de sus miembros y la adquisición de más conocimientos. Son magos acaudalados, aunque pasan demasiado tiempo en investigaciones académicas como para convertirse en prominentes hombres de negocios o políticos. Últimamente, a la mayoría de los rosacruces les preocupa el incremento de actividad sobrenatural en el mundo, y están intentando hacer algo al respecto.

El rosacruz típico es un “joven empresario místico”. Como los wiccanos, la mayoría pertenece a una línea familiar de magos, pero estas familias están mucho más estructuradas. El rosacruz medio se cría en un entorno de la clase alta, acude a un caro colegio privado y va a la universidad durante al menos cuatro años, especializándose normalmente en historia, arqueología y lenguas exóticas. Cuando cumple los diecinueve o los veinte, es iniciado en la orden después de que los rosacrucres hayan determinado que el candidato tiene el potencial mágico, la discreción y la sed de conocimientos necesaria.

ATRIBUTOS: Los rosacrucres prefieren las habilidades académicas por encima de las demás; el rosacruz medio tiene unos atributos mentales elevados, mientras que los físicos son bajos o medios.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS: La mayoría de los rosacrucres tienen un nivel alto de Riqueza. En el tiempo que pasan acudiendo a prestigiosos colegios y universidades, suelen obtener Contactos en el mundo de los negocios o la política, aunque los rosacrucres nunca buscan destacar en esas áreas.

HABILIDADES: Los rosacrucres son muy cultos, y conocen una amplia variedad de habilidades académicas. Aquellos que investigan lo sobrenatural aprenden una serie de habilidades de combate para cuando los conjuros no son suficiente. Todos los rosacrucres deben adquirir Rituales (Rosacrucres) a algún nivel.

CAPACIDADES METAFÍSICAS: los rosacrucres consideran que la magia es el arte más importante; esta es la fuente de su cacareando dominio sobre la naturaleza. La mayoría de los rosacrucres son magos consumados. Raramente tienen otros poderes de dotado, concentrándose solamente en el estudio de la magia. Existen algunos rosacrucres con el don de la nigromancia, así como ocasionales videntes. Ningún rosacruz tiene inspiración divina. Todos los miembros de la orden son dotados o dotados menores. Los mundanos son criados, sirvientes o gente embaucada, y la mayoría no tiene ni la más ligera idea de la verdadera naturaleza y propósitos de la organización, creyendo que son agentes o empleados de un excéntrico club.

CAPACIDADES ESPECIALES: los rosacrucres tienen una bonificación +2 a cualquier invocación empleada para contener, expulsar o encerrar espíritus y otros seres sobrenaturales. Esto se debe a su énfasis en controlar los aspectos de la magia. Los rosacrucres casi nunca aprenden otro arte. Un personaje rosacruz que desee aprender otro arte debe adquirir la ventaja especial de 2 puntos Erudito rosacruz antes de adquirir algún nivel en esas capacidades. Los rosacrucres pueden aprender poderes de vidente y nigromante; nunca adquieren milagros de los inspirados.

PROFESIONES COMUNES: La mayoría de los rosacrucres son reclutados de entre los más acaudalados y sabios. El dinero por sí solo no basta; los rosacrucres buscan al “hombre del Renacimiento”, alguien que tenga gran cantidad de conocimientos sobre una amplia variedad de temas, por encima de cualquier profesión elegida. En general, los rosacrucres se ganan la vida en el mundo de los negocios como corredores de bolsa, comerciantes o ejecutivos corporativos, o en campos profesionales como el derecho, la medicina y la ingeniería. A diferencia de los wiccanos de profesiones similares, los rosacrucres suelen trabajar para corporaciones y el gobierno. Algunos incluso están involucrados con el ejército, aunque normalmente en especialidades técnicas.

INTERPRETAR A UN ROSACRUZ: Sabes cosas que muy pocos siquiera llegan a sospechar. Tus colegas y amigotes de borracheras alucinarían si supieran la mitad de las cosas que puedes hacer usando la voluntad y la palabra. Pero nunca lo sabrán, ya que algunos secretos son demasiado importantes para compartirlos con cualquiera.

El Colegio Invisible te ha ofrecido un gran acuerdo; pagará tus deudas de estudiante, y cuando necesites ver a un doctor puedes llamar a uno de los hermanos para pedirle ayuda. Se espera que tú hagas lo mismo por cualquier hermano que te llame a ti.

En ocasiones piensas que harías grandes cosas con poder. Sin embargo, la hermandad exige que ese conocimiento se mantenga alejado de las masas, y tú has accedido... por ahora.

Los centinelas



“Por qué fuimos elegidos? ¿Qué nos diferencia del resto? Sí, muchos éramos creyentes mucho antes de que la sociedad se pusiera en contacto con nosotros. Tenemos sacerdotes de una docena de religiones; católicos y protestantes, judíos y musulmanes. Pero también tenemos antiguos soldados y policías, administrativos y profesores; muchos eran religiosos, pero algunos, como vosotros, eran agnósticos, o incluso fervientes ateos. En mi caso, y en el de muchos otros, lo que nos hizo diferentes fue un encuentro con un mal tan intenso y despiadado, que repentinamente la incredulidad se convirtió en un lujo que no nos podíamos permitir. No hay ateos en las trincheras. Aunque no lo sabía en ese momento, fui elegido cuando vi a un hombre muerto abrir la garganta de la mujer a la que amaba y engullir con gula su sangre”.

— Domingo Flores, centinela

DESCRIPCIÓN: La guerra contra las fuerzas ocultas lleva siglos en marcha. Los centinelas se han visto involucrados en esta guerra casi desde su comienzo. Estos guerreros sagrados operan en secreto por todo el mundo, identificando a entidades y criaturas peligrosas y haciendo todo lo que pueden para destruirlas. Sus esfuerzos han mantenido a salvo a millones de personas de las depredaciones de lo sobrenatural.

Sin embargo, los centinelas son en cierta manera esclavos de sus creencias y visiones. La mayoría son fanáticos que están ciegos ante las consecuencias de sus acciones. En ocasiones causan tanto daño a los inocentes como a los culpables. Además, nunca deben ponerse a sí mismos por encima de sus metas primordiales. Los centinelas inspirados son los santos y cruzados modernos, píos pero completamente engreídos.

La pertenencia a los centinelas se obtiene por herencia o se ofrece a candidatos de valía. Algunas familias han servido a la sociedad durante generaciones. La mayoría de los nuevos miembros son personas que han sido víctimas de criaturas o fuerzas ocultas, y que han demostrado buena disposición a luchar contra tales fuerzas. Sus cualidades comunes son una gran dedicación y fuerza de voluntad; muchos miembros tienen útiles habilidades de combate o investigación.

No todos los centinelas son inspirados, aunque la mayoría comparte el mismo grado de fanatismo y dedicación. Entre ellos hay cierto número de videntes y mundanos. Los mundanos son entrenados como soldados e investigadores.



ATRIBUTOS: Los personajes inspirados suelen tener unos atributos bajos o medios, excepto la Voluntad, que tiende a ser muy alta; esto representa su inquebrantable fe. Los guerreros mundanos suelen tener unos atributos físicos altos. Los investigadores se concentran en la Inteligencia y la Percepción.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS: La mayoría de los inspirados son Extremistas. Muchos toman votos de pobreza, donando todos o parte de sus ingresos a las organizaciones a las que han dedicado sus vidas, lo que resulta en un nivel bajo de Recursos. La mayoría también tiene un objetivo que los impulsa (Obsesión).

HABILIDADES: La mayoría de los centinelas tienen una serie de habilidades académicas, incluyendo Ciencias ocultas y Humanidades (Teología). Los guerreros mundanos tienen una amplia variedad de habilidades de combate.

CAPACIDADES METAFÍSICAS: Los centinelas están divididos equitativamente entre miembros mundanos y dotados. Los únicos dotados permitidos entre los centinelas son los videntes, cuyas habilidades psíquicas se considera que son un regalo de Dios, y los inspirados, por razones obvias. En general, los centinelas consideran que la magia es



antinatural. En el mejor de los casos, es un poder natural usado por insensatos que no rinden el homenaje debido a la verdadera fuente de todo poder. En el peor, es el resultado de un pacto con las fuerzas de la oscuridad. Consideran que la nigromancia siempre es completamente malvada; un intento por manipular la muerte, algo que es prerrogativa de Dios, no del hombre.

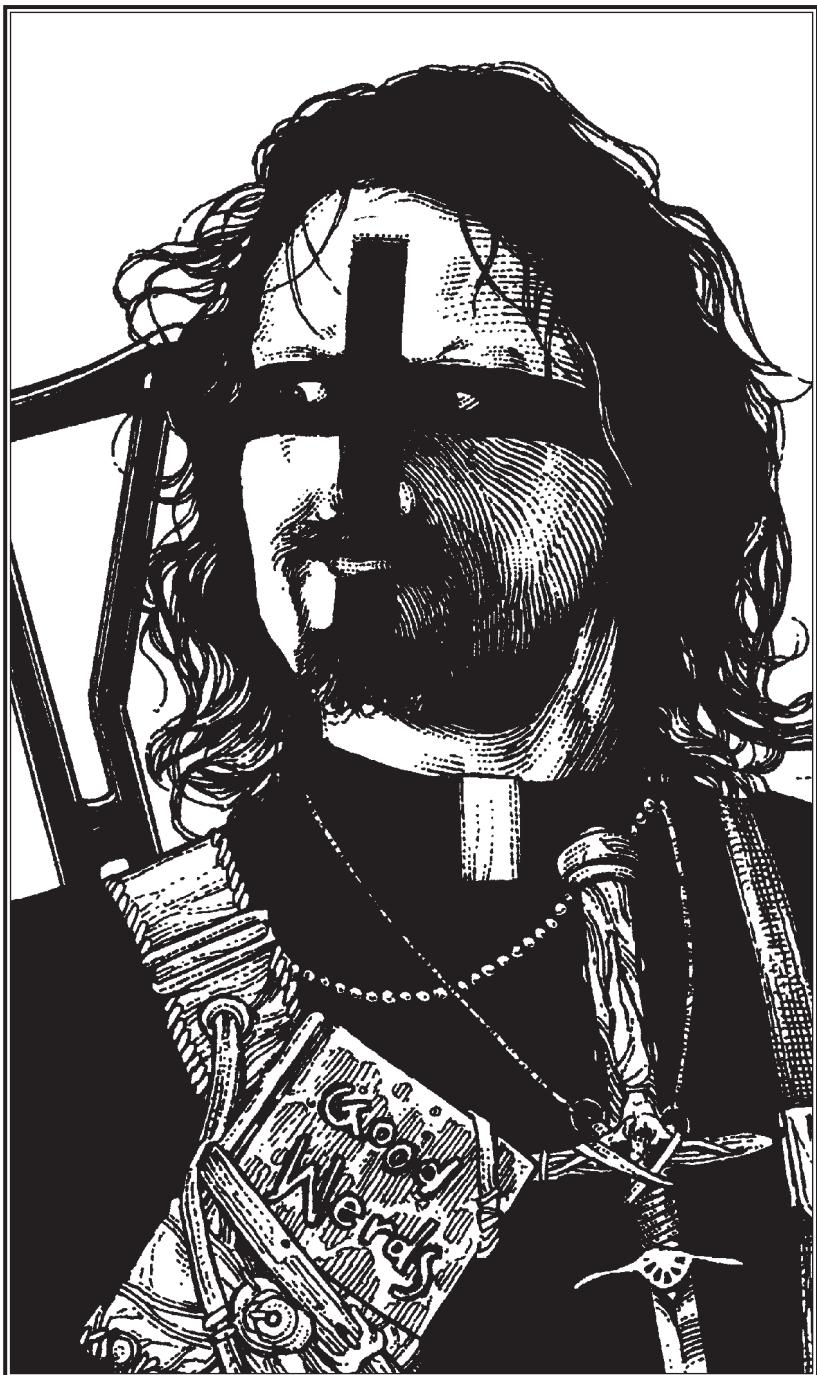
CAPACIDADES ESPECIALES: Los centinelas con Inspiración divina obtienen una bonificación +2 a resistir cualquier ataque metafísico de los dotados, seres sobrenaturales o de otro tipo, que se pueda resistir. Esto no se aplica a los ataques físicos. Todos los miembros, incluyendo a los mundanos, tienen el poder de la Oración (véase pág. 290).

PROFESIONES COMUNES: Gran parte de los centinelas son clérigos, sacerdotes o pastores de una serie de religiones. Curiosamente, las diferencias religiosas suelen tener poca importancia entre los centinelas; la dedicación para servir a las fuerzas de la luz es más importante que la afiliación religiosa. Sin embargo, el monoteísmo (la creencia en un solo Dios) es la religión más frecuente. Además, muchos centinelas son reclutados de entre las filas del ejército y la policía; estos son valiosos por sus habilidades de investigación y combate.

INTERPRETAR A UN CENTINELA: Los monstruos están ahí fuera, y tú tienes que encontrarlos y destruirlos.

En ocasiones es duro seguir adelante. Has visto cosas que te acecharán en tus sueños mientras vivas. Tu fe ha sido puesta a prueba duramente una y otra vez. Pero hasta ahora te has mantenido fuerte, y en los momentos de necesidad has llamado a tu dios, y tus llamadas no han sido desoidas. Has sido usado por tu deidad como un recipiente de su poder. Algunos dicen que has curado al enfermo y destruido al pecador con purificadores rayos de los cielos, pero sabes que no fuiste tú, fue la voluntad del Creador operando a través de ti.

Crees, sabes, que has sido elegido para luchar en la interminable guerra contra las fuerzas de la oscuridad. La sociedad está comprometida en un trabajo sagrado, y crees que todos los miembros, sin importar su religión o nación de origen, son elegidos. Has encontrado una nueva familia entre los centinelas, y harás todo lo que esté en tu mano para defender a la sociedad además de llevar a cabo tu propósito.



La Orden del Crepúsculo

“A la mayoría de la gente le aterra la muerte, aunque apenas saben algo que justifique sus miedos. La muerte solo es una entrada, nada más, y el lugar al que lleva está determinado por las elecciones que tomamos en vida. Por supuesto, esto significa que muchos tienen una buena razón para estar preocupados”.

— **Gregory Strauss**, médium

“Fantasmas, espectros y otros espíritus de los muertos están apareciendo en mayor número. Algunos han sido retorcidos y atormentados de tal forma que apenas podemos reconocerlos como almas de humanos. Los reinos de los muertos tienen una actividad nunca vista. Algo grande está pasando y no creo que a ninguno de nosotros, vivos o muertos, nos vaya a gustar”.

— **Carta para la Orden del Crepúsculo de Katrina Bund**, investigadora psíquica

DESCRIPCIÓN: Esta sociedad de médiums y nigromantes ayuda a proteger las tierras de los vivos de peligrosos espíritus, y a los espíritus de los muertos de codiciosos o crueles humanos que intentarían sacar provecho de ellos. La Orden del Crepúsculo está fascinada con la vida después de la muerte. Localizan y apaciguan a espíritus inquietos, expulsan o destruyen a fantasmas hostiles, y estudian los reinos de los muertos, la colección de sombrías dimensiones donde moran muchos espíritus como una alternativa al más allá o regresar a la Tierra.

Entre los miembros de la Orden hay estudiantes que buscan incrementar su conocimiento de la muerte; nigromantes, que son ineludiblemente atraídos por el mundo espiritual; y psíquicos, que pueden percibir el mundo espiritual, y cuyos poderes pueden ser útiles para tratar con los peligrosos espíritus de los muertos. Muchos miembros experimentan extrañas visiones durante su infancia, y podrían haber perdido la cordura

(o ser tratados como si la hubieran perdido), sin la oportuna intervención de la orden.

La orden tiene un gran número de miembros dotados, pero los mundanos también tienen una fuerte presencia. La mayoría de los investigadores y estudiosos carecen de la capacidad para sentir directamente la presencia de los muertos, aunque han visto suficientes manifestaciones de fantasmas enfadados como para convertirse en creyentes.

ATRIBUTOS: En general, los investigadores tienen unos altos atributos mentales, especialmente Percepción e Inteligencia. Los nigromantes tienden a tener una Voluntad y una Percepción elevadas.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS: Algunos miembros están Obsesionados con su persecución de lo sobrenatural, y unos pocos sufren Pesadillas recurrentes. Los miembros más experimentados tienen Nervios de acero.

HABILIDADES: Muchos miembros de la orden tienen Ciencias ocultas, con espe-

cialización en Espíritus de los muertos (los miembros mundanos obtienen esta especialización automáticamente sin ningún coste; véase más adelante).

CAPACIDADES METAFÍSICAS: La mayoría de los miembros dotados conocen el arte de la nigromancia. Del resto, gran parte son videntes. Sólo unos pocos tienen habilidades mágicas, y deben adquirir la ventaja de 2 puntos Médium con aprendizaje mágico, antes de adquirir cualquier invocación.

CAPACIDADES ESPECIALES: Los personajes dotados tienen una bonificación +1 a todas las pruebas en las que se empleen poderes nigrománticos, debido a su exhaustivo aprendizaje de los mundos de los muertos. Los personajes mundanos no tienen esta capacidad; en cambio, obtienen la especialización Ciencias ocultas (Espíritus de los muertos) de forma gratuita, aunque la habilidad general Ciencias ocultas se debe adquirir a su coste normal.

PROFESIONES COMUNES: La Orden del Crepúsculo está formada principalmente por investigadores de lo oculto, con habilidades orientadas a detectar verdaderas actividades sobrenaturales y descubrir fraudes.

INTERPRETAR A UN MÉDUM: Sabes lo que hay al otro lado de la muerte; es un bonito lugar para visitar, pero no querrías pasar una eternidad allí.

En cierta manera, los mundos de los muertos no son tan diferentes al nuestro. Los espíritus tienen sus propios problemas y retos, y pueden disfrutar del éxito o sufrir agonizantes derrotas. Los fantasmas pueden hacer muchas cosas, tanto en la Tierra como en los extraños reinos de los muertos. Pero tú, a caballo entre los vivos y los muertos, puedes hacer lo mismo que los fantasmas, y disfrutar la vida al mismo tiempo.

Sin embargo, la vida no es un lecho de rosas. No puedes ayudar sin ver a los muertos que acechan en nuestro mundo, y a menudo estos no aprecian que los descubras. Algunos irán lo bastante lejos como para atormentar o destruir a tus seres queridos. Lo que es peor, una de tus tareas en la Orden del Crepúsculo es buscar a estos espíritus furiosos y apaciguarlos o someterlos. En ocasiones, esto puede ser muy peligroso.



La Cábala de la Psique

“Una vez fuimos pocos, ahora somos muchos. Una vez nunca se sospechó de nuestra existencia, ahora estudian a los de nuestra especie en laboratorios. Debemos redoblar nuestros esfuerzos para ocultar nuestro verdadero número y fuerza, no sea que una aterrada humanidad decida fulminarnos”.

—Dr. Saul D'Antoine, anciano de la cábala

“Mirad, os lo agradezco... todos os lo agradecemos. Vosotros nos acogisteis cuando pensábamos que estábamos locos, nos ayudasteis a controlar nuestros poderes. Pero no esperéis que escondamos la cabeza bajo la arena. Las cosas han cambiado mucho, y hay muchos otros que necesitan nuestra ayuda”.

—Jennifer Bragg, vidente, al Consejo de los Ancianos

DESCRIPCIÓN: Esta alianza fue creada para proteger a los videntes de la ignorancia y los prejuicios del mundo. Durante siglos, la Cábala de la Psique ocultó la existencia de capacidades psíquicas, especialmente tras la época de las persecuciones en Europa y América. Los miembros de la cábala prefieren usar su tiempo aprendiendo a desarrollar sus capacidades y evitan usar sus poderes para manipular o controlar a otros. La organización también busca a otros videntes. Aquellos que necesitan ayuda o aprendizaje son bienvenidos a la cábala; los psíquicos que usan sus poderes para abusar de los demás son detenidos por cualquier medio necesario.

La mayoría de los miembros de la Cábala de la Psique fueron reclutados durante la infancia o la adolescencia, cuando comienzan a manifestarse los poderes de vidente. Normalmente, la cábala matricula al psíquico en una de las muchas escuelas e institutos que la organización controla secretamente.

Los jóvenes videntes reciben una educación normal junto con entrenamiento en sus poderes y capacidades únicas. El “graduado” clásico de la cábala tiene el equivalente a cuatro años de universidad y un amplio surtido de capacidades psíquicas.

La cábala está formada principalmente por dotados y dotados menores. Estos últimos superan en una proporción de diez a uno a los dotados; muchos videntes solo tienen unas capacidades y poderes limitados. Los miembros mundanos son en su mayor parte investigadores, guardaespaldas y encargados de resolver problemas, y ocupan pocas posiciones importantes en la organización.

ATRIBUTOS: La mayoría de los videntes tienen atributos mentales muy desarrollados, especialmente la Inteligencia y la Voluntad.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS: Ninguna en particular. Casi todos sus miembros son gente normal con la clara excepción de sus poderes psíquicos.

HABILIDADES: Debido a su entrenamiento, los miembros de la cábala tienen un buen surtido de habilidades académicas, incluyendo Ciencias ocultas (Capacidades de vidente), aunque a menudo saben poco sobre otras áreas del ocultismo.

CAPACIDADES METAFÍSICAS: La Cábala de la Psique tiene una gran devoción por las capacidades y poderes de vidente. Sólo algunos miembros tienen cualquier otro tipo de poder. Los miembros de la cábala que conozcan la magia o la nigromancia deben tener un Contacto especial (una ventaja que cuesta 5 puntos de personaje) para explicar cómo adquirieron esos conocimientos. Los inspirados son algo casi insólito.

CAPACIDADES ESPECIALES: Los miembros de la cábala obtienen un nivel gratuito en un poder de Fuerza o Arte de vidente a su elección (véase pág. 260). Los miembros mundanos (pero no los subordinados) aprenden técnicas de meditación que les otorgan una bonificación +1 para resistir cualquier ataque mental o metafísico (como Dominio mental) que pueda ser resistido con Voluntad.

PROFESIONES COMUNES: La cábala intenta encauzar a los miembros para que ejerzan una serie de profesiones “seguras” que les permitan el uso sutil de las capacidades psíquicas sin llamar la atención de la gente corriente. Estas profesiones también son ideales para detectar y contactar con videntes en ciernes. Entre las ocupaciones comunes están consejero, terapeuta o psiquiatra (donde las habilidades telepáticas se pueden ocultar como simples ideas en la mente del paciente), fisioterapeuta o médico (lo que permite el uso sutil de poderes curativos sin levantar muchas sospechas), especialista en seguridad (útil para sacar provecho de una serie de poderes psíquicos y para ayudar a la cábala a mantener su secreto), y profesor de instituto (gran parte de los miembros de la cábala enseñan en uno de los muchos centros propiedad de la organización). Algunos de los miembros menos convencionales se ganan la vida como actores, ilusionistas y cosas por el estilo.

INTERPRETAR A UN MIEMBRO DE LA CÁBALA: Al principio pensabas que tú eras el problema. Oías voces, veías cosas que nadie más percibía. Sabías que no le gustabas a tu profesor de quinto curso, al igual que sabías que al conserje le gustaba hacer daño a los niños. Nadie te creyó... hasta que llevaste a la policía hasta los cuerpos de los niños desparecidos y detuvieron al conserje. Tras eso, la gente supo que eras diferente, y te evitaron o trataron de aprovecharse de ti.

La cábala lo cambió todo. Allí, te encontraste por primera vez con otros que eran como tú; gente que no te tenía miedo, y cuyas mentes podías tocar sin miedo a ver algo horrible en su interior. La cábala anunció públicamente que los estudios sobre tus poderes no eran concluyentes, que probablemente tus capacidades no eran reales, y por fin la gente te dejó en paz. Ahora puedes descubrir tus poderes, e incluso usarlos para un bien mayor, pero nadie excepto tus compañeros videntes pueden saberlo.



Solitarios



“¿Que si somos los únicos? No, amigo. Hay muchos otros, cada uno con su propia receta del poder absoluto, y su propia forma de hacer las cosas, y la mayoría te rebanará alegramente el gaznate si no estás de acuerdo con ellos. Hacemos las cosas en solitario porque eso significa que no tenemos ninguna jerarquía ante la que inclinarnos y arrastrarnos, y no hay ninguna regla aparte del sentido común. Créeme, es mucho mejor así. Ahora, revisemos ese encantamiento”.

— El mago **Angus Patrick** a su único estudiante.

“11 de junio. Escribo esto en una nueva libreta. Mi viejo diario, todas mis cosas, mis amigos, mi profesor, han desaparecido. Pensamos que estábamos preparados. Dibujamos el mejor círculo protector que pudimos crear, y le lanzamos toda la magia ofensiva que conocíamos. Pero no fue suficiente. No sé cómo fue capaz de hacerlo ese cabrón de Klaus, pero revivió a todos los cadáveres del cementerio local y los envió contra nosotros. Aun así vencimos. Quiero decir que lo hice yo, ya que cuando todos los zombis fueron destruidos, sólo quedábamos en pie Klaus y yo. Ambos estábamos vacíos de poder mágico, pero yo tenía un rifle para cazar ciervos y él no. Pero sigo corriendo; no es solo que no pueda imaginarme tratando explicar a las autoridades lo sucedido, sino que estoy solo, y si nuestros enemigos descubren que únicamente quedo yo, vendrán a por mí. Tengo que huir, y necesito encontrar aliados.

Ojalá mi maestro hubiera mencionado a alguien”.

— Del diario de **James Wassermann**

DESCRIPCIÓN: En realidad no es una alianza, sino un término común que se aplica a los dotados que no juran lealtad a ninguna de las sociedades y organizaciones importantes del mundo ocultista. Algunos son individuos extremadamente independientes que se rebelaron contra las reglas de sus alianzas originales, mientras que otros fueron encontrados y entrenados por pequeños grupos de magos o psíquicos que habían formado sus propias minialianzas.

Es casi imposible generalizar sobre los solitarios. Pueden ser desde charlatanes con tan solo una pizca de verdadero poder hasta

magos, videntes y nigromantes consumados que se niegan a jurar lealtad a ningún grupo. Algunas alianzas desconfían y desprecian a los solitarios, mientras que otras (especialmente la wicca, que conforma la alianza con una organización menos férrea) los aceptan como iguales en muchos aspectos.

Los solitarios son exclusivamente personajes dotados y dotados menores, aunque sus amigos y ayudantes suelen ser mundanos.

ATRIBUTOS: Como la mayoría de los dotados, los solitarios tienden a tener una elevada Voluntad.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS: Algunos solitarios tienen Adversarios, bien se trate de miembros de grandes alianzas, o enemigos sobrenaturales o mundanos que han hecho en el transcurso de sus vidas. Los niveles de Recursos y Posición varían enormemente, pero rara vez están en la media; la mayoría de los solitarios son ricos o pobres.

HABILIDADES: Las habilidades están determinadas principalmente por la profesión y el trasfondo del personaje. Suelen tener Ciencias ocultas con especialización en algún tipo.

CAPACIDADES METAFÍSICAS: Al no tener una afiliación real, los solitarios aprenden cualquiera de las artes que su maestro o maestros conocen, además de lo que ellos descubran o aprendan por su cuenta. La magia es el arte más común, seguido por la nigromancia. En ocasiones, los videntes solitarios toman a otros bajo su protección y los ayudan a desarrollar sus poderes. Algunos solitarios son inspirados.

CAPACIDADES ESPECIALES: Los solitarios pueden comenzar el juego con cualquier combinación de poderes de dotado, sin ninguna limitación excepto la de combinar milagros divinos con magia o nigromancia. El personaje obtiene una bonificación +1 a todas las pruebas que impliquen el uso de un arte específico (magia, visión, o un poder similar) que haya decidido que sea su “punto fuerte”.

PROFESIONES COMUNES: Pueden escoger casi cualquier profesión u ocupación. Algunos solitarios son criminales o fugitivos que usan sus poderes en beneficio propio, mientras que otros eligen profesiones no muy distintas de los wiccanos o los rosacruces.

INTERPRETAR A UN SOLITARIO: Sigues una senda que a menudo es solitaria y difícil. Eres miembro de un pequeño grupo selecto incluso para los estándares del mundo de las ciencias ocultas; o bien tus profesores eran los últimos miembros de una tradición agonizante, o estás intentando crear algo completamente nuevo, o has roto con tu alianza.



Cualquiera que sea el caso, el azar o tu propia decisión te han hecho diferente. Quizá ansies la oportunidad de unirte a un grupo y sentirte finalmente aceptado por una gran comunidad, o a lo mejor prefieres depender de ti mismo. Despues de todo, para pertenecer a un gran grupo tienes que someterte a sus reglas y restricciones. Quizá prefieras ser libre y estar solo.

Valerte por ti mismo no es fácil. Si tienes suerte, al menos habrá algunos más como tú, y podrás confiar en un grupo, por pequeño que sea. En el peor de los casos estarás solo, convirtiéndote en una presa fácil para enemigos más poderosos que no tienen que temer castigo alguno si acaban contigo. Si eres lo bastante bueno como para terminar con todos tus enemigos, estarás bien. Si no, quizá no sea mala idea hacer algunos aliados.



ATRIBUTOS

Los atributos son características innatas de un personaje: su fuerza física, su inteligencia, sus sentidos, etc. Al elegir una serie de atributos, los jugadores definen los límites de lo que puede hacer el personaje. Por ejemplo, si un jugador “compra” una Destreza muy baja, no debería sorprenderse si el personaje falla con frecuencia al hacer cosas que requieran gracia y coordinación manual. A medida que se van comprando los atributos, el jugador puede empezar a sentir cómo es el personaje. ¿Es fuerte pero tonto, rápido pero débil, astuto y atento pero con poca fuerza de voluntad?

Cuando anoten los valores de los atributos del personaje (y, en general, cuando creen el personaje), es aconsejable que los jugadores usen un lápiz para escribir los números. Esto permite a los jugadores realizar cambios mientras continúan con el proceso de creación del personaje.

En *Brujería* usamos dos tipos de atributos: primarios y secundarios. La principal diferencia es que los atributos primarios se adquieren usando puntos de atributo y otros puntos de personaje. Los atributos secundarios son calculados a partir de los atributos primarios del personaje.

Compra de atributos

Durante la creación del personaje, los miembros del reparto reciben una serie de puntos para distribuir entre sus atributos primarios. El número exacto de puntos se determina según el tipo de personaje elegido (véase pág. 53). Los atributos pueden “comprarse” hasta nivel 5, al coste de un punto por nivel (por ejemplo, una Fuerza de 3 costaría 3 puntos, una Fuerza de 4 costaría 4 puntos, y así sucesivamente). Los atributos por encima de nivel 5 son mucho más caros: 3 puntos por cada nivel adicional. Los humanos no pueden subir un atributo por encima de nivel 6, el máximo absoluto (comprar un atributo a nivel 6 costaría un total de 8 puntos).

Los seis atributos que pueden comprarse usando los puntos de personaje son Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Percepción y Voluntad. Todos los atributos primarios se describen a continuación.

Fuerza

La Fuerza, una medida del poder físico del personaje, determina cuánto daño infinge con armas cuerpo a cuerpo, cuánto peso puede llevar y lo fornido que es. También ayuda a determinar cuánto daño y esfuerzo puede soportar un personaje antes de desplomarse.

La Fuerza es útil para la gente que suele levantar grandes pesos o que es probable que vaya a entrar en combate cuerpo a cuerpo. Los personajes que es probable que tengan una Fuerza alta son los atletas, obreros y soldados. Un valor bajo en Fuerza indica poca altura y peso o, simplemente, falta de ejercicio.

Un personaje puede saltar verticalmente ($\text{Fuerza} \times 10 \times 2'5$) centímetros y horizontalmente (Fuerza) metros. Duplica estas cantidades si se cuenta con una buena carrerilla.

En la página siguiente os presentamos una tabla que detalla cuánto peso puede levantar un personaje con una Fuerza determinada. Este es el peso que alguien con esa Fuerza puede levantar sin esfuerzo. Con algo de esfuerzo se pueden levantar pesos mayores. Asume que el peso máximo que se puede levantar, durante cortos períodos de tiempo, es igual al doble de la Capacidad de levantar peso del personaje.

Destreza

La Destreza mide la coordinación, agilidad y gracilidad del personaje. Se usa para determinar lo competente que es un personaje en cualquier prueba que requiera coordinación de movimientos y precisión. Esto va desde hacer trucos con cartas o vaciar los bolsillos de alguien a darle un puñetazo en la cara; la Destreza ayuda a que el puño acierte, mientras que la Fuerza



TABLA DE FUERZA

FUERZA	CAPACIDAD DE LEVANTAR PESO
1-5	25 kg. x Fuerza (Fuerza 5: 125 kg.)
6-10	100 kg. x (Fuerza -5) + 125 (Fuerza 10: 625 kg.)
11-15	250 kg. x (Fuerza -10) + 750 kg. (Fuerza 15: 2.000 kg./2 ton.)
16-20	500 kg. x (Fuerza -15) + 2.500 kg. (Fuerza 20: 5 ton.)
21-25	1 ton. x (Fuerza -20) + 5 ton. (Fuerza 25: 10 ton.)
26-30	2 ton. x (Fuerza -25) + 10 ton. (Fuerza 30: 20 ton.)

Reduce el peso máximo en una décima parte cuando lances algo. La capacidad de carga, la cantidad máxima de peso que el jugador puede llevar sin perder velocidad o agilidad, es igual a la mitad de su Capacidad de levantar peso.

El personaje puede “forzar la maquinaria” e intentar levantar más peso superando un chequeo sencillo de Fuerza. Cada nivel de éxito permite al personaje levantar un 10% más de su capacidad máxima. Este esfuerzo le cuesta al personaje 1D4 puntos de Resistencia por cada nivel de éxito obtenido en el chequeo. Un fallo en el chequeo de Fuerza infinge al personaje un dano de 1D4 puntos de daño (el personaje se ha hecho daño y se ha roto algo...).

Nota: la regla “forzar la máquina” solo se aplica después de que se intente levantar el doble del peso indicado.

indica cuánto daño le hace el puñetazo al otro tipo. Cualquier prueba en la que sea importante la velocidad y la coordinación está influida por la Destreza. Una Destreza alta es común entre bailarines, gimnastas o carteristas. La gente con poca Destreza es torpe y poco hábil.

Constitución

Este atributo determina lo robusto o saludable que es el personaje. La Constitución es importante a la hora de resistir enfermedades, daño y cansancio. Este atributo se utiliza, junto con la Fuerza, para determinar cuánto daño físico puede aguantar el personaje y seguir aún con vida. La Constitución también entra en juego en las habilidades físicas que requieren resistencia, como nadar, correr largas distancias y cosas así.

Inteligencia

Este atributo determina la capacidad del personaje para aprender, deducir y memorizar información. Cuanto más alto sea el atributo de Inteligencia, más fácil será aumentar sus habilidades académicas. Este atributo se usa también para entender e interpretar información. Ten en cuenta que la Inteligencia y la educación son dos cosas distintas. Una persona puede ser brillante pero inculta. La educación es tratada en la sección Habilidades, y determina lo que ha aprendido un personaje a lo largo de su vida.

La Inteligencia es muy importante para todo el que quiera una educación elevada, o realizar la mayoría de los trabajos técnicos. La mayoría de las habilidades relacionadas con ordenadores (excepto los videojuegos) dependen de la Inteligencia del personaje.

Percepción

La Percepción gobierna los cinco sentidos del personaje. Nos da una imagen en conjunto de la capacidad que tiene el personaje para notar cosas. Este atributo se usa para encontrar pistas, percibirse de cosas y evitar ser sorprendido. La Percepción también determina la intuición y atención del personaje. Un personaje con una Percepción baja apenas se da cuenta de lo que sucede a su alrededor.



La Percepción es un atributo importante para el dotado. Muchas de sus capacidades están basadas en la intuición y poderes de detección del personaje, y aquí es donde la Percepción juega un papel importante. Este atributo también es vital para los detectives (para descubrir esas pistas importantes), jugadores de póquer (para leer las expresiones de sus oponentes) y árbitros deportivos (para ver las infracciones de las reglas).

Voluntad

Este Atributo mide la fuerza mental y autocontrol del personaje, así como su capacidad para resistir el miedo, la intimidación y las tentaciones. La Voluntad es vital para los magos; después de todo, la magia es “la ciencia y el arte de hacer que se produzcan cambios conforme a la voluntad”. La mayoría de las otras capacidades de los dotados también dependen de la Voluntad. Además es importante para los mundanos, ya que puede utilizarse para resistir la coacción mágica, el control mental y la influencia del pánico, la codicia y la lujuria, entre otras cosas.

El significado de los números

Al crear un personaje, el jugador asigna un valor a cada uno de los seis atributos primarios, normalmente entre 1 y 5, estando el máximo en 6. Esto se hace, como indicamos antes, “comprando” el valor de un atributo con los puntos de personaje que tenemos disponibles. Este valor representa los límites del personaje en ese atributo. Cuanto mayor sea el valor del atributo, mejor será el personaje en esa área en particular. Los siguientes puntos ofrecen algunas pautas para los atributos de niveles 1 a 5.

- ⊗ **Nivel 1:** El personaje está por debajo de la media en ese atributo. Una Fuerza de 1 indica una persona con baja forma física, ya sea porque esté esmirriada o porque sea fofa y esté en baja forma. Una Destreza de 1 indica torpeza; un personaje propenso a tirar cosas, al que no se puede confiar trabajos manuales delicados a no ser que haya entrenado mucho para hacerlo. Una Inteligencia de 1 está por debajo de la media; no es un retrasado mental, pero sí alguien un poco lento para pillar las cosas. Una Percepción de 1 indica que el personaje no se percata de lo que hay en su entorno, y es bastante probable que no se entere de lo que ocurre a su alrededor. Los personajes con Constitución 1 son frágiles y suelen padecer de mala salud, son los primeros en enfermar y su baja forma física puede deberse a las drogas, el tabaco o el alcohol. Una Voluntad de 1 describe a una persona fácilmente influenciable por otros, alguien que sigue a los demás y que es propenso a sucumbir ante las tentaciones.
- ⊗ **Nivel 2:** Lo normal para seres humanos. La mayor parte de los integrantes de un grupo tienen sus atributos sobre esta línea, con uno o dos atributos a nivel 1 ó 3.
- ⊗ **Nivel 3:** Por encima de la media, pero nada extraordinario. Una Fuerza y Constitución de 3 demuestran alguna aptitud atlética, probablemente alguien que se ejercita regularmente y con intensidad, o a un atleta nato que no ha tenido tiempo de desarrollar su talento. Los personajes con una Destreza de 3 son individuos gráciles. Una Inteligencia de 3 indica una persona inteligente que puede aprender nuevas habilidades con facilidad, si tiene el temperamento para hacerlo. Con una Percepción de 3, el personaje tiene unos buenos sentidos e intuición, y no se lo engaña o confunde con facilidad. Un personaje con una Voluntad de 3 resulta difícil de convencer o intimidar bajo circunstancias normales.
- ⊗ **Nivel 4:** Un Atributo a nivel 4 está muy por encima de la media. Muy poca gente, quizás una de cada diez personas, tiene un Atributo o dos a este nivel. Una Fuerza o Constitución de 4 solo se puede encontrar en atletas, incluyendo a los mejores jugadores de fútbol americano de un instituto o universidad importante, en soldados de las Fuerzas Especiales con un entrenamiento exhaustivo y otras personas

que pasen gran parte de su tiempo manteniéndose en forma. Una Destreza de 4 solo es frecuente entre gimnastas, acróbatas, bailarines y otros individuos con talento. Los atributos mentales a nivel 4 indican que se roza la genialidad (Inteligencia), una intuición y unos sentidos muy desarrollados (Percepción) o una “voluntad de hierro” (Voluntad).

- ⊗ **Nivel 5:** Este es “prácticamente” el límite humano. Aunque la gente con atributos a nivel 5 no tiene por qué batir ningún record, representa lo mejor de la humanidad. En una comunidad pequeña o mediana, solo un puñado de gente tendrá uno o dos atributos a este nivel, y es bastante probable que sean conocidos por su fuerza, sabiduría o resistencia. Las grandes ciudades, los campus de grandes universidades y los grupos de dotados suelen tener varios de estos extraordinarios especímenes, pero aun así no son nada comunes.

Atributos muy bajos o muy altos

La mayoría de humanos tienen atributos que oscilan entre valores de 1 y 5. Un nivel 0 representa un atributo muy bajo, y un -1 indica un nivel infrahumano en personas mayores de cinco años. Un 6 en un Atributo es la cúspide del desarrollo humano; incluso en una ciudad de tamaño mediano rara vez encontraremos más de un puñado de personas con semejantes atributos.

Notese que estos límites son solo aplicables a humanos. Sería estúpido esperar que un caballo o un elefante tuvieran las mismas limitaciones en sus atributos que los seres humanos. Las criaturas de mayor tamaño tienen una Fuerza de entre 7 y 12 (incluyendo caballos, osos y gorilas). Las criaturas de gran tamaño, como ballenas o elefantes, tienen Fuerzas de entre 15 y 20, o incluso mayores. Por la misma regla, los animales ágiles, como gatos, aves de presa y similares, tendrán una Destreza media de entre 4 y 7. La Constitución es uno de los pocos atributos que no sobrepasa tanto los niveles humanos. Algunos animales grandes, como los elefantes, son bastante delicados. Tienen más puntos de Vida que los humanos, pero el shock y las enfermedades también acaban con ellos.

Los seres sobrenaturales como los vampiros y los muertos implacables están más allá de los límites humanos. Algunas de estas criaturas tienen atributos físicos sobrehumanos, y algunos entes longevos pueden tener también atributos mentales extraordinarios. Solo el poder de la magia y la fe, o la superioridad numérica y armamentística, conceden al ser humano alguna oportunidad de enfrentarse a semejantes seres.

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

Una vez determinados los seis atributos primarios, hay que hacer algunos cálculos para obtener los Atributos secundarios. Estos no se compran; se determinan utilizando los atributos primarios según las fórmulas que se muestran más adelante.

Con la excepción de la Velocidad, que determina lo rápido que puede correr un personaje a toda carrera, los otros atributos secundarios son reservas de puntos. Ciertos factores como el daño, la fatiga o el uso de la magia, pueden incrementar y reducir temporalmente la cantidad de puntos de cada reserva. Por ejemplo, los puntos de Vida determinan la salud de un personaje. Si se sufre una herida, baja la salud del personaje (los puntos de Vida); curar el daño hará que, con el tiempo, la reserva vuelva a su nivel original. A mayor daño, más puntos se retiran de la reserva de puntos de Vida.

Los atributos secundarios son: puntos de Vida, puntos de Resistencia, Velocidad y reserva de Esencia.



Puntos de Vida

Este atributo determina la salud física del personaje. La Fuerza y la Constitución del personaje son los factores que lo determinan. Un atleta alto y musculoso puede soportar más castigo que un empollón con cuello de jirafa que se constipe cada dos por tres. Por otra parte, una bala en la cabeza o un buen hachazo probablemente maten al personaje con la misma facilidad. Los puntos de Vida indican la cantidad de daño físico que un personaje puede sufrir antes de ser incapaz de hacer nada. Otras cosas que quitan puntos de Vida son las enfermedades, el cansancio extremo y ciertos ataques sobrenaturales.

- ⊗ **Fórmula:** Suma la Fuerza y la Constitución, multiplica el resultado por cuatro y añadele 10. La fórmula escrita sería $[(\text{Constitución} + \text{Fuerza}) \times 4] + 10$. El ser humano oscila entre 18 y 58.

Puntos de Resistencia

Los puntos de Resistencia miden la capacidad del personaje para soportar el cansancio y el esfuerzo antes de derrumbarse. Al igual que los puntos de Vida, los puntos de Resistencia usan Constitución y Fuerza, pero también emplean la Voluntad, teniendo así en cuenta que algunas personas se empujan a sí mismas más allá de sus límites físicos por pura fuerza de voluntad. Cuantos más puntos de Resistencia tenga un personaje, más tiempo puede correr, levantar cosas, nadar, etc. A medida que el personaje se esfuerza, comienza a perder puntos de Resistencia. Cuando los puntos de Resistencia se ven reducidos a 0, el personaje se desmayará tarde o temprano por agotamiento (consulta Pérdida de puntos de Resistencia, en la pág. 175). En algunos casos, el daño de ataques no letales se resta de los puntos de Resistencia en lugar de los puntos de Vida (véase pág. 170).

- ⊗ **Fórmula:** Suma Constitución, Fuerza y Voluntad, multiplícalo por tres y añade 5 al resultado. La fórmula escrita es $[(\text{Constitución} + \text{Fuerza} + \text{Voluntad}) \times 3] + 5$. Los seres humanos tienen entre 14 y 59 puntos.

Velocidad

Este atributo representa lo rápido que puede correr una persona a máxima velocidad. Solo entra en juego en las escasas ocasiones en que ha de considerarse la velocidad, como cuando un personaje persigue o es perseguido por alguien.

- ⊗ **Fórmula:** $(\text{Constitución} + \text{Destreza}) \times 3$ es la velocidad en kilómetros/hora. El alcance humano está entre los 6 y los 36 km/h. La mitad de esa cantidad equivale a los metros que el personaje puede correr en un segundo.

Reserva de Esencia

La Esencia es la cantidad de energía espiritual que el personaje tiene en su interior. Básicamente, mide el poder del alma del personaje y su fuerza vital. La Esencia también es el tejido de la realidad. Esto quiere decir que dentro de cada ser humano están los cimientos de la creación. La magia, los milagros de los inspirados y otras capacidades pueden canalizar la Esencia generando una serie de poderosos efectos.

Aunque la Esencia se utiliza principalmente para realizar magia, también puede disminuir a causa de emociones fuertes (como el miedo o el odio) y por los ataques de ciertas criaturas sobrenaturales. Extraer la totalidad de la Esencia a un ser humano puede llevarlo a la muerte.

- ⊗ **Fórmula:** Suma todos los atributos primarios del personaje. Los dotados suelen tener algo de Esencia adicional debido a su gran control sobre el flujo de energía primordial. Esta Esencia adicional se adquiere durante la creación del personaje (consulta la ventaja Reserva de Esencia ampliada, en la pág. 101).



Determinar los atributos secundarios con atributos primarios bajos

Algunos personajes tienen atributos con valor 0 o incluso negativo. Estos niveles representan atributos muy por debajo de la media. Para estos casos, se necesitan reglas especiales que determinen los atributos secundarios. Cuando trabajes con atributos primarios bajos, trátalos como si fueran iguales a 1 para realizar los cálculos. Si el atributo es negativo, restalo del Atributo secundario resultante.

Por ejemplo: Dell es un chico frágil y enfermizo con una Fuerza de -1 y una Constitución de 0. Para calcular sus puntos de Vida, trata el -1 y el 0 como si fueran "unos", lo que nos da como resultado un total de 18 puntos de Vida (2×4 más la base de 10). Ahora reduce el total a 17 puntos: el valor negativo se resta del total.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las ventajas son características innatas que dan al personaje una virtud o rasgo positivo. Las desventajas son características que lo limitan de alguna forma. Tanto las ventajas como las desventajas sirven para dar vida al personaje, y pueden ser útiles tanto para la interpretación como para "tener éxito" durante el transcurso del juego.

Las ventajas son rasgos atractivos y, por tanto, "cuestan" puntos de personaje. Por otro lado, las desventajas son limitaciones, y como "recompensa" por adquirirlas, el personaje gana puntos adicionales. Los puntos conseguidos gracias a las desventajas pueden usarse en cualquier categoría (atributos, ventajas, habilidades y capacidades metafísicas).

En cualquier tipo de categoría salvo en los atributos, cada punto de desventaja se puede gastar de la forma habitual. Adquirir puntos de atributo usando puntos de desventajas es mucho más caro. El coste de subir un atributo un nivel es igual al valor de ese nivel. Por ejemplo, subir un atributo de nivel 4 a 5 cuesta 5 puntos de desventajas, y así sucesivamente. Es más, este coste es acumulativo, subir un atributo de 3 a 5 cuesta 9 puntos de desventajas.

Categorías

Las ventajas y las desventajas están clasificadas por categorías. La mayoría de las veces, estas categorías son descriptivas y no afectan al juego. Pero en determinadas circunstancias, la categoría puede importar. El principal ejemplo son las ventajas sobrenaturales; generalmente, solo los personajes dotados y dotados menores pueden tener ventajas sobrenaturales. A discreción del Cronista, puede permitirse que los mundanos utilicen algunas de las ventajas sobrenaturales. En las siguientes secciones usaremos estas categorías: mentales, físicas, sociales y sobrenaturales. Aunque la mayoría de las ventajas y desventajas están ordenadas alfabéticamente, la categoría sobrenatural ha sido separada del resto e incluida al final. Las tablas del apéndice incluyen las ventajas y desventajas según su categoría y nombre.

Ventajas y desventajas numéricas

Algunas ventajas y desventajas se expresan de forma numérica; los ejemplos más comunes incluyen Atractivo, Carisma y Recursos. Son similares a los atributos, ya que estas ventajas y desventajas cambian al personaje de manera positiva o negativa. Como resultado, se representan como bonificaciones o penalizaciones. Por ejemplo, Carisma +2 representa una bonificación de 2 niveles en cualquier prueba o chequeo que implique influenciar o manipular a alguien por medio de sus habilidades sociales, mientras una desventaja de Recursos -2 indica unos ingresos muy bajos y pocas posesiones materiales, por debajo de la media del país.



Reducir un rasgo por debajo de la media concede al personaje puntos extra para gastar en otros elementos. Estos rasgos tienen un valor numérico de 0, de manera que, si un jugador no quiere tener ninguna ventaja numérica, simplemente supón que tienen un valor base de 0.

Ventajas y desventajas durante el juego

Algunas ventajas y desventajas pueden adquirirse o perderse durante el trascurso del juego. En algunos casos, las ventajas o desventajas pueden cambiar. Por ejemplo, la cicatriz de una herida podría disminuir el Atractivo del personaje, o una racha de suerte podría incrementar sus Recursos o Nivel social. Cuando se produce uno de estos cambios durante el juego, no es necesario gastar puntos de experiencia. Si el jugador quiere cambiar a propósito una ventaja o desventaja, debe gastar algunos puntos de experiencia e inventarse un buen motivo para ello (mejorar a un personaje por medio de la experiencia se trata en el Capítulo cuatro: Reglas, Experiencia).

Crear nuevas ventajas y desventajas

La lista que viene a continuación no es ni mucho menos exhaustiva, aunque cubre todo lo básico. En muchos casos, una “nueva” ventaja o desventaja puede ser una extensión o variación de otra ya existente. El valor de las características debería estar nivelado según los beneficios o perjuicios que reporte al personaje. La mayoría de las ventajas o desventajas deberían costar entre 1 y 3 puntos; solo las más poderosas o restrictivas deberían tener un valor de 4 o superior.



LISTA DE VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las siguientes ventajas y desventajas pueden ser elegidas por cualquier personaje de *Brujería*, siempre que el Cronista dé su consentimiento.

Aburrido

Desventaja mental de 1 punto

El personaje aburrido carece de la capacidad de reírse de la vida y se lo toma todo con la más absoluta seriedad. Los intentos de los demás por hacerlo reír lo dejan indiferente o hasta lo molestan. La mayoría de la gente encuentra esta faceta de su personalidad aburrida y poco atractiva. Es bastante probable que los bufones y bromistas elijan al aburrido como blanco favorito de sus bromas.

Adicción

Desventaja mental variable

Un adicto ansía una sustancia y debe tenerla, incluso aunque no quiera. La mayoría de sustancias adictivas tarde o temprano tienen un impacto en la salud. Muchas de ellas son ilegales, y usarlas o comprarlas puede llevar al personaje a la cárcel si es descubierto. Pero estos inconvenientes le importan poco al adicto: cuando el ansia crece, rara vez puede resistirse. Para satisfacer su necesidad, muchas veces hace cosas que en otras circunstancias nunca se plantearía, desde mentir o robar a cometer delitos graves, vender su cuerpo o incluso traicionar a sus amigos.

Cuando un personaje adicto no tiene su “dosis” habitual, sufre el síndrome de abstinencia. La mayoría de las acciones mentales (por ejemplo, cualquier prueba o chequeo que utilice Inteligencia, Percepción

o Voluntad) tienen una penalización igual al valor de la desventaja (así, un personaje con una Adicción de 2 puntos sufre una penalización -2 en la mayoría de acciones mentales) hasta que obtenga lo que necesita. Las drogas más duras (como la heroína) también acarrean fuertes reacciones físicas; estos adictos sufren una penalización -3 en todas sus acciones físicas, además de la penalización anterior en las acciones mentales.

El valor de esta desventaja se determina según la gravedad de la adicción y los efectos de la droga o sustancia. Una descripción detallada de los efectos de las diferentes sustancias adictivas ocuparía un libro entero como este o incluso más, por lo que los Cronistas deberían decidir los efectos de estar colocado. Estos pueden ir desde una pequeña penalización por estar algo “empanado” hasta el estupor total de un viaje de heroína. En el juego, como en la vida real, las drogas son peligrosas e impredecibles, y un personaje adicto suele ser incapaz de controlarse.

La tabla de valor de la adicción nos da unas pautas del valor de una adicción determinada. El Cronista puede modificar estos valores si lo desea.

A diferencia de la mayoría de las desventajas, este problema no se supera fácilmente. Por lo general, lo mejor que puede hacer el personaje es esperar superar su necesidad “día

TABLA DE VALOR DE LA ADICCIÓN



Fumar o beber habitualmente: 1 punto

Fumar o beber mucho; uso ocasional de marihuana o LSD: 2 puntos

Uso abusivo de marihuana o LSD: 3 puntos

Alcoholismo; uso habitual de barbitúricos o cocaína: 4 puntos

Uso habitual de heroína, uso abusivo de barbitúricos o cocaína: 5 puntos

Uso abusivo de heroína: 6 puntos

a día". Librarse de esta desventaja nunca debería ser un asunto de ahorrar los puntos suficientes para "pagarla". Resistir la ansiedad requiere una serie de cheques de Voluntad diarios. Cada chequeo de Voluntad hasta llegar al nivel de Voluntad del personaje se considera Sencillo. Cada Chequeo después de estos se considera Complicado. Todos los chequeos sufren un penalizador igual al valor en puntos de la desventaja, más otra penalización adicional de entre -1 a -4, dependiendo de la Fuerza de la droga y su disponibilidad (el tabaco es tan fácil de conseguir, y tan adictivo, que los chequeos de Voluntad tienen una penalización mínima de -4 o más). Una vez el personaje acumula 10 niveles de éxito en una serie de chequeos continuados, se puede gastar un punto de personaje para reducir la fuerza de la Adicción en un punto. Se necesitan otros diez niveles de éxito seguidos para el siguiente punto, y así hasta que se elimina la desventaja. Si se falla cualquier chequeo durante el proceso de acumulación de los diez niveles de éxito, se pierden todos los niveles, y el proceso de acumulación debe comenzar de nuevo.

Por ejemplo: Joshua tiene una Voluntad de nivel 3 y una Adicción de 2 puntos a la marihuana. Intenta dejar el hábito y comienza realizando chequeos Sencillos de Voluntad. Estos chequeos tienen un -2 por el nivel de Adicción y otro -1 por la disponibilidad de la droga y su potencia (en opinión del Cronista). Durante tres días, Joshua saca 6, 8 y 15. Sumando a estas tiradas el doble de su Voluntad (6) y restando sus penalizaciones (-3), los resultados son 9 (un nivel de éxito), 11 (dos niveles de éxito) y 18 (cinco niveles de éxito). Esto suma un total de ocho niveles de éxito. Joshua solo necesita dos niveles más para reducir su adicción a una desventaja de un punto. Por desgracia para él, la cosa se pone difícil, y ahora necesita chequeos Complicados de Voluntad. Al día siguiente, Joshua saca un 4. Sumando su Voluntad (3, sin doblar), y restando su penalización (que sigue siendo -3), el resultado es 4. Este fracaso manda a Joshua a buscar desesperadamente una dosis. Si decide intentarlo de nuevo y dejarlo, tiene que

comenzar una nueva serie de cheques de Voluntad sin ningún éxito acumulado.

Esta lucha interna debería ser una parte importante de la interpretación del personaje. El Cronista puede decidir que una descripción convincente del tormento del adicto puede recompensarse con bonificaciones a los chequeos de Voluntad.

Adversario

Desventaja social variable

En algún momento de su pasado, el personaje se ha ganado un enemigo, o pertenece a un grupo, raza o nación que automáticamente atrae la antipatía de otros. Un adversario es algo más que alguien a quien el personaje cae mal. Él, ella o ellos buscan la destrucción de su víctima, ya sea matándola o arruinando su vida.

Cuanto más poderoso sea el adversario, mayor será el valor de la desventaja. Los Cronistas deberían determinar si un adversario es adecuado para la partida en cuestión. Si es poco probable que el adversario aparezca con frecuencia, el Cronista puede reducir su valor o desestimarlo. Los individuos pueden tener un valor de entre 1 y 3 puntos como Adversarios, dependiendo de sus recursos y capacidades. Una persona normal puede valer un punto; un mago, un boina verde o un multimillonario valdrían 3 puntos. Una organización puede tener un valor de entre 2 y 5 puntos, dependiendo de su poder. Una banda de ladrones valdría 2 puntos, el departamento de policía de una ciudad de 3 a 4 puntos (dependiendo de su tamaño y competencia) y una alianza valdría 5 puntos o más.

El jugador debería tener un buen motivo para explicar por qué el personaje se ha ganado la enemistad del adversario. El Cronista puede introducir este enemigo en el argumento de su historia de la forma que crea conveniente.

Atractivo

Ventaja o desventaja física variable

Esta ventaja o desventaja determina la apariencia general del personaje. Una persona

normal tiene Atractivo 0, es decir, que pasa desapercibida a no ser que tome medidas para mejorar su apariencia (la ropa, el maquillaje y la actitud siempre marcan la diferencia). Un valor positivo en Atractivo indica rasgos agradables, mientras que un valor negativo indica fealdad, cicatrices o características desagradables. El Atractivo de un personaje puede sumarse o restarse a cualquier chequeo o prueba relacionados con causar algún tipo de impresión a alguien. En algunos casos, un valor de Atractivo negativo puede resultar útil. A la hora de intimidar o asustar, los valores positivos no surten efecto, ¡pero los negativos cuentan como bonificaciones! Por ejemplo, un personaje con un Atractivo de -3 añadiría un +3 a cualquier prueba en la que se trate de intimidar a alguien.

Ten en cuenta que los atributos físicos de un personaje determinan cómo se expresa exactamente su atractivo. Por ejemplo, un personaje con una Fuerza y Constitución de 3 ó 4 y un Atractivo de 4 parecerá muy atlético, curtido por el ejercicio al aire libre y con un cuerpo musculoso. Un personaje con una Constitución de 1 y ese mismo nivel de Atractivo probablemente tenga un aspecto frágil y pálido, con rasgos parecidos a los de un muñeco.

Adquirir Atractivo cuesta 1 punto por nivel si se compra como ventaja, o concede 1 punto de personaje adicional (también por nivel) si se adquiere como desventaja. Despues de la creación del personaje, el atractivo puede variar solo por los sucesos que cambien la apariencia completa del personaje, bien por cicatrices, cirugía plástica o magia.

El atractivo en el ser humano está entre -5 y +5. Un +1 o +2 hace que esa persona pueda atraer la atención en una multitud, a no ser que el personaje esconda de alguna manera sus rasgos. Con +3 o +4, el personaje puede ganarse la vida fácilmente con su físico, como modelo o dedicándose al mundo del espectáculo. Con +5, el personaje sería tan bello como las mejores *top model*, *misses* o actores del mundo. Por otra parte, con un -1 o -2, la persona tendría rasgos algo feos o desagradables, o cicatrices y señales. Con -3 o -4, los rasgos del personaje son directamente repulsivos. Con -5, la apariencia del personaje daría asco a la gente; su mera

visión haría sentirse incómodos a los demás. Los seres con rasgos inhumanos pueden tener niveles de hasta -10.

Bufón

Desventaja mental de 1 punto

El bufón se niega a tomar las cosas en serio, y siempre está contando chistes y haciendo bromas, incluso en los momentos más inapropiados. Quizá el personaje es muy inseguro e intenta ganarse la aceptación de los demás mediante el humor, o simplemente le gusta sacar de quicio a la gente con sus comentarios. El mayor problema que tienen estos personajes es que no pueden cerrar el pico ni cuando saben que un chiste los meterá en problemas.

Normalmente, los bufones son aceptados y caen bien en situaciones donde su particular humor no está fuera de lugar (en fiestas u otras reuniones sociales, o entre amigos). Su sentido del humor los mete en líos durante las situaciones tensas y peligrosas. Otro problema al que se enfrenta el bufón es que la gente no lo suele tomar en serio, ni siquiera cuando hay que hacerlo.

Carisma

Ventaja o desventaja mental variable

Esta ventaja o desventaja representa el magnetismo personal y la capacidad de liderazgo de la persona, variando entre -5 y +5. Un personaje con Carisma negativo es despreciado instintivamente por la mayoría de la gente que conoce. Las personas tienen una inclinación natural a enfrentárse o evitarlo. El Carisma puede sumarse a cualquier prueba con la que el personaje intente influir a otra gente. El Carisma negativo, por supuesto, reduce las oportunidades de que salga bien cualquier intento de influenciar a los demás.

Cobarde

Desventaja mental de 1 a 3 puntos

A un personaje Cobarde se lo asusta e intimida con facilidad. Es más, es muy reacio a correr cualquier riesgo; jugarse el cuello siempre le ha parecido algo tremenda-

mente insensato. Esto no significa que no luche cuando sea necesario. Sin embargo, un personaje así siempre trata de que las circunstancias estén a su favor antes de recurrir a la violencia. No tiene ningún problema (excepto los que puedan determinar otras desventajas) en atacar a otros siempre que las circunstancias no sean demasiado peligrosas. Un cobarde puede ocultar su desventaja a otros con facilidad mientras no se vea envuelto en una situación claramente peligrosa. Solo entonces será obvia su desventaja.

Esta desventaja tiene tres niveles de intensidad, reportando 1, 2 y 3 puntos, respectivamente. El nivel de la desventaja actúa como modificador en cualquier chequeo o prueba de Voluntad para resistirse al miedo, la intimidación o las amenazas. Por ejemplo: un personaje con una cobardía de 2 puntos sufrirá un -2 en todos los chequeos de Miedo (véase pág. 148) que solicite el Cronista.

- ⊗ **Nivel 1:** A primer nivel, el personaje evita correr riesgos innecesarios, pero lucha cuando se ve acorralado (o cuando piensa que tiene ventaja). Cuando se enfrente a alguien al que considere un enemigo superior, serán necesarios chequeos Sencillos de Voluntad para evitar huir o rendirse. Lo mismo vale para correr riesgos pequeños, como enfrentarse al jefe, pedir un aumento, quejarse sobre algún problema y cosas similares.
- ⊗ **Nivel 2:** El segundo nivel de esta desventaja es más potente. El personaje necesita superar un chequeo Sencillo de Voluntad para combatir, aunque las cosas estén a su favor, y necesita superar un chequeo Complicado de Voluntad para evitar huir en situaciones difíciles o atreverse a correr algún riesgo.
- ⊗ **Nivel 3:** El último nivel es el peor. Requiere hacer cheques Complicados de Voluntad para involucrarse en enfrentamientos o situaciones arriesgadas, aun cuando el personaje tenga bastantes posibilidades de triunfar. Los actos realmente peligrosos o heroicos son sencillamente imposibles; el

personaje nunca se pondrá en peligro por voluntad propia, y puede llegar a traicionar a sus amigos si cree que así puede salvarse.

Codicioso

Desventaja mental de 1 a 3 puntos

Un personaje codicioso quiere ciertas cosas y está dispuesto a lo que haga falta para conseguirlas. Puede moverse por el amor, el dinero, el deseo de satisfacción sexual, las ansias de poder o la búsqueda de la gloria. Desea lo que deseé, bien sea fama, fortuna o poder, hará casi cualquier cosa por conseguirlo, limitado solo por el sentido del peligro o la moralidad que posea, y en algunos casos ni siquiera por eso. Un personaje codicioso suele abstenerse de romper sus propios principios morales o las leyes imperantes en la persecución de sus metas, pero si se presenta una oportunidad de oro, puede que la tentación sea demasiado grande.

Hay cuatro tipos de codicia, basadas en lo que quiera el personaje: avaricia (dinero y riquezas), lujuria (gente sexualmente atractiva), ambición (poder e influencia) y notoriedad (fama y renombre). Es posible codiciar dos o más de estas cosas, pero cada fuente de deseo adicional solo añade un punto al valor de esta desventaja.

La codicia tiene tres niveles de intensidad, reportando 1, 2 y 3 puntos.

- ⊗ **Nivel 1:** El primer nivel es relativamente suave. El personaje sabe lo que quiere y emplea una gran parte de su tiempo y esfuerzo en alcanzar sus metas, pero no romperá sus propias reglas ni las de la sociedad para hacerlo. A pesar de ello, su deseo domina su vida. La mayoría de sus acciones deberían dirigirse a lograr su objetivo, directa o indirectamente. Por ejemplo, un rosacruz ambicioso buscará mejorar su posición en la orden por cualquier medio, desde redoblando sus estudios a dominando nuevas artes, e incluso lamiendo el culo a los altos cargos.
- ⊗ **Nivel 2:** El segundo nivel es más fuerte. Si se siente lo bastante tentado, el

personaje puede incluso actuar contra su propio criterio o moralidad. Puede resistirse si lo que está considerando hacer es realmente malo y censurable (por ejemplo, robarle el mérito de una actuación heroica a un amigo), pero ello requerirá un chequeo Sencillo de Voluntad, con un penalizador de entre -1 y -3 si la tentación y las posibles recompensas son importantes.

- ⊗ **Nivel 3:** El tercer nivel es el más fuerte; un deseo tan intenso que a menudo supera cualquier escrúpulo que el personaje tenga. Cuando se enfrente a la tentación, solo podrá evitarla superando un chequeo Complicado de Voluntad, con penalizaciones de entre -1 y -5, dependiendo de la importancia del " premio". Por una recompensa lo bastante alta, el personaje se volverá contra sus amigos o seres queridos e incluso traicionará sus propios principios.

Conocimiento de la situación

Ventaja mental de 2 puntos

El observador casi siempre sabe qué pasa a su alrededor, y puede reaccionar con increíble rapidez a lo inesperado. Estos personajes obtienen una bonificación +2 en cualquier tirada basada en la Percepción para sentir el peligro o los problemas en las inmediaciones. Es muy difícil sorprenderlos. La misma bonificación se aplica para resistir las pruebas de Sigilo de los que se aproximen a él.

Contactos

Ventaja social variable

El personaje tiene amigos o aliados que pueden ofrecerle información, consejos e incluso ayuda, si le hiciera falta. Cuanto más útil es el contacto, mayor es el valor de la ventaja. El Cronista determina siempre si el contacto está o no disponible en un momento determinado. Generalmente, cuanto más tiempo tenga el personaje para comunicar con su contacto, más posibilidades habrá de obtener su ayuda.

Un contacto que solo nos ofrezca rumores y comentarios de oídas vale 1 punto. Si el contacto suele proporcionar información fiable y ayuda al personaje en algunas cosas (lo lleva a algún sitio, deja al personaje pasar la noche en su casa), la ventaja cuesta 2 puntos. Los aliados que ayudarían al personaje de cualquier forma posible valen entre 3 y 5 puntos, dependiendo de los recursos del contacto.

Cruel

Desventaja mental de 1 a 3 puntos

La gente cruel disfruta haciendo sufrir a los demás. Los realmente malvados obtienen satisfacción del dolor ajeno. Algunas personas son normales y simpáticas la mayoría del tiempo, pero si se enfadan u ofenden, se lo hacen pagar a sus enemigos, y disfrutan con ello.

Esta desventaja tiene dos niveles de intensidad. El segundo nivel es mejor restringirlo a los villanos, ya que indica un problema mental bastante serio, con el que muchos personajes resultarían poco apropiados para una campaña normal. Como siempre, el Cronista tiene la última palabra.

- ⊗ **Nivel 1:** Este personaje nunca haría daño a un amigo o ser querido. Pero sus enemigos, especialmente los que le han hecho enfadar de verdad, son otra cosa. Disfruta infligiendo dolor (físico o emocional) a quienes cree que "se lo merecen".

Los gatos tienen este nivel de crueldad. Aunque pueden ser amigables y cariñosos, poseen la capacidad de ser desagradables hacia las criaturas que ven como su presa. Los personajes con este nivel de crueldad son capaces de cometer atrocidades en las circunstancias adecuadas, pero tampoco buscarán tales oportunidades. Esta es una desventaja de un punto.

- ⊗ **Nivel 2:** Esta persona es una auténtica sádica, y nunca dejará pasar la oportunidad de hacer daño a otros. Ni siquiera sus amigos o seres queridos están a salvo. Cuando se trate de enemigos o de aquellos que se hayan interpuesto en su camino, nada le gustará más que destruirlos o

humillarlos completamente. Cuando no hay enemigos disponibles, utiliza su “talento” entre aquellos que lo rodean.

Nótese que un personaje cruel no necesita “látigos y cadenas”. Los rumores maliciosos, conspiraciones en el trabajo y pequeños actos que hagan daño y causen dolor a la gente son tan efectivos como la violencia física. Esta es una desventaja de 3 puntos; la gente con esta desventaja rara vez conserva algún amigo, y gana enemigos rápidamente. La mayoría de los depredadores sobrenaturales son crueles, debido a la combinación de sus hábitos y su naturaleza.

Delirios

Desventaja mental variable

Los delirios son creencias que no tienen ninguna base real (al menos, en la realidad tal y como la entiende la mayoría de la sociedad). El personaje se niega a abandonar esas creencias aunque se enfrente a una aplastante evidencia de lo contrario, o siempre inventa algún argumento que pueda explicar cualquier contradicción. Cuanto más impacto tenga un delirio en una persona, mayor será su valor como desventaja. A continuación se ofrecen algunos ejemplos:

⊗ **Prejuicios:** Es la creencia de que cierto grupo (racial, étnico o nacional) de personas tiene ciertas características (positivas o negativas). Aunque todo el mundo tiene prejuicios de una manera u otra, alguien que padezca estos delirios creerá en ellos incondicionalmente. En algunos casos, esa persona rehusa confiar en un miembro de ese grupo o establecer amistad con él, sin importarle los méritos de ese sujeto. Este tipo de delirio vale entre 1 y 3 puntos, dependiendo de lo fuerte que sea esa convicción, el tamaño del grupo concreto y cómo domine la vida del personaje. Con 1 punto, el personaje puede ser un racista “tipo Torrente”; con 3 puntos, sería un enérgico defensor de la supremacía de la raza blanca, incapaz de comunicarse con gente de otro color.

⊗ **Delirios de grandeza:** Esta persona cree que es alguien más importante y poderoso de lo que realmente es. En casos extremos, el personaje cree ser una figura histórica o mitológica, como Napoleón o Sherlock Holmes. El caso más común es el de una confianza exagerada. Algunos ejemplos: “Soy un genio pero nadie me comprende. Por eso el mejor trabajo que puedo conseguir es de cajero en un supermercado” (1 punto); “Soy el Mesías, ¡preparaos para el segundo advenimiento!” (3 puntos).

⊗ **Delirios extraños:** Cualquier creencia rara que choque con la realidad. Algunos ejemplos: “Los extraterrestres me hablan por el reloj”; “Tengo que llevar papel de aluminio en la cabeza para que los satélites láser no me maten de nuevo”; “Los perros son las huestes de Satán, y deben ser destruidos”. El valor depende más de lo que el personaje se vea obligado a hacer que del delirio en sí. Por ejemplo, si el personaje del último ejemplo sencillamente se niega a criar un perro y evita acercarse a ellos, basta con un Delirio de 1 punto. Si constantemente le va contando a la gente lo que piensa, y agobia a sus vecinos y amigos con perro sobre los peligros de tener a uno de esos monstruos, sería más apropiado un Delirio de 2 puntos. Si lleva su locura hasta su conclusión “lógica” y empieza a matar perros, el Delirio vale 3 puntos y seguramente tenga problemas con la ley.

⊗ **Fobia:** Una fobia (basándonos en su definición) cuenta como un Delirio que tiene un valor de entre -1 y -3 puntos dependiendo de su gravedad. Así, la claustrofobia tendría un valor de -1 si el personaje no se siente a gusto en los espacios cerrados y de -3 si el personaje es incapaz de entrar en un ascensor sin sufrir un ataque de ansiedad.

Difícil de matar

Ventaja física de 1 a 5 puntos

Los personajes con esta ventaja son extremadamente duros, y pueden soportar una

increíble cantidad de daño antes de caer. Incluso tras resultar heridos de gravedad, la atención médica tendrá muchas posibilidades de reanimarlos, quedando maltrechos pero con vida. Esta ventaja se adquiere por niveles. Nivel 5 es el máximo posible para los seres humanos. Cada nivel de Difícil de matar añade 3 puntos de Vida al total del personaje. Además, cada nivel añade un +1 adicional a los chequeos de Supervivencia (véase pág. 171).

Discapacidad física

Desventaja física variable

Esta desventaja cubre cualquier problema físico que afecte a las extremidades del personaje. Un personaje minusválido puede sufrir la pérdida de una extremidad, daños en la columna o cualquier número de trágicas lesiones. A continuación se describen las distintas posibilidades:

⊗ **Mano o brazo amputado o lisiado:**

La mano en cuestión no puede utilizarse para agarrar ni sostener objetos. Cualquier prueba o chequeo que requiera ambas manos resultará difícil (-3 o peor) o sencillamente imposible. Esta es una desventaja de 2 puntos. Un personaje con una mano protésica puede superar algunos de estos problemas, reduciendo la desventaja al valor de 1 punto.

⊗ **Pie (o pierna) amputado o lisiado:** El personaje es incapaz de andar o correr normalmente. Con la ayuda de muletas o un bastón, puede moverse a un tercio de su valor normal de Velocidad. Las pruebas de combate cuerpo a cuerpo sufren un -2. Esta desventaja es de 3 puntos. Las prótesis pueden reducir las penalizaciones, aumentando la Velocidad hasta la mitad de lo normal y reduciendo las penalizaciones en combate a -1. Esto reduce el valor de la desventaja a 2 puntos.

⊗ **Brazos amputados o lisiados:** El personaje perdió ambos brazos, o los tiene inutilizados. No puede utilizar ningún tipo de herramienta con normalidad.

Algunas personas con este problema han aprendido a utilizar sus pies con gran habilidad para compensar su pérdida. Esta desventaja vale 4 puntos.

⊗ **Piernas amputadas o lisiadas:** El personaje es incapaz de andar. Sin la ayuda de una silla de ruedas, lo mejor que puede hacer es arrastrarse o rodar por el suelo. Es una desventaja de 4 puntos.

⊗ **Tetrapléjico:** El personaje perdió o tiene inutilizados tanto los brazos como las piernas. Le resulta prácticamente imposible cualquier actividad física. Una silla de ruedas especial, controlada con la boca o el cuello, puede ayudar al personaje a moverse (si el desafortunado tiene acceso a tales instrumentos). Otra persona ha de ocuparse de las necesidades físicas del personaje, desde alimentarlo a cambiarlo de ropa. Este rasgo tan perjudicial supone una desventaja de 8 puntos.

En el mundo de *Brujería*, la magia y la tecnología pueden reducir o prácticamente eliminar algunas o todas las penalizaciones que sufriría normalmente una persona con una discapacidad. Por ejemplo, con la combinación adecuada de capacidades metafísicas, un dotado parapléjico puede superar la mayoría de sus problemas. En tales casos, el Cronista puede reducir el valor de esta desventaja tanto como deseé.

Extremista

Desventaja mental de 3 puntos

Un extremista es una persona cuyas convicciones (políticas, religiosas o personales), son tan fuertes que dominan su vida y comportamiento. Los extremistas están dispuestos a sacrificarlo todo, incluyendo su vida (o la de los demás) por servir a sus ideales. Estos personajes son un peligro para sí mismos y para el resto, y muestran una total indiferencia hacia la ley cuando esta entra en conflicto con sus creencias.

Fanfarrón

Desventaja mental de 2 puntos

El mundo entero es el público del fanfarrón, y le encanta actuar para él. Nunca pierde la oportunidad de destacar o contar sus grandes logros, cubriendo y excusando rápidamente sus errores. A un fanfarrón le encanta conseguir la aclamación pública o, al menos, el respeto de sus espectadores. La mayor parte del tiempo solo quiere hacerse notar, pero en ocasiones puede intentar llamar demasiado la atención. Esta desventaja es bastante más compleja que la de Codicioso (notoriedad), y el fanfarrón es menos dado a traicionar sus principios para conseguir ser el centro de atención.

Grupo minoritario

Desventaja social de 1 punto

Un personaje que pertenezca a un grupo minoritario es considerado un ciudadano de segunda clase, ya sea por su raza, grupo étnico o religión. Es miembro de un grupo pequeño o desfavorecido, rechazado por la mayoría. La gente del grupo dominante tiende a comportarse negativamente con esa gente, y muchos sentirán desconfianza, temor o molestia sin otra razón aparente que por su mera presencia. Esta desventaja tiene un valor de 1 punto para reflejar la relativamente suavizada América actual, donde no se puede negar la atención en un restaurante a alguien por el color de su piel (al menos, en la mayoría de sitios). En otros períodos históricos, donde los prejuicios estén respaldados por todo el peso de la ley y la tradición, esta desventaja puede valer 2 ó 3 puntos.

Honorble

Desventaja mental de 1 a 3 puntos

Este personaje sigue un código de honor y no lo romperá a la ligera, si es que llega a hacerlo. Cuanto más restrictivo y rígido sea el código, mayor será su valor. El personaje con código de honor no debería romper jamás sus reglas, sin importar el motivo. El personaje podrá romperlas en una situación de vida o muerte donde el honor deba ser ignorado, pero aun así necesita pasar un

chequeo Complicado de Voluntad para superar las barreras psicológicas que refuerzan los códigos de honor. Los jugadores cuyos personajes ignoren el honor para hacer lo que más les convenga deberían ser penalizados por una pobre interpretación. A continuación se detallan los niveles de la desventaja:

⊗ **Nivel 1:** Estos personajes no mentirán ni traicionarán a sus amigos o seres queridos ni a la gente que respeten. Pero esto no se aplicará a nadie más, especialmente a la gente que caiga mal al personaje o contra la que este tenga prejuicios. Esta es una desventaja de 1 punto.

⊗ **Nivel 2:** Este código de honor es más complejo y se aplica a todos, ya sean amigos o enemigos. El personaje mantiene siempre su palabra y hace lo que puede para cumplir cualquier tipo de promesa que haga. Cuando acepte algo, no traicionará la confianza depositada en él. Nótese que el personaje puede ser reacio a dar su palabra salvo por una buena causa, pues una vez la ha dado se ve comprometido por ella. Esta es una desventaja de 2 puntos.

⊗ **Nivel 3:** Esta persona vive bajo una serie de reglas estrictas que controlan casi todas sus acciones hacia los demás. Además de todas las restricciones anteriores, rehusará participar en actos de traición, como emboscadas, golpear a un enemigo indefenso o desprevenido, o cualquier tipo de mentira. Mentir es su anatema, y solo lo hará en casos de extrema necesidad. Incluso entonces se sentirá culpable y no lo hará muy bien: cualquier prueba que requiera mentir sufrirá una penalización de entre -2 y -6, según determine el Cronista.

Identidad falsa

Ventaja social de 2 puntos por identidad

Algunas personas tienen más de una identidad. Esta falsa personalidad "viene completa", con papeles y certificado de nacimiento, un número de la seguridad social y crédito bancario. Solo los personajes vinculados con

el mundo criminal, el espionaje o la defensa de la ley deberían tener esta ventaja, pues conseguir unos documentos convincentes requiere tener acceso a buenas falsificaciones y registros informatizados. Cada identidad falsa cuesta 2 puntos de personaje. Los personajes que, simplemente, viajen con un nombre falso o hayan comprado un carné de conducir falso no necesitan adquirir esta ventaja. Cada identidad falsa otorga un número de papeles y documentos que pasarán cualquier escrutinio habitual. La mayoría de las agencias policiales serán engañadas por la identidad falsa, pero una investigación a fondo por agencias como el FBI o la ASN revelará la verdad. Aun así, tales investigaciones no son muy probables.

Impetuoso

Desventaja mental de 2 puntos

Un personaje impetuoso es increíblemente confiado e impulsivo, corriendo increíbles riesgos por su cuenta, a menudo sin pensar en las consecuencias. La mayor parte del tiempo nunca mira antes de saltar... y por eso se mete en todo tipo de problemas. Un personaje imprudente prefiere actuar antes y pensar después. Dice lo que piensa sin ningún tipo de diplomacia o cortesía, se mete en situaciones peligrosas y rara vez pierde el tiempo pensando las cosas dos veces. A pesar de todo, "impetuoso" no significa "suicida". Actuar impulsivamente pone al personaje en peligro, pero hacer algo claramente mortal no es interpretar, sino hacer algo estúpido.

Memoria fotográfica

Ventaja mental de 2 puntos

Aquellos con memoria fotográfica tienen una increíble habilidad para recordar cosas. Después de leer un libro, pueden citar pasajes sin fallar ni una palabra, y casi nunca olvidan nada. Cuando sea necesario, el Cronista proporcionará información que el personaje pueda recordar. Los personajes con esta ventaja recibirán también un +1 en cualquier habilidad en la que resulte útil memorizar datos; la mayoría de las habilidades académicas entran dentro de esta

categoría. Es más, cualquier prueba donde la memoria juegue un papel importante ganará una bonificación de entre +1 y +3, a discreción del Cronista.

Nervios de acero

Ventaja mental de 3 puntos

Un personaje con esta ventaja es casi imposible de asustar. No se sabe con certeza si esto se debe a que es demasiado tonto o demasiado duro, pero puede mantener su frialdad incluso ante el horror más innombrable. Solo las situaciones más extrañas y terroríficas llegarán a impresionar a un personaje tan intrépido y, aun así, es posible que no sucumba al pánico. El personaje solo debe realizar chequeos de Miedo (véase pág. 148) cuando se enfrente a las más extrañas manifestaciones sobrenaturales, e incluso entonces obtiene una bonificación +4.

Obsesión

Desventaja mental de 2 puntos

Existe una persona o misión que domina la vida del personaje hasta excluir todas las demás. Para perseguir su obsesión, llegará hasta donde haga falta (según los límites de su moralidad). Puede descuidar sus otras obligaciones, tanto personales como profesionales, para perseguir aquello que lo fascina. Puede tratarse de una persona (que puede ser consciente o no de sus sentimientos, pero que seguramente se asustaría por la intensidad de los mismos) o una misión (como vengarse de alguien o llevar a cabo alguna hazaña importante o notoria).

Paranoico

Desventaja mental de 2 puntos

"Ellos" vienen a por ti. No confíes en nadie. Todo es una conspiración; todo el mundo tiene secretos. Este personaje nunca sabe en qué momento alguien se volverá contra él. Un personaje paranoico espera la traición a cada momento y rara vez confiará en nadie, ni siquiera en sus amigos o familiares. Nótese que en el mundo de *Brujería*, donde organizaciones secretas como el

Tinglado llevan siglos conspirando, ser un paranoico es, en cierta manera, bastante saludable. Sin embargo, un personaje con esta desventaja ve conspiraciones y peligros por todas partes, hasta en lugares donde no las hay. Esto hace que sus historias y convicciones sean poco creíbles, hasta cuando son ciertas. Los personajes paranoides suelen sufrir Delirios y Problemas emocionales (aunque sus valores en puntos se determinan por separado).

Pesadillas recurrentes

Desventaja mental de 1 punto

El personaje es atormentado por terribles sueños que reviven una experiencia traumática o, simplemente, son terroríficos e inquietantes. Cada noche, el Cronista puede comprobar si el personaje sufre alguna pesadilla. Esto se puede hacer según el criterio del Cronista o de forma aleatoria (un 1 en 1D10 significa que el personaje sufre una pesadilla esa noche). Cada noche en la que el personaje sufra una pesadilla, perderá 1D4 (2) puntos de Resistencia como resultado de su incapacidad de volver a dormirse.

Posición

Ventaja o desventaja social variable (1 punto/nivel, positivo o negativo)

Esta característica representa el prestigio del personaje a ojos de los que lo rodean. Esto incluye la fama, gloria o notoriedad que el personaje pueda tener. Nótese que la riqueza y la posición suelen estar vinculados; el personaje obtiene una bonificación a su posición igual a la mitad de su nivel de Recursos (si es positivo). 0 es la clase media americana; -5 es una persona sin techo; +10 es un miembro de alguna casa noble de rancho abolengo, una superestrella del cine o el héroe de millones de personas.

Problemas emocionales

Desventaja mental variable

Aquellos que padecen problemas emocionales reaccionan de manera poco razonable a ciertas situaciones y problemas. Su reacción

puede ser de rabia, dolor o angustia, normalmente en un grado más intenso de lo habitual. Puede que algún suceso traumático durante su vida (o incluso durante otra vida anterior) los haya hecho así. Estos problemas emocionales pueden desencadenarse por hechos corrientes de la vida cotidiana; cosas que harían enfadar a cualquiera, pero que causarán una reacción muy fuerte a un personaje perturbado.

A continuación se describen algunas situaciones que pueden provocar problemas emocionales.

⊗ **Miedo al rechazo:** Esta persona teme ser rechazada, y cuando experimenta ese rechazo (o piensa que ha sido rechazada), se siente dolida y furiosa. La gente con este problema tiene miedo a hacer amigos o a aproximarse a la gente que le gusta, y si sus miedos se hacen realidad, desarrollarán un gran resentimiento e ira. Esta es una desventaja de 1 punto.

⊗ **Depresión:** Los problemas emocionales del personaje hacen que el propio hecho de estar vivo parezca una gran carga. Los síntomas más comunes de la depresión incluyen trastornos del sueño (ya sea dormir en exceso o rachas de insomnio), dificultad para tomar decisiones (hasta el punto de que el enfermo podría perder su trabajo) y en general una absoluta falta de interés. Un personaje con depresión sufre un -2 en la mayoría de las pruebas y tiende a evitar involucrarse en nada. Esta es una desventaja de 2 puntos. Una conmoción grave puede sacar a alguien de este estado durante un tiempo (por ejemplo, una crisis que ponga en peligro su vida), pero después el personaje volverá a caer en la apatía. Ciertos fármacos y tratamientos psiquiátricos pueden reducir el efecto de este problema (lo que también reducirá su valor).

⊗ **Dependencia emocional:** Este tipo de gente tiende a "pegarse" a alguien y a depender en exceso de los demás. Cuando hacen un amigo, quieren estar con él todo el tiempo. Cuando tienen

una relación, son excesivamente pega-
josos. Este comportamiento tiende a
molestar a los que los rodean. Esta es
una desventaja de 1 punto.

- ⊗ **Miedo a comprometerse:** Cada vez que este personaje empieza a sentirse demasiado cercano a alguien, se asusta y empieza a echarse atrás. Tal vez tema que dejar a alguien acercarse demasiado le hará daño y piense que no merece la pena sufrir. O quizás tema que si revela mucho de sí mismo, la otra persona verá su “verdadero yo” y se sentirá disgustada u horrorizada. Todo esto hace que sea muy difícil tener una relación saludable con los amigos o la pareja. Este problema es una desventaja de 1 punto.
- ⊗ **Superar un problema emocional:** Un tema bastante común en muchas historias de ficción es el de los personajes que, a lo largo del argumento, consiguen superar sus defectos. Los problemas emocionales pueden superarse durante el juego, pero esto siempre debería interpretarse. Si el jugador logra transmitir la lucha interna de su personaje durante el transcurso de varias historias, el Cronista podría dejarle eliminar la desventaja sin tener que “pagar” puntos de experiencia (véase pág. 178).

Reacción rápida

Ventaja mental de 2 puntos

A diferencia de la mayoría de la gente, que es sorprendida y engañada con facilidad, estos individuos son tan veloces que suelen anticiparse a los movimientos del enemigo y contrarrestarlos. Nunca se quedan “de piedra” ante una situación peligrosa. En una pelea, un deporte de contacto o cualquier tipo de enfrentamiento físico, los personajes con esta ventaja pueden actuar primero sin tener que tirar iniciativa, limitados, claro está, por el sentido común (por ejemplo, tener Reacción rápida no ayuda a la víctima de un francotirador situado a un kilómetro de distancia). Esta ventaja también otorga un +1 adicional en los chequeos de Voluntad para resistir el miedo.

Recursos

Ventaja o desventaja social variable (2 puntos/ nivel, positivo o negativo)

El nivel de los recursos del personaje determina a cuántas riquezas materiales tiene acceso. Este rasgo varía mucho. A continuación se describen algunos niveles:

- ⊗ **Indigente (-5):** Sin dinero, tiene la ropa que lleva puesta, unos diez dólares en cosas y puede que un carrito de la compra. Con suerte, mendiga algunos dólares al mes.
- ⊗ **Miserable (-4):** Tiene cerca de 100 dólares en posesiones (incluyendo lo que lleva puesto). Quizá viva en un albergue o puede ser un sin techo. Con suerte gorronea unos 100 dólares al mes.
- ⊗ **Pobre (-3):** Posee unos 500 dólares en propiedades y vive en algún cuchitril. Gana unos 500 dólares al mes o lo que consiga de la asistencia social.
- ⊗ **A flote (-2):** Posee unos 1.000 dólares en propiedades y vive en un pequeño apartamento en los barrios bajos de la ciudad. Tiene unos ingresos de 1.000 dólares mensuales sin descontar impuestos.
- ⊗ **Por debajo de la media (-1):** Posee unos 5.000 dólares en propiedades (incluyendo tal vez un viejo vehículo), y vive en un apartamento. Tiene unos ingresos de 1.500 dólares sin descontar impuestos.
- ⊗ **En la media (0):** Tiene unos 15.000 dólares en propiedades, y sus ingresos son unos 2.500 dólares al mes sin descontar impuestos.
- ⊗ **Clase Media (+1):** Posee unos 50.000 dólares en propiedades (lo que normalmente incluye un apartamento o casa, por no mencionar un vehículo). Tiene un salario de unos 5.000 dólares al mes sin descontar impuestos.
- ⊗ **Acomodado (+2):** Posee unos 300.000 dólares en bienes y tiene unos ingresos de 10.000 dólares al mes sin descontar impuestos.

- ⊗ **Adinerado (+3):** Posee 700.000 dólares en bienes y tiene unos ingresos de 40.000 dólares al mes.
- ⊗ **Rico (+4):** Posee unos 2.000.000 dólares en bienes y tiene unos ingresos de 50.000 dólares al mes.
- ⊗ **Multimillonario (+5):** Tiene 5 millones de dólares en bienes y unos ingresos de 200.000 dólares al mes.

Cada nivel adicional suma 5 millones de dólares en bienes y 200.000 dólares a los ingresos mensuales.

Secreto

Desventaja social variable

El personaje esconde un peligroso secreto que podría perjudicarlo si saliera a la luz. Cuanto más daño haga el secreto en caso de ser revelado, mayor será el valor de la desventaja. Por ejemplo, algo que dañe la reputación y el modo de vida, otorga 1 punto; si amenazase el bienestar de la persona (podría ser arrestado o deportado si la verdad se conociese) tiene un valor 2 puntos; si el secreto pudiera costarle la vida, vale 3 puntos.

Sentidos aumentados o disminuidos

Ventaja o desventaja física de 2 puntos

Esta ventaja o desventaja debe adquirirse por separado para cada sentido: vista, oído, olfato, gusto y tacto. Normalmente, los cinco sentidos son representados por el atributo de Percepción. Sentidos aumentados o disminuidos indican que uno o más sentidos son mejores o peores de lo normal para una persona con ese atributo de Percepción.

Cuando se compra como ventaja, un sentido agudo concede al personaje un bonificador +3 en cualquier prueba o Chequeo de Percepción que utilice ese sentido. Si se adquiere como desventaja, los sentidos disminuidos imponen, de forma similar, un penalizador -3 en las pruebas o Chequeos relacionados con la Percepción.

Algunos sentidos disminuidos (el oído y la vista en particular) pueden ser fácilmente corregidos en la actualidad por medio de

gafas, aparatos de audición y dispositivos similares. Si el defecto es eliminado por el uso de semejantes dispositivos, el Cronista debería reducir el valor de la desventaja a 1 punto. Es posible tener más de un tipo de sentido aumentado o disminuido o, por ejemplo, tener un oído aumentado y una vista disminuida, o una combinación similar de sentidos. Por razones obvias, un personaje no puede elegir la versión aumentada y disminuida del mismo sentido.

Sin talento

Desventaja mental de 2 puntos

Un individuo sin talento carece por completo de talento creativo y artístico. Quizá sea demasiado estoico y práctico, o puede que no tenga la imaginación para hacer nada artístico. Esta desventaja no solo afecta a su habilidad en cualquier arte, sino también a muchas habilidades sociales en las que son necesarios el ingenio y la creatividad. Un personaje sin talento sufre una penalización -3 cuando intenta hacer algo creativo. Esta penalización no afecta a las pruebas para juzgar el arte de los demás; muchos críticos expertos no tienen ningún talento. Pero cuando intenta hacer algo por sí mismo, lo mejor que puede esperar es un resultado mediocre. Además de la penalización, el personaje nunca puede obtener más de un nivel de éxito en sus actividades artísticas, sin importar lo alta que fuera su habilidad o la tirada. Las personas con esta desventaja son también malos mentirosos, tienen poco encanto y no destacan socialmente. La misma penalización se aplica a habilidades como Intimidación, Seducción y Elocuencia. La falta de creatividad afecta a la habilidad para influenciar a otros.

Talento artístico (Tipo)

Ventaja mental de 3 puntos

Algunas personas tienen un don natural para crear increíbles obras de arte, aunque carezcan de un aprendizaje formal. Genios como Mozart y Picasso tenían la capacidad de crear auténtico arte aparentemente sin esfuerzo. Un personaje con esta ventaja tiene el talento para convertirse en un artista famoso. Talento artístico afecta solo a una forma de expresión artística, como Pintura/dibujo, Escultura,

Canto, etc. Es posible adquirir esta ventaja varias veces; cada adquisición adicional garantiza los bonificadores a un tipo de bellas artes distinto. Es más, las bonificaciones a la Esencia (ver más adelante) son acumulativos.

Al crear una obra de arte, el personaje recibirá una bonificación +3 en todas las pruebas relacionadas. Además, aunque falle la prueba, siempre conseguirá como mínimo un nivel de éxito. En la gente con talento, hasta los fallos tienen su mérito artístico.

En el mundo de *Brujería*, los verdaderos artistas tienen almas muy fuertes. Un personaje con Talento artístico añade 12 puntos de Esencia a su reserva, representando así el poder de su espíritu. Esto también hace a los artistas objetivos claros de entidades que se alimenten de Esencia, lo que puede explicar las habitualmente torturadas vidas de los artistas.

Vago

Desventaja mental de 2 puntos

A este personaje no le gusta esforzarse y siempre busca la forma de evitar el trabajo duro. Esto limita cuánto puede aprender o conseguir en la vida. Un personaje vago debe interpretar su falta de ganas en el trabajo, excepto en situaciones donde el esfuerzo sea extremadamente importante y, aun así, intentará eludir sus responsabilidades y ele-

gir la tarea más fácil. Lo más importante es que al personaje le cuesta aprender nuevas habilidades, debido a su incapacidad de emplear el tiempo y esfuerzo necesarios.

Cuando hay que determinar o mejorar las habilidades de un personaje vago, el coste de puntos de personaje aumenta tras alcanzar cierto nivel, quedando éste marcado por los atributos del personaje. Una persona vaga pero inteligente o hábil puede aprender bastante con poco esfuerzo, por lo menos al principio. Las habilidades se compran con normalidad hasta que su nivel sea igual al del atributo con el que se las asocia. Las habilidades físicas y de combate están vinculadas con la Destreza; las técnicas y académicas, con Inteligencia; y lo mismo con el resto. Despues de alcanzar ese nivel, cualquier mejora posterior cuesta el doble de lo normal. La gente vaga no suele destacar en nada.

Por ejemplo, Gert es una mujer que roza la genialidad (Inteligencia 4) y nunca ha tenido que trabajar muy duro para triunfar. Podría haber sido una gran programadora, pero se ha conformado con ser una muy buena. Ha podido adquirir la habilidad de Programación hasta nivel 4 de manera normal. Pero después del nivel 4, se duplica el coste para subir la habilidad. Necesitará 10 puntos subir la habilidad hasta el nivel 5, ¡y 12 puntos subirla al nivel 6! Por eso, Gert nunca sobrepasará el nivel 4; es demasiado perezosa para superar ese límite.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS SOBRENATURALES

En general, estas ventajas y desventajas solo están disponibles para los tipos de personaje dotado, dotado menor y bast. Las excepciones a esta regla se incluyen en el texto de cada ventaja o desventaja. Las ventajas sobrenaturales se adquieren usando puntos de ventajas o capacidades metafísicas, o cualquier combinación de ambas.

Alma antigua

Ventaja sobrenatural de 4 puntos/nivel

El personaje ha renacido varias veces. Como resultado, su alma se ha vuelto más fuerte. Los personajes con almas antiguas tienden a ser maduros y precoz para su edad. Es bonito pensar que la edad siempre trae sa-

biduría, pero las almas antiguas pueden ser igualmente depravadas o sensibles, crueles o amables. Sea cual sea su tendencia, normalmente será más intensa, habiendo sido depurada a lo largo de varias vidas.

Esta ventaja puede comprarse varias veces durante la creación del personaje (pero no

puede adquirirse después). Cada “nivel” representa entre 3 y 5 vidas anteriores a la encarnación actual del personaje. El jugador puede determinar quiénes fueron esos antiguos “yos”, dónde vivieron y qué sabían, o puede dejar esa información en manos del Cronista. Desde el punto de vista de la interpretación, crear un “árbol genealógico de tus vidas pasadas” puede ser interesante. Uno de los principios del juego *Brujería* es que las existencias anteriores tienen su impacto sobre la personalidad y actitud actual de la persona.

Cada nivel añade 6 puntos a la reserva de Esencia del personaje, aunque no sea un doto. Esto hace que las almas antiguas sean muy atractivas para magos malvados, vampiros y otros depredadores. Además, cada nivel también añade 1 punto de personaje a los puntos de atributo; estos puntos de personaje solo pueden utilizarse para incrementar los atributos mentales (Inteligencia, Percepción y Voluntad). Las sucesivas vidas tienden a incrementar la visión global y el entendimiento del personaje... para bien o para mal. Por ejemplo: Mandy la hechicera tiene 3 niveles en Alma antigua, lo que le concede 3 puntos más para gastar en sus atributos mentales y 18 puntos más de Esencia. La jugadora que interpreta a Mandy incrementa la Inteligencia del personaje de 5 a 6 gastando los 3 puntos.

A veces, un alma antigua es capaz de acceder al conocimiento de sus vidas anteriores. Estos intentos requieren que el personaje supere un chequeo Sencillo de Voluntad e Inteligencia, y cada intento consume 1 Punto de Esencia del personaje, que se puede recuperar con normalidad. Cuando intente hacer una prueba sin la habilidad adecuada, el personaje puede recibir un destello de conocimiento de una de sus vidas anteriores. Si se tomó su tiempo para decidir lo que saben sus vidas previas, el personaje gana, solo para esa prueba, un nivel de habilidad equivalente a su nivel de Alma antigua, pero solo estarán disponibles las habilidades que tuvieron sus vidas anteriores. Si no conoce sus vidas anteriores, el personaje solo puede usar la mitad de su nivel de Alma antigua (redondeado hacia abajo), pero así se

puede conocer virtualmente cualquier habilidad. La única excepción serían las habilidades de alta tecnología, que es imposible que conociera una vida anterior. Preguntar a tu memoria ancestral cómo colarte en un ordenador no parece que vaya a ser de mucha ayuda.

Por ejemplo: Mandy, con 3 niveles de Alma antigua, ha tenido unas 10 encarnaciones previas. La jugadora ha decidido dedicar tiempo a imaginar quiénes fueron esas personas. Entre ellas hay cinco campesinos de distintas épocas (el Cronista insiste en que haya tantos campesinos, ya que la mayoría de la gente de tiempos antiguos cultivaba el suelo para vivir), un soldado confederado, un guerrero mongol, una princesa medieval de Italia y un wiccano de la Era Victoriana. En el transcurso de la aventura, Mandy necesita montar a caballo y no sabe cómo, pero en su vida pasada como mongol era una experta. Si pasa el chequeo de Voluntad e Inteligencia, puede cabalgar con una habilidad de 3 al coste de un punto de Esencia. La habilidad estará activa mientras dure el paseo; si más adelante necesita volver a montar a caballo, necesitará gastar otro punto de Esencia. Si el jugador no ha concretado sus encarnaciones pasadas, Mandy podría ser capaz de cabalgar, pero con una habilidad de 1.

La mayoría de los mundanos no se reencarnan tan a menudo, y es poco lo que recuerdan, en el caso de que lo hagan, sobre sus vidas pasadas. Aun así, no hay ninguna razón para prohibir la ventaja Alma antigua a los mundanos, siempre que el jugador y el Cronista crean que es apropiado para la historia.

Antigüedad

Ventaja Sobrenatural de 5 puntos/nivel

Algunos seres han estado vivos y en activo durante varios ciclos vitales; pueden ser poderosos humanos dotados, espíritus, sidhe u otros seres sobrenaturales. Los personajes antiguos son muy poderosos, ya que han refinado sus poderes durante siglos de práctica. Esta ventaja asume que el personaje tiene poderes o capacidades naturales que le han permitido sobrevivir todo este tiempo (tales poderes se deben adquirir por

separado). Los personajes dotados con la reserva de Esencia adecuada pueden adquirir esta ventaja (véase Esencia e inmortalidad, pág. 234), como también pueden hacerlo los seres longevos como los vampiros y los sidhe (véase Códice de Misterios y otros suplementos de Brujería).

Cada nivel de Antigüedad añade un siglo a la vida del personaje. Los seres verdaderamente longevos (cerca de mil años de edad), tienen diez niveles o más de Antigüedad y son extremadamente poderosos. Por eso, no son muy apropiados como miembros del reparto en campañas pre-heroicas o heroicas, o incluso en la mayoría de las legendarias. Los seres con más de 1.000 años de edad son demasiado poderosos incluso para las partidas legendarias, y solo encajan en las campañas míticas (véase Niveles de campaña, pág. 346).

Recuerda que la ventaja de Antigüedad se refiere a períodos durante los cuales el personaje estaba en activo. Muchos seres sobrenaturales como los vampiros y los fantasmas pueden haber tenido períodos de “desconexión”; épocas que han pasado durmiendo o aletargados. Un jugador que quiera crear un personaje de una época realmente antigua puede hacerlo, sumando tantos niveles de Antigüedad como pueda costear (hasta el máximo permitido), y considerar que el resto del tiempo estuvo “desconectado” por los motivos que sean. Sin embargo, los beneficios que obtiene el personaje están restringidos a los niveles de Antigüedad que haya adquirido. Es durante esas épocas cuando se considera activo al personaje.

En términos de juego, la Antigüedad concede al personaje más puntos que sumar a las categorías de habilidades y capacidades metafísicas, y aumenta su reserva de Esencia. Cada nivel de Antigüedad da al personaje un punto por nivel de Inteligencia para emplear en sus habilidades, un punto por nivel del atributo mental más alto del personaje (Inteligencia, Voluntad o Percepción) para emplear en capacidades metafísicas y un punto adicional para su reserva de Esencia por nivel de Voluntad. Si se usa el sistema opcional de generación de puntos de habilidad (véase pág. 58), un personaje con uno o

más niveles de Antigüedad también obtiene cinco puntos adicionales de habilidad por nivel y no sufre ninguna modificación a sus atributos. Esto es acumulativo con los puntos de habilidad que normalmente se obtienen gracias a la Inteligencia con cada nivel de la ventaja Antigüedad.

El nivel máximo de Antigüedad permitido a un personaje es de 3, o el nivel que tenga en su atributo mental más alto, lo que sea más bajo. Además, la Antigüedad no carece de desventajas. Con el tiempo se acumulan los enemigos y los secretos, y estos siempre parecen durar más que las amistades, la cordura o el renombre. Por cada nivel de Antigüedad, el personaje debe adquirir un nivel más de las desventajas de Adversario (véase pág. 84) o Secreto (véase pág. 94), y no gana puntos de personaje por tales desventajas.

Por ejemplo, Eva está creando (con el permiso de su Cronista) una rosacruz de 130 años de edad. Su personaje descubrió el arte a muy temprana edad durante la Era Victoriana, y demostró ser muy competente con él. Tiene 130 puntos de Esencia, y el Cronista decide de que acumuló los primeros 100 puntos al principio de su vida, ralentizando el proceso de envejecimiento a 1/5 de lo normal (véase Esencia e inmortalidad, pág. 234). El personaje de Eva aparenta tener bien entrados los treinta o cuarenta y pocos años. Este nivel de Antigüedad otorga al personaje 4 puntos adicionales para habilidades (su Inteligencia es de 4), 5 puntos para capacidades metafísicas (basados en su Voluntad) y 5 puntos de Esencia adicionales. Si el Cronista decide usar el sistema opcional de generación de puntos de habilidad (véase pág. 59), el personaje de Eva obtendrá 5 puntos de habilidad adicionales. Por último, Eva decide que su personaje ha ganado 1 punto de Adversario en el transcurso de su larga vida.

Bast supremo

Ventaja sobrenatural de 5 puntos

Los bast son una antigua especie de felinos inteligentes, una mezcla de espíritus elementales y los cuerpos de gatos normales. El bast común está limitado a la forma de un gato, generalmente un felino inusual-

mente grande, y solo se puede comunicar por medio de mensajes telepáticos. El bast supremo puede asumir forma humana durante cortos períodos de tiempo. Antaño, estos seres fueron los gobernantes de los bast, aunque ahora no tienen ningún rango o posición especial entre los de su especie. Los jugadores que deseen interpretar a un bast supremo deben elegir el tipo de personaje bast, y adquirir esta ventaja. La ventaja Bast supremo conlleva ciertos poderes y vulnerabilidades que se incluyen en el coste de la ventaja, y permite adquirir otros que se pueden elegir por separado. Puedes encontrar más detalles sobre los bast en la pág. 55, y en la pág. 325 del séptimo capítulo, Lo sobrenatural.

Buena o mala Suerte

Ventaja o desventaja sobrenatural de 3 puntos/nivel

Si un personaje tiene buena suerte, la fortuna le sonríe con más frecuencia que a la mayoría de la gente. A veces, puede conseguir cosas increíbles que por sí mismo le resultarían imposibles. Cuando necesita un respiro, tiene muchas posibilidades de que las circunstancias se lo ofrezcan. Por otra parte, si el personaje sufre de mala suerte, la ley de Murphy (si algo puede salir mal, saldrá mal) se aplicará a todo lo que haga. Esta ventaja/desventaja también pueden usarla los personajes mundanos.

En términos de juego, cada nivel de suerte cuenta como un +1 (o un -1) que puede aplicarse a una prueba o chequeo una vez por sesión. Se pueden sumar varios niveles para obtener una bonificación mayor en una prueba o chequeo, o usarlo en varias acciones diferentes. Por ejemplo: si un personaje tiene 3 niveles de Buena suerte, puede obtener una bonificación +3 en una acción, un +1 en tres acciones distintas, o un +2 en una prueba y un +1 a otra.

Cuando se trata de buena suerte, el jugador decide cuándo entra en juego la misma. Por el contrario, la mala suerte está en manos del Cronista, que elige cuándo afecta a una prueba o chequeo en concreto. Los Cronistas deberían tener cuidado y buen

juicio cuando apliquen la mala suerte. Si la utilizan para pruebas insignificantes, la desventaja se vuelve un inconveniente menor. Por otra parte, si se aplica a cheques de Supervivencia u otras pruebas críticas, puede crear resentimiento entre los jugadores. Haz que la mala suerte cuente, pero no abuses de los personajes. Por ejemplo: Jenna tiene una Mala suerte de 2 puntos. En un momento de la aventura, apunta con su pistola para evitar que una amenaza potencial abandone la zona. La misión del personaje sería mucho más difícil si aquello logra escapar, pero Jenna no está en peligro, así que el Cronista le dice que un pájaro asustado pasa justo delante de ella, arruinando su puntería. Se aplica una penalización -2 al disparo de Jenna.

Canalizar Esencia

Ventaja sobrenatural variable

La Esencia es la fuerza de la Creación. Existe en forma “sólida” en todas las facetas de la realidad; en toda materia y energía. También está presente en forma “pura”, pero es invisible a los ojos de los mundanos. La Esencia pura está presente en nuestras mentes y almas, en corrientes invisibles del mundo físico, y en formas aparentemente sólidas en los otros mundos, niveles de realidad a los que la mayoría de los humanos solo acceden por medio de sueños y visiones. Algunos de los dotados tienen el poder para canalizar la Esencia, para manipularla y proyectar la propia fuerza de sus almas en el mundo, cambiando la naturaleza de acuerdo a su voluntad. Estas son las artes metafísicas.

Este poder es útil principalmente para los practicantes de la magia, que usan los flujos de Esencia para manipular la realidad. El nivel de Canalizar Esencia determina cuánto poder se puede ejercer y con qué rapidez. Esta Esencia se puede usar de dos formas: ofensivamente en combinación con diversas artes, o defensivamente para proteger al canalizador del daño. Los personajes sin Canalizar Esencia pueden usar la magia, pero tales prácticas requieren rituales y conllevan una gran cantidad de tiempo y energía (véase Rituales: Usar la Esencia del entorno, pág. 227).



TABLA DE COSTE DE CANALIZAR ESENCIA

NIVEL	COSTE
1-5	2 puntos por nivel
6+	5 puntos por nivel

Canalizar Esencia se adquiere por niveles. Estos niveles determinan cuántos puntos de Esencia se pueden usar en un turno. También indican cuántos puntos de Esencia se recuperan cada minuto. En la siguiente tabla se muestra el coste de cada nivel de Canalizar Esencia.

Don

Ventaja sobrenatural de 5 puntos

Esta ventaja es el prerrequisito para obtener la mayoría de las ventajas sobrenaturales y adquirir poderes y capacidades metafísicas. Es la característica definitoria de los personajes de Brujería expertos en lo sobrenatural.

El don denota una conexión con los otros mundos; un vínculo que permite al personaje sentir cosas que permanecen ocultas a los mundanos. Todos los dotados tienen la capacidad de percibir la presencia de energías o criaturas sobrenaturales. Superando un chequeo Sencillo de Percepción, un personaje dotado puede sentir si hay un ser sobrenatural cerca, y detectar la fuerza del flujo de Esencia en un lugar u objeto. Esta sensación no es muy precisa. No dice al personaje exactamente de qué o quién emana ese exceso de energía mágica, aunque el nivel de éxito del chequeo puede dar al personaje más información.

Todos los personajes dotados y dotados menores deben adquirir la ventaja Don, usando sus puntos de ventajas o capacidades metafísicas.

Erudito rosacruz

Ventaja sobrenatural de 2 puntos

Los rosacrucos se especializan en el estudio de la magia y las invocaciones. Pocos tienen capacidades en otras artes (incluyendo la visión y la nigromancia); no hay ningún

inspirado. Para adquirir la visión, nigromancia o cualquier otro arte disponible, un personaje rosacruz debe comprar primero esta ventaja. Esto representa la dificultad de encontrar maestros y perfeccionar el entrenamiento en estas raras artes.

Inspiración divina

Ventaja sobrenatural de 5 puntos

Los inspirados pueden trascender los límites de la carne y convertirse en una herramienta de un poder mayor. Son inspirados para combatir a las fuerzas de la oscuridad y dedicar sus vidas a este propósito.

Los inspirados pueden utilizar su propia fuerza interior bajo la ilusión de que su poder viene de fuera, o ser realmente instrumentos de un ser omnipotente. Lo importante es mantenerse fieles a los dogmas de su fe y no ir nunca en contra de ellos.

Si un inspirado incumple un mandamiento o duda de su fe, pierde temporalmente (o incluso permanentemente) la capacidad de realizar milagros. Además, los poderes de los inspirados solo pueden ser usados de manera que sirvan al poder superior al que adora el personaje. Los personajes con Inspiración divina son capaces de canalizar su Esencia usando su vínculo con un poder superior. La mayoría de inspirados consideran que ese poder es “Dios”. Los personajes con Inspiración divina no pueden usar magia o nigromancia, pero pueden tener poderes de vidente. En el Capítulo seis: Capacidades metafísicas, puedes encontrar un extenso comentario sobre los poderes de la inspiración divina (véase pág. 284).

Maldito

Desventaja sobrenatural variable

El personaje ha sido afectado por una poderosa maldición que lo perseguirá hasta

el fin de sus días. Los elementos reales de la maldición y su dificultad para eliminarla determinan el valor de esta desventaja. No hay forma de que esta desventaja se pueda eliminar por medio de la simple aplicación de la magia u otros poderes de dotado. Generalmente son el resultado de algún delito que el personaje cometió en el pasado, y expiarlo es uno de los pasos más importantes necesarios para retirar la maldición (aunque puede no ser el único).

Una maldición de esa magnitud solo se impone a causa de los peores crímenes y ofensas. Puede tratarse de algo que el personaje cometiera en una vida pasada; quizás el vengativo fantasma de una víctima acose al personaje a través del tiempo. El Cronista y el jugador pueden colaborar para decidir el origen de la maldición, o el Cronista se lo puede inventar por su cuenta. En este caso, el origen y la solución a la maldición deberían ser un misterio para el personaje.

Dependiendo de su gravedad, una maldición puede valer entre 1 y 10 puntos. Una Maldición de 10 puntos sería algo terrible que arruinaría cualquier oportunidad de que el personaje llevase una vida normal o feliz, o que podría acabar con la víctima en cualquier momento. A continuación se dan algunas reglas generales para determinar el poder de la maldición. Como siempre, el Cronista tiene la decisión final sobre si es apropiada o no para campaña.

Una molestia o inconveniencia importante vale 1 punto. Por ejemplo: el personaje parece atraer moscas, pulgas y bichos; la leche hierve en presencia de la víctima; el afectado sufre pequeños accidentes cada dos por tres.

Algo más dramático y dañino valdría 2 ó 3 puntos. Por ejemplo: la gente tiende a enfadarse y a ser desagradable con el personaje sin razón aparente (-2 o -3 a cualquier intento de influir en la gente); o el personaje no puede acumular mucho dinero sin perderlo (esto impediría tener un nivel de Recursos superior a 0). Otra alternativa es que los que rodean al personaje sufran pequeños accidentes y sucesos molestos. En este caso, la relación personal es tan impor-

tante como la proximidad física. Un amigo íntimo de la víctima sufrirá los efectos de la maldición sin importar lo lejos que esté. Por la misma regla, también lo sufriría toda la gente que compartiera un vagón de metro con la persona maldita.

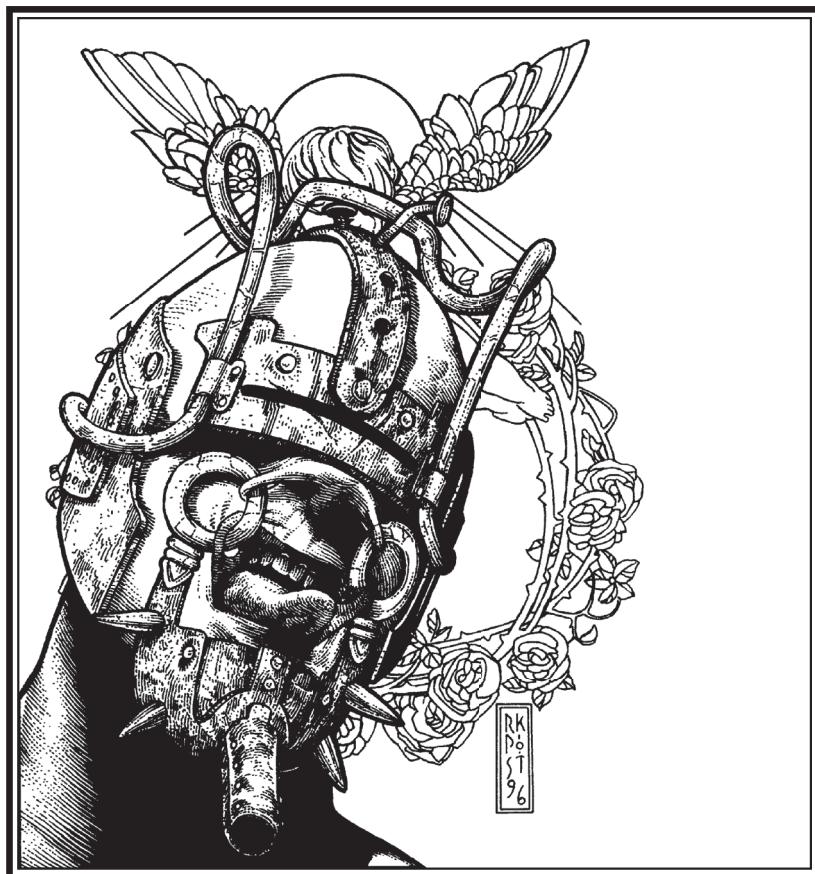
Las maldiciones más graves o peligrosas otorgan 4 ó 5 puntos. Por ejemplo, el personaje tiene un accidente, confusión o coincidencia a diario que pone en peligro su vida: un coche se salta un semáforo en rojo cuando el personaje cruza la calle, estalla un tiroteo entre bandas justo delante de él o pasa algo igualmente peligroso. Si el personaje está alerta, puede sobrevivir al contratiempo sin sufrir daño, pero tiene que convivir a diario con el conocimiento de que algo terrible le va a pasar en cualquier momento y en cualquier lugar.

La dificultad de librarse de una maldición puede añadir entre 1 y 5 puntos a su valor. Si el único requisito es deshacer o reparar algún mal del pasado, no se consigue ningún punto adicional. Si el personaje no sabe lo que hizo, añade 1 punto, pues debe emplear algún tiempo en averiguar por qué está maldito. Si el proceso de expiación es extremadamente complejo o requiere de actividades ilegales (en algunos casos se necesita matar a quien maldijo al personaje), suma 2 ó 3 puntos. Si es necesaria una larga búsqueda que culmine en una complicada ceremonia mágica, una intervención divina o alguna cosa igualmente extraordinaria, suma 4 ó 5 puntos. Y algunas maldiciones no pueden retirarse de ninguna manera. Esto añade 6 puntos a su valor, pero ninguna medida surtirá efecto para eliminarla.

Médium con aprendizaje mágico

Ventaja sobrenatural de 2 puntos

La mayoría de los nigromantes de la Orden del Crepúsculo saben poco sobre las artes mágicas. Para tener acceso a las invocaciones durante la generación del personaje, el médium debe adquirir esta ventaja. Esto representa la dificultad de encontrar profesores y perfeccionar el aprendizaje de las artes mágicas.



Reserva incrementada de Esencia

**Ventaja sobrenatural 1/5 puntos
(1/2 tras la creación del personaje)**

Aunque todos los seres humanos tienen Esencia, los dotados suelen poseer una cantidad mayor. Su conexión con los otros mundos ha reforzado sus almas, convirtiéndolos en reservas vivientes de energía. Tener una gran reserva de Esencia es tanto una bendición como una maldición. Aunque la Esencia puede emplearse para afectar al mundo de muchas maneras, también atrae la atención de seres sobrenaturales y malvados que se alimentan de la Esencia de otros.

Gastar 1 punto durante la creación del personaje añade 5 puntos a su reserva de Esencia. Esto se puede hacer varias veces. Despues de la creación del personaje, cada 2 puntos de Esencia cuestan 1 punto de experiencia. Esto hace que resulte más rentable conseguir Esencia cuando se crea el personaje, representando la mejora relativamente lenta de los poderes de los dotados en el transcurso de sus vidas. La Esencia puede comprarse tras una sesión de juego en la que esta haya sido utilizada, para indicar el fortalecimiento del espíritu del personaje.

Cualquier personaje con el don puede aumentar su reserva de Esencia, aunque es mucho más útil para los practicantes de la magia y los inspirados.



HABILIDADES

Las habilidades son capacidades aprendidas, el resultado del entrenamiento, el estudio o la experiencia. En general, cualquier cosa que se pueda enseñar es considerada una habilidad. El pasado del personaje, su educación y las experiencias que haya vivido determinan cuántas habilidades tendrá.

Comprar habilidades

Para adquirirlas, utiliza los puntos de personaje destinados a la categoría de habilidades (según determine el tipo de personaje). La mayoría de habilidades se consideran normales y cuestan 1 punto por nivel de los niveles 1 al 5. Más allá de eso, cada nivel adicional cuesta 3 puntos. Por ejemplo: Lorna quiere que su personaje tenga la habilidad Conducir. Decide que su personaje es un excelente conductor; de hecho, podría ganarse la vida así. Semejante dominio requeriría un nivel de 5 o más. Lorna decide tirar la casa por la ventana y darle a su personaje una habilidad de Conducir de 7. Esto le costará 5 puntos por los 5 primeros niveles, y 6 puntos por los otros 2 niveles, para hacer un total de 11 puntos de personaje. El personaje de Lorna será un as del volante, pero no tendrá muchas habilidades en otras categorías.

Habilidades especiales

Ciertas habilidades son más difíciles de aprender, requiriendo más tiempo y dedicación. Son llamadas habilidades especiales e incluyen Artes marciales, Medicina y otras. Las habilidades especiales cuestan 2 puntos por nivel hasta el 5º y, a partir de ahí, 5 puntos por nivel adicional, a no ser que se especifique otra cosa en la descripción de la habilidad.

El significado de los números

Al igual que sucede con la mayoría de los números en Unisystem, los altos son buenos y los bajos son malos. Cuanto más alto sea el nivel de una habilidad, más competente será el personaje en su uso. En general, un nivel 1 es propio de un principiante o aficionado, alguien que solo ha aprendido los principios de la habilidad. Un nivel de 2 ó 3 representa cierta competencia, la capacidad de realizar tareas normales con facilidad. Un nivel de 4 ó 5 indica un gran conocimiento de la materia, el resultado de mucho estudio o práctica. Los niveles superiores indican un verdadero dominio de la habilidad, y la capacidad de realizar las pruebas más difíciles con relativa facilidad.

Tipos de habilidad

Los tipos de habilidad son necesarios para algunas habilidades, y representan un área de conocimiento dentro de una habilidad más genérica. Por ejemplo: dentro de la habilidad Arma de fuego están los tipos Pistola, Fusil y Escopeta. Los tipos que entran más en juego corresponden a las habilidades académicas, como Humanidades, Ciencias e Idioma. Debe escogerse un tipo cada vez que se elija la habilidad más genérica, sin coste adicional de puntos de personaje.

Especialidades

Tanto la ficción como la vida real muestran varios ejemplos de gente que se especializa en un aspecto o campo específico dentro de una habilidad. Por ejemplo, un estudiante de historia puede especializarse en el medievo, o un ocultista puede saber mucho más sobre vampiros que de cualquier otra cosa.

En términos de juego, las especialidades cuestan 1 punto de personaje y conceden un +2 a cualquier prueba que utilice ese campo de estudio. Se anotan como una habilidad separada.



Por ejemplo: un personaje puede comprar Ciencias ocultas 3 por 6 puntos de personaje de la categoría de habilidades. Al especializarse gastando 1 punto, el personaje obtiene Ciencias ocultas (Simbología) 5.

Las especialidades se incrementan mejorando la habilidad base. Por ejemplo: si las Ciencias ocultas del personaje suben de 3 a 4, su habilidad Ciencias ocultas (Simbología) subirá hasta 6. Las especialidades no pueden subirse sin incrementar la habilidad base. Adquirir una nueva especialidad después de la creación del personaje cuesta 6 puntos de experiencia.

Las especialidades deberían distinguirse de los tipos, que no cuestan puntos de personaje. Por ejemplo, un personaje puede escoger Humanidades (Historia) a nivel 3 durante la creación de personaje. Esta cuesta los 3 puntos de habilidad normales. Si decide especializarse, podría aprender Humanidades (Historia precolombina). Esto cuesta 1 punto y se apoya en su habilidad de Historia; el nivel de la especialidad es de 5.

Aprender nuevas habilidades

Un personaje puede aprender nuevas habilidades después de la creación del personaje, durante el transcurso de la campaña. Esto se puede hacer de dos maneras: a través del estudio normal o por la experiencia conseguida. La primera opción consume más tiempo, pero es la manera más segura de lograrlo.

Aprender nuevas habilidades desde cero es normalmente más difícil que mejorar las habilidades existentes. Por eso es conveniente tener un personaje con un gran espectro de habilidades a niveles relativamente bajos. Más adelante, el personaje puede tener problemas aprendiendo nuevas habilidades. El coste de aprender nuevas habilidades y mejorar las existentes se detalla en el Capítulo cuatro: Reglas, Experiencia.

Creación de nuevas habilidades

Es imposible incluir todas las posibles habilidades en este libro. Si los jugadores no encuentran una habilidad aquí, el Cronista es libre de crearla. Al crear una nueva habilidad se deben responder algunas preguntas.

¿Es muy difícil de aprender esa habilidad (o sea, cualquier disciplina que se tarde varios años en aprender)? Si es así, debería ser una especialización, con un mayor coste en puntos. ¿La habilidad requiere que una persona se especialice (lo que significa que la habilidad se dividirá en varios tipos diferentes) o se trata de una especialización opcional o adicional (en cuyo caso se aplican las reglas de especialización)? Y por último, ¿qué atributos se usan comúnmente con la habilidad en cuestión y bajo qué circunstancias? Normalmente, las actividades físicas emplean la Destreza y en algunos casos la Percepción, las disciplinas académicas se basan principalmente en la Inteligencia, etc.

Utiliza el sentido común

Las pautas provistas en la lista de habilidades que viene a continuación, al igual que todas las reglas del libro, deberían ir siempre detrás del simple sentido común. Si un jugador está intentando retorcer el texto de las reglas para conseguir alguna ventaja poco razonable, el Cronista debería hacer que prevaleciese el sentido común.

LISTA DE HABILIDADES

La siguiente sección detalla una serie de habilidades que pueden adquirir los personajes de *Brujería*. Estas habilidades están agrupadas de dos formas en el Apéndice. En una tabla se las incluye alfabéticamente, igual que aquí. En otra se las agrupa por categorías para ayudar a los jugadores a centrarse en las habilidades más importantes según el concepto y la profesión de sus personajes.

Acrobacias (Especial)

La capacidad de dar volteretas, saltos mortales y otras maniobras complejas. Esta habilidad concede equilibrio, flexibilidad y velocidad. Usa Acrobacias y Destreza para la mayoría de las pruebas. Esta habilidad es conocida normalmente por artistas circenses, gimnastas y atletas. También puede utilizarse en lugar de la habilidad Esquivar para evitar ataques.

Actuar

La capacidad de interpretar un papel e imitar comportamientos, emociones y otros rasgos personales. Un actor con talento puede llorar cuando se lo pidan o mostrar convincentemente un repertorio de emociones. Esta habilidad es útil tanto para artistas como para criminales y timadores. Utiliza Inteligencia y Actuar para hacer una buena actuación, y Percepción y Actuar para detectar o juzgar las actuaciones de otros.

Advertir

Advertir, la versión avisada de Conocimiento de la situación, representa el grado de atención que tiene un personaje. Un personaje con esta habilidad puede usarla con su Percepción para ver qué está pasando a su alrededor, o con su Inteligencia para recordar algo que vio hace algún tiempo. También puede usarla con Percepción para detectar algo o escuchar a otro personaje que emplee Sigilo.

Arma de combate cuerpo a cuerpo (Tipo)

Cada tipo de arma es una habilidad distinta. Entre estos se incluyen Hacha, Porra, Florete/estoque, Cuchillo, Lanza, Bastón y Espada. Las armas antiguas de proyectiles, como el arco o la ballesta, también se consi-

deran un tipo. Cada arma debe aprenderse por separado. Cuando emplees un arma con la que no estés familiarizado, usa la habilidad Arma de combate cuerpo a cuerpo más parecida, pero con una penalización de entre -2 y -4 (dependiendo de lo distintas que sean).

Arma de fuego (Tipo)

Esta habilidad permite al personaje utilizar un tipo de arma de fuego. Los más comunes son Pistola (que incluye también revólveres), Fusil, Escopeta, Subfusil y Fusil de asalto. Si se coge esta habilidad para un tipo en concreto, los personajes pueden usar las armas de otro tipo, pero con un -2 en todas las pruebas.

Para disparar un arma se utiliza Destreza y Arma de fuego. Para apuntar se usa Percepción y Arma de fuego; cada nivel de éxito añade +1 a la habilidad de Arma de fuego para el siguiente disparo contra el blanco al que se esté apuntando.

Artes marciales (Especial)

Es la habilidad de emplear un sistema avanzado de combate cuerpo a cuerpo. Los personajes con Artes marciales pueden infligir más daño con sus manos y pies. Las patadas y puñetazos realizados con la habilidad Artes marciales reciben una bonificación al daño igual al nivel de habilidad del personaje. Así, un personaje con Artes marciales de nivel 3 infligirá 3 puntos más de daño con una patada o un puñetazo. En el suplemento *Código de Misterios* podrás encontrar reglas avanzadas para las Artes marciales.

Bailar (Tipo)

Esta habilidad no es necesaria para moverse al ritmo de una canción pegadiza. Bailar representa el aprendizaje de un estilo de baile, e incluye cualquier cosa, desde ballet

hasta rituales tribales pasando por grandes exhibiciones en la pista de una discoteca. El personaje debe especificar el estilo de baile con el que está familiarizado. Los demás estilos tienen un nivel por defecto igual al nivel de Bailar -2. Se utiliza Bailar y Destreza para, bueno, bailar; Bailar y Percepción se emplean para reconocer un tipo de baile y juzgar la calidad de la actuación de otros.

Bellas artes (Tipo)

Hay muchos tipos distintos de Bellas artes, como Dibujo, Pintura, Diseño gráfico, etc. En algunas partidas, el Cronista puede querer unirlas todas en una sola categoría, según la importancia que tengan este tipo de habilidades en el transcurso de la historia. Por otro lado, la separación entre los tipos de Bellas artes (e incluso sus especialidades) puede ser importante para el argumento.

Las pruebas para concebir una obra o para recrearla de memoria, la improvisación o la imaginación, requieren de Inteligencia y Bellas Artes. Representar un concepto ya existente, como un modelo o unos planos, requiere Destreza y Bellas Artes. Apreciar el trabajo de otros requiere Percepción y Bellas Artes.

El nivel de éxito de una prueba de Bellas Artes representa la calidad de la representación artística. Independientemente del resultado final, los niveles de Éxito no pueden exceder el nivel de habilidad del artista. Por ejemplo, un personaje con Bellas Artes (Dibujo) 2 no puede acumular más de dos niveles de Éxito por dibujo.

Burocracia

Esta habilidad familiariza al personaje con la organización y los procedimientos utilizados por instituciones burocráticas. Con esta habilidad, el personaje puede encontrar maneras de mejorar el servicio y el rendimiento de una organización u obtener sus servicios o productos de forma más eficaz. Utiliza Inteligencia y Burocracia para encontrar maneras de hacer más (o menos) eficiente a un gran grupo u organización, utiliza Voluntad y Burocracia para “saltarse los procedimientos”.

Cabalgar (Tipo)

Es la habilidad de montar a caballo, en carros, carretas y demás animales o vehículos conducidos por animales. Cada tipo de animal o vehículo requiere un tipo distinto de habilidad.

Callejero

El conocimiento general de las costumbres y reglas de las calles. El personaje con esta habilidad sabe cómo comportarse en una situación dada, conoce los nombres y la mayoría de rostros de los miembros más importantes de los bajos fondos, y puede identificar la mayoría de transacciones y operaciones ilegales. Utiliza Inteligencia y Callejero para reconocer el nombre de una calle, una banda o un criminal, y Percepción y Callejero para detectar problemas o actividades criminales cercanas.

Cantar

Aunque todo el mundo puede cantar, esta habilidad es necesaria para hacerlo bien. Refleja la educación de la voz del personaje. Utiliza Constitución y Cantar para averiguar la calidad de la interpretación, Inteligencia y Cantar para recordar cada frase de una canción larga y complicada, y Percepción y Cantar para reconocer y valorar la calidad de la interpretación de otro cantante.

Ciencias (Tipo)

Cada ciencia (biología, química, astronomía, matemáticas, física, etc.) cuenta como un tipo de ciencia distinto. En algunos casos, el Cronista puede unirlas todas en una sola categoría, según la importancia que tengan este tipo de habilidades en el transcurso de la historia. Por otro lado, la separación entre los tipos de ciencias (e incluso sus especialidades) puede ser importante para el argumento, y se pueden aplicar diversas penalizaciones cuando alguien intente usar un tipo específico fuera de su ámbito. Consulta la descripción de la habilidad Humanidades para obtener más información (pág. 109). La mayoría de las pruebas de Ciencias utilizan Inteligencia o Percepción.

Ciencias ocultas (Especial)

Es la habilidad del verdadero conocimiento arcano. Cubre la mayoría de los hechos metafísicos del mundo de *Brujería*, incluyendo el conocimiento de cómo funciona la Esencia y su uso en la magia, las diversas artes metafísicas y la naturaleza de los otros mundos y los espíritus. El personaje también puede saber algo sobre varias sectas y criaturas sobrenaturales, aunque parte de esa información puede ser errónea o estar incompleta.

Conducir (Tipo)

Es la habilidad de controlar cualquier vehículo terrestre del tipo especificado. Cada clase de vehículo (coche, camión, vehículo oruga o motocicleta, entre otros) requiere un tipo de habilidad diferente. La mayoría de las pruebas de conducción utilizan Destreza y Conducir.

Correr (Tipo)

Existen dos tipos dentro de la habilidad Correr. El primero es Correr (Maratón). Esta habilidad cubre la resistencia en las grandes distancias. Un buen corredor de maratón puede correr 15 kilómetros o más sin parar. Un corredor profesional corre normalmente 40 kilómetros. Los mejores corredores pueden cubrir esa distancia en unas dos horas. Un personaje con Correr (Maratón) puede usar esta habilidad y su Constitución para resistir los efectos del cansancio tras un largo periodo de agotadora actividad física. También añade 1 punto de Resistencia a su reserva por cada nivel en Correr (Maratón).

Correr (Carrera) entrena al personaje para incrementar su velocidad en distancias cortas. Al empezar a correr, utiliza Constitución y Correr (Carrera) para incrementar la velocidad máxima. Cada nivel de éxito logrado añade +1 al atributo secundario de Velocidad.

Demoliciones

Es la capacidad de preparar y desactivar explosivos. Utiliza Inteligencia y Demoliciones para preparar una carga explosiva, Percepción y Demoliciones para

comprender el funcionamiento de una bomba con la que no estés familiarizado, e Inteligencia y Demoliciones (resistida por la Inteligencia y Demoliciones de quien colocó la bomba) para desactivar una bomba. Los Cronistas deberían restringir esta habilidad a aquellos personajes con acceso a entrenamiento militar o de espionaje.

Deporte (Tipo)

Esta habilidad cubre todos los tipos de deportes de competición, desde el fútbol al tenis de mesa. Cada deporte debe ser aprendido como un tipo separado. Dependiendo de la prueba, utiliza Fuerza o Destreza y Deporte. Por ejemplo, un pase de fútbol emplearía Destreza y Deporte (Fútbol americano), un placaje usaría Fuerza y Deporte (Fútbol americano). Para pensar en una buena estrategia o plan de juego, utiliza Inteligencia y Deporte. Para detectar una violación del reglamento, utiliza Percepción y Deporte.

Disfraz

Es la capacidad de cambiar la apariencia usando pelucas, maquillaje y ropa. Los espías más modernos también pueden usar máscaras de goma, implantes y otros accesorios para alterar completamente su cara e incluso su cuerpo (este tipo de ayudas modernas pueden conceder desde un +2 a un +6 a discreción del Cronista). Usa Inteligencia y Disfraz para preparar un disfraz, y Percepción más Disfraz para detectar a alguien disfrazado.

Documentación /investigación

Esta habilidad permite al personaje buscar información o seguir una serie de pistas y llegar a una conclusión razonable por medio de la deducción, comprobar fuentes, ir a bibliotecas, buscar en Internet y cosas parecidas. Además, puede utilizarse para seguir una noticia e interrogar a contactos y fuentes de información (esto último sufriría algunas penalizaciones, ya que éste en particular se realizaría mejor con la habilidad Interrogatorio).

En cualquier caso, el uso de esta habilidad lleva su tiempo. La cantidad de tiempo es determinada por el Cronista, basándose en la naturaleza de la búsqueda realizada por el personaje. La mayoría de los usos de esta habilidad conllevan pruebas de Inteligencia y Documentación. En otros casos, es posible usar Constitución y Documentación en caso de tener que buscar en un montón de viejos y polvorientos tomos durante largos períodos de tiempo, recorriendo arriba y abajo la biblioteca durante todo el día, o Percepción y Documentación en el caso de buscar datos imprecisos en un montón de material, como encontrar cierto nombre en una habitación llena de documentos.

Electrónica

Esta habilidad permite al personaje construir y reparar todo tipo de dispositivos y herramientas electrónicas, y proporciona conocimientos sobre sistemas electrónicos y similares. La dificultad de reparar un dispositivo electrónico depende de la sofisticación del mismo y de lo dañado que esté. Construir un objeto electrónico también resulta más difícil cuanto más avanzado y complejo es. Los Cronistas pueden aplicar una penalización o bonificación dependiendo de estos factores. Por último, hace falta un juego de herramientas electrónicas para cualquier reparación, salvo las más rudimentarias. También puede hacer falta un laboratorio o taller. Todo intento de reparación o construcción lleva su tiempo, oscilando entre un par de horas y varios días. Esto deberá ser decidido por el Cronista.

Comprender cómo funciona un dispositivo ya existente requiere una prueba de Percepción y Electrónica; reparar o construir uno requiere una prueba de Inteligencia y Electrónica. Hay que reseñar que esta habilidad y la de Mecánica se complementan la una a la otra y a menudo se usan juntas.

Elocuencia

Esta habilidad permite al personaje mentir convincentemente o confundir y engañar a otros. Es común entre timadores, vendedores y políticos. Utiliza Inteligencia y Elocuencia para la mayoría de las pruebas.

Enseñanza

Enseñar es una habilidad y un arte. La materia enseñada es importante, pero transmitir esa información de manera interesante, estimulante y comprensible es el núcleo de la habilidad Instruir.

El primer paso al usar esta habilidad es elegir una materia que enseñar. Esta puede ser cualquier habilidad que conozca el profesor, pero debe ser al menos dos niveles superior que la del estudiante.

Si posee el nivel requerido, el profesor y el alumno deben dedicar cierto periodo de tiempo a cada una de las lecciones. Cada semana de tiempo de juego en que los dos empleen al menos 10 horas estudiando la habilidad, el profesor puede intentar una prueba de Inteligencia y Enseñanza. El nivel de éxito de esta prueba es acumulativo: por ejemplo, si el profesor y el alumno dedican tres semanas a estudiar la habilidad, los niveles de éxito de las tres pruebas se suman. Cuando el personaje acumule cinco niveles de éxito en esa prueba, el estudiante obtiene un punto de experiencia para mejorar esa habilidad.

Por ejemplo: Rolando es un experimentado cantante (nivel 5) y un buen profesor (nivel 3). María quiere aprender a cantar mejor, y tiene Cantar 1. La habilidad Cantar de Rolando es superior por más de dos niveles a la de María, así que puede enseñarle. Despues de pasar buena parte de la semana trabajando juntos, Rolando prueba su habilidad Enseñanza. Saca un 6, añade 3 por su habilidad y 2 por su Voluntad, obteniendo un total de 11. Esto significa 2 niveles de éxito. La semana siguiente vuelven a estudiar juntos, y Rolando saca una buena tirada, consiguiendo 3 niveles de éxito. María gana 1 punto de experiencia destinado a la habilidad Cantar.

Escapismo

Es la capacidad de escapar de cuerdas, esposas y otras ataduras. La mayoría de estas pruebas usan Destreza y Escapismo, y cada intento lleva entre 1 y 5 minutos, dependiendo de la complejidad de las ligaduras. Una simple atadura no tendría modificador, pero

unos nudos complicados podrían tener una penalización de entre -1 a -5, unas esposas de policía tendrían un -4 y una combinación de camisa de fuerza, correas y cadenas entre -5 y -8. Un escapista experto puede usar técnicas de visualización (piensa cuidadosamente el método a seguir antes de ponerlo en práctica). Para ello es necesaria una prueba de Inteligencia y Escapismo que lleva dos minutos; cada nivel de éxito añade +1 a la prueba de Destreza y Escapismo que viene inmediatamente después.

Escritura (Tipo)

Esta habilidad permite al personaje construir y escribir narraciones y relatos entretenidos y con contenido. El personaje es capaz de escribir textos para lograr de manera convincente cualquier actividad o presentación que haga falta. Los tipos de habilidad incluyen: Académica (exposiciones eruditas de arte, humanidades o ciencias), Jurídica (argumentos legales, textos publicitarios y materiales promocionales), Creativa (como novelas, poemas u obras), Periodística (exponer información de temas de actualidad) y Técnica (descripciones precisas, usando la nomenclatura concreta de una determinada ciencia).

Al realizar una prueba con Inteligencia y Escritura, el personaje es capaz de escribir documentos, artículos, anotaciones o lo que implique el tipo de especialización. La calidad del escrito depende de los niveles de éxito obtenidos. El nivel de éxito de un trabajo no puede superar la habilidad del autor. Usando Percepción y Escritura, el personaje puede criticar un escrito del estilo que conozca.

Esquivar

Esta es una habilidad básica de combate, y representa la capacidad de apartarse del camino de los ataques. Esquivar incluye evitar un golpe, echarse cuerpo a tierra para evitar disparos, buscar cobertura, etc... La habilidad Esquivar es aprendida por gente con cierta práctica en ponerse a cubierto. La mayoría de las veces se emplean Esquivar y Destreza.

Estética

Es la habilidad de usar maquillaje, peluquería y cosméticos para mejorar la apariencia de una persona. Usa Inteligencia y Estética para la prueba; cada nivel de éxito añade +1 al Atractivo de una persona, al ocultar sus defectos y resaltar sus puntos buenos. Los modificadores a estas pruebas incluyen los materiales disponibles (+2 si se cuenta con un salón de belleza con todo lo que hace falta o -2 o peor con materiales improvisados), y el nivel básico del Atractivo del sujeto.

La habilidad Estética también puede utilizarse para ayudar a cambiar la apariencia de una persona (Estética e Inteligencia). Un personaje habilidoso puede usar pelucas, lentes y maquillaje para cambiar radicalmente el aspecto de una persona. Esta habilidad puede emplearse para reemplazar la de Disfraz, o puede añadirse +1 a una prueba de Disfraz por cada nivel de éxito en la de Estética e Inteligencia.

Utilizar Estética y Percepción permite al personaje ver cómo va de arreglado un personaje, así como identificar un disfraz. Esta prueba es resistida por la propia Inteligencia y habilidad de Disfraz o Estética de la persona disfrazada.

Forzar cerraduras (Tipo)

Esta habilidad cubre los principios del allanamiento de morada. Existen dos tipos: Mecánicas y Electrónicas. La mayoría de las pruebas usan Forzar cerraduras y Destreza, y se ven modificadas por la complejidad de la cerradura. Para Forzar cerraduras (Electrónicas) se emplea principalmente Percepción e Inteligencia, con lo que se detectan y neutralizan cerraduras electrónicas y sistemas de seguridad.

Hacer trampas

Es la habilidad de romper las reglas y engañar a tu oponente. Principalmente se usa en juegos de azar y otros tipos de juegos. Utiliza Inteligencia y Hacer trampas para llevar a cabo trucos, o Percepción y Hacer trampas para detectarlos.

Humanidades (Tipo)

Cada una de las diferentes disciplinas de humanidades (arqueología, antropología, economía, historia, política, sociología, teología, etc) cuentan como un tipo separado de habilidad. En algunas partidas, el Cronista puede querer unir todas en una sola categoría, según la importancia que tengan este tipo de habilidades en el transcurso de la historia. Por otro lado, la separación entre los tipos de Humanidades (e incluso sus especialidades) puede ser importante para el argumento, y se pueden aplicar una serie de penalizaciones cuando se intente utilizar un tipo que no sea el correcto. En cualquier caso, las pruebas de Humanidades emplean Inteligencia o Percepción y Humanidades.

Las habilidades de Humanidades pueden incluir muchas Especialidades. Por ejemplo, Humanidades (Derecho) incluye muchos campos distintos, cualquiera de los cuales podría ser una especialidad (por ejemplo, derecho corporativo, derecho medioambiental, derecho penal, etc). Además de concederle al personaje la bonificación +2 normal por especialidad, puede que los Cronistas quieran penalizar las pruebas que realice fuera de su especialización. Por ejemplo, un personaje con Humanidades (Historia antigua) obtendrá un +2 en cualquier prueba que tenga que ver con las guerras espartanas, pero puede sufrir un -1 en cualquier pregunta sobre el Renacimiento, o un -2 en una pregunta sobre la Primera Guerra Mundial.

Hurto

La habilidad de coger el dinero que otros han ganado con el sudor de su frente sin que se den cuenta. La mayoría de las Pruebas utilizan Destreza y Hurto, y son resistidas por la Percepción de la víctima y su habilidad de Notar, Callejero o Hurto (la que sea más alta; si no tiene ninguna, se utiliza Percepción sin doblar).

Idioma (Tipo)

Se supone que cada personaje tiene nivel 5 en su idioma nativo o principal. Cada idioma adicional ha de adquirirse como un tipo de habilidad distinto. El nivel de habilidad en un idioma determina no solo la fluidez al hablar, sino lo marcado del acento del personaje (ver tabla de nivel del idioma). La mayoría de las veces, el personaje no necesita superar una prueba para ver si se comunica; mientras el personaje conozca el idioma, supón que puede hablar sin necesidad de hacer una tirada. Sería necesaria una prueba en situaciones que requieran un lenguaje muy técnico o académico (que puede usar muchas palabras que el personaje no conozca), o cuando se trate de jerga o acentos locales.

Informática

Es la habilidad básica para manejar un ordenador, incluyendo cómo usar un teclado y un ratón, comandos básicos, etc. Como los ordenadores se han vuelto más fáciles

El Cronista debería determinar a qué se considera un tipo de Humanidades y a qué una especialidad. Además, las penalizaciones aplicadas a las pruebas pueden variar según el tipo. Como regla general, los tipos son habilidades separadas. Económicas y Derecho son claramente dos tipos diferentes. Las penalizaciones por usar uno de estos tipos para responder a una cuestión relacionada con otra área deberían ser altas, si es que se permite usar una habilidad diferente. Historia del arte e Historia también son dos tipos diferentes, pero en este caso las penalizaciones deberían ser algo inferiores (oscilando entre -6 y -8). Por último, la teología específica de religiones diferentes, como Teología wiccana y Teología cristiana, también se tratan como tipos diferentes, pero las penalizaciones solo deberían ser ligeramente superiores a los que se aplican cuando se cruzan especialidades (digamos entre -3 y -5). Las especialidades son aspectos de habilidades básicas mayores. Claramente, Historia de América es una especialidad de Historia y deberían utilizarse las penalizaciones más bajas cuando se use en temas relacionados (por ejemplo, entre -1 y -3). Las mismas consideraciones se aplican a las habilidades de Ciencias, y otras que considere el Cronista.



TABLA DE NIVEL DEL IDIOMA

NIVEL	FLUIDEZ
1	Acento muy cerrado y frecuentes errores gramaticales; el personaje será inmediatamente reconocido como extranjero y sus frases pueden malinterpretarse.
2	Acento cerrado pero de habla fluida; el personaje no debería tener problemas para hacerse entender.
3	Leve acento; los nativos de esa lengua se percibirán de que no es el idioma principal del personaje.
4	Muy fluido, sólo un chequeo resistido (la Percepción normal del oyente contra la Inteligencia normal del hablante) descubrirá el acento del personaje.
5	Dominio total; el personaje puede pasar por nativo sin problemas.
6+	Dialectos; el personaje puede imitar perfectamente los acentos y dialectos regionales además de la versión principal del idioma.

de utilizar, los Cronistas pueden suponer que la mayoría de pruebas con ordenadores son Rutinarias o Fáciles, excepto cuando se trate de programas y sistemas operativos poco conocidos.

Ingeniería (Tipo)

Esta habilidad refleja el conocimiento general del diseño de estructuras, calidad de los materiales y técnicas de construcción en distintos campos y aplicaciones. Algunos ejemplos son: arquitectura, de caminos, construcción, mecánica, eléctrica y biológica. En algunos casos, el Cronista puede unirlas todas en una sola categoría, según la importancia que tengan este tipo de habilidades en el transcurso de la historia. Por otro lado, la diferenciación entre los tipos de Ingeniería (e incluso sus especialidades) puede ser importante para el argumento. Planificar o desarrollar un objeto, estructura o artefacto con el tipo de Ingeniería del personaje requiere una prueba de Inteligencia e Ingeniería.

Interrogatorio

Es la capacidad de interrogar, detectar mentiras y cualquier otra manera de sacarle la verdad a la gente. Esta habilidad la aprenden rápidamente los agentes de policía, detectives privados y periodistas de investigación. La mayoría de interrogatorios deberían interpretarse. Si se necesita una

prueba o chequeo, la interpretación que el jugador haga de la entrevista debería concederle una bonificación/penalización de +5 a -5, a discreción del Cronista. Engañar a alguien para que revele algo requiere una prueba de Inteligencia e Interrogatorio, resistido por un chequeo Sencillo de Inteligencia. Detectar mentiras requiere Percepción e Interrogatorio, resistido por un chequeo Sencillo de Inteligencia. Quebrar la voluntad de alguien requiere Voluntad e Interrogatorio resistido por un chequeo Sencillo de Voluntad. El uso de tortura y drogas puede conceder bonificaciones de entre +1 y +6 a la prueba del interrogador.

Intimidación

Es la habilidad de amedrentar a la gente, suelen usarla los bravucones, aunque también se emplea mucho en situaciones tensas. Una buena prueba de Intimidación puede detener una pelea antes de que comience, convenciendo al oponente de que no quiere buscarse problemas con el personaje. Utiliza Voluntad e Intimidación para los intentos de “verdadera” intimidación, o Inteligencia e Intimidación para echarle un farol.

Juego

Es el conocimiento de la mayoría de los juegos de azar, sus reglas y técnicas, y las me-

jores estrategias para ganar. El personaje necesita tanto Juego como Hacer trampas para romper de verdad las reglas.

Lanzar (Tipo)

Esta habilidad tiene tres tipos básicos, pero se pueden añadir otros si se desea. Lanzar (Cuchillo) incluye todas las armas blancas pequeñas. Lanzar (Hacha) cubre cualquier objeto con peso en su parte superior y un mango, como mazas, bates de béisbol y proyectiles similares. Lanzar (Esféricos) proporciona pericia en acertar con piedras, granadas o cualquier objeto de tamaño similar. Por defecto, este último podría ser Deporte (Béisbol) si se posee esa habilidad. Si un personaje arroja algo inusual, el Cronista debería decidir si se aplica uno de los tipos de habilidad descritos, o si es más apropiado otro, y cuál sería el modificador adecuado (véase Intentos no cualificados, pág. 145). También se debe determinar el daño del objeto (consulta la tabla de armas de ataque a distancia, pág. 159 para más detalles). Todas las habilidades utilizan Fuerza y Lanzar.

Levantamiento de peso

Cuando se intenta sobrepasar los límites de la propia Fuerza (véase pág. 76), Levantamiento de peso resulta muy útil. Utiliza Fuerza y Levantamiento de peso en lugar del doble de tu Fuerza o, si tu atributo de Fuerza es mayor que la habilidad de Levantamiento de Peso, añade un tercio de la habilidad (redondeando hacia arriba) al número base.

Mecánica

Esta habilidad permite al personaje construir y reparar todo tipo de aparatos y herramientas mecánicas, y le proporciona conocimientos sobre sistemas mecánicos y cosas así. La dificultad de reparar un mecanismo depende de lo complicado que sea, y lo dañado que esté. Los Cronistas deberían aplicar una penalización o bonificación dependiendo de estos factores. Construir un objeto mecánico es más difícil cuanto más avanzado y complejo sea. De nuevo, los modificadores deberían ser impuestos por el Cronista. Por último, para cualquier reparación se necesita tener un juego de

herramientas, salvo en el caso de las más básicas. También puede hacer falta un laboratorio o taller. Todo intento de reparación o construcción requiere un tiempo, que puede ir desde un par de horas hasta varios días. Esto también ha de ser determinado por el Cronista.

Comprender cómo funciona un mecanismo requiere una prueba de Percepción y Mecánica; reparar o construir uno requiere una prueba de Inteligencia y Mecánica. Hay que resaltar que esta habilidad y la de Electrónica se complementan la una a la otra y, a menudo, se usan juntas para reparar o construir un objeto.

Medicina (Especial)

Esta habilidad cubre el conocimiento médico, incluyendo las habilidades de cirugía básica, diagnóstico y medicina general. La mayoría de doctores se especializan en un tipo de medicina, como cardiovascular, cirugía o neurocirugía. Éstas son tratadas como especialidades.

Las pruebas de diagnóstico emplean Percepción y Medicina, los tratamientos requieren Inteligencia y Medicina, y la cirugía utiliza Destreza y Medicina.

Medicina alternativa (Tipo)

Esta habilidad cubre todos los métodos de curación no muy aceptados por la medicina occidental, incluyendo medicina herbal, acupuntura, etc., cada una de las cuales se considera un tipo de habilidad distinto. La eficacia de cada tipo de Medicina alternativa es decidida por el Cronista. Si la habilidad es efectiva tratando enfermedades y heridas, usa las mismas habilidades y efectos que en la habilidad de Medicina convencional (véase pág. 111).

Mitos y leyendas (Tipo)

Es el conocimiento de la mitología y el folclor de una cultura o nación concreta. Esta habilidad puede utilizarse para identificar a criaturas sobrenaturales, pero la información obtenida de Mitos y leyendas puede estar completamente equivocada o ser, como mínimo, poco precisa. Cada cultura o nación es un tipo de habilidad diferente.

Nadar

Nadar es la habilidad que permite a un personaje permanecer a flote y moverse en el agua sin ahogarse. Flotar requiere una prueba de Constitución y Nadar de dificultad Normal cuando se está vestido, que se convierte en una prueba Fácil cuando se lleva poca o ninguna ropa (ver Modificadores de las pruebas y chequeos, en la pág. 148). Cada kilo de equipo o peso reduce en uno el nivel de la habilidad Nadar del personaje.

Si falla la prueba, el personaje se hundirá y ahogará en un número de turnos igual a su Constitución. Desprenderse de ropa o equipo (lo que requiere un turno) permite al personaje hacer una nueva prueba.

Si el personaje tiene éxito, permanece a flote y puede nadar a una velocidad igual a su habilidad de Nadar en metros por turno. Nadar es una actividad agotadora. Flotar con poca ropa consume 1 punto de Resistencia cada 10 minutos. Flotar completamente vestido cuesta 1 punto de Resistencia por minuto. Nadar desnudo cuesta 1 punto de Resistencia por minuto a mitad de velocidad y 5 puntos de Resistencia por minuto a toda velocidad. Los que nadan vestidos o lleven equipo cuando naden, gastan el doble de puntos de Resistencia y se mueven a la mitad de velocidad. Remolcar a otra persona mientras se nada impone un modificador de -1, duplica el coste en Resistencia y reduce a la mitad la velocidad del nadador.

Narrar

Esta Habilidad permite al personaje dominar o influenciar a su público, ya sea un individuo o un grupo de gente, y hacerle sentir diferentes emociones mediante una historia. Puede utilizarse con el propósito de educar a un individuo o grupo de personas, o como mero entretenimiento. En algunas culturas, la narración es el medio por el que se transmiten el conocimiento y las tradiciones; así, tiene su utilidad en sociedades primitivas, pero también sirve bajo otras circunstancias cuando se trata de Mitos y leyendas, Ciencias ocultas y cosas parecidas. El personaje puede contar un cuento, sea verdadero o ficticio, pues la gente normalmente no conocerá la diferencia. El personaje debe estar constantemente

pendiente de cómo reaccionan los oyentes a la historia, y así poder alterar el ritmo, el volumen o incluso el transcurso de la historia para conseguir una mejor respuesta.

Los narradores usan Voluntad y Narrar. El nivel de éxito dicta la efectividad o lo entretenido de la historia. Si la gente que escucha la historia conoce el cuento, puede resistir el intento del narrador de influenciarlos con un chequeo Complicado de Voluntad; en el caso de los personajes dotados basta con un chequeo Sencillo de Voluntad.

Oficio (Tipo)

La habilidad Oficio cubre numerosos tipos de habilidades, como las empleadas por carpinteros, costureras, tejedores, armeros, artesanos, etc. Cuando se adquiere una habilidad de Oficio, hay que especificar un tipo en concreto. Los personajes que quieran ir más lejos pueden especializarse. Por ejemplo, Fabricar armas de fuego sería la especialidad de Oficio (Armero) enfocada a las armas de fuego. Igualmente, Fabricar arcos se relacionaría con las armas de ese tipo.

Se utilizan Inteligencia y Oficio para idear y planificar un objeto. Destreza y Oficio se emplean para crear el objeto o reparar uno dañado. Percepción y Oficio sirven para evaluar un objeto. Las habilidades de Bellas artes, Electrónica, Ingeniería, Mecánica y algunas otras pueden utilizarse para apoyar a la de Oficio. Recuerda que diseñar y construir un objeto puede ser una labor larga y complicada. A veces, es más fácil comprar simplemente un objeto de fabricación en serie.

Pelea

Pelea cubre la lucha callejera, el entrenamiento en “artes marciales” como el kárate y otras habilidades de combate similares. En combate cuerpo a cuerpo, se usan Destreza y Pelea para dar patadas y puñetazos y realizar maniobras similares. Se usan Fuerza y Pelea para ejecutar derribos, forcejeos y llaves.

Pilotar (Tipo)

Es la capacidad de controlar un vehículo acuático o aéreo de un tipo específico. Cada tipo de vehículo (avionetas, aviones, barcos

de vela, crucero) requiere un tipo distinto de habilidad. Muchas pruebas de Pilotar emplean Destreza y Pilotar, o Inteligencia y Pilotar en el caso de naves muy grandes.

Pirateo informático

Es la habilidad para penetrar en otros sistemas por medio de un módem, superando los programas de protección y contraseña, y robar información o dañar el sistema. La mayoría de las pruebas requerirán Inteligencia y Pirateo informático, aunque para detectar un tipo de defensa o sistema de contraseñas específico se puede usar Percepción y Pirateo informático en su lugar.

Prestidigitación

Es la capacidad de hacer prestidigitación o juegos de manos, y la poseen principalmente los prestidigitadores. Con esta habilidad, el personaje puede engañar al público haciendo que vea una cosa mientras él hace otra. La mayoría de las pruebas de Prestidigitación usan Destreza y son resistidas por un chequeo de Percepción (Sencillo o Complicado, dependiendo de las circunstancias) o una prueba de Percepción y Advertir. Planear un truco de magia (por ejemplo, cortar a una mujer por la mitad, diseñar diversas trampas mortales, etc.) requiere una prueba de Inteligencia y Prestidigitación, normalmente complementada por habilidades de Oficio para construir los artilugios o accesorios necesarios.

Primeros auxilios

Esta habilidad permite a un personaje tratar heridas y usar técnicas como la reanimación cardiopulmonar o la maniobra de Heimlich. Una prueba con éxito de Inteligencia y Primeros auxilios cura algo de daño a una persona herida (ver ver Atención médica, pág. 174). Las pruebas típicas incluyen identificar el problema (usando Percepción y Primeros auxilios), realizar esos primeros auxilios (Inteligencia y Primeros auxilios) y utilizar la reanimación cardiopulmonar o realizar la maniobra de Heimlich (Destreza y Primeros auxilios).

Programación

Es la habilidad para escribir una serie de comandos en uno de los muchos lenguajes informáticos. Escribir un programa requiere Inteligencia y Programación; para reconocer elementos de otros programas se utilizan Percepción y Programación.

Regatear

Esta habilidad otorga al personaje la capacidad de llegar a algún tipo de acuerdo para obtener bienes y servicios, o para hacer que dos facciones lleguen a un acuerdo. Puede aplicarse al comprar, vender o cambiar bienes o servicios. Suele utilizarse en una prueba resistida, modificando el precio en un 10% por cada nivel de éxito. Puede utilizarse también para cosas menos tangibles, como llegar a un acuerdo político. En tales circunstancias, el Cronista debería decidir el resultado según el objetivo y los niveles de éxito. Regatear puede emplearse también para determinar cuándo están timando o engañando al personaje. Utiliza Voluntad y Regatear para conseguir el mejor precio, y Percepción y Regatear para descubrir un engaño.

Rituales (Tipo)

Es la habilidad para celebrar rituales y ceremonias de una cultura o alianza concreta (cada alianza cuenta como un tipo de habilidad distinta). Los rituales que necesitan bailes u otras actividades físicas complejas usan Destreza y Ritual; casi todos los demás emplean Inteligencia y Ritual para recordar todos los pasos o actividades necesarias.

Seducción

La capacidad de resultar sexualmente atractivo a otra gente, diciendo las cosas adecuadas y actuando de la manera correcta. Se emplea la Inteligencia, modificada por cualquier bonificación (o penalización) que aporten el Carisma o el Atractivo. Otras habilidades pueden conceder bonificaciones a los intentos de Seducción. Por ejemplo, pruebas anteriores de Estética o Elocuencia pueden añadir sus niveles de éxito al intento de Seducción.

Seguir rastros

Es la habilidad que se utiliza para seguir el rastro de un animal o persona, normalmente en parajes naturales, pero también en un ambiente urbano, si hay suficiente cantidad de polvo o nieve como para seguir un rastro. La mayoría de las pruebas de Seguir rastros utilizan Percepción y Seguir rastros; los intentos de ocultar tu propio rastro requieren Inteligencia y Seguir rastros.

Sigilo

La habilidad de moverse silenciosamente y aprovecharse de la cobertura. La mayoría de las pruebas usan Destreza y Sigilo; se emplea Percepción para encontrar buenos lugares donde esconderse.

Supervivencia (Tipo)

Esta habilidad sirve para vivir de la tierra. Cada tipo de terreno requiere un tipo de habilidad distinto. Los intentos de usar una habilidad de Supervivencia en el lugar o tipo de terreno equivocado sufren una penalización -3. Los tipos más comunes son Bosque, Montaña, Selva, Desierto y Ártico.

Teoría de la magia

Los estudiantes de ciencias ocultas suelen aprender esta habilidad, la cual cubre los elementos y técnicas de la magia. Las alianzas solemnes, como los rosacrucres, estudian la magia como una ciencia, y es más probable que tengan esta habilidad, aunque algunos de los wiccanos también tienen estos conocimientos. Teoría de la magia se usa con Inteligencia o Percepción para identificar y reconocer estilos de magia. Los personajes dotados que tengan esta habilidad pueden evaluar los puntos fuertes y débiles de cualquier matriz mágica (como la de una invocación en curso). Esto permite generar una forma mejor de contrarrestar o disipar las capacidades mágicas de un enemigo. Para este propósito usa Percepción y Teoría de la magia; cada nivel de éxito añade una bonificación +1 a cualquier prueba para resistir o contrarrestar un efecto mágico.

Tocar instrumento (Tipo)

El personaje es capaz de tocar un tipo de instrumento musical, elegido cuando se escoge la habilidad. El personaje puede elegir más de un instrumento, pero cada uno debe contar como un tipo de habilidad distinto. Cuanto más alto sea el nivel de la habilidad, más competente será el personaje con los tonos, el ritmo y la improvisación. Para tocar por placer, el personaje usaría Destreza y Tocar instrumento. Si tiene que tocar una pieza muy compleja, el intento emplearía Inteligencia y Tocar instrumento. Si el personaje está tocando una pieza muy larga, usa Constitución y Tocar instrumento. En todas las circunstancias, la calidad de la interpretación queda reflejada en niveles de éxito. No importa lo buena que sea la tirada, los niveles de éxito nunca pueden superar los niveles de habilidad que tenga el personaje.

Trampas militares

Es la habilidad de detectar, desactivar y poner trampas. Normalmente la conocen los soldados de las fuerzas especiales, guerrilleros y gente por el estilo. Utiliza Trampas militares e Inteligencia para idear una trampa, Trampas militares y Percepción para detectarla y Trampas militares y Destreza para inutilizarla.

Trampas de caza

Es la habilidad de poner trampas para animales, desde simples cebos a trampas para osos bien ocultas. Esta habilidad se puede usar contra humanos, pero con una penalización -2. Usa Trampas de caza e Inteligencia para poner la trampa. Cronistas y jugadores deberían discutir los efectos de la trampa, incluyendo cualquier daño que provoque.

Trance (Especial)

Trance es utilizada normalmente por aquellos que dicen ser chamanes y místicos. Capacita al personaje para entrar en un estado meditativo que transciende las limitaciones físicas. Entre otras cosas, alguien en trance puede soportar el dolor, el hambre o la sed mucho mejor que una persona normal. El trance es también útil para comunicarse con los espíritus y sentir la influencia de lo sobrenatural.

Para entrar en trance, se utilizan Voluntad y Trance. Si tiene éxito, el personaje estará extremadamente concentrado en esa prueba, lo que le impondrá un -2 en los chequesos de Percepción. Por otra parte, al personaje no le afectará ninguna penalización por dolor o conmoción, y ganará un +2 en todas las pruebas y chequesos en los que esté concentrado, incluyendo capacidades metafísicas como la magia o la nigromancia. Un personaje en trance también recupera Esencia más rápidamente, ganando el doble de la cantidad normal de Esencia por hora de meditación. Los personajes que tengan la ventaja Canalizar Esencia obtienen un punto adicional de Esencia cada minuto, siempre que el personaje permanezca quieto y en estado meditativo.

Trepar

Un personaje con la habilidad Trepar sabe cómo aprovechar al máximo cualquier superficie hasta llegar a la cima. Las pruebas de Trepar usan Destreza, Fuerza o Constitución, dependiendo del tipo de escalada que se intente.

Veterinaria

Igual que la habilidad Medicina, pero aplicada a los animales. Un veterinario puede tra-

tar a humanos, pero sufre una penalización -3 a todas las pruebas, y no puede conseguir más de dos niveles de éxito sin importar el resultado de la tirada.

Vigilancia

Es la capacidad de seguir a alguien y mantenerlo vigilado. Un personaje con Vigilancia puede intentar seguir a alguien en una calle repleta de gente mientras intenta pasar desapercibido. Del mismo modo, esta habilidad permite a un personaje saber si lo están siguiendo u observando. Utiliza Vigilancia y Percepción para una u otra actividad.

Vigilancia electrónica

Es la habilidad de preparar, usar y detectar dispositivos electrónicos de vigilancia (sofisticados micrófonos e incluso cámaras ocultas en algún lugar para espionar o detectar gente). Usa Inteligencia y Vigilancia electrónica para preparar un dispositivo, y Percepción y Vigilancia electrónica para detectarlo (resistido por el resultado obtenido en la prueba de Inteligencia y Vigilancia electrónica del operador original). Puede que los Cronistas quieran restringir esta habilidad a aquellos personajes con un trasfondo militar o de espionaje.



CAPACIDADES METAFÍSICAS

Las capacidades metafísicas (también conocidas como artes) son los poderes especiales de los dotados y de ciertos seres sobrenaturales (como los bast). Estas y su coste en puntos se describen detalladamente en el Capítulo seis: Metafísica. Las artes se describen brevemente aquí.

Invocaciones mágicas

Los magos manipulan el mundo por medio de su fuerza de voluntad, el gasto de Esencia y la ejecución de rituales que ayudan a concentrar esa voluntad y dar forma a la Esencia que se está usando. El mago debe aprender estos rituales o invocaciones.

La visión

La visión, o clarividencia, es el término usado por los ocultistas para describir los poderes de la mente, también conocidos como poderes psíquicos o psíonicos. La visión incluye el poder para ver el pasado y el futuro, para leer las mentes y mover objetos por medio de la voluntad. Cada poder se adquiere por separado, y tienen un arte (la habilidad usada para activar el poder) y una fuerza (el poder crudo de la capacidad psíquica).

Nigromancia

Este arte otorga la capacidad para interactuar con los muertos, y es similar en cierta manera a la magia y la visión, pero es una capacidad separada; solo unos pocos, conocidos comúnmente como médiums, llegan a aprenderla, y son menos aún los que llegan a dominarla. Los poderes nigrománticos se activan por medio de la Habilidad de nigromancia. Hay cuatro poderes básicos, y cada uno controla un aspecto particular del más allá: Habla de la muerte, Recipiente de la muerte, Gobierno de la muerte y Dominio de la muerte.

Inspiración divina

Este es el poder de la pura fe desenfrenada; la creencia en un poder superior y la voluntad para realizar grandes obras en nombre de ese poder. Sus portadores afirman servir directamente al Creador. Sus detractores afirman que los poderes se encuentran dentro de los propios fieles, y no pertenecen a una fuente externa. Sea cual sea la verdad, lo cierto es que los inspirados pueden realizar increíbles hazañas, a las que llaman milagros. Estos milagros son capacidades especiales obtenidas por medio de revelaciones místicas.

POSESIONES

Esto es todo lo que posee el personaje. En la mayoría de las partidas de *Brujería*, no es necesario un inventario detallado de todas las posesiones del personaje. Un personaje con Recursos medios posee una tele, un teléfono y varias prendas de ropa. Vive en un apartamento o habitación alquilada. Muchos personajes tienen un vehículo propio de algún tipo. La ventaja/desventaja Recursos ayuda a determinar qué es probable que posea el personaje. Un multimillonario puede tener barcos, aviones y helicópteros, mientras que un indigente tendrá que apañarse con un carrito de la compra robado.

Por lo general, los personajes no pueden gastar todo su efectivo en armas y otro equipo de aventurero. La mayor parte de la gente gasta la mayoría de su dinero en objetos cotidianos como lámparas, libros, televisores y cosas por el estilo. Dependiendo del trasfondo del personaje y su nivel de Recursos, el personaje podrá gastar entre un tercio y una décima parte de su riqueza en comprar elementos especiales de equipo.



Ordenadores

Estos precios incluyen los componentes básicos, como un monitor, impresora y módem. Por entre 800 y 1.000 dólares puedes conseguir un ordenador que soporte la mayoría de los programas antiguos, pero carente de velocidad y memoria; perfecto para aquellos que solo necesiten utilizar procesadores de texto y programas similares. Por entre 1.500 y 2.000 dólares, conseguirás algo que no estará obsoleto hasta dentro de seis meses o un año. Por unos 3.000 ó 4.000 dólares conseguirás un equipo que sea capaz de ejecutar la mayoría de las aplicaciones y juegos sin problemas durante un año o dos. Por 6.000 dólares o más puedes conseguir un buen equipo de última generación, capaz de ejecutar potentes aplicaciones. Siéntete libre de buscar un catálogo de ordenadores y comprobar cuáles son los últimos precios.

Con un módem, un personaje puede entrar en internet y la red mundial. A través de ellas, puedes encontrar información sobre cualquier tema.

Vehículos

Un coche nuevo puede valer desde 15.000 a cientos de miles de dólares, dependiendo de la marca y el modelo. Se pueden encontrar coches usados por una fracción de su valor. La mejor forma de encontrar el valor de un coche es mirar en un catálogo o en una revista de coches.

Armas

Un cuchillo, un bate de béisbol o un arma improvisada similar, cuesta entre 5 y 20 dólares. Los fusiles oscilan desde unos pocos cientos a varios miles de dólares.

Las armas militares no están disponibles para el personaje medio. Como es habitual, el Cronista tiene la última palabra por lo que respecta al equipo adecuado para los miembros del reparto.

ÚLTIMOS RETOQUES

Una vez el jugador haya determinado todos los elementos básicos, casi habrá terminado el personaje. Todo lo que le queda son los toques finales que hacen que el personaje adquiera vida y que parezca algo más que una colección de números en una hoja de papel. Estos "últimos retoques" pueden hacerse por igual al principio que al final del proceso de creación del personaje. A veces, los últimos retoques pueden esperar hasta que el jugador empiece a interpretar al personaje. Algunos jugadores necesitan empezar a jugar antes de poder "sentir" al personaje. Como siempre, cada jugador debería hacer lo que mejor funcione para él.

Nombre

Lo primero es, por supuesto, el nombre del personaje. Este simple retoque puede añadir muchos elementos para la interpretación. El nombre y los apellidos del personaje pueden indicar un trasfondo étnico (un nombre italiano evoca imágenes de haber crecido en un barrio étnico de Nueva York) y la clase de familia que crió al personaje (un nombre bíblico puede indicar un pasado de estricto cristianismo, mientras un nombre como "Luz de Luna" puede indicar que los padres del personaje eran hippies). Algunos personajes pueden tener apodos o mote además de sus nombres normales. Alguno podría odiar el nombre que le pusieron sus padres. Es fácil ponerse cualquier nombre de los de siempre, pero hacer que signifique algo puede resultar divertido.

Apariencia

La apariencia del personaje y su comportamiento son también elementos importantes. Si un personaje es atractivo o no se determina por las ventajas o desventajas compradas durante la creación del personaje, pero la descripción hace que el personaje tenga vida. Más allá de lo obvio, como el color del pelo y de los ojos o su físico general, hay otros elementos que pueden ayudar al Cronista y a los demás jugadores a "manejar" mejor al personaje.



¿Anda el personaje de una manera tímida y encorvada, o se pavonea como si el mundo fuera suyo? ¿Tiene algún tic nervioso o algún otro comportamiento habitual? ¿Sonríe mucho o tiene un porte serio? La apariencia del personaje debería tener en cuenta sus atributos, ventajas y desventajas (un personaje Paranoico podría tener tendencia a mirar detrás de él de vez en cuando, o quizás siempre insista en ser el último en entrar en una habitación).

Edad

Se supone que los personajes principiantes tienen entre 18 y 30 años. Dentro de este espectro, la edad exacta se deja completamente a elección del jugador y el Cronista. Para los que deseen jugar con personajes más jóvenes o mayores, el sistema opcional de generación de puntos de habilidad les da algunas ideas para modificar sus características.

Forma de hablar

No todo el mundo es un actor, pero puede ser divertido hacer que el personaje use una forma de hablar diferente a la del jugador. Puede que el personaje use una jerga más cerrada, o que adopte un vocabulario culto. Incluso algo tan sencillo como una palabra que el personaje utilice mucho hará que destaque y sea recordado por el resto del reparto. Sin embargo, recuerda que hacer que un personaje sea interesante no significa ser siempre el centro de atención.

Arquetipos

Los personajes de ejemplo que se incluyen a continuación son llamados arquetipos. Fueron diseñados usando las reglas de creación descritas en este mismo capítulo.

Estos personajes pueden ser usados por jugadores principiantes en una partida de *Brujería*. Simplemente tienes que copiar sus estadísticas, o alterarlas para que encajen con tus necesidades, siempre y cuando se mantenga el mismo gasto de puntos. Estos arquetipos también se pueden usar como modelo e inspiración para crear personajes desde cero. Sus historias, sexo, atributos, habilidades o cualquier otro elemento se pueden modificar para crear personajes diferentes.

Si el Cronista necesita comenzar una partida rápidamente (como suele suceder en las joradas) y no dispone de tiempo para crear personajes, los arquetipos se pueden asignar a los jugadores en ese mismo momento. Entre los arquetipos se incluyen personajes dotados, bast, dotados menores y mundanos.

Cada arquetipo incluye una descripción, así como secciones con los orígenes del personaje, aliados y enemigos y notas de interpretación. En los orígenes se detalla cómo el personaje llegó a ser quien es. Esta sección se puede modificar para que encaje con las necesidades del jugador o de la campaña. La sección de aliados y enemigos proporciona una serie de posibles amigos y antagonistas para el personaje. Como en el caso de los orígenes, estos pueden ser aceptados o no, así como alterados para que se adapten a las necesidades. La sección de interpretación da algunas ideas y posibilidades sobre cómo usar el personaje en las partidas de *Brujería*.

Sanadora de la naturaleza wiccana



El mundo agoniza; o lo que es peor, está siendo asesinado por los mundanos. Es tu deber salvarlo de la devoradora codicia de los demás. Quedarse quieto y no hacer nada será malo para todos.

Eres una activista mágica. Generalmente, prefieres actuar dentro de la ley, descubriendo y denunciando a los peores contaminadores y saqueadores. Sin embargo, en ocasiones el daño es demasiado grave y el poder de los perpetradores demasiado grande como para poder seguir las medidas habituales. Otros wiccanos te han llamado ecoterrorista, aunque tú siempre pones cuidado en golpear solo al culpable. Por lo que a ti se refiere, estás defendiendo el mundo e intentando restaurar el equilibrio.

Cuando las llamadas de teléfono y las líneas pinchadas no bastan, tu magia y clarividencia te permiten descubrir actos ilegales, asustas a los ejecutivos corporativos para que cambien sus planes, y, cuando es absolutamente necesario, destruyes las propiedades de los saqueadores. En ocasiones, tus enemigos han intentado usar la fuerza contra ti, y les has devuelto los golpes con letal determinación. En otras ocasiones, has descubierto que tus antagonistas mundanos eran marionetas de seres sobrenaturales o de uno de los dotados. Lo peor de todo es que has descubierto pruebas de una conspiración mundial que pretende destruir la naturaleza para obtener ganancias a corto plazo. Estos encuentros te han enseñado que no debes confiar en nadie.

ORÍGENES

Creciste en una casa wiccana en el campo; incluso ahora, tienes la sensación de que las ciudades son lugares ruidosos, sucios y extraños. Creciste en contacto con la naturaleza y tu iniciación en los secretos de la magia y la clarividencia reforzaron esos lazos. Cuando viste lo que los mundanos, con su ignorancia y avaricia, estaban haciendo, decidiste actuar. Tu magia derribó corporaciones y aterrorizó a los ejecutivos sin corazón. Pero al hacerlo, descubriste a los verdaderos amos del mundo mundial; y ellos te descubrieron a ti. Habías oído hablar del Tinglado, y lo deseaste como el parloteo paranoico de tus amigos más

imaginosos. Ahora sabes que todo es real, y solo tu magia y la buena suerte te han salvado de la destrucción. Tuviste que simular tu propia muerte, abandonando tu identidad en el interior de un coche en llamas en una solitaria carretera comarcal.

Ahora sigues con tu trabajo con un nuevo nombre, una nueva apariencia y nuevos amigos. Sin embargo, esta vez eres tú quien habla de conspiraciones secretas y peligros ocultos.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Perteneces a una alianza formada por wiccanos de ideas afines (los integrantes podrían ser miembros del reparto o secundarios). La alianza te ayudará en todo lo que pueda, pero espera lo mismo de ti. Aunque no es muy grande, sus miembros son poderosos magos dotados o dotados menores, capaces de importantes hazañas.

Como resultado de tus actividades, has hecho muchos enemigos peligrosos. El más importante es el Tinglado, la misteriosa organización que controla y manipula secretamente el mundo mundial. Has tropezado con algunos complotos del Tinglado, y ahora eres una mujer buscada. Has simulado tu propia muerte y cambiado tu identidad. Como resultado, el Tinglado no ha sido capaz de encontrarla. El valor en puntos del Tinglado como Adversario suele ser muy alto, pero dado que estás relativamente a salvo de la organización, tiene un valor más bajo de lo habitual. Tienes un Secreto, tu anterior identidad; si fuera revelado, el Tinglado te buscaría para vengarse.

INTERPRETACIÓN DEL PERSONAJE

Puedes llegar a ser muy pesada cuando hablas sobre el medioambiente y el daño que le está infligiendo la especie humana. En otros temas eres menos apasionada, en ocasiones incluso indiferente. Tras cambiar tu identidad, has roto todos los lazos con tus amigos y seres queridos. El trauma emocional ha hecho que seas reacia a entablar amistad con otras personas; en cierta manera eres fría y distante incluso con tus compañeros wiccanos.

WitchCraft

Brujería

Dotado

NOMBRE: SEXO: PESO:

ALIANZA: WICCA EDAD: OJOS:

CONCEPTO: GUERRERA ALTURA:

NIVEL DE CANALIZACIÓN: 4 CABELLO:

PUNTOS DE PERSONAJE: GASTADOS: SIN GASTAR:

ATRIBUTOS PRIMARIOS



ATRIBUTOS SECUNDARIOS

FUERZA: 2
 DESTREZA: 4
 CONSTITUCIÓN: 2
 INTELIGENCIA: 3
 PERCEPCIÓN: 3
 VOLUNTAD: 3

PUNTOS DE VIDA: 26
 PUNTOS DE RESISTENCIA: 29
 VELOCIDAD: 15
 RESERVA DE ESENCIA: 44

VENTAJAS	PUNTOS
Don	5
Carisma	2
Contactos (Alianza)	2
Canalizar Esencia (4 niveles)	8
Res inc de Esencia	4

DESVENTAJAS	PUNTOS
Adversario: El Tinglado	4
Paranoica	1
Problemas emocionales	1
(Miedo a comprometerse)	2
Secreto (Identidad)	2

HABILIDADES	NIVEL
Ciencias (medioambiental)	3
Ciencias Ocultas	3
Conducir (Coche)	2
Disfras	2
Elocuencia	3
Humanidades	
(Teología wiccan)	2
Pelea	22
Primeros auxilios	3
Rituales (Wicca)	2
Sigilo	1
Supervivencia (Bosques)	1

PODER	NIVEL
Aire elemental	2
Fuego elemental	2
Curación	2
Fuerza de Imagen mental	2
Arte de Imagen mental	2

Sabueso wiccano



Solo recurren a ti cuando no hay otra solución. Nadie creería sus historias, sus aterradores relatos de espíritus vengativos y criaturas asesinas que se esconden bajo formas humanas. Entonces, aparentemente por casualidad o accidente (pero sabes que no es así), se encuentran frente a tu oficina, dudando unos segundos antes de entrar y pedirte ayuda. Tus tarifas son razonables y siempre llegas al fondo del asunto, no importa los profundo u oscuro que sea.

Eres un wiccano, pero incluso entre ellos eres un extraño. Prefieres la compañía de la gente que vive en los márgenes de la sociedad, sean dotados o mundanos. Algunos pertenecen a otras alianzas, incluyendo algunas que los wiccanos no aprueban. Algunos ni siquiera son humanos. No perteneces a una alianza, aunque tienes contactos con varias alianzas de la ciudad y sus alrededores. Te gusta trabajar solo o con otros que, como tú, prefieren frecuentar los oscuros entresijos urbanos.

ORÍGENES

Has sobrevivido a una terrible tragedia. Cuando tenías nueve años, tus padres wiccanos fueron atacados por un depredador sobrenatural mientras conducían por la ciudad. Te alejaste del accidente cubierto de sangre, con los gritos agónicos de tus padres resonando en tus oídos. Vagaste por las calles durante varios días antes de ser encontrado y enviado con tus parientes. Por alguna razón, la experiencia generó en ti una extraña, e incluso morbosa, fascinación por las ciudades y la decadencia urbana. No podrías alejarte de las sucias y atestadas calles.

Tras alcanzar la madurez y ser instruido en los secretos de la magia, regresaste a la ciudad; primero como agente de policía (lo cual solo duró el poco tiempo que tu estómago pudo aguantar la corrupción y la incompetencia reinante), y después como investigar privado. Quizá busques a la cosa que mató a tus padres, aunque nunca te has esforzado por avanzar en esa dirección. Has llegado a desarrollar, si no amor, al menos algún tipo de afecto por la ciudad y sus habitantes.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Te has ganado la enemistad de una alianza oscura de la ciudad. El grupo es pequeño y está formado principalmente por mundanos, así que cuenta como un Adversario de 2 puntos. Como iniciado wiccano, tienes contactos con la mayoría de las alianzas locales. Sin embargo, tu relación con ellas varía de un grupo a otro. Además, estás en contacto con otros dotados y seres sobrenaturales de la ciudad. Tienes muchos contactos, pero la mayoría no son estables. Algunas posibilidades pueden ser:

Una alianza de la ciudad formada por pandilleros dotados. Si tropiezas con más de lo que puedes manejar, puedes contar con que la alianza te ayudará. De igual manera, cualquier miembro de la alianza que lo necesite solo tiene que pedirte ayuda.

Una alianza de fuera de la ciudad que no aprueba tu trabajo. La alianza solo te proporcionará ayuda como último recurso, y sus miembros te evitarán siempre que puedan.

Un vampiro que caza atracadores y camellos. El vampiro intenta pasar desapercibido y rara vez mata a sus víctimas. A menudo intercambiáis rumores e información, y podéis llegar a ayudaros en caso de necesidad.

Una gata callejera Bast (véase pág. 128)

INTERPRETACIÓN DEL PERSONAJE

Como un estereotipado sabueso, sacas tu lenguaje y comportamiento de las viejas novelas y películas. Puedes ser un Sam Spade o un Mike Hammer dotado mágicamente. Eres cínico y duro, enmascarando una naturaleza idealista. Aunque a menudo te revuelcas en la corrupción del mundo, tanto mundana como sobrenatural, siempre intentas aferrarte a tus principios y código de honor, los cuales están basados en la regla de oro de la wicca: "Haz lo que quieras siempre que no dañe a nadie". Siempre confías en tus amigos, y siempre llegarás hasta la verdad, sin importar lo desagradable que sea; siempre harás todo lo que esté en tu mano para que se haga justicia.

WitchCraft

Brujería

Dotado menor

NOMBRE: SEXO: PESO:

ALIANZA: **WICCA** EDAD: OJOS:

CONCEPTO: **SUPERVIVIENTE** ALTURA:

NIVEL DE CANALIZACIÓN: **3** CABELLO:

PUNTOS DE PERSONAJE: GASTADOS: SIN GASTAR:

ATRIBUTOS PRIMARIOS



ATRIBUTOS SECUNDARIOS

FUERZA: **3**
DESTREZA: **4**
CONSTITUCIÓN: **3**
INTELIGENCIA: **3**
PERCEPCIÓN: **3**
VOLUNTAD: **4**

PUNTOS DE VIDA: **34**
PUNTOS DE RESISTENCIA: **35**
VELOCIDAD: **21**
RESERVA DE ESENCIA: **20**

VENTAJAS	PUNTOS
Canalizar Eseña (3 niveles)	6
Conocimiento de la situación	2
Contactos	5
Don	5
Oído agudo	2

DESVANTAJAS	PUNTOS
Adversario	2
Honorble	3
Obsesión (Proteger la ciudad)	2
Pesadillas recurrentes (Muerte de un inocente, no pudiste protegerlo)	1

HABILIDADES	NIVEL
Advertir	4
Arma de fuego (pistolas)	3
Callejero	4
Ciencias ocultas	2
Forzar cerraduras	3
Humanidades (Derecho)	2
Humanidades (Especialidad en derecho criminal)	4
Humanidades	
(Teología wiccan)	1
Intimidación	2
Relea	3

HABILIDADES	NIVEL
Rituales (Wicca)	2
Sigilo	3
Trepar	2
Vigilancia	4

PODER	NIVEL
Afectar a la psique	2
Discernimiento	1
Fuego del alma	2

Prestidigitadora rosacruz



En ocasiones, lo mejor para esconderse es mantenerse a la vista. ¿Qué mejor cobertura para una hechicera que hacerse pasar por una prestidigitadora? En tu caso, fue una combinación de aptitud, vocación y circunstancias. En realidad prefieres impresionar a la audiencia con trucos en lugar de con magia real. Para ti, la auténtica magia siempre ha sido fácil, y prefieres el desafío de usar espejos y fondos falsos para hacer que la audiencia crea en lo imposible.

Tu trabajo te permite viajar por todo el mundo, lo cual hace de ti un correo, mensajera y agente ideal para la hermandad. Cuando tienes que enfrentarte a una situación problemática, te gusta combinar tus capacidades sobrenaturales con tus desarrollados reflejos y tu siempre presente bolsa de trucos. Cuando usas verdadera magia, prefieres mezclarla con elementos de prestidigitación y una parte de teatro, haciendo a menudo que encantamientos sin importancia parezcan mucho más poderosos y devastadores de lo que son en realidad. Ni siquiera tus compañeros rosacrucres están seguros de qué parte de tu magia es real y cuál es puro espectáculo.

ORÍGENES

Siempre has sido una apasionada de los trucos de manos. Tus acaudalados padres te siguieron la corriente, permitiéndote gastar gran parte de tu tiempo y dinero en tu pasatiempo. Leíste muchos libros sobre el tema aprendiendo los trucos clásicos. A temprana edad comenzaste a liberarte de esposas y hacer desaparecer pequeños objetos. Tu interés por el mundo de las ilusiones y la magia te llevó finalmente a tantear en el ocultismo. Cuando estabas en la universidad, a donde fuiste diligentemente para satisfacer los deseos de tus padres, fuiste abordada por los rosacrucres. La oportunidad de aprender auténtica magia fue irresistible, y te uniste a ellos. Demostraste tener tanto talento en el reino de las invocaciones y la Esencia como en el humo y los espejos.

Dividiste tu tiempo entre ambos tipos de magia; tras dejar la universidad, estudiaste con maestros de los juegos de manos durante varios meses, para después regresar con los rosacrucres y continuar el aprendizaje de la verdadera magia.

Te has convertido en una artista de éxito, realizando espectáculos en Las Vegas y ciudades importantes de Norteamérica, Europa y Asia. Te estás convirtiendo en una estrella, tanto en el espectáculo como entre los rosacrucres.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Tienes el total apoyo de los rosacrucres, y sueles trabajar con capillas locales para tratar con cualquier problema mundial o sobrenatural. Eres parte de una compañía de artistas, que incluye dos ayudantes y una serie de tramoyistas y trabajadores. Los ayudantes también son miembros de los rosacrucres y potentes hechiceros por derecho propio. En tus viajes y aventuras, has hecho un poderoso enemigo. Este Adversario podría ser uno de los siguientes o quizás alguien completamente diferente.

Otro hechicero disfrazado como un prestidigitador; pero este ha realizado pactos con criaturas detestables (demonios o dioses locos) para convertirse en alguien casi inmortal y extremadamente poderoso. Habéis desarrollado una fuerte rivalidad, y os habéis enfrentado en una serie de duelos de astucia y magia.

Durante una de tus primeras giras, fuiste acechada por un fan trastornado, un joven que se sentía atraído hacia ti obsesivamente. El fan te atacó una noche después del espectáculo y te viste obligada a usar la magia para defenderte. En la lucha subsiguiente, el chico murió. Sin embargo, ese no fue su final. La locura del fan lo ha mantenido vivo después de la muerte, y su cuerpo muerto viviente continúa persiguiéndote, con el único propósito de vengarse.

INTERPRETACIÓN DEL PERSONAJE

Casi siempre estás actuando por el mundo, dentro y fuera del escenario. Casi nunca revelas tus verdaderos sentimientos a los demás, especialmente a los extraños o los conocidos casuales. Tu sonrisa y tus bromas suelen ser falsas, aunque eres una actriz lo bastante buena como para engañar a la mayoría de la gente.

WitchCraft

Brujería

Dotado

NOMBRE: SEXO: PESO:

ALIANZA: ROSACRUZ EDAD: OJOS:

CONCEPTO: HEROINA REACIA ALTURA:

NIVEL DE CANALIZACIÓN: 3 CABELLO:

PUNTOS DE PERSONAJE: GASTADOS: SIN GASTAR:

ATRIBUTOS PRIMARIOS



ATRIBUTOS SECUNDARIOS

FUERZA:	2
DESTREZA:	4
CONSTITUCIÓN:	2
INTELIGENCIA:	3
PERCEPCIÓN:	3
VOLUNTAD:	3

PUNTOS DE VIDA:	26
PUNTOS DE RESISTENCIA:	26
VELOCIDAD:	18
RESERVA DE ESENCIA:	47

VENTAJAS	PUNTOS
Atractiva	3
Don	5
Reacción rápida	2
Recursos	2
Reserva inc de Esencia	6

DESVANTAJAS	PUNTOS
Adversario	3
Delirios (Invencible)	2
Fanfarrona	2
Paranoica	1
Problemas emocionales (Miedo al rechazo)	1

HABILIDADES	NIVEL
Acrobacias	1
Actuar	3
Ciencias ocultas	1
Es capismo	4
Esquivar	1
Forzar cerraduras	3
Pelea	1
Prestidigitación	4
Rituales (Rosacruz)	2
Seducción	2
Sigilo	2
Trepar	1

PODER	NIVEL
Afectar a la psique	2
Aire elemental	2
Canalizar esencia (3 niveles)	6
Ilusión menor	3
Protección	3

Arreglador de problemas rosacruz

En ocasiones, la Hermandad de la Rosacruz necesita algo más que conocimiento arcano para tratar con un problema. Entonces es cuando te llaman a ti. Conoces todos los apretones de manos que ocurren en secreto, además de algo de magia, pero son tus habilidades las que te hacen tan valioso. Te encargas de los trabajos sucios; algún allanamiento para deshacerte de alguna prueba comprometedora, comprobar el currículum de los candidatos a la hermandad, o proteger a algún miembro importante de la alianza. En ocasiones, has tenido que usar la violencia; dos veces contra sectarios humanos que intentaban dañarte a ti o a los que estaban a tu cargo, una vez contra algo que no era del todo humano.

Eres un rosacruz entregado a su trabajo, pero crees que la mayoría de tus hermanos pasan demasiado tiempo involucrados en asuntos esotéricos y muy poco en el "mundo real". La mayoría de los rosacruces se encargarían de un periodista entrometido usando conjuros para espantarla o confundirla. Tú prefieres servirle información falsa, o incluso darle otra historia mejor que perseguir. Como la mayoría de los rosacruces, crees fervientemente en preservar el secreto de la hermandad. De hecho, usas la magia tan poco como sea posible, minimizando así la posibilidad de ser descubierto y la desastrosa publicidad que eso conllevaría.

Tus herramientas preferidas son los micrófonos ocultos, los ordenadores y las cámaras, aunque también eres un excelente tirador con diversas armas de fuego. La magia es solo otra herramienta. A tu fría mente analítica no le gusta la impredecible naturaleza emocional de la magia, pero sacas partido de ella cuando tienes que usarla. En combate, prefieres ahuyentar o reducir a un atacante con la invocación adecuada en lugar de dispararle. Piensas que la violencia es el último recurso, y te inclinas por métodos más sencillos.

ORÍGENES

Como la mayoría de los rosacruces, fuiste abordado durante tus años de universidad. A diferencia del candidato habitual, no eras un estudioso de lo oculto, un abogado o un director de empresas en ciernes. Tu interés estaba en la criminología y las técnicas de investigación. Tu deporte preferido era

el tiro de competición, convirtiéndote en un as con la pistola cuando eras un estudiante de segundo curso. Si la hermandad no te hubiera abordado, probablemente habrías terminado trabajando para el FBI o alguna otra agencia de seguridad. Por así decirlo, tus talentos, tanto mundanos como mágicos, demostraron ser extremadamente valiosos, y has salvado a muchos rosacruces del peligro, de la vergüenza o de ser descubiertos. Últimamente, tus misiones se han vuelto mucho más desconcertantes y peligrosas, pero sigues decidido a realizar tu trabajo lo mejor que puedes, con día del Juicio Final o sin él.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Sueles ser enviado a misiones como parte de un equipo; generalmente uno o dos hechiceros dotados, un investigador dotado menor y entre uno y cuatro mundanos con buenas habilidades de combate e investigación, dependiendo de la tarea. Has hecho algunos contactos con miembros de otras alianzas. En tu última misión, en la que tuviste que descubrir a un vengativo fantasma que intentaba acabar con un miembro de la hermandad y encargarte de él, te encontraste trabajando codo con codo con miembros de la Orden del Crepúsculo. Al terminar la misión tenías una nueva opinión sobre la organización y algunos números de teléfono que puedes usar en caso de necesidad. Hasta ahora, no te has creado ningún enemigo de importancia.

INTERPRETACIÓN DEL PERSONAJE

Eres discreto y extremadamente frío y sereno. Para los extraños, eres distante y casi sin corazón, con una actitud de "no estar para bromas" que muchos encuentran inquietante. Te gusta el desafío intelectual de tener que resolver cualquier nuevo problema que se te presente, y puedes ser implacable cuando es necesario. Aunque detestas la violencia excepto como último recurso, no tienes ningún reparo en inculpar, chantajear o desenmascarar a los enemigos de la hermandad. Sin embargo, bajo esa fachada de profesional hay una persona compasiva y emotiva, y siempre tendrás cuidado de no dañar a los inocentes con tus acciones.

WitchCraft

Brujería

Dotado menor

NOMBRE: SEXO: PESO:

ALIANZA: **ROSACRUZ** EDAD: OJOS:

CONCEPTO: **GUERRERO** ALTURA:

NIVEL DE CANALIZACIÓN: **2** CABELO:

PUNTOS DE PERSONAJE: GASTADOS: SIN GASTAR:

ATRIBUTOS PRIMARIOS



ATRIBUTOS SECUNDARIOS

FUERZA:	4
DESTREZA:	4
CONSTITUCIÓN:	3
INTELIGENCIA:	3
PERCEPCIÓN:	2
VOLUNTAD:	4

PUNTOS DE VIDA:	38
PUNTOS DE RESISTENCIA:	38
VELOCIDAD:	21
RESERVA DE ESENCIA:	30



VENTAJAS	PUNTOS
Contactos	4
Don	5
Reacción rápida	2
Recursos (clase media)	2
Reserva inc de Esencia	2

DESVENTAJAS	PUNTOS
Aburrido	1
Atractivo	2
Honorable	1

HABILIDADES	NIVEL
Advertir	3
Arma de combate cuerpo a cuerpo (Cuchillo)	2
Arma de fuego (Escopetas)	4
Arma de fuego (Pistolas)	3
Artes marciales	3
Ciencias ocultas	2
Conducir (Coche)	3
Rituales (Rosacruz)	2
Vigilancia	3
Vigilancia electrónica	3

HABILIDADES	NIVEL

PODER	NIVEL
Canalizar esencia (4 puntos)	2
Discernimiento	1
Fuego del alma	3
Protección	2

“Gata callejera” bast



Los niños de los barrios bajos te conocen, y te llaman por una docena de nombres. Algunos adultos te recuerdan, y en ocasiones hacen bromas sobre la “gata embrujada” o la “gata endemoniada”; pero las bromas terminan cuando te ven girar una esquina, u observar el mundo imposible desde lo alto de un contenedor de basura. Alguna gente cuenta historias sobre una extraña que siempre parece estar cerca de ti, aunque nadie os ha visto a las dos juntas. Solo algunos amigos íntimos conocen la verdad que se esconde tras esas historias.

Eres una bast suprema, un espíritu felino, inteligente y capaz de asumir forma humana durante cortos períodos de tiempo. Dentro de tu peluda forma blanca y negra yace un antiguo espíritu de cientos de años que ha vivido y se ha reencarnado durante docenas de generaciones felinas.

En tu vida actual, eres una autoproclamada vigilante de un deprimente vecindario. Te preocupa muy poco lo que hagan los adultos; tienen libertad de elección, y tus instintos felinos ven el asesinato y el saqueo como parte del orden natural de las cosas. Sin embargo, los niños son otro asunto. Aquellos que abusan o amenazan a los jóvenes son presa fácil para ti. En la mayoría de los casos, te contentas con visitar a los maltratadores en sus sueños y asustarlos. Sin embargo, cuando sus crímenes son demasiado grandes, dispensas justicia rápidamente y sin piedad. Conoces la verdad sobre una docena de muertes inexplicables. Casos extraños en los que la víctima murió de miedo o fue asesinada con un arma inusual, similar a una garra...

En ocasiones, también atacas a aquellos que abusan de las mujeres, aunque más por diversión que por un sentido moral. A veces, te has cruzado con otros seres sobrenaturales, criaturas de las que ni siquiera con tus poderes mágicos y nigrománticos puedes encargarte tú sola. Si no cazan niños, los dejas en paz; si rompen ese precepto, luchas contra ellos con todo lo que tengas a mano.

Tienes amigos humanos con los que puedes ponerte en contacto cuando necesites ayuda. A cambio de su apoyo, los asistes en otras tareas, tanto mágicas como mundanas. Hace algunos siglos, debiste ser el familiar de algún mago. Ahora eres una socia ocasional y una compañera de viaje ferozmente independiente en casi todos los aspectos.

ORÍGENES

Naciste a finales del siglo XIX como resultado del apareamiento entre dos bast. Tus padres te enseñaron las sendas de los hijos de la Diosa Gata, y después se marcharon. Has vivido multitud de cortas vidas felinas, a menudo haciéndote amiga

de magos y psíquicos, en ocasiones aceptando el papel de la mascota de un mundano. Tu última encarnación te ha llevado a una gran ciudad decadente, llena de peligros tanto para humanos como para felinos. De momento, no has logrado encontrar a un compañero de valía, y echas de menos la compañía que solo los dotados o tus camaradas bast pueden proporcionarte. Por ahora, te has convertido en una figura de la comunidad, adorada, puede que incluso venerada por los jóvenes, y respetada por los adultos. En las pocas ocasiones en las que un adulto enfadado o preocupado ha intentado dañarte o ahuyentarte, el cuidadoso uso de tus poderes ha sido suficiente para confundirlo o asustarlo.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Eres una solitaria, sin una alianza a la que pedir ayuda. Sin embargo, eso no significa que no tengas amigos. Muchos dotados de la ciudad conocen tu existencia, y te deben favores (y viceversa). Aunque ninguno te gusta lo suficiente como para convertirte en su compañera o aliada de un modo constante, puedes contar con que vendrán en tu ayuda, de igual forma que tú te ves obligada a responder a sus llamadas. Entre tus posibles contactos está el Sabueso wiccano (véase antes en esta misma sección).

Tu actual némesis es una banda de traficantes de droga. El grupo ha ocupado discretamente muchas partes de la ciudad, usando las amenazas y la violencia para obligar a otros traficantes a entregar sus territorios. Has descubierto que la banda usa métodos sobrenaturales para tratar con los adversarios más poderosos y la policía. La mayoría de los miembros son mundanos, pero los líderes tienen capacidades mágicas, y temes que su líder sea algún tipo de ser sobrenatural. Normalmente, no te importaría demasiado, pero los traficantes están concentrándose en los niños como potenciales clientes, y tú no vas a dejar que eso suceda.

INTERPRETACIÓN DEL PERSONAJE

Aunque puedes asumir la forma de una joven, la mayor parte de tu actitud y personalidad es estrechamente felina. Te encanta jugar, tanto con tus amigos como con tus enemigos, y en ocasiones no puedes resistir la tentación de prolongar la agonía de una víctima que se lo merezca, especialmente si ha matado o atormentado a un niño. Puedes ser encantadora y cruel, perezosa e implacable. Resumiendo, puedes actuar como un gato común, pero estás muy lejos de ser corriente.

WitchCraft

Brujería

Bast

NOMBRE: SEXO: PESO:

ALIANZA: SOLITARIA EDAD: OJOS:

CONCEPTO: SUPERVIVIENTE ALTURA:

NIVEL DE CANALIZACIÓN: 2 CABELLO:

PUNTOS DE PERSONAJE: GASTADOS: SIN GASTAR:

ATRIBUTOS PRIMARIOS



ATRIBUTOS SECUNDARIOS

FUERZA:	1/4
DESTREZA:	4/3
CONSTITUCIÓN:	2/2
INTELIGENCIA:	3/3
PERCEPCIÓN:	3/3
VOLUNTAD:	3/3

PUNTOS DE VIDA:	22/34
PUNTOS DE RESISTENCIA:	22/32
VELOCIDAD:	18/15
RESERVA DE ESENCIA:	46



VENTAJAS	PUNTOS
Atractiva	1
Bast suprema	5
Canalizar esencia (2 niveles)	4
Don	5
Reserva inc de Esencia	6

DESVENTAJAS	PUNTOS
Adversario	3
Cruel	1
Honorble	2
Paranoica	2

HABILIDADES	NIVEL
Artes marciales	4
Callejero	4
Ciencias ocultas	3
Intimidación	5
Seducción	3
Sigilo	4

PODER	NIVEL
Ilusión menor	2
Protección	3
Habilidad de nigromancia	2
Habla de la muerte	2
Entrever a los muertos	
Ver a los muertos	

Guerrero erudito centinela

Proviene de un largo linaje de asesinos de monstruos, y sigues esta tradición con orgullo. En una época en la que la mayoría de la gente encuentra imposible jurar lealtad a alguna cosa, tú has encontrado una causa a la que dedicar tu vida.

Como centinela, buscas a cualquier ser sobrenatural que ataque a la humanidad, y lo destruyes o expulsas de este mundo. Sin embargo, al mismo tiempo sientes la llamada del estudio y el aprendizaje, y en ocasiones es difícil reconciliar la necesidad de destruir con tu deseo de comprender. Piensas que algunos miembros de la sociedad son demasiado intolerantes con aquello que no pueden comprender, y en varias ocasiones has estado en desacuerdo con los métodos de tus compañeros centinelas.

A pesar de tus dudas internas y tu tendencia a caer en la piedad, sigues siendo un devoto y respetado centinela. Una década de arduo entrenamiento ha hecho de ti un prodigo intelectual y físico, educado en los mejores colegios católicos, adiestrado para matar de cien formas diferentes. Te sientes igual de a gusto traduciendo un antiguo documento en latín vulgar que acechando a un salvaje camuflajeando en un bosque cubierto por la oscuridad. Aunque eres un mundano, tus habilidades sirven para la mayoría de las tareas, y en ocasiones tu fe te protege cuando tus habilidades no bastan.

ORÍGENES

Tu familia es antigua y tiene un largo e ininterrumpido linaje. Cuando eras un niño, viste tu árbol genealógico, el cual alcanzaba hasta la Alta Edad Media. Aunque tu familia nunca fue rica ni de sangre noble, sus tradiciones te hicieron sentirte especial. Sabes que fueron diferentes de tus iguales, la mayoría de los cuales saben poco de su familia a partir de sus abuelos. Quizá fue tu larga historia familiar lo que te convirtió en un ávido estudioso desde el momento en el que aprendiste a leer, y vives para aprender los orígenes y secretos de antiguas gentes y culturas.

No descubriste exactamente lo especial que era tu familia hasta que cumpliste los dieciséis años. Recibiste la visita de uno de tus tíos, un hombre al que solo habías visto en algunas ocasiones, pero era alguien de quien la familia hablaba con respeto... o sobreocimiento. Tras tu cumpleaños, fuiste con tu tío a la vieja Europa. Allí, en un profundo subterráneo bajo un antiguo castillo, te mostró a tu primer monstruo, un maligno espíritu encarnado,

encerrado en la antigua construcción durante siglos por la Sociedad de los Centinelas. La impactante visión de un ser inhumano luchando contra las cadenas, tanto físicas como místicas, cambió tu vida para siempre. Decidiste seguir los pasos de tu tío y unirte a la sociedad. Te entrenaste durante casi diez años antes de convertirte en un miembro de pleno derecho, y estás comenzando a comprender la carga que representa ser un guerrero sagrado.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Como centinela, has sido disuadido de buscar aliados fuera de la sociedad, pero has hecho algunos contactos extraoficiales con otros investigadores de lo oculto que piensan como tú, principalmente a través de internet, y normalmente por medio de nombres e identidades falsas. Estos contactos son principalmente con miembros de la Cábala de la Psique y algunos wiccanos y solitarios que investigan y comparten información en la red. Este intercambio de información es muy informal, pero en ocasiones ha sido muy útil. A parte de eso, siempre puedes contar con el total apoyo de la sociedad.

Te has creado un enemigo poderoso. En una de tus primeras misiones te encontraste con un vampiro antiguo. Mataste a su compañera y amante, pero no lo mataste a él. Juró vengarse, y de vez en cuando, una misión aparentemente sin conexión se ha convertido en una astuta trampa orquestada por el muerto viviente, quien prefiere trabajar en las sombras por medio de agentes. Hasta ahora has logrado salir indemne, pero sabes que sigue ahí afuera, acechándote.

INTERPRETACIÓN DEL PERSONAJE

Aunque aparentemente eres un guerrero fanático, en realidad eres un estudioso, y prefieres aprender y comprender en lugar de destruir. A diferencia de muchos, si no la mayoría, de los centinelas, no atacas a menos que estés absolutamente seguro de que las fuerzas sobrenaturales involucradas son realmente malignas. Sin embargo, cuando tienes la certeza, eres tan implacable y sanguinario como los centinelas más fanáticos. En tu vida personal, tiendes a ser introvertido y tímido. Tus años de constante entrenamiento y estudio te han dejado muy poco tiempo para la vida social, y tu trato con otros, especialmente los miembros del sexo opuesto, es torpe.

Mundano

NOMBRE: SEXO: PESO:

ALIANZA: CENTINELA EDAD: OJOS:

CONCEPTO: RARO ALTURA:

NIVEL DE CANALIZACIÓN: CABELLO:

PUNTOS DE PERSONAJE: GASTADOS: SIN GASTAR:

ATRIBUTOS PRIMARIOS



ATRIBUTOS SECUNDARIOS

FUERZA:	5
DESTREZA:	4
CONSTITUCIÓN:	5
INTELIGENCIA:	4
PERCEPCIÓN:	3
VOLUNTAD:	4

PUNTOS DE VIDA:	65
PUNTOS DE RESISTENCIA:	47
VELOCIDAD:	27
RESERVA DE ESENCIA:	25



VENTAJAS	PUNTOS
Contactos	5
Difícil de matar	5
Nervios de acero	3
Reacción rápida	2
Recursos	2
visión aguda	3

DESVENTAJAS	PUNTOS
Adversario	4
Honorable	2
Problemas emocionales (Miedo al rechazo)	1

HABILIDADES	NIVEL
Arma de combate	
cuero a cuerpo (Bastón)	3
Arma de combate	
cuero a cuerpo (Cuchillo)	3
Arma de fuego (Fusil)	4
Arma de fuego (Pistolas)	4
Artes marciales	4
Ciencias ocultas	3
Equivar	3
Idioma (Alemán)	2
Idioma (Francés)	2
Idioma (Latín)	2

HABILIDADES	NIVEL
Investigación	3
Sigilo	2

Cazador de fantasmas

La Orden del Crepúsculo busca el estudio y la exploración de los reinos de los muertos, las partes de los otros mundos donde los espíritus son enviados. Sin embargo, en ocasiones la orden encuentra espíritus sin descanso que regresan a la Tierra para traer el mal y el sufrimiento a los vivos. Entonces es cuando te llaman a ti y a otros como tú, cazadores de fantasmas, nigromantes cuyos poderes han sido perfeccionados hasta convertirse en armas para usarlas contra los espíritus hostiles. Aunque tu título oficial es “investigador psíquico”, tu trabajo es expulsar, o si es necesario, destruir a cualquier espíritu que ataque a los vivos y no pueda ser convencido de lo contrario.

A menudo eres enviado a limpiar casas encantadas, a encontrar y detener poltergeist y en ocasiones a tratar con abominaciones como vampiros y muertos vivientes. En tu trabajo, te has visto expuesto a docenas de engaños, falsas alarmas, buscadores de publicidad, gente embaucada o directamente loca. Solo en algunos incidentes te has enfrentado a algo real. Estas experiencias fueron lo bastante aterradoras y estimulantes como para hacer que todo lo demás merciese la pena. Te gusta la emoción de la caza; incluso el inevitable miedo que acompaña a cualquier enfrentamiento con los muertos actúa como un afrodisíaco para ti. Te encanta tu trabajo, con sus peligros y todo lo que conlleva.

ORÍGENES

Incluso cuando eras un chaval, siempre tuviste una firme creencia en tu inmortalidad. En una apuesta, intentaste realizar una maniobra imposible con una bicicleta, y fuiste atropellado por una furgoneta. Perdiste un ojo en el accidente, pero este te otorgó una comprensión de la vida después de la muerte

que casi ningún vivo comparte. Comenzaste a ver cosas raras, gente que solo tú podías percibir, voces que solo tú podía oír. Seguramente habrías sido internado en un psiquiátrico si la Orden del Crepúsculo no te hubiera encontrado y ofrecido su ayuda y comprensión.

En la orden aprendiste a controlar tus poderes, pero no tu pasión por correr riesgos. Luchar contra extrañas y peligrosas entidades se convirtió en tu nuevo vicio. Tus firmes nervios y aparente carencia de miedo te aseguraron un puesto en uno de los “frentes” de la orden, una institución privada especializada en tratar con casas encantadas y actividades paranormales similares.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Solo trabajas con otros miembros de la orden. Hasta ahora, no has entablado alianzas con ningún extraño, y la mayoría de tus enemigos ya no son un problema. Por supuesto, dada tu actitud, cualquier amigo que pase mucho tiempo contigo se arriesga a perder la vida. Tales amigos no son fáciles de mantener.

INTERPRETACIÓN DEL PERSONAJE

Para ti la vida es un juego. Ni siquiera tu experiencia cercana a la muerte te ha curado de tu pasión por las emociones peligrosas. En cierta manera, saber que hay vida después de la muerte solo ha redoblado tu determinación a correr riesgos. Cuando mueras planeas volver como un fantasma. Así que puedes continuar corriendo riesgos y enfrentarte al peligro en la Tierra o en cualquier otro lugar.

WitchCraft

Brujería

Dotado

NOMBRE: SEXO: PESO:

ALIANZA: *ORDEN DEL CREPÚSCULO* EDAD: OJOS:

CONCEPTO: *TEMERARIO* ALTURA:

NIVEL DE CANALIZACIÓN: **3** CABELLO:

PUNTOS DE PERSONAJE: GASTADOS: SIN GASTAR:

ATRIBUTOS PRIMARIOS



ATRIBUTOS SECUNDARIOS

FUERZA:	2
DESTREZA:	2
CONSTITUCIÓN:	3
INTELIGENCIA:	3
PERCEPCIÓN:	2
VOLUNTAD:	3

PUNTOS DE VIDA:	30
PUNTOS DE RESISTENCIA:	29
VELOCIDAD:	15
RESERVA DE ESENCIA:	40



VENTAJAS	PUNTOS
Canalizar Esencia (3 niveles)	6
Don	5
Reserva inc de Esencia	5

DESVENTAJAS	PUNTOS
Adicción: Fuma mucho	2
Atractivo	1
Bufón	1
Imprudente	2
Visión disminuida	2

HABILIDADES	NIVEL
Ciencias ocultas	3
Conducir (Coche)	4
Elocuencia	4
Interrogatorio	3
Intimidación	2
Investigación	2
Pelea	2
Trepas	2

PODER	NIVEL
Habilidad de nigromancia	4
Habla de la muerte	2
Entrever a los muertos	
Ver a los muertos	
Gobierno de la muerte	4
Expulsar espíritu	
Imponer obediencia	
Cobrar a los muertos	
Dominio	
Dominio de la muerte	2
Retrasar/acerlar partida	
Visión de la muerte	

Vidente fugitivo



Van detrás de ti. Cuando tus poderes afloraron por primera vez, "Ellos" intentaron reclutarte. Conseguiste escapar de sus garras, pero Ellos no dejaron que la cosa terminara así. Al principio creías que Ellos eran el gobierno, intentando usarte en su lucha por la democracia, pero ahora los conoces mejor. No sabes cómo se llaman, aunque algunos de tus nuevos amigos te han hablado sobre un grupo llamado el Tinglado, y por lo que dicen, parecen ser Ellos. Sabes que si te encuentran, lo mejor que puedes esperar es una muerte rápida; pero lo más probable es que te tengan preparada toda una vida de esclavitud y tormento.

Tienes que esconderte o huir. No hay forma de que lleves una vida normal; Ellos te encontrarán. Vives en grandes urbes, enterrado bajo las hormigueantes masas, viviendo como los criminales, los sin techo y miles de otros fugitivos. Sin embargo, has tenido más suerte que la mayoría. Tus poderes especiales te permiten defenderte, hacer cosas con la mente que solo suceden en los cómics y en las películas de serie B. Aunque los buscas desesperadamente, todavía no has encontrado a nadie como tú.

ORÍGENES

Primero pensabas que estabas loco. Después de todo, nadie podía ver las cosas que tú veías, o comprenderlas en el caso de que pudieran hacerlo. Los médicos del hospital te explicaron que después de todo no estabas loco. Convencieron a tus padres para que firmaran un certificado de renuncia y te llevaron a una instalación apartada en lo más profundo de un bosque. Las cosas no fueron mal al principio. Te reuniste con otros como tú, y los científicos estaban encantados de ayudarte a aprender más cosas sobre tus poderes. Te dijeron que eras especial, mejor que el resto de la gente. Entonces intentaron enseñarte a matar.

Decidiste que nadie te convertiría en un perro de presa, por lo que escapaste usando tus poderes. Los primeros días apenas fuiste capaz de eludir a tus perseguidores. Un día, viste tu foto en un periódico. Te habían tendido una trampa, dijeron que eras un "asesino buscado". Desde entonces has estado huyendo o escondiéndote. Sabes que la gente que te persigue es una organización mayor que el gobierno, y mucho más siniestra, pero no sabes mucho más. Sin embargo, deseas descubrir más, aunque solo sea para poder devolver los golpes.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Hasta ahora, no has encontrado a nadie que acepte tu historia y tus poderes. Sería maravilloso poder conectar con alguien como tú. A pesar de tu paranoia, estás desesperadamente solo y temeroso. Te unirías a casi cualquier grupo de gente, buena o mala, mientras eso hiciera que se sintieras atado a alguien. Tus enemigos son tus perseguidores; una rama del mortal Tinglado.

INTERPRETACIÓN DEL PERSONAJE

Eras un adolescente normal hasta que aparecieron tus poderes. Tu época en el hospital y el tiempo que has pasado huyendo te ha obligado a crecer muy deprisa. Eres casi incapaz de relajarte, y tu mirada se mueve nerviosamente incluso en situaciones aparentemente inofensivas. Encuentras muy difícil confiar en alguna persona, pero también estás terriblemente solo, y quieres encontrar a alguien en quien confiar. Lees rutinariamente la mente de cualquiera con el que entras en contacto, y como resultado has descubierto gran parte de los malos pensamientos, deseos prohibidos y el lado oscuro de la humanidad. Si no encuentras pronto a alguien que te ayude, no tardarás mucho en perder la cordura.

WitchCraft

Brujería

Dotado

NOMBRE: SEXO: PESO:

ALIANZA: SOLITARIO EDAD: OJOS:

CONCEPTO: FUGITIVO ALTURA:

NIVEL DE CANALIZACIÓN: 0 CABELLO:

PUNTOS DE PERSONAJE: GASTADOS: SIN GASTAR:

ATRIBUTOS PRIMARIOS



ATRIBUTOS SECUNDARIOS

FUERZA: 1
DESTREZA: 2
CONSTITUCIÓN: 4
INTELIGENCIA: 2
PERCEPCIÓN: 2
VOLUNTAD: 4

PUNTOS DE VIDA: 30
PUNTOS DE RESISTENCIA: 32
VELOCIDAD: 18
RESERVA DE ESENCIA: 42

VENTAJAS

VENTAJAS	PUNTOS
Don	5
Talento artístico (Música)	3
Visión aguda	2

DESVENTAJAS

DESVENTAJAS	PUNTOS
Adversario	6
Recursos	2

HABILIDADES

HABILIDADES	NIVEL
Advertir	5
Callejero	2
Conducir (Coche)	1
Correr (Carrera)	3
Deporte (Béisbol)	3
Elocuencia	1
Esquivar	2
Pelea	1
Primeros auxilios	2
Sigilo	2
Tocar instrumento (Guitarra)	3

PODER

PODER	NIVEL
Fuerza de Manos mentales	4
Arte de Manos mentales	3
Fuerza de Imagen mental	2
Arte de Imagen mental	2
Fuerza de Vista mental	2
Arte de Vista mental	2



CAPÍTULO

REGLAS

4

Como todos los juegos, Unisystem tiene sus reglas, que ayudan al Cronista a determinar lo que pasa en ciertos puntos de la historia. Unisystem también está diseñado para ofrecer varias opciones a los jugadores.

La regla principal es que los jugadores de *Brujería* deben hacer lo que más les convenga. Si una regla no te convence, es muy complicada, requiere mucho detalle o sencillamente no te gusta, cámbiala. Debes hacer que todo el grupo conozca de antemano cualquier cambio. Esto reducirá las quejas y discusiones que restan diversión al juego.

JUGAR UNA PARTIDA

Normalmente, los juegos de rol se desarrollan así: el Cronista describe la situación y pregunta a los jugadores qué hacen. Los diálogos se llevan a cabo con normalidad. Una descripción puede ser algo así:

Cronista: *Estáis conduciendo vuestro coche por una carretera solitaria. Está oscuro, y los faros del vehículo apenas disipan la oscuridad que tenéis delante. Os sentís casi como si fuerais las únicas personas del mundo. Mientras tomáis una curva, os fijáis en que hay una furgoneta parada a un lado de la carretera, a unos sesenta metros de distancia. Una persona (está demasiado oscuro para ver si es hombre o mujer) está al lado del vehículo. Él o ella ve vuestro coche y empieza a haceros señales. ¿Qué hacéis?*



En este ejemplo, tres personajes están en un coche, cada uno controlado por un jugador diferente. Cada personaje tiene una oportunidad de hacer algo, aunque el conductor tiene la mayoría de opciones: puede parar el coche al llegar a la furgoneta, frenar y ver lo que ocurre, acelerar y evitar por completo el accidente, o cualquier otra cosa. Los demás personajes pueden, por ejemplo, hablar al conductor o mirar si hay algo sospechoso.

En este caso, y durante la mayoría de las partidas, el Cronista presenta una situación. Cuando pregunta “¿Qué hacéis?” es el momento para que los miembros del reparto empiecen a contribuir a la historia. A veces, los jugadores toman la iniciativa, informando al Cronista de sus planes o intenciones; en ese caso, el Cronista describe las consecuencias de esas acciones. A través de esa interacción, se crea la historia que resulta de la partida.

USO DE LAS REGLAS

En la mayoría de partidas de *Brujería*, buena parte de las acciones de los personajes no requieren reglas, tirar dados, consultar tablas ni determinar niveles de éxito. A continuación se describen los ejemplos más comunes de esas acciones “sin reglas”.

- ⊗ **Hablar:** Siempre es posible hablar, a menos que el personaje sea tartamudo, mudo o intente hablar en una lengua extranjera que no conozca muy bien. El jugador solo tiene que decir las “frases” del personaje.
- ⊗ **Acciones rutinarias:** Incluyen cualquier cosa que pueda hacer todo el mundo, como coger objetos, andar de un sitio a otro o abrir y cerrar puertas. Cualquier acción que pueda realizar una persona normal con poco o ningún esfuerzo, solo requiere que el jugador anuncie lo que hace el personaje.
- ⊗ **Viajar:** No siempre es divertido precisar cómo se llega a un sitio. Al igual que en las películas y libros, el Cronista puede “cortar” cualquier acción larga y tediosa. Por ejemplo, si los personajes están viajando a Europa en avión y allí les espera la verdadera acción, el Cronista puede resumir su viaje en unas cuantas frases:

Comprasteis los billetes para el primer vuelo disponible: restad el coste de vuestros fondos. El avión estaba medio vacío, y salió a última hora de la noche, así que la mayoría de los pasajeros duermen durante la mayor parte del viaje. Disfrutáis de unas cuantas horas de descanso y ahora estáis en el aeropuerto, pasando por la aduana.

Por lo general, si las reglas no son necesarias, no las uses. La sensación de que los jugadores están contando una historia debería ser interrumpida el menor número posible de veces.

Las reglas solo deberían entrar en juego cuando los resultados de una acción sean dudosos o tengan importancia. Las reglas responden a la pregunta: “¿Qué ha pasado?” Si la respuesta no tiene duda, el Cronista se limita a decir lo que ha sucedido. De no ser así, los dados o las cartas entran en juego, a menos que el grupo esté jugando sin un elemento aleatorio (véase Interpretación de impulso narrativo, pág. 140).

Generalmente, el resultado de la acción depende de los atributos o habilidades de los personajes (todos esos números que hay en la hoja de personaje), las circunstancias (que pueden imponer bonificaciones y penalizaciones) y la buena suerte (determinada por una tirada de dados o una carta, a no ser que se emplee el método del impulso narrativo).

DADOS

Los dados suelen ser la herramienta más utilizada en los juegos y, en opinión del autor, siguen siendo el mejor método para determinar resultados aleatorios. Independientemente del método elegido por el Cronista, el sistema de dados es el método empleado por defecto en



estas reglas. Por ejemplo, si se utilizaran cartas, solo tendrías que sustituir las palabras “tirar” o “dados” por “robar” o “cartas”.

Cuando se utilizan dados, Unisystem emplea cuatro tipos distintos: de diez, de ocho, de seis y de cuatro caras. Esos dados pueden encontrarse en cualquier tienda de juegos o cómics. Los dados a usar se indican poniendo una letra “D” delante de su valor numérico. Así, 1D4 indica un dado de cuatro caras.

- ⊗ **Dados de diez caras (D10):** Se utilizan para determinar el resultado de pruebas y cheques y calcular el daño que hacen las armas. Los D10 son los más utilizados. Pueden pasar sesiones enteras sin usarse ningún otro dado aparte de los D10. En caso de necesidad, pueden sustituirse (de manera aproximada) por dos dados de seis restando dos del resultado (trata el 0 como 1).
- ⊗ **Dados de ocho y cuatro caras (D8 y D4):** En Unisystem, estos dados solo se utilizan para determinar el daño. Los diferentes tipos de daño representan diferentes tipos de armas. Es de sentido común que un arma más grande (como un hacha) haga más daño que otra más pequeña (como una navaja) cuando son manejadas por gente con la misma fuerza. Por eso, las armas más pequeñas utilizan un dado menor.
- Por ejemplo, una navaja hará un daño de 1D4 veces el atributo de Fuerza del portador, mientras que un hacha infligirá 1D8 veces la Fuerza del atacante. La tirada puede reducirse o eliminarse utilizando el valor medio de daño (igual a la mitad del valor del dado empleado). Esto significa que un arma siempre hará la misma cantidad de daño en manos de un combatiente en particular. Por ejemplo, una navaja siempre hará 2 puntos de daño multiplicados por la Fuerza del portador. Esto ahorra el problema de tirar los dados, pero elimina el elemento aleatorio de un daño muy bajo o muy elevado.
- ⊗ **Dados de seis caras (D6):** Son los dados más comunes, y se pueden tomar prestados fácilmente de otros juegos de tablero. Si no hay D10 disponibles, los D6 pueden emplearse como sustitutos.

JUGAR SIN DADOS

El método básico o “por defecto” para resolver las acciones en Unisystem son los dados. Los dados no le gustan a todo el mundo; a decir verdad, algunas personas los odian. A algunos no les gusta la idea de dejar que el azar determine el desarrollo de la historia; a otros les gustaría tener un medio más elegante de simular la casualidad. Con el fin de acomodar tantos estilos diferentes, Unisystem fue diseñado para utilizarse de varias maneras distintas. Además de las reglas basadas en los dados, se puede jugar de otras dos formas distintas: utilizando una baraja o eliminando totalmente el azar.

UTILIZAR CARTAS EN LUGAR DE DADOS

Los jugadores que quieran mantener el azar cuando determinen los resultados pueden utilizar cartas en vez de dados. Cada jugador deberá comenzar el juego con una baraja francesa, un mazo normal de 54 cartas, que deben ser barajadas al principio de cada partida. Cuando establezcas el resultado de una acción, saca una carta en lugar de tirar los dados.

Los ases se tratan como si fueran unos (1). Las cartas numéricas utilizan su propio valor. Con las figuras, considera que el resultado ha sido un 5 y vuelve a sacar. Si la siguiente carta es otra figura, el resultado final se considerará un diez (10). De otra manera, el resultado será considerado un cinco (5). Si se saca un as, utiliza la regla del 1. Si se saca un 10 natural (que no sea el resultado de sacar dos figuras), utiliza la regla del 10.



Los comodines se suelen descartar. De todas formas, si el Cronista quiere añadir un elemento sorpresa, se puede utilizar la siguiente regla. Si se saca un comodín, vuelve a sacar otra carta. Si la nueva carta es negra, ha ocurrido algún contratiempo: la prueba o chequeo fracasa de una manera inesperada y espectacular, que dejamos a la imaginación del Cronista. Si la segunda carta es roja, la acción es un éxito automático; normalmente, debido a la suerte más que a la habilidad; de nuevo, el Cronista puede utilizar su imaginación para dotar al resultado de un significado interesante o creativo.

Estas son las únicas diferencias con el juego básico. Todas las demás reglas descritas en este libro se aplican con normalidad. Las tiradas de daño pueden reemplazarse con los números ofrecidos entre paréntesis, o emplearse los dados solo para esa parte del juego.

Resultados controlados por el jugador

Mediante el juego basado en las cartas, el Cronista puede dar a los jugadores más control sobre su “suerte” a la hora de resolver sus pruebas o chequeos. Este es un subsistema especial que solo puede utilizarse con cartas.

Al comenzar la partida, cada jugador roba una “mano” de seis cartas del mazo; después, cada uno decide qué carta utilizará en cada prueba o chequeo concreto. Si el jugador cree que se trata de algo importante y realmente quiere tener éxito, juega la mejor carta de su mano. Sin embargo, no puede robar cartas nuevas hasta haber agotado su mano.

A no ser que la mano del jugador resulte terrible, podrá elegir qué pruebas superar con éxito simplemente utilizando sus cartas de mayor valor en unas pruebas o chequeos en concreto. Por supuesto, si el jugador agota sus mejores cartas rápidamente, ¡puede quedarse con un par de ases en un momento crítico de la historia!

Cuando entren en juego la regla del 10, la regla del 1 o las figuras, la segunda carta se roba del mazo, no de la mano. Además, si el jugador inicia una acción, el Cronista puede pedirle que robe del mazo. Esto elimina los casos de jugadores que gastan las cartas malas en acciones que no tienen ninguna relevancia.

Este subsistema es especialmente apropiado para los momentos dramáticos. Por ejemplo, nadie quiere “pifiarla” cuando se realiza una invocación que pueda decidir el destino de toda una ciudad. También refuerza el pensamiento estratégico: el jugador debe decidir cuándo jugar sus mejores cartas y cuándo aceptar el fracaso con elegancia. Teniendo en cuenta las necesidades de la historia, el jugador debe decidir en qué ocasiones fracasa su miembro del reparto, añadiendo dramatismo a la partida.

Esta regla opcional requiere que el jugador dedique algún tiempo a decidir qué cartas utilizar en una situación en concreto; al fin y al cabo, sigue sin saber lo difícil que puede llegar a ser la situación, o contra qué oposición tendrá que enfrentarse. Sigue ayudar a llevar la historia de una manera apropiadamente dramática, ya que los miembros del reparto tenderán a tener “buena suerte” cuando la historia lo pida. Por otra parte, este método recorta la incertidumbre del momento, y puede acabar haciendo que los jugadores piensen más en su estrategia que en el desarrollo de la historia.

INTERPRETACIÓN DE IMPULSO NARRATIVO

Para los Cronistas y jugadores que quieran evitar las tiradas al azar o el robar cartas, Unisystem puede utilizarse con el método de impulso narrativo, en el que el Cronista decide los resultados según el transcurso de la historia y las capacidades del personaje. Se sigue usando el sistema de creación de personajes mostrado en el Capítulo tres: Roles, pero el sistema de resolución es más sencillo e interpretativo. En lugar de usar dados o cartas para determinar el éxito o el fracaso, es el Cronista quien decide el resultado final de una acción.



Cuando dos personajes (bien se trate de dos miembros del reparto o de un miembro del reparto y un secundario) se enfrenten en una prueba, vence la combinación más alta de atributo y habilidad. Las acciones solo deberían colgar de la balanza en el caso de que se presenten circunstancias especiales. Un luchador débil que se mantenga a la defensiva puede aguantar un tiempo antes de ser derrotado por un enemigo más fuerte. Un jugador que prepare un buen “truco sucio” o táctica, puede derrotar a alguien superior. Todo se hace de forma descriptiva, la narración del uso de las habilidades y la opinión del Cronista determinarán el resultado final de las acciones.

En la interpretación sin dados, todo el trabajo reside en la capacidad de interpretación de Cronistas y jugadores. El Cronista tiene que describir las acciones y los resultados, y determinar la resolución de las acciones asignando una dificultad y después comparándola con los rasgos del personaje, o simplemente decidiendo si la interpretación e imaginación del jugador son lo bastante convincentes como para merecer el éxito.

Resolución de pruebas

El método de impulso narrativo emplea una simple comparación de números. Si los atributos y habilidades necesarios del personaje son iguales o mayores que el número de dificultad, la prueba o chequeo se resuelve con éxito. El Cronista decide el número de dificultad basándose en las necesidades de la historia y lo detallada y creativa que fuera la descripción hecha por el jugador de la acción de su miembro del reparto. Si la interpretación de la acción es lo bastante buena, los números no deberían ser un factor a tener en cuenta y la acción debería resultar en un éxito automático.

TABLA DE NÚMEROS DE DIFICULTAD



TIPO DE PRUEBA	NÚMERO DE DIFICULTAD
Fácil	1-2
Desafinante	3-5
Difícil	6-8
Muy difícil	9-10
Heroica	11-12
Imposible	13-15

Por ejemplo, Bertha la Bruja, interpretada por Holly, quiere convencer mediante su habilidad de Elocuencia a un guardia de seguridad para que la deje colarse en una fiesta privada. Holly lleva a cabo una gran actuación como Bertha, seduciéndolo y contándole una historia extraña, pero creíble. El Cronista no se molesta en comparar números o resultados, sino que simplemente, interpreta que el guardia, con una atonitada sonrisa, la deja pasar.

En otro ejemplo, Boris, un ex-agente del KGB que ahora trabaja como centinela, es interpretado por Louise. Está intentando abrir una caja fuerte para hacerse con unos documentos importantes. El Cronista decide que es una prueba Difícil, y pide a Luis que le diga cuánto suman su Destreza y su habilidad de Forzar cerraduras. La Destreza de Boris es de 4 y su Habilidad de Forzar cerraduras, de 5. El total de 9 es superior a lo requerido para una prueba Difícil (normalmente, entre 6 y 8), así que Boris lo consigue.

Daño sin dados

Generalmente, en las partidas sin dados suele haber menos combates, y se pone menos énfasis en ellos que en las partidas con dados. Esta es una parte en la que prima lo que el Cronista juzgue necesario para la aventura, pero en la que la interpretación de los jugadores también



juega un papel importante. Si los personajes comienzan a correr riesgos innecesarios porque los jugadores confían en que el Cronista los mantendrá con vida, puede ser necesario enseñar algunas duras lecciones.

En el método de impulso narrativo de Unisystem, el daño puede aplicarse utilizando los valores fijos que aparecen entre paréntesis en todas las armas o descripciones de daño. Si las matemáticas no son del gusto del grupo sigue las siguientes pautas.

El daño puede ajustarse para que se adapte a las necesidades dramáticas de la partida. Si los personajes están huyendo de una banda de matones que les está disparando, puede que uno o dos reciban un rasguño por una bala perdida, infligiéndoles un doloroso arañazo. Una herida leve es un corte en una extremidad, una gran contusión o una costilla rota. Esto no incapacita, pero requiere atención médica o sobrenatural, o puede llegar a empeorar. La mayoría de las armas que infligen 10 puntos de daño de media en las reglas normales, aquí producen heridas leves.

Una herida grave puede provocar varias cosas. Puede tumbar inmediatamente al personaje (la víctima puede o no sobrevivir a tan traumática experiencia) o puede matar a la víctima si no hay disponible ayuda médica. A pesar de todo, la víctima puede continuar moviéndose y actuando durante varios minutos o incluso horas. Recibir un disparo o ser apuñalado en el torso es la herida grave más común. El Cronista decide si la víctima pierde el conocimiento, ya sea por el resultado de la conmoción o por la propia idea psicológica de que ha sido herido, o si esta continúa actuando; se sabe de gente que ha continuado luchando o corriendo incluso tras recibir heridas mortales. Como regla general, cualquier arma cuyo daño medio esté entre 10 y 20 puntos produce heridas graves con un impacto directo. Considera que la mayoría de las pistolas provocan heridas graves en el torso, sin importar su daño medio. Incluso los calibres pequeños pueden hacer mucho daño rebotando dentro del cuerpo de la víctima.

Una herida crítica deja inconsciente instantáneamente al personaje, y probablemente lo mate. Las heridas críticas incluyen: decapitación, impactos en la cabeza por balas de gran calibre, que un tren te parta por la mitad y traumas masivos similares.

UTILIZAR EL ELEMENTO ALEATORIO

Es muy fácil quedar atrapado por los mecanismos del juego y perder el hilo de la historia. Esto puede llevar a que los jugadores se aburran mortalmente de la partida. Para asegurarse de que eso no afecte a sus partidas, los Cronistas deberían tener en cuenta los siguientes consejos.

Cuándo tirar

A veces, Cronistas y jugadores caen en la costumbre de jugar a tirar dados: tiran dados para todo tipo de acciones, incluso aquellas que no tienen la menor importancia. Cuando un jugador quiera tirar para ver lo bien que aparca el coche su personaje (siempre que esto sea importante por algún motivo), habréis empezado a jugar a los dados. Las tiradas han de hacerse cuando el resultado de una acción tenga un impacto en la historia, especialmente cuando el éxito no sea seguro. Las tiradas pueden añadir emoción y tensión a la partida porque nadie, ni siquiera el Cronista, sabe cuál será el resultado final. ¿Terminará el wiccano su invocación antes de que el fantasma lo ataque? Este es el tipo de situaciones donde una tirada puede ayudar a animar el ambiente.

Los dados no mandan

Hay otro tipo de situación a tener en cuenta: imagina que se da un encuentro menor (un atractador sorprende a dos miembros del reparto y exige que le entreguen su dinero). Comienza



una pelea, y el Cronista tiene suerte, sacando varios 10 seguidos durante el ataque del atracador. De repente, uno de los miembros del reparto ha sufrido daño suficiente como para morir o quedar incapacitado durante varias semanas, arruinando así la trama principal.

En ocasiones, los Cronistas deberían considerar “alterar” de vez en cuando los resultados de las tiradas si estos son poco recomendables o perjudiciales para el argumento. En el ejemplo anterior, quizás se pueda ajustar el resultado de las tiradas para representar heridas menores o un fallo por los pelos. Para esto es recomendable que el Cronista realice sus tiradas sin que las vean los jugadores.

De todas formas, es de sobra conocido que si el Cronista ignora todas las tiradas para seguir adelante con la historia, se pierde gran parte de la incertidumbre y la emoción de un juego de rol. El Cronista debería reducir esto al mínimo, para que los jugadores no lo descubran cuando necesite usarlo.

LA REGLA BÁSICA

A no ser que se emplee el método de impulso narrativo (véase pág. 140), todas las acciones se resuelven de una manera básica. Tira un dado de diez caras (1D10) y añade el atributo y/o habilidad que el Cronista estime apropiado. Dile el resultado final al Cronista, que sumará o restará cualquier modificador (por ejemplo, percatarse de algo es más difícil en la oscuridad que a la luz del día). Si el resultado final es de 9 o mayor, el intento tiene éxito. Si el resultado es inferior a 9, el intento es fallido. Cuanto más alto sea el valor total, más exitosa es la acción (en algunos casos, basta solo con tener éxito, en otros, el grado de éxito puede tener su importancia). Esta es la característica principal de Unisystem. La mayoría de las demás reglas giran en torno a este precepto básico. Esta regla básica se aplica cuando se utilizan habilidades, se entra en combate, se emplea la magia, etc...

PRUEBAS: UTILIZAR HABILIDADES Y ATRIBUTOS

La mayoría de acciones, desde ocultarse en la oscuridad hasta escribir una novela extraordinaria, se consideran pruebas. Una prueba siempre utiliza un atributo y una habilidad. El Cronista decide qué atributo y qué habilidad son los apropiados para cada acción. Se tira el dado y se suman al resultado los atributos, habilidades y modificadores apropiados. Cuanto más altos sean los rasgos usados, mayor será la posibilidad de tener éxito.

Por ejemplo, Pedro está interpretando a un indómito hechicero rosacruz llamado Marcus, y quiere que su personaje identifique a la apestosa criatura humanoide que acaba de ver merodeando por el patio de su capilla. El Cronista le dice a Pedro que utilice la Percepción de Marcus (para ver qué visión tiene Marcus de la criatura) y la habilidad de Ciencias ocultas (el conocimiento de lo sobrenatural que tiene el personaje). La Percepción de Marcus es 3, y sus Ciencias ocultas, un pedazo de 6. Pedro tira 1D10 y obtiene un 6. Este resultado, sumado a sus niveles de habilidad y de atributo asciende a un total de 15. Como ahí fuera está oscuro, el Cronista aplica una penalización de -3 a la prueba, reduciendo el total a 12. Esto sigue siendo superior a 9, y por tanto es suficiente para tener éxito. El Cronista dice: “Marcus comprende que la repugnante criatura es un salvaje, un espíritu menor pero malévolos que ha poseído y transformado a un pequeño animal. Recuerdas que los salvajes suelen ser creados por los practicantes de la magia negra para usarlos como espías o recaderos. ¿Qué es lo que haces ahora?”

CHEQUEOS: UTILIZAR SOLO LOS ATRIBUTOS

Algunas acciones utilizan solo los atributos del personaje; no se aplica ninguna habilidad. Algunos ejemplos incluyen levantar cosas (que requiere Fuerza), recordar algo (que requiere Inteligencia), etc. Estas situaciones se conocen como chequeos de atributo o, sencillamente, chequeos.



Hay dos tipos de chequeos: Sencillos y Complicados. Los chequeos Sencillos son cosas relativamente fáciles: por ejemplo, levantar un objeto empleando todo tu cuerpo. Para resolver un chequeo Sencillo de atributo, tira un dado y suma el doble del atributo en cuestión. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 2 sumaría 4 a la tirada.

Los chequeos Complicados son un reto mayor; por ejemplo, levantar algo con una sola mano requiere un chequeo Complicado de Fuerza. En estos casos, sólo se suma el valor del atributo en cuestión (sin duplicarlo). Esto, por supuesto, reduce las oportunidades de éxito.

Por ejemplo, Sandra está interpretando a una maga wicca llamada Lilith, que vaga sola de noche por un bosque. Lo que no sabe es que el cadáver reanimado de un asesino en serie rodea por ese mismo lugar, y que anda cerca de la confiada bruja. El Cronista le pide que tire 1D10 y lo sume al doble de su atributo de Percepción. El bosque está bastante tranquilo, y los muertos implacables no son conocidos por su sutilidad. La criatura ni siquiera está intentando ser sigilosa, así que solo es necesario un chequeo Sencillo de atributo. La percepción de Lilith es 4, que doblada suma un total de 8 a la tirada. Sandra tira el dado y saca un 7, sumando un total de 15. El Cronista dice: "Lilith, oyés un gruñido gutural detrás de ti. Algo se abre paso desde el bosque para llegar hasta donde estás. Te alcanzará en menos de un minuto. Hace tanto ruido que puedes oírlo a bastante distancia. ¿Qué haces?"

Qué atributos utilizar

El Cronista suele tener que elegir rápidamente qué atributo emplear para una prueba o chequeo. En la mayoría de situaciones, se describe el atributo pertinente en la descripción de la habilidad o en el texto de una aventura. De todas formas, en tensas situaciones dramáticas, el Cronista debería evitar ralentizar el juego buscando en el texto y dejar la elección al sentido común. Las siguientes reglas deberían bastar para juzgar qué atributo ha de utilizarse en cada prueba o chequeo.

- ⊗ **Fuerza:** Esta se utiliza cuando se intenta algo relacionado con la fuerza bruta. Las habilidades físicas, como Deporte, Tregar o Nadar, a veces requieren de Fuerza.
- ⊗ **Destreza:** Es uno de los atributos más utilizados. La Destreza se aplica a cualquier prueba o chequeo que requiera precisión, equilibrio, rapidez y coordinación ojo-mano.
- ⊗ **Constitución:** La Constitución se emplea principalmente en pruebas físicas que requieran resistencia y vitalidad a largo plazo, o en chequeos contra enfermedades y toxinas.
- ⊗ **Inteligencia:** Todo lo que requiera principalmente de la memoria y el razonamiento utiliza la Inteligencia. Recordar un nombre, comprender una idea o concepto complicado, resolver un problema matemático o un enigma; todo eso hace uso de la Inteligencia.
- ⊗ **Percepción:** Hay ciertas coincidencias entre Inteligencia y Percepción. Cuando haya dudas, el Cronista puede hacer que el jugador utilice la mayor de las dos (o la más baja en caso de una prueba o chequeo difícil). Generalmente, la Percepción se utiliza para descubrir, reconocer o identificar cosas. Las coincidencias con Inteligencia se deben a que la memoria se utiliza para reconocer e identificar cosas. Por lo general, si una prueba o chequeo utiliza alguno de los cinco sentidos, usa la Percepción.
- ⊗ **Voluntad:** Este atributo se suele utilizar de forma defensiva para resistir otras habilidades, poderes o capacidades. Se emplea también en pruebas o chequeos donde el personaje intente intimidar a otro. La Voluntad ayuda a una persona a mantener contacto ocular durante un duelo de miradas, por ejemplo.



INTENTOS NO CUALIFICADOS

A veces, un personaje debe intentar hacer algo para lo que no ha sido entrenado. Los intentos no cualificados siempre sufren una fuerte penalización, pero un personaje dotado o con talento puede ser capaz de tener éxito al primer intento. Utiliza el atributo apropiado (no lo duplique) con, al menos, una penalización -2 (junto con cualquier otro modificador). Además, el nivel de éxito de la prueba (véase Tabla de resultados, 146) nunca puede ser demasiado alto. No importa lo alta que sea la tirada, solo puede obtenerse un resultado Decente (segundo nivel de éxito).

Algunas habilidades requieren tanto entrenamiento y preparación que la gente no cualificada carece de toda oportunidad. Se puede aplicar una penalización de -6 a -10 si el personaje está intentando utilizar una habilidad muy complicada. Por ejemplo, intentar practicar la cirugía sin otra ayuda que la de algunos manuales médicos sufre una penalización de -10. Por otra parte, el Cronista puede decretar que esos intentos fallen automáticamente (o, para mantener a los jugadores en suspense, los puede dejar tirar; quién sabe, puede que tengan suerte).

Por ejemplo: James está interpretando el papel de Josh, un niño de 12 años con poderes psíquicos. El chico va con su padre en el coche. De repente, este se desploma inconsciente sobre el volante (James /Josh no lo sabe, pero su familia es el objetivo de un malévolos hechicero, y su padre ha sufrido una apoplejía casi fatal). El aterrado chaval intenta detener el coche antes de estrellarse contra los vehículos que vienen de frente. Normalmente, esta prueba se resolvería utilizando la habilidad de Conducir y el atributo de Destreza, pero Josh no tiene habilidad de Conducir, por lo que se asigna una penalización de -2 por la falta de habilidad. Josh tiene una Destreza de 4, así que solo suma 2 a la tirada (su Destreza de 4 menos 2). Si el total es 9 o mayor (lo que requiere obtener una tirada de 7 o más), Josh se las apañará para pisar el freno y detener el coche sin causar un accidente. De lo contrario, sus aterrados intentos podrían hacer que el coche derrapara, diera alguna vuelta de campana o algo peor.

PRUEBAS Y CHEQUEOS RESISTIDOS

A veces, un personaje intenta hacer algo y otro personaje (bien un miembro del reparto, bien uno de los secundarios) intenta detenerlo o entorpecerlo. Cuando esto ocurre, hay que resolver una prueba o chequeo resistido.

Las pruebas o chequeos resistidos utilizan la misma regla básica (pág. 143) con el siguiente añadido. Ambas partes en contienda tiran el dado y añaden la habilidad o atributo pertinente. Si las dos fallan (nadie saca más de 9), ninguna de las partes consigue el objetivo deseado. El resultado más alto, tras añadir y restar todos los modificadores, es el ganador del enfrentamiento. A continuación se detallan algunos ejemplos de pruebas y chequeos resistidos.

- ⊗ **Pulso:** El pulso requiere que las dos partes hagan chequeos Sencillos de Fuerza; el resultado más alto gana la contienda. A efectos dramáticos, el enfrentamiento puede extenderse más de una tirada, no declarándose un vencedor hasta que uno haya “ganado” varias veces (por ejemplo dos de tres).
- ⊗ **Persecución a pie:** Las dos partes usan Destreza y Constitución. Si una persona empezó a correr antes, suma +2 a la tirada. Además, la parte con mayor Velocidad suma la diferencia entre las dos Velocidades. Simplemente resta la Velocidad menor de la mayor y suma la diferencia a la tirada del personaje más rápido. El ganador consigue, según sus intenciones, alcanzar al perseguido o dejar atrás al perseguidor.
- ⊗ **Infiltrarse:** El Personaje que intenta infiltrarse utiliza Destreza y Sigilo. El objetivo realiza un chequeo Sencillo de Percepción, o una prueba de Percepción y Advertir.
- ⊗ **Combate:** El combate se describe con más detalle en un apartado posterior de este capítulo (pág. 152). Muchas de las acciones del combate son pruebas o chequeos resistidos.

EL PAPEL DE LA SUERTE

A veces, la gente logra hacer cosas que normalmente no podría hacer. Por eso a menudo la gente apuesta al que menos posibilidades tiene en los eventos deportivos: la gente o el animal con menos talento o capacidad puede tener un golpe de suerte.

Siguiendo este criterio, incluso la persona más experta la pifia o mete la pata de vez en cuando en pruebas relativamente fáciles. La buena y la mala suerte añaden dramatismo a la partida. El Cronista siempre debería hacer que tales eventos adquieran interés, describiendo las circunstancias de un éxito milagroso o de un trágico error. Para estimular los efectos de la suerte en las partidas, Unisystem utiliza la regla del 10 (para la buena suerte) y la regla del 1 (para la mala fortuna).

La regla del 10

Cuando saques un 10, tira de nuevo, resta 5 y suma el resultado (si es mayor de 0) al 10. Así, si la segunda tirada es de 6, 7, 8 ó 9, el resultado final es de 11, 12, 13 ó 14 respectivamente. Si la segunda tirada es 5 o menos, no se suma nada y el resultado final es 10. Si se obtiene otro 10, se suma 5 a la tirada (para un total de 15) y se vuelve a tirar. Si un jugador encadena una serie de dieces, sigue sumando 5 al resultado y tirando de nuevo.

Por ejemplo, Harriet el Vidente, interpretado por Roy, intenta saltar entre dos edificios utilizando su paupérrima Fuerza de 1 y su Destreza de 2. El Cronista impone un -5 porque los dos edificios están bastante separados. Sabiendo que su personaje está casi condenado, Pedro se la juega y obtiene un 10. “Tira otra vez”, le dice el Cronista. Pedro tira por segunda vez, y saca otro 10! Su total por el momento es de 15, pero tiene que tirar una tercera vez. Esta vez saca un 3, que dado que es menor que 5 no tiene ningún efecto. El 15, más la Destreza y la Fuerza, da a Harriet un 18, que se reduce a 13 por la penalización de -5, suficiente para tener éxito. “Saltas mucho más lejos de lo que esperabas”, le explica el Cronista. “Durante unos instantes, has sentido como si realmente pudieras volar mientras veías cómo la calle pasaba bajo tus pies, aterrizando bastante más allá de la cornisa del edificio. Tiemblas y sientes cómo te flaquean las rodillas, y en lo más hondo de tu corazón sabes que no podrías repetirlo ni en un millón de años.”

La regla del 1

Cuando saques 1, tira de nuevo, resta 5 y, si el resultado es negativo, una tirada negativa reemplaza la primera tirada. Si el resultado es positivo, la tirada se queda como 1. Si la segunda tirada está entre 5 y 10, el resultado sigue siendo un 1. Si la segunda tirada es de 2, 3 ó 4, el resultado final es de -3, -2 o -1, respectivamente. Si la segunda tirada es 1, la tirada anterior se reemplaza por un -5 y el jugador debe tirar de nuevo (aplicando esta misma regla).

Por ejemplo: Robin la Centinela, interpretada por Jennifer, está peleando literalmente con el diablo, bueno, un diablo a fin de cuentas. La Fuerza 4 normal de Robin ha sido aumentada por el milagro Fuerza de diez, alcanzando un total de 9. El demonio con el que está enzarzada es una criatura relativamente débil, y tiene Fuerza 5. Robin intenta doblegar al ser. Los dos usan su Fuerza, duplicada, en un Chequeo Resistido. Segura de la capacidad de su personaje (un 18 contra un 10 antes de que los dados toquen la mesa), Jennifer tira su D10... y obtiene un 1. Su segunda tirada es un 2, lo que resulta en un penalizador de -3, que reduce el total a 15 (su base de 18 menos 3). El Cronista tira por el demonio. Saca un 7, que produce un total de 17. El Cronista describe la situación: “Tu presa falla: el demonio se libera y te lanza por la habitación. Sonriendo macabramente, el monstruo se abalanza sobre ti. ¿Qué haces?”



EL PAPEL DE LA SUERTE
RESULTADO DESPUÉS DE LA SEGUNDA TIRADA



SEGUNDA TIRADA	REGLA DEL 10	REGLA DEL 1
1	10	-5, tira de nuevo
2	10	-3
3	10	-2
4	10	-1
5	10	1
6	11	1
7	12	1
8	13	1
9	14	1
10	15, tira de nuevo	1

Regla alternativa de suerte

Para aquellos que deseen algo más sencillo, la segunda tirada podría ser 1D6-1. Si la primera fue 10, suma el resultado. Si fue 1, réstalo. Si la segunda tirada es 6, suma o resta 5, y tira de nuevo.

Esta opción requiere el uso de un dado diferente, e incrementa la oportunidad de conseguir un resultado final mayor o menor, pero ese cambio no es tan importante como para descompensar el juego.

EL CRITERIO DEL CRONISTA

El Cronista es el intérprete final del significado de una tirada. Algunos Cronistas aplican las reglas al pie de la letra, y siempre consultan la tabla de Resultados. Otros simplemente improvisan el significado de la tirada. La mayoría emplea una combinación de ambas cosas. Recuerda, mantener el ritmo del juego es siempre más importante que las reglas. Parar la partida con el fin de consultar las reglas por una acción sin mucha importancia no merece la pena. No te compliques y mantén la partida viva e interesante.

MODIFICADORES PARA PRUEBAS Y CHEQUEOS

La mayoría de las pruebas y chequeos solo tienen en cuenta las habilidades y atributos apropiados. Pero, a veces, las circunstancias hacen que algunas de las pruebas o chequeos resulten más fáciles o más difíciles. Es mucho más fácil subir por una escalera que por una cuerda engrasada. Disparar a un objetivo en la oscuridad es bastante más difícil que hacerlo a media tarde. Si el Cronista cree que una prueba o chequeo debería ser más fácil o difícil debido a las circunstancias, puede imponer modificadores, positivos o negativos, a cualquier resultado. Asignar modificadores es algo que debería hacerse solo cuando sea absolutamente necesario, y puede ralentizar el juego. El Cronista determina qué circunstancias son lo bastante importantes como para aplicar modificadores, y decide cómo afectarán al resultado.



TABLA DE MODIFICADORES BÁSICOS



Rutinario: No es necesaria una tirada a menos que sea una circunstancia inusual (trátalo como Fácil).

Fácil: +5 o más a la tirada.

Moderado: +3 o +4 a la tirada.

Normal: +1 o +2 a la tirada.

Desafinante (incluye la mayoría de tiradas de combate): Sin modificador.

Difícil: -1 o -2 a la tirada.

Muy difícil: De -3 a -5 a la tirada.

Heroico: De -6 a -9 a la tirada.

Casi imposible: -10 o peor.

LA TABLA DE RESULTADOS

A veces, no nos basta con saber que hemos tenido éxito, pues el grado de este puede tener un impacto en el juego o en futuras acciones. Esto es especialmente cierto en las tiradas de interacción social, donde un alto nivel de éxito puede afectar las futuras interacciones con gente a la que se impresionó con anterioridad. También se aplica a logros artísticos, donde los niveles de éxito determinan la calidad de la obra. Además, en combate, un disparo o golpe especialmente afortunado puede terminar una pelea en ese mismo instante.

Cuando el grado o nivel de éxito de una prueba sea importante, el Cronista puede consultar la tabla de resultados, que sirve de guía acerca de lo buena que fue la tirada y lo impresionantes que fueron las acciones del personaje. Un Cronista imaginativo puede usar el resultado para añadir drama a la historia. Por ejemplo, una exhibición muy exitosa de habilidad de combate puede hacer que los otros enemigos se rindan o huyan, demasiado asustados para seguir luchando. Una interpretación particularmente brillante puede conseguir nuevos amigos y admiradores a un personaje. La tabla de resultados es solamente una ayuda, no una carga, y puede utilizarse con la frecuencia que desee el Cronista.

ASUSTARSE

En el misterioso y místico mundo de *Brujería*, los personajes experimentarán con frecuencia sucesos aterradores. De hecho, todos los seres sobrenaturales comparten un rasgo: asustan a la gente. Algunos lo hacen a propósito, otros no pueden evitarlo; su apariencia, tamaño o hábitos son aterradores para la gente normal. En este peligroso mundo, incluso los dotados se asustan de vez en cuando.

Chequeos de Miedo

Cuando se enfrenta a alguna criatura terrorífica o alguna experiencia igualmente espeluznante, los mundanos deben pasar un chequeo Complicado de Voluntad, también conocido como chequeo de Miedo. Los dotados, en circunstancias similares, deben superar un chequeo Sencillo de Voluntad; esto se debe a que sus poderes y experiencias con situaciones extrañas los han preparado mejor para manejar lo sobrenatural. Si se falla el chequeo de Miedo, la víctima sucumbe al pánico. La mayoría de las veces, el personaje se queda paralizado durante un turno como mínimo, aunque también puede optar por huir. Los Cronistas que quieran añadir más detalle a los efectos del miedo pueden consultar la tabla de Miedo (pág. 151) para aplicar resultados aleatorios a una experiencia aterradora.



TABLA DE RESULTADOS



Generalmente, un resultado de 9 significa que se consiguió lo que se intentaba (eso suele bastar en la mayoría de los casos). Cuando es necesario medir el grado de éxito, los niveles de éxito dependen del resultado final, incluyendo todos los modificadores positivos y negativos.

9-10 Primer nivel (Válido): Se supera la prueba o chequeo. Si se trata de algo artístico, es sencillamente adecuado, y el público y/o la crítica responden con poco entusiasmo. Una prueba larga y complicada consume el tiempo máximo requerido para realizarla. Los intentos de maniobra son superados a duras penas, y pueden parecer más obra de la suerte que de la habilidad. Las habilidades sociales reportan beneficios mínimos para el personaje.

Combate: El ataque infinge el daño normal.

11-12 Segundo nivel (Decente): La prueba o chequeo se llevó a cabo con relativa facilidad e incluso con elegancia. Los resultados artísticos están por encima de la media, provocando una cálida reacción por parte de la mayoría, aunque no de todos. Para las pruebas largas y complicadas es necesario un 10% menos del tiempo máximo requerido. Los intentos de maniobra se consiguen con gracia. Las habilidades sociales consiguen algunos beneficios para el personaje, incluyendo un +1 a futuros intentos sobre la misma persona en situaciones similares.

Combate: El ataque infinge el daño normal.

13-14: Tercer nivel (Bueno): La prueba o chequeo se completó con facilidad. Los resultados artísticos son muy valorados por los entendidos y bien recibidos por el público, aunque algunos críticos pueden encontrar algún error. Las pruebas largas y complicadas consumen un 25% (una cuarta parte) menos de lo normal. Las maniobras realizadas se logran aparentemente sin ningún esfuerzo, y parecen el resultado de una gran habilidad. Las habilidades sociales no solo tienen éxito, sino que el personaje obtendrá un +2 en futuros intentos con la misma gente. Esto no se acumula a las siguientes tiradas; utiliza solo la bonificación más alta.

Combate: Esta es la tirada necesaria para alcanzar un área relativamente pequeña o específica del objetivo, o para realizar un disparo o golpe difícil (para más detalles sobre partes específicas del cuerpo véase la pág. 159).

15-16: Cuarto nivel (Muy bueno): La prueba o chequeo se superó con gran éxito. Los esfuerzos artísticos son recompensados con una gran respuesta por parte del público al que se dirija. Las pruebas largas y complicadas pueden terminarse en la mitad del tiempo. Las habilidades sociales provocan una impresión duradera en la gente, concediendo una bonificación +3 a todos los futuros intentos con esa habilidad en la misma gente.

Combate: Aumenta la tirada de daño en 1 antes de aplicar el multiplicador.

17-20: Quinto nivel (Excelente): La prueba o chequeo consigue un resultado excelente. Cualquier esfuerzo artístico impresiona mucho a la audiencia, otorgando gran reconocimiento y fama. Las habilidades sociales obtienen una bonificación posterior de +4.

Combate: Aumenta la tirada de daño en 2 antes de aplicar el multiplicador.

21-23: Sexto nivel (Extraordinario): La prueba o chequeo tiene unos resultados asombrosos, logrando más de lo que se esperaba. Los artistas consiguen la fama después de una de estas tiradas, pero todos sus logros futuros serán comparados con esta, lo que le puede poner la etiqueta de "artista de un solo éxito". Las habilidades sociales obtienen una bonificación posterior de +5.

Combate: Incrementan la tirada de daño en 3 antes de aplicar el multiplicador.

24 y niveles posteriores (Alucinante): Por cada +3 al total por encima de 23, aumenta el nivel de éxito en 1, y las bonificaciones de las habilidades sociales en 1.

Combate: Suma un +1 a la tirada de daño por cada nivel de éxito adicional.

Ejemplo de modificación de daño: Luigi da un puñetazo a un oponente, obteniendo una tirada de ataque de 17 (quinto nivel de éxito; bonificación +2 al daño). El daño normal de los puñetazos de Luigi es de $1D4 \times 3$. Debido a su nivel de éxito, el daño es modificado a $(1D4 + 2) \times 3$, o de 9 a 18 puntos de daño. Incluso con una mala tirada, el ataque provoca una buena cantidad de daño.



Modificadores de Miedo

Hay ciertas circunstancias bajo las que es más fácil que el personaje tenga miedo. Los sucesos sanguinolentos y truculentos suman penalizaciones de -1 a -4, dependiendo de lo gráfica que sea la violencia. Una criatura horrible puede implicar una penalización de -1 a -5. Algunos seres tienen cierto tipo de auras extrañas o intensas que inspiran un miedo básico y primario a la gente. Estas criaturas pueden aplicar una penalización de -2 a -8 a todos los chequeos de Miedo. En algunas de las descripciones de criaturas sobrenaturales se incluyen modificadores específicos para los chequeos de Miedo.

Pérdidas de Esencia debidas al miedo

Perder los nervios provoca una pérdida temporal de Esencia. Si la Esencia baja por debajo de 0 a causa de una experiencia terrorífica, el personaje puede sufrir secuelas emocionales por el trauma. Puede que volver a ver la misma criatura de nuevo convierta al personaje en un histérico que no pare de chillar, o quizás se obsesione con encontrarla para matarla junto con el resto de los de su especie. Consulta las reglas de pérdida de Esencia que aparecen más adelante (pág. 175) o la tabla de Miedo (pág. 151).

Uso de la tabla de Miedo

La tabla de Miedo puede utilizarse cuando un personaje falle un chequeo de Miedo. Tira 1D10, resta la Voluntad del personaje y aplica cualquier penalización al chequeo como si se tratara de una bonificación (vamos, que lo sumes). Así, una penalización -4 al chequeo de Miedo contaría como una bonificación +4 que debe sumarse a la tirada en la tabla de Miedo.

Si el total es más de 9, consulta la tabla de Miedo. Esta tabla utiliza los niveles de éxito de la tirada de Miedo para determinar cómo encaja el personaje el resultado de tan terrible shock. Si el resultado es 9 o menos, la víctima sencillamente se ha asustado unos segundos pero ha podido recuperarse.

El Cronista puede usar la tabla de Miedo como guía e inspiración, pero no debería permitir que las tiradas dirijan la partida. Si un resultado parece poco apropiado para el momento o el personaje, el Cronista debería improvisar su propio resultado del efecto. No importa lo mala que sea la tirada, que un experimentado centinela más duro que un clavo se cague de miedo por ver a un vampiro no es digno ni “realista”.



TABLA DE MIEDO



NIVEL DE ÉXITO	EFFECTO
1	Temblores: El personaje sufre una penalización -2 a todas sus acciones durante 2 turnos, y pierde 1 punto de Esencia.
2	Huida: La víctima escapa gritando durante 1 turno. Si no tiene escapatoria, puede luchar o reaccionar de una manera más racional. El personaje pierde 2 puntos de Esencia.
3	Reacción física: El miedo provoca una reacción física algo desagradable, normalmente relacionada con funciones corporales que dejamos a vuestra imaginación. No solo es embarazoso, sino que impone una penalización -1 a todas las acciones durante 1D4 (2) turnos. El personaje pierde 1D4 (2) puntos de Esencia.
4	Parálisis: El personaje no puede moverse durante 1D4 (2) turnos. Solo la intervención de otros personajes, que pueden sacudirlo, abofetearlo u obligarlo a actuar de alguna otra forma, le permitirá llevar a cabo alguna acción. El personaje pierde 1D6 (3) puntos de Esencia.
5	Desmayo: La commoción y el miedo son tan intensos que el personaje cae inconsciente. Se necesita un chequeo Complicado de Constitución para recuperar el conocimiento; esto puede intentarse cada minuto o cada vez que alguien agite al personaje. El personaje pierde 1D10 × 4 (20) puntos de Resistencia y 1D8 (4) puntos de Esencia.
6	Histeria total: La víctima se convierte en un maníaco balbuceante, vociferante y completamente inútil durante 1D8 (4) turnos. Pierde 1D10 (5) puntos de Esencia.
7+	Todavía peor: Los resultados más altos se dejan a la imaginación del Cronista. Estos pueden incluir efectos que pongan en peligro su vida, como un infarto, coma o un ataque de locura que dure horas, o puede que incluso algo peor...

TIEMPO

Como cualquier otra historia, un juego de rol es una narración que ocurre en un determinado periodo de tiempo. Algunos juegos están detalladamente segmentados en turnos, asaltos o fases. Unisystem emplea un mecanismo normal para medir el tiempo (segundos, minutos, horas y días), reservando las medidas en turnos (1-5 segundos), más arbitrarias, para el combate y situaciones similarmente tensas.

Además, se debe hacer una distinción entre tiempo real y tiempo de juego. “Tiempo real” es el que dedican los jugadores y el Cronista a jugar. “Tiempo de juego” es el tiempo “ficticio” de la historia. El tiempo de juego pasa tan rápido como el Cronista deseé. Un acontecimiento decisivo que solo emplee unos cuantos minutos de tiempo de juego puede necesitar de varias horas para resolverse. Por ejemplo, un combate con varios participantes podría ocupar solo unos segundos de tiempo de juego, pero llevar varios minutos de tiempo real ya que las vidas de los personajes están en peligro. Por la misma regla, un periodo de horas, días o incluso años pueden adelantarse en tiempo real si la historia lo requiere. “Bien, tras cuatro días de rituales continuados estás listos para la ceremonia final”. La mayoría de las reglas de Unisystem utilizan tiempo de juego y están diseñadas para emplear el menor tiempo real posible.



COMBATE

Como *Brujería* es un juego de aventuras, siempre hay una posibilidad de que un enfrentamiento sea una lucha a vida o muerte. A pesar de esto, *Brujería* no es un juego de estrategia. No hay reglas detalladas de movimiento ni estrictos sistemas de daño. El combate se resuelve como cualquier otra prueba. Un personaje intenta hacer algo; el combate suele centrarse en hacer daño físico a los demás. Que tenga éxito o no depende de su habilidad, de lo que el objetivo haga para detenerlo (si puede) y de la suerte de los dados (o la decisión del Cronista en el sistema de impulso narrativo).

TURNOS

El combate en Unisystem puede ser tan formal o informal como desee el Cronista. Para simplificar las cosas, las acciones se dividen en turnos. Un turno es un corto periodo de tiempo: entre 1 y 5 segundos de tiempo de juego. Básicamente, un periodo suficiente para que una persona normal realice una prueba de combate, como apuñalar a un enemigo, disparar una pistola, ponerse a cubierto, etc. El motivo principal para emplear turnos es mantener las cosas organizadas; en un turno, cada personaje tiene una oportunidad de hacer algo, y puede que algo le suceda a él.

El Cronista determina qué acción o acciones son posibles en un turno. Aunque teóricamente la gente puede hacer muchas cosas en un par de segundos, las situaciones de combate son bastante estresantes. Algo tan simple como recargar una pistola puede retrasarse por los temblores que produce la adrenalina. Es fácil golpear al aire con un bate, pero dar un golpe dirigido a un personaje requiere concentración y sangre fría. Recuerda, esto se aplica tanto a los miembros del reparto (personajes jugadores), como a los secundarios (los personajes controlados por el Cronista). Aunque la mayoría de los monstruos y criaturas carecen de tales emociones, en combate los oponentes humanos pueden sufrir miedo, “nervios del novato” y otros inconvenientes. El sentido común es lo más importante. Recuerda siempre que una acción prolongada, como por ejemplo, vaciar el cargador sobre un objetivo, puede evitar que el personaje haga otra cosa durante un turno de combate, como ponerse a cubierto si alguien le devuelve el fuego.

DIRIGIR EL COMBATE

Cada turno concede a todos los personajes tiempo suficiente para realizar o intentar realizar la acción que pretenden, dentro de ciertos límites; algunas acciones pueden llevar varios turnos. El turno puede dividirse en seis pasos (consulta el recuadro Pasos dentro de un turno).

Lo ideal es que un turno de combate no lleve más de un par de minutos de tiempo real. Por supuesto, los grupos muy numerosos que entran en combate alargarán esa cantidad de tiempo. El Cronista debería eliminar cualquier paso que considere que ralentiza innecesariamente una situación de combate. Determinar la iniciativa suele ser algo de sentido común. Las intenciones pueden resumirse en una frase o dos, a no ser que el Cronista y los jugadores disfruten con una descripción detallada de las escenas de acción. Las tiradas de dados están pensadas para que todo se desarrolle rápidamente; una secuencia normal de ataque-defensa puede resolverse en dos tiradas.

El Cronista debe describir la acción. En lugar de decir “Le das, y le infinges diez puntos de daño”, tus descripciones deberían ser más como “Alcanzas a ese tipo en el brazo. Por la cantidad de sangre que sale, se nota que es un corte profundo. El pobre aúlla de dolor y se echa hacia atrás”. Mantén viva la ilusión; haz que los jugadores sientan que sus personajes están en una situación peligrosa, que están dañando a personas, no haciendo cuentas. Si los jugadores comienzan a sentir escrúpulos por dañar a sus víctimas, es que el Cronista está haciendo bien su trabajo.



Pasos dentro de un turno

- 1. Intenciones:** El Cronista pregunta a cada jugador qué pretende hacer su personaje en el siguiente turno.
- 2. Iniciativa:** El Cronista determina quién ataca primero o permite que se determine aleatoriamente.
- 3. Ejecución:** Se realizan los ataques, defensas y pruebas o chequeos que no sean de combate, comenzando por el personaje con la mayor iniciativa.
- 4. Daño:** Cualquier daño infligido por el resultado del paso Ejecución se aplica al objetivo u objetivos. Esto puede terminar con el combate en este preciso instante.
- 5. Repetición:** Se resuelven las demás pruebas y se aplica el daño infligido hasta que todos los personajes hayan tenido la oportunidad de actuar durante ese turno.
- 6. Fin:** El turno termina y el proceso comienza de nuevo desde el paso 1.

INTENCIÓNES: LO QUE SE VA A INTENTAR

Al principio de cada turno, el Cronista pregunta a los jugadores cuáles son las intenciones de los personajes que están involucrados en la acción. Cada jugador tiene que declarar sus acciones. Estas pueden ser tan sencillas como “Me agacho para cubrirme” o “Le pego con mi bate de béisbol” o tan complejas como “Apunto a la cabeza de ese tipo gritando ‘¡No te muevas o te frío! Y si no se queda quieto le descerrajo dos tiros” o “Salto detrás de una caja, lanzo una granada y rezo”.

El Cronista decide si sus intenciones pueden llevarse a cabo, si le llevará un turno o menos y qué habilidades son necesarias. El Cronista puede señalar al jugador cualquier riesgo o problema que implique la acción, para aclarar si conoce o entiende los riesgos. Algunos Cronistas acatan las intenciones del jugador aunque sean estúpidas o suicidas, mientras que otros intentan “guiar” a sus jugadores durante cada acción. Los dos extremos son malos. No hay nada malo en recordar a un jugador algo que haya olvidado en el fragor de la batalla (si es algo que el personaje pueda recordar, claro). Por otro lado, algunos jugadores pueden tomarse a mal que les digan constantemente lo que tienen que hacer.

INICIATIVA: QUIÉN VA PRIMERO

En la mayoría de las ocasiones, esto debería ser de sentido común; el grupo o persona que inicia la situación de violencia suele ir primero al principio de una pelea. Después del primer turno de combate, la iniciativa depende de lo que pasó en el turno anterior. Lo normal es que el combatiente que consiguió golpear o dañar a su objetivo vaya antes. El Cronista puede decidir quién ataca primero según las circunstancias particulares de ese momento.

La iniciativa puede determinarse aleatoriamente. Para hacerlo, cada jugador que tenga a su personaje inmerso en la acción tira un dado de diez caras y suma su Destreza. La tirada más alta gana la iniciativa durante ese turno y hace el primer movimiento. El resto de personajes actúa en orden descendente de iniciativa.

Recuerda que algunas ventajas y poderes pueden afectar a la iniciativa del personaje.

Como se ha dicho, algunas circunstancias también pueden determinar la iniciativa. Los personajes con armas a distancia normalmente atacan antes que los que lleven armas de combate cuerpo a cuerpo o no tengan ninguna. Un ataque mágico o psíquico, que requiera solo un pensamiento para ser activado, irá antes que un ataque de cuerpo a cuerpo o a distancia en la mayoría de circunstancias. Un tío que le atice un puñetazo a otro también va antes. Un fran-



cotirador que dispare a un objetivo desprevenido a medio kilómetro de distancia ganará automáticamente la iniciativa. Como siempre, el Cronista tiene la última palabra.

Iniciativa de grupo

Para acelerar el juego, el Cronista puede permitir que cada grupo implicado en un combate o situación violenta tire la iniciativa en conjunto en lugar de que lo haga cada personaje. Generalmente, esto significada que solo se hacen dos tiradas, una para los miembros del reparto y otra para los secundarios. El personaje de cada bando con la mayor Destreza es el que la suma a la tirada.

Aunque este método es más rápido, también resulta menos realista. Es más, permite que todos los miembros de un bando ataquen o actúen antes de que lo haga cualquier miembro del otro grupo. Si los “chicos malos” superan numéricamente a los miembros del reparto y ganan la iniciativa, podría resultar bastante letal.

EJECUCIÓN: QUIÉN HACE QUÉ

El paso Ejecución agrupa cualquier prueba o chequeo que necesiten las acciones declaradas durante el paso de Intenciones. Por lo tanto, pueden suceder muchas cosas durante este paso. Algunas se discuten más adelante. Para el resto, los Cronistas deberían determinar qué pruebas o cheques habría que realizar (si es necesario), y luego interpretar los resultados de tales intentos.

Varias acciones

Por lo general, cada personaje puede realizar una acción por turno sin ninguna penalización. Sin embargo, se puede llevar a cabo más de una acción. La principal limitación es la habilidad; es difícil dividir la concentración. Cada acción adicional realizada durante un turno tiene una penalización acumulativa de -2. En otras palabras, la primera acción adicional tiene un -2, la segunda acción adicional un -4 y así sucesivamente.

En combate cuerpo a cuerpo las cosas funcionan de una manera ligeramente distinta. En estas circunstancias, los personajes pueden realizar una prueba o chequeo de ataque y de defensa por turno sin ninguna penalización. Cualquier acción aparte de ese ataque y esa defensa sufrirá un -2 acumulativo.

Por ejemplo, Jimmy, experto en kung fu e interpretado por George, se enfrenta a tres salvajes. Estos pequeños monstruos repugnantes lo atan casi al mismo tiempo. Jimmy golpea a uno de ellos e intenta esquivar sus ataques. Su ataque y uno de los movimientos defensivos son gratis. El segundo movimiento defensivo sufre un -2, y el último un -4. No es de extrañar que el último ataque lo alcance, y el salvaje le inflija una desagradable herida.

Combate cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo es toda pelea a corta distancia en la que esté involucrada gente que emplee sus puños, pies o armas de mano como cuchillos, espadas y bastones. En este tipo de combate, el personaje con la mayor iniciativa tiene la posibilidad de golpear primero. El objetivo puede intentar una maniobra defensiva, como bloquear el ataque con su propia arma, esquivar, apartarse del camino o cosas así.

Golpear a un enemigo es una prueba: utiliza la habilidad del personaje más apropiada (Pelea, Artes marciales, Arma de combate cuerpo a cuerpo) y Destreza. Si el enemigo tiene un arma de cuerpo a cuerpo, puede intentar parar el ataque usando su propia habilidad con la arma y su Destreza. Los personajes con Artes marciales pueden parar las armas con las manos desnudas; aquellos con Pelea o sin habilidades de combate cuerpo a cuerpo no pueden. En lugar de parar, el defensor puede esquivar el ataque. Esto requiere Destreza y la habilidad Esquivar

(si el personaje la tiene), o se resuelve como un chequeo Complicado de Destreza (si no tiene la habilidad). Aun desarmada, una persona sin entrenamiento puede intentar apartarse del camino del arma superando un chequeo Complicado de Destreza.

El ataque y la defensa se resuelven como una prueba resistida. Si el atacante obtiene un resultado más alto que el defensor, el golpe alcanza al contrario e infinge daño. Si el defensor empata o consigue un resultado más alto, consigue desviar o esquivar el ataque. La luz imperante y otras circunstancias pueden hacer que se deban aplicar algunos modificadores (véase Tabla de modificadores del combate a distancia), a discreción del Cronista. Por lo demás, eso es todo.

Armas improvisadas

A veces no se tiene un arma a mano en una situación peligrosa y hay que improvisar. Herramientas, trozos de mobiliario y utensilios de cocina pueden ser muy letales cuando se usan “adecuadamente”. Sin embargo, siguen siendo menos efectivos que un arma de verdad bien equilibrada.

Cuando se utilizan armas improvisadas como una botella rota, una pata de una mesa o silla, etc., el personaje emplea la habilidad más parecida que tenga. Cualquier tipo de objeto corriente (botellas rotas, tenedores, picahielos, etc.), utiliza la habilidad Arma de combate cuerpo a cuerpo (Cuchillo) (o la de Espada, pero con un -2 debido al menor alcance). Un objeto más grande que se utilice balanceándolo utiliza Arma de combate cuerpo a cuerpo (Porra o Espada). Si no se dispone de ninguna habilidad de Arma de combate cuerpo a cuerpo, utiliza un chequeo Complicado de Destreza para atacar o defender. Si se usa a la defensiva, una silla o un objeto igualmente grande puede servir de escudo, otorgando al personaje una bonificación +1 o +2 a su tirada de parada. El Cronista debería asignar penalizaciones por armas improvisadas pesadas y difíciles de manejar (de -1 a -3 en la mayoría de los casos).

Reglas detalladas de combate cuerpo a cuerpo

Puede que algunos jugadores quieran añadir algo más de detalle a sus combates que simples tiradas de ataque y defensa. Estas reglas opcionales están pensadas para adaptar ese elemento. Los Cronistas deberían recompensar las buenas descripciones con algunas bonificaciones a las pruebas o en caso de empate. A continuación se describen algunas maniobras o complicaciones.

- ⊗ **Postura defensiva:** El personaje permanece a la defensiva, dejando pasar cualquier oportunidad de ataque en favor de la protección. Un personaje que emplee esta táctica obtendrá un +3 en todas las pruebas o chequeos defensivos que realice ese turno. Esta es una buena táctica para mantener ocupado a un enemigo superior mientras se espera a que lleguen refuerzos, o para juzgar las habilidades de un enemigo antes de hacer cualquier movimiento; juzgar la habilidad del personaje puede requerir una prueba de Percepción y la habilidad de arma apropiada, aunque si el atacante lo consigue golpear a pesar de la posición defensiva, no es necesaria la prueba.
- ⊗ **Postura ofensiva:** El personaje se lanza al ataque sin miramientos, dejando de lado toda oportunidad de defensa. Esto le da una bonificación +2 a todas las pruebas de ataque realizadas ese turno, pero no puede realizar ninguna prueba defensiva. Es una buena táctica si el enemigo está desarmado o si el personaje cree que puede aguantar cualquier daño provocado por su oponente. La mayoría de las veces es demasiado arriesgado.
- ⊗ **Fintar:** Una finta es un ataque en falso para distraer al enemigo y bajar sus defensas contra el golpe real. La finta se resuelve como una prueba resistida: Inteligencia y habilidad de combate cuerpo a cuerpo del atacante contra la Percepción y la habilidad de combate cuerpo a cuerpo del oponente. Las habilidades de combate cuerpo a cuerpo del atacante y el defensor no tienen por qué ser las mismas. Por ejemplo, el atacante puede intentar fintar con su habilidad de Pelea mientras que el defensor intenta descubrir la finta con su habilidad de Artes marciales. Si el atacante gana la contienda, obtiene una bonificación +1 por nivel de éxito en su siguiente prueba de ataque.



TABLA DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO



TIPO DE ARMA	DAÑO
Puñetazo	1D4 (2) x Fuerza*
Patada	1D4 (2) x (Fuerza +1)*
Cuchillo pequeño	1D4 (2) x (Fuerza -1)**
Cuchillo normal	1D4 (2) x Fuerza**
Espada corta / Cuchillo grande	1D6 (3) x Fuerza**
Florete	1D6 (3) x Fuerza**
Espada ancha	1D8 (4) x Fuerza**&
Espada bastarda	1D10 (5) x Fuerza**&
Espadón	1D12 (6) x (Fuerza +1)**@
Estoque (filo)	1D6 (3) x Fuerza**&
Estoque (punta)	1D8 (4) x Fuerza**&
Katana	1D10 (5) x Fuerza**&
Lanza	1D6 (3) x Fuerza**&
Lanza (cargar)	1D8 (4) x (Fuerza +1)**&
Bastón (golpe seco)	1D6 (3) x Fuerza
Bastón (barrido)	1D8 (4) x (Fuerza +1)@
Maza pequeña	1D8 (4) x Fuerza
Maza	1D10 (5) x Fuerza&
Maza grande	1D12 (6) x (Fuerza +1)
Hacha de batalla	(1D8 + 1) (5) x Fuerza**&
Gran hacha	1D12 (6) x (Fuerza +1)**@
Alabarda	1D12 (6) x (Fuerza +2)**@
Porra pequeña / palo	1D6 (3) x (Fuerza -1)
Porra de policía / palo grande	1D6 (3) x Fuerza
Bate / porra / tubería / silla	1D8 (4) x Fuerza &
Hacha de leñador	1D8 (4) x Fuerza**&
Sierra mecánica	1D10 (5) x Fuerza**&
Botella rota	(1D4 -1) (1) x Fuerza**

* Infinge daño en puntos de Vida, a menos que se empleen las reglas de pérdida de Resistencia.

** Indica un arma cortante o perforante. Tras penetrar el blindaje (si lo hay), el daño se dobla.

& El arma puede utilizarse con las dos manos, elevando la Fuerza del personaje en 1 punto cuando se calcula el daño. Por ejemplo, el hacha de batalla infinge (1D8 + 1) (5) x Fuerza con una mano, y (1D8 + 1) (5) x (Fuerza +1) cuando se hace a dos manos.

@ El arma debe usarse con las dos manos.



Combate a distancia

El combate a distancia cubre todo tipo de armas de proyectil, desde una piedra a una ametralladora. El atacante que gane la iniciativa puede disparar al objetivo; esta prueba requiere la habilidad de combate a distancia apropiada y Destreza. La distancia, la iluminación y otros modificadores pueden afectar a la prueba.

En el combate a distancia, el objetivo tiene pocas opciones. Puede quedarse quieto y devolver el fuego, esperando que el atacante falle, o bien ponerse a cubierto. Ponerse a cubierto requiere Esquivar y Destreza. Si el resultado es mayor o igual que el resultado de la prueba del atacante, el objetivo puede echarse cuerpo a tierra o ponerse detrás de algo a tiempo para evitar los disparos. El único problema con esta táctica es que eso es lo único que puede hacer el personaje en ese turno. Por eso, la mayoría de los tiroteos están dominados por el grupo que dispara primero; los objetivos son inmovilizados y no pueden devolver el fuego.

Un personaje que quiera disparar puede emplear algo de tiempo en apuntar con su arma. Esto retrasa su ataque hasta el final del turno, dando al objetivo una oportunidad de disparar primero, buscar cobertura o realizar otras acciones, pero hace que tenga más posibilidades de acertar. Apuntar es una prueba que requiere Percepción y la habilidad en el arma del personaje; cada nivel de éxito suma un +1 a su intento de acertar.

Los modificadores para las armas a distancia son enumerados en una tabla cercana. Recuerda que la distancia afecta a la prueba. Los alcances para las distintas armas están listados en la tabla de armas de ataque a distancia (véase pág. 159). Si buscar los modificadores consume demasiado tiempo, el Cronista es libre de prescindir de ellos o determinarlos sobre la marcha.

Realizar varios disparos

De uno a cinco segundos es tiempo suficiente para usar armas de fuego automáticas y semiautomáticas. El subfusil medio tiene una cadencia cíclica de tiro (el número de balas disparadas si se deja apretado el gatillo) de más de 600 proyectiles por minuto. ¡Eso significa que en un segundo se disparan hasta 10 balas! Incluso una pistola semiautomática o un revólver de doble acción, que dispara tan rápido como se pueda apretar el gatillo, pueden vaciarse en cinco segundos. La principal desventaja de efectuar varios disparos es que la mayoría de balas fallarán su objetivo. Cuando se dispara rápido, la mayoría de armas automáticas sufren una elevación de la boca: el arma experimenta un retroceso y comienza a disparar cada vez más hacia arriba. Las semiautomáticas también sufren retroceso, lo que normalmente arruina la puntería del personaje. Las reglas que vienen a continuación tienen en cuenta este factor.

- ⊗ **Varios disparos con armas semiautomáticas:** Cualquier arma que dispare cada vez que se pulse el gatillo puede disparar varias veces en un turno. Cada disparo consecutivo sufre un -1 acumulativo (esto es, el segundo disparo sufre un -1, el tercero un -2 y así, sucesivamente). Si la pistola tiene un fuerte retroceso (por ejemplo, una Magnum calibre 44), la penalización es de un -2 acumulativo.
- ⊗ **Fuego automático (ráfagas):** La manera más eficaz de disparar un arma automática es hacer ráfagas cortas de entre 2 y 5 disparos. Esto permite que el atacante mantenga el control de su arma. Una ráfaga se dispara sin ninguna penalización. Cada nivel de éxito en la prueba significa que el atacante consigue un impacto, con el número de balas disparadas en la ráfaga como máximo. Por ejemplo, un atacante que dispare una ráfaga de tres balas y consiga dos niveles de éxito, impactará con dos balas, y cada una infligirá daño por separado. Si consigue tres niveles de éxito o más, las tres balas alcanzan a su objetivo. Si se disparan varias ráfagas, cada ráfaga consecutiva sufrirá una penalización de -3 acumulativa.



- ⊗ **Fuego automático (rock and roll):** En las películas es bastante clásico que alguien mantenga el dedo en el gatillo y “cosa” a balazos a su objetivo. En la vida real, la mayoría de las balas se pierden, ya que la boca del arma es empujada hacia arriba por el constante retroceso. Cada conjunto de diez disparos cuenta como “un grupo”; haz una prueba para impactar por cada grupo. Cada nivel de éxito significa que una bala impacta. Cada grupo de disparos después del primero sufre una penalización -4 acumulativa.
- ⊗ **Fuego automático (fuego de supresión):** El fuego automático puede utilizarse para barrer una zona, neutralizando a los objetivos que se encuentren allí (esto es, hacer que besen el suelo y recen lo que sepan) y alcanzando a cualquiera lo bastante estúpido para asomar la cabeza por la “zona de castigo” (el área barrida por los disparos). No se hace ninguna tirada, solo se requiere la intención de barrer la zona con los disparos. En lugar de tener que crear conos de fuego y aplicar complicadas fórmulas para determinar qué área se cubre, asume que la mayoría de las armas automáticas pequeñas barren un área equivalente a una o dos puertas. Cualquiera que se mueva por la zona será alcanzado por 1D4 (2) disparos.

TABLA DE MODIFICADORES DEL COMBATE A DISTANCIA



A bocajarro: +1 a todas las Pruebas para impactar, y suma uno al multiplicador de daño.

Alcance corto: Sin modificadores.

Alcance medio: -1 a las pruebas para impactar.

Alcance largo: -3 a las pruebas para impactar, y reduce el multiplicador de daño en 1.

Alcance extremo: -6 a las pruebas para impactar, y reduce el multiplicador de daño en 2.

Mala iluminación (un callejón oscuro, velas, luz de luna): -1 a todas las pruebas para impactar.*

Pésima iluminación (noche sin luna): -4 a todas las pruebas para impactar.*

Oscuridad absoluta: Tira 1D10 sin ningún modificador. Solo con una tirada natural de 9 o más se impacta al objetivo. Si un personaje hace una prueba Difícil de Percepción, puede sumar cada nivel de éxito a la tirada del D10, teniendo así en cuenta el uso de los otros sentidos aparte de la vista para detectar al objetivo.*

Varios disparos: -1 por cada disparo consecutivo o -2 si el arma tiene un fuerte retroceso.

Miras telescopicas: Una mira telescopica suma de +2 a +5 a las pruebas de apuntar.

* Los modificadores por iluminación también se aplican al combate cuerpo a cuerpo.

En la ambientación de *Brujería*, los personajes no deberían tener muchas posibilidades de conseguir armas automáticas. Sin embargo, por desgracia estas armas son relativamente fáciles de conseguir en el “mundo real”, por lo que un juego que no tuviera reglas para ellas no reflejaría con mucha precisión la sociedad moderna estadounidense.



TABLA DE ARMAS DE ATAQUE A DISTANCIA



Para los alcances de las armas se han utilizado valores aproximados. Los expertos en armas son libres de anotar distancias más exactas o usar los datos del último número de Armas y Municiones, dependiendo del arma utilizada. Nótese que el tipo de bala también modifica el daño.

ARMA	ALCANCE	DAÑO	CAP.
Piedras	3/7/10/13/20	1 × Fuerza	n/a
Cuchillos arrojadizos	3/5/8/10/13	1D4 (2) × (Fuerza -1)	n/a
Arco corto	5/13/40/65/100	1D6 (3) × Fuerza	1
Arco largo/ compuesto	10/30/50/100/200	1D8 (4) × Fuerza	1
Ballesta	7/40/65/150/250	1D8 (5) × Fuerza	1
Pistola			
Calibre .22	2/10/20/60/120	1D4 × 2 (4)	8-10
Calibre .32	2/10/20/60/120	1D6 × 2 (6)	6-9
Calibre .38	2/10/20/60/120	1D6 × 3 (9)	6-8
9mm	2/10/20/60/120	1D6 × 4 (12)	10-15
10mm	2/10/20/60/120	1D6 × 5 (15)	10-15
Calibre .45	2/10/20/60/120	1D8 × 4 (16)	7-10
Pistolas de alta velocidad			
Magnum .357	4/15/30/90/180	1D8 × 4 (16)	6-10
Magnum .44	4/15/30/90/180	1D6 × 6 (18)	6-10
Subfusiles			
9mm	3/15/30/100/200	1D6 × 4 (12)	20-40
Fusiles civiles (de un disparo o semiautomáticos)			
.22 LR	10/50/150/600/1000	1D4 × 4 (8)	1-10
5.56mm	10/50/150/600/1000	1D8 × 4 (16)	1-30
.30-06	10/50/150/600/1000	1D8 × 6 (24)	1-10
7.62mm	10/50/150/600/1000	1D8 × 5 (20)	1-30
Escopetas (calibre 12)			
Perdigones	10/30/50/75/100	1D6 × 5 (15)	1-8
Postas	10/30/50/100/200	1D8 × 6 (24)	1-8
Balas	5/50/100/200/300	1D8 × 5 (20)	1-8
Fusiles de asalto (totalmente automáticos)			
5.56mm	10/50/150/600/1000	1D8 × 4 (16)	20-30
7.62mm	10/50/150/600/1000	1D8 × 5 (20)	20-30
Fusiles de francotirador			
7.62mm	15/75/225/900/1000	1D8 × 5 (20)	20
.50	15/72/250/1200/5000	1D10 × 6 (30)	10



Alcance: Estos valores están expresados en metros y reflejan el alcance a bocajarro, corto, medio, largo y extremo. Los alcances enumerados son los límites: todo lo que esté por debajo del límite se considera dentro de ese alcance, y cualquier cosa por encima entra dentro del siguiente nivel de alcance. Nótese que las balas pueden llegar a cierta distancia después de pasar el alcance extremo y seguir resultando mortales, pero las posibilidades de alcanzar al objetivo designado son básicamente nulas.

Daño: Indica el daño infligido por las balas más utilizadas con ese tipo de arma.

Cap.: La capacidad del cargador indica cuántas balas contiene un arma completamente cargada. Aquí las cosas pueden variar mucho. Por ejemplo, un rifle de casi cualquier calibre puede ser de un solo disparo, de cierre de báscula o semiautomático con un cargador de 30 balas. Los revólveres tienen 5 ó 6 proyectiles, mientras que las semiautomáticas pueden tener hasta 15 ó 17 balas (las recientes leyes de los EEUU limitan el tamaño del cargador a 10 balas, pero eso es algo que se arregla con facilidad). Indica una gama, desde los cargadores y revólveres con menor capacidad hasta los de mayor capacidad, disponibles en el mercado.

Escopetas

La mayoría de las escopetas disparan dos tipos de proyectiles: perdigones (pequeños proyectiles almacenados en un cartucho) y balas (proyectiles sólidos). Los perdigones se dispersan, creando un “cono” de proyectiles que se extiende a medida que avanza. Así es más fácil alcanzar a un objetivo que con una bala normal. Los personajes que usen una escopeta cargada con perdigones obtienen una bonificación +2 para alcanzar a sus objetivos; las postas (perdigones más grandes) conceden un +1. Las balas se tratan como los proyectiles normales.

Mantener la frialdad

Un factor que rara vez se tiene en cuenta en la mayoría de juegos es la capacidad (o incapacidad) de la gente para controlarse y mantener la calma cuando le disparan. La mayoría de la gente a la que disparan tiende a quedarse paralizada o aterrorizada. Sólo los más valientes, los más estúpidos o los veteranos en el combate pueden mantener la frialdad y hacer lo correcto cuando todos sus instintos le dicen que empiecen a correr ¡YA! Los Cronistas que quieran dirigir partidas heroicas son libres de prescindir de este factor, aunque su uso puede evitar que los jugadores más macarras metan a sus personajes en tiroteos por cualquier tontería.

Cuando disparan a un personaje, este tiene que pasar un chequeo Sencillo de Voluntad para seguir adelante con sus intenciones originales. Un fallo indica que se queda quieto o duda, perdiendo su oportunidad de actuar en ese turno. Esta regla se aplica también a los secundarios, así que a veces es una buena idea disparar a ciegas en la dirección de los enemigos, solo para hacer que “mantengan agachada la cabeza”.

DAÑO: CUÁNTO VA A DOLER

Cuando un personaje alcanza a su objetivo (o el enemigo alcanza al miembro del reparto), debe determinarse el daño infligido. El daño funciona de manera distinta a la resolución de pruebas. Este se mide en puntos, que son descontados de los puntos de Vida del personaje. Si los puntos de Vida quedan reducidos a 0 o menos, el personaje estará herido de gravedad y correrá el riesgo de morir. Los efectos del daño se explican más adelante en este mismo capítulo (véase Heridas, pág. 170).

La mayoría de formas de daño de Unisystem se determinan tirando un dado y multiplicando el resultado por un número (llamado multiplicador, por razones evidentes). Por ejemplo, una pistola del calibre 22 infinge $1D4 \times 2$ puntos de daño. En este caso, el 2 es el multiplicador, y para determinar el daño, se tira un dado de cuatro y el resultado se multiplica por 2.



¿Por qué expresamos el daño de esta manera? Primero, el multiplicador puede ser modificado en distintas situaciones. En el caso de la pistola, una bala que impacte a bocajarro hará más daño que una disparada desde cien metros. A bocajarro, el multiplicador aumenta, mientras que a grandes distancias disminuye. Además, algunas armas tienen un multiplicador variable. Por ejemplo, la mayoría de armas de cuerpo a cuerpo basan su daño en la Fuerza del portador. Un bate de béisbol usado por un niño de once años no hace el mismo daño que en manos de un campeón de halterofilia. Para representar el daño del bate, el daño básico (1D8) utiliza la Fuerza del portador como multiplicador.

Por último, aunque se pueden tirar varios dados y sumar el resultado, utilizar un multiplicador aumenta las oportunidades de infligir el máximo y el mínimo daño posible. Cuando se tiran varios dados, los resultados bajos cancelan los altos y da como resultado una tirada media.

Los valores de daño se indican en las tablas de armas, las cuales se encuentran en un apartado anterior de este capítulo (véase pág. 156 y 159).

Reducir las tiradas

El sistema “por defecto” de Unisystem se apoya en dos tipos de tiradas: las tiradas de resultado, en las que se usa 1D10 y se aplican modificadores, habilidades y atributos; y las tiradas de daño y blindaje, que normalmente requieren una tirada de dado y se multiplican por un valor determinado. El segundo tipo de tirada solo se utiliza en situaciones de combate. Algunos jugadores prefieren reducir el papel de la suerte en el combate o, sencillamente, reducir el número de dados a tirar. La manera más rápida de eliminar tiradas de daño y blindaje es utilizar el valor “medio” de las mismas (en realidad, es algo superior a la media). Este valor aparece entre paréntesis al lado de cada tirada de daño en las tablas de armas. En lugar de tirar el daño o el blindaje, solo tienes que utilizar el número indicado cada vez que consigas acertar.

¡Dios mío, me han dado!

Cuando la gente resulta herida (y se da cuenta de ello; algunas personas pueden no percatarse ni siquiera de heridas mortales durante algún tiempo), su primera reacción suele ser impresionarse y sentir miedo. Aunque la herida no sea letal, cualquier persona corriente se desmayará, gritará o hará cualquier tipo de acción inútil. Solo la gente movida por la furia, las drogas o la pura determinación (o que sea demasiado estúpida), seguirá luchando a pesar de sus heridas. Para simular esto, el Cronista pedirá a los personajes heridos en combate que superen un chequeo Sencillo de Voluntad. Se puede aplicar una penalización igual al daño recibido por el personaje, pero su utilización se deja al criterio del Cronista, ya que un combate dramático no debería ralentizarse porque el protagonista esté herido. En tales casos, el Cronista puede decidir que el personaje está tan decidido (y tan lleno de adrenalina) que ignora cualquier herida que no lo mate.

Tipos y daño de armas especiales

No todas las armas son iguales. Algunas danan de manera distinta a otras.

- ⊗ **Armas a dos manos:** Las armas de combate cuerpo a cuerpo usadas con dos manos aumentan en 1 la Fuerza del portador. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 3 blandiendo un hacha a dos manos tiene Fuerza 4 a la hora de calcular el daño.
- ⊗ **Armas cortantes o perforantes:** Las armas afiladas o puntagudas tienen más posibilidades de infligir daño permanente a sus víctimas. Un filo puede desgarrar tejido mus-



cular e incluso cortar el hueso. Una punta puede penetrar hasta los órganos internos. Para simular esto, se duplica todo daño cortante o penetrante que reciba un objetivo (después de tener en cuenta cualquier reducción por blindaje). Las armas contundentes (desde los puños a tirar a alguien una caja fuerte) no disfrutan de semejante beneficio, aunque por lo general hacen más daño.

- ⊗ **Balas normales:** Una bala normal tiende a entrar como un sacacorchos y rebotar dentro del cuerpo humano, destrozando huesos, perforando órganos vitales y causando todo tipo de mutilaciones. Por eso, el daño por balas normales se duplica tras penetrar el blindaje.
- ⊗ **Balas de punta hueca:** Las balas de fragmentación crean una herida mayor y tienden a emplear una mayor parte de su energía dentro del cuerpo de la víctima a medida que la bala se aplana y se ensancha dentro de la carne. Por otro lado, el blindaje puede detener con facilidad estas balas. Duplica el valor del Blindaje y Barrera entre el objetivo y la bala, pero triplica el daño que logre traspasarlos.
- ⊗ **Balas antiblindaje:** Estos proyectiles sólidos y de alta velocidad atraviesan el blindaje y los obstáculos, pero también suelen impactar al objetivo en una trayectoria bastante rasante, provocando daños reducidos. Los proyectiles antiblindaje reducen a la mitad todo valor de Blindaje o Cobertura que encuentren en su camino, pero no modifican el daño infligido.
- ⊗ **Escopetas:** Las escopetas disparan dos tipos de proyectiles, perdigones (unas pequeñas bolas redondas de metal) y balas (unos proyectiles sólidos de gran calibre). Las balas de escopeta se tratan como si fueran balas normales, duplicando su daño cuando alcanzan el cuerpo (también hay balas antiblindaje, que triplican el daño, como se explica arriba). El daño de los perdigones no se duplica, y cualquier protección que se lleve será el doble de eficaz contra ellas (incluso llevar ropa gruesa ofrece algo de protección contra los perdigones que se usan en las cacerías). Por otro lado, los disparos cubren un área mayor, haciendo que resulte más fácil alcanzar al objetivo (véanse las reglas de las escopetas en la pág. 160).
- ⊗ **Explosivos:** Los explosivos infligen daño de dos maneras distintas. La primera es la onda expansiva, que no es más que gas o aire viajando a tremenda velocidad. Pero más peligroso que esta son los fragmentos que salen lanzados como si se tratara de proyectiles. Estos proceden de los restos creados por cualquier cosa que encuentre la onda de choque (ladrillos, tierra, rocas), de recipientes especialmente diseñados o de metralla. El recipiente de la mayoría de las bombas está diseñado para romperse en afilados fragmentos de metal con el fin de hacer el mayor daño posible; algunas bombas caseras están llenas de clavos o rodamientos de bolas por el mismo motivo. La onda de choque disminuye rápidamente con la distancia; el daño por fragmentación, no.

Para simplificar las cosas, el daño explosivo en *Brujería* se expresa con un solo valor, que tiene en consideración tanto la fragmentación como el daño de la onda expansiva. Los dispositivos de conmoción infligen menos daño que los de fragmentación. Hay tres áreas de efecto: Punto cero (muy cerca de la explosión), Efecto general (el área de mayores daños después del Punto Cero) y el Alcance máximo (el área tras la que la explosión deja de hacer un daño importante). Los alcances de los explosivos más comunes se indican más abajo. Estas medidas no son estrictamente científicas ni precisas, pero añadir más detalles obstaculizaría innecesariamente las partidas; algunos Cronistas pueden querer simplificar las cosas utilizando solo el daño del Efecto general. La protección corporal es bastante ineficaz contra la conmoción (daño de Punto cero); solo los blindajes completamente sellados (como los utilizados por los equipos de artificieros) protegen con su valor de Blindaje total a cualquier distancia; el blindaje normal protege con la mitad de su valor de Blindaje en el Punto cero y con su VB normal en las demás distancias.



Otra forma de daño explosivo es el empleado por los misiles y armas anticarro. Estas armas utilizan el efecto de “carga hueca” para traspasar mejor el blindaje (de vehículos y otros objetivos acorazados). Por lo general, estos proyectiles dividen los valores de Blindaje o Cobertura de un objetivo en una cierta cantidad, normalmente entre 3 y 5, dependiendo de la efectividad del arma.

APUNTAR A PARTES DEL CUERPO



Estas reglas pueden utilizarse a efectos dramáticos, pero añaden complejidad al combate. La siguiente tabla determina la penalización al ataque y el modificador del daño infligido. Las bonificaciones al daño se aplican tras haber penetrado el proyectil (si el personaje no lleva blindaje, se modifica todo el daño).

Cabeza: -4 a impactar. El daño contundente se duplica, y el daño cortante, perforante y por bala se triplica. El daño por bala se modifica en dos niveles (esto es, las balas antiblindaje triplican su daño, las balas normales cuadruplican su daño, etc.).

Cuello/garganta: -5 a impactar. El daño contundente se duplica; el daño cortante o penetrante se cuadruplica. Un ataque cortante en esta zona que haga suficiente daño como para matar a su víctima la decapita. El daño por bala se modifica en un nivel (las balas antiblindaje duplican el daño, etc.).

Brazos y piernas: -2 a impactar. El daño que supere los puntos de Vida/3 lisia la extremidad. El daño adicional se ignora.

Mano/muñeca/pie/tobillo: -3 a impactar. El daño que supere los puntos de Vida/4 lisia la zona. El daño adicional se ignora.

Puntos vitales (corazón, pulmones, columna, hígado, etc.): -2 a impactar. El daño contundente se duplica; el daño cortante o perforante se triplica. El daño por bala se modifica en un nivel (véase daño por bala en Cuello/garganta).

TABLA DE ÁREAS DE EFECTO DE EXPLOSIONES



El radio (la distancia que tiene el área circular afectada desde el centro de la explosión hasta su extremo) de estas áreas se expresa en metros.

TIPO DE EXPLOSIVO	PUNTO CERO	EFEKTOS GENERALES	ALCANCE MÁXIMO
Granada ofensiva	1	3	5
Granada defensiva	2	6	10
Granada de 40mm	2	6	10
Proyectil de mortero	3	8	15

TABLA DE DAÑO EXPLOSIVO



Cada arma tiene tres valores de daño que se aplican a cada uno de los tres alcances. Si una bomba, granada o proyectil explota en contacto directo con el objetivo, el daño de Punto cero se duplica contra ese objetivo.

TIPO DE ARMA	PUNTO CERO	EFEKTOS GENERALES	ALCANCE MÁXIMO
Granada ofensiva	1D6 × 8 (24)	1D6 × 6 (18)	1D6 × 2 (3)
Granada defensiva	1D6 × 10 (30)	1D6 × 8 (24)	1D6 × 3 (9)
Granada de 40mm	1D6 × 12 (36)	1D6 × 10 (30)	1D6 × 4 (12)
Proyectil de mortero	1D8 × 10 (40)	1D8 × 8 (32)	1D8 × 4 (16)



Defenderse de las granadas

Contra un ataque con granadas se puede usar la habilidad Esquivar. Si se dispone de cobertura (trincheras, muros, etc.), un éxito indica que la cobertura se interpone entre el personaje y la explosión (véase pág. 170 para más detalles). Si no hay ninguna cobertura cercana (por encontrarse en campo abierto, etc.), un éxito reduce el multiplicador de daño en 1 por cada nivel de éxito obtenido con la prueba de Esquivar.

Granadas ofensivas y defensivas

Quizá estos dos términos puedan llegar a ser confusos para los “civiles”, dado que las granadas ofensivas tienen menos “impacto” que las defensivas. La razón es sencilla: las granadas defensivas están diseñadas para ser utilizadas por las tropas en las trincheras y otras fortificaciones; su radio de deflagración suele ser mayor que la distancia a la que pueden ser lanzadas, por lo que sus usuarios deben arrojarlas y cubrirse. Las granadas ofensivas están pensadas para tropas que se encuentran en un terreno relativamente despejado; tienen un radio de deflagración más corto para que los atacantes no sean alcanzados por la onda expansiva mientras se aproximan al objetivo.

Veneno

Los venenos son sustancias ajenas al organismo que, cuando son introducidas en el cuerpo de una persona, provocan daños, heridas y hasta la muerte. Entre esos se incluyen varias sustancias químicas fabricadas artificialmente y sustancias segregadas o inyectadas por animales o criaturas sobrenaturales. En el mundo real, algunos venenos pueden matar a una persona instantáneamente, mientras que otros tienen diferentes grados de letalidad. Como arma, el veneno es poco fiable y puede ser tan peligroso para el portador como para la supuesta víctima.

En términos de juego, los venenos tienen un método de administración (cómo se aplica el veneno) y un valor de Potencia (su mortalidad). Los métodos de administración pueden ser ingestión (comido), inyección o contacto. Algunos venenos pueden aplicarse de más de una manera, pero su efectividad puede variar dependiendo de cómo sean administrados.

El valor de Potencia determina cuánto daño provoca el veneno o lo difícil que es resistirse a sus efectos. El valor de Potencia de un veneno depende del tipo de toxina. Hay tres tipos básicos de veneno: corrosivo, irritante y narcótico (también conocido como veneno nervioso). Cada uno tiene sus propias características.

Los venenos corrosivos incluyen cierto número de ácidos y varios productos comunes de limpieza. Pueden quemar la piel directamente, infligiendo una cantidad de puntos de daño (consultar la tabla de daño corrosivo) cada turno que la persona permanezca expuesta (ser salpicado por el líquido significa que la víctima está expuesta hasta que se lave el agente corrosivo con agua). Si es ingerido, infinge el mismo daño hasta que el veneno se neutraliza con un antídoto o se expulsa por medio de vómitos.

Los irritantes incluyen venenos del tipo del arsénico; son más lentos y requieren varias dosis. En lugar de infligir daño directo, el veneno resta puntos de Vida lentamente; normalmente, un punto por cada dos puntos del valor de Potencia del veneno y dosis ingerida. Por ejemplo, si el veneno tiene un Valor de Potencia de 1, el daño se produciría después de dos dosis. Este daño en puntos de Vida solo puede ser curado si el veneno es purgado del sistema. Cuando los puntos de Vida de la víctima quedan reducidos a 0, esta puede morir (un chequeo de Supervivencia pospone la muerte).

Los narcóticos, o venenos nerviosos, incluyen el curare, el cloroformo y la estricnina. Reducen directamente la capacidad del sistema nervioso de la víctima y otras funciones como la respiración.

Pueden provocar pérdidas de conocimiento, parálisis o muerte. Estos venenos no infligen daño directamente. En su lugar, se utiliza un chequeo Sencillo de Potencia contra un chequeo Sencillo de Constitución de la víctima. Si la Potencia del veneno gana el enfrentamiento, la víctima sufre los efectos específicos del veneno. Normalmente, estos incluyen desde mareos o pérdidas de conocimiento para los narcóticos más débiles hasta paros cardíacos o respiratorios, provocando la muerte por asfixia a no ser que se apliquen inmediatamente primeros auxilios o cuidados médicos.

A continuación se presentan algunos ejemplos de venenos. Los Cronistas pueden crear otros venenos basándose en estos ejemplos.

⊗ **Veneno de cobra:** Esta potente neurotoxina corrosiva tiene un alto grado de letalidad, aunque algunas cobras tienen un mordisco más mortal que otras. El método de administración es por inyección. Dependiendo de la especie, este veneno tiene una Potencia de 3 a 6. Cada mordisco inyecta una dosis e infinge daño por corrosión basándose en su Potencia durante 5 turnos. Por ejemplo, el mordisco de una cobra relativamente débil (veneno de Potencia 4) infligirá 1D8 (4) puntos de daño durante 5 Turnos. Si se chupa del mordisco, el veneno infinge solo la mitad de daño. Tras su administración, el antídoto evita cualquier daño posterior. Una cobra puede morder más de una vez en un periodo de 24 horas, pero la Potencia del veneno baja un nivel por cada mordisco posterior, ya que se reduce la dosis. En el ejemplo anterior, el siguiente mordisco de la cobra infligiría 1D6 (3) puntos de daño. Por otra parte, si la cobra muerde dos veces o más a la misma persona, el daño es acumulativo.

Algunas cobras pueden escupir veneno. Esto se trata como si fuera un corrosivo de Potencia 1 (1 punto). Si el veneno cae en los ojos de la víctima, debe pasar un chequeo Complicado de Constitución o queda cegado durante una hora. Trascurrido este tiempo, debe superar un chequeo Sencillo de Constitución con un +4 o la ceguera se vuelve permanente.

⊗ **Arsénico:** Este veneno irritante puede encontrarse en algunos insecticidas y herbicidas. Al ser incoloro e insípido, el óxido de arsénico era un veneno muy popular en la antigüedad, aunque tardaba mucho en hacer efecto y la gente podía desarrollar una inmunidad a base de ingerir pequeñas dosis. El método de administración es la ingestión. Una gran dosis de arsénico tiene una Potencia de 6 e infinge 3 puntos de daño por hora hasta ser eliminado (normalmente provocando el vómito, aunque es preferible un lavado de estómago en un hospital). Las dosis más pequeñas tienen una Potencia de 2 e infingen 1 punto de daño por día. Los síntomas del envenenamiento gradual (ingiriendo una pequeña dosis durante 5 o más días) incluyen debilidad (resta 1 a la Fuerza y 10 a los puntos de Resistencia), problemas estomacales, desorientación general (resta 1 a la Inteligencia) y una pigmentación verdosa en la piel. Cada dosis se suma al daño diario (tras 5 días de envenenamiento gradual, la víctima sufriría 5 puntos de daño por día). No obstante, la atención médica puede eliminar rápidamente cualquier rastro de arsénico del organismo de una persona.

⊗ **Curare:** El curare es un veneno nervioso que paraliza y puede llegar a matar. Los nativos del Amazonas lo usan para abatir grandes presas, llegando a tumbar ciervos con una dosis pequeña en una flecha o dardo de cerbatana. El curare puede administrarse por medio de dardos envenenados u otros medios de inyección, conteniendo cada aplicación una dosis de Potencia 4. Los dardos o dosis adicionales incrementan su fuerza en 1 nivel (o sea, tres impactos con dardos tienen una Potencia combinada



de 6). Si la víctima falla un chequeo Sencillo de Constitución resistido contra un chequeo Sencillo de Potencia, la Destreza de la víctima se reduce en 1 nivel por cada nivel de éxito del chequeo de Potencia del veneno. Si la Destreza baja hasta 0, la víctima estará totalmente paralizada y será incapaz de moverse. Si los niveles de éxito del veneno son mayores que la Constitución de la víctima más 1 (tres niveles de éxito para una persona normal de Constitución 2), el corazón se le detendrá y morirá en 20 minutos, a no ser que se obtenga asistencia médica o curación mágica. Incluso si la víctima superase el chequeo resistido, ¡su Destreza se reduciría en 1 nivel por dosis! Los efectos del curare (si la víctima sobrevive) duran 6 horas menos su nivel de Constitución (mínimo 1 hora).

TABLA DE DAÑO POR CORROSIÓN



VALOR DE POTENCIA DEL VENENO	DAÑO
1	1 punto
2	1D4 (2)
3	1D6 (3)
4	1D8 (4)
5	1D10 (5)
6	1D6 × 2 (6)

Curación sobrenatural y venenos

Cualquier poder de los dotados que cure heridas también puede sanar el daño infligido por venenos corrosivos e irritantes. Si el veneno está en el organismo de la víctima, debe ser extraído o el daño o efecto continúa aunque se cure el daño anterior.

Curación mental puede hacer que el cuerpo de la víctima expulse el veneno; para ello es necesaria una prueba Resistida usando Curación mental y la Voluntad del vidente contra una prueba Sencilla en la que se usa la Potencia del veneno. El milagro Imposición de manos deshace los efectos de cualquier veneno y lo elimina del cuerpo de la víctima, al coste de 10 puntos de Esencia.

Enfermedad

Las enfermedades son algo cotidiano. De hecho, hasta comienzos del siglo XIX, mataba a más soldados en las guerras que las propias armas. Dado que esto no es “Epidemia: El juego de rol”, solo vamos a dar unas reglas rápidas para aplicar sus efectos. Las enfermedades tienen tres características principales: vector (cómo se transmiten), Virulencia (lo fácil que es infecarse) y Gravedad (cuánto daño hace).

Los vectores incluyen aéros (el virus o bacteria puede sobrevivir en el aire durante un tiempo, infectando a cualquiera que lo respire), por picadura (un insecto como la pulga o mosquito transmite la enfermedad), por contacto corporal (la persona debe tener algún tipo de contacto casual; como tocarse o compartir dormitorio), por excreciones (beber o comer cosas contaminadas con las excreciones del enfermo; esto también puede ser ocasionado por insectos que contaminen la comida o la bebida) y por fluidos corporales (transmitida por el contacto íntimo, transfusiones de sangre, etc.).

Si el personaje se ve expuesto a la enfermedad, se utiliza la Virulencia en un chequeo resistido (Virulencia × 2 contra el doble de la Constitución de la víctima) para ver si coge la enfermedad. La exposición prolongada, debilidad (por heridas o cansancio), etc., producen penalizaciones de -1 a -6 al chequeo de Constitución.



La Gravedad (Leve, Moderada, Grave o Terminal) determina cuánto daño inflige la enfermedad. Hay varias enfermedades que tan solo provocan debilidad y no son mortales salvo en circunstancias muy desfavorables, mientras que otras son siempre letales. Los efectos de la Gravedad incluyen penalizaciones a las pruebas (debido al efecto debilitante de la enfermedad) y también la pérdida de puntos de Vida y de Resistencia. Las enfermedades Leves no provocan daños permanentes. Las enfermedades Moderadas incapacitan al personaje y pueden provocar daño, sobre todo si no son tratadas. Las enfermedades Graves provocan daños y pueden tener efectos mortales. Las enfermedades Terminales matan. Hay demasiados tipos de enfermedades con síntomas y efectos diferentes para cubrirlas aquí. Los Cronistas que deseen introducir enfermedades en sus partidas pueden investigar y utilizar las pautas que damos para traducirlas a términos de juego.

A continuación se presentan algunos ejemplos de enfermedades.

- ⊗ **Resfriado común:** Esta enfermedad es típicamente aérea, tiene una Virulencia de 6 (es muy fácil infectarse) y una Gravedad más o menos Leve (-1 o -2 a todas las pruebas durante un día o dos). Reduce la Resistencia en un tercio mientras dure la enfermedad.
- ⊗ **Ébola:** Se transmite por contacto corporal (aunque cualquier día algún laboratorio de guerra bacteriológica inventará la versión aérea) y tiene un periodo de incubación de varios días. Su Virulencia está entre 4 y 6, y su Gravedad es Terminal. Cuando aparecen los síntomas, el paciente sufre una penalización de -1 en todos sus atributos; cada día posterior añade otro -1 (acumulativo). Los síntomas incluyen fiebre, dolores y malestar similar a la gripe. En un día o dos, comienzan las hemorragias internas (se pierden 6 puntos de Vida en el primer día y 1D10+6 puntos cada día subsiguiente). Para sobrevivir es necesaria una prueba Difícil de Constitución con -4 (solo se permite una tirada).

Otras causas de daño

El combate, los venenos y las enfermedades no son las únicas maneras que tiene un personaje de sufrir daño. A continuación se describen otras formas de sufrir heridas.

- ⊗ **Ahogo y asfixia:** Sin preparación, un ser humano puede aguantar el aliento durante 1'5 minutos más 1D10 (5) × Constitución segundos. Después de este tiempo, el personaje puede perder el conocimiento y morir en un par de minutos.
- ⊗ **Caídas:** Al caer, un personaje recibe 1D6 (3) puntos de daño por metro de caída, hasta un máximo de 1D6 (3) × 50 (velocidad terminal). Pocas personas han sobrevivido a caídas desde grandes alturas. El daño suele suponer heridas y huesos rotos.
- ⊗ **Fuego:** Estar expuesto al fuego provoca 1D4 (2) puntos de daño por turno. Estar envuelto en llamas infinge 1D6 (3) puntos de daño cada turno. Un personaje que reciba más de 5 puntos de daño habrá sufrido quemaduras graves de segundo o tercer grado en una parte de su cuerpo. Alguien que sufra más de 15 puntos de daño por fuego tendrá quemaduras de segundo y tercer grado en gran parte de su cuerpo: esto le puede causar daños permanentes o de graves consecuencias.
- ⊗ **Capacidades metafísicas:** Algunos poderes metafísicos pueden infligir daño. Estos se tratan por separado en el Capítulo seis: Metafísica.

BLINDAJE

Desde que el primer hombre de las cavernas decidió ponerse una piel para protegerse de las garras de los dientes de sable, la gente ha intentado utilizar todo tipo de materiales para protegerse del daño de los ataques. En un momento u otro se han empleado ropas gruesas, cuero, madera, metal, cerámica y plástico para desviar las puntas de lanza o las balas y para amortiguar los golpes, con la esperanza de inmunizar al portador contra cualquier daño. En *Brujería*, las



armaduras juegan, en el mejor de los casos, un papel secundario. La mayoría de la gente, con la excepción de la policía y algunos criminales, rara vez tienen o llevan algún tipo de blindaje.

La protección de cualquier prenda tiene un valor de Blindaje (indicado en la tabla de valor de Blindaje, pág. 169). Los valores de Blindaje se expresan de manera parecida a los efectos del daño, con un número variable (normalmente un tipo de dado), un multiplicador y un valor fijo que se suma a la tirada. Esto representa el hecho de que ningún blindaje ofrece la misma cantidad de protección en cada centímetro del cuerpo. Cuando el personaje sea golpeado, tira el dado correspondiente, multiplicalo, suma el valor fijo y resta el resultado del número de puntos de daño infligidos. Si el resultado es igual o mayor que el daño, el personaje no sufre ningún daño.

Tipos de blindaje y distribución

Los personajes pueden llevar diferentes tipos de blindaje en distintas partes del cuerpo, como por ejemplo, un casco y una chaqueta ligera de kevlar. Si se utilizan las reglas opcionales para apuntar a partes específicas del cuerpo (véase pág. 163), simplemente utiliza el valor del blindaje que se lleva en esa zona en concreto. Puede que algunos personajes quieran llevar dos tipos de blindaje, uno encima del otro; esto sucede sobre todo en los escenarios históricos o de fantasía, donde pueden combinarse distintos tipos de armadura y acolchado. El blindaje moderno no está diseñado para acumularse; llevar un chaleco de kevlar encima de otro resulta extremadamente incómodo, y solo es posible con los tipos más ligeros de kevlar. Y tampoco es tan efectivo como parece en un principio. Por lo general, cuando acumules blindaje, suma el valor medio del blindaje más débil, dividido entre dos, al valor de Blindaje del más pesado, y aumenta la Carga en 1 nivel.

Carga

Uno de los problemas de llevar blindaje es que ralentiza al personaje y dificulta algunas acciones, como permanecer en silencio o reaccionar con rapidez ante el peligro. Estos problemas se miden por el valor de Carga de la armadura. En general, un blindaje con un valor de Carga Ligero impondrá una penalización -1 a la Velocidad y a cualquier prueba o chequeo que requiera discreción (como Sigilo) o una reacción rápida (como la mayoría de las tiradas de iniciativa). Un valor de Carga Medio impone una penalización de -2, uno pesado de -3 y uno Muy pesado de -5.

Como regla opcional, los personajes con una Fuerza elevada pueden reducir las penalizaciones por carga, excepto las penalizaciones a pruebas que requieran discreción. Cada nivel de Fuerza por encima de 3 reduce todas las penalizaciones en 1. Así, un personaje con una Fuerza de 5 no tendrá penalizaciones a la Velocidad o la iniciativa cuando lleve blindajes con un nivel de Carga Ligero o Medio.

ROMPER COSAS

Se dice que las dos cosas en las que destaca la especie humana (o, en ocasiones, la civilización occidental) son matar gente y destrozar cosas. A continuación se perfilan algunas reglas para hace esto último.

En términos de juego, todos los objetos (puertas, botellas, coches, tanques) tienen una Capacidad de daño, un valor de Blindaje y un valor de Cobertura. La Capacidad de daño indica cuántos puntos de daño hacen falta para destruirlo o inutilizarlo. Básicamente, la Capacidad de daño de un objeto cumple la misma función que los puntos de Vida en los seres vivos. El valor de Blindaje indica cuánto daño puede absorber el objeto sin sufrir ningún daño. El valor de Cobertura indica cuánta protección ofrece a alguien que se oculte tras él. En efecto, el valor de Cobertura actúa como un "blindaje" que los ataques deben atravesar para conseguir dañar a los que se escondan detrás de estos objetos.



TABLA DE VALOR DE BLINDAJE



TIPO DE BLINDAJE	VALOR DE BLINDAJE	VC
Armadura acolchada	1D4 – 1 (1)	Ninguno
Chaqueta de cuero	1D4 (2)	Ninguno
Armadura de cuero	1D6 + 1 (4)	Ligero*
Cota de malla	1D6 + 6 (9)	Medio*
Armadura de placas y malla	(1D8 × 2) + 8 (16)	Pesado*
Armadura de placas	(1D8 × 3) + 8 (20)	Muy pesado*
Blindaje Clase I	1D6 + 7 (10)	Ninguno (chaleco)**
Blindaje Clase IIa	(1D6 × 2) + 9 (15)	Ninguno (chaleco)**
Blindaje Clase II	(1D6 × 2) + 14 (20)	Ligero (chaleco)**
Blindaje Clase IIIa	(1D8 × 2) + 17 (25)	Medio (chaleco)**
Blindaje Clase III	(1D8 × 3) + 18 (30)	Medio (chaleco)**
Blindaje Clase IV	(1D8 × 5) + 20 (40)	Medio (chaleco)**
Casco	Varía (utiliza tipo de armadura I-IV)**	

* Las armaduras antiguas, como la cota de mallas y la armadura de placas, son muy difíciles de encontrar fuera de los eventos organizados por la Society for Creative Anachronism (*Sociedad para el Anacronismo Creativo*, asociación internacional dedicada a investigar y recrear la historia europea anterior al siglo XVII). Además, las armaduras antiguas no están diseñadas para detener proyectiles de alta velocidad. Cuando se usen armaduras antiguas divide el VB entre dos cuando sea alcanzada por una bala (entre 3 cuando se trate de un proyectil antiblindaje), y no dobles el VB cuando reciba el impacto de una bala de punta hueca.

** Los chalecos antibalas modernos están fabricados con kevlar y materiales combinados. Los blindajes de clase III y IV incluyen kevlar rígido y láminas de acero para obtener la máxima protección (en teoría un blindaje de clase IV puede detener balar perforantes del calibre .308). Las unidades de combate del ejército americano usan una protección corporal de clase IV (torso), con un casco de clase III. Las unidades de asalto del SWAT y el FBI (y los hombres de negro del Tinglado) llevan chalecos, cascós y protecciones para las extremidades de clase III o IV. Es difícil que los civiles puedan conseguir algo más pesado que un chaleco de clase IIIa (cualquier cosa por encima de ese nivel es difícil de ocultar), y con toda seguridad las autoridades investigarán a cualquiera que adquiera (o intente adquirir) blindaje de combate pesado.

La Capacidad de daño y el valor de Cobertura son dos cosas diferentes. Por ejemplo, hace falta más daño para destruir totalmente una puerta que para lograr que una bala la atraviese (y dañe a quien se encuentre detrás). Principalmente, la Capacidad de daño mide cuánto hace falta para conseguir que un objeto quede inutilizado, o para hacerle un agujero (en el caso de un muro, una apertura de un metro de radio).

Normalmente, el Cronista solo se preocupará de la Capacidad de daño de los objetos cuando la historia lo requiera. Si alguien quiere romper una ventana, debería hacerlo sin más; sin necesidad de tirar el daño. Por otra parte, si los personajes están empleando un hacha para romper una puerta antes de que el fuego consuma la casa en la que están atrapados, unas cuantas tiradas para ver cuánto tardan en escapar pueden incrementar la tensión.

Por ejemplo, Lucas es un policía con Fuerza 4 que intenta abrir una puerta de una patada, como en la tele. El daño de sus patadas es 1D4 × 5 (10). Realiza una Prueba de Impactar (con un +5, ya que la puerta no está esquivando precisamente) y obtiene un +2 al daño. El jugador de Lucas saca un 3, que con la bonificación aumenta hasta 5, haciendo un total de 25 puntos



de daño. La cerradura tiene un valor de Blindaje de 6 y 15 puntos de daño, así que se rompe y la entrada queda abierta. Si hubiera golpeado una cerradura reforzada (VB 20; CD 30), no solo no hubiera roto la puerta, ¡sino que el Cronista estaría en su derecho de hacer que Lucas sufriese el daño provocado por la rotura de todos los huesos de su pie!

En el mismo ejemplo, el caco que hay dentro de la casa mira por la mirilla, ¡y decide dispararle sin abrir la puerta! El caco dispara con un revólver de calibre .45 a Bocajarro (entre él y Lucas sólo hay un par de metros de aire). El daño total es de 32 puntos. El Valor de Cobertura es de 12, así que pasan 20 puntos y Lucas (que no lleva blindaje) recibe un total de 40 puntos (el daño por balas se duplica) y cae al suelo, inconsciente, pero aún vivo. Si la puerta no hubiera estado en medio, habría recibido un total de 64 puntos (el doble de 32), y probablemente dormiría el sueño eterno. Por supuesto, si el ladrón hubiera intentado disparar a través de una puerta de 2'5 cm de acero (valor de Cobertura 80), su disparo habría rebotado, ¡con bastantes probabilidades de alcanzarlo a él!

VALOR DE BLINDAJE Y CAPACIDAD DE DAÑO DE OBJETOS COMUNES



OBJETO	VALOR DE BLINDAJE	CAPACIDAD DE DAÑO	VALOR DE COBERTURA
Vaso de vino	0	1	0
Botella de cristal	1	5	0
Ventana	1	3-5	1
Aparador	5	5-10	6
Mesa	5	30	6
Ordenador	4	10-20	5
Puerta	5	30	10-12
Cerradura	6-8	10-20	--
Puerta reforzada	10-15	40-60	20-30
Cerradura reforzada	20-25	30-50	--
Pared de madera	5 + 1 cada 2'5 cm	20 por cada 2'5 cm	8 + 1 cada 2'5 cm
Pared de ladrillos	9+1 cada 2'5 cm	30 por cada 2'5 cm	12 + 2 cada 2'5 cm
Pared de cemento	18 + 2'5 cada 2'5 cm	50 por cada 2'5 cm	20 + 5 cada 2'5 cm
Pared de hormigón	20 + 5 cada 2'5 cm	75 cada 2'5 cm	50 + 10 cada 2'5 cm
Pared de acero	30 + 5 cada 2'5 cm	100 cada 2'5 cm	60 + 20 cada 2'5 cm

HERIDAS

El daño en Unisystem se mide en puntos de Vida, que representan la vitalidad y resistencia del personaje. Cuando se agotan, la capacidad del personaje para moverse y realizar acciones queda reducida. Si bajan por debajo de 0, la víctima estará incapacitada y corre el riesgo de morir.

A la hora de describir las heridas, se anima al Cronista a trascender los números y usar su creatividad. Como regla general, una herida que cause menos de 2 puntos es superficial; un corte o arañazo. Una de 3 a 5 puntos es profunda, pero no pone en peligro la vida de nadie salvo la de los individuos más débiles o enfermizos. Una herida de 6 a 10 puntos es grave, como una puñalada en el estómago o un corte profundo en un brazo o pierna que cause una gran hemorragia o la fisura o fractura de huesos. Las heridas que hacen peligrar la vida (una herida en el pecho, daños en la cabeza o en un órgano importante o una herida que inutilice o aplaste un miembro) están entre 11 y 15 puntos.



Efectos de las heridas

Durante el combate y demás situaciones tensas, la adrenalina evita que las heridas afecten a la actuación del personaje, salvo en aquellas más graves.

Un personaje que vea sus puntos de Vida por debajo de 5 estará gravemente herido. La mayoría de las acciones sufren una penalización de entre -1 y -5 debido al dolor y la conmoción.

Con 0 puntos o menos, el personaje estará aturdido, medio inconsciente y tirado en el suelo, necesitando un chequeo de Voluntad y Constitución para volver a ponerse de pie. Este chequeo estará penalizado por la cantidad de puntos de Vida por debajo de 0. Cuando se alcanzan los -10 puntos, hay posibilidades de que el personaje muera (ver chequeos de Supervivencia, más abajo).

Noquear a la gente

Golpear a la gente en la cabeza o en la cara para noquearla o aturdirla nunca es tan fácil como parece en las películas. Al golpear a alguien en la cabeza hay tantas posibilidades de matarlo como de noquearlo. La pérdida de conocimiento suele ser indicio de una herida grave y que puede causar la muerte. Un puñetazo en la mandíbula puede noquear a alguien o puede romperle la mandíbula (y, de paso, los nudillos del que golpea).

A pesar de todo, algunos Cronistas pueden aplicar ciertas reglas “pelicularas” en sus partidas, permitiendo a los personajes enzarzarse en peleas no letales y en intentos de capturar a gente sin hacerle daño, o, siguiendo el mismo criterio, permitiendo a los esbirros del Cronista capturar a los miembros del reparto sin provocarles daños permanentes. Con este propósito pueden utilizarse las siguientes reglas opcionales.

Si el jugador anuncia que su miembro del reparto efectúa un ataque no letal y está usando un instrumento contundente, cualquier daño provocado se aplica a los puntos de Resistencia de la víctima, en lugar de a sus puntos de Vida. Esto permite que los personajes puedan ser golpeados repetidamente, quedar fuera de combate y volver a estar bien en unas horas. Si el Cronista quiere hacer una pequeña concesión a la realidad, puede decidir que por cada 4 puntos de Resistencia perdidos de esta manera se pierda 1 punto de Vida de heridas reales. Así, un personaje que sea noqueado tendría que curarse de algunos rasguños y costillas rotas tras la pelea.

Chequeos de Supervivencia y Consciencia

Cuando un personaje ve cómo sus puntos de vida quedan reducidos a -10, puede morir instantáneamente. Para ver si esto ocurre, el personaje realiza un chequeo de Supervivencia. Se trata de una forma especial de chequeo de atributo que utiliza Voluntad y Constitución, con un -1 por cada 10 Puntos de Vida por debajo de 0 (redondeado a la baja) que tenga el personaje.

El chequeo de Supervivencia solo determina si el personaje muere ahí mismo o no. Superar el chequeo no significa que el personaje esté fuera de peligro. Si no hay atención médica disponible, el personaje puede morir en tan solo unos minutos. Cada minuto que pase sin recibir ayuda médica requerirá un nuevo chequeo de Supervivencia con una penalización acumulativa de -1.

Los personajes con la habilidad de Primeros auxilios u otras habilidades médicas pueden estabilizar a la víctima superando una prueba. Los personajes sin Primeros auxilios u otras habilidades pueden intentar ayudar vendando cualquier herida visible. Queda en manos del Cronista determinar si esto funciona o no, dependiendo de las circunstancias.

Si el personaje sobrevive al chequeo de Supervivencia, aún debe comprobar si permanece consciente. Los chequeos de Consciencia se hacen exactamente igual que los de Supervivencia, excepto que el modificador es igual a la cantidad de puntos negativos que se tengan.

Por ejemplo, Tim (con 46 puntos de Vida) es alcanzado por los disparos de un subfusil. Después de sufrir todo el daño, se queda con -24 puntos. Su Constitución es de 5 y su Voluntad de 3, estas suman una puntuación base de 8 para el chequeo de Supervivencia. Este número se reduce en -2, pues está a más de 20 puntos por debajo de 0, sumando un total de 6. Tim debe sacar 3 o más con 1D10 para conseguir el 9 que necesita. Obtiene un 6 (haciendo un total de 12), y sobrevive.

A pesar de todo, para permanecer consciente Tim necesita superar un chequeo parecido, ¡pero con un -24! No es de extrañar que falle y se desplome inconsciente.

Cada minuto necesita superar de nuevo su chequeo de Supervivencia, primero con un -3 (el -2 original más un -1 adicional), después un -4, y así, sucesivamente, hasta que finalmente muera o reciba atención médica.

Ejemplo de combate: la descripción

— ¡Sal con las manos en alto! —gritó Muldoon, sujetando su arma con dedos temblorosos. Maldición. Junto a él estaba Ryan. Su nuevo compañero temblaba como un flan. La mayoría de los policías se pasan toda la vida sin ver un tiroteo. No importa el entrenamiento que recibas, nunca estás preparado cuando el peligro es real.

—Todo está controlado, chico —susurró Muldoon a Ryan—. No puede ir a ninguna parte; esperemos a que lleguen los refuerzos.

—¡Voy a salir! —dijo el tipo. Muldoon murmuró una maldición.

—Ten cuidado —siseó—. Se supone que está armado.

—¡Pon las manos donde pueda verlas! ¡Hazlo! —gritó en voz alta.

Entonces Muldoon vio que en la mano derecha sujetaba una uzi.

El tiempo se ralentizó.

Muldoon apretó el gatillo mientras intentaba centrar el punto de mira de su pistola en el pecho del hombre.

— ¡Mierda! —gritó Ryan, y disparó como un loco, destrozando una ventana. El tipo disparó la uzi desde la cadera al mismo tiempo.

Dos de las cuatro o cinco balas alcanzaron a Ryan; el novato cayó de espaldas, gritando. El resto de la ráfaga se fue demasiado alta y a la izquierda. La vista de Muldoon se centró en el objetivo; todo lo que podía percibir ahora era el punto de mira de su arma, y su objetivo. El tipo estaba apuntando su arma cuando Muldoon disparó finalmente. Un disparo, después otro.

En la copia del informe de la autopsia que recibió Muldoon había una nota escrita a mano en la que se leía: “¡Estupendo agrupamiento!”. Las dos balas impactaron a menos de dos centímetros la una de la otra, matando al tipo en el acto. A diferencia de Ryan, que salió del incidente con dos costillas rotas y magulladuras en el pecho, el tipo no llevaba un chaleco de kevlar.

Muldoon pasó varias semanas realizando trabajos de oficina, y para su sorpresa se vio atormentado por pesadillas en las que aparecía el tipo muerto, pero nada que no pudiera arreglar algo de terapia. Ryan dejó el cuerpo poco después. Lo último que Muldoon oyó sobre él es que trabajaba como conserje en algún instituto, y que tenía problemas con la bebida.

Ejemplo de combate: las reglas

Los “intérpretes” de este pequeño drama son dos policías (Muldoon y Ryan) y el tipo sin nombre. Los policías tienen Destreza 2 (ambos en la media); la habilidad en Arma de fuego (Pistola) de Muldoon es de 3; la de Ryan de 2. El tipo sin nombre tiene Destreza 3 y Arma de fuego (Subfusil) 2.

Este breve pero mortal duelo tiene lugar en un callejón durante la noche. Los policías están a veinte metros de la entrada donde se esconde el tipo. Esto es alcance medio para las pistolas que llevan los policías (lo que impone una penalización -1), y alcance corto para la uzi del otro tipo (sin penalizaciones). Una farola cercana proporciona la luz suficiente para reducir la penalización por oscuridad a -1.

Cuando el tipo sale por la puerta sus intenciones son claras; va a rociar con balas el callejón y deshacerse de los policías. Los policías están preparados para disparar a la primera señal de peligro, pero ninguno tiene Conocimiento de la situación o Reacción rápida. La mayoría de la gente (incluso los policías) dudará cuando vea a alguien con un arma letal preparado para usarla.

Muldoon apunta; en términos de juego, no dispara hasta el final del turno. Ryan, menos experimentado y más asustado, dispara sin apuntar. Las penalizaciones por alcance y oscuridad imponen una modificación total de -2. El jugador que interpreta a Ryan tira 1d10, resta 2 y añade la Destreza y habilidad con pistola del personaje. La tirada es un 6, que se reduce a 4 por los modificadores, y después se incrementa hasta 8 por la habilidad y el atributo; un fallo. La bala pasa rozando al tipo y revienta una ventana que hay en alguna parte tras él.

Casi al mismo tiempo, el tipo dispara una ráfaga, con una mano, en la oscuridad. No hay penalización por distancia, pero usar un subfusil con una mano impone una penalización -2, y la oscuridad añade otro -1. El total del tipo, añadiendo todas las penalizaciones y bonificaciones, es un 11, dos niveles de éxito. Dos balas alcanzan a Ryan.

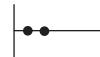
El daño de la uzi es $1D6 \times 4$ (12). Las tiradas de daño son 8 y 16. Ryan lleva un chaleco de Clase IIa (valor de Blindaje de $1D6 \times 2 + 9$ (15)); las tiradas de blindaje son 11 y 13, respectivamente. Tras restar el valor de Blindaje del daño, Ryan recibe un total de 3 puntos de daño, lo cual se dobla (el tipo usa balas normales) infligiendo 6 puntos de daño; un par de costillas rotas pero ningún daño mortal.

Ryan tiene que superar una prueba Sencilla de Voluntad para mantener la frialdad después de ser alcanzado. Esta tiene una penalización igual al daño sufrido; un -6 a la tirada. No es de extrañar que falle y se derrumbe gritando.

Muldoon tiene sus propios problemas. Para evitar salir corriendo, o no hacer nada aparte de quedarse quieto mirando, tiene que superar una prueba de Voluntad, lo cual consigue. Gasta la primera parte del turno apuntado. Su prueba de apuntar (Percepción y Pistola) da como resultado dos niveles de éxito, lo suficiente para neutralizar las penalizaciones por distancia y oscuridad.

Dispara dos veces (el segundo disparo con -1). Los totales son un 11 y un 14, más que suficiente para colocar ambas balas en el pecho del enloquecido objetivo.

El tipo no puede buscar cobertura, pues gastó todo el asalto disparando su arma, por lo que no tiene defensa contra el ataque. Además, no lleva blindaje. Las tiradas de daño de ambos disparos son 12 y 16 puntos, respectivamente. Estos se doblan (daño de balas normales), con lo que se obtiene un total de 56 puntos de daño (24 + 32). El tipo solo tiene 30 puntos de vida, así que ahora está en -24 puntos de Vida. Para evitar la muerte tiene que tirar un dado y añadir su Constitución y Voluntad (2 y 1 respectivamente), y la penalización de -2 (cada 10 puntos por debajo de 0 añaden una penalización -1 a los Chequeos de Supervivencia); 2+1-2 dan un total de 1. Solo habría sobrevivido si hubiera obtenido un 8 o más en el dado.





RECUPERACIÓN

Para recuperarse de cualquier herida, hacen falta cuidados médicos y tiempo. Y a no ser que la herida sea muy grave, el tiempo es el factor más importante.

Resucitación asistida

Aunque el personaje se esté muriendo, la medicina moderna y la magia antigua pueden rescatar a una víctima del umbral de la muerte. De nuevo, la principal regla es el sentido común. Una víctima de varios disparos puede sobrevivir si no ha sufrido daños cerebrales importantes, pero a alguien decapitado o que se haya achicharrado en una explosión de gasolina, no hay forma humana de salvarlo.

El personaje que falle un chequeo de Supervivencia puede regresar a la vida si consigue ayuda médica importante, como la que puede haber en una sala de urgencias moderna, en un plazo de Constitución × 2 minutos. Si está presente un enfermero, la duración se puede extender durante un minuto más por cada nivel de éxito que consiga el enfermero en una prueba de Primeros auxilios.

El equipo médico del hospital puede intentar revivir al paciente (cualquiera que haya visto *Urgencias* en la tele sabe cómo va el tema). El doctor al mando realiza una prueba de Medicina (los doctores típicos de una sala de urgencias tienen Medicina 4 e Inteligencia 3). Cada nivel de éxito otorga al paciente una bonificación de +1 para un nuevo chequeo de Supervivencia. Las avanzadas técnicas de soporte vital del hospital añaden un +3 adicional. El personaje recién fallecido debe superar un nuevo chequeo de Supervivencia, con un -1 por cada 5 puntos que esté por debajo de 0, más todas las bonificaciones descritas anteriormente. Si supera el chequeo, vive. Si no...

Recuperación de puntos de Vida

Muy bien, así que tu personaje ha resultado herido pero ha logrado sobrevivir. ¿Y ahora qué? El cuerpo humano puede recuperarse de una increíble cantidad de daño, pero, al contrario de lo que dicen las películas y la ficción, la gente que ha sido tiroteada o apuñalada no puede levantarse sin más y echar a correr sin arriesgarse a morir. Tampoco se puede restablecer la salud de alguien con unos cuantos vendajes y transfusiones de sangre. En el mundo de *Brujería*, solo los milagros o la magia más poderosa pueden hacerlo. El Cronista puede modificar las pautas ofrecidas a continuación para hacer su mundo como el de las películas o, por supuesto, tan realista como quiera. Sin embargo, las reglas predeterminadas asumen que resultar herido es algo malo. Evitar ser herido es mucho más seguro que jugarse los puntos de Vida del personaje contra las suaves caricias de las balas y los cuchillos.

Atención médica

Una prueba de Primeros auxilios e Inteligencia restaura 1 punto de Vida por nivel de éxito conseguido. Es posible que el herido utilice sus propios Primeros auxilios, pero sufrirá un modificador -2. Se permite una prueba por herida sufrida. Esto requiere que los jugadores lleven la cuenta, no solo de los puntos de Vida perdidos, sino de cuántas heridas han sufrido sus personajes. Si llevar la cuenta ralentiza el juego, olvídalos y permite una sola prueba de Primeros auxilios por combate.

El personaje recupera 1 punto de Vida por nivel de Constitución por cada día de descanso bajo cuidados médicos hasta llegar a los 0 puntos o más. A partir de ahí, recupera 2 puntos de Vida fijos cada día. Siguiendo con el ejemplo anterior, Tim (normalmente, con 46 puntos; con -24 después de las heridas) recuperaría 5 puntos por día en un hospital hasta alcanzar los 0 puntos (para esto necesitaría 5 días de cuidados intensivos). Después podría pasar 23 días en cama para recuperarse totalmente. En total, es casi un mes de convalecencia, y solo porque tiene una Constitución muy alta; una persona normal que bajase hasta -24 puntos pasaría bastante más de un mes en el hospital, si es que logra sobrevivir.

Sin los cuidados médicos apropiados, un personaje herido por debajo de los 0 puntos de Vida corre el riesgo de morir por complicaciones como infecciones o pérdida de sangre. Mientras se recupera sin cuidados médicos, el personaje debe superar un chequeo de Supervivencia todos los días, recuperando 1 punto de Vida por nivel de éxito, hasta un máximo de 1 punto de Vida por Nivel de Constitución. Si falla el chequeo, pierde 1 punto de Vida!

Curación sobrenatural

Algunas capacidades de los dotados pueden regenerar tejidos, reducir el trauma o incluso sacar a un personaje del umbral de la muerte. Estos poderes se describen con detalle en el Capítulo seis: Metafísica.

PÉRDIDA DE PUNTOS DE RESISTENCIA

Los puntos de Resistencia miden la capacidad de un personaje para resistir la fatiga durante esfuerzos prolongados. Las tareas realmente duras (correr a máxima velocidad mientras se lleva un saco de piedras) cuestan 1D4 (2) puntos de Resistencia por minuto. Una actividad extenuante (como correr un maratón), consume un punto de resistencia cada diez minutos. Los estallidos de actividad frenética, como un combate muy intenso, queman Resistencia a un ritmo mayor, consumiendo 1D4 (2) puntos por turno.

Algunos ataques no letales “dañan” la Resistencia. Este daño se suele sufrir en peleas de bar, combates de boxeo y situaciones similares. Solo las armas contundentes (incluidos los puños) se pueden usar de esta forma. Los cuchillos, balas, ataques de energía y ataques similares siempre infligen daño que puede llevar a la muerte. Algunos ataques mágicos o psíquicos también dañan la Resistencia en lugar de infligir daño físico.

Los personajes deben dormir al menos durante siete horas durante cada periodo de 24 horas. Cualquier cantidad por debajo les hará perder 1 punto de Resistencia por hora de sueño perdida. Por ejemplo, si el personaje duerme normalmente cinco horas cada noche, perderá 2 puntos por día, puntos que requerirán sueño extra para recuperarse. Es más, cada hora por encima de las 24 que el personaje esté despierto perderá 1 punto de Resistencia más. Así, un personaje que esté levantado durante 36 horas seguidas perderá 19 (12+7) puntos de Resistencia.

Efectos de la pérdida de Resistencia

Con 5 puntos de Resistencia o menos, el personaje se siente aturdido y mareado, y todas sus acciones sufren una penalización de -2. Si la Resistencia del personaje se ve reducida por cualquier motivo a 0 o menos, correrá el peligro de caer inconsciente. Será necesario un chequeo de Supervivencia para seguir de pie, con un -1 por cada 5 puntos por debajo de 0 (redondeando al alza). Este chequeo se repite cada turno (al final, el personaje caerá inconsciente).

Recuperar puntos de Resistencia

Los personajes recuperan 1 punto de Resistencia por nivel de Constitución por cada media hora de sueño, o esa misma cantidad por cada hora de descanso. Los puntos de Resistencia perdidos por falta de sueño solo pueden recuperarse durmiendo.

PÉRDIDA DE LA RESERVA DE ESENCIA

Generalmente, los únicos personajes que tienen que preocuparse por la pérdida de Esencia son los magos y otros dotados. No obstante, la tensión emocional y otros ataques sobrenaturales también pueden consumir la Esencia de los mundanos. Una fuerte impresión, el terror y la ira pueden liberar puntos de Esencia.



Efectos de la pérdida de Esencia

Cuando un personaje se vea invadido por el miedo (véase chequeos de Miedo, pág. 148), la ira o alguna emoción extrema, puede perder Esencia. Un personaje que ve reducida a la mitad su reserva de Esencia se siente confundido y puede ser difícil provocarle una fuerte respuesta emocional. Además, las pruebas mentales sufren una penalización de -1 hasta que su reserva de Esencia vuelva a la mitad de su capacidad.

Cuando su reserva está muy vacía, las cosas se ponen más serias. Con una Esencia de 1 o 0, la víctima cae en una profunda depresión. Cualquier prueba o chequeo tiene una penalización de -3 y le es difícil concentrarse o preocuparse por nada. Si la Esencia se ve reducida por debajo de 0, la víctima debe superar un chequeo Complicado de Voluntad, con un -1 por cada 5 puntos de Esencia por debajo de 0. Si falla, pierde temporalmente un nivel en un atributo mental (el Cronista puede dejar elegir al jugador) o puede ganar temporalmente una desventaja mental que valga al menos 2 puntos.

Si la Esencia se ve reducida a -30 o menos, el personaje tendrá que superar un chequeo de Supervivencia, con una penalización de -1 por cada 10 puntos por debajo de -30. Los personajes muertos por la pérdida de Esencia no tienen una causa de muerte aparente. La ciencia médica solo diagnosticará un “ataque al corazón” (significando en este caso que su corazón simplemente se ha detenido).

Recuperar puntos de Esencia

Los personajes con Canalizar Esencia pueden recuperar la Esencia perdida en cuestión de minutos (tantos puntos como su nivel en Canalizar Esencia por minuto). Los demás están limitados a recuperar 1 punto de Esencia por cada nivel de Voluntad cada hora. Algunas invocaciones pueden acelerar esta recuperación o transferir Esencia de una persona a otra.

EXPERIENCIA

La gente cambia con el tiempo. En Unisystem, los personajes viven y aprenden, y se vuelven más experimentados a medida que participan en las historias creadas durante el transcurso del juego. Tras algunas de estas historias, el personaje será más hábil y poderoso de lo que era cuando comenzó. Esto también está corroborado por la ficción: los hobbits de la trilogía de *El Señor de los Anillos* son mucho más duros, fuertes y experimentados al final de su heroica búsqueda.

La mejora del personaje se representa en Unisystem mediante los puntos de experiencia, que se otorgan a todos los jugadores al final de cada sesión de juego. Cuanto mejor haya sido el juego y la actuación del personaje, más puntos debe ganar. Con estos puntos, los jugadores pueden mejorar los atributos, habilidades y otros elementos de su miembro del reparto.

Este sistema de puntos de experiencia es utilizado en todos los juegos de Unisystem, tanto en los que utilizan dados como en los que no.

Otorgar experiencia

Durante cada sesión de juego (o al final de ella), el Cronista recompensa a cada jugador con puntos de experiencia. A continuación hay unas pautas para saber cuántos puntos de experiencia deberían ser otorgados por sesión: las recompensas medias están entre 2 y 6 puntos.

Mejorar a los personajes

¿Y qué hacen los jugadores con todos esos puntos de experiencia? Funcionan de manera parecida a los puntos de personaje utilizados en la creación del miembro del reparto (véase pág. 53). Pueden utilizarse para incrementar los atributos y los niveles de habilidad, para adquirir nuevas ventajas y reducir o eliminar las desventajas, o para incrementar las capacidades metafísicas. Sin embargo, el coste de estas mejoras es diferente al de su adquisición durante



Adjudicación opcional de puntos de experiencia

Puede que algunos Cronistas no estén de acuerdo con que sus jugadores especialicen a sus personajes en una habilidad o poder, especialmente cuando usen la experiencia obtenida en una sesión de juego en la que no usaron esa habilidad o poder. Las siguientes reglas restringen esa tendencia, a costa de aumentar la complejidad y tener que hacer ciertas anotaciones.

Con esta regla opcional, el Cronista asigna experiencia a cada una de las siguientes categorías. Los personajes usan estos puntos solo en las categorías apropiadas. Los puntos otorgados deberían basarse en lo que hicieron y lograron los personajes durante la sesión de juego.

⊗ **Puntos de combate:** Se otorgan cuando los personajes usan cualquier habilidad de combate, tales como habilidades de armas, Esquivar, Artes marciales y cosas por el estilo. Estos puntos se pueden usar para incrementar las habilidades de combate, así como la Fuerza, Destreza y Constitución.

⊗ **Puntos ajenos al combate:** Se otorgan cuando se emplean habilidades académicas, de investigación o en actividades no relacionadas con la violencia, desde Estética a Elocuencia. Estos puntos se pueden usar para incrementar habilidades que no sean de combate, así como los atributos mentales.

⊗ **Puntos de metafísica:** Se otorgan cuando se usan poderes sobrenaturales o dones, tanto si la situación ha sido de combate como si no. Estos puntos se pueden usar para incrementar poderes sobrenaturales/metafísicos o para adquirir otros nuevos. También se pueden emplear para incrementar atributos mentales.

Los Cronistas también pueden conceder puntos de experiencia “libres” que se pueden usar para cualquier propósito, especialmente cuando los personajes han realizado alguna hazaña importante o han concluido una historia.

Por ejemplo, durante una sesión de juego, Lukas, un arreglador de problemas rosacruz, siguió con éxito a un supuesto sectario, entró en su casa y abrió su caja fuerte. Lukas fue sorprendido y convocó a un elemental de fuego para cubrir su retirada, iniciando un pequeño incendio en el hogar del sectario. El Cronista recompensa a Lukas con dos puntos de ajenos al combate y un punto de metafísica. Aunque hubo algo de combate (Lukas recibió disparos mientras huía), solo usó la magia, ninguna habilidad de combate, por lo que no obtiene puntos en esa categoría.

la creación del personaje. Despues de definir a un miembro del reparto, resulta mucho más difícil avanzar en ciertos terrenos. Para determinar cómo mejorar las características del personaje, consulta la tabla de mejora del personaje.

Mejora de atributos

A diferencia de las habilidades y poderes, los atributos representan unas cualidades del miembro del reparto relativamente fijas. Como resultado, los atributos no pueden subirse más de un nivel tras la creación del personaje. Si el atributo era de 5 o menos antes de la mejora, el incremento de nivel cuesta 5 puntos de experiencia. Si el atributo era de 6 o más antes de la mejora, el incremento cuesta 10 puntos de experiencia.

Razones para mejorar

Tener los suficientes puntos de experiencia para subir una característica no suele ser suficiente. Debe haber algún tipo de explicación de por qué el miembro del reparto mejora en ese terreno y, normalmente, estas razones son determinadas durante el transcurso del juego. Si el miembro del reparto utilizó una habilidad o atributo repetidamente en las sesiones de juego anteriores, tendría sentido que esa habilidad o atributo mejorase. Para aprender una habilidad nueva, el miembro del reparto debe pasar algún tiempo trabajando en esa habilidad antes



de tener derecho a gastar los puntos para conseguirla. Para adquirir una ventaja, eliminar una desventaja o conseguir nuevos poderes metafísicos, deben darse una serie de sucesos o circunstancias que provoquen que esa característica salga a la luz o desaparezca.

Recompensa en puntos de experiencia

- ⊗ **Estar ahí:** Todos los miembros del reparto que hayan participado en la sesión de juego reciben 1 punto.
- ⊗ **Buena interpretación:** 1 punto por cada caso.
- ⊗ **Avanzar en la trama manteniéndose fiel al personaje:** De 1 a 3 puntos. Esto recompensa a los jugadores cuya interpretación, ideas y acciones del miembro del reparto han ayudado a desarrollar la historia.
- ⊗ **Interpretación heroica:** De 1 a 3 puntos. Se otorga a los jugadores cuyos miembros del reparto permanecen fieles a sí mismos incluso cuando esto los hace sufrir. Los individuos heroicos que arriesgan su vida por los demás, o incluso los cobardes que huyen o se rinden cuando sería correcto luchar, son buenos ejemplos de esto.
- ⊗ **Inventiva:** De 1 a 3 puntos. Se otorga a los jugadores que utilizan tácticas impresionantes e inesperadas para resolver los problemas que se presentan durante el argumento. Sin embargo, solo se aplica si el astuto plan o táctica era fiel al miembro del reparto (no al jugador). Si el tonto del pueblo de repente comienza a tener arranques de genialidad maquiavélica sin ningún buen motivo, no debería dársele ninguna recompensa.

Ahorrar puntos de experiencia

El jugador no tiene por qué gastar en ese mismo momento los puntos de experiencia ganados. Puede elegir ahorrarlos para después, quizás esperando a conseguir los suficientes como para subir una característica en concreto.



TABLA DE MEJORA DEL PERSONAJE



MEJORA	COSTE EN PUNTOS
Atributo	Ver texto
Habilidad ya existente	El coste del siguiente nivel (subir de nivel 3 a 4 cuesta 4 puntos).
Habilidad especial ya existente	El coste del siguiente nivel +1 (subir de nivel 3 a 4 cuesta 5 puntos).
Nueva habilidad	6 puntos para nivel 1
Nueva especialidad	6 puntos
Nueva habilidad especial	8 puntos para nivel 1
Ventaja	Igual que en la creación del personaje
Eliminar desventaja	Paga el valor original de la desventaja
Canalizar Esencia	4 puntos por nivel hasta nivel 5; 7 puntos a partir de entonces
Reserva incrementada de Esencia	1 punto por cada 2 puntos de Esencia
Nueva invocación	10 puntos para el 1er nivel
Invocaciones conocidas	5 puntos por nivel hasta nivel 5; 8 puntos a partir de entonces
Poderes de vidente (Fuerza)	6 puntos por nivel hasta nivel 5; 10 puntos a partir de entonces
Poderes de vidente (Arte)	5 puntos por nivel hasta nivel 5; 8 puntos a partir de entonces
Nuevo poder de vidente	11 puntos que otorgan nivel 1 en Fuerza y Arte
Habilidad de nigromancia	5 puntos por nivel hasta nivel 5; 8 puntos a partir de entonces
Nuevo poder nigromántico	10 puntos por cada nuevo poder
Poderes nigrománticos conocidos	6 puntos por nivel hasta nivel 5; 10 puntos a partir de entonces
Nuevos milagros	10 puntos por cada nuevo milagro

Nota: Los poderes metafísicos se discuten con mayor detalle en el Capítulo seis: Metafísica



CAPÍTULO



ALIANZAS



Las alianzas son reuniones de dotados, sociedades creadas con el paso de los siglos para enseñar, como método de autodefensa y, en algunos casos, buscar el poder. Hay docenas de alianzas diferentes en el mundo, sin contar las escisiones de grupos rebeldes, heréticos y otras facciones disidentes dentro de las alianzas. Su tamaño varía desde unos pocos individuos a miles de ellos. En estas páginas se describen cinco de las alianzas más influyentes en Estados Unidos y Europa Occidental; una sexta “alianza”, los solitarios, no es más que una etiqueta impuesta a aquellos dotados que operan solos o en pequeños grupos. Estas cinco no conforman todas las alianzas; en cierta manera, ni siquiera son las más poderosas o influyentes del mundo, aunque sí están entre las que más integrantes tienen.

Cada alianza ha desarrollado sus propias creencias, cosmología y costumbres. Algunas alianzas fueron organizadas como sociedades secretas desde sus comienzos, ocultando su existencia a la gente y las autoridades de su tiempo. Otras se vieron obligadas a ocultarse durante algunas de las persecuciones que rutinariamente asolaron Europa y América. En la actualidad, la mayoría de las alianzas operan en estricto secreto, para proteger a sus miembros del ridículo o de una abierta persecución, y esconder sus valiosos poderes a los extraños.

El nivel de organización y jerarquía de cada alianza varía ampliamente. Algunas, como la Wicca, son poco más que una serie de dotados con creencias mágicas y religiosas similares, que se unen para ayudar a sus compañeros en épocas de necesidad. Otras, principalmente los rosacruces y los centinelas, están muy organizadas y han establecido una cadena de mando. En el otro extremo hay “alianzas” como los solitarios, que son más una clase de dotado que una organización, y que han sido agrupados en una categoría por otras alianzas.

Todas estas asociaciones saben que el día del Juicio Final se está acercando. Sus capacidades y conocimientos de ocultismo les han permitido detectar y comprender las señales, y se han beneficiado del auge en el número de dotados. Lo que planean hacer, si es que piensan hacer algo respecto a los problemas que se avecinan varía de un grupo a otro. La mayoría está ignorando las señales; solo unos pocos están tomando medidas.

Ferguson maldijo en voz alta. La operación no estaba saliendo como estaba planeado. La rapidez era vital, ya que nunca sabes cuándo algún plasta gubernamental del Servicio Forestal, o incluso peor, algún rojo ecologista, aparecerán para dar la alarma.

Los árboles que estaban talando se encontraban en un área protegida, pero había que cumplir las cuotas y el supervisor de Ferguson había hecho hincapié en que las medidas extremas no solo serían aceptadas, sino que también serían recompensadas por la corporación. El Servicio Forestal tenía muy poca gente para cubrir un territorio tan enorme, especialmente desde que se aprobaron importantes recortes en los presupuestos; el grupo de presión que había fomentado el recorte a instancias de los patronos de Ferguson lo disfrazó como un gasto innecesario en los presupuestos del gobierno.

Los verdes eran otro asunto, pero Ferguson ya había tratado con ellos. Un hombre tiene que ganarse la vida. En una ocasión, los ecologistas casi habían matado a dos de sus hombres poniendo clavos en los caminos. Un jeep había volcado, hiriendo gravemente al cuñado de Ferguson.

Esa noche, Ferguson y tres de sus amigos habían ido al campamento de los verdes. Nadie encontraría las cinco tumbas bien escondidas en mucho tiempo, si es que llegaban a encontrarlas. Para Ferguson, había sido un asunto de supervivencia. Pero uno de sus colegas, un cabrón bizco y flacucho llamado Lenny, había llevado las cosas más lejos. Entre los ecologistas había dos mujeres, y Lenny se había divertido con ellas antes de darles el pasaporte. Esta parte causó cierto desasosiego a Ferguson, aunque lo que más lo inquietó fue que Lenny estaba casado, pero se hizo a la idea de que aquello era una guerra, y en la guerra la gente hace cosas que no haría normalmente. Los cuatro habían mantenido la boca cerrada sobre el incidente, y las pesadillas de Ferguson sobre los asesinatos se fueron acallando.

En la operación de hoy participaban otros siete hombres y varias máquinas. Si se movían con rapidez y no dejaban pistas, cualquiera de las compañías madereras de la zona podría ser culpada de la franja de terreno que estaban talando. Las cosas habían empezado a ir mal cuando uno de los vehículos se había parado inexplicablemente. Si no lo arreglaban rápidamente, Ferguson tendría que abandonarlo, dejando atrás una fortuna en madera. Vio a la chica cuando iba a comprobar los progresos de su equipo.

Era muy bajita. Su largo cabello negro hacía que su pálido rostro pareciera más pequeño aún, y el abultado anorak de gore-tex le daba la apariencia de una niña demasiado arreglada. Pero no había nada infantil en el frío odio de sus ojos. Incluso antes de que hiciese o dijese nada, Ferguson sabía que estaba tratando con otra ecologista. Sintió una escalofriante mezcla de miedo y culpa. Esa chica podía destruirlo a él además de su carrera; y los tres colegas que lo habían ayudado a ocuparse del otro puñado de abraza árboles estaban en el grupo. Sabía lo que los otros le propondrían, y repentinamente sintió dudas sobre su capacidad para asesinar a sangre fría de nuevo.

Todo esto recorrió su mente como un fogonazo en los escasos segundos que le llevó a la chica salir de entre los árboles, apareciendo ante el resto del equipo. Habló con una voz sorprendentemente fuerte.

-¡Lo que hacéis está prohibido! ¡Marchaos o sufriréis las consecuencias!

Los compañeros de asesinato de Ferguson dudaron, pero solo durante un momento. Lenny comenzó a deambular disimuladamente en un amplio círculo para ponerse tras la mujer, lo que al mismo tiempo le permitiría descubrir si había otros ecologistas. Los otros dos se desplegaron en direcciones opuestas. En menos de un minuto estaría rodeada. A la mujer no parecía preocuparla, Ferguson no sabía si era boba o estaba loca.

-Solo intentamos ganarnos la vida -gruñó Ferguson.

Quería decirle que se fuera al diablo, pero ya era demasiado tarde para eso. Si disponía de una radio, podría hacer que el Servicio Forestal investigase a su equipo incluso si se marchaban enseguida. En el mejor de los casos Ferguson sería despedido. En el peor, podía pasar años en la cárcel o verse obligado a pagar una multa ruinosa. Tenía una familia a la que mantener. De nuevo todo se reducía a la mera supervivencia.

-¿Por qué tengo que marcharme de aquí? -dijo con disgusto.

-Tienes que detener esto. Estás asesinando el bosque -dijo la mujer con calma.

-¡Eh, Ferg! ¡Esa puta está sola! -gritó Lenny-. Ha venido por su cuenta.

Un escalofrío recorrió el cuerpo de Ferguson. Miró a los otros hombres. Sus compañeros estaban preparados. De los otros cuatro, dos parecían llenos de dudas. Ferguson los llamó.

-Vosotros dos, daos un paseo. No habéis visto nada. ¡Moveos! -Los hombres saltaron de sus vehículos y se marcharon. No volvieron la vista atrás.

-No tendrías que haberte inmiscuido -dijo Ferguson amargamente.

Lenny se estaba acercando. Ferguson tenía un revolver, y disponía de un fusil y dos escopetas en el portaequipajes del jeep, pero no creía que fueran a ser necesarios. Lenny tenía un cuchillo de supervivencia que se había comprado poco después del estreno de Rambo, y que ya había usado con las otras dos mujeres. Ferguson sacudió la cabeza, furioso con la mujer y consigo mismo.

Lenny llegó hasta la mujer.

-Ven aquí, cara bonita.

La rama de un árbol lo golpeó, derribándolo.

Ferguson parpadeó. Lenny miraba incrédulo la larga rama que de alguna forma había caído justo a tiempo para golpearlo con la fuerza de un hacha. Su brazo derecho estaba doblado en un ángulo extraño.

La mujer lo miró durante un instante antes de girarse hacia Ferguson.

-Esta es tu última oportunidad. Márchate ahora o muere -dijo con tranquilidad, casi con compasión.

-Coged las armas -dijo Ferguson a sus hombres. Ante sus dudas, les gritó: ¡Hacedlo! -Desenfundó la pistola y apuntó cuidadosamente a la mujer.

Escuchó un fuerte silbido antes de que algo duro y extremadamente grande lo golpeara en la espalda. Ferguson salió volando por los aires. El impacto contra el suelo lo dejó sin aliento, pero mantuvo aferrada su arma.

Aturdido por el impacto, apenas pudo escuchar lo que decía la mujer.

-¡Espíritus de los árboles! ¡Perdonadme, pero debo pediros vuestra fuerza en este día!

Se produjeron gritos, disparos y aullidos de terror. Mientras luchaba por levantarse a pesar del dolor agónico de su espalda, Ferguson pudo escuchar claramente como Lenny chillaba como una mujer histérica.

-¡Por favorrrr! -chilló Lenny, de forma parecida a aquel conejo animado de aquella estúpida película. Su grito fue ahogado por un sonido a carne triturada.

Ferguson se puso de rodillas con dificultad. Su visión se aclaró.

Los árboles habían cobrado vida. Frente a los incrédulos ojos de Ferguson, un enorme roble se mecía como un árbol joven, mientras sus ramas se extendían hacia Hugh, uno de sus camaradas asesinos. El árbol se enderezó con

O

el hombre gritando entre sus ramas. Éstas se frotaron entre sí y Hugh se convirtió en una pulpa roja y blanca. Los grotescos restos, todavía aferrados con determinación a los tejanos y la camisa de cuadros de Hugh, cayeron al suelo con todos los huesos rotos.

Charlie, el primo de Hugh, retrocedió ante otro árbol viviente. Sus ramas no podían alcanzarlo aunque estaba casi doblado por la mitad. Charlie había cogido el fusil del .30-06 y estaba disparando al árbol tan rápido como le permitía el mecanismo de cerrojo. Las balas no tenían ningún efecto. Sin darse cuenta, Charlie retrocedió hacia otro árbol. De repente, la madera se volvió blanda y flexible, y Charlie se hundió en ella. Gritó e intentó desprenderse. Se produjo un sonido de succión y la cabeza balbuceante de Charlie fue arrastrada dentro del árbol. La corteza y la madera se endurecieron. El antebrazo izquierdo de Charlie, la mano derecha y las piernas, las únicas partes que no absorbió el árbol, cayeron ensangrentadas al suelo, cuidadosamente amputadas.

Ferguson miró a la bruja. Seguía en el mismo lugar con los brazos extendidos hacia los cielos. Una luz verdosa emanaba de ella. Todo lo que Ferguson podía ver de Lenny era un zapato ensangrentado y un montón de restos sanguinolentos. En la distancia, otro hombre emitió su último grito de agonía.

-Puta bruja -exclamó con dificultad mientras preparaba su arma para disparar.

-Puta bruja. -Apretó el gatillo.

La primera bala mordió la tierra a la izquierda de su objetivo. Ella miró en esa dirección. Ferguson chilló y descargó dos disparos más. Uno dibujó una línea roja en la parte superior del muslo, el otro logró crear una mancha de sangre en el torso. La chica se derrumbó con un gruñido.

-Muere, puta, muere. -Ferguson caminó hacia ella de forma casi mecánica.

Disparó cuatro proyectiles más mientras avanzaba. Las balas erraron su blanco y desaparecieron entre los truculentos restos de Lenny. Llegó hasta ella. La mujer yacía casi boca abajo, doblada sobre sí misma. Ferguson la pateó en la espalda. Sus ojos se abrieron.

-Muere puta -gruñó.

-No.

No fue una súplica ni una orden, pero de alguna forma detuvo a Ferguson durante un segundo fatal. Escuchó un potente sonido de desgarro a su espalda, un sonido que ya había oído cientos de veces antes. Era el ruido provocado por un gran árbol al ser derribado por el acero y la codicia. Era el sonido que a menudo iba precedido de un antiguo grito de advertencia.

-Tronco va -dijo la mujer con una dura sonrisa, y rodó a un lado.

Una sombra cayó sobre Ferguson, y tuvo oportunidad de mirar por encima del hombro y ver el torrente de vegetación que caía rápidamente hacia él, un enorme árbol dando su vida para llevarse a su torturador con él. El sonoro estrépito ahogó su grito final.

La mujer luchó por incorporarse. La herida era dolorosa, pero no fatal, y si la Diosa lo quería, viviría para luchar otro día. El dolor por los árboles era más agudo. Podía ver corteza partida y savia correr allí donde los espíritus habían dirigido sus ataques, trascendiendo los límites de sus raíces. Un puñado de árboles habían perecido; aunque eran menos que los que aquellos hombres habrían talado, seguía siendo una dolorosa pérdida.

-Perdonadme hermanas -dijo la mujer con lágrimas en los ojos.

Una suave brisa entre las ramas le otorgó una susurrada respuesta. Asintiendo con pesar, la mujer subió a su jeep, sujetándose la herida que se cerraba rápidamente con una mano. Lamentaba las muertes, pero esto era una guerra, y en la guerra la gente hace cosas que no haría normalmente.

Unirse a una alianza

Convertirse en parte de una alianza requiere un proceso de iniciación, una ceremonia en la que el candidato renuncia a su identidad pasada y se vuelve una nueva persona, alguien que debe lealtad a su alianza. Curiosamente, los rituales de iniciación de los wiccanos y los rosacrucres son bastante similares, y ambos siguen el mismo patrón usado por los masones y otras sociedades secretas, tanto de Europa occidental como de las culturas más primitivas del mundo. Todo este proceso tiene lugar después de que el candidato es considerado apto para unirse al grupo. Los requisitos y las capacidades necesarias varían de una alianza a otra. El candidato pasa por un ritual que simboliza la muerte y el renacimiento, jurando defender la alianza y proteger sus secretos.

Algunas alianzas usan ayudas psíquicas o mágicas en la ceremonia, a menudo haciendo que el iniciado experimente visiones sobre el pasado y el presente de la sociedad, o recibiendo algún secreto importante. La experiencia está diseñada para crear un fuerte lazo emocional. Algunas culturas animistas usan el dolor, cicatrices rituales y tatuajes. Las alianzas occidentales prefieren confiar en el miedo del iniciado, al que se suele vendar los ojos y llevar a algún lugar desconocido, obligándolo a confiar en sus compañeros.

Cualquier personaje dotado que sea miembro de una alianza tiene que pasar por un ritual de iniciación. La interpretación de la ceremonia puede ayudar a que el jugador aprenda algunos detalles sobre la naturaleza y creencias de la alianza a la que jura lealtad.





La Wicca

Los wiccanos, también conocidos como los brujos o los sabios son una de las alianzas más antiguas. Los wiccanos son los descendientes de las brujas que fueron vilipendiadas y perseguidas por la Iglesia y el Estado durante las postrimerías de la Edad Media y en los períodos reformistas. Aunque no tienen una verdadera organización y carecen de líderes o de una jerarquía establecida, los wiccanos están entre las alianzas más poderosas debido a su dominio no solo de la magia, sino también de la clarividencia, lo cual ven como dos caras de la misma moneda. Los aquelarres individuales (reuniones de wiccanos) tienden a hacer lo que les place siempre que esto se mantenga fiel a los principios de su filosofía, que se puede resumir básicamente en: "Haz lo que quieras siempre que no dañes a nadie". La mayoría de los miembros de la alianza son rebeldes e inconformistas que atienden a su propio código de honor en lugar de a las reglas impuestas por la sociedad. Su estilo de vida tan poco tradicional a menudo hace que sean rechazados por los mundanos intolerantes, aunque sus habilidades mágicas permanezcan en secreto.

Los wiccanos tienen una fuerte sintonía con las corrientes de la Esencia, la fuerza básica de la creación, en la naturaleza, aunque no llegan al nivel de las verdaderas alianzas de chamanes. Su magia es inherentemente protectora y cuidadora, menos preparada para destruir o controlar cosas que la de los rosacruces. Aunque los wiccanos rara vez atacarán directamente a alguien, atacar a un wiccano puede ser un error fatal.

HISTORIA

Algunos estudiantes de lo oculto datan los orígenes de los wiccanos a los tiempos prehistóricos, vinculándolos a las antiguas prácticas de los viejos chamanes que realizaban ceremonias en cuevas pintadas y adoraban a las fuerzas salvajes de la naturaleza. Se cree que los wiccanos fueron poderosos e influyentes en Europa hasta la época de las conquistas romanas. En ocasiones se los ha relacionado con los cultos druídicos, pero normalmente no se llevaban bien con ellos. Primero fueron perseguidos por los romanos, aunque sin mucho entusiasmo, y después por la Iglesia cristiana, que etiquetó a sus dioses de "demonios" y a sus prácticas de "adoración del diablo". La realidad era que los wiccanos, o los "sabios", practicaban una tradición más antigua que el cristianismo. Fueron una religión mágica que creía en la existencia de los espíritus y la reencarnación. No adoraron al demonio, como afirmaban sus adversarios, sino a una deidad dual, una diosa y un dios que representaban las dos caras de la creación. A pesar de los esfuerzos de la Iglesia y el Estado, los wiccanos lograron sobrevivir al paso de los siglos, especialmente en pequeñas comunidades en áreas remotas de Europa. Muchos wiccanos escaparon al Nuevo Mundo, donde pudieron continuar con sus prácticas en sus apartados nuevos hogares.

Para mantener su secretismo, muchas alianzas desarrollaron sus propios códigos de palabras, signos y saludos, en cierta manera no muy diferentes de los empleados por las logias masónicas. Algunos de estos signos se siguen utilizando en la actualidad, permitiendo a los wiccanos reconocer y comunicarse con otros miembros sin delatarse.

Por último, aunque la Wicca tiene miembros masculinos y femeninos, las mujeres ostentan la mayoría de los puestos de liderazgo. Algunos afirman que esto es una influencia cultural proveniente de las culturas matriarcales originales donde se desarrolló la brujería, mientras que otros ven fuertes razones mágicas para ello.

Como las persecuciones eliminaron a los timoratos, la Wicca se convirtió en una tradición para aquellos que no se conformaban



con seguir las reglas, y que no pensaban dejarse pisotear dócilmente por quienes ostentaban el poder. De hecho, los wiccanos se convirtieron en rebeldes. Las mujeres asumieron puestos de poder y liderazgo durante épocas en las que eran tratadas poco más que como muebles. Examinaron todas las religiones con ojo crítico en un tiempo en que dudar del dogma de la Iglesia podía significar la muerte. Se atrevieron a explorar los mundos del misticismo y la magia cuando tales prácticas estaban estrictamente prohibidas. Esta tradición de rebeldía e individualismo perdura en la actualidad.

Sin embargo, los wiccanos no son anarquistas descrebrados. Creen fervientemente que cualquier cosa que hagan tiene sus consecuencias y que tendrán que rendir cuentas por estos actos, bien en esta vida o en la siguiente. El destino hará que pagues con la misma moneda el daño que causes. Cualquier acción que dañe a otros, excepto en defensa propia o para salvar a inocentes de posibles depredadores, provocará un castigo. La armonía y el equilibrio son los conceptos principales de la brujería; cuando alguien inclina la balanza del equilibrio, se produce una reacción en la dirección opuesta.

CREENCIAS

Los wiccanos tienen una serie de creencias eclécticas que combinan algunas religiones paganas, lo que forma una mezcla que varía de región en región e incluso de alianza en alianza. Muchos wiccanos siguen una religión mágica que venera la naturaleza, a menudo personificada en un Dios y una Diosa Luna, ambas caras del proceso de la muerte y el renacimiento. Algunas alianzas veneran a una sola diosa, que representa la tierra y la fertilidad. Algunos consideran que estos "dioses" son una manifestación simbólica del poder de la magia, y son utilizados para encauzar su propio poder interno. En ocasiones, los desacuerdos en estos asuntos han hecho que algunas alianzas corten sus lazos con otras. Sin embargo, bajo ninguna circunstancia una alianza intentará perseguir o imponer sus creencias a otra.

La mayoría de los wiccanos también creen en la reencarnación, en la que la mayoría de los humanos pasan por un ciclo continuo de muerte y renacimiento similar al de las estaciones, o al del día y la noche. La reencarnación suele ser controlada por la Wyrd, o el Destino, el cual algunos wiccanos creen que está determinado por las acciones realizadas en vidas pasadas, algo muy parecido al concepto filosófico oriental del karma.

Finalmente, los wiccanos creen en el poder de la magia. La magia es vista como una fuerza natural que puede ser aprendida y

enseñada como cualquier otro arte u oficio. Es el poder del pensamiento, el cual, cuando se enfoca correctamente, puede llegar a abrir las propias fuerzas de la creación. Piensan que el uso de la magia está profundamente vinculado a las intenciones y metas del mago, y que su uso puede provocar su propia recompensa o castigo. Otro precepto, también usado como parte de algunos rituales defensivos, es que "recibirás por triplicado aquello que hagas a los demás". Los wiccanos creen que aquellos que hacen el mal sufrirán un mal interminable.

Para los wiccanos, el día del Juicio Final es un momento de grandes peligros, e igualmente de grandes oportunidades. Como la gente ha comenzado a aceptar de nuevo la existencia de lo espiritual y lo místico, algunos wiccanos han comenzado en las últimas décadas a actuar abiertamente por primera vez en muchas generaciones. Otros piensan que la lucha que se avecina puede destruir lo que queda de la vieja religión; y quizás a toda la humanidad. En cualquier caso, los wiccanos saben que no serán unos meros espectadores en esa lucha; eso iría contra todo aquello en lo que creen. Ven los cambios cada vez más inquietantes con una mezcla de miedo y esperanza. El Juicio Final puede ser una época de muerte, pero tales tiempos suelen verse acompañados por un magnífico renacimiento.

ORGANIZACIÓN

Los wiccanos tienen la que quizá sea la jerarquía más flexible de todas las alianzas, con la obvia excepción de los solitarios. La unidad básica entre los wiccanos es el aquelarre, un grupo de brujos que viven en la misma zona y que se ayudan entre sí, tanto en asuntos mágicos como personales. El aquelarre no debe tener más de trece miembros (contrariamente a la creencia popular, trece no es el número necesario para formar un aquelarre, sino su límite máximo); tener más de trece miembros hace que la mayoría de los rituales sean inmanejables. Algunos aquelarres solo tienen tres miembros; se considera que este es el tamaño mínimo recomendado a efectos prácticos. En ocasiones son controlados por una suma sacerdotisa, quien dirige los

asuntos relacionados con rituales, aunque el liderazgo en otros asuntos suele ser compartido con un sacerdote, o simplemente se resuelven entre todo el grupo.

El aquelarre es el único nivel de organización que tienen la mayoría de los wiccanos. En algunas zonas hay una reina bruja que preside dos o más aquelarres. Sin embargo, las reinas brujas son muy raras, y su papel es principalmente ceremonial. Existen otros cargos, pero varían de un aquelarre a otro. Algunos de los aquelarres más grandes tienen un sistema de cargos, pero la mayoría de los wiccanos ignoran o se burlan de tales distinciones, prefiriendo respetar la edad, la sabiduría y la experiencia dependiendo de cada caso.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Durante gran parte de su historia, cualquier contacto entre los wiccanos y otras alianzas fue limitado o accidental. La aproximación del Juicio Final está haciendo que tales encuentros sean más frecuentes, y muchos wiccanos se han enterado de la existencia y objetivos de otros dotados. También han hecho muchos enemigos entre aquellos que quieren esclavizar o destruir a la humanidad.

Los rosacrucos: La mayoría de los wiccanos piensan que los rosacrucos son saqueadores y destructores hambrientos de poder. La aversión entre las dos alianzas es mayor entre los sexos opuestos; las wiccanas y los varones rosacruces son los que probablemente se llevan peor, o para ser realistas los que más se odian entre sí. Durante las épocas de persecuciones, no era raro que un rosacruz se deshiciera de sus perseguidores llevándolos hasta una verdadera “bruja”, y viceversa. De forma individual, se han producido contactos, han compartido información de manera informal, e incluso han llegado a aliarse.

Los centinelas: Estos cazadores de monstruos monoteístas casi siempre son evitados; sus creencias y acciones

recuerdan a los wiccanos la época de los cruzados y los inquisidores, enemigos que asesinaron a incontables brujas y no creyentes. En la actualidad estos conflictos son relativamente infrecuentes, pero los wiccanos rara vez harán algo que ponga sobre aviso de su existencia a cualquier grupo de centinelas cercano.

La Orden del Crepúsculo: Algunos wiccanos escarcean con la nigromancia, pero la mayoría considera que los espíritus de los muertos se encuentran en un estado de transición, al que se debería poner fin lo antes posible para que el alma pueda volver a entrar en el ciclo de la vida, la muerte y la reencarnación, la cual es la única forma verdadera de que el alma progrese. Consideran que la Orden del Crepúsculo tiene un interés insano por los muertos, pero su conocimiento es respetado, y generalmente tienen pocos escrúpulos a la hora de colaborar con ellos, especialmente con los nigromantes más orientados hacia el misticismo.

La Cábala de la Psique: Tanto los wiccanos como la cábala tienen un

profundo interés en los poderes de la mente. Los wiccanos piensan que la mayor parte de los miembros de la cábala tienen una visión demasiado "científica" de lo místico, una aptitud que consideran corta de miras, dado que la magia y por extensión la visión son fuerzas movidas por las emociones en lugar de por la razón. Los dos grupos solo trabajarán juntos cuando coincidan sus intereses.

Otras alianzas: Los solitarios son tratados dependiendo de cada individuo. De hecho, en ocasiones es imposible distinguir a un aquelarre de wiccanos irresponsables de un grupo de solitarios con orientaciones paganas. La mayoría de los wiccanos tratan con los solitarios y otras alianzas basándose en sus acciones más que en sus palabras o en sus supuestos objetivos. En las últimas décadas, los wiccanos han entrado en contacto con alianzas como los parias y los dragones de la tempestad (véase *Código de Misterios*) y la Alianza de Legba (véase *Código de Abominaciones*). En algunas áreas, los aquelarres mixtos, grupos de magos de diferentes alianzas, comienzan a ser la norma más que la excepción. Por su naturaleza, es más probable que los wiccanos acepten otras tradiciones y culturas que las otras sociedades de hechiceros.

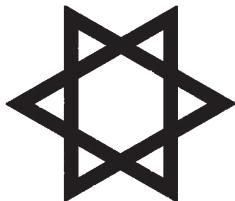
Mundanos: Los wiccanos tienen unos lazos muy fuertes con las comunidades neopaganas y nueva era, de entre las cuales suelen reclutar a nuevos miembros. También tienen conexiones con organizaciones medioambientales, desde el Sierra Club y el Partido Verde a, en algunos casos, eco-terroristas radicales. A menudo, aquelarres o brujos y brujas individuales ayudan en secreto a estos grupos a conseguir sus objetivos. Sin embargo, esto suele llevarlos a enfrentarse con el Tinglado.

Enemigos: Los wiccanos atacarán a cualquier depredador sobrenatural que encuentren, considerándolos abominaciones que no pertenecen a este mundo. También consideran que son sus enemigos los grupos, tanto mundanos como sobrenaturales, que pretendan romper el equilibrio natural de las cosas, bien sea contaminado el medioambiente, restringiendo la libertad del espíritu humano, o alimentándose de los débiles. El Tinglado es una amenaza constante, y todavía no están muy seguros de cómo tratar con ella. Los objetivos de los wiccanos suelen ser contradictorios y difíciles de reconciliar. Con la amenaza constante de la superpoblación, algunos wiccanos están menos preocupados por las vidas humanas que por el medioambiente u otros grandes asuntos.

HISTORIAS DE LOS WICCANOS

Las historias que giren en torno a los wiccanos deberían centrarse en sus creencias básicas: la existencia de un equilibrio que debe mantenerse, los espíritus rebeldes que cuestionan todo tipo de autoridad, el progreso místico obtenido por medio de llevar una buena vida y pasar por varias reencarnaciones. Sus adversarios tienen muchas formas y no siempre

es fácil enfrentarse a ellos directamente. No es lo mismo tratar con una corporación multinacional que pretende transformar kilómetros enteros de bosques vírgenes en apartamentos que enfrentarse a un asesino en serie muerto viviente o a un mago ladrón. Además, en todos estos encuentros, los wiccanos deben sopesar las consecuencias de sus acciones.



Hermandad de la Rosacruz

La Hermandad de la Rosacruz es una antigua alianza de magos cuyo principal interés es la obtención de conocimientos y, en menor grado, la acumulación de poder. Esta sociedad lleva funcionando casi ochocientos años, tiempo durante el cual ha ido aumentando su número constantemente. Estos hechiceros cuentan con un gran número de gente acaudalada e influyente entre sus filas, pero rara vez se preocupan por la acumulación de poder mundial, concentrándose en el dominio de la magia. Las experiencias sufridas durante las épocas de persecuciones enseñaron a los líderes de los rosacrucres que los mundanos siempre están preparados para destruir aquello que temen o no comprenden, por lo que prefieren mantener su trabajo oculto, usando la magia escasamente y de forma sutil, mientras desvelan los secretos del universo.

Los rosacrucres están entre los mejores magos del mundo. Su arte, aunque en cierta manera más rígido y disciplinado que el de los wiccanos, es extremadamente efectivo y poderoso. Están entregados a proteger a sus miembros de cualquier amenaza, sobrenatural o mundial. Ser un rosacruz significa disfrutar del auspicio de una red mundial de hechiceros; pero también obliga a servir a esa red. La gente con interés en lo oculto y talento para la magia son los únicos candidatos adecuados. Durante la mayor parte de su existencia, los rosacrucres fueron una organización controlada por los hombres. Esto ha cambiado en los últimos veinte años, aunque hasta ahora solo algunas mujeres han llegado a auténticas posiciones de autoridad. A los miembros se les da la oportunidad de aprender invocaciones y desarrollar su capacidad para canalizar Esencia. En los últimos años, la hermandad se ha involucrado más activamente en la supresión de brotes de actividad sobrenatural, aunque no de una forma muy organizada o generalizada.

HISTORIA

En 1614, un panfleto circuló por toda Europa. El tratado describía a una misteriosa organización de místicos europeos que buscaba mejorar el mundo con su antiguo arte y conocimiento. Según el documento, la Orden de la Rosacruz se dedicaba a curar todo tipo de enfermedades, y sus miembros disponían de tremendos poderes. El panfleto armó un gran revuelo entre todo tipo de intelectuales, alquimistas y charlatanes. Miles de aspirantes a discípulos vagaron por el continente con la pretensión de unirse a esta Orden de la Rosacruz. Muchos supuestos "rosacruces" aparecieron por todas partes, atrayendo partidarios y en la mayoría de las ocasiones demostrando no ser más que oportunistas que buscaban aprovecharse de los crédulos. Años después, varios estudiosos afirmaron que el panfleto no era más que una obra de ficción, y negaron categóricamente la existencia de tal organización. Estaban muy equivocados.

El panfleto solo contenía una mínima parte de la verdad. Era una "universidad invisible" de filósofos y magos, y tenía un gran poder. Algunos "auténticos" rosacruces creían que todo el incidente fue una prueba de los maestres de la orden para comprobar si había llegado el momento de salir a la luz. La prueba falló y la organización permaneció en las sombras.

Según sus miembros, la Orden de la Rosacruz fue fundada en Francia durante el siglo XIII. Era una asociación de dotados que pretendía que sus miembros compartieran conocimientos. La práctica y las experiencias combinadas de sus miembros permitieron el desarrollo de nuevas y mejores formas de magia. Sin embargo, con el paso del tiempo las "viejas formas" se estancaron, hasta el punto de que la mayoría de los rosacruces siguen usando ceremonias y rituales inventados durante la Edad Media.

Sin embargo, algunos rosacruces afirman que su alianza es mucho más antigua, insistiendo en que su formación se remonta a los magos del antiguo Egipto y Persia, y que la reorganización del siglo XIII fue simplemente una acción encamouflada a reunir a "hermanos perdidos", místicos que se habían distanciado tras los desastres acaecidos como la caída de Roma, considerada como otro día del Juicio Final, y la Alta Edad Media. Que esto sea cierto o meramente un intento de glorificar a la hermandad sigue siendo el tema de acalorados debates.

La organización evolucionó de un estudio académico a una institución dedicada a la ayuda y protección mutua. Como los gremios comerciales del mismo periodo, sus miembros juraban lealtad a la hermandad (en sus orígenes no se permitían mujeres en la sociedad) y a cambio eran protegidos por esta. Atacar a un rosacruz significa atacar a toda una organización: otras alianzas, seres sobrenaturales y varios mundanos lo descubrieron por la vía difícil.

La época de las persecuciones no cogió a los rosacruces desprevenidos. Hacía mucho que se escudaban en juramentos de silencio para evitar ser asediados por aspirantes a estudiantes. Estos juramentos los mantuvieron a salvo de los horrores de la Inquisición, aunque varios hermanos fueron tachados de brujos y torturados y asesinados. La organización ha mantenido su secreto hasta la actualidad, y continúa haciéndolo. Creció en tamaño lentamente, encontrado y reclutando a candidatos en todo el mundo, y ahora está bien representada en Europa, América e incluso en algunas partes de Asia, aunque allí los rosacruces tienen que competir con fuertes alianzas nativas.

CREENCIAS

El objetivo principal de los rosacruces es el fomento del espíritu humano por medio del dominio de la magia. Creen que la magia es

una expresión de la voluntad humana sobre la realidad. Todos los humanos, al ser hechos a semejanza de Dios, tienen la chispa divina en

su interior, lo que les permite realizar el acto de la Creación, aunque a una escala mucho menor. Esto solo es posible por medio del aprendizaje de las ciencias ocultas y las disciplinas que otorgan al hechicero una mayor comprensión del universo. Con la comprensión llega el control; los rosacrucres están más preocupados por el control sobre los otros mundos (su término para todas las cosas sobrenaturales), que por mantener algún tipo de equilibrio cósmico, principal propósito de los wiccanos. Por medio de la magia, un iniciado puede manipular la materia y la energía, y también puede ver y controlar una serie de entidades invisibles, comúnmente llamadas elementales por los rosacrucres, entre los que se incluyen fantasmas, espíritus de la naturaleza y otros seres. Algunos, como los demonios, son malévolos y solo pueden ser destruidos o, en el mejor de los casos, esclavizados. Los otros pueden ser controlados para que realicen la voluntad del mago. A diferencia de los wiccanos, que se concentran en el equilibrio, los rosacrucres están a favor del control y dominio de la naturaleza. Prefieren vincular espíritus a su servicio por medio de elaborados contratos y trampas mágicas que depender de su buena fe. En cierta manera, los rosacrucres siguen un antiguo dogma de la cultura occidental: la naturaleza y el mundo están sujetos a la voluntad de la humanidad. Sin embargo, hay otra cara de esta moneda, algo que los rosacrucres reconocen, pero la civilización occidental a menudo no: con el poder viene la responsabilidad, y si la humanidad es capaz de gobernar la naturaleza, también debe ser responsable de su cuidado y bienestar. Los rosacrucres comprenden que sus acciones tienen consecuencias, y deben tener en cuenta sus repercusiones; al menos en teoría. En la práctica, es más probable que alteren el equilibrio de las cosas que un seguidor de la Wicca.

La hermandad es principalmente laica, sin influencias o doctrinas religiosas (antaño, los judíos y los musulmanes eran discriminados, pero eso terminó hace siglos). La mayoría de sus miembros se consideran cristianos, e incluso hay algunos agnósticos.

Los rosacrucres intervendrán y tratarán con cualquier incidente sobrenatural peligroso



del que sean conscientes, pero todavía no han formulado una estrategia para enfrentarse al día del Juicio Final. Cada vez más miembros comprenden que desde el momento en el que comenzaron a escarcear con lo oculto, se convirtieron en objetivo para las fuerzas que están reuniendo poder e ímpetu. El aumento de gente que nace con el don ha permitido a los rosacrucres incrementar sus filas, algo que muchos miembros ven como una bendición, ya que temen que muy

pronto necesiten toda la ayuda que puedan conseguir. La mayoría de las capillas están invirtiendo una gran cantidad de tiempo en intentar descubrir más detalles sobre la crisis que se avecina, aunque algunos miembros vacilan a la hora de aprovechar esa información si la amenaza no es inmediata y urgente. Algunos de los afiliados más valientes (o exaltados) se están involucrando cada vez más en la búsqueda y el enfrentamiento con estas fuerzas.

ORGANIZACIÓN

Solo se puede ingresar en esta sociedad secreta por medio de una invitación. Inteligencia, dedicación y cultura son los rasgos principales que debe poseer cualquier aspirante. Una capacidad innata para las artes mágicas también es muy valorada, pero no es el único requisito. De hecho, muchos prominentes rosacrucres solo tienen unos niveles básicos de poder mágico, pero compensados con unas más que sobresalientes habilidades arcanas.

La gente no solicita su ingreso en la Rosacruz, es la organización quien encuentra e intenta reclutar a posibles candidatos. Como las corporaciones, los rosacrucres reclutan a la mayoría de sus miembros en los recintos universitarios, concentrándose en los más exclusivos y prestigiosos centros de enseñanza. A menudo trabajan por medio de fraternidades, hermanadades y sociedades secretas, donde se puede entrar en contacto de forma discreta con aquellos interesados en lo oculto y en misterios antiguos. Si un candidato parece que promete, es sometido a una serie de pruebas y experiencias diseñadas para confirmar la dedicación y lealtad del candidato rosacruz. Aquellos que las superan son reclutados para la hermandad, la cual, a diferencia del pasado, acepta miembros femeninos.

Los rosacrucres están organizados en capillas. Cada capilla controla un área geográfica, que puede tener el tamaño de un pueblo o ciudad o de toda una nación, dependiendo del número de afiliados que viven en la zona. Por ejemplo, en los Estados Unidos

hay capillas en Nueva York, Los Ángeles, San Francisco, Nueva Inglaterra (localizada en Andover, Massachusetts), el Medio Oeste (localizada en Toledo, Ohio), y en el Sur (localizada en Nashville, Tennessee). La capilla de Nueva York tiene más miembros que la capilla sureña, aunque esta última está al cargo de un área mucho más extensa.

Las capillas están formadas por unidades más pequeñas llamadas cohortes, nombre basado en la antigua unidad militar romana. Las cohortes son pequeños grupos de menos de diez individuos. Los miembros son asignados a una cohorte basándose en su proximidad con otros integrantes. Por ejemplo, un nuevo miembro que viva en Connecticut será asignado a una cohorte cuyos integrantes viven cerca de él. Para la mayoría de los miembros, el único propósito que tienen las cohortes es saber a quién llamar en caso de emergencia. Recientemente se ha organizado una nueva versión, algo más parecido a un equipo de arregladores de problemas. Estas cohortes itinerantes están formadas por pequeños grupos de jóvenes, rosacrucres comprometidos que trabajan a tiempo completo ayudando a identificar y eliminar peligros para la hermandad.

Los cargos de los rosacrucres están basados en el sistema nobiliario medieval, combinado con antiguos sistemas sociales romanos. Estos son, de menor a mayor: paje (alguien a quien se está considerando para su ingreso, generalmente sin su conocimiento); escudero (un miembro a prueba que ha aprendido los rudimentos de la magia y algunos secre-



tos básicos de la hermandad); jinete (un miembro de pleno derecho; el líder de una cohorte debe tener el rango de jinete); tribuno (el líder de una capilla); duque (líder de un área regional, normalmente comprende dos capillas, o una muy grande); maestre (supervisor de toda un área, responsable del comportamiento de los duques); gran maes-

tre (uno de los trece miembros que rige la hermandad). Se rumorea que hay cargos secretos entre los maestres y los grandes maestres, y pequeñas sectas o facciones conocidas solamente por aquellos que las integran. Dado el secretismo que separa a un cargo de otro, cualquier cosa es posible.

ALIADOS Y ENEMIGOS

El método preferido por la hermandad para tratar con otros grupos es observarlos desde lejos, si es posible, mientras mantienen en secreto la existencia de su alianza. Sin embargo, a menudo esto resulta imposible, y últimamente los rosacrucos han tenido que admitir que solo siguen siendo un secreto para los mundanos. Los miembros más propensos a la acción también están abandonando las tácticas de inactividad, e involucrándose cada vez más en los "bajos fondos sobrenaturales", proporcionando a la alianza una nueva cosecha de aliados y enemigos.

▲ **La Wicca:** Piensan que las brujas, como suelen llamarlos sin muchas gentilezas, es un grupo de militantes feministas y "abraza árboles" con más idealismo que sentido común. Sin embargo, no menosprecian el poder de los wiccanos, y en alguna ocasión los rosacrucos han ido en su ayuda o solicitado su apoyo cuando no había nadie más a quien recurrir.

▲ **Los centinelas:** Los "sabuesos de Dios" (el mote de los Rosacruz para esta Alianza) son tratados con el máximo cuidado. Generalmente, los rosacrucos los evitan, aunque en ocasiones intentarán manipular a los centinelas para que ataquen a los enemigos de la hermandad.

▲ **La Orden del Crepúsculo:** Los médiums son considerados auténticos buscadores de la verdad, y su conocimiento sobre la muerte es vista con una mezcla de admiración, miedo y envidia. Los rosacrucos siempre están dispuestos a intercambiar información y ayuda con esta asociación.

▲ **La Cábala de la Psique:** La mayoría de los rosacrucos confían poco en los poderes psíquicos, de los que piensan que son una manifestación de "magia salvaje". Sin embargo, el poder de la cábala preocupa a la hermandad, y algunos miembros piensan que la alianza vidente puede ser parte del temido Tinglado.

▲ **Otras alianzas:** En general, los rosacrucos tratan con cautela a otras alianzas, y evitan el contacto directo siempre que es posible. Los solitarios con una aptitud mística adecuada pueden recibir una oferta para unirse a sus filas, siempre que acepten someterse a las reglas de la sociedad, y que aporten algún secreto o habilidad valiosos. Los rosacrucos tienen un acuerdo informal con los caballeros templarios (véase *Código de Abominaciones*), y los dos grupos están comenzando a colaborar con mayor frecuencia.

▲ **Mundanos:** La hermandad trata con los ricos y los poderosos a través de sus miembros, la mayoría de los cuales son acaudalados o profesionales altamente respetados. Gran parte de los mundanos son relegados al papel de sirvientes, peones involuntarios o inocentes.

▲ **Enemigos:** Los rosacrucos se enfrentarán a los depredadores sobrenaturales y a las alianzas oscuras cuando estos amenacen directamente a sus miembros (o a sus amigos y familiares) u otros intereses de la alianza, pero no irán muy lejos para enfrentarse a ellos. El Tinglado se mueve casi en los mismos círculos que los rosacrucos, y la hermandad no puede evitar ver cómo

influyan secretamente en los asuntos humanos. Durante mucho tiempo, los rosacruces se mantuvieron apartados y no intervinieron, evitando un enfrentamiento directo con el grupo. En cierto grado, esto hace de la hermandad el equivalente a cómplice del Tinglado, una carga que muchos miembros jóvenes no dudan en echar en cara al

grupo. Ese asunto de la neutralidad se está convirtiendo en algo del pasado, ya que el Tinglado se está acercando lenta pero inexorablemente a los intereses de los rosacruces. Las herramientas del Tinglado son las opas hostiles, los pleitos y los ocasionales asesinatos, y las capacidades mágicas de los rosacruces son de limitada eficacia contra esto.

HISTORIAS DE LOS ROSACRUCE

Los rosacruces son la alianza equivalente al héroe reacio. Prefieren concentrarse en el estudio de la magia y el discreto avance de sus objetivos en lugar de lanzar cruzadas contra enemigos, reales o imaginarios. Las señales del Juicio Final los están obligando a tomar medidas, y cada vez más miembros son

arrastrados contra su voluntad al conflicto. En general, las historias de los rosacruces deberían girar en torno a la búsqueda de la ilustración (y el poder), política dentro de la orden (como miembros con altos cargos enfrascados en juegos de poder) y amenazas extrañas que exigen tomar medidas.



La Sociedad de los Centinelas

La Sociedad de los Centinelas ha estado librando una guerra secreta contra lo sobrenatural desde que comenzó a escribirse la historia. Sus guerreros viajaron con los cruzados y ayudaron a los inquisidores durante las épocas de persecuciones. Otros trabajaron de forma encubierta entre las tropas americanas que fueron enviadas a los conflictos surgidos por todo el planeta. Según algunos relatos, hubo centinelas en las legiones romanas y entre los ejércitos de los faraones, aunque la mayoría de sus miembros piensan que todos esos relatos son exageraciones. Sin embargo, lo cierto es que desde que fue creada, la sociedad ha cumplido una misión primordial: descubrir a aquellos que usan poderes sobrenaturales contra la humanidad y erradicarlos.

Los centinelas pasan la mayor parte de su tiempo buscando e investigando en lugar de "cazando monstruos". En la organización hay tantos (si no más) investigadores y analistas como pistoleros y creadores de milagros. Los centinelas invierten gran parte del tiempo viendo noticiarios e investigando cualquier incidente extraño o inusual que descubran. Los asesinatos siempre son investigados, aunque sólo sea para descartar cualquier posible conexión sobrenatural. Los centinelas suelen hacerse pasar por periodistas, investigadores privados y científicos; en algunos casos, los centinelas son miembros reales de esas profesiones que cumplen con las directrices de su sociedad.

Cuando se descubre una auténtica amenaza sobrenatural, se reúne a tantos centinelas como el tiempo y la discreción permita, y se ponen en marcha para enfrentarse a ella. Los recursos a los que pueden recurrir los centinelas dependen del lugar en el que se encuentren. En algunas naciones del Tercer Mundo, tienen la influencia necesaria para obtener la cooperación de unidades del ejército, mientras que en algunos lugares como Europa, sus miembros ni siquiera tienen acceso a armas de fuego. En ocasiones, solo se envía a unas pocas personas devotas contra criaturas o sectas peligrosas, armadas con su fe y el poder de la plegaria. Sin embargo, algunas experiencias amargas han enseñado a la sociedad a enviar siempre por lo menos a un miembro que sepa cómo manejar las amenazas mundanas.

La mayoría de los centinelas son mundanos que confían en sus armas y coraje para hacer el trabajo. El núcleo de la sociedad está formado por hombres y mujeres cuya fe les permite hacer lo imposible. Los inspirados, que en las circunstancias correctas pueden realizar milagros, y una serie de videntes, que ponen sus talentos divinos al servicio de la humanidad, son las armas principales en la guerra contra lo sobrenatural. Además de su poder místico, los centinelas tienen una red de contactos entre la policía, varias organizaciones religiosas y los militares de casi cualquier país del mundo occidental. Por medio de esos contactos reúnen información y encubren sus actividades, en las cuales suele ser necesaria la aplicación directa de la violencia.



HISTORIA

Los archivos oficiales de los centinelas se remontan a los siglos XI y XII d.C.; la época de la Primera Cruzada. La sociedad comenzó a reclutar a sus miembros cuando tanto el pueblo llano como los nobles acudieron en tropel a la llamada de la Cruz y la guerra para recuperar la Tierra Santa. Esto se hizo en el más estricto secreto; se insinuó que la Iglesia aprobaba su formación, pero nunca se mostró ninguna prueba oficial de esta aprobación. Lo que sí obtuvieron estos reclutas fueron amplias pruebas de la existencia de seres sobrenaturales, y durante aquellos años de guerra y caos, mientras los ejércitos cruzados marchaban saqueando y matando a través de Europa y Oriente Medio, los centinelas descubrieron y destruyeron muchos monstruos, desde vampiros sedientos de sangre a malévolos dragones.

Sin embargo, los indicios encontrados en viejos manuscritos y fragmentos de cartas privadas indican que la sociedad había estado activa desde mucho antes de la época de las Cruzadas. Algunos de los más osados eruditos centinelas sitúan sus orígenes anteriores al nacimiento del cristianismo. Un gru-

po de ocultistas sostiene que los centinelas originales fueron seguidores del mitraísmo, una religión monoteísta que floreció en el Imperio Romano. Hay rumores de que los verdaderos maestros de la sociedad no son seres completamente humanos, sino serafines: ángeles que conducen la lucha contra el Adversario.

Estuviera activa o no antes de las Cruzadas, lo cierto es que las solicitudes para ingresar y su influencia fueron muy abundantes durante la Edad Media. Aunque permaneció como una organización privada sin ningún vínculo con la Iglesia o el Estado, los centinelas disfrutaron del apoyo de muchos miembros del clero y la nobleza, incluyendo duques, barones, obispos y cardenales. Lucharon en secreto, en parte para evitar la vanagloria y en parte para poder erradicar el mal allí donde fuera encontrado, bien se tratase de la más humilde de las aldeas o en los palacios reales de Europa, sin ninguna interferencia de extraños. La pertenencia terminó haciéndose hereditaria, y algunas líneas de sangre han servido a la sociedad durante veinte generaciones.

CREENCIAS

Los centinelas creen en un único Dios que creó el mundo y que es el señor de todas las cosas. También creen que Él tiene un Adversario, un poder menor capaz de grandes males. La lucha entre estas dos fuerzas ha existido desde el momento de la Creación, y a menudo el Adversario envía a sus siervos a la Tierra para sembrar el terror y la destrucción entre los indefensos humanos. Los centinelas se ven como agentes de Dios en la tierra, protegiendo a todos los humanos, fieles o infieles, de las fuerzas del mal.

En el pasado, los centinelas fueron predominantemente católicos, y de momento siguen controlados por los cristianos a todos los efectos, con un pequeño pero creciente contingente de musulmanes y judíos. En general las diferencias religiosas son ignoradas, y se suele poner freno con discreción

a las discusiones teológicas. Gran parte de los centinelas cree que la discordia entre los diferentes grupos religiosos ha sido obra del Adversario para que los fieles luchen entre sí en lugar de concentrar sus energías contra el verdadero mal. Los centinelas siguen considerando que los paganos y a aquellos que veneran a muchos dioses son, en el mejor de los casos, gentes engañadas, y en el peor, servidores del Adversario.

Cuando se enfrentan al enemigo, los centinelas recurren a cualquier medio necesario para terminar con el mal, incluyendo la violencia. En el pasado, los centinelas fueron algo displicentes en lo referente a lo que los militares llaman "daños colaterales"; inocentes atrapados en el fuego cruzado. Los nuevos líderes ponen mucho más empeño en evitar que los centinelas sean tan insensi-

bles como los seres con los que luchan. Si un miembro daña a un inocente, será entregado a las autoridades para que reciba el castigo adecuado. En ocasiones, miembros que fueron entregados a la policía por sus crímenes intentaron traicionar a los centinelas ante las autoridades. Sus fantásticas historias sobre una antigua sociedad dedicada a cazar monstruos consiguieron que se los escuchara con atención, pero poco más.

De todas las alianzas, los centinelas son quizás los más preparados para el día del Juicio Final. Para la mayoría de los miembros, las señales no hacen sino confirmar sus creencias. Casi todos piensan que sus esfuerzos anteriores no fueron sino escaramuzas previas al comienzo de la guerra del fin del mundo. Los centinelas están aumentando su número, pero al mismo tiempo están sufriendo más bajas que antes, ya que las fuerzas del mal están creciendo en poder y ferocidad.

ORGANIZACIÓN

Sus miembros provienen de todas partes del mundo y estratos sociales, ricos y pobres, cultos e ignorantes. La mayoría de los centinelas entran en contacto con la sociedad cuando ellos o sus seres queridos son víctimas de lo sobrenatural. Otros fueron "llamados" a la orden por medio de visiones y profecías, como los santos y profetas de antaño; el número de estos inspirados ha estado creciendo durante las cuatro últimas décadas.

En el pasado, la pertenencia pasaba de generación en generación a través de las familias de antiguos miembros, y esta tradición se mantiene para algunos de ellos, pero, lamentablemente, muchas líneas familiares de centinelas han desaparecido sin dejar nueva descendencia (en algunos casos, exterminada por los enemigos de la sociedad). En otros casos, los herederos de la tradición han reaccionado con incredulidad y se han negado a participar en lo que consideraban una completa locura.

Convertirse en un centinela no es muy diferente a unirse a una orden monástica.



Sus miembros deben dedicar todo su tiempo y energías a los propósitos de la sociedad. Los centinelas reciben estipendios y subsidios que les permiten mantenerse sin necesidad de un trabajo normal, y también se les ofrece alojamiento y comida en cualquiera de las docenas de casas templo que la sociedad tiene por todo el mundo. Aunque no están sujetos a los votos de pobreza, la mayoría de los centinelas entregan todas sus riquezas y posesiones a la orden, o no tienen ningún reparo en usar su dinero para ayudar a otros compañeros. Algunos miembros siguen manteniendo sus trabajos, pero solo porque están en posición de obtener información valiosa y servicios para la sociedad. Entre estos se incluyen oficiales de policía, servidores públicos, periodistas, doctores y profesionales similares. Algunos centinelas viajan de un lugar a otro, aparentemente de forma aleatoria, siguiendo corazonadas a las que consideran una orientación divina.

La alianza está dividida en casas templo. Hay casas templo en la mayoría de las ciudades importantes de Europa Occidental, América del Norte y del Sur y (más recientemente) en Europa del Este. Cada casa templo está situada en una gran vivienda, similar a un monasterio (aunque en ocasiones usan auténticos monasterios restaurados) o un castillo, si hay alguno disponible. La mayoría de las casas templo europeas

están instaladas en viejos castillos, mientras que las americanas tienen que contentarse con casas unifamiliares o mansiones. Cada casa templo está bajo el control de un diácono, quien está al cargo de dirigir todos los asuntos locales de la sociedad así como supervisar sus actividades. Los diáconos son miembros antiguos de la sociedad, habitualmente inspirados o videntes, que conocen la mayoría de los secretos y el funcionamiento interno de los centinelas; informan directamente a la asamblea (ver más adelante). La mayoría de las casas templo están integradas por más o menos media docena de miembros; las más grandes tienen cerca de cien centinelas.

Entre sus miembros hay pocos cargos. Los miembros a tiempo completo son conocidos simplemente como centinelas. La gente que ayuda a la sociedad proporcionando información y otros servicios son llamados seglares. El cuerpo dirigente de los centinelas es conocido como la asamblea, la cual está formada por un pequeño grupo de individuos (el número exacto es un hermético secreto) que cambia de lugar de reunión cada vez que se encuentran. La asamblea puede usar cualquier casa templo como lugar de reunión, a la que acuden rápidamente y sin previo aviso. A los miembros locales no les está permitido ver o reunirse con sus líderes.

ALIADOS Y ENEMIGOS

En épocas anteriores, los centinelas buscaron a todos los practicantes de ocultismo y de artes “prohibidas” y los aniquilaron, hubieran cometido un crimen o no. En la actualidad, los centinelas se concentran en tratar con los auténticos ataques contra la gente inocente. En cierta manera, esto significa que aquellos que no ataquen a los humanos tienen poco que temer de los centinelas, aunque en ocasiones pueden surgir y se producen malentendidos. Si los miembros de otra alianza destruyen a un ser sobrenatural disfrazado de humano normal, los centinelas pueden pensar que se ha cometido un atroz asesinato, y perseguir a los perpetradores.

 **La Wicca:** Entre estas dos alianzas hay poco afecto. Los centinelas tienen muchos casos documentados de “brujas” culpables de infanticidio, canibalismo y otros crímenes. La mayoría fue obra de alianzas oscuras, o incluso de mundanos degenerados, pero la mayoría de los centinelas siguen culpado a la Wicca de ello. Un pequeño grupo de revisionistas está intentando obtener más aceptación para los paganos y los de su clase, pero hay una gran resistencia, especialmente entre los miembros más antiguos (y de mayor posición).

-  **Los rosacruces:** Dada la discreción de esta alianza, los centinelas rara vez tratan con ellos. En ocasiones, el rastro de una amenaza sobrenatural puede llevar a los centinelas a las puertas de una capilla rosacruz, a veces como resultado de una invocación que ha salido mal, y entonces es probable que surja la violencia.
-  **La Orden del Crepúsculo:** Con su disfraz de cazadores de fantasmas, la Orden del Crepúsculo ha trabajado a menudo hombro con hombro con los centinelas, algunas veces deliberadamente, en otras ninguno de los lados conocía la afiliación de sus “colegas”. Los centinelas consideran que tratar con los muertos es una práctica pecaminosa y peligrosa, por lo que los nigrumantes de la alianza no serán aliados bienvenidos a menos que oculten sus poderes de alguna forma.
-  **La Cábala de la Psique:** Una organización secreta de psíquicos es un peligro potencial para la humanidad, pero los centinelas ya no atacan a sus objetivos por sus capacidades, sino por sus intenciones. En ocasiones, psíquicos religiosos pertenecientes a la cábala han decidido “desertar” a los centinelas; y videntes desilusionados de la sociedad han terminado bajo la protección de la cábala. Los centinelas vigilan todas las zonas donde saben que hay actividad de la cábala con gran interés y preocupación.
-  **Otras alianzas:** Normalmente, todos los practicantes de la magia y otras “ar-
- tes prohibidas” son vistos como enemigos potenciales. A los grupos que parecen muy interesados en luchar contra los depredadores sobrenaturales, como los dragones de la tempestad (véase *Código de Misterios*), se les da el beneficio de la duda.
-  **Mundanos:** La mayoría de los centinelas son mundanos, y la sociedad tiene una gran red de empleados y voluntarios que puede que no conozcan toda la verdad pero que ofrecerán su ayuda siempre que puedan. Las conexiones de los centinelas con las agencias de la ley son informales y personales, pero lo bastante fuertes como para proteger a sus miembros de investigaciones y persecuciones en la mayoría de las operaciones que realicen.
-  **Enemigos:** Los objetivos preferidos de los centinelas son las alianzas oscuras y los depredadores sobrenaturales. En más de una ocasión, la “presa” se ha convertido en el cazador; los vampiros son famosos por su habilidad para arrastrar a los centinelas a una emboscada. Sin embargo, en la mayoría de las ocasiones los centinelas han conseguido ocuparse de esos supuestos cazadores. El Tinglado y los centinelas rara vez entran en conflicto, algo que ha hecho que sus detractores afirmen que la sociedad es una marioneta de esa conspiración en la sombra. Por último, ángeles y demonios pueden intentar usar a los centinelas como peones en su antigua y feroz guerra.

HISTORIAS DE LOS CENTINELAS

Las historias de los centinelas suelen girar en torno al descubrimiento y destrucción de alguna amenaza sobrenatural. Sin embargo, hay otros temas que se pueden entrelazar en esta idea básica. Los inspirados deben luchar para mantener la fe en un mundo cínico y sin creencias. Los centinelas dotados y mundanos se arriesgan a hastaírse del horror y del sufrimiento humano hasta el punto de volverse tan inhumanos como los monstruos

que cazan. Por último, la propia sociedad puede convertirse en el objetivo de depredadores que buscan venganza o de gente que cree que la sociedad es un nido de peligrosos vigilantes. El Juicio Final pesa más sobre unos miembros de esta alianza que sobre otros; estos sienten que tantos siglos de lucha están llegando a su fin, y que la derrota es inminente.



La Orden del Crepúsculo

En contra de la creencia popular, los muertos pueden hablar, para aquellos que pueden oírlos. La Orden del Crepúsculo lleva mucho tiempo comunicándose con los reinos de la muerte y los espíritus que permanecen en nuestro mundo. Muchos de sus miembros pasan la mayor parte del tiempo en los “mundos nebulosos” entre la tierra de los vivos y los reinos de los muertos. Los espíritus de los muertos son su objeto de estudio, sus ocasionales aliados y amigos, y sus más mortales enemigos. Los miembros de la orden saben que la muerte no es final, sino un nuevo comienzo. Por extraño que parezca, este conocimiento no los ha vuelto insensibles o morbosos, sino que les ha permitido apreciar en mayor manera su existencia corporal. Al contemplar la muerte, han llegado a apreciar más la vida.

La orden busca ayudar tanto a los vivos como a los muertos. Sus miembros se ven como diplomáticos y guardianes que intentan mantener la armonía en las relaciones entre los vivos y los muertos. Consideran que el ciclo de la vida es algo sagrado, y hacen todo lo que pueden para ayudar a fantasmas y espectros en dificultades. Además, protegen a los humanos de las acciones de fantasmas malignos o equivocados, y viceversa. Tienen una visión especialmente mala de los magos que intentan aprisionar los espíritus de los muertos para sus propios propósitos siniestros. A la cabeza de sus enemigos están los nigromantes oscuros, dotados malignos que hacen gran parte de las cosas que la creencia popular atribuye a la nigromancia en general, incluyendo vincular los espíritus a sus cadáveres putrefactos, esclavizar fantasmas para que cumplan su voluntad y cosas peores.

Sus miembros son videntes o nigromantes, gente dotada (algunos dirían maldita) con la capacidad de percibir, comunicarse y manipular los espíritus de fantasmas y espectros. Por medio de estos poderes, los miembros buscan apaciguar a espíritus enfadados o sin descanso, detener o, si es necesario, destruir a los hostiles o criminales, y evitar que los fantasmas sean esclavizados o explotados por otros nigromantes. Como objetivo secundario, la orden también busca a otra gente con poderes nigrománticos para ayudarla a controlar sus habilidades antes de que sus poderes les hagan perder la cordura. El último, y hasta hace poco, menos considerado objetivo de la orden era evitar que las entidades incalificables conocidas como los dioses locos pervirtieran el ciclo de la muerte y el renacimiento. Con el día del Juicio Final aproximándose, esta amenaza se ha vuelto algo más inminente.

Los médiums (como los miembros se llaman a sí mismos) operan a través de una serie de organizaciones públicas dirigidas a la investigación u orientación psíquica, y otras organizaciones con objetivos más mundanos.

La orden mantiene su existencia en secreto, pero opera por medio de varias fachadas públicas. Esto incluye diversas organizaciones espiritistas que ayudan a los verdaderos creyentes a contactar con sus familiares y seres queridos. Algunas de estas organizaciones ganan dinero cobrando a la gente una cantidad por contactar con los espíritus de sus amigos y seres queridos; estas tienen menos éxito que otras, que aunque son un timo, se especializan en decir a la gente crédula aquello que esta quiere oír. La mayoría de sus miembros pertenecen a organismos de investigación psíquica; "cazadores de fantasmas" que ayudan a resolver problemas como casas encantadas y *poltergeist*. Los médiums intentan localizar y apaciguar a los espíritus enfadados o, si esto falla, hacer que desaparezcan por la fuerza o incluso destruirlos. Otros médiums son capaces de proyectar su conciencia más allá de sus cuerpos, disfrutando de todos los poderes de los fantasmas mientras todavía siguen vinculados a su ser físico. Estos espíritus viajeros se han aventurado en los reinos de





los muertos y descubierto bastantes cosas sobre el destino y las elecciones que esperan al otro lado.

Además de tratar directamente con los muertos, la orden y algunas de las instituciones que la patrocinan invierten parte de su tiempo ayudando a los vivos. Los poderes de la nigromancia se pueden usar de muchas formas, tanto positivas como negativas. Entre otras cosas, la Orden del Crepúsculo ha descubierto muchos secretos durante su

historia; secretos que los fantasmas de antiguos gobernantes, criminales y agentes de seguridad no han querido mantener tras su muerte. Como resultado, los archivos secretos de la orden contienen algunas revelaciones sorprendentes sobre la historia del mundo. En ocasiones, los líderes de la orden envían a algunos de sus miembros a una misión relacionada con esta información. Esto ha dado como resultado que algunos médiums se hayan enfrentado directamente al Tinglado y otras agencias y organizaciones.

HISTORIA

La Orden del Crepúsculo es la descendiente directa de los antiguos cultos etruscos a los muertos. Estos cultos florecieron en la península itálica en los siglos anteriores al auge de Roma. Los etruscos tenían un gran respeto por los muertos, y fueron artífices de complejos ritos y monumentos funerarios. La gente con el don de la nigromancia se convirtió en los sacerdotes y adivinos de esa cultura. Tras la caída de la civilización etrusca, el culto siguió con su misión, aunque principalmente en secreto.

Cuando el liderazgo de la orden cambió de manos con el paso del tiempo, sus objetivos y prácticas fueron modificados. Los símbolos propios de un sacerdocio fueron desapareciendo, y se reservaron para los rituales y ceremonias más formales. Cuando el cristia-

nismo se convirtió en la religión oficial de Europa, la orden se ocultó ante las persecuciones, y algunos de sus miembros se convirtieron en víctimas junto con los wiccanos y otras "brujas".

Durante el siglo XIX, se extendió y se puso muy de moda el interés por comunicarse con los espíritus de los muertos en algunas partes de Europa y América. Este movimiento espiritista se ha mantenido hasta la actualidad. Algunos miembros de la Orden del Crepúsculo salieron a la luz durante este periodo, pero la mayoría de la gente solo quería escuchar cosas buenas y agradables sobre la vida después de la muerte, y gran parte de los conocimientos que los nigromantes intentaban transmitir inquietaban o asustaban a la mayoría.

CREENCIAS

La Orden del Crepúsculo ha estudiado durante mucho tiempo las permutaciones de la vida y la muerte. La muerte libera el alma del cuerpo; lo que sucede después parece estar relacionado con las creencias, decisiones y karma de la persona, y esto es consecuencia de las acciones que realizó durante su vida anterior. Algunas almas desaparecen en un plano superior de existencia del cual nunca ha vuelto nadie. Otras regresan a la tierra y renacen, olvidando casi toda su existencia pasada, aunque retienen parte de su personalidad, incluyendo el efecto de traumas pasados. Algunos viajan a uno de los muchos reinos de los muertos, dimensiones del más allá donde

los muertos pueden recrear su pasado, soportar castigos por sus pecados o tratar con diversas entidades espirituales, algunas de las cuales son bastante inhumanas. Unos pocos se niegan a abandonar sus cuerpos y vuelven a la vida como muertos vivientes. Por último, hay seres totalmente alienígenos que pueden retorcer los espíritus de los muertos, transformándolos en monstruosas y peligrosas entidades. Estos seres son conocidos como los dioses locos (véase pág. 333).

En su mayor parte, los fantasmas son dignos de compasión, y uno de los objetivos de la orden es conducirlos a los otros mundos o al



ciclo de la muerte y el renacimiento. Pueden negociar con los espíritus de los muertos, siempre que sean tratados sin engaños ni coacciones. Los muertos vivientes son considerados abominaciones y una burla del proceso natural de la vida y la muerte; la mayoría de los nigromantes los destruyen nada más verlos.

El incremento de las condiciones caóticas que presagian el día del Juicio Final no ha pasado desapercibido para los médiums. Incluso entre los espíritus está aumentado el miedo a los extraños eventos que están ocu-

riendo en la Tierra y en los otros mundos. Se están volviendo frecuentes las historias sobre extraños seres que exigen homenaje o servicio a los fantasmas, así como los relatos de auténticas manifestaciones de la Parca en los reinos de los espíritus, obligando a estos a hacer su voluntad o arriesgarse a la obliteración total. Algunos fantasmas están huyendo a la Tierra, buscando refugio en el plano material. Los médiums más audaces se aventuran en los reinos de los muertos para descubrir más cosas. Muchos, si no la mayoría, nunca han regresado.

ORGANIZACIÓN

Los nuevos miembros son reclutados de entre aquellos que descubren su don para ver el mundo invisible que los rodea. La mayoría son reclutados en institutos psiquiátricos, donde han sido internados por atónitos mundanos. Los más afortunados son descubiertos cuando son niños o adolescentes por los agentes de la orden, espíritus amistosos que invierten la mayor parte de su tiempo buscando a aquellos que pueden "verlos". Cuando llega el momento adecuado, el joven dotado y sus padres son abordados por doctores de la orden, que les ofrecen "orientación psicopedagógica" y terapia para su "febril imaginación". Los nuevos nigromantes aprenden a reprimir sus poderes (y llevar una vida normal) o a refinarnos y unirse a la orden en sus relaciones con los muertos.

La orden está controlada por el Pontificado, un consejo de entre siete y diez de los más hábiles nigromantes de la organización. El Pontificado aprueba la formación de nuevas oficinas y organizaciones, y controla los considerables fondos que la orden ha acumulado con el paso del tiempo. La mayoría de los miembros trabajan para una de las muchas agencias controladas secretamente por la orden. Casi todos los centros son pequeños (entre tres y diez integrantes); algunos miembros tienen el don, mientras que otros son empleados mundanos, la mayoría de los cuales no tienen ni idea de para quién están trabajando. Entre las agencias que posee la alianza están las siguientes:

Agencia de investigación psíquica: Estas organizaciones se anuncian discretamente en publicaciones de ocultismo. Se concentran en "cazar fantasmas", investigando presuntos hechos paranormales y actividades *poltergeist*, y si el incidente es auténtico, se ocupan de él. Éste es uno de los trabajos más peligrosos de la alianza, ya que algunos espíritus son bastante peligrosos. En ocasiones, los sucesos sobrenaturales son provocados por seres mucho más perversos que los espíritus de los muertos. En Norteamérica existe una docena de tales centros, y como mucho la mitad en Europa Occidental.

Agencia de asesoramiento psíquico y espiritual: La mayoría de estos centros están dirigidos por mundanos que se hacen pasar por auténticos psíquicos o médiums. La gente con auténticos problemas, espirituales o mundanos, es enviada a los miembros con el don. Esta cínica práctica ha sido muy criticada por muchos miembros, pero proporciona una gran cantidad de dinero a la orden; la mayoría de los clientes quedan satisfechos con el servicio telefónico, y la gente que realmente necesita ayuda es identificada y asistida. En los Estados Unidos hay dos grandes agencias en funcionamiento.

 **Agencias de investigación privada:**

La orden posee y dirige algunas agencias de investigación “normales”, y en ellas trabaja una mezcla de investigadores dotados y mundanos. Estas agencias consiguen clientes y usan tanto habi-

lidades normales como nigrománticas para llevar a cabo su trabajo. También son utilizadas para investigar y localizar a posibles miembros. En diversas ciudades de los Estados Unidos hay cinco pequeñas agencias funcionando.

ALIADOS Y ENEMIGOS

En más de una ocasión, la orden se ha encontrado con seres que no eran muertos; espíritus inhumanos con capacidades y deseos alienígenas, o incluso seres extraños. La nigromancia tiene un uso muy limitado contra ellos. Si descubren que no son capaces de tratar con tales seres, los médiums suelen llamar a sus aliados, entre los que se incluyen espectros que han prometido lealtad a la organización y otros grupos de dotados. La orden es una de las pocas alianzas a cuyos miembros no les preocupa trabajar con otros, y que están dispuestos a pagar favor por favor.

 **La Wicca:** La Orden del Crepúsculo tiene muchos contactos con los wiccanos a nivel local. Normalmente, una agencia encubierta de la Orden del Crepúsculo se pone en contacto con cualquier grupo de wiccanos y paganos de la zona, e intenta establecer una relación de trabajo con ellos. Los médiums ofrecen ayuda e información en su área de experiencia a cambio de ayuda para tratar con entidades sobrenaturales que estén más allá del alcance de sus poderes nigrománticos.

 **Los rosacruces:** Estos magos son bien considerados, y se han producido intercambios informales de información, llegando a unir esfuerzos en ocasiones, algo que cada vez se está volviendo más común en los últimos tiempos.

 **Los centinelas:** La Orden del Crepúsculo ha ayudado a menudo a los centinelas a mantener a raya a peligrosos espíritus. Sin embargo, esto se ha hecho a través de alguna de las muchas “fachadas” usadas por la alianza; los médiums

saben que es probable que los centinelas los consideren el enemigo.

 **La Cábala de la Psique:** Dada la alta proporción de videntes en sus filas, la Orden del Crepúsculo y sus agencias asociadas han estado bajo el escrutinio de la cábala en muchas ocasiones. Generalmente los dos grupos tienen unas relaciones amistosas, pero a muchos médiums les disgusta la renuencia de la cábala a actuar en la mayoría de las circunstancias.

 **Otras alianzas:** Siempre que pueda, la Orden intentará trabajar con otras alianzas, incluyendo los grupos de solitarios. Sin embargo, tienen una relación más tensa con otros grupos de nigromantes: la Casa de Thanatos (*véase Código de Misterio*) está “infestada” de muertos vivientes, por lo que levanta las sospechas de los médiums, y la Alianza de Legba (*véase Código de Abominaciones*) no solo trata con los muertos, sino también con un auténtico panteón de espíritus y “dioses” con dudosos objetivos.

 **Mundanos:** Los humanos normales también pueden ser miembros de esta alianza; muchos mundanos investigadores de lo sobrenatural trabajan para la orden. El grupo tiene multitud de tratos con la gente normal a través de sus agencias asociadas.

 **Enemigos:** Los principales adversarios de la Orden del Crepúsculo son los espíritus enfadados y los ocasionales muertos vivientes. La organización ha acumulado una gran cantidad de conocimiento por medio de su trato con los

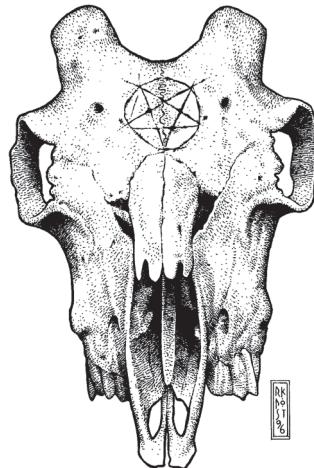
muerdos. Sabe dónde están enterrados muchos cuerpos, tanto figurada como literalmente. Se rumorea que entre los “confidentes” de la orden están Lee Harvey Oswald, Jimmy Hoffa y varios presidentes de los Estados Unidos.

El Pontificado sabe bastante sobre el Tinglado, y en ocasiones se ha aprovechado de esa información, lo que ha llevado a conflictos con esa poderosa organización.

HISTORIAS DE LA ORDEN DEL CREPÚSCULO

Cazar fantasmas, aprender los secretos del más allá y proteger a los vivos y a los muertos es lo que más interesa a la Orden del Crepúsculo. Es tan probable que sus miembros estén buscando algún manuscrito

lleno de conocimiento nigromántico, como que esté corriendo por ahí con detectores de calor intentando localizar un *poltergeist* o realizando un ritual para expulsarlo.





La Cábala de la Psique

Algunas culturas han hecho una distinción entre los poderes mágicos que requieren la capacidad para realizar la magia y una gran cantidad de práctica y aprendizaje para desarrollar ese potencial, y los poderes innatos que no requieren ningún estudio para que afloren. Este último tipo de poderes es conocido comúnmente como clarividencia, e implica una serie de capacidades con las que la mente puede afectar y percibir el mundo. En los últimos años, la clarividencia, conocida en la comunidad científica como percepción extrasensorial o poder psíquico, se ha ido convirtiendo en un hecho aceptado, o cuando menos posible. Mucho antes de esto, muchos otros grupos habían llegado a la misma conclusión. La Cábala de la Psique fue uno de ellos.

Cualquier vidente con el que entre en contacto la cábala recibe la oferta de unirse a sus filas. Generalmente, la cábala no obliga a la gente a unirse a ellos, aunque corren rumores de que algunos de sus líderes han sido algo enérgicos al intentar persuadir a los videntes para que se unan. Sin embargo, en general la mayoría de la gente abordada por el grupo acepta convertirse en miembros a tiempo completo o al menos permanecer en contacto con el grupo. Muchos aceptan encantados la posibilidad de ser capaces de aprender cómo controlar sus a menudo imprevisibles capacidades. Por otro lado, también se encargan de localizar y tratar con aquellos que buscan abusar de sus poderes.

Aunque la cábala tiene acceso a un gran número de videntes en todo el mundo, está muy lejos de ser una siniestra organización de "control mental". Primero, la mayoría de los videntes de la cábala son relativamente débiles, apenas capaces de mover pequeños objetos a cortas distancias, o de leer los pensamientos de otras personas. Lo que es más importante, los fundadores de la cábala (se rumorea que algunos de ellos siguen ostentando puestos de poder, habiendo derrotado al proceso de envejecimiento gracias a sus poderes) vieron su organización como un lugar de aprendizaje, no como un grupo subversivo de aspirantes a reyes. De hecho, la cábala suele enviar a sus miembros tras los videntes que usan sus capacidades para aprovecharse o causar daño a los demás. Consideran que esto es hacer lo correcto tanto en términos de moralidad como de interés personal: un incidente público grave relacionado con las capacidades psíquicas podría disparar un periodo de persecución que podría destruir todo lo que la cábala ha estado intentando crear.

Esta alianza es muy antigua, aunque durante la mayor parte de su historia fue extremadamente pequeña. En las últimas décadas, ha incorporado a cientos de videntes de diverso poder, enseñándoles a dominar sus capacidades. La cábala intenta no involucrarse en el Juicio que se acerca inexorablemente, como ha hecho en anteriores problemas, pero esta vez muchos de sus miembros están considerando rebelarse en lugar de dar la espalda al conflicto.

HISTORIA

La cábala nació en la Grecia Clásica, junto con el destacado movimiento filosófico de la época. Un pequeño grupo de videntes atenienses, seis o siete según los pocos documentos escritos de la alianza, se reunieron e intentaron convertirse en los gobernantes de una pequeña isla del mar Egeo. Sin embargo, la población de la isla se rebeló contra los videntes y el pequeño grupo abandonó cualquier sueño de gobierno y se concentró en el estudio de sus capacidades. Según algunos relatos, uno de los miembros se rebeló con-





tra esto y siguió su propio camino; algunos rumores afirman que este marginado formó su propia alianza, una organización altamente secreta que ha estado manipulando los asuntos del mundo durante siglos. Algunos miembros de la cábala creen que el Tinglado (véase pág. 342) está dirigido en secreto por esta sumamente oculta alianza.

Durante la mayor parte de su historia, la cábala tuvo un pequeño número de integrantes, incrementando sus miembros lentamente. Algunos de los fundadores originales descubrieron que sus poderes podían ralentizar e incluso detener el proceso de envejecimiento, convirtiéndolos en inmortales. Estos antiguos psíquicos, algunos de

los cuales tienen varios siglos, continúan gobernando la alianza.

En los últimos tiempos, el número de videntes ha crecido de tal manera que se ha vuelto casi imposible intentar encontrarlos y reclutarlos a todos, por no mencionar lo arriesgado que resulta. Los depredadores sobrenaturales atraídos por las grandes reservas de Esencia de los videntes también se han vuelto mucho más frecuentes, lo que pone aún más en peligro a la cábala y sus secretos. Ni siquiera los líderes más antiguos están seguros de cuál es el siguiente paso a seguir. Una serie de miembros jóvenes, cansados de la inactividad y dudas de la cábala, han comenzado tomar medidas por su cuenta.

CREENCIAS

La cábala cree que los poderes de los videntes son una extensión del alma humana, aunque algunos de los investigadores más progresistas de la alianza se burlan de la idea del “alma”. Todos sus poderes están relacionados de alguna manera; un psíquico con uno de estos poderes puede, en teoría, desarrollar todas las habilidades. En la práctica, casi todos los videntes se concentran en unos pocos poderes con la esperanza de poder dominar alguno de ellos.

Los fundadores de la cábala creen que los videntes tienen un lugar en los asuntos de la humanidad como consejeros y guías, ayudando a los “ciegos” (término de la cábala para los mundanos) de una forma paternalista pero no tiránica. El objetivo de la cábala es crear una sociedad utópica donde los videntes asuman la responsabilidad de la seguridad y felicidad del resto del mundo. Los primeros intentos de crear esta utopía resultaron en una respuesta temerosa y violenta por parte de los ciegos, quienes no deseaban entregar su libertad a nadie. Los líderes de la cábala comprendieron que a menos que pudieran imponer su gobierno a los ciegos, su único recurso era operar en las sombras. La filosofía revisada de la

cábala apuesta por esperar hasta que la gente del mundo esté preparada para aceptar a los videntes como sus consejeros.

Como resultado de sus anteriores experiencias, los líderes de la alianza han decidido que cualquier intento de imponer su gobierno a la humanidad es moralmente incorrecto, y la cábala debe detener a cualquier otro vidente que busque subvertir o conquistar a los mundanos. Esta política también sirve a los intereses de la cábala, ya que si se descubriera a un vidente conquistador, la reacción violenta afectaría a todos los psíquicos. En el interés de la cábala, cualquier vidente que intente abusar de sus poderes debe ser controlado discretamente.

De todas las alianzas, la Cábala de la Psique es la que se siente más amenazada por el Juicio Final. La cábala, fundada originalmente para comprender las capacidades de los videntes y protegerlos de la persecución, sabe que es solo cuestión de tiempo que su existencia sea revelada al público, y que el descubrimiento de una organización de gente que puede leer las mentes y matar con una mirada provocará una renovación de la persecución.

ORGANIZACIÓN

La cábala trabaja tras la fachada de varios colegios e institutos de investigación. Con el paso de los siglos, la organización ha acumulado una enorme fortuna, gran parte de la cual es gastada en subvencionar universidades y colegios privados. Los miembros son reclutados en estos colegios, o se convierten en sus empleados tras terminar sus estudios. Por desgracia, muchas de estas instituciones están plagadas de extraños incidentes, asesinatos y accidentes, a menudo causados por psíquicos que pierden el control, o seres sobrenaturales que son atraídos por la gran concentración de Esencia de estos lugares. Uno de los efectos colaterales de la concentración de videntes de la cábala en un número relativamente escaso de lugares es que cierto número de entidades, incluyendo fantasmas, se ve arrastrado hasta ellos. En los últimos años, la cifra de extraños accidentes se ha incrementado enormemente.

La cábala está controlada por el Consejo de los Ancianos, una gran asamblea formada

por unos trece miembros que se reúne una vez al mes para discutir nuevos avances y formular la política a seguir. Estas reuniones se llevan a cabo en el más estricto secreto, y cada vez se producen en un lugar distinto. El resto de los miembros está dividido en tres cargos: los estudiantes son los más jóvenes e inexpertos; los asistentes forman el núcleo central de los miembros, han aprendido a controlar sus poderes y se espera que enseñen a los estudiantes y lleven a cabo una serie de misiones para la cábala; y por último los profesores, que están a cargo de la educación y organización de estudiantes y asistentes, y hacen respetar las reglas impuestas por el Consejo de Ancianos.

Entre los rebeldes hay miembros de los tres cargos. La mayoría de los rebeldes viajan en pequeños grupos, vinculándose a menudo con dotados de otras alianzas, e intentando encontrar una forma de detener o ralentizar la llegada del día del Juicio Final.

ALIADOS Y ENEMIGOS

La cábala se ha mantenido apartada de los asuntos del mundo durante mucho tiempo, y como resultado ha evitado conflictos (y pactos) con la mayoría de las demás alianzas. Esto está cambiando rápidamente.

 **La Wicca:** La cábala suele entrar en contacto con los wiccanos cuando ambas alianzas descubren una persona con el don, o cuando un psíquico wiccano muestra sus poderes en público o al menos de una forma indiscreta. La cábala cree que la Wicca, y por extensión los rosacrucres, confían demasiado en "supercherías" místicas que en realidad limitan sus verdaderos poderes.

 **Los rosacrucres:** Las dos alianzas no han tenido mucho contacto entre sí. A los videntes no les gustan las inclinaciones místicas de la hermandad, y por alguna razón los rosacrucres evitan a la cábala como a la peste.

 **Los centinelas:** La cábala respeta a esta alianza de guerreros, pero también los teme. Ciertamente, los centinelas perseguirían a los videntes si su existencia fuera vista como una amenaza para la humanidad; otra razón para mantener el secreto y para molestarse porque los rebeldes puedan atraer la ira de los centinelas.

 **La Orden del Crepúsculo:** Los médiums son considerados compañeros psíquicos; durante mucho tiempo se consideró que la comunicación con los muertos era parte y parcela de la clarividencia. A menudo, la cábala ha solicitado la ayuda de la orden para tratar con fantasmas y espectros que buscaban alimentarse de los videntes.

 **Otras alianzas:** A menos que el grupo esté dominado por videntes, la cábala tiene poco interés en otras alianzas. Los psíquicos solitarios son vigilados detenidamente. Si abusan de sus po-

deres, estos individuos son etiquetados como una amenaza y tratados en consecuencia.

Ⓐ **Mundanos:** Por un lado, la cábala se siente en la obligación de no aprovecharse de los humanos. Por el otro, teme la reacción de las masas de mundanos si su existencia es revelada.

Ⓐ **Enemigos:** La cábala tiene pocos enemigos. Hay rumores de que una alianza de psíquicos malignos ha mantenido una guerra secreta contra los videntes, pero la mayoría de los ancianos desmiente tales teorías. Por otro lado, los rebeldes se han creado enemigos entre diversas alianzas oscuras y seres sobrenaturales.

HISTORIAS DE LA CÁBALA

La Cábala de la Psique está a punto de dividirse en dos grupos distintos. Hasta ahora, los rebeldes no han renunciado completamente a su puesto en la alianza, pero ese día no está lejos. En su mayoría, los miembros "normales" de la cábala se concentran en la

investigación psíquica, en buscar y, cuando es necesario, controlar a los nuevos videntes. Por otro lado, los rebeldes buscan activamente a aquellos que quieren alimentarse de humanos, actuando en cierta manera como los centinelas.





Los solitarios

Tanto los wiccanos como los rosacrucianos, y la mayoría de las demás alianzas orientadas a la magia, se refieren a estos dotados, que aprenden y practican sus artes sin la ayuda de otros, como los solitarios. Sin embargo, por encima de sus características, los solitarios son tan diversos como la propia humanidad. Algunos son claramente brujas y hechiceros ortodoxos que simplemente se niegan a reconocer ninguna relación con una alianza o a aceptar su autoridad. Otros son individuos o pequeños grupos que han desarrollado su propia mezcolanza de artes ocultas. Algunos mezclan la hechicería europea con el chamanismo de los nativos americanos y africanos; otros desarrollan su propia magia y otras artes y las usan simultáneamente formando un extraño híbrido. Los solitarios no son una auténtica alianza; no tienen una historia ni una organización común.

Generalmente, rara vez hay más de un puñado de solitarios en un grupo que normalmente son miembros de una misma familia o clan. Casi siempre es un solo individuo, quizás con un pupilo que hace las veces de sirviente y guardaespaldas. Los grupos de solitarios más grandes y de mayor éxito forman alianzas en miniatura, quizás con dos o tres aquelarres o casas dispersas por un área limitada, pero son los más raros.

La mayoría de los solitarios prefieren las zonas apartadas. En Norteamérica se los puede encontrar en los pantanos de Luisiana, en las deshabitadas extensiones del Medio Oeste, y en los montes Apalaches, donde el antiguo conocimiento traído por los colonos europeos, mezclado con las costumbres nativas, ha desarrollado estilos únicos. Tienden a evitar las grandes concentraciones de gente, donde sus capacidades pueden llamar la atención de los mundanos o, lo que es peor, el interés de otro dotado. Sin embargo, en los últimos tiempos los solitarios han sido vistos en las ciudades, generalmente en áreas marginales, donde aquellos que pueden presenciar muestras de magia, es poco probable que quieran o puedan informar a las autoridades, y mucho menos que estas los crean.

La fuerza y el conocimiento de los solitarios oscila desde lo divino a lo prácticamente inexistente. Algunos son en realidad increíblemente ancianos, que han usado sus artes para ralentizar o detener el proceso de envejecimiento. Estos "ermitaños benditos" suelen ser reacios a admitir el nivel de su poder. Son mucho más frecuentes los farsantes con solo una chispa de poder que siempre están dispuestos a afirmar que son bibliotecas andantes de conocimientos ocultos.

Algunos solitarios abusan de sus poderes con más frecuencia que los miembros de una alianza, ya que no tienen que responder ante nadie. Sin embargo, estos poderes suelen regularse a sí mismos, y las muestras manifiestas de poder llamarán la atención de otros dotados y de



depredadores sobrenaturales. Los solitarios están entre los dotados que es más probable que intenten ganarse la vida con sus capacidades. La mayoría lo hará sutilmente, usando la verdadera magia para realizar sorprendentes "trucos de manos", o que timen a la gente con una cuidadosa mezcla de poderes de dotado y habilidades mundanas. Otros son seducidos por las promesas de poder hechas por alianzas oscuras y otros seres malignos, pero estos son los menos.

Algunos solitarios son renegados, antiguos miembros de alianzas que han roto con sus anteriores lealtades o que han sido expulsados por algún delito. La mayoría de las alianzas no persiguen a tales renegados a menos que sus crímenes hayan sido demasiado graves como para ser ignorados. Sin embargo, en la mayoría de los casos serán vigilados para asegurarse de que el antiguo miembro no intente traicionar a la alianza. Algunos renegados continúan practicando las artes, y puede que incluso tomen a algún estudiante bajo su protección, enseñándoles su propia versión de la verdad. Generalmente, estos renegados no tienen mucho que enseñar, y no es probable que sus estudiantes lleguen muy lejos.

Algunos solitarios han rechazado a los grupos normales y han vendido sus servicios a inhumanas fuerzas malignas para incrementar su poder. Estos dotados malignos usan sus capacidades contra cualquiera que se interponga en su camino. Algunos se han convertido en sirvientes de las fuerzas del infierno, o de los dioses locos que moran más allá de nuestra realidad. A cambio de su sumisión, algunos de estos individuos han conseguido grandes poderes. Los grupos de solitarios que han seguido este camino son conocidos como alianzas oscuras.

La reacción de los solitarios al día del Juicio Final es tan variada como ellos mismos. Algunos ven los extraños sucesos como otra razón para mantenerse tan alejados de los asuntos de la humanidad como sea posible, mientras que otros lo ven como una oportunidad de obtener más poder, ser readmitidos en sus anteriores alianzas, arreglar viejas cuentas pendientes, o comenzar otras nuevas.



HISTORIAS DE SOLITARIOS

Cualquiera de los temas de las otras alianzas se puede aplicar a un grupo determinado de solitarios. Entremedias está el hecho de que los solitarios son marginados incluso dentro del submundo sobrenatural, por lo que

es menos probable que encuentren ayuda o apoyo allí donde vayan, y de hecho puede que otros grupos de dotados les den la espalda, o algo peor.

Ejemplo de grupo de solitarios: los acuarianos

En 1969, un joven hippie que respondía al nombre de Major Mojo intentó, de pésima manera, leer un grimorio que había encontrado en una casa abandonada en la que se había colado. Realizó en ritual mientras estaba bajo los efectos de una serie de alucinógenos. La combinación de magia y un estado alterado de la conciencia dio como resultado una insólita tormenta eléctrica que demolió la casa, hiriendo a docenas de personas, y catapultó a Major Mojo dentro de un nuevo mundo magnífico. Su don latente despertó con la experiencia, y Mojo se convirtió, al menos en su cabeza, en el primer acuariano, un nuevo hombre para una nueva época. Major rápidamente se puso a reclutar a su propia secta. Tres décadas después, Major Mojo y unas dos docenas de acuarianos viajan a través de California, confundidos por las drogas, la magia y el rock'n'roll.

⊗ **Pertenencia y organización:** La edad de los acuarianos oscila entre los quince y los cincuenta. La mayoría son marginados, yonquis, y desechos de los 60 y los 70. Los candidatos son iniciados por el propio Major Mojo; la ceremonia conlleva beber el cóctel (un combinado de una serie de drogas y alcohol) y realizar el mismo ritual que despertó los poderes de Major. Los mundanos que pasen por la iniciación tienen muchas posibilidades de morir durante el proceso, y ya han perecido seis personas durante años anteriores. Aquellos con el don obtienen un poder de vidente aleatorio (con un nivel en Arte y en Fuerza) y dos niveles en Canalizar Esencia. El grimorio de Major Mojo tiene las siguientes invocaciones: Aire elemental, Fuego elemental, Agua elemental, Discernimiento, Curación menor y Fuego del alma, así como media docena de rituales totalmente inútiles, y la extraordinaria Invocación acuariana (esta invocación libera el don en un individuo que se encuentre en un fuerte estado emocional, como siendo torturado, casi muerto de hambre o drogado hasta las cejas; cuesta 30 puntos de Esencia). Actualmente hay cinco miembros con el don y unos veintiún mundanos, doce de los cuales sobrevivieron al ritual acuariano sin daños permanentes. El resto son acompañantes que están esperando su turno; el ritual solo se lleva a cabo una vez al año, durante la noche de Samhain (véase Capítulo seis: Metafísica. Días de poder), y solo a dos candidatos en cada ocasión.

Los acuarianos trabajan en pequeños grupos de seis o menos individuos, arremetiendo contra todo objetivo que ofenda la sensibilidad de Major Mojo (megacorporaciones, complejos industriales o militares, algo que parece variar según el estado de humor de Mojo, y los acuadaluados). Los ataques son contra la propiedad, no contra la gente, pues Mojo es un firme creyente en el no a la violencia, o al menos en no matar, a pesar de las muertes de los acuarianos que fracasaron, y usan una combinación de métodos místicos y mundanos. El grupo también roba a los ricos para quedárselo ellos, usando el mismo método. Su modo de transporte preferido es una furgoneta Volkswagen o algún otro vehículo destortalado de los 60 o los 70.

⊗ **Aliados y enemigos:** El aquellar Wicca de la Costa Oeste ha tropezado con los acuarianos en varias ocasiones durante los últimos años. Nadie resultó dañado en el consiguiente "fuego cruzado" místico, pero los wiccanos están buscando a este grupo. Los acuarianos también tienen una serie de contactos tanto amistosos como hostiles con traficantes de drogas y otros criminales, y varios miembros están buscados por la policía. Major Mojo es un firme creyente en el Tinglado, aunque su grupo todavía no se ha encontrado con este directamente.



CAPÍTULO

METAFÍSICA



Los dotados son capaces de increíbles hazañas, pero tienen que pagar un precio. Usar poderes sobrenaturales es arriesgado, en ocasiones incierto, y a menudo tan peligroso para el usuario como para sus enemigos. Cada una de las artes, las diferentes capacidades que poseen algunos dotados, tiene sus ventajas y desventajas. Con estas capacidades, los dotados pueden curar, proteger o destruir.

En este libro se describen cuatro artes. La magia es la capacidad de convertir la voluntad en realidad, y conlleva invocaciones y la canalización de Esencia (energía mística). La visión cubre los poderes de la mente; algunos lo llaman capacidades psíquicas. La nigromancia implica a los espíritus de los muertos, y otorga algún acceso al poder de la vida y la muerte. Por último, la inspiración divina usa la fe para afectar al mundo. En este capítulo se discute cada arte por separado.



L asesino se secó la frente sudorosa con el dorso de su mano. El metro de Nueva York era un horno atestado de gente y su piel se tensaba con disgusto ante el contacto con los apiñados humanos. Sin embargo, contenía sus impulsos. El cuchillo ensangrentado permanecía en el bolsillo de su abrigo, apoyado contra el pañuelo que envolvía su último trofeo morboso. Había sido una presa fácil; escuchó todas sus mentiras y abrió la puerta del apartamento con una sonrisa de confianza. Su resistencia en el último momento solo añadió sabor al asesinato. Al recordarlo, una sonrisa tomó forma en el rostro del asesino, y más de una persona se apartó de él, presintiendo, con toda razón, que debía de haber algo malo en alguien con esa expresión.

El asesino se dirigía a casa, donde un frasco lleno de alcohol, oculto en una grieta de la pared esperaba la nueva adquisición para su colección. Ni siquiera la multitud pudo apagar su satisfacción, hasta que vio a la mujer.

Aunque no lo hubiera estado mirando directamente, él habría notado que era excepcional. Debía tener bien entrados los cuarenta, pero su belleza salvaje había superado el paso de los años. Su largo cabello negro estaba matizado con mechones plateados, que le añadían un toque exótico. Su piel pálida hacía que el cabello y los ardientes ojos oscuros resplandecieran en un gran contraste. Estaba vestida con una larga falda de encaje con el dibujo de un arco iris de colores apagados, y una blusa negra. En cualquier otra circunstancia, el asesino la habría encontrado interesante, la habría seguido a su casa y habría comenzado a planear una nueva cacería. Pero la mujer lo estaba mirando directamente, sus ojos resplandecían airados y acusadores. Su sonrisa estúpida desapareció y el asesino se detuvo, ignorando a la gente que chocaba contra él al intentar seguir su camino.

La mujer extendió su mano, decorada con una pulsera; una cadena de plata enlazaba la pulsera a un anillo con la forma de un hombre con cuernos de cabra. Lo señaló con un dedo.

-Asesino -murmuraron sus labios, y el asesino escuchó en su mente la fría voz a pesar del barullo de la atestada estación-. Asesino de los débiles -dijo, esta vez más alto.

El asesino dio un paso atrás, ganándose las maldiciones de una pareja de puertorriqueños.

La mujer caminó hacia el asesino. La multitud se apartaba a su alrededor, aparentemente sin fijarse en ella. El asesino parpadeó, y de repente la mujer tenía el rostro de su última víctima, sus ojos lo miraban con furia por encima del trapo que había metido en su boca. Retrocedió otro paso, empujando a los enfadados viandantes. Otro parpadeo, y un nuevo rostro: su primera víctima, la joven que había arrastrado hasta un callejón durante su último año de universidad.

-Pagarás por tus crímenes -dijeron los labios de la mujer mientras se acercaba.

El asesino continuó retrocediendo. Empujó a una anciana que se encontraba en su camino, tirándola al suelo. Ignoró sus insultos y las curiosas pero cautelosas miradas que le dirigía la multitud. Nadie intentó detenerlo cuando se acercó al borde del andén. Todo lo que quería era alejarse de aquella mujer, o mujeres.

La mujer que avanzaba se convirtió en un calidoscopio de imágenes; una docena de sus víctimas con las marcas que había dejado en ellas, todas exigiendo venganza, todas abalanzándose hacia él con sus manos extendidas. Con un grito de terror, el asesino se giró y corrió.

Y sin pensarlo saltó del andén, cayendo en el camino del metro que se acercaba. La anciana que el asesino había derribado gritó aterrada un segundo después del estremecedor impacto. Por un instante, gotas de sangre



Ilovieron sobre los transeúntes más cercanos, mientras los frenos del metro chirriaban al detenerse, demasiado tarde para evitar el accidente.

Durante un largo instante, la mujer de negro observó la escena con sombría satisfacción. La estación de metro y los aturdidos viandantes fueron desvaneciéndose ante sus ojos cuando ella desapareció, algo que pasó inadvertido para la mayoría. La única excepción fue una flacucha adolescente de color que sintió cómo una presencia abandonaba la zona, y que por razones que no llegaba a comprender, estaba asintiendo con la cabeza ante la espeluznante escena. Algo había sucedido allí, y la hacía sentirse bien.

Jazmín Carpenter abrió los ojos. La bilocación había terminado, y su conciencia había regresado a su cuerpo en la pequeña granja de Connecticut. Notaba que los espíritus de las víctimas se alejaban, trasmitiendo su gratitud en oleadas de emoción que no podían ser descritas con palabras. Una lágrima resbaló por su pálido rostro.

-Todo ha terminado -dijo.

A sus pies, un gran gato negro ronroneó satisfecho.

-Se lo merecía, ¿no? -dijo el felino. Aunque era cruel por instinto, el gato no simpatizaba con los asesinos de dos piernas.

Jazmín asintió con cansancio a su compañero. Su Esencia casi se había agotado debido al complejo ritual.

-No derramo mis lágrimas por él -explicó-. Lo que ocurre es que lamento no haber podido salvar a la última víctima. Si no hubiera tenido que luchar con los espíritus malignos que lo rodeaban...

El gato se enroscó a su lado.

-Hiciste todo lo que pudiste. No matará de nuevo. No en esta vida. Y no volverá durante mucho tiempo, ¿verdad?

La expresión de Jazmín se volvió más sombría.

-No, no lo hará. -Había visto cómo el alma del asesino era arrastrada por los fantasmas de sus víctimas. La bruja se estremeció al pensar en ello.

-No hay nada peor que una mujer furiosa -parafraseó.



MAGIA

La magia implica la canalización de Esencia para afectar al mundo real. La Esencia, un elemento primordial de la realidad, es el vínculo unificador entre la materia y la energía, la vida y el espíritu. Manipulando la Esencia, el hechicero puede hacer y deshacer cosas, puede liberar la energía y afectar a la materia, puede infiligr heridas con su toque o curar al herido. Para usar la magia, el dotado debe utilizar invocaciones; acciones y palabras rituales que ayudan a centrar la voluntad y la imaginación del mago con objeto de provocar el efecto deseado.

La Esencia usada en la magia puede provenir de una serie de fuentes, principalmente del propio mago, pero también se puede obtener de las corrientes de Esencia que fluyen invisibles por el mundo, aunque para ello es necesaria una gran cantidad de tiempo y esfuerzo. También se puede extraer de otras cosas vivas, pero la mayoría de los tipos de magia que usan la fuerza vital de otros son tachados de malignos, a menos que la Esencia sea entregada voluntariamente.

Para todo tipo de magia son necesarios tres pasos. Primero, se debe reunir la Esencia necesaria para crear el efecto: la convocatoria. Entonces la Esencia es entrelazada en una matriz (proporcionada por la invocación) diseñada para provocar el efecto deseado: el foco. Cuando el efecto es terminado, las fuerzas convocadas deben ser disipadas, o pueden descontrolarse, afectando a gente inocente o incluso al propio mago: la disipación.

ESENCIA

La Esencia es pura posibilidad, una fuerza caótica que puede engendrar materia y energía contraviniendo todas las leyes físicas conocidas. Es el material del que están compuestas nuestras almas, y es una fuerza de la emoción tanto como esta lo es de la razón. Para hacer magia, hay que ser capaz de entrelazar la Esencia en la matriz correcta. Las invocaciones y los rituales proporcionan el molde básico en el que se vierte la Esencia; si se reúne y usa la Esencia necesaria, y no hay factores ajenos que interfieran en la invocación, tendrá lugar el efecto deseado.

Sin embargo, realizar con éxito la invocación no da por finalizado el proceso. La Esencia no desaparece una vez utilizada; a menos que sea liberada de la matriz, continuará repitiendo el efecto, pero de una forma aleatoria, caótica, y totalmente ajena al control del lanzador. Una invocación con éxito disipa automáticamente la Esencia usada. Sin embargo, cuando un mago se traba o falla, la Esencia puede volverse incontrolable. En algunos casos, el fallo puede provocar simplemente una pequeña molestia; en otros, especialmente cuando la magia es preparada para causar daño, la Esencia desatada puede matar. Para mayor seguridad, a la mayoría de los magos se les enseña a disipar la Esencia que han reunido para potenciar el efecto mágico. Una disipación con éxito “desentramará” la Esencia, permitiendo que vuelva al flujo natural.

firmas mágicas

La Esencia de cada persona es tan única como su código de ADN. Por tanto, cualquier efecto metafísico potenciado por la Esencia de esa persona (esto es, no lanzado completamente con la Esencia del ambiente) llevará su “marca” o “firma” personal. Un personaje con el don o un ser sobrenatural tendrá que superar un chequeo Complicado de Percepción para detectar la firma. Si la ha visto antes, un chequeo Sencillo de Inteligencia le permitirá recordarlo.

FUENTES DE ESENCIA

La Esencia es el combustible de la magia; cuanta más Esencia haya, más poderoso y espectacular será el efecto. Por desgracia, usar las fuentes primordiales de la Creación no es tan fácil, y las fuentes son limitadas.

- ⊗ **El Yo:** La fuente más cercana de Esencia es el propio mago. Todas las cosas vivas tienen una reserva de Esencia. Casi todos los magos tienen grandes reservas de Esencia; cuando la Esencia es canalizada dentro y fuera del cuerpo del hechicero, su capacidad total se incrementa, de forma similar a un músculo que aumenta su tamaño cuando es ejercitado. Sin embargo, para poder usar su propia Esencia con facilidad, el mago debe ser capaz de encauzarla (véase más adelante).
- ⊗ **Esencia en el ambiente:** La Esencia en su forma pura fluye libre por la naturaleza, libre de la mayoría de las trabas físicas. Para usar la Esencia en el ambiente, el mago debe emplear símbolos, rituales y otras actividades que actúan como “imanés” para esa Esencia, atrapándola y almacenándola para ser usada en una invocación. Estos rituales y símbolos suelen llevar su tiempo, siendo necesarios varios minutos, cuando no son días o incluso meses, y son engorrosos, lo que hace imposible usarlos rápidamente.
- ⊗ **Momentos y lugares de poder:** Aunque la Esencia fluye por todas partes, hay zonas en las que estas corrientes son más intensas y fuertes. Estos lugares de poder acumulan puntos de Esencia, los cuales se pueden usar con mayor facilidad que la Esencia del ambiente. Estos lugares tienen la limitación obvia de que debes encontrarte allí para obtener el poder. Además, los más conocidos y poderosos son reivindicados por una alianza u otra organización mística. Aparte de esto, ciertos momentos del día, mes y año parecen incrementar la cantidad de Esencia disponible.
- ⊗ **Artefactos de almacenamiento:** Algunas invocaciones pueden “fijar” cierta cantidad de Esencia a un objeto o lugar especialmente preparado. Entonces la Esencia puede ser almacenada indefinidamente para su uso en un futuro. Sin embargo, tras usar la Esencia almacenada, estos deben ser recargados de nuevo. Muchos magos invierten tiempo en crear varios de estos artefactos, los cuales llevan preparados consigo para usarlos.
- ⊗ **Magia colectiva:** Varios magos pueden unir sus esfuerzos para realizar una invocación. Es más, los grupos formados por un número determinado de gente parecen obtener más Esencia.

En una parte posterior de este capítulo se discuten estas fuentes de poder con más detalle.

CANALIZAR ESENCIA

Algunos de los dotados tienen la capacidad de usar la Esencia a voluntad, sin necesidad de utilizar complejos rituales y ceremonias. La gente con ese poder son conocidos como canalizadores. Algunos son más poderosos que otros; en términos de juego, el nivel de Canalizar Esencia del personaje determina cuánta Esencia puede obtener de su reserva interna en un turno (de uno a cinco segundos). Los canalizadores más poderosos pueden reunir suficiente Esencia para alimentar una poderosa invocación con la misma rapidez o más que una persona normal puede disparar un arma o lanzar un puñetazo. La canalización requiere cierto grado de concentración. Cualquier otra actividad aparte de canalizar, como correr, afectará a esa concentración. En tales circunstancias se puede tardar más en canalizar la energía, o el Cronista puede imponer una penalización -2 o -3 a cualquier arte utilizado con la Esencia reunida.

INVOCACIONES

Tener la capacidad para manipular la Esencia no es suficiente. Es necesario enfocar las crudas energías de la Creación, o su potencial no podrá ser explotado o, lo que es peor, producirá un efecto aleatorio. Las invocaciones son las herramientas utilizadas para entretejer la Esencia en la forma deseada. Cuando el mago aprende su arte, adquiere una comprensión trascendental de cómo se usa la Esencia para crear efectos específicos. Lo mejor es imaginar la Esencia como una fina hebra, una hebra que se puede usar para tejer cualquier cosa. El diseño del tejido determina cuál será el resultado final. Cada invocación ayuda al mago a comprender un diseño o matriz específica.

Para grabar esta comprensión en su memoria, el mago usa un “código” de palabras y signos que, cuando se pronuncien o gesticulen adecuadamente, le “recordarán” el diseño que desea tejer. Así, la invocación Fuego elemental permite tejer la Esencia con la configuración y forma del fuego. La cantidad de Esencia disponible limita lo grande y destructivo que es el fuego, pero la misma invocación servirá para encender una cerilla o para transformar un edificio en un infierno abrasador; ambos efectos son parte y parcela de la misma invocación.

Aprender invocaciones

Cada invocación se aprende como una habilidad separada. Debido a la compleja naturaleza de las invocaciones (el personaje no solo tiene que memorizar la forma de hacer las cosas, sino también adquirir una comprensión fundamental de una parte de la realidad), estas cuestan 2 puntos de personaje por nivel hasta el 5º, y 5 puntos de personaje por nivel a partir de entonces. Aprender una nueva invocación después de la creación del personaje cuesta 10 puntos de personaje para el primer nivel; el resto se aprende normalmente.

Lanzar invocaciones

Para usar una invocación son necesarios dos pasos, siempre que todo vaya bien. Primero, se debe reunir la cantidad de Esencia necesaria. Esto es la convocatoria. Segundo, la Esencia debe ser enfocada. Es necesaria una prueba de Foco, usando el nivel de invocación y el atributo Voluntad. Cuanto más poderoso sea el efecto deseado, más difícil será enfocar el poder. Por último, los poderes reunidos deben ser disipados, ya que de lo contrario actuarán sin control.

La convocatoria

Durante este paso, el mago visualiza el efecto deseado mientras reúne la Esencia que necesita para lograr que este tenga efecto. La convocatoria puede ser una cuestión de segundos si el personaje tiene Canalizar Esencia, o puede llevar horas o días si tiene que reunirla por medio de rituales y ceremonias.

La convocatoria siempre es un momento embriagador para el mago. La Esencia reunida imbuye al hechicero de un sentimiento de satisfacción y una sensación de placer casi sexual. Experimenta una emoción de ser todopoderoso y divino. Algunos magos se vuelven adictos a esta sensación. “Colocarse de poder”, convocando Esencia sin otro motivo que obtener un “subidón”, es un vicio muy común entre los magos más jóvenes e inexperimentados.

Mientras la convocatoria tiene lugar, otros personajes dotados pueden notar el “brillo” de la Esencia alrededor del mago; esto requiere un chequeo Sencillo de Percepción, con +1 por cada 5 puntos de Esencia reunidos en torno al lanzador. Un éxito en el chequeo dirá al observador lo poderoso que es el aura (esto es, cuánta Esencia está siendo reunida). Si se está convocando mucha Esencia, la actividad mágica puede ser detectada por otros personajes con el don. Si se convocan 20 puntos de Esencia, todos los magos a 750 metros del lanzador pueden sentir la perturbación mística superando un chequeo Complicado de Percepción. Añade otros 750 metros por cada 20 puntos de Esencia adicionales que se estén reuniendo.

El dotado no sabrá exactamente dónde se está reuniendo el poder, solo la dirección general y cuánto poder se está usando. Se puede usar la invocación Protección (véase pág. 252) para evitar esta detección.

Teóricamente, es posible convocar la energía suficiente para una invocación y después “retenérla” indefinidamente o hasta que sea necesaria. Sin embargo, no es aconsejable retener la Esencia convocada durante largos períodos de tiempo. El motivo es que cuanto más retenga el personaje la Esencia en su estado puro, más afectará a sus sentidos y su estabilidad. Retener Esencia durante unos minutos es como beber un trago de un licor fuerte; cuanto más tiempo se retenga, más tragos se beben. En términos de juego, un personaje puede retener Esencia de forma segura durante 10 minutos más un minuto adicional por cada nivel que tenga en Voluntad. Cada cinco minutos a partir de entonces, el sentimiento de arrogancia provocará que se reduzca de forma temporal uno de los atributos mentales del mago en 1 punto (a elección del Cronista); en cada ocasión afecta a un atributo mental distinto, yendo de uno a otro entre los tres atributos. Cuando uno de los tres atributos mentales quede reducido a 0, el mago se derrumbará en un estupor orgiástico, y la Esencia se liberará aleatoriamente (véase Efectos aleatorios de la Esencia, pág. 227).

En términos de juego, la convocatoria lleva tanto tiempo como turnos sean necesarios para acumular la Esencia requerida para la invocación. Si el mago puede reunir toda la Esencia que necesita en un turno, puede realizar la prueba de foco (véase más adelante) en ese mismo Turno. En el caso de los personajes sin Canalizar Esencia, esto puede llevar minutos, horas o incluso días. Este proceso no requiere una prueba, a menos que se estén usando rituales para acumular la Esencia del ambiente o utilizar un lugar de poder (véase pág. 229).

Foco y disipación

Una vez se ha convocado toda la energía necesaria, el mago usa la invocación para tejer el modelo deseado y disipar su energía cuando el modelo ha sido creado con éxito. Esta es la auténtica prueba de “lanzamiento del conjuro”. Algunas invocaciones pueden ser resistidas por el objetivo o la víctima; trátalas como pruebas resistidas. Si una invocación se realiza con éxito, la Esencia toma forma y después se disipa sin causar daños.

En términos de juego, el foco y la disipación son resueltos en una sola prueba, usando el nivel de invocación del personaje, el atributo adecuado (normalmente Voluntad, pero en ocasiones se utiliza Inteligencia o Percepción), y cualquier otro modificador aplicable a la situación. Todo el proceso puede llevar unos pocos segundos, el equivalente a un turno. Cuando la Esencia usada en una invocación deriva de una fuente limitada, como la reserva de Esencia del personaje o un objeto de poder, esta se resta de esa fuente cuando se completa la prueba. Si la invocación falla, la Esencia se sigue “gastando”, pero se convierte en un peligro en potencia.

Invocaciones fallidas y corrompidas: Disipación preventiva

Al fallar una prueba de invocación, las energías liberadas por el mago no desaparecen por las buenas. De hecho, pueden golpear aleatoriamente, o producir impredecibles y a menudo letales efectos. Para evitarlo, un mago que ha fallado una prueba de invocación debe disipar la Esencia reunida.

De igual forma, es necesaria una prueba de disipación para cualquier invocación lanzada con ira, o con malas intenciones, disipando así “vibraciones” negativas creadas. Usar Fuego del alma para destruir a un monstruo demoníaco no es malicioso; usarlo para ganar en una pelea de taberna sí lo es. La magia es una fuerza determinada por la emoción y la intención; las emociones negativas producen consecuencias negativas.

En términos de juego, esta disipación preventiva cuenta como una nueva prueba, la cual se tarda al menos un turno en llevar a cabo. Lo ideal es que la disipación se realice lo antes posible, pero a menudo, una invocación fallida se produce cuando el mago está corriendo

o luchando por su vida. Si la Esencia de una invocación corrompida o fallida no se disipa inmediatamente, la reacción violenta puede producirse antes de que el personaje tenga oportunidad de disipar la Esencia.

Para la prueba de disipación se usa Voluntad y el nivel de invocación. Cuanta más Esencia se usa en esta, más difícil se vuelve la disipación. Las pruebas de Disipación tienen una penalización base de -1 por cada 5 puntos de Esencia gastados, redondeando al alza. Además, las intenciones y emociones del mago pueden hacer más difícil aún la disipación; es más probable que se vaya de las manos una invocación lanzada con ira que una realizada con perfecta serenidad. Se puede aplicar una penalización adicional de entre -1 a -5 basándose en el estado de ánimo del mago (véase Intenciones y magia, pág. 226).

Si la disipación tiene éxito, no se producen repercusiones posteriores; si no es así, la magia continúa afectando al mundo de una forma impredecible y a menudo peligrosa (véase Efectos aleatorios de la Esencia en la pág. 227 para más detalles).

El proceso de lanzar invocaciones

La mayoría de las invocaciones requieren al menos unas pocas palabras o gestos rápidos para ayudar al mago a centrar su mente en el proceso. Si el mago está retenido de tal forma que no puede hablar ni hacer gestos, el proceso requiere más tiempo (al menos un turno adicional) y tiene una penalización de -2. Si el mago está cegado o tiene los ojos vendados, no es posible realizar ninguna invocación que tenga un objetivo específico a menos que el mago pueda tocar o sentir de alguna forma dónde se encuentra el objetivo; puede ser necesario un chequeo Complicado de Percepción con una penalización determinada por el Cronista. Cualquier invocación que solo afecte al lanzador puede ser realizada siempre que la mente del mago esté en buen estado. Por ejemplo, incluso un hechicero ciego y paraplégico podría usar invocaciones como Proyección espiritual.

PENALIZACIONES OPCIONALES A LAS PRUEBAS Y DISIPACIONES OBLIGATORIAS

Aquellos que quieran reducir el poder de la magia en sus partidas, y a quienes no les importen las tiradas adicionales o tener que robar más cartas, pueden usar la tabla que hay a continuación en lugar de las reglas predeterminadas incluidas en esta edición. Hay que hacer notar que cuando se use este sistema opcional, la magia poderosa, como la Magia Colectiva, casi siempre tendrá consecuencias dañinas a menos que se realice un extenso ritual.

TABLA OPCIONAL DE CONTROL DE ESENCIA



ESENCIA CONVOCADA	MODIFICADOR AL FOCO	MODIFICADOR A LA DISIPACIÓN
1-2	0	0
3-4	-1	-2
5-10	-2	-4
11-15	-4	-6
16-20	-5	-8

Incrementa las penalizaciones en uno por cada 5 puntos de Esencia adicionales convocados.

USAR LA ESENCIA DEFENSIVAMENTE

Cuando es el objetivo de un ataque sobrenatural, bien sea la mirada hipnótica de un muerto viviente, una invocación hostil o un poder de vidente, un canalizador de Esencia puede usar parte de su Esencia para defendérse. Esta defensa solo es posible si el personaje sabe que es el objetivo de un poder hostil. En la mayoría de las ocasiones, el dotado puede presentirlo superando un chequeo Complicado de Percepción.

Se realiza una prueba resistida. El atacante usa el resultado de su prueba de foco, arte de vidente o cualquier otra capacidad sobrenatural. El atacante puede obtener una bonificación +1 por cada 10 puntos de Esencia usados en el ataque sobrenatural. Para obtener esta bonificación debe gastarse un mínimo de 10 puntos; los atacantes que no gasten Esencia no tienen bonificaciones ni penalizaciones. El defensor usa su Voluntad y añade 1 por cada punto de Esencia gastado en esta maniobra defensiva. Si el defensor está reaccionando en el último momento, está limitado a la cantidad de Esencia que pueda obtener en un turno a través de Canalizar Esencia. Si el defensor vence o empata, el efecto metafísico se esfuma antes de afectarle. En caso contrario, la invocación, poder de vidente u otra capacidad sobrenatural actúa normalmente.

Esta prueba defensiva se usa además de cualquier prueba o chequeo normal que permita el poder. Por ejemplo, si un poder se puede resistir con un chequeo Sencillo de Voluntad, el personaje puede realizar dos tiradas para resistirse, una usando la regla anterior, y otra usando el chequeo Sencillo de Voluntad. Ambos se deben aplicar contra el mismo total obtenido en la prueba por el atacante.

Por ejemplo, Tanya la wicca, interpretada por Grace, es el blanco del ataque de un solitario loco. El balbuceante maníaco dirige una mano hacia Tanya, quien puede ver el brillo de la Esencia reuniéndose a su alrededor. Grace anuncia que Tanya va a intentar defenderse contra la magia hostil. Tanya tiene una Voluntad de 5 y Canalizar Esencia a 3; usa sus 3 puntos de Esencia, obteniendo un total de +8 a su tirada de defensa; esto no es una invocación, por lo que no se aplica la bonificación a las invocaciones defensivas de los wiccanos. El solitario está usando Fuego del alma y gastando menos de 10 puntos de Esencia; no obtiene ninguna bonificación adicional. La suma de la Voluntad y los niveles de invocación da un total de 7. Grace saca un 6, con un total de 14. El Cronista saca un 7, lo que da un total de 14; un empate. Tanya hace un gesto y una oleada de energía choca con el chorro de Fuego del alma, dispersándolo a treinta centímetros de su cuerpo.

Usar invocaciones en combate

Una bruja se encuentra frente a dos sicarios del Tinglado. Para ocuparse de ellos solo son necesarios un par de conjuros, ¿o no? Antes de que los jugadores empiecen a pensar que sus personajes son como los superhéroes de los cómics, deberían tener en cuenta las dificultades que conlleva emplear la magia durante un rápido y furioso combate.

A menudo, usar la magia requiere su tiempo. En muchos casos más del que tiene el dotado. Un pistolero cualificado puede disparar varias balas antes de que la mayoría de los magos puedan terminar una frase. Solo las invocaciones que pueden ser alimentadas por la cantidad de Esencia que el personaje puede liberar en un turno pueden ser lanzadas instantáneamente. Esto significa que el lanzador tiene que ser creativo. En lugar de incinerar a los pistoleros con una bola de fuego, la bruja puede prender fuego a su cabello; no mata al instante, pero provoca confusión y es doloroso.

INTENCIÓNES Y MAGIA

A diferencia de las salvajes fuerzas naturales, la magia funciona a través de la voluntad del mago, y está influida por las emociones e intenciones de este. Las fuerzas invocadas reflejan sus deseos internos y sus intenciones. Si el mago alberga maldad en su corazón, la propia magia será maligna y traicionera, e intentará volverse contra su portador a la primera oportunidad. Este es el origen del viejo dicho wiccano: "Recibirás por triplicado aquello que deseas a otros".

Usar la magia como venganza o para abusar de los débiles es una propuesta arriesgada. La Wicca afirma que las fuerzas convocadas en tales tareas son las más retorcidas y malignas, ya que los espíritus buenos o neutrales no prestarán su fuerza a tales quehaceres. Los rosacruces sostienen una visión más pragmática: el estado mental del mago es visto como el factor determinante, no la naturaleza de las fuerzas espirituales convocadas. En cualquier caso, el resultado es el mismo: la magia usada para propósitos maliciosos tiende a fallar y salir mal más a menudo.

En términos de juego, la intención del mago debe ser tenida en cuenta por el Cronista. Usar la magia para defenderse, obtener cierta cantidad de buena suerte (que no dañe a otros), o para cumplir cualquier propósito similar que no sea malicioso, no tendrá consecuencias inusuales. Utilizar la magia para dañar a la gente que no puede defenderse, especialmente con propósitos frívolos o insignificantes, requerirá una prueba de disipación independientemente del éxito, y se aplicarán penalizaciones adicionales. Por regla general, la disipación de tales invocaciones tiene una penalización adicional de entre -1 y -5. Lo mismo sucede con las invocaciones que, aunque no pretendían dañar a los inocentes, lo hacen por falta de cuidado. Un mago que libere un tornado en una calle concurrida para destruir a un enemigo pagará caro por cada viandante que resulte dañado.

EL EFECTO MULTITUD

"Teme a la multitud, la airada multitud, la audiencia de incrédulos, porque son la perdición de toda la magia".

— Horace Brown, jinete rosacruz

Una de las razones de que los dotados rara vez operen abiertamente es que, cuando se reúnen en gran número, los mundanos y sus emociones pueden superar o debilitar los poderes de la magia a través de la concentración involuntaria de su Esencia. Las dos emociones más peligrosas a las que se enfrenta un mago son la incredulidad y el odio.

La incredulidad es el obstáculo más común encontrado entre la gente de finales del siglo XX, especialmente en las regiones más "civilizadas" del mundo. La mayoría de los norteamericanos de la actualidad no tienen ninguna animadversión hacia la práctica de la magia, simplemente no creen que exista. Sin embargo, una vez la magia se usa exitosamente frente a una multitud de escépticos, la incredulidad de los mundanos ya nunca más contendrá al mago. No importa lo que se digan a sí mismos después, los mundanos se vuelven creyentes, aunque solo sea momentáneamente, y sus defensas quedan rotas.

La furia y el odio son más difíciles de vencer. La forma más directa de sortear tales emociones es infundir miedo en los corazones de la multitud. En el pasado, más de una bruja inspiró el pánico entre sus perseguidores por medio de una demostración gráfica de poder, matando en ocasiones a uno o más integrantes de la turba. El miedo no tiene efectos negativos en el uso de la magia. El terror alberga una aceptación implícita del poder que guarda en su interior el mago; de hecho, es una rendición a la voluntad del hechicero. Solo otro dotado puede enfrentarse a un mago con miedo en su corazón.



Los auténticos fanáticos son los más difíciles de derrotar. En muchos casos, su odio o dedicación desvían todos los intentos de infundirles miedo. La única defensa contra esta gente es una rápida retirada; o gastar la Esencia necesaria para superar sus defensas y destruirlos.

Neutralización de la Esencia

Gastando Esencia involuntariamente, los miembros de una multitud “bloquean” el flujo de Esencia alrededor del mago. Esto solo ocurre en circunstancias muy especiales. Primero, deben estar presentes al menos diez personas; solo los grupos de mundanos pueden generar el poder necesario para entorpecer gravemente a un mago. Segundo, la multitud debe ser consciente de que el dotado está intentando realizar magia, a menos que esté intentando afectar a los integrantes de la multitud con el efecto mágico, en cuyo caso la resistencia es automática. En otras palabras, un dotado que lance una invocación sin llamar la atención no tendrá ningún problema a menos que su objetivo sea la propia multitud.

Cuando se dan estas condiciones, la multitud “neutraliza” varios puntos de Esencia. Esto arruina la invocación, obliga al mago a fijar un efecto menor o exige que el mago gaste Esencia adicional para superar esta resistencia. La cantidad de Esencia neutralizada varía según el tamaño de la multitud (véase la tabla de efecto de la multitud).

TABLA DE EFECTO DE LA MULTITUD



INTEGRANTES DE LA MULTITUD	ESENCIA NEUTRALIZADA
10-20	1 por persona
21-50	20 más 1 por cada 5 personas
51-100	30 más 1 por cada 10 personas
101+	40 más 1 por cada 20 personas

Todas las cantidades de Esencia de esta tabla se redondean a la baja.

Efectos Aleatorios de la Esencia

Si la Esencia convocada no se disipa adecuadamente cuando es necesario, se produce un efecto mágico aleatorio en algún momento de un futuro cercano (en menos de 24 horas). El efecto se produce en las cercanías del mago que la convocó. El Cronista puede seleccionar uno de los resultados de la tabla de efectos aleatorios de la Esencia, o tirar 1D6 y aplicar el resultado.

Otras Fuentes de Esencia

La mayoría de los magos tienen Canalizar Esencia, y por tanto confían en la Esencia que almacenan en su interior. Sin embargo hay otras fuentes de Esencia que pueden utilizar aquellos que necesitan algo de poder adicional, o en el caso de que quieran lanzar las invocaciones más ambiciosas.

Rituales: Usar la Esencia del Entorno

Un ritual es una actividad complicada, y a menudo repetitiva, diseñada para usar la Esencia del entorno. Esta es la única forma en la que la gente sin Canalizar Esencia puede usar invocaciones, ya que carecen de la capacidad para utilizar su propia reserva de Esencia excepto en su aspecto más básico y limitado. Los rituales tardan tiempo en realizarse y requieren una gran cantidad de preparación, esfuerzo y dedicación. Mientras que un personaje con Canalizar Esencia puede convocar un espíritu en unos minutos con un gesto o una palabra,



alguien sin este poder tendrá que invertir varias horas o días en una prolongada ceremonia hasta que haya acumulado la cantidad de Esencia necesaria para ser capaz de convocar a la entidad. Sin embargo, en ocasiones los rituales son utilizados incluso por aquellos que disponen de Canalizar Esencia, ya que pueden proporcionar una gran cantidad de poder adicional.

Los rituales mágicos usan la habilidad Rituales. Cada alianza o tradición tiene su propio conjunto de ritos y ceremonias. Para las pruebas se suele emplear Inteligencia y Rituales. Estos duran como mínimo 10 minutos, al cabo de los cuales se realiza la prueba. Cada nivel de éxito proporciona 1D4 (2) puntos de Esencia para ser usados en una invocación. Esta Esencia se añade a cualquier otra fuente de poder. Si la prueba falla, la Esencia reunida debe ser disipada (véase pág. 223), o esta acosará al mago.

Extender la duración del ritual añade bonificaciones a la prueba de Rituales: +1 por cada hora que dure el ritual, hasta un máximo de +6. Los rituales de larga duración añaden un +1 por cada periodo de 24 horas después del primer día, hasta un máximo adicional de +6 (lo que haría un total de +12). Al final del ritual, un participante puede contribuir con parte de su propia Esencia. Si tiene Canalizar Esencia, simplemente libera tanta como necesite, limitado solamente por el tiempo. Aquellos sin Canalizar Esencia deben realizar un chequeo Complicado de Voluntad. Cada nivel de éxito libera 1 punto de Esencia de su reserva personal, para ser usado en el ritual.

TABLA DE EFECTOS ALEATORIOS DE LA ESENCIA



1 ó 6: Repetición

El efecto de la invocación original se manifiesta en algún lugar alrededor del mago. Esto podría ser beneficioso, dañino o simplemente inquietante o sorprendente.

2: Activación

Una invocación que conoce el mago se activa repentinamente, potenciada por la Esencia que no ha sido disipada. El efecto mágico aparece repentinamente y sin causa aparente.

3: Ar dor

El mago se ve afectado repentinamente por un estado similar a la fiebre. Siente un gran calor y un sudor frío comienza a recorrer su cuerpo. Pierde 1 punto de Resistencia por cada punto de Esencia que no haya sido disipado. Si su Resistencia se reduce por debajo de 0 cae inconsciente.

4: Solidificación

La Esencia se “solidifica” en el mago, que sufre convulsiones repentinas y se queda rígido. El efecto desaparece tras unos segundos, pero puede repetirse. Se produce una convulsión/parálisis por cada 5 puntos de Esencia que no se hayan disipado, redondeando al alza. Cada una cuesta al mago 1D6 (3) puntos de Vida y 1D10 (5) puntos de Resistencia. Además, el mago está indefenso mientras dure el efecto, normalmente entre 2 y 5 segundos.

5: Alucinación

Los sentidos del mago se ven asediados por luces y sonidos alucinógenos. Los mundanos no pueden ver las luces, pero otros dotados pueden sentir cómo la Esencia destella a su alrededor. Este efecto dura 1 minuto por cada 10 puntos de Esencia que no se hayan disipado, redondeando al alza. Durante ese tiempo todas las pruebas basadas en la Inteligencia tienen un penalizador de -5.

LUGARES DE PODER

Ciertas áreas tienen un flujo de Esencia mayor de lo normal. La mayoría son lugares donde las barreras entre la Tierra y los otros mundos son delgadas, permitiendo que las energías de otros lugares entren en nuestro mundo. Otros son sitios donde antiguas sectas realizaron sus ceremonias mágicas.

Cualquier invocación realizada en tales lugares puede utilizar su poder adicional. Este poder también puede ser utilizado por seres sobrenaturales, algunos de los cuales lo usan para manifestarse en el área. Los lugares de poder suelen estar plagados de apariciones, espíritus malignos y otros extraños sucesos.

La mayoría se convierten en capillas, templos, casas encantadas u otras áreas extraordinarias, que a menudo se convierten en el foco de las leyendas locales. Muchos han sido reivindicados por grupos de magos, y no reciben demasiado bien a los intrusos. Encontrar un lugar de poder que no haya reclamado nadie todavía puede ser una aventura en sí misma. Mantenerlo una vez se ha encontrado también puede ser más difícil de lo que parece.

Todos los lugares de poder tienen un “exceso” de Esencia que puede ser utilizada por cualquiera que realice invocaciones en la zona. Este exceso se renueva cada veinticuatro horas, y funciona en base a “quien primero llega, primero se sirve”; después de que alguien agote el exceso, no habrá Esencia adicional disponible durante el resto del día. Un lugar de poder menor tiene un exceso de entre 10 y 50 puntos de Esencia. La mayoría de estos lugares tienen entre 50 y 100 puntos de Esencia. Los más poderosos tienen cientos o incluso miles de puntos de Esencia disponibles. Los Cronistas deben establecer la base de cada lugar de poder, su historia, y la cantidad de puntos de Esencia disponibles.

Algunos lugares de poder

A continuación se describen algunos ejemplos de lugares de poder que pueden servir de guía a los Cronistas.

- ⊗ **Santuario:** Un pequeño santuario o lugar sagrado, usado durante al menos un siglo, tiene 10 puntos de Esencia. La localización de un gran templo, un cementerio santificado o un lugar sagrado similar tiene 25 puntos de Esencia, pero los espíritus de aquellos vinculados al lugar tendrán algo que decir sobre que alguien use su poder, o al menos, que use ese poder sin consecuencias. Un antiguo lugar sagrado (unos 1.000 años de antigüedad) tiene 100 puntos de Esencia.
- ⊗ **Escena de un crimen o campo de batalla:** Los lugares donde ha muerto mucha gente a la vez, o donde alguien tuvo una muerte horrible, pueden convertirse en almacenes de Esencia. El lugar de un crimen atroz o donde tuvo lugar una batalla de tamaño mediano tiene 10 puntos de Esencia; un importante campo de batalla histórico, o el antiguo lugar de operaciones de un asesino en serie tiene 30 puntos de Esencia. En todos los casos, el lugar de poder está cargado de emociones negativas; toda la magia realizada con la ayuda de este poder requiere una prueba de disipación. Estos lugares también suelen estar encantados, y los fantasmas locales pueden reaccionar muy mal ante que alguien “se meta en su terreno”.
- ⊗ **Lugares arcanos importantes:** Stonehenge tiene unos 1.000 puntos de Esencia, pero parece que el Tinglado o alguna alianza que trabaja con él está usando ese poder para sus propios fines. Las pirámides deberían tener una gran cantidad de poder, pero por alguna razón no se puede acceder a él; quizás solo aquellos con las “llaves” sobrenaturales adecuadas pueden usarlo. Por último, los lugares como el Triángulo de las Bermudas parecen ser enormes lugares de poder (con hasta 100 puntos de Esencia por persona), lo bastante poderosos como para romper las barreras entre los mundos.

MOMENTOS DE PODER

La Esencia fluye de muchas cosas. El sol, la luna, los planetas y las estrellas emiten Esencia de igual forma que gravedad, luz y otros tipos de energía. Su influencia tiene un impacto en este mundo. En ese aspecto la astrología está en lo cierto (aunque a menudo de forma incorrecta y mal interpretada). Las fuerzas externas adquieren un significado especial en algunos momentos del día, fechas del año y sucesos especiales. Durante estos momentos de poder, la Esencia adicional puede ser utilizada por los dotados para realizar invocaciones. Lo mismo ocurre con los seres sobrenaturales, lo que significa que estos momentos de poder también son más peligrosos de lo habitual. Durante el resto del tiempo, la cantidad de Esencia en el ambiente solo es suficiente para canalizar Esencia de forma normal y practicar rituales. No hay más Esencia disponible.

La Esencia adicional disponible durante los momentos de poder puede ser utilizada una vez por cualquier mago durante ese periodo, y no puede usarse de nuevo hasta la siguiente ocasión en que se produzca. En general, la Esencia adicional disponible es acumulativa. Por ejemplo, un ritual realizado a media noche durante el equinoccio de primavera otorga 25 puntos de Esencia adicionales. A continuación se incluyen algunos de los momentos de poder más comunes.

- ⊗ **Mediodía y medianoche:** La medianoche es conocida como la “hora de las brujas” y es un momento tradicional de magia y sucesos sobrenaturales. Lo que es menos conocido es que el mediodía también es un momento de poder similar. En estos dos momentos se produce un “apogeo” en el flujo de Esencia. Cualquier invocación o capacidad sobrenatural realizada durante estas horas (los beneficios duran toda la hora) obtienen 5 puntos de Esencia adicionales.
- ⊗ **Luna llena:** La luna emite grandes cantidades de Esencia, quizá como resultado de su proximidad con la Tierra. Durante la luna llena, las energías lunares bañan la Tierra con mayor fuerza. Los rituales efectuados durante una noche con luna llena pueden proporcionar 5 puntos de Esencia adicionales, o un total de 10 puntos si se realiza a medianoche.
- ⊗ **Los solsticios y los equinoccios:** Estas fechas solares marcan el comienzo de las estaciones, y son importantes momentos de cambio y transición. También proporcionan gran poder. Los solsticios de verano e invierno son aproximadamente el 21 de junio y el 22 de diciembre, respectivamente. Los equinoccios de primavera y otoño tienen lugar aproximadamente el 21 de marzo y el 23 de septiembre. Durante estos días, los magos pueden obtener 20 puntos de Esencia adicionales.
- ⊗ **Los cuatro días de poder:** Durante cuatro días del año, las fuerzas mágicas fluyen en mayor abundancia. Tan evidentes son estas cuatro fechas que tienen un significado religioso desde hace mucho tiempo. Son días festivos tradicionalmente paganos. Las cuatro fechas son, en orden cronológico: *Imbolc* (2 de febrero), *Beltane* (30 de abril), *Lughnasadh* (1 de agosto) y *Samhain* (31 de octubre; día de Todos los Santos). Durante estos cuatro días, los magos pueden obtener 30 puntos de Esencia adicionales.

La Esencia adicional obtenida de una fuente de poder se puede usar en varias invocaciones, pero cuando se gasta no se puede recuperar. Por ejemplo, durante la medianoche, los 5 puntos adicionales de Esencia se pueden repartir entre tantas invocaciones como quiera el mago, hasta un máximo de cinco invocaciones con un punto de Esencia gratuito cada una. Similamente, un grupo de tres magos puede usar los 45 puntos de Esencia adicionales (véase Magia Colectiva, pág. 232) en tantas invocaciones como quieran lanzar (dividiendo los 45 puntos entre ellas), pero cuando se hayan gastado, no dispondrán de Esencia adicional durante un periodo de 24 horas.



SÍMBOLOS DE PODER

Muchos símbolos tienen una gran cantidad de poder. Parece que algunas configuraciones geométricas atraen el poder de forma natural, actuando como imanes o pararrayos mágicos. Si se invierte tiempo en usar estos símbolos mientras se lanza una invocación, el mago puede usar su poder. A continuación se describen los símbolos o configuraciones de poder más comunes.

- ⊗ **El círculo:** El círculo representa el infinito, ya que es una línea sin principio ni fin. Se puede usar para protegerse contra la magia hostil, o para utilizar el flujo de Esencia. El círculo debe ser pintado o grabado en el suelo. Aunque siempre es mejor un círculo perfecto, aunque no sea muy exacto también suele funcionar. Cuando se usa como protección, aquellos que quieren protegerse deben permanecer de pie o sentados en su interior. Usado de esta manera, el círculo atrae 10 puntos de Esencia adicionales que solo se pueden usar en invocaciones defensivas. Para utilizar el círculo como una fuente de poder, el mago o magos deben permanecer fuera del dibujo. Usado de esta forma, otorga 5 puntos de Esencia adicionales a aquellos que se encuentren fuera del círculo, los cuales se pueden usar para cualquier invocación.
- ⊗ **El pentagrama:** La estrella de cinco puntas ha sido desde hace mucho tiempo un símbolo mágico. La cultura popular ha creído erróneamente que los pentagramas eran símbolos satánicos. Se usaron mucho antes de la existencia del cristianismo, y han llegado a representar muchas cosas diferentes; en realidad, los pentagramas se usaron en muchas iglesias antiguas para representar las cinco heridas de Cristo. En la práctica de la magia, el pentagrama suele representar los cuatro puntos cardinales, que también coinciden con los cuatro elementos clásicos. Se dice que la quinta punta representa al quinto elemento, el espíritu. Para dibujar un pentagrama es necesaria una prueba de Rituales e Inteligencia (los wiccanos y los rosacruces usan pentagramas). Un pentagrama contribuye con 5 puntos de Esencia a cualquier invocación que se lance en su interior. Un pentagrama dentro de un círculo contribuirá con un total de 7 puntos de Esencia, o 15 si se trata de una invocación defensiva.

OBJETOS DE PODER

Ciertos objetos y artículos comunes tienen un poder inherente, bien porque pueden retener la Esencia con mayor facilidad o porque pueden interferir con los flujos de Esencia. Estos objetos y materiales son muy útiles en las actividades mágicas y en la lucha contra criaturas sobrenaturales.

- ⊗ **Cristales:** Las formaciones cristalinas tienen formas especiales que parecen interactuar con la Esencia de una forma similar a los símbolos de poder. Incluso llevar un cristal en una cadena ayuda a evitar la pérdida de Esencia debido a la presión de situaciones altamente emotivas (véase Pérdida de la reserva de Esencia, pág. 175). Llevar un cristal contra la piel reduce tales pérdidas a la mitad. Usar un cristal como base para un símbolo mágico, amuleto o recipiente de Esencia proporciona de 1 a 4 puntos de Esencia adicionales (determinado por el Cronista o tirando 1D4).
- ⊗ **Sal:** La sal común está formada por partículas cristalinas, y es un arma poderosa contra espíritus y otros seres incorpóreos. ¡La sal interfiere de alguna forma con el patrón de Esencia de estas criaturas! Arrojar un puñado de sal a un espectro, fantasma o espíritu inmaterial le inflige 1D4 (2) puntos de daño a su Esencia vital.

Si se usa un círculo de sal como protección, evitará que tales espíritus lleguen hasta el mago. Usar sal en invocaciones protectoras (tales como Guarda, pág. 248) añade 5 puntos de Esencia adicionales.

MAGIA COLECTIVA

La hechicería es más efectiva cuando es realizada por un grupo. Una de las razones obvias es que todos los participantes pueden infundir su Esencia a la invocación, acelerando la magia y permitiendo que tengan lugar efectos más poderosos. Además, cierto número de integrantes atrae la Esencia del ambiente hacia el grupo, incrementando la energía disponible por encima de la suma de las reservas de Esencia de los participantes.

El poder de los números

Ciertos números y combinaciones de estos parecen tener un grado de poder intrínseco (véase el recuadro Números y magia). Trabajando en grupo, los magos pueden obtener grandes cantidades de Esencia. Incluso tres magos relativamente débiles que trabajen juntos pueden crear efectos potentes utilizando esta Esencia adicional. Por supuesto, cuando se manipulan tales cantidades de Esencia, surge el problema de controlar, enfocar y disipar ese poder. Más de un grupo demasiado ambicioso ha sido destruido por jugar con más poder del que podía manejar.

¿Por qué cierto número de participantes es más poderoso que otros? Los estudiosos de la magia han desarrollado diversas teorías, muchas de las cuales son contradictorias. Entre las posibles explicaciones está la teoría de que algunos números actúan como llaves que abren reservas ocultas de poder en el universo; o que ciertas repeticiones y ritmos (que por su propio carácter tienen naturaleza numérica) generan de alguna forma reverberaciones en los flujos de Esencia, lo que hace que liberen energía de su interior; también hay quien afirma que los números son símbolos de la naturaleza que se pueden usar para manipular la propia realidad. O, en palabras de un cínico wiccano: "Nadie está seguro".

Cualquiera que sea la explicación, los grupos de un tamaño específico atraen una gran cantidad de poder. Los grupos más poderosos son aquellos formados por tres, cinco, siete o trece individuos. Los grupos de nueve y once también obtienen Esencia adicional, pero menos que los anteriores. La tabla de Esencia de magia colectiva proporciona la cantidad de Esencia adicional generada por los grupos dependiendo de su número. Esta Esencia está disponible inmediatamente para el grupo, incluso si los magos solo invirtieron un turno en el paso de convocatoria del lanzamiento de la invocación.

Números y magia

Los números y las matemáticas son uno de los pilares de la ciencia y la razón. En el mundo físico, donde dos más dos siempre es igual a cuatro, los números son nuestra forma de percibir y medir el universo. Sin embargo, los números también juegan un papel en la magia. Como la ciencia, la magia también tiene sus reglas, aunque éstas tienden a ser más maleables y flexibles.

Ciertos números tienen un poder mágico intrínseco. Los números impares (aquellos que no se pueden dividir entre dos) parecen tener una resonancia mística, actuando como imanes de la Esencia. Los números primos (aquellos que solo se pueden dividir entre sí mismos o entre 1) también son importantes. Al utilizar la magia, los números más importantes son 3, 5, 7 y 13. Los números 9 y 11 tienen algún poder, pero son menos importantes.

El efecto de los números en los rituales mágicos se describe en la sección Magia colectiva. Sin embargo, el número siete tiene cierto poder. Por ejemplo, se dice que el séptimo hijo de un séptimo hijo siempre tiene el potencial para convertirse en un mago poderoso. Además, los rituales que duren siete días y siete noches aumentan enormemente su poder. En términos de juego, tales rituales pueden tener una bonificación +3 a las pruebas de foco y disipación o un +25% adicional de Esencia, a discreción del Cronista.

Llevar a cabo magia colectiva

Trabajar como un grupo requiere coordinación y habilidad además de poder. La mayor parte de la magia colectiva se realiza formando un círculo que mira hacia dentro. Al ser una forma cerrada, el círculo es útil para concentrar el poder reunido en la prueba, evitando que escape por esquinas o brechas. En ocasiones los miembros del grupo se agarran las manos, aunque no es necesario. Un miembro del grupo, normalmente el que mejor conoce la invocación o invocaciones que se van a realizar, se convierte en el líder del círculo.

Los pasos básicos para lanzar invocaciones en la magia colectiva son los mismos que en una invocación normal: convocatoria, foco y disipación. El único cambio es la contribución del grupo al proceso. Solo los miembros con la ventaja Canalizar Esencia pueden participar en un círculo.

- ⊗ **La convocatoria:** Durante la convocatoria, todos los miembros del círculo aportan Esencia al proceso. Los participantes pueden contribuir con tanta Esencia como deseen, limitados solamente por el tiempo que quiera esperar el resto. Los miembros que no conozcan la invocación son menos efectivos; cada 2 puntos de Esencia que aporten solo contarán como 1. Esto se debe a su incapacidad para visualizar los detalles de la invocación.

Como en la convocatoria individual, el proceso puede llevar solo unos segundos o tanto tiempo como los integrantes puedan permanecer en el círculo. El proceso termina cuando toda la Esencia disponible ha sido absorbida por el líder, o cuando este decide que ha reunido el poder suficiente. El líder acoge toda la energía combinada en su interior; esto incluye cualquier Esencia “gratuita” generada por el número de participantes presentes (véase tabla de Esencia de magia colectiva). En algunos casos, el líder albergará cientos de puntos de Esencia. Esta experiencia es intensa, un sentimiento de poder y exaltación invade al líder hasta que la Esencia es liberada.

- ⊗ **El foco:** El líder realiza todas las pruebas de la invocación. Todo funciona como en una invocación normal.
- ⊗ **La disipación:** Cuando es necesaria una prueba de disipación, el líder obtiene una bonificación +1 por cada integrante del círculo, incluyendo al líder. Estos bonificadores solo se pueden usar para compensar los penalizadores de la disipación; no se añaden a la tirada de la prueba de disipación. Esto ayuda al líder a disipar las a menudo enormes energías reunidas por los esfuerzos del grupo.

Si se está usando la tabla opcional de control de Esencia (véase Penalizaciones a las pruebas y disipaciones obligatorias opcionales, pág. 224), cada miembro del círculo otorga una bonificación +1 al líder a efectos de eliminar las penalizaciones al foco y la disipación. Las penalizaciones solo pueden ser compensadas; no se añade ninguna bonificación a la prueba. Por ejemplo, si el foco o la disipación tienen una penalización de -7, y hay 9 participantes, el -7 es anulado, pero el +2 no se añade a la tirada de la prueba.

TABLA DE ESENCIA DE MAGIA COLECTIVA



TAMAÑO DEL GRUPO	INCREMENTO DE ESENCIA
3	45
5	60
7	105
9	90
11	100
13	132



Por ejemplo, un grupo de cinco rosacrucos se reúne para atacar una granja donde se esconde una secta de magia negra. Para hacer salir a sus enemigos, los rosacrucos han planeado crear un devastador tornado. Los rosacrucos son Nathaniel, el líder (su Voluntad es 4, su invocación Aire elemental es 7 y tiene Canalizar Esencia a 6), Audrey (Canalizar Esencia 4), John (Canalizar Esencia 6), y Kate y Ben (ambos con Canalizar Esencia 4). Kate y Ben no conocen la invocación Aire elemental, el resto sí.

El grupo se reúne y comienza la convocatoria. No tienen mucho tiempo para prepararla, ya que Nathaniel quiere lanzar la invocación instantáneamente (un turno). Todo el mundo contribuye con tanta Esencia como puede a la Esencia gratuita generada por el grupo (60 puntos de Esencia). Dado que los personajes solo tienen un turno, están limitados por sus niveles en Canalizar Esencia. Esto es, Nathaniel y John contribuyen con 6 puntos, Audrey con 4, y Kate y Ben gastan 4 cada uno, pero esta suma se reduce a la mitad debido a que ninguno de los dos conoce esa invocación. Reúnen un total de 60 puntos de Esencia más los 20 de los propios magos, lo que da un total de 80 puntos, muchos más de los necesarios. Nathaniel resplandece con la energía mística a su alrededor cuando absorbe todo ese poder hacia su interior y se prepara para usarlo.

A continuación viene la prueba de foco. Confiado en su habilidad, Nathaniel decide usar 30 puntos de Esencia para crear un tornado con una radio de 10 metros. Semejante embestida debería derribar la casa y seguramente herir gravemente a los sectarios. El jugador que interpreta a Nathaniel tira 1D10, añade su Voluntad de 4 y el nivel en la invocación Aire elemental, que es de 7. El resultado total es un 17. La invocación tiene éxito, y en cuestión de segundos se forma un tornado. Nathaniel lo dirige hacia la casa y aplasta a los sectarios.

Como el tornado es una fuerza destructiva, y debido a que los efectos de clima deben ser disipados, el grupo debe intentar aplacar la tormenta. La prueba de disipación tiene una penalización de -6 debido a la cantidad de Esencia empleada. El grupo compensa prácticamente esta penalización (+5). Tras sumar las características de Nathaniel (Voluntad 4, Invocación 7), se tira 1D10 con un modificador -1. A menos que la tirada de Nathaniel sea un 1, la disipación tendrá éxito. Este es el poder de la magia colectiva.

ESENCIA E INMORTALIDAD

Muchas culturas, desde los gnósticos heréticos de principios del cristianismo a los taoístas de China, mantienen creencias sobre los inmortales, humanos iluminados que han trascendido las fronteras de la vida y la muerte y que ya no están sujetos a los estragos de la edad. En el mundo de *Brujería*, algunos de estos "inmortales" son criaturas sobrenaturales, como los vampiros o los sidhe, cuyas esperanzas de vida son muy superiores a las de los humanos. Otros eternos son humanos con el don cuyo poder y sabiduría han derrotado al proceso de envejecimiento. Aquellos que conocen las verdades ocultas del mundo se refieren a ellos como inmortales "menores" o "comunes".

Cualquier personaje dotado cuya reserva de Esencia crezca por encima de ciertos límites comenzará a envejecer más lentamente. Los personajes con una reserva de unos 75 puntos envejecen un tercio más despacio que la gente normal. Tales personajes solo envejecen el equivalente a diez años durante un periodo de tres décadas. Muchos magos llegan a los sesenta o los setenta con la apariencia de tener treinta o estar entrando en los cuarenta; suficiente para ser la envidia de sus contemporáneos pero nada inaudito en los tiempos modernos, donde la cirugía plástica y la "vida sana" pueden ocultar los efectos de la edad. Los personajes dotados con unos 100 puntos de Esencia envejecen a un quinto de la tasa normal. Estos hombres y mujeres pueden tener cientos de años, pero seguir pareciendo jóvenes. Tales personajes tienen que desaparecer tras llegar a cierto punto, o su continua buena salud y juventud levantarán sospechas entre los que los rodean. Tras superar los 125 puntos de Esencia, el proceso de



envejecimiento se reduce a un décimo de lo normal, lo que da como resultado que gente que haya vivido más de dos siglos parezca no tener más de cuarenta años. Por ejemplo, algunos de los líderes de los rosacruces ya habían nacido cuando se inició la Revolución Americana. Cuando se alcanzan los 150 puntos de Esencia, el proceso de envejecimiento casi se detiene, y el personaje envejece a un veinteavo de la tasa normal. Con 200 puntos de Esencia o más, el envejecimiento se reduce a un cincuentavo de lo normal.

Independientemente de cuánta Esencia tenga el personaje durante su infancia, la ralentización del proceso de envejecimiento no se inicia hasta que el personaje ha llegado a la edad adulta; aproximadamente en mitad de los veinte. La Esencia no detiene el crecimiento, solo la decadencia causada por la edad. Además, el proceso no comienza hasta que el personaje haya acumulado la Esencia necesaria. Por ejemplo, un personaje que aumente su poder y llegue a los 75 puntos de Esencia con cuarenta años comenzará a envejecer a un tercio de lo normal desde ese punto; cuando cumpla los setenta aparecerá tener cincuenta años.

Normalmente, el modo en que se acumula la Esencia no es importante. Magos, Nigromantes y practicantes de cualquiera de las artes pueden incrementar su reserva de Esencia por medio de la experiencia. Enfocando y perfeccionando sus poderes, los personajes refuerzan sus almas y comienzan a trascender los límites de la edad.



Invo^caciones menores

A continuación se describen una serie de invocaciones. Una breve descripción muestra sus características, seguida por una lista de posibles efectos y costes de Esencia. La lista de cada invocación cubre algunos ejemplos básicos. Probablemente los jugadores creativos desarrollarán otros efectos; el Cronista puede usar los ejemplos para establecer el coste en Esencia.

Los encantamientos que se incluyen aquí son las invocaciones menores más comunes. Estas cubren la mayoría de los aspectos de la magia, incluyendo los cuatro elementos clásicos y los poderes sobre los espíritus, las emociones y las posibilidades. Muchos hechiceros con el don nunca pasan de este nivel. Son los únicos poderes mágicos que pueden aprender los personajes recién creados.

INVOCACIONES Y ALCANCE

A menos que se indique lo contrario, la mayoría de las invocaciones tiene un “alcance” efectivo igual a la línea de visión; si el mago puede ver al objetivo, puede afectarlo. Normalmente, esto significa que el objetivo debe estar en presencia del mago, o relativamente cerca (a corta distancia). En teoría, se podría lanzar una invocación sobre un objetivo a tres kilómetros, pero si el mago no puede ver claramente al objetivo se aplica una penalización -3 a todas las pruebas. Lanzar una invocación a través de un aparato de visión remota, como una cámara de televisión, solo funciona si el mago conoce con toda precisión y profundidad el lugar que muestra el aparato. Así, las cámaras de seguridad en la casa del mago sí valdrían; una entrevista de televisión en “algún lugar de Nueva York” no. Siempre que sea posible, usar una invocación a través de uno de tales aparatos tendrá una penalización de -4.

Afectar a la psique

Esta invocación usa la naturaleza emocional de la Esencia para cambiar los sentimientos de una persona. Se puede usar para impresionar, cautivar o asustar al objetivo. El Cronista decide si el estado emocional de la persona afectada cambia o no su comportamiento en la forma en que desea el mago: un supuesto atacante al que se asuste podría huir, rendirse o atacar como un animal acorralado.

◎ INFLUIR EL ESTADO EMOCIONAL

Este efecto cuesta 1 punto de Esencia si la persona está predispuesta hacia esa emoción, 2 en caso de querer inspirar una emoción diferente y 5 para crear una emoción completamente opuesta (por ejemplo, ira si la persona estaba feliz, miedo si la persona estaba tranquila). Esta capacidad es resistida por un chequeo Complicado de Voluntad. Normalmente, el cambio emocional es fugaz, durando 1 turno por cada nivel de éxito en la prueba de foco. Usado en combinación con la manipulación psicológica normal y la seducción, la invocación puede cambiar realmente el punto de vista de la persona con el tiempo. Esto dependerá de las habilida-

des mundanas del mago, la personalidad del objetivo y otros factores a discreción del Cronista.

◎ AURA DE CONFIANZA

Este efecto crea una impresión de poder y control alrededor del mago, haciendo que otros no quieran enfrentarse a él. El lanzador obtiene una bonificación +2 a la mayoría de las pruebas de interacción social, con una bonificación adicional igual a los niveles de éxito obtenidos en la prueba de foco. La gente que tenga una razón para que no le agrade el mago o lo odie, se resiste con una prueba Sencilla de Voluntad. Este efecto cuesta 2 puntos de Esencia y dura 5 minutos por cada nivel de éxito; al final de ese tiempo debe repetirse la invocación.

Agua elemental

Esta invocación permite al lanzador controlar el agua en todos sus aspectos, sea líquido, gaseoso o helado. A menudo se usa para incrementar las posibilidades de que llueva, aunque un uso descuidado de este efecto producirá sequías en otras áreas.

◎ FLUJO DEL AGUA

Un mago puede ralentizar o aumentar el flujo del agua. Gastando 2 puntos de Esencia por cada 5 litros por minuto, el personaje puede reducir a la mitad o doblar la velocidad del agua. Esto puede hacer que las tuberías revienten.

◎ CREAR NIEBLA

Un punto de Esencia por metro cúbico crea una fina bruma que impone una penalización -1 a las pruebas y cheques basados en la Percepción. Triplicando ese coste se crea una niebla densa que reduce la visibilidad a unos pocos metros y hace

casi imposibles las pruebas y chequeos de Percepción basados en la visión. La niebla se forma durante el tiempo que se tarde en lanzar la invocación; con el nivel necesario en Canalizar Esencia, esto sucede en un turno. La duración depende de las condiciones climáticas locales (a discreción del Cronista, pero obviamente no existen condiciones climáticas dentro de la mayoría de las estructuras).

◎ CREAR HIELO

Un hechicero puede crear 1/2 kilo de hielo por cada punto de Esencia que gaste. Si dispone de agua, se puede crear 1 kilo de hielo por cada punto de Esencia gastado. El hielo puede hacer que el terreno se vuelva resbaladizo, sellar puertas congelandolas completamente, o cualquier cosa que se le ocurra al jugador (excepto materializarse dentro de un ser vivo y abominaciones similares). Una vez creado, el hielo se funde (o se mantiene) dependiendo de la temperatura ambiente. Se puede crear un refrigerador haciendo un buen montón de hielo en un espacio cerrado y bien aislado, al menos durante un tiempo.

◎ PROVOCAR LLUVIA

Este efecto hace que llueva en un área pequeña. Cuesta 5 puntos de Esencia

que caiga una lluvia ligera durante 1 minuto sobre un radio de 3 metros por cada nivel de la suma de Voluntad e Inteligencia. Cada 3 metros de radio adicionales incrementan el coste de Esencia en 1 punto. Añade 4 puntos de Esencia para obtener una lluvia fuerte o aguanieve, 6 para un granizo ligero y 10 para una fuerte granizada, suficiente para infligir 1D4 (2) puntos de daño a cualquier humano sin protección por minuto. Si el día es soleado, se doblan todos los costes. Durante un periodo seco, en un desierto o área similar donde es poco probable que llueva, triplica todos los costes. Como con todos los efectos climáticos, es necesaria una prueba aparte de disipación para restaurar el patrón climático a su condición apropiada y natural.

◎ DESTRUIR AGUA

La eliminación de 5 litros de agua en su estado natural cuesta 2 puntos de Esencia. Usar este efecto en un ser corporal infinge 1D4 (2) puntos de daño por cada 2 puntos de Esencia gastados. El objetivo debe estar a la vista del personaje, y resiste la prueba de foco con un chequeo de Voluntad y Constitución. El blindaje no protege contra este ataque.

Aire elemental

El aire o viento, uno de los elementos clásicos, es una fuerza poderosa. La mayoría de los efectos de Aire elemental cambian la dirección o velocidad del viento, pero los magos también pueden crear aire donde no existía antes.

Se ha descubierto que crear y mantener vientos constantes durante largos períodos de tiempo tiene graves efectos sobre el clima. Incluso un viento relativamente débil, si no se disipa, puede activar tormentas, tornados y cosas peores en cientos de kilómetros a la redonda. La mayoría de los magos (especialmente los wiccanos) son avisados de que tengan cuidado con el uso del viento y otros efectos en el clima. Además, todos los efectos de clima requieren una prueba de disipación separada o provocan efectos aleatorios de la Esencia (véase pág. 227) y patrones aleatorios de clima.

◎ AGITAR EL AIRE

Crear una breve agitación del aire (algo aproximado a lo creado por un ventilador eléctrico de baja potencia) cuesta 1 punto de Esencia por turno.

◎ RÁFAGA DE VIENTO

Este efecto consume 1 punto de Esencia por cada 8 km/h de la ráfaga de viento. El viento solo afecta a un área pequeña, unos dos o tres metros de radio, y únicamente dura unos segundos. Los vientos muy fuertes (unos 80 km/h) derriban a la gente, hacen volar objetos e infligen 1D4 (2) puntos de daño a las personas por cada 15 km/h por encima de 80 km/h. Así, un viento de 90 km/h infinge 1D4 (2) puntos de daño; uno de 150 km/h infinge 1D4 × 5 (10) puntos. El viento se puede crear a 10 metros de distancia por nivel de la invocación; así, un personaje con Aire elemental a 5 podría activar el viento a 50 metros de distancia. La ráfaga de viento solo viajará unos 3 metros por cada 15 km de velocidad base (así, un viento de 150 km/h avanzará durante unos 30 metros).

◎ VIENTO CONSTANTE

Esto crea un viento constante en lugar de una ráfaga de viento. Cuesta 2 puntos de Esencia por cada 3 km/h de velocidad, más 1 punto de Esencia por cada minuto que dure, y 1 punto por cada 10 metros de ancho. Por ejemplo, crear un viento constante con una velocidad de 15 km/h que dure 15 minutos y afecte a un área de 100 metros de ancho costaría 35 puntos de Esencia (10 por la velocidad del viento, 15 por la duración y 10 por el área).

◎ CALMAR VIENTO

Es posible calmar la velocidad de un viento natural. Esto tiene el mismo costo que el efecto Viento constante, excepto que los modificadores reducen la velocidad del viento en el área afectada. El efecto durará una cantidad limitada de

tiempo, pero creará una zona de relativa tranquilidad alrededor del personaje. Por ejemplo, detener un viento de nivel huracanado (150 km/h) en un radio de 10 metros durante 5 minutos costaría un total de 106 puntos de Esencia.

◎ TORBELLINO

Esto cuesta 3 puntos de Esencia por cada metro de radio del torbellino, con un radio mínimo de 5 metros. El mismo coste se debe pagar por cada minuto que se mantenga el efecto. Un tornado puede levantar objetos de hasta 15 kg. por cada metro de radio. Esto se puede usar para trasportar a una persona o pasajeros, pero para dirigirlo es necesaria una prueba de foco por cada minuto que se viaje en línea recta, o cada turno si se intentan maniobras complejas. Un torbellino o tornado oscurece la visión, rompe y arroja objetos por todas partes y puede infligir daño a edificios, árboles y otras estructuras. El daño es igual a $1D6 \times 2$ (6) veces el radio en metros del tornado. La gente y los objetos pequeños no sufren daño directo por culpa de los tornados, pero son elevados y después arrojados, recibiendo daño por la caída (véase Otras causas de daño, pág. 167). La gente atrapada por el tornado es elevada la mitad del ancho del tornado, redondeando al alta, en metros. Además, es probable que los objetos en el interior del tornado golpeen a las víctimas cercanas, infligiendo la mitad del daño causado normalmente por el tornado, como se ha descrito antes.

◎ LIMPIAR Y CREAR AIRE

Con este efecto, el mago puede transformar Esencia pura en aire normal, y eliminar cualquier impureza y veneno en un volumen de aire. Puede evitar la asfixia incluso si está encerrado en una pequeña habitación hermética. Cuesta 2 puntos de Esencia crear el aire suficiente para que una persona respire durante un minuto. El mago también puede neutral-

lizar los efectos del humo, el gas venenoso y otros peligros. Gastando 1 punto de Esencia por turno, el mago puede crear una “burbuja” de aire limpio a su alrededor con una presión superior a la del área que lo rodea. Esta burbuja permite al mago caminar a través de áreas llenas de gases tóxicos sin sufrir ningún efecto adverso. También se puede proteger a otros objetivos de esta forma, al coste de 2 puntos de Esencia por Turno y persona. El mago puede gastar la Esencia por adelantado o mantener el gasto de Esencia continuamente, si su nivel en Canalizar Esencia es lo bastante alto. Así, para protegerse a sí mismo durante 1 minuto (12 turnos), el personaje podría realizar la invocación y gastar 12 puntos de Esencia, o lanzar la invocación y después gastar la Esencia cada turno, mientras sea necesario, lo cual puede ser más (o menos) de 12 turnos.

◎ RELÁMPSO

El mago puede ionizar una sección de aire, y canalizar una poderosa descarga eléctrica que puede sacudir a la gente, destruir aparatos electrónicos y comenzar incendios. El relámpago infinge 1D6 (3) puntos de daño por cada punto de Esencia gastado. El valor de Blindaje de las armaduras de metal se divide entre 5 antes de aplicarles estos ataques. Además, las máquinas con componentes electrónicos reciben el doble de daño. El alcance base del efecto es de 20 metros por la Voluntad del lanzador. Esto se puede ampliar al coste de 1 punto de Esencia por cada 10 metros adicionales. Este es un efecto poco conocido y celosamente guardado por aquellos que lo aprenden.

Bendición

La Esencia se puede usar para alterar las probabilidades, incrementando las posibilidades de que tenga lugar un resultado especialmente beneficioso. Las bendiciones alteran las probabilidades a favor del sujeto de la invocación, haciendo que la persona sea más afortunada y tenga más éxito.

La Esencia gastada en todas las Bendiciones debe provenir del propio mago. Para este propósito no se puede utilizar la Esencia del ambiente, momentos y lugares de poder o cualquier otro tipo de fuente. Además, la Esencia gastada no se recupera hasta que terminan los beneficios de la Bendición. Por ejemplo, un mago que se otorgue a sí mismo o a otra persona una bonificación +5 de suerte tendrá 15 puntos menos en su reserva de Esencia hasta que dicha bonificación desaparezca.

◎ BUENA SUERTE

Este efecto proporciona suerte al receptor. Se obtiene una bonificación +1 por cada 3 puntos de Esencia gastados que puede ser utilizada en cualquier prueba o chequeo. La bonificación completa se puede aplicar a una sola prueba/chequeo, o se puede dividir como se deseé entre tales intentos. Una vez se gastan

las bonificaciones de suerte, los efectos de la bendición desaparecen.

◎ ÉXITO

Este efecto garantiza el éxito en alguna pequeña materia relacionada con asuntos mundanos, como un trato de negocios, un examen o un evento deportivo, siempre que el receptor tenga alguna probabi-

lidad de éxito. Este efecto cuesta 5 puntos de Esencia.

◎ BENDICIÓN PROTECTORA

Este efecto protege al sujeto contra el daño metafísico. Cada punto de Esencia gastado otorga al sujeto una bonificación +1 para resistir un ataque sobrenatural de un tipo específico (magia, visión, nigromancia, etc.). Esta protección se activa siempre que

se produce un ataque hostil contra el receptor de la bendición. La protección solo sirve contra uno de estos ataques; tras ayudar en la defensa contra un ataque, la protección finaliza. Una Bendición protectora también se puede orientar contra todo tipo de ataques sobrenaturales, incluyendo la magia, la visión y poderes sobrenaturales, al coste de 2 puntos de Esencia por cada bonificador +1.

Comunión

Cada mente suele estar atrapada dentro de su cavidad craneal, confiando solo en sus sentidos para percibir el mundo que le rodea. La invocación de comunión pone al mago en contacto directo con un área y cualquier cosa viva y espíritu dentro de ella. Por medio de esta invocación, el mago logra una fuerte conexión con la tierra, y es consciente de cualquier cosa que albergue, desde las preocupaciones de la hormiga más simple a las intenciones de los más poderosos espíritus de la naturaleza. Sin embargo, tales conexiones están llenas de peligros. Cuando se realiza en lugares con emociones negativas o malignas, la reacción violenta puede infligir un daño importante al cuerpo y la cordura del mago.

Las invocaciones de comunión suelen realizarse en bosques, jardines y otros lugares naturales, donde la mayoría de las fuerzas espirituales son benevolentes y amistosas. Si se usa en una ciudad, el mago queda inundado por los gritos de agonía de los árboles, las frías maquinaciones de las ratas y otras alimañas, y las pequeñas maldades, resentimientos y angustias de los humanos que viven allí. Los magos que cometen este error a menudo descubren que su cordura queda afectada permanentemente.

◎ UNO CON LA TIERRA

Hacerse uno con la tierra cuesta 2 puntos de Esencia por minuto. El mago entra en un estado de trance en el que es consciente de todo lo que ocurre en un área centrada a su alrededor. El área afectada por esta invocación tiene un radio de 10 metros por cada nivel de Voluntad del lanzador. Este se puede incrementar gastando Esencia adicional: +5 metros de radio por cada punto adicional gastado, por minuto.

Cuando la comunión está establecida, el lanzador puede sentir el paradero y las

emociones de cualquier cosa viva en el área, incluyendo espíritus y seres sobrenaturales. El mago es capaz de ubicar la localización de cualquiera que entre en el área, incluyendo aquellos que están protegidos u ocultos por medio de ilusiones. Los intentos del lanzador para comunicarse, invocar o despertar a cualquier espíritu en la zona obtienen un bonificador +5 mientras esté activada la comunión.

Mientras la comunión esté activa, el mago puede lanzar cualquier invocación (positiva o negativa) sobre cualquiera o cualquier cosa en el área como

si estuviera en contacto directo o con línea de visión hacia ellos.

La principal desventaja es que esta conexión funciona en ambos sentidos. El mago está expuesto a cualquier dolor y sufrimiento, ira, u otro sentimiento negativo de todas las cosas vivas en el área. Cuanto más intensa sea la emoción negativa, mayor es el peligro de una reacción psíquica violenta. Cuando se realice la comunión en un área asolada por el sufrimiento o la ira, el mago debe superar un chequeo Complicado de Voluntad para evitar quedar dañado por la experiencia. Nótese que toda el área debe estar impregnada con emociones negativas para que suponga un peligro. Por ejemplo, si un grupo de hombres con pensamientos homicidas entra en un bosque por lo demás tranquilo, el mago tendrá constancia de los hombres y sus pensamientos, pero no le afectarán. Si el mago lanza la comu-

nión en medio de un bosque en llamas, un barrio marginal de una ciudad o un campo de concentración, la miseria y la agonía concentrada en tales lugares lo marcarán profundamente.

Las penalizaciones al chequeo de Voluntad son determinadas por el Cronista. Los lugares con cierta miseria y dolor (un parque sucio, un bosque ligeramente contaminado) no tienen ninguna penalización al chequeo. Los barrios bajos de una ciudad tienen un -2 (más si se trata de áreas realmente malas donde todo el mundo sufre). Un bosque en llamas o un campo de concentración tienen de -4 a -6. ¡El sótano donde se dedicaba a torturar un asesino en serie debería tener -8 o más! Si falla el chequeo de Voluntad, el mago pierde $1D4 \times 10$ (20) puntos de Esencia. Si esto los reduce por debajo de 0, puede sufrir daño físico o mental (véase Pérdida de puntos de Esencia, pág. 175).

Consagración

Esta invocación crea un recipiente que puede ser imbuido de Esencia. El recipiente puede ser un objeto pequeño; la mayoría de las invocaciones de este tipo son lanzadas sobre anillos, collares y otros artículos de joyería. Para funcionar, los recipientes deben estar en contacto con la piel del usuario. La consagración "fija" cierta cantidad de Esencia al objeto, con un alto coste de energía (solo un tercio de la Esencia usada es imbuida realmente en el objeto). Además, cada recipiente creado consume puntos de Esencia del creador y esta no se puede recuperar hasta que el recipiente quede vacío. La consumición de energía es motivada por el vínculo mágico entre el mago y el recipiente que ha creado.

Sin embargo, el beneficio de poseer uno o más objetos consagrados merece la pena, ya que un mago puede usar parte o todo el poder introducido en el recipiente para cualquier invocación o magia defensiva. La energía del recipiente debe ser canalizada de la misma forma que los magos usan su Esencia interior.

Una vez se agote la Esencia del recipiente, se debe realizar una nueva Consagración para conferir poder al recipiente de nuevo. Cualquiera puede usar el recipiente o sus energías, a menos que el mago quiera que el recipiente solo funcione con él, o con quien él designe. Esta restricción cuesta energía adicional.

El número máximo de recipientes que puede crear un personaje es igual a su nivel en Consagración. La cantidad máxima de Esencia que puede almacenar un recipiente es igual a la reserva de Esencia del mago dividida entre tres.

⊕ CREAR RECIPIENTE

Este efecto imbuye Esencia en el objeto, al coste de 3 puntos de Esencia por cada punto almacenado en el recipiente. El mago debe tocar el objeto que está siendo consagrado durante la invocación. Cada objeto consagrado también consume 2 puntos de Esencia del mago; estos puntos no se pueden recuperar hasta que el recipiente esté agotado. Por ejemplo, un personaje con una reserva de Esencia de 40 puntos que crea un recipiente de 10 puntos recuperará todos los puntos excepto 2; su reserva de Esencia quedará reducida a 38 puntos hasta que se agote la energía del recipiente. Si el recipiente fue creado por medio de magia colectiva, todo el mundo pierde 2 puntos de Esencia hasta que el recipiente se agote. Para acceder a la

Esencia es necesario que el mago toque o guarde el objeto junto a él; por esa razón, los recipientes preferidos son objetos de joyería que se pueden llevar encima. Los recipientes también deben ser duraderos; si un recipiente es destruido, la Esencia se pierde.

⊕ RECIPIENTE RESTRINGIDO

La mayoría de los objetos consagrados pueden ser usados por cualquiera que los lleve con él. Sintonizando el recipiente con la “firma” de la Esencia de una persona específica, el mago puede asegurarse de que solo aquellos que él quiere que usen el recipiente pueden acceder a su poder. Esto añade 5 puntos de Esencia al coste de la invocación, y toda la gente a la que se permita usar el objeto debe tocar el recipiente durante su creación.

Curación menor

Esta invocación puede restaurar heridas leves, reducir la gravedad de heridas importantes y curar enfermedades leves o malestares. Para ello es necesario que el mago imponga sus manos en la persona herida o enferma.

Durante la invocación, el mago siente el dolor y el malestar de la víctima. Las heridas graves y las enfermedades dolorosas requieren que el mago supere un chequeo Sencillo de Voluntad para soportar el dolor y las molestias de la otra persona. Si supera la prueba, el mago puede seguir sin trabas. En caso contrario, la prueba de foco tiene un -5. Si el primer intento no cura por completo la herida o enfermedad, cualquier intento posterior tiene una penalización -2 a las pruebas de foco y disipación; esto último solo es necesario cuando se falla la prueba de foco. Un fallo en la prueba de disipación significa que el mago es afectado por la herida o enfermedad que pretendía curar.

◎ CURAR HERIDAS

Esto restaura 1 punto de vida por cada punto de Esencia gastado. La víctima pierde 1 punto de Resistencia por cada punto de vida recuperado; esto se debe a la pérdida de sangre y el coste en energía de la aceleración del proceso de curación. Este efecto cerrará cortes y pinchazos, soldará huesos rotos e incluso volverá a injertar cualquier parte corporal fresca, siempre que la invocación cure todo el daño infligido. Esto no restaurará órganos o miembros perdidos, especialmente los desaparecidos hace mucho tiempo. En otras palabras, un dedo cortado se puede volver a in-

jertar si está fresco y disponible; un ojo destrozado no se puede volver a injertar. Los puntos de Resistencia perdidos se pueden recuperar al mismo coste de Esencia que los puntos de Vida. Los sujetos se sienten renovados por la infusión de Esencia. Obviamente, este efecto no provoca que se consuma la Resistencia del sujeto.

◎ CURAR ENFERMEDAD

Solo se pueden curar enfermedades leves y no terminales; cualquier cosa que se pueda tratar con antibióticos o que no sea más grave que un resfriado o la gripe. Cuesta 10 puntos de Esencia.

Discernimiento

Todos los dotados son sensibles a lo sobrenatural, la actividad mágica y otros fenómenos psíquicos. Discernimiento permite al mago ir incluso más allá y comprender la verdadera naturaleza de otros seres; incluso descubrir sus más profundos secretos.

◎ PERCIBIR LA VERDADERA NATURALEZA

Este efecto permite al hechicero ver la auténtica naturaleza de una persona. Los humanos sometidos a esta capacidad se resisten con su Inteligencia y Voluntad. Si la invocación funciona, el mago obtiene cierto grado de comprensión sobre lo que quiere la persona, sus miedos y defectos. Básicamente, el mago conoce todas las ventajas y desventajas mentales del personaje, así como sus objetivos y miedos. En las criaturas sobrenaturales, este efecto

(también resistido por la Inteligencia y Voluntad de la criatura) revela la especie del ser además de sus objetivos y personalidad. Este efecto cuesta 6 puntos de Esencia. Un Escudo de Esencia (véase la invocación Protección, pág. 252) bloquea este poder. La invocación Discernimiento mostrará la presencia y fuerza del escudo, pero nada más. Este poder actúa como un fotonazo instantáneo de conocimiento, y debe ser lanzado sobre cada persona a la que se desee "escanear".

Dominio espiritual

Convocar a los espíritus es una parte fundamental de la magia. La invocación Dominio espiritual permite al mago convocar, atar y expulsar espíritus. Muchos hechiceros prefieren usar los poderes y capacidades de los espíritus en lugar de los suyos propios. Estos especialistas en las artes de la convocación suelen tener un escaso talento en otras áreas, pero su dominio sobre una gran cantidad de espíritus diferentes los hace tremadamente poderosos. La misma invocación se puede usar para expulsar a un espíritu de un lugar, o para exorcizarlo de un cuerpo humano que esté poseyendo.

Hay muchos tipos de espíritus, desde los fantasmas de los muertos a los espíritus de la naturaleza, elementales, etéreos (espíritus menores de buena fe que sirven a los ángeles), diablos (la contrapartida maligna de los etéreos), y muchos otros. Cada tipo de espíritu requiere un tipo de invocación diferente. Así, un mago puede tener Dominio espiritual (Elementales) y Dominio espiritual (Etéreos), o solo uno de los dos.

Después de que un espíritu es convocado, o si el espíritu ya se encontraba presente, el mago puede asegurarse su ayuda. Algunas alianzas (la Wicca entre ellas) prefieren llegar a un acuerdo informal, en el que el espíritu acepta ayudar al mago a cambio de un futuro favor. Esto es poco más que una promesa verbal; la mayoría de los espíritus convocados por los wiccanos son espíritus de la naturaleza, a los que no les gusta que les obliguen a hacer algo (véase Espíritus de la naturaleza, pág. 306). Los rosacrucos y otros magos ceremoniales prefieren tener una relación muy detallada y “legal” con sus espíritus. Esto es conocido como un acuerdo, si el espíritu lo hace voluntariamente o un vínculo, si es obligado por la fuerza. Los acuerdos y los vínculos tienen un lenguaje muy específico, y los espíritus deben seguir los acuerdos al pie de la letra, pero a menudo los interpretarán de forma inesperada o maliciosa.

Cuando un espíritu es invocado y convencido o coaccionado para que ayude al mago, el convocador puede usar cualquiera de sus poderes. Por otro lado, la Esencia gastada en un vínculo o acuerdo no se puede recuperar hasta que el espíritu es liberado de su servicio hacia el personaje.

CONVOCACIÓN

Este efecto tiene una bonificación +4 si el mago convoca a un espíritu específico usando su verdadero nombre. La convocación cuesta 5 puntos de Esencia más 1/5 de la reserva de Esencia energética del espíritu redondeando al alza. Si el espíritu es convocado contra su voluntad, se debe realizar una prueba Resistida entre la Voluntad dobrada del espíritu y el resultado obtenido en la prueba de foco.

VÍNCULO

Cuando un mago quiere un control total sobre las acciones de un espíritu, debe vincularlo para que haga su voluntad, o debe llegar a un acuerdo (véase más adelante) con él. Vincular a un espíritu es difícil y peligroso; a los espíritus no les gusta ser atados. Primero, el espíritu debe ser sometido o contenido (normalmente una guarda mantendrá al espíritu en un lugar, como se lee en la invocación Guarda, pág. 248). Vincular a un espíritu

tu cuesta 1 punto de Esencia por cada 5 puntos de Esencia energética que tenga el espíritu en su reserva (los puntos máximos, no los actuales). El mago debe indicar exactamente qué se supone que implica el servicio y los términos del mismo.

◎ ACUERDO

Un acuerdo es un contrato formal entre el mago y un espíritu. Solo cuesta 2 puntos de Esencia crear un acuerdo, pero el espíritu debe aceptarlo voluntariamente. Cuando se formula el acuerdo, el mago especifica cuáles son las condiciones y términos del servicio, y el pago por el mismo. Entonces, tanto el mago como el espíritu juran cumplirlo sobre su verdadero nombre y poder. Este pacto es vinculante; romperlo no solo romperá el contrato, sino que además consumirá automáticamente toda la Esencia de la parte culpable (es una pérdida temporal que se recupera normalmente), y su reserva de Esencia (o su reserva de Esencia energética si

es aplicable) quedará reducida permanentemente en 2 puntos.

◎ DESVANEZER

Este es un tipo especial de la disipación normal, con la diferencia de que en este caso está intentando disipar a un ser vivo pensante. Disipar a un espíritu, siempre que este no oponga resistencia, cuesta 5 puntos de Esencia. Si no quiere irse cuesta 10 puntos de Esencia más 1/5 de la reserva de Esencia energética. Además, se debe efectuar una prueba Resistida usando el doble de la Voluntad del espíritu contra el resultado de la prueba de foco del personaje.

◎ ELIMINAR ESPÍRITUS MALICIOSOS

Este efecto obliga a un espíritu a salir de un lugar que haya reclamado como suyo. Esto requiere un gasto de Esencia igual a 1/3 de la Esencia energética del espíritu, redondeando a la baja, y es resistido por la Voluntad e Inteligencia del espíritu.

Fuego del alma

La Esencia pura se puede usar como un arma. Esta invocación permite al lanzador disparar rayos de Esencia. Para los mundanos los rayos son invisibles; los dotados pueden verlos como remolinantes rayos de energía blanco azulado. Fuego del alma es extremadamente letal cuando se usa contra seres sobrenaturales; contra los humanos provoca una pérdida de Esencia, lo cual puede ser peligroso (véase Pérdida de puntos de Esencia, pág. 175). Como toda la magia destructiva, los ataques con Fuego del alma usados maliciosamente requieren una prueba de disipación, a discreción del Cronista.

◎ DESCARGA DE FUEGO DEL ALMA

Fuego del alma infinge 1D6 (3) × puntos de Esencia de daño. Los seres humanos alcanzados por Fuego del alma pierden 1 punto de Esencia por cada 3 puntos de daño infligidos por el ataque. Las entidades sobrenaturales corpóreas (como los vampiros y los espíritus manifestados) pierden puntos de Vida y puntos de

Esencia al mismo tiempo (la misma cantidad de daño se aplica a ambas reservas). Los espíritus inmateriales (como los fantasmas) pierden Esencia vital. Fuego del alma puede impactar a cualquier objetivo dentro de la línea de visión. Los mundanos no pueden esquivar este ataque, ya que Fuego del alma es invisible; los dotados y los seres sobrenaturales pueden verlo y, por tanto, esquivarlo.

Fuego elemental

Esta poderosa invocación da al mago control sobre la combustión y el fuego. A muchos magos les gusta la invocación Fuego elemental, ya que es un arma poderosa y letal. Sin embargo, como cualquier arma, es una espada de doble filo, ya que consumirá con tanta ansia al lanzador y sus amigos como a sus enemigos. Un fallo en la disipación de una invocación de fuego casi siempre termina con el lanzador sintiendo la agonía que ha infligido a otros. Muchos “magos de fuego”, conocidos por los rosacrucés como “piromantes”, tienen desagradables cicatrices en sus manos, cuerpo y (en ocasiones) en sus rostros como resultados de sus peligrosos juegos.

○ TITILEO

Con este efecto, un mago puede producir una luz débil o hacer que una luz existente titile. Esto cuesta 1 punto de Esencia por turno.

○ PROTECCIÓN CONTRA EL FUEGO

Un mago puede reducir el impacto del fuego, el calor y las llamas sobre un sujeto. Puede tratarse de una persona o de un objeto similar o con menor tamaño. Los objetos más grandes requieren el doble, el triple o incluso más Esencia dependiendo de su tamaño. Básicamente, cualquier cosa más grande que una persona pero más pequeña que un coche requerirá el doble de Esencia, y cualquier cosa más grande el triple de Esencia. ¡Cualquier cosa más grande que una avioneta o un camión requiere diez veces más Esencia! Reduce durante 1 turno el daño infligido en un nivel de multiplicador por cada punto de Esencia gastado.

○ LLAMA

Este efecto produce una luz fuerte, hace que se prendan los objetos inflamables o crea una breve llama (equivalente al fogueo de un cigarrillo al encenderse). Cuesta 3 puntos de Esencia por turno.

○ EXTINGUIR LLAMA

Una llama, fuego o fuente de calor puede ser extinguido a un coste de 3 puntos de Esencia por cada metro de radio, más 1 punto de Esencia por cada metro de radio adicional.

○ ATAQUE DE LLAMAS

El mago puede convocar llamas para atacar a sus enemigos. Las llamas se pueden manifestar como un chorro o deflagración que se origina en las manos del mago, o como una oleada rodante de fuego que se inicia a sus pies, lo cual es más caro de mantener pero más difícil de evitar. Esta es una invocación muy destructiva; las llamas prenderán fácilmente cualquier sustancia inflamable y pueden iniciar mortales conflagraciones. Un uso descuidado o malicioso de este poder requiere una prueba de disipación por separado, con un penalizador adicional. En lugar de un efecto aleatorio de la Esencia, el lanzador sufre $1D6 (3)$ puntos de daño multiplicados por la Esencia total gastada en el efecto.

Cuesta 1 punto de Esencia crear un chorro o rayo de llamas, infligiendo $1D6 \times 2$ (6) puntos de daño con un alcance de 10 metros por nivel de Voluntad del lanzador. Se pueden gastar puntos de Esencia adicionales

para incrementar el multiplicador de daño en 1 punto, o el alcance en 10 metros por cada punto gastado. Por ejemplo, un chorro de llamas que infila $1D6 \times 10$ (30) puntos de daño costaría 9 puntos de Esencia (1 por el coste base, y 8 adicionales para incre-

mentar el daño). Un chorro de llamas puede ser esquivado. Una oleada de llamas tiene 1 metro de ancho por cada 4 puntos de Esencia adicionales. Esquivar una oleada de llamas tiene un penalizador igual al ancho de la oleada en metros.

Guarda

Esta invocación crea una guarda, un campo de Esencia que bloquea los sentidos mágicos y el paso de seres sobrenaturales. La mayoría de las Guardas son dibujadas, pintadas o esbozadas en el suelo. A menudo, se usa un Símbolo de poder en el diseño para añadirlo a la Esencia disponible. Entre los símbolos comunes está el círculo, el pentagrama y el hexágono, también conocido como el sello de Salomón. La guarda actúa como una barrera invisible contra la mayoría de los seres del otro mundo, fantasmas, personajes usando Proyección del alma y criaturas similares. La mayoría de las convocatorias de espíritus se preparan para que el espíritu aparezca dentro del área guardada.

Una vez creada, la guarda se mantiene activa hasta que es disipada por su creador o hasta que el dibujo del suelo es borrado o destruido.

◎ CREAR GUARDA

Este efecto crea una guarda con un valor de Fuerza, que representa su poder y la cantidad de Esencia gastada en ella. Los espíritus o seres sobrenaturales que intenten cruzar la guarda (bien sea para entrar o salir) deben superar una prueba resistida, usando su Fuerza y Voluntad contra la Fuerza dobrada de la guarda. Si el ser sobrenatural pierde el enfrentamiento, no puede cruzarla, sufriendo una pérdida de Esencia de $1D4 \times 2$ puntos (Esencia vital en el caso de los espíritus) y sufre un dolor atroz (-4 a todas las pruebas/chequeos durante 1 ó 2 turnos).

La guarda también interfiere cualquier poder sensorial o de localización que intente mirar en su interior, pero no

afectará a otros poderes o capacidades metafísicas. La guarda tiene una Fuerza base de 5; esto cuesta 10 puntos de Esencia, incluyendo los 5 puntos que no pueden ser recuperados hasta que la guarda haya sido disipada o destruida como se ha indicado previamente. La Fuerza se puede incrementar en 1 punto por cada 4 puntos de Esencia adicionales que se gasten.

La guarda base cubre un área con un radio igual a la Voluntad del mago en metros, pero puede ser más pequeña si se desea. Las guardas más grandes, usadas en ocasiones para proteger edificios o casas de las intrusiones sobrenaturales, cuestan 1 punto más de Esencia por cada metro adicional de radio.

Ilusión menor

La Esencia se puede usar para engañar a los sentidos, creando un simulacro que puede parecerse, sonar e incluso oler como algo real. Sin embargo, tales ilusiones no son sólidas ni pueden emitir una sombra, aunque se puede crear la ilusión de una sombra para que se mueva a su alrededor. En ocasiones, las ilusiones no tienen una apariencia muy buena, permitiendo a la gente comprender que lo que están mirando no es real. La mayoría de las ilusiones funcionan como una prueba resistida, enfrentando el resultado de la prueba de foco contra la Percepción e Inteligencia de aquellos que ven la ilusión. Las ilusiones no son selectivas, el efecto puede ser percibido por todo el mundo. Aquellas que tengan una larga duración deben permanecer en la línea de visión o al alcance de otros sentidos del mago, o desaparecerán.

○ ILUSIÓN VISUAL

Esta ilusión puede tener la apariencia de cualquier cosa que el personaje pueda imaginar, pero carece de sonido. Cuesta 1 punto de Esencia por cada 30 cm. cúbicos de la ilusión. Dura 5 minutos.

○ ILUSIÓN AUDITIVA

Este efecto funciona como una ilusión visual, pero solo crea sonidos. El sonido más potente que se puede crear será lo bastante fuerte como para ser molesto, pero no lo bastante como para dañar o aturdir a la gente. El siguiente coste de Esencia es para cada sonido creado: 1 punto de Esencia para un sonido suave

(como un susurro), 2 para el equivalente a una charla normal, 3 para un grito o alarido, 5 para un sonido fuerte (pero no ensordecedor). Para producir una ilusión de sonido continuada, paga el triple del coste (por ejemplo, 6 puntos de Esencia para el sonido de una conversación); esto dura 5 minutos.

○ ILUSIÓN COMPLETA

Este efecto crea una ilusión realista que engañará a todos los sentidos excepto el tacto. Cuesta 5 puntos de Esencia por cada 30 cms cúbicos de la ilusión, y dura 1 minuto.

Limpieza

La Esencia negativa, teñida por las malas emociones o las intenciones malignas, puede “contaminar” lugares, cosas y personas. Los lugares donde tienen lugar actos de violencia, abuso y otros hechos desagradables suelen conservar la corruptela de la Esencia que fue liberada durante esos incidentes. En algunos casos puede hacer que la gente no se sienta a gusto, especialmente los dotados, que pueden sentir grandes males. En estos sitios se suelen experimentar pesadillas. La invocación Limpieza se usa para eliminar esta corruptela negativa de esos lugares. El proceso también se puede usar contra la magia dañina, especialmente aquella que se mantiene alrededor de la víctima.

Todas las invocaciones de Limpieza requieren pruebas separadas de disipación; esta es una complicada parte del proceso de Limpieza. Un fallo al disipar una invocación de Limpieza significa que la Esencia negativa eliminada de una zona o persona sigue al mago allí donde vaya. Esto puede requerir una nueva invocación de Limpieza para quitar tales efectos.

○ ELIMINAR RESIDUOS EMOCIONALES

Cuando los mundanos están extremadamente enfadados o sufren cualquier otro tipo de emoción fuerte, su Esencia es “derramada” inadvertidamente sobre objetos y lugares. Estas emociones negativas pueden afectar al bienestar de la gente, haciéndolos irascibles, propensos a las pesadillas e incluso desafortunados.

Limpiar una habitación u objeto de tales “residuos” negativos cuesta 3 puntos de Esencia. Limpiar toda una casa cuesta 6 puntos de Esencia.

Un fallo al disipar este efecto provoca que las emociones negativas se peguen a la persona que ha realizado la invocación.

○ QUITAR MALDICIÓN

Este efecto neutraliza una maldición u otro efecto dañino que haya sido impuesto temporalmente al objetivo. Funciona contra maldiciones de todo tipo, metafísicas y sobrenaturales. Este efecto no funcionará en aquellos con la desventaja Maldito. Quitar magia dañina cuesta la misma cantidad de Esencia que costó invocar el poder dañino en un principio, y es resistido por el resultado de la prueba realizada por quienquiera que infligiera la maldición.

Maldición menor

La Esencia es la fuerza que está detrás de todas las cosas, incluyendo las posibilidades. Rodeando a una persona con Esencia negativa, un hechicero vengativo puede hacer que esta experimente una racha de mala suerte, se sienta fea y no deseada, y en general que todo le salga mal. Sin embargo, el uso injustificado de este poder suele volverse contra el lanzador. Incluso si la Disipación tiene éxito, los magos que maldigan a otros por pequeñas necesidades pueden verse acosados por los mismos males que infligieron a otros, y solo la invocación Limpieza los librará de ellos.

○ MALA SUERTE

Esto proporciona a la víctima una “reserva” de mala suerte; cada punto de mala suerte cuesta 3 puntos de Esencia. Esta reserva es controlada por el Cronista. Cuando algo pueda salir mal o ir a peor, el Cronista puede optar por gastar un punto de mala suerte para asegurarse de que así suceda. Gastar 1 punto de mala

suerte cuando el personaje está intentando una prueba o chequeo funciona como si este hubiera sacado un 1 o robado un as (véase regla del 1, pág. 146). Cuando la situación se resuelve por medio de la interpretación o por decisión del Cronista, las cosas simplemente no le salen bien a la víctima. La gente se toma lo que dice de la forma equivo-

cada, o alguna circunstancia imprevista echa por tierra todos sus esfuerzos. Esto dura hasta que se gasta el último punto de mala suerte, la víctima encuentra al mago que la maldijo y lo obliga a quitar

la maldición, o se realiza una invocación de Limpieza sobre el personaje. Esto último se trata como una prueba resistida usando los niveles en la invocación y de Voluntad del mago.

Portal

Las entradas a los otros mundos son escasas y difíciles de encontrar. Solo unos pocos dotados saben cómo abrirlos y cerrarlos. Quizá esto sea lo mejor, ya que hay seres en algunos de los otros mundos con los que es mejor que no se encuentren los humanos; algunos estarían encantados de tener la oportunidad de desmembrar miembro a miembro a un visitante no deseado. Por supuesto, el peligro no siempre es suficiente para detener a los dotados y muchos se han aventurado en los otros mundos buscando poder y aventuras.

Tener esta invocación no permite automáticamente al personaje viajar a través de las dimensiones, igual que aprender a caminar no significa que la persona sepa a dónde llevan todos los caminos. Las “localizaciones” de los otros mundos son un secreto férreamente guardado. Muchos aquelarres, e incluso alianzas enteras, pueden no saber cómo acceder a algunos de ellos. La mayoría de las visitas a los otros mundos se hacen por medio de Proyección del alma, y está limitado a aquellos reinos más vinculados al nuestro. Los reinos de los muertos son los más visitados. Consulta el Capítulo siete: Lo sobrenatural, para más detalles sobre los otros mundos (véase pág. 299).

○ ACTIVAR PORTAL EXISTENTE

La mayoría de los portales fueron creados hace siglos (en algunos casos eones) por culturas desaparecidas hace mucho tiempo. Incluso cuando no están activados, los lugares donde se encuentran suelen tener fama de estar “embrujados”, ya que a los seres de los otros mundos les es más fácil colarse por aquí. Si el mago es capaz de encontrar un portal, puede activarlo gastando 25 puntos de Esencia. Esta energía alimenta la duradera magia empleada para crear estos umbrales entre universos, permitiendo que se abran durante cortos períodos de tiempo (normalmente 1 minuto por nivel de éxito en la prueba de foco).

○ VIAJE

Este efecto permite al mago viajar en cuerpo y alma a uno de los otros mundos. Solo el mago y unos 25 kilos de equipo y ropa pueden ser transportados por medio de este efecto, y el mago debe haber visitado previamente esa dimensión a través de un portal. Este efecto no usa un portal permanente, crea un “miniportal” para una sola persona. Este efecto cuesta 20 puntos de Esencia.

○ CERRAR PORTAL

Este poder permite al mago cerrar un portal neutralizando la Esencia usada para mantenerlo. La energía gastada siempre es muy alta, ya que el mago o las fuerzas que lo abrieron se resistirán



a ello. Tratar de cerrar un portal es una prueba resistida. Ambos lados usan su Voluntad y nivel en la invocación Portal; el lado que use más Esencia en la invocación añade una bonificación +1 por cada 10 puntos de diferencia. En este proceso se debe gastar un mínimo de 20 puntos de Esencia.

Cerrar el portal no hace que desaparezca. Las paredes entre los mundos siguen siendo débiles en ese lugar, y alguien podría usar esto más adelante.

◎ CREAR PORTAL

Este caro y difícil efecto está más allá de las capacidades de la mayoría de los magos e incluso de la mayoría de los grupos de magos. El coste en energía para tal tarea es enorme, oscilando entre los quinientos y los miles de puntos de Esencia, dependiendo del tamaño y destino del portal. Una vez creada, la brecha en la realidad se mantendrá allí, si no para siempre, al menos lo suficiente para ver aparecer a muchos seres.

Protección

La mayoría de los magos que se involucran en situaciones peligrosas suelen conocer esta invocación. Protección teje Esencia pura alrededor del mago, protegiéndolo del daño. La mayoría de los Escudos solo funcionan contra efectos hostiles de Esencia; a un gran coste, los magos también pueden tejer escudos que los protejan contra el daño físico. Un mago realmente poderoso puede ser virtualmente inmune a las balas gracias a la Protección. Además, los escudos de Esencia y físicos se pueden combinar; el mago debe pagar el coste de Esencia para ambos. Se puede tejer un escudo alrededor de otra persona, pero a costa de una gran cantidad de Esencia.

Los dotados pueden ver los escudos con un chequeo Sencillo de Percepción. Su apariencia es modelada por el personaje que lo lanza. Algunos escudos son simples esferas de luz, mientras que otros parecen armaduras, complejas estructuras cristalinas, caparazones de apariencia orgánica o exoesqueletos. Gastando más Esencia se puede hacer que el escudo sea invisible, ocultando su existencia. Con uno de estos escudos, un mago poderoso podría hacerse pasar por un mundano, engañando incluso a los sentidos de otros dotados. Además de proteger del daño y quizás de la visión, Protección también oculta las emociones y pensamientos de la persona.

La principal desventaja de los escudos es que deben ser “alimentados” con un flujo constante de Esencia, la cual debe provenir del suministro interno del mago, y no del ambiente o de objetos consagrados. Esto significa que la Esencia usada en el escudo no se puede usar en ninguna otra cosa hasta que el escudo es disipado. El personaje puede mantener el escudo a su alrededor indefinidamente, hasta que una fuerza ajena lo destruya o lo neutralice, o hasta que lo apague con una segunda prueba de foco.

◎ ESCUDO DE ESENCIA

Este es el escudo más simple, bloquea los ataques basados en Esencia. Por cada 3 puntos, el personaje obtiene un escudo con un nivel de protección de

10 más el nivel de éxito de la prueba de foco. Cada punto de Esencia adicional que se gaste añade 1 al nivel de protección. Cualquier magia hostil, poder de vidente, u otro poder sobrenatural o

de dotado dirigido contra el personaje debe tener un resultado de foco superior al nivel de protección del escudo, o el efecto metafísico no funcionará. Por ejemplo, Lisa tiene un escudo con un nivel de protección de 19 que le ha costado 11 puntos de Esencia (1 nivel de éxito en la prueba de foco). Un mago enemigo intenta imponer una maldición menor sobre ella. Su tirada de foco es un 6, y la suma de su Voluntad y los niveles en Maldición menor es de 8, lo que da un resultado total de 14. Esto es menor que el nivel de protección, por lo que la invocación falla. Solo los poderes y efectos que afecten directamente al objetivo son resistidos por el escudo.

Los ataques que consuman Esencia (como Fuego del alma, y los poderes de algunos seres sobrenaturales) pueden dañar el escudo. Cualquiera de estos ataques reduce el nivel de protección del escudo en 1 por cada 3 puntos de daño infligido.

Además de esta protección, el escudo de Esencia bloquea cualquier intento de descubrir algo sobre el mago (excepto que está rodeado por un escudo).

○ ESCUDO FÍSICO

Los escudos físicos desvían cualquier ataque que busque dañar directamente al sujeto (esto es, herirlo). Funciona contra balas, puñetazos y rayos láser, como lo hace una armadura. Un escudo físico puede tener un valor de Blindaje y una Capacidad de Daño. El VB se resta del daño infligido por el ataque. La CD actúa como un colchón, desviando parte de la energía de un ataque pero volviéndose más débil con cada ataque que disipa. En términos de juego, cada punto de Esencia usado en este efecto da al personaje 1 punto de valor de Blindaje o 5 puntos de Capacidad de Daño.

Cualquier ataque que impacte al personaje debe atravesar primero el valor de Blindaje y después agotar la Capacidad

de Daño del escudo. Cualquier daño restante se aplica de la forma normal. El valor de Blindaje máximo permitido es igual a 10 veces el nivel de invocación del personaje. No hay límite a la Capacidad de Daño del escudo.

Por ejemplo, Jana tiene un nivel de Protección de 3. Está a punto de meterse en un tiroteo con agentes del Tinglado, así que decide gastar 45 puntos de Esencia para protegerse. Puede tener un VB máximo de 30 (su nivel de invocación $\times 10$) así que gasta 30 puntos para tal propósito. Los 15 puntos restantes los invierte en Capacidad de Daño, lo que le da un total de 75 puntos. Cuando se decide a salir, los agentes del Tinglado abren fuego, y es alcanzada 17 veces por una mortal descarga de disparos. De los 17 disparos, 14 le infligen menos de 30 puntos de daño, y no penetran el valor de Blindaje del Escudo; las balas rebotan sobre su cuerpo (nótese que algo así, en un lugar público, estaría sujeto al efecto multitud, véase pág. 226; por si no tuviera bastante, el escudo se vendría abajo). Los otros 3 disparos infligen 34, 42 y 41 puntos de daño respectivamente. Al restar 30 puntos de cada uno queda un total de 4, 12 y 11 puntos, lo que da un total de 27; estos 27 puntos de daño reducen la Capacidad de Daño del escudo de 75 a 48 ($75 - 27$). Jana está completamente ilesa, al menos de momento.

Todos los escudos físicos tienen una desventaja importante. No pueden detener el efecto de cualquier movimiento o acción realizada por el mago. El mago puede caminar sin rebotar contra las paredes o la gente, y puede disparar o atacar sin interferencia del Escudo. Sin embargo, el mago también podría arrojarse contra una estaca y empalarse, y el escudo no ofrecería ninguna protección. Por la misma razón, los escudos no tienen ninguna utilidad contra el daño por caídas.

○ ESCUDO INVISIBLE

Cualquier tipo de escudo se puede hacer invisible al coste de 15 puntos de Esencia. Nadie será capaz de ver o sentir el escudo hasta que este destelle cuando detenga un ataque. Las invocaciones y capacidades sensoriales no sentirán ni

el escudo ni ningún poder especial del personaje. Un sondeo mental insistente puede perforar la invisibilidad. Esto requiere una prueba resistida que enfrenta la Voluntad y los niveles en la invocación Protección del personaje contra las capacidades o invocaciones del dotado o entidad sobrenatural.

Proyección del alma

Esta capacidad es conocida popularmente como “proyección astral” o “viaje astral”. El mago libera su alma del cuerpo, dejando suficiente Esencia tras él para que actúe como un ancla. Mientras se encuentra en este estado, el mago es un ser de pura Esencia, libre de las ataduras de las barreras físicas, pero también incapaz de afectar al mundo físico excepto por medio del uso de la magia y los poderes de dotado. Por medio del uso de Proyección del alma, el mago puede viajar a cualquier lugar que no esté protegido por barreras de Esencia, ver e interactuar con entidades espirituales y viajar a los otros mundos.

○ PROYECCIÓN

Este efecto proyecta la Esencia del mago y su conciencia fuera de su cuerpo. Se debe dejar un mínimo de 5 puntos de Esencia en el cuerpo para que actúen como “ancla” entre el mago y su cuerpo físico. La transformación cuesta 3 puntos de Esencia. Además, la proyección del mago consume 1 punto de Esencia por cada hora que pase en estado inmaterial. Esta Esencia no se puede recuperar hasta que el mago regrese a su cuerpo.

Mientras esté en forma espiritual, el mago puede moverse a través de paredes y otros obstáculos, y volar a velocidades de hasta 150 km/h por nivel de Voluntad. El personaje puede usar magia y otros poderes de dotado mientras sea incorporeal, pero cualquier otra cosa que no sean poderes de detección y sensoriales solo afectará a otras entidades espirituales/astrales, no al mundo material. Esto se aplica a todos los tipos de proyección astral, sea producto de la magia, la nigromancia u otros poderes.

Símbolos de protección

Esta invocación imbuye Esencia en un amuleto que se puede usar para protegerse contra ataques mágicos o sobrenaturales, incluyendo otros poderes de los dotados. El amuleto debe hacerlo a mano el mago o magos que imbuyen Esencia en él; a menos que el personaje sea un artesano o artista competente, el amuleto no será muy bonito. El personaje puede usar esta protección siempre que lleve el amuleto sobre su piel.

Cada amuleto o símbolo creado reduce la reserva de Esencia del mago en 1 punto hasta que se agota la Esencia acumulada en el mismo. Esto hace que a los magos les resulte difícil crear muchos amuletos.

⊕ PROTECCIÓN CONTRA LA MAGIA

La Esencia almacenada en el símbolo se enfrentará a cualquier magia hostil usada contra el portador. Esto funciona como cualquier defensa basada en la Esencia (véase Usar la Esencia defensivamente, pág. 225). La Esencia del amuleto puede ser usada inmediatamente para bloquear cualquier efecto mágico. Se pueden usar hasta 5 puntos de Esencia de esta forma. La creación de este amuleto cuesta 3 veces la cantidad de Esencia almacenada en él.

⊕ PROTECCIÓN CONTRA LO SOBRENATURAL

Este amuleto ayudará al portador contra cualquier capacidad de dotado o

poder sobrenatural que pueda ser resistido, pero no protegerá contra ataques físicos. Este efecto cuesta 3 puntos de Esencia por cada bonificación +1 a las pruebas o chequeos resistidos contra un tipo de ser o poder particular (como vampiros, o todos los efectos de control mental), o 6 puntos de Esencia por cada bonificación +1 a las pruebas o chequeos resistidos contra todos los ataques sobrenaturales. Cada vez que se usa el amuleto, su fuerza se reduce en uno, esto es, un amuleto al que originalmente se le confiera una bonificación +5 contra lo sobrenatural queda reducido a +4 después del primer uso, y así sucesivamente, hasta que pierda todo su poder después de 5 usos.

Tierra elemental

Esta invocación da al mago un control total sobre la tierra. Con la Esencia suficiente, un mago puede provocar avalanchas y terremotos.

⊕ MOVER TIERRA

El hechicero puede mover tierra, incluyendo materiales como arena, grava y minerales similares relativamente sueltos y pulverulentos. Este puede usarse para excavar pequeños agujeros, causar avalanchas e incluso sepultar algo de tamaño humano y objetivos más grandes bajo una oleada de tierra. El efecto cuesta 3 puntos de Esencia por cada 30 cm. cúbicos de tierra movida; este coste debe pagarse por cada turno que la tierra se esté moviendo. La materia

controlada puede moverse a una velocidad de 15 km/h o unos 25 metros por turno. Esta velocidad se puede incrementar gastando más Esencia: 1 punto de Esencia por cada 1,5 km/h o 2,5 metros adicionales por turno. Una vez el mago libera su control sobre la tierra, esta se desmorona normalmente. Este poder permite al mago excavar agujeros (un agujero lo bastante grande, si se abre en un turno, podría hacer que alguien corriendo o caminando cayera en él), amontonar tierra sobre un objetivo, e incluso lanzar tierra que golpee a

los objetivos con una Fuerza igual a tres veces su volumen en metros cúbicos, infligiendo $1 \times$ Fuerza puntos de daño.

◎ DESMENUZAR PIEDRA

La piedra puede ser desmenuzada al coste de 1 punto de Esencia por cada 2.5 kg. hasta los 50 kg. A partir de entonces cuesta 1 punto de Esencia por cada 50 kg.

◎ DEBILITAR METAL

Este efecto provoca que el metal se debilite o se rompa gastando 1 punto de Esencia por cada medio kilo hasta los 25 kg., y 1 punto de Esencia por cada 50 kg. a partir de entonces.

◎ REMOLINO DE POLVO

Este efecto crea una nube de polvo que obstruye la visión y ciega a la gente que se encuentra en su interior. La nube cuesta 5 puntos de Esencia y afecta a un radio de 1 metro. Cada metro adicional de radio cuesta 1 punto de Esencia. Se puede hacer que el remolino de polvo aparezca a 1 metro de distancia por nivel de Voluntad del lanzador, más un metro adicional por cada punto de Esencia gastado. Tras su creación, se puede mover tan lejos como quiera el lanzador, siempre que pueda verlo directamente (véase Invocaciones y alcance, pág. 236). ¡Nótese que un gran remolino de polvo, conjurado a un alcance mínimo, puede afectar al mago!

◎ ATAQUE DE PIEDRA

Este efecto provoca que cualquier piedra a 10 metros del mago salga volando y golpee al objetivo. Debe disponerse de piedras (sirven ladrillos y cemento, siempre que estén sueltos, o hayan sido rotos previamente usando la invocación Desmenuzar piedra). El daño es de $1D4 (2) \times$ Voluntad y el alcance es igual a 10 metros por nivel de Voluntad del mago, al coste de 5 puntos de Esencia.

El personaje puede incrementar el multiplicador o el alcance en 1 por cada punto adicional gastado. Se puede impactar a varios objetivos gastando 1 punto por cada objetivo adicional.

◎ TEMBLOR DE TIERRA

Este poderoso efecto hace que la tierra se sacuda en un área específica. Se recomienda a los magos que tengan cuidado con este poder, ya que puede desencadenar terremotos si se realiza en áreas inestables como cerca de fallas geológicas. El área base afectada tiene un radio de 10 metros por la Voluntad del mago. Incrementar el área de efecto cuesta 1 punto de Esencia por cada 5 metros adicionales de radio.

Un ligero temblor (lo suficiente como para ser notado, pero poco más) cuesta 10 puntos de Esencia. Un temblor intermedio (los suficiente para derribar objetos pequeños de los estantes, y hacer que la gente se tambalee, experimentando una penalización -2 a cualquier prueba que requiera movimiento o actividades similares) cuesta 20 puntos de Esencia. Un temblor fuerte (que puede iniciar desprendimientos de rocas o avalanchas de nieve, derribar a la gente a menos que supere un chequeo Sencillo de Destreza, hacer que grandes objetos pierdan el equilibrio y se caigan, etc.) cuesta 40 puntos. Un terremoto que provoque que los edificios se derrumben (a menos que estén especialmente diseñados) cuesta 100 puntos. Una invocación en la que se inviertan unos 100 puntos de Esencia para lograr este efecto activará un auténtico terremoto si hay alguna falla a 15 kilómetros del efecto.

Este efecto es muy poderoso y muy peligroso, y siempre es necesaria una prueba de disipación separada. Un hechicero que inicie un temblor debe efectuar una prueba de disipación con un -1 por cada 20 puntos de Esencia gastados, redondeando al alza. Si la disipación fa-

lla, el cuerpo del personaje es golpeado por una devastadora reacción violenta (a la que los wiccanos se refieren como la “venganza de Gaia”), infligiendo $1D8 \times 4$ puntos de daño por cada 10 puntos de Esencia utilizados en la invocación. No se produce ningún efecto aleatorio de la Esencia a menos que se usen unos 100 puntos de Esencia. Si la invocación se lanzó con malicia, o donde inocentes podían resultar dañados, se aplican las penalizaciones normales a la disipación (-1 por cada 5 puntos de Esencia), y un fallo infinge daño al mago en lugar de causar un efecto aleatorio, a una tasa de $1D10 \times 5$ puntos de daño por cada 10 puntos de Esencia usados en la invocación.

Por ejemplo, Gina lanza con éxito un Temblor de tierra usando 50 puntos

de Esencia. Es necesaria una prueba de disipación separada. Si es cuidadosa en su ubicación (no hay inocentes amenazados), y no hubo ninguna malicia en su uso, la prueba de disipación sufre una penalización -3 y un fallo le infligiría $1D8 \times 5 \times 2$ (25) puntos de daño.

Si Gina usase 100 puntos de Esencia y fuese cuidadosa, la prueba de disipación separada sufriría una penalización de -5 y un fallo le infligiría $1D8 \times 10 \times 2$ (40) puntos de daño. Si Gina demuele una ciudad, su prueba de disipación sufre una penalización de -20, y el fallo infinge $1D10 \times 10 \times 2$ (50) puntos de daño. Además, en cualquiera de estos casos, un fallo en la disipación da como resultado un efecto aleatorio de la Esencia. ¡Jugar con terremotos no es algo que se deba hacer a la ligera!

Vista lejana

Este es el poder para ver en otros lugares y buscar en zonas proyectando una fracción de Esencia más allá del cuerpo. Los principios mágicos involucrados en Vista lejana son similares a los de Proyección del alma (véase pág. 254), pero es más limitado y no es necesario que el mago renuncie al control de su cuerpo. Un fallo al disipar la invocación tras una prueba de foco fallida suele provocar visiones inopportunas y *flash-backs* que molestan al mago durante $1D4 \times 2$ horas.

VER A DISTANCIA

Esto permite al mago mirar en un área distante. Cinco puntos de Esencia le permiten ver en cualquier área dentro de un alcance determinado, pero debe ser consciente de la localización general del área. El mago decide el punto de vista de la visión (por ejemplo, el mago puede seleccionar una vista de pájaro de una dirección específica), pero este no se puede cambiar, a menos que se vuelva a lanzar la invocación. El alcance base es de 100 metros por cada nivel en el atributo de Percepción del personaje. Esto puede

incrementarse en 1,5 veces el atributo de Percepción en kilómetros con el gasto de otros 5 puntos de Esencia, y en 1,5 kilómetros adicionales por cada punto de Esencia gastado a partir de entonces. La visión dura un minuto.

BUSCAR PERSONA

Usando Percepción en lugar de Voluntad, este efecto busca a una persona en el área cubierta por la invocación. El mago debe conocer al objetivo, bien sea personalmente o por contacto con su firma de Esencia.



Cuanto más poderosa sea la persona, más fácil será, ya que su Esencia actúa como una baliza para aquellos con los sentidos adecuados. Este efecto cuesta 10 puntos si se busca a un mundano, 5 si es una persona dotada con menos de 30 puntos de Esencia, y 2 puntos si es una persona dotada con más de 30 puntos de Esencia. Si la persona que se está buscando ha usado la magia u otra capacidad sobrenatural durante las últimas horas, todas las pruebas

de foco obtienen una bonificación +1 por cada 5 puntos de Esencia usados por el objetivo. Si el personaje dotado está protegido (véase la invocación Protección, pág. 252), su Esencia está oculta y debe ser buscado como si se tratara de un mundano. El área base tiene un radio de 1,5 kilómetros por nivel de Percepción. Cada 1,5 kilómetros adicionales cuestan 1 punto de Esencia extra.



La visión

Desde que la humanidad obtuvo el regalo de la conciencia sobre sí misma (y quizá antes de entonces), alguna gente ha sido bendecida con sentidos y capacidades que van más allá de lo físico. Unos pocos elegidos siempre han sido capaces de ver dentro de las mentes de otros, entrever retazos del pasado y del futuro e incluso afectar directamente al mundo sin otras herramientas que su fuerza de voluntad. Estos poderes han sido conocidos desde hace mucho tiempo como la “visión” o “clarividencia”, ya que muchas de tales capacidades conllevan sentir o ver cosas que escapan al objetivo de los cinco sentidos. La ciencia también ha puesto una etiqueta a estos poderes, llamándolos PES (abreviatura de “percepción extra-sensorial”), y como capacidades psíquicas o psíónicas. De todos los poderes de los dotados, la visión es el más aceptado por el público en general. Su existencia es aceptada por la mayoría de la gente, aunque la comunidad científica se sigue oponiendo a ello con firmeza. Sin embargo, no es mucha la gente que se ha visto expuesta a tales poderes, y es muy probable que reaccionen con miedo y odio hacia tales capacidades.

La visión no requiere rituales o invocaciones, aunque algunos videntes han aprendido el uso de la magia y pueden usar ambas artes. A diferencia de la magia, la visión no conlleva la invocación de fuerzas ajenas para realizar la prueba; el poder es completamente interno. También, al contrario que la magia, los mundanos no pueden neutralizar estas capacidades.

PODERES DE VIDENTE

Cada poder de vidente es una rama del mismo árbol. Todos están relacionados, y todos losvidentes tienen el potencial para desarrollar todas estas capacidades. Incluyen capacidades telepáticas (el poder para comunicarse directamente y controlar otras mentes, como Imagen mental, Comunicación mental y Dominio mental), poderes psicoquinéticos (el poder de la mente sobre la materia y la energía, como Manos mentales y Fuego mental), y la capacidad para ver en lugares y momentos que los sentidos normales no pueden alcanzar (Tiempo mental y Vista mental).

Cada capacidad de vidente tiene dos elementos: Fuerza y Arte. La Fuerza de la capacidad representa el poder que tiene el psíquico. Representa la distancia a la que el vidente puede actuar sobre otros con sus capacidades, la cantidad de daño que puede infligir y el tiempo que dura el efecto que crea. El arte representa el grado de experiencia que tiene el psíquico en usar sus capacidades.

LOS EFECTOS DE LA FUERZA

Todos los poderes de Vidente tienen una tabla en la que se indica los límites de la capacidad en cada uno de los niveles de Fuerza. Cuanto más alto sea el nivel de Fuerza del poder, más trascendentales e impresionantes son esas capacidades. Cada nivel de Fuerza cuesta 3 puntos de personaje hasta nivel 5, y 6 puntos a partir de entonces durante la generación del personaje. Tras ser creado, el coste aumenta a 6 y 10 respectivamente.

LOS EFECTOS DEL ARTE

El Arte de un poder determina lo hábil que es el vidente en su manipulación. La mayoría de las pruebas usarán el nivel de Arte del poder más el atributo adecuado (normalmente un atributo mental). Cada Arte se aprende como una habilidad especial, que cuesta 2 puntos por nivel hasta el 5º, y 5 puntos por nivel a partir de entonces durante la creación del personaje. El coste es de 5 y 8 respectivamente tras la generación del mismo.

DEFENSAS CONTRA LOS PODERES DE VIDENTE

Los mundanos pueden resistirse a algunos poderes de vidente como Dominio mental usando su Voluntad. El efecto de otros poderes, como Imagen mental y Comunicación mental, pueden ser percibidos con un chequeo Complicado de Percepción (con al menos tres niveles de éxito), pero los humanos normales no pueden resistirse al uso de tales poderes.

Los dotados pueden usar sus poderes de magia o de vidente para resistirse a la intrusión. Los magos y los canalizadores de Esencia pueden proyectar Esencia para interferir el ataque psíquico (véase Usar Esencia defensivamente, pág. 225). Un escudo mágico también contrarresta el uso de los poderes de vidente. La mayoría de los poderes de vidente se pueden usar defensivamente contra intrusiones mentales o intentos de control mental. Cada apartado tiene una descripción de cómo usar el poder defensivamente. Los inspirados pueden resistirse a cualquier poder de vidente con un chequeo Sencillo de voluntad.

EL EFECTO GESTALT

Un *gestalt* es un grupo de psíquicos que usan sus poderes juntos para incrementar su Fuerza total. Si los videntes involucrados conocen el poder que se está usando, el grupo suma su Fuerza combinada. Los videntes que no tengan el poder que se está usando añaden la mitad



de la Fuerza de su poder más débil, redondeando al alza. El vidente con el nivel más alto de Arte en ese poder se convierte en el “líder” del *gestalt*, y todas las pruebas se realizan con el Arte y el atributo apropiado del líder.

Por ejemplo, Julianne, Doug, Mark y Perin están encerrados en un sótano, elegidos como candidatos para ser las siguientes víctimas a sacrificar por una secta satánica. Antes de intentar escapar, el grupo intenta comunicarse con un aquelarre de brujos que vive en la ciudad. Los cuatro personajes tienen capacidades de vidente. Julianne, Doug y Perin tienen el poder Comunicación mental, con una Fuerza de 4, 3 y 6 respectivamente. Mark no tiene Comunicación mental, pero es un poderoso vidente con Imagen mental a 8 y Manos mentales a 4. Perin tiene el Arte más alto en Comunicación mental (nivel 6), por lo que ella es la “líder” del *gestalt*. La Fuerza combinada de aquellos con Comunicación mental suma 13, más 2 niveles de Mark (que añade solo la mitad de su poder más débil) da un total de 15. El alcance de Comunicación mental a nivel 15 es igual a 33 kilómetros por cada nivel de Fuerza del grupo más la Voluntad del líder (Perin tiene una Voluntad de 4). ¡Mientras el grupo permanezca conectado, pueden comunicarse con el aquelarre siempre que se encuentre a menos de 570 kilómetros de su localización!

ESENCIA Y VIDENTES

La mayoría de los videntes no usan la Esencia directamente, pero sus poderes tienen el efecto añadido de reforzar su energía espiritual. La reserva de Esencia de un vidente obtiene un punto adicional por cada nivel de Fuerza y Arte en cualquiera de los poderes que posea. Por ejemplo, un vidente con Fuerza de Imagen mental a 4 y Arte a 3, y una Fuerza en Dominio mental de 3 y Arte a 6 añadirá un total de 16 puntos de Esencia a su reserva. Sin embargo, la mejora de Esencia del Vidente suele ser más una maldición que una bendición, ya que permite que otros dotados lo detecten con mayor facilidad, y lo convierte en una presa más apetecible para los depredadores sobrenaturales.

Algunos videntes también aprenden el arte de la magia, y son muy temidos por la combinación de estos poderes. Otros tienen la capacidad para canalizar Esencia, y esto les da una gran ventaja, ya que pueden reforzar sus poderes naturales. Los personajes con Canalizar Esencia pueden incrementar temporalmente la Fuerza en cualquiera de sus poderes de vidente gastando 2 puntos de Esencia. Cada 2 puntos de Esencia gastados incrementan la Fuerza de un poder en 1 durante su siguiente uso. Para incrementar un poder solo se puede usar la Esencia que el personaje puede canalizar durante un turno. A diferencia de las invocaciones, un personaje no puede invertir varios turnos acumulando Esencia para aumentar un poder de vidente.

LISTA DE PODERES DE VIDENTE

A continuación se detallan los poderes de vidente más frecuentes, sus ventajas y limitaciones, y algunas de las cosas que un usuario habilidoso puede hacer con ellos. La mayoría de los poderes también tienen una tabla de Fuerza (y algunos una tabla de Arte) para determinar el resultado de una prueba con éxito. Un vidente con un nivel de Fuerza o Arte más alto puede optar por usar los efectos de un nivel más bajo.

Comunicación mental

Los videntes con este poder pueden proyectar sus pensamientos a otros, haciendo que sean “oídos” como palabras dentro de sus cabezas. Una vez se haya establecido el contacto, el vidente también puede escuchar cualquier réplica mental de su objetivo. Solo se pueden percibir los pensamientos “enviados” deliberadamente al vidente; para penetrar en la mente de otra persona se necesita Imagen mental y una serie diferente de Pruebas.

◎ USAR COMUNICACIÓN MENTAL

Para enviar un mensaje mental se usa el nivel de Inteligencia más el Arte en Comunicación mental. El psíquico puede conversar mentalmente con el objetivo durante 1 minuto por nivel de éxito. El alcance de este poder está determinado por el nivel de Fuerza del lanzador. Comunicación mental usa la misma tabla de Fuerza/alcance que Imagen mental (véase pág. 268).

Comunicación mental se puede usar para algo más que una simple comunicación. Haciendo que la “voz” mental suene extraña o inquietante, el vidente puede asustar a los mundanos que no sepan nada sobre capacidades psíquicas. Algunos videntes malvados manipulan a humanos desequilibrados o de voluntad débil diciéndoles repetidamente que comentan crímenes, hasta que la víctima decide finalmente hacer lo que le dicen las “voces”.

Con una Fuerza de 4 o superior, el vidente puede usar Comunicación mental para enviar un ensordecedor “grito” psíquico que infinge algo de daño y sobrecarga la mente de la víctima. Los “gritos” psíquicos son tratados como una prueba resistida en la que se usa la Voluntad y el Arte del psíquico contra la Voluntad (sin doblar) de los mundanos. Los personajes dotados pueden resistir este poder de varias formas, como con Esencia defensiva (véase pág. 225) y la

invocación Protección (véase pág. 252). En el peor de los casos, pueden realizar un chequeo Complicado de Voluntad con una bonificación +2.

Este “grito” consume 1 punto de Esencia del psíquico cada vez que se usa. Un ataque con éxito inflige 1D4 (2) puntos de daño por cada cuatro niveles en Fuerza de Comunicación mental (redondeando a la baja). Además, la víctima pierde todas sus acciones durante 1 turno, y tendrá una penalización de -4 a todas las pruebas y chequeos durante 1 turno adicional por cada nivel de éxito del ataque. El alcance del grito está limitado a 2 metros por nivel de Fuerza.

◎ USAR COMUNICACIÓN MENTAL DEFENSIVAMENTE

Comunicación mental se puede usar para bloquear cualquier intento de comunicarse o sondar la mente del vidente. Básicamente el personaje levanta un muro de “ruido” a su alrededor, interrumriendo cualquier comunicación mental. Cuando se usa de esta forma, el psíquico resiste poderes como Imagen mental y Dominio mental, además de invocaciones como Afectar a la psique. El vidente usa su Voluntad y Fuerza de Comunicación mental (no Arte) en estas pruebas resistidas. Mientras el poder se use de esta forma es imposible emplear otros usos de Comunicación mental.

Curación mental

Los sanadores que pueden cerrar heridas, hacer que el lisiado se recupere y curar terribles enfermedades han sido el tema de incontables leyendas entre las gentes de todas las culturas. Algunos de tales sanadores usan la magia, mientras que otros usan la fuerza de su propia fe. Algunos tienen la capacidad innata para absorber el dolor y el sufrimiento de los demás. Curación mental es extremadamente poderosa, y a altos niveles puede hacer que el psíquico sea casi inmortal. Curar al herido siempre es un proceso extenuante; incluso curarse uno mismo es agotador, tanto física como emocionalmente.

◎ USAR CURACIÓN MENTAL

Cuando cura una herida o enfermedad, el psíquico debe estar en contacto físico con el paciente. Para curar a alguien es necesaria una prueba de Voluntad y Arte en Curación mental. El grado de curación está determinado por la Fuerza del poder (véase tabla de Fuerza de Curación mental, pág. 264).

Sin embargo, el proceso de curación es extremadamente doloroso, ya que el sanador debe sentir la agonía y sufrimiento de la víctima. Incluso si el paciente está sedado, el sanador sentirá todo el tormento que el anestésico ha enmascarado. Aunque los psíquicos aprenden pronto a distanciarse del dolor, sigue siendo una experiencia extenuante. Tras concluir la prueba de Curación mental, el personaje debe superar un chequeo Complicado de Voluntad o pierde 1 punto de Esencia y 1 punto de Resistencia por cada 2 puntos de daño que haya curado, redondeando a la baja. Cada intento de curación adicional sobre la misma persona en un periodo de 24 horas añade una penalización acumulativa de -1 al chequeo de Voluntad.

Curar una enfermedad también entraña el riesgo de consumir al sanador si se falla el chequeo de Voluntad. Las enfermedades leves (un resfriado,

la gripe) consumen 2 puntos tanto de Esencia como de Resistencia; las enfermedades moderadas (la viruela, una neumonía) consumen 5 puntos de ambas; las enfermedades graves (tuberculosis, malaria) consumen 10 puntos; y las enfermedades terminales (cáncer, SIDA) pueden consumir 20 puntos (véase pág. 166 para más detalles sobre las enfermedades). Estas pérdidas se recuperan normalmente.

También es posible curarse uno mismo, pero el chequeo de Voluntad tiene una penalización de -2. Un personaje con Curación mental y otras habilidades médicas puede usar este poder de una forma más sutil e indirecta. Una prueba de Percepción y Arte en Curación mental añade un +1 a cualquier prueba de medicina por cada nivel de éxito obtenido; con esto se usa el poder como una herramienta de diagnóstico.

◎ USAR CURACIÓN MENTAL DEFENSIVAMENTE

Curación mental puede contrarrestar cualquier poder o ataque sobrenatural que afecte directamente al cuerpo y la salud del psíquico. También se pueden resistir las maldiciones que afecten al cuerpo, el poder Muerte mental y ciertos poderes nigrománticos nocivos por medio de la Fuerza de Curación mental y la Voluntad del psíquico. En combate,



un psíquico puede intentar regenerar el daño que ha sufrido. Esto cuenta como una acción, y generalmente es la única acción posible a menos que el personaje quiera dividir su concentración (véase Varias acciones, pág. 154).

TABLA DE FUERZA DE CURACIÓN MENTAL



FUERZA	CAPACIDAD
1	Las heridas son curadas a una tasa de 1 punto de Vida o de Resistencia por cada nivel en Fuerza de Curación mental. También se pueden curar enfermedades leves.
4	Las heridas se curan a una tasa de 1D6 (3) puntos de Vida o Resistencia por cada nivel en Fuerza de Curación mental. Se pueden tratar y curar enfermedades moderadas. También se pueden curar las extremidades lisiadas o tullidas (como resultado de una herida reciente).
6	Se pueden tratar y curar enfermedades graves.
8	Las heridas se curan a una tasa de 1D8 (4) puntos de Vida o Resistencia por nivel en Fuerza de Curación mental.
10+	Es posible la reconstrucción celular completa. Se puede devolver toda la actividad a extremidades lisiadas (independientemente del tiempo que lleven dañadas), aunque no se pueden regenerar las que se hayan perdido. También es posible curar enfermedades terminales o resucitar un cadáver que haya muerto recientemente.

Pasado el décimo nivel, el personaje es capaz de detener el proceso de envejecimiento, haciéndose inmortal. A este nivel el personaje simplemente deja de envejecer; no puede invertir su edad cronológica actual, y puede morir por accidente o por una acción deliberada. Los personajes iniciales con este nivel de Fuerza de Curación mental (asumiendo que el Cronista permita semejante nivel en sus partidas) pueden adquirir la ventaja Antigüedad (véase pág. 96).

Dominio mental

Este poder se usa contra las mentes de otros. Los videntes con Dominio mental pueden ordenar a otros que cumplan su voluntad, e incluso obligar a la gente a hacer cosas que no harían normalmente. Motivar a la gente para que haga algo que vaya completamente en contra de su voluntad, como por ejemplo, hacer que alguien asesine a un ser querido, es mucho más difícil que conseguir "empujar" a alguien a realizar algo que de todas formas ya estaba considerando, como convencer a un atacante que ya estaba asustado de que salga corriendo. En los niveles más altos de Fuerza, Dominio mental permite al vidente tomar un control total del objetivo, convirtiéndose en su marioneta.

◎ USAR DOMINIO MENTAL

Los videntes que usen Dominio mental deben tener al objetivo en su línea de visión. La víctima también debe ser capaz de mirar a los ojos del psíquico o de escuchar su voz. Si se usa el contacto visual, el psíquico puede utilizar Comunicación mental para expresar sus deseos telepáticamente; en cualquier otro caso, las órdenes o sugerencias deben hacerse en voz alta.

Dominio mental es una prueba resistida, en la que se usa la Voluntad y el Arte en Dominio mental del vidente contra un chequeo Complicado de Voluntad por parte de la víctima. Los dotados pueden reemplazar el chequeo con una defensa mágica, de Esencia o psíquica. Si las órdenes son totalmente contrarias a lo que la víctima haría normalmente, esta obtiene una bonificación de +3 a

+7 al chequeo de Voluntad. Esto queda a discreción del Cronista. Recuerda que es más fácil sugerir: "Estos no son los androides que estás buscando" que ordenar: "Usa tu arma contra tu pareja y después pégate un tiro".

La Fuerza del poder determina lo poderosas que pueden ser las órdenes y cuánto dura el control logrado (consultar la tabla de Fuerza de Dominio mental).

◎ USAR DOMINIO MENTAL DEFENSIVAMENTE

El mismo poder que permite al vidente controlar a otros también le permite mantener el control sobre sí mismo. Cuando es atacado por cualquier tipo de control mental, incluyendo el uso de Dominio mental, el vidente se resiste con su nivel en Voluntad y Fuerza de Dominio mental.

TABLA DE FUERZA DE DOMINIO MENTAL



FUERZA	CAPACIDAD
1	Puede hacer que una persona dude durante unos segundos antes de hacer algo, o permitir una sugerencia claramente razonable.
3	Puede hacer que una persona deje lo que está haciendo u obligarla a obedecer una orden como "¡Quieto!" "Lárgate" o "No me molestes".
5	La víctima seguirá una frase al pie de la letra.
8	Permite obligar a la víctima a seguir instrucciones detalladas.
10+	El vidente puede reemplazar la mente de la víctima con la suya, tomando un control total durante 1 turno. En el transcurso de ese tiempo, el vidente dicta completamente las palabras y acciones de la víctima. Al final del turno, es necesaria otra prueba resistida para mantener el control.

Fuego mental

Este poder, también conocido como piroquinesis, convierte la fuerza interior del sujeto en pura energía. El fuego es la manifestación más común de este poder. Fuego mental es un poder peligroso, ya que toda la Esencia que se transforma en fuego adquiere un malicioso poder destructivo. El psíquico debe aprender a mantener controlado este poder si no quiere que se vuelva contra otros o contra sí mismo.

◎ USAR FUEGO MENTAL

Las pruebas de Fuego mental utilizan Voluntad y el Arte Fuego mental. Si la prueba tiene éxito, la llama se manifiesta en cualquier lugar dentro de la línea de visión del psíquico. Si el vidente usa exhaustivamente el poder durante un corto periodo de tiempo (por ejemplo de forma continua durante un minuto aproximadamente), debe superar un chequeo Sencillo de Voluntad para evitar que el fuego se extienda; añade los niveles de éxito de la última prueba de Fuego mental al chequeo. Si se falla, se produce un efecto flamígero aleatorio, con un nivel de Fuerza de 1 a 4 (tira 1D4 o a decisión del Cronista). Si el fallo se produce como resultado de la regla del 1 (véase pág. 146), el efecto golpea directamente al psíquico.

El psíquico puede hacer que el fuego se manifieste directamente encima de la víctima. No se puede esquivar, pero el objetivo del ataque puede realizar un chequeo Complicado de Voluntad para resistirse. Si la víctima vence en la prueba resistida, el poder Fuego mental falla. Prender algo que se encuentre cerca del objetivo no puede ser resistido, pero la

victima puede intentar esquivar. La esquila solo es posible contra chorros o bolas de llamas.

◎ USAR FUEGO MENTAL DEFENSIVAMENTE

El personaje puede rodearse con un aura de aire increíblemente caliente que funde las balas, quema a cualquiera que intente tocar al psíquico y desvía otros ataques de fuego o energía. Mientras esta capacidad esté activada, no es posible usar otros aspectos de Fuego mental. El "escudo" de fuego reduce el multiplicador de daño en 1 de cualquier ataque de fuego o energía (si queda reducido a 0 no produce ningún daño) por cada nivel de Fuerza de Fuego mental. También tiene un valor de Blindaje igual a 2 veces el nivel de Fuerza de Fuego mental. Por último, cualquiera que se encuentre a un metro del personaje sufrirá 1D6 (3) de daño multiplicado por el nivel de Fuerza de Fuego mental del psíquico. Fuego mental no protege contra los ataques basados en Esencia, como la invocación Fuego del alma (véase pág. 246).

TABLA DE FUERZA DE FUEGO MENTAL



FUERZA	CAPACIDADES
1	Se crea una pequeña llama, del tamaño que produce una cerilla. Puede prender sustancias altamente inflamables. Infinge 1 punto de daño si se usa contra una persona.
2	Una llama del tamaño de una antorcha que infinge 1D4 (2) puntos por nivel de Fuerza de Fuego mental. Puede prender substancias inflamables, como trapos grasiientos, hojas secas o cualquier cosa que se pueda prender con una cerilla.
3	La llama creada puede prender ropa, madera o cualquier cosa que pueda arder si está en contacto constante con una llama.
4	Crea un chorro de llamas que infinge 1D6 (3) puntos de daño por nivel de Fuerza de Fuego mental. El alcance es igual al nivel en Voluntad y Fuerza de Fuego mental en metros.

TABLA DE FUERZA DE FUEGO MENTAL (CONT.)

FUERZA	CAPACIDADES
5	Permite arrojar una bola de fuego que infinge 1D4 (2) puntos de daño por nivel de Fuerza de Fuego mental. El alcance es igual a (Voluntad + Fuerza de Fuego mental) × 10, en metros. Los modificadores por alcance son iguales que los de las pistolas (véase tabla de armas a distancia, pág. 159).
6	Se puede extinguir un área en llamas con 1 metro de radio por cada nivel de Fuerza.
7	Puede provocar que una persona sea engullida por las llamas, infligiendo 1D8 (4) puntos de daño por el nivel de Fuerza de Fuego mental del vidente.
9	Se puede prender cualquier cosa, incluso las que apenas son inflamables (madera mojada, materiales ignífugos), y se puede fundir el metal.
10+	Se pueden iniciar fuegos en un área con un radio de 1 metro por nivel de Voluntad. Cualquiera que se encuentre en el área sufre el daño indicado en el nivel 7 de Fuerza.

Imagen mental

El pensamiento es una expresión de la Esencia; básicamente, las “ondas del pensamiento” están en la misma longitud de onda que el flujo de Esencia. Esto significa que cualquier poder de vidente que funcione en las mentes de otros tiene efectos similares en las criaturas y constructos de Esencia, incluyendo los efectos mágicos. Los personajes con Imagen mental tienen la capacidad de ver los pensamientos ajenos; también pueden ver los flujos de Esencia y los seres espirituales que normalmente permanecen invisibles. Incluso 1 nivel de Fuerza en Imagen mental es suficiente para que el personaje vea cualquier entidad espiritual que se encuentre a 10 metros de él, a menos que la entidad intente permanecer oculta, en cuyo caso es necesaria una prueba resistida usando la Percepción y la Imagen mental del vidente contra un chequeo sencillo de Voluntad del espíritu.

◎ USAR IMAGEN MENTAL

El uso más común de Imagen mental es para mirar en las mentes de otros. El objetivo del sondeo mental debe estar dentro del alcance (el cual está determinado por la Fuerza de Imagen mental del psíquico) y dentro de la línea de visión del vidente, a menos que se haya producido un contacto previo. Para la prueba se usa el nivel en Percepción y

el Arte en Imagen mental del vidente. El nivel de éxito de la prueba determina la profundidad con la que el psíquico puede mirar en la mente del objetivo.

Los mundanos que superen un chequeo Complicado de Percepción pueden sentir algo extraño, una sensación de ser observados o una alteración en el fondo de sus mentes, pero a menos que tengan experiencia y conocimien-

tos en el área de los fenómenos psíquicos, no sabrán exactamente qué está sucediendo. Los personajes dotados pueden resistirse a la intrusión de varias formas. En tales casos, esto debería tratarse como una prueba resistida en la que el dotado usa sus propios poderes de vidente, magia u otras capacidades para rechazar la sonda mental.

En la mayoría de las ocasiones, Imagen mental produce efímeros destellos de información. Un intento con éxito revela imágenes y palabras de la mente del sujeto. Se puede intentar un contacto prolongado, pero es agotador y difícil. Para mantener la conexión con otra mente, el vidente debe tener éxito en una nueva prueba de Voluntad y Arte en Imagen mental. Cada nivel de éxito permite 1 minuto de supervisión constante.

Cada minuto de contacto mental consume 1D4 (2) puntos de Resistencia del vidente, y requiere mucha concentración. Si el vidente es atacado o distraído, perderá el contacto. Durante ese tiempo, el psíquico puede leer detenidamente los pensamientos y recuerdos del objetivo.

◎ USAR IMAGEN MENTAL DEFENSIVAMENTE

Los personajes con Imagen mental pueden intentar resistirse a los ataques mentales. Cualquier magia, poder de vidente o capacidad que controle, sondee o influencie la mente puede ser resistido usando el nivel de Voluntad y Fuerza de Imagen mental. Esto funciona como una prueba resistida contra cualquier fuerza que se esté usando para atacar al personaje.

TABLA DE FUERZA DE IMAGEN MENTAL



FUERZA	CAPACIDAD
1	Debe tocar a una persona para sentir sus pensamientos; puede ver grandes concentraciones de Esencia y seres espirituales en un radio de 10 metros.
2	Permite llegar a las mentes de otros que se encuentren a 1 metro de distancia por cada nivel de Voluntad más Fuerza de Imagen mental.
3	El alcance se incrementa a 5 metros por cada nivel de Voluntad más Fuerza de Imagen mental.
5	El alcance se incrementa a 50 metros por cada nivel de Voluntad más Fuerza de Imagen mental. La línea de visión ya no es necesaria. El vidente puede "escanear" un área en busca de una mente en concreto, siempre que haya conectado telepáticamente con ella en el pasado.
6	El alcance se incrementa a 100 metros por cada nivel de Voluntad más Fuerza de Imagen mental.
10	El alcance se incrementa a 1,5 kilómetros por cada nivel de Voluntad más Fuerza de Imagen mental.
16+	El alcance se incrementa a 30 kilómetros por cada nivel de Voluntad más Fuerza de Imagen mental.

TABLA DE ARTE DE IMAGEN MENTAL



NIVEL DE ÉXITO	RESULTADO
1	Solo permite sentir emociones.
2	Permite sentir pensamientos superficiales (cualquier cosa que el sujeto piense en ese momento).
3	Permite ahondar en la mente del objetivo. Al sujeto se le puede "formular" una pregunta sencilla (cualquier cosa que se pueda responder con una frase o menos), y la información es arrancada de su mente. Cada nivel de éxito adicional añade una respuesta más.
4+	Permite obtener una imagen clara de la personalidad del sujeto, descubrir sus recuerdos y obtener cualquier información que tenga el objetivo, siempre que el vidente le "pregunte" específicamente por ello.

Manos mentales

Este es el poder para mover objetos con la mente, a menudo llamado telequinesia o psicoquinesia por los investigadores. Un personaje con Manos mentales puede mover objetos, arrojarlos e incluso manipularlos. Un psíquico con una gran habilidad puede tocar el piano a distancia, o usar una máquina de escribir sin tener que tocarla físicamente. Los psíquicos más poderosos pueden volcar coches, aplastar objetos y gente con "manos invisibles" y derribar casas. Por suerte, tales monstruosidades son raras, al menos hasta ahora.

○ USAR MANOS MENTALES

Para mover un objeto más o menos en línea recta se usa Inteligencia y el Arte en Manos mentales. Cualquier objeto dentro de la línea de visión puede ser agarrado con Manos mentales. El peso máximo que se puede levantar y mover (lentamente) está determinado por la Fuerza del poder. En este caso, la Fuerza del poder funciona de igual forma que el atributo de Fuerza (se aplica la misma tabla, véase tabla de Fuerza, pág. 77).

Para determinar la velocidad del objeto que se está moviendo, resta el nivel de Fuerza necesario para levantarla del total de Fuerza de Manos mentales. Coge el resultado (redondeando al alza) y multiplícalo por 15; esa es la velocidad

del objeto en km/h. Por ejemplo, un personaje con una Fuerza en Manos mentales de 5 puede levantar 125 kilos. Para un objeto de 5 kilos es necesario menos de Fuerza de 1, así que el psíquico puede usar toda su Fuerza de 5 y multiplicarla por 15, con lo que puede mover el objeto a una velocidad de 75 km/h. El psíquico puede levitar usando el mismo método. Si el personaje pesa 100 kilos (para lo que es necesario una Fuerza de 4), podría volar (o mejor dicho, flotar) a una velocidad de 15 km/h.

Para arrojar objetos se emplea Destreza y el Arte de Manos mentales. Estos objetos se pueden esquivar normalmente. La mayoría de los objetos pequeños (del tamaño de una mano o menores) infligen

1D4 (2) × Fuerza de Manos mentales de daño. Los objetos arrojados a largas distancias están sujetos a los penalizadores por distancia (usa los alcances de las pistolas normales de la tabla de armas de ataque a distancia, pág. 159).

Los objetos grandes (para los cuales es necesario un nivel alto de Fuerza de Manos mentales si se quieren arrojar) infligen de 1D6 (3) a 1D12 (6) puntos de daño multiplicados por el nivel de Fuerza de Manos mentales menos el nivel de Fuerza necesario para levantarlos. Esto se debe a que los objetos muy grandes, para los que se necesita una gran cantidad de poder simplemente para levantarlos, no vuelan tan rápido, infligiendo menos daño. Consulta la tabla de daño de objetos arrojados con Manos mentales para ver el daño infligido por objetos de un peso determinado, y la Fuerza de Manos mentales mínima que es necesaria para levantarlos. Si la Fuerza de Manos mentales del personaje está por debajo de este número, el personaje puede ser capaz de levantar y mover el objeto muy lentamente, pero infligirá poco o ningún daño.

Un canalizador puede evitar ser agarrado por medio de una prueba resistida. El canalizador usa Voluntad más una bonificación igual a la cantidad de Esencia liberada (en la mayoría de los casos se tratará de la que pueda liberar en un turno). El vidente usa Voluntad y el Arte Manos mentales. Además, cualquiera con la invocación Protección (véase pág. 252) activa dispondrá de una prueba resistida para evitar ser levantado con una bonificación igual a la Fuerza del escudo.

Por ejemplo, Joe tiene nivel 9 de Fuerza de Manos mentales. Puede arrojar un objeto pequeño (una piedra de 4 kilos) a velocidades muy altas, infligiendo 1D4 × 9 (18) puntos de daño. Podría levantar un saco de grava de 100 kilos y arrojarlo más lentamente, infligiendo 1D8 × 5 (20). El multiplicador (5) es el resultado de restar 4 (la fuerza mínima necesaria

para levantar el saco) de su Fuerza de Manos mentales de 9. Y podría arrojar una motocicleta de 325 kilos o más, pero apenas con la suficiente velocidad como para infiligr daño, 1D10 × 2 (10).

El vidente también puede lanzar "puñetazos" invisibles proyectando corrientes de energía telequinética. Para impactar con estos golpes se usa el Arte de Manos mentales y Pelea. Los mundanos no pueden ver venir los golpes y no pueden defenderse contra ellos, solo pueden moverse constantemente con la esperanza de lograr que el psíquico falle; su única defensa es un chequeo Complicado de Destreza, y solo si comprenden lo que está sucediendo. Los personajes dotados pueden ver la Esencia usada en tales ataques, y pueden esquivar o defendarse normalmente. Los puñetazos telequinéticos infligen 1 punto de daño por cada nivel de Fuerza de Manos mentales.

Es posible usar Manos mentales para manipular armas y maquinaria a distancia, pero es necesario un alto grado de concentración y habilidad. El Cronista determina qué habilidad es necesaria. Esto funciona como una prueba, pero en lugar de un atributo y una habilidad, el personaje usa el Arte en Manos mentales (reemplazando al atributo normal) y una habilidad. Este uso tiene una penalización de -1 a -6, dependiendo de la complejidad de la prueba. Por ejemplo, para usar un arma será necesario el Arte en Manos mentales y la habilidad con el arma, con al menos una penalización de -2 (para un arma de mano como una espada) a -4 (para un arma de fuego). Si se realiza a distancia, Forzar cerraduras puede tener una penalización de -4 a -5.

Alternativamente, el vidente puede querer usar Manos mentales para complementar sus propias capacidades físicas. Así, un personaje que intente levantar algo con sus manos puede añadir su Fuerza de Manos mentales a su Fuerza física.

○ USAR MANOS MENTALES DEFENSIVAMENTE

Manos mentales se puede usar para desviar ataques físicos. En una “parada” telequinética se usa la Destreza y el Arte en Manos mentales del personaje, y puede desviar cualquier ataque que el vidente pueda ver (las flechas se pueden ver, pero las balas son demasiado rápidas para poder pararse). Alternativamente, el psíquico puede concentrarse en pro-

yectar su poder telequinético a su alrededor como una “burbuja” que actúe como una armadura invisible. Para ello es necesaria una prueba de Inteligencia y Arte de Manos mentales; cada nivel de éxito incrementa la duración del campo en 1 minuto. La burbuja de energía tiene un valor de Blindaje de 1D4 (2) multiplicado por la 1/2 de la Fuerza en Manos mentales; esto ralentiza e interfiere cualquier ataque físico.

TABLA DE DAÑO DE OBJETOS ARROJADOS CON MANOS MENTALES



PESO DEL OBJETO	DAÑO BASE	FUERZA DE MANOS MENTALES MÍNIMA
Menos de 20 kg.	1D4 (2)	0
Hasta 25 kg.	1D4 +1 (3)	1
Hasta 50 kg.	1D6 (3)	2
Hasta 125 kg.	1D8 (4)	3-5
Hasta 325 kg.	1D10 (5)	6-7
Hasta 625 kg.	1D12 (6)	8-10
Por encima de 625 kg.	1D12 + 1 (7)	11+

En caso de objetos más pesados, calcula el nivel de poder necesario para levantar el objeto y réstalo del Multiplicador para obtener el daño.

III Muerte mental

Este mortal poder es el inverso de Curación mental. Dicho poder psíquico puede quebrantar el cuerpo de la víctima, provocando efectos letales que van desde los ataques al corazón a hacer estallar cabezas. Este poder también se puede usar contra criaturas sobrenaturales afectando directamente a su Esencia o quebrantando sus cuerpos materiales. La principal desventaja de esta poderosa capacidad es que requiere una intensa concentración, y, como en el caso de Curación mental, agota física y emocionalmente al psíquico. Aunque la conexión entre este y el objetivo no es tan intensa como con Curación mental, parte de la agonía que inflige el psíquico reverbera en él.

Los asesinos mentales son temidos y evitados incluso por otros dotados. La Cábala de la Psique desanima el aprendizaje y la práctica de este poder, considerando que no tiene ningún tipo de ventaja positiva.

◎ USAR MUERTE MENTAL

El objetivo debe estar dentro de la línea de visión del psíquico. Un ataque de Muerte mental se resuelve como una prueba resistida, usando la Voluntad y el Arte en Muerte mental del psíquico contra la Voluntad y Constitución de la víctima. Muerte mental también puede ser resistido por cualquier poder o invocación que cure daño, obstruya las sondas mentales o restrinja el flujo de Esencia. El psíquico puede optar por infligir daño a los puntos de Vida, Resistencia o Esencia; el grado de daño está determinado por el nivel de Fuerza de Muerte mental (véase la tabla de Fuerza de Muerte mental).

El psíquico no sale ileso después de dañar a su objetivo. Siente parte del dolor que ha sufrido su víctima y puede perder

puntos de Resistencia y Esencia como consecuencia. El vidente debe superar un chequeo Complicado de Voluntad o pierde 1 punto de Esencia y 1 punto de Resistencia por cada 2 puntos de daño que ha infligido, redondeando a la baja. No hay penalizaciones acumulativas por múltiples ataques, pero si la víctima muere por un ataque de Muerte mental, el chequeo de Voluntad tiene una penalización de -3.

◎ USAR MUERTE MENTAL DEFENSIVAMENTE

Muerte mental es principalmente un poder agresivo. Puede ayudar a resistir un ataque de Muerte mental realizado por un enemigo (usando Voluntad y el nivel de Fuerza de Muerte mental), pero por lo demás es inútil como defensa.

TABLA DE FUERZA DE MUERTE MENTAL



FUERZA	CAPACIDAD
1	Inflige 1 punto de daño de Vida, Resistencia o Esencia (selecciona uno o divídelo entre los tres) por cada nivel de Fuerza.
3	Se puede infligir puro dolor que consume la Resistencia (determinado por la Fuerza de Muerte mental) e impone una penalización de -1 a las pruebas/chequeos por cada punto de daño infligido a la Resistencia. El dolor dura 1 turno por cada 3 niveles de éxito en la prueba, redondeando al alza.
5	El daño infligido aumenta a 1D4 (2) veces el nivel de Fuerza de Muerte mental, el cual se puede repartir entre cualquiera de los 3 atributos secundarios (puntos de Vida, Resistencia o Esencia).
8	El corazón de la víctima se detiene. Esto no infinge daño en puntos de Vida, pero la víctima queda incapacitada y morirá en (1D10 (5) + Constitución) minutos si no se le aplica a tiempo una resucitación cardiopulmonar (Primeros auxilios).
10+	El daño infligido a un atributo secundario es de 1D6 (3) × Fuerza de Muerte mental. La pérdida de puntos de Vida se manifestará en forma de vasos sanguíneos que revientan, desgarres en la carne e incluso en la explosión de la cabeza si se infinge el daño suficiente como para matar a la víctima.

Tiempo mental

Los videntes fueron especialmente valiosos en el pasado por su capacidad para ver el pasado y el futuro. El poder Tiempo mental permite al psíquico ver más allá de las cortinas del tiempo. Los personajes con esta capacidad son propensos a sufrir destellos de comprensión y visiones catastrofistas. La experiencia también demuestra que el futuro no es inmune a los cambios. Los fogonazos precognitivos solo muestran el futuro más probable, que también es el más difícil de cambiar, y una fuerte determinación suele ser suficiente para alterar el curso de los eventos venideros. En general, los eventos que involucran a los mundanos son más difíciles de alterar que aquellos que involucran a los dotados; los mundanos tienden a estar más ligados a los decretos del destino, mientras que los dotados, arrastrados a menudo por los caprichos del sino, son más capaces de definir su destino final.

○ USAR TIEMPO MENTAL

Muchos usos de Tiempo mental son espontáneos y no están controlados por el psíquico. Los Cronistas deben tomar nota de cualquier personaje con esta capacidad, ya que los fogonazos y premoniciones psíquicas tienen un papel importante en la mayoría de las campañas de *Brujería*. Normalmente, el Cronista pide al jugador que use la Percepción y el Arte en Tiempo mental del personaje en una prueba. El nivel de éxito de la prueba y la Fuerza del Poder determinan la cantidad de detalles que recibe el jugador. Si la prueba falla, el Cronista simplemente dice que el personaje siente un vago desasosiego, como si tuviera algo importante en la punta de la lengua, pero que no puede recordarlo.

En ocasiones, el personaje intentará un uso activo del poder, intentando lograr una visión del pasado o del futuro. Estos intentos usan las mismas reglas anteriores, y la Fuerza del poder y el nivel de éxito determinan el resultado.

Mirar al pasado es más fácil que hacerlo al futuro. El Cronista puede imponer

penalizaciones a los intentos por ver el futuro, dependiendo de lo inevitable que este sea. Si el asunto cuelga de la balanza, puede que la visión del futuro solo muestre incertidumbre.

○ USAR TIEMPO MENTAL DEFENSIVAMENTE

Los personajes con un nivel elevado de Arte en Tiempo mental pueden intentar usarlo en combate. Sabiendo lo que sus oponentes pretenden hacer, el psíquico puede apartarse o evitar el ataque. Trata esto como un chequeo Complicado de atributo, usando el Arte en Tiempo mental como atributo. Esto cuenta como una acción en un turno. Si tiene éxito, cada nivel de éxito de la prueba añade una bonificación +2 a las tiradas de ataque y defensa del psíquico durante los dos siguientes turnos, lo que representa la capacidad para reaccionar a los ataques antes de que se produzcan. Sin embargo, si falla, el personaje es abrumado por las posibilidades que destellan en su cabeza, y tiene un -4 a todas las pruebas que realice durante los dos siguientes turnos.



TABLA DE FUERZA DE TIEMPO MENTAL

FUERZA	CAPACIDAD
1	Muestra vagas premoniciones sobre sucesos importantes o vagas sensaciones sobre objetos y lugares donde tuvieron lugar hechos memorables.
3	Breves destellos de sucesos futuros o recuerdos sobre el pasado reciente (una semana por cada nivel en Percepción).
5	Las visiones son más detalladas y largas; las imágenes tienen más sentido y son más fáciles de interpretar. Las visiones del pasado retroceden 1 mes por Fuerza de Imagen mental más nivel de Percepción.
7	Las visiones del pasado se remontan a 1 año por Fuerza de Imagen mental más nivel de Percepción.
9	Claras visiones que reproducen sucesos pasados o futuros con un detalle cristalino.
10+	Las visiones del pasado se remontan a 1 siglo por Fuerza de Imagen mental más nivel de Percepción.

Vista mental

Este poder permite al psíquico trascender los límites de los sentidos. Los personajes con Vista mental pueden “ver” cosas sin importar la distancia o las barreras. Normalmente, estas visiones son activadas por emociones intensas o liberaciones de Esencia. El psíquico suele ver crímenes que se están cometiendo, seres sobrenaturales acechando a humanos indefensos y otros sucesos e incidentes perturbadores. Generalmente, estas visiones también tienen un propósito; muchas veces, el psíquico está en posición de hacer algo al respecto de lo que está viendo. Los dotados con inclinaciones religiosas ven la Vista mental como mensajes de sus dioses u órdenes del destino. Los más cínicos lo consideran una maldición en la que la víctima tiene dos opciones: involucrarse en situaciones peligrosas y aterradoras, o vivir con las terribles imágenes de las cosas que permitió que sucedieran.

Vista mental también puede ser usada activamente por el personaje. Sus efectos clarividentes permiten al psíquico ver a través de paredes o contenedores. Esta capacidad es muy útil para espías e investigadores, siempre que acepten el terrible precio de tener estos poderes.

○ USAR VISTA MENTAL

Todos los personajes con Vista mental están sujetos a visiones aleatorias de peligro y horror. Este poder funciona en gran medida como Tiempo mental, y el Cronista debería usarlo de la mis-

ma forma. Vista mental es una poderosa herramienta con la que el Cronista puede guiar a los personajes. Las visiones pueden alertar a los miembros del reparto sobre posibles amenazas y enemigos, y, si se interpretan correctamente,

mente, proporcionar valiosas pistas e información. Los destellos aleatorios de Vista mental también son una carga, ya que el personaje se suele ver acosado por visiones de sanguinarios crímenes y desastres, y en ocasiones puede que no sea capaz de hacer nada para evitarlo.

Las pruebas de Vista mental usan Percepción y Arte en Vista mental. Hay dos tipos de actividades posibles. La primera, las visiones, son destellos sobre sucesos futuros controlados por el Cronista. A menudo, el personaje ve a través de los ojos de la víctima o el perpetrador, o desde un punto a vista de pájaro. Cada visión es diferente, pero el punto de vista suele ser confuso, y la mayoría de las visiones son cortas. Generalmente, el personaje tendrá múltiples visiones relacionadas, en la que cada una añade un poco más de información al rompecabezas. El alcance de las visiones es irrelevante; si el Cronista cree que el personaje está en posición de involucrarse en los sucesos indicados, las visiones deberían ser de hechos que se estén produciendo a lo largo de medio mundo.

La segunda, las miradas, son intentos por ver a través de barreras o más allá del alcance del sentido de la vista, lo que permite que el personaje mire dentro de un espacio o lugar que el personaje nunca ha visto pero cuya existencia conoce. El alcance de las miradas está basado en la Fuerza del poder.

◎ USAR VISTA MENTAL DEFENSIVAMENTE

Los personajes con Vista mental suelen tener destellos de peligros o amenazas cercanas; un francotirador en un tejado, un grupo de asesinos esperando que el personaje salga de un edificio, un coche a toda velocidad que gira la esquina. El Cronista puede avisar al psíquico de cualquiera de estos peligros si el personaje supera una prueba de Percepción y Arte en Vista mental. Incluso si falla la Prueba, el psíquico debería tener la impresión de que algo está a punto de suceder (de igual forma que la tendrá el jugador después de que se le pida que realice la prueba).

TABLA DE FUERZA DE VISTA MENTAL



FUERZA	CAPACIDAD
1	Proporciona visiones fugaces de sucesos, el equivalente a un parpadeo. El alcance de una mirada es de 1 metro por nivel en Percepción más Fuerza de Vista mental.
3	Proporciona una imagen de una escena o una visión durante unos segundos (1 turno). El alcance de una mirada es de 10 metros por nivel en Percepción más Fuerza de Vista mental.
6	Proporciona una visión de una escena que dura varios minutos.
8	El alcance de una mirada es de 100 metros por nivel en Percepción más Fuerza de Vista mental.
10	Permite extensas y detalladas visiones. El alcance de una mirada es de 1,5 kilómetros por nivel en Percepción más Fuerza de Vista mental.

Nigromancia

El idioma de los muertos

La nigromancia evoca visiones de magia oscura, el levantamiento de muertos para propósitos inefables y cosas peores. En realidad, durante la mayor parte de la historia humana, la nigromancia fue simplemente una forma de adivinación que conllevaba comunicarse con los espíritus de los muertos para aprender sobre el pasado, el presente o el futuro.

La nigromancia es el poder que usan los médiums para tratar con los espíritus de los muertos. En sus niveles más bajos, se usa para obtener información del pasado, y en cierta medida sobre el futuro. Los médiums más poderosos pueden controlar espíritus, dañarlos e incluso destruirlos, y utilizar su poder. Al contrario de lo que dice la mitología popular, en el mundo de *Brujería* la nigromancia no es inherentemente maligna, ni conlleva tratar con fuerzas demoniacas. Como todos los poderes de los dotados, se puede usar para el bien o para el mal.

La nigromancia combina algunos elementos de la magia con aspectos de la visión. Desde sus comienzos ha sido un poder innato. Una persona puede usar la nigromancia o no puede hacerlo. Sin embargo, desarrollar el arte requiere aprendizaje y lograr una mayor comprensión de las fuerzas que forman el ciclo de la vida y la muerte. Los poderes de mayor nivel de la nigromancia utilizan la Esencia, lo que requiere Canalizar Esencia o el uso de rituales y otras ayudas místicas. Además, todas las fuentes de poder y todas las cosas que benefician o perjudican el uso de la Esencia en la magia también ayudan o perjudican a los nigromantes. A diferencia de la magia, la mayoría de los poderes nigrománticos solo funcionarán en los espíritus de los muertos, no en elementales, espíritus de la naturaleza, ni en otros similares. A menos que se especifique lo contrario, asume que un poder nigromántico determinado solo afecta a los muertos.



Este arte tiene cuatro especialidades principales, cada una de las cuales se adquiere por separado, y una Habilidad de nigromancia básica que se aplica al uso de todos los poderes. Los cuatro elementos de la nigromancia son Habla de la muerte (comunicarse con los espíritus de los muertos), Recipiente de la muerte (la capacidad para permitir que los espíritus de los muertos ocupen el cuerpo del médium), Gobierno de la muerte (la capacidad para dar órdenes y controlar los espíritus de los muertos), y Dominio de la muerte (la capacidad para manipular las fuerzas que gobiernan la vida y la muerte).

ADQUIRIR PODERES NIGROMÁNTICOS

La Habilidad de nigromancia se adquiere al coste de 2 puntos por nivel hasta el 5º, y de 5 puntos por nivel a partir de entonces. Cada elemento nigromántico se adquiere como un poder distinto, al coste de 3 puntos por nivel hasta el 5º, y de 6 puntos a partir de entonces. Este coste se debe pagar por cada poder; por ejemplo, es perfectamente posible tener Habla de la muerte a nivel 5 y Gobierno de la muerte a nivel 2. Los personajes iniciales pueden elegir entre adquirir niveles relativamente bajos de poder en los cuatro elementos nigrománticos, o especializarse a niveles más altos en uno o dos.

USAR PODERES NIGROMÁNTICOS

El nivel de poder de cada elemento nigromántico determina lo que un personaje puede hacer. Cuanto más alto sea el nivel, mayor es el abanico de capacidades disponibles. La mayoría de las pruebas nigrománticas usan la Habilidad de nigromancia y un atributo mental. Algunas de las pruebas pueden ser por los espíritus de los muertos que se enfrentan al nigromante.

A continuación se incluyen los cuatro poderes nigrománticos más conocidos. En ellos se incluye hasta el nivel 5. Las capacidades más poderosas son muy raras y están restringidas a los médiums más viejos y experimentados. Algunos han conseguido aprender a engañar a la muerte y vivir para siempre por medio del uso de estos avanzados poderes.



Habla de la muerte

Habla de la muerte es el poder básico del nigromante, el cual le permite comunicarse y percibir los espíritus de los muertos, y convocar a espíritus específicos desde los otros mundos a la Tierra. Un espíritu que sea convocado puede responder a cualquier pregunta sobre su vida y su muerte, y puede proporcionar cualquier conocimiento que tuviera en vida. Los espíritus que han viajado a los otros mundos también son capaces de ver el futuro, o al menos el futuro más probable (véase Espíritus de los muertos, pág. 312).

⊕ NIVEL 1 – ENTREVER A LOS MUERTOS

Gastando 1 punto de Esencia y realizando una prueba de Percepción y Nigromancia, el médium puede ver a un espíritu que se encuentre dentro del alcance del poder, y “escuchar” mentalmente lo que tal espíritu tenga que decirle. El alcance es de 10 metros por cada nivel de Voluntad. Esto dura 1 minuto por cada nivel de éxito en la prueba.

Aunque la ventaja Don (véase pág. 99) permite que un personaje sienta la presencia de un ser sobrenatural como un espíritu, Habla de la muerte localiza con exactitud la aparición y localización del espíritu.

⊕ NIVEL 2 – VER A LOS MUERTOS

El nigromante puede ver los espíritus de los muertos sin necesidad de gastar energía o hacer una prueba de Percepción, a menos que el espíritu esté intentando permanecer invisible, en cuyo caso es necesaria una prueba resistida usando la Percepción y Nigromancia del médium contra la Voluntad e Inteligencia del espíritu.

⊕ NIVEL 3 – RECORDAR A LOS MUERTOS

El médium puede intentar convocar y comunicarse con el espíritu de una persona muerta recientemente (no más de

tres días después de su muerte). Esto cuesta 3 puntos de Esencia. Si el intento se realiza en presencia del cuerpo del fallecido, la prueba tiene una bonificación +3; muchos espíritus se quedan cerca de sus cuerpos durante un tiempo después de su muerte. Para la prueba se usa Voluntad y Nigromancia; si el espíritu no quiere cooperar, trátalo como una prueba resistida, en la cual el espíritu usa su Voluntad doblada. Una vez convocado, se pueden hacer preguntas al espíritu. La mayoría responden de buen grado; aquellos que se nieguen pueden ser obligados, pero esto solo es posible a niveles superiores (véase Nivel 4).

⊕ NIVEL 4 – ORDENAR A LOS MUERTOS

El nigromante puede convocar el espíritu de cualquiera que haya muerto en el plazo de un mes, al coste de 5 puntos de Esencia. Este puede ser traído (u obligado a presentarse como en el Nivel 3) si no ha pasado al más allá o se ha reencarnado. Además, el nigromante puede obligarle a responder. Para esta prueba resistida se usa la Voluntad y el nivel en Habla de la muerte del médium y la Inteligencia y Voluntad del espíritu, y cuesta 6 puntos de Esencia. Si el médium vence, cada nivel de éxito garantiza una respuesta a una pregunta. En cualquier caso, el espíritu solo responderá con un “Sí”, “No” o “No lo sé”. Únicamente obtendrán respuesta

las preguntas sencillas. Hacer una pregunta de forma incorrecta (a discreción del Cronista) también contará como una pregunta.

○ NIVEL 5 – CONVOCAR A LOS MUERTOS

El médium puede llamar a cualquier espíritu de los muertos que more en la

Tierra en forma incorpórea, o a cualquier espíritu que haya muerto en el plazo de un año. Este proceso cuesta 8 puntos de Esencia con los que se “alimenta” al espíritu para que siga hablando, o 10 puntos de Esencia si se debe obligar a hablar al espíritu. Se pueden obtener respuestas más detalladas; los espíritus responderán con una frase.

Dominio de la muerte

Dominio de la muerte es quizás la capacidad más poderosa de que disponen los nigromantes. Con él, se puede obtener el control sobre las propias fuerzas de la vida y la muerte, pudiendo así curar o destruir espíritus y seres vivos, tanto humanos como de otro tipo.

○ NIVEL 1 – RETRASAR/ACELERAR PARTIDA

El nigromante puede “tirar” o “empujar” el alma de una persona a punto de morir, dependiendo de si quiere acabar con él o mantenerle un tiempo más con vida. En la prueba se utiliza Voluntad y Nigromancia; cada nivel de éxito mantiene con vida al sujeto durante 1 minuto más o reduce su esperanza de vida en esa misma cantidad de tiempo. Sin embargo, en este último caso, la prueba es resistida por la Voluntad y Constitución de la víctima. Cuesta 5 puntos de Esencia.

○ NIVEL 2 – VISIÓN DE LA MUERTE

Este poder es más una maldición que una bendición, ya que el nigromante es plenamente consciente de lo fútil que es la carrera contra la inevitable llegada de la muerte. El médium puede sentir si alguien está en peligro inminente de muerte al observar la sombra de un avatar espiritual de la Muerte que se aproxima a la persona o animal.

La Visión de la muerte también permite al personaje identificar inmediatamente a asesinos y depredadores, ya que sus auras tienen un brillo oscuro mientras el poder está activo. La visión puede permitir al personaje hacer algo para engañar a la Parca y salvar la vida de la persona (por supuesto, esa persona podría ser el propio médium).

Mientras este poder está activado, el personaje lo ve todo a través de los ojos de la Muerte; todas las cosas vivas parecen descomponerse rápidamente, demasiado rápidamente. Todos los hombres y mujeres tienen la apariencia de un cadáver que está en sus primeras fases de descomposición. En algunos casos, el médium ve las futuras causas de su muerte; por ejemplo, un cáncer que se extiende por el estómago de ese hombre, un tumor cerebral latente en la cabeza de aquella mujer, los ennegrecidos pulmones de un fumador horriblemente mostrados en el pecho del hombre que lee el periódico. Puede que el personaje deba superar un chequeo Sencillo de Voluntad para evitar quedar aturdido y deprimido por es-

tas revelaciones, y debería evitar mirarse en un espejo si no quiere ver la cruda realidad.

Para la activación de este poder se usa Percepción y Nigromancia, cuesta 4 puntos de Esencia y dura 1 minuto.

○ NIVEL 3 – UNA MUESTRA DE LA MUERTE

El nigromante puede, durante un breve instante, empujar el alma de una persona fuera de su cuerpo, proporcionándole una momentánea experiencia extracorpórea, y provocando algo de daño físico y espiritual en el proceso. Esta prueba usa la Voluntad y la habilidad de Nigromancia del personaje, es resistida por la Voluntad y Constitución del objetivo, y cuesta 6 puntos de Esencia. Si el médium vence, la víctima “muere” durante un segundo. Esta experiencia infinge la pérdida de 1D4 (2) puntos de Vida, 1D6 (3) puntos de Resistencia y Esencia (tira separadamente por cada una), y aturde a la víctima entre 1 y 4 turnos, imponiendo una penalización -3 a todas las pruebas. Los personajes dotados pueden resistirse a este ataque con cualquier poder o invocación que contrarreste las intrusiones psíquicas o el control mental.

○ NIVEL 4 – PROYECCIÓN DE LA MUERTE

Esto es el equivalente a la invocación Proyección del alma. El médium obtiene el poder para separar su Esencia del cuerpo y desplazarla como una fuerza fantasmal, conectada a su cuerpo por un vínculo psíquico. Para activar este poder se usa Inteligencia y Nigromancia,

y dura 1 hora por nivel de éxito. El personaje debe dejar un mínimo de 5 puntos de Esencia para anclar el espíritu a su cuerpo, y el viaje astral consume 1 punto de Esencia por cada hora pasada fuera del cuerpo. Mientras esté en forma espiritual, el nigromante puede atravesar muros y otros obstáculos, y volar a una velocidad de hasta 150 km/h por nivel de Voluntad. El personaje puede usar sus poderes de dotado mientras esté en esta forma, pero cualquier otro que no sea un poder sensorial o de detección solo afectará a otras entidades espirituales/astrales, no al mundo material. Esto se aplica a todos los tipos de proyección astral, sean producto de la magia, la nigromancia u otros poderes.

○ NIVEL 5 – DESEO MORTAL

Si el médium quiere matar a alguien, puede hacerlo simplemente deseándolo. Sin embargo, el poder Deseo mortal es peligroso, ya que llama la atención de las Parcas, y estas pueden decidir llevárse tambié al nigromante. Este poder se utiliza por medio de una prueba resistida que emplea la Voluntad y Nigromancia del médium, y la Constitución y Voluntad de la víctima. Otros poderes de dotado, como la magia o el poder de vidente Curación mental pueden resistir directamente este poder. Si el nigromante vence, la víctima pierde 1D6 (3) puntos de Vida por nivel de éxito de la prueba. Además, la víctima sufrirá una terrible agonía, lo que impondrá una penalización -2 a todas las acciones que realice durante 1 turno por cada nivel de éxito de la prueba.

Gobierno de la muerte

Gobierno de la muerte es el poder para manipular la Esencia de los espíritus. El nigromante puede usar este poder para recompensar las buenas obras (pagando al espíritu con puntos de Esencia) u obligar a los espíritus a cumplir su voluntad. En los primeros niveles, el personaje puede obligar a los espíritus a macharse

de un lugar, o a que realicen acciones sencillas. Los niveles más altos permiten un mayor control, así como la capacidad para dañar la Esencia de un espíritu, lo que puede provocar su destrucción permanente.

Todas las pruebas de Gobierno de la muerte usan Voluntad y Nigromancia, y todas tienen un coste en puntos de Esencia. Los espíritus reacios se resistirán a todos estos poderes con un chequeo Sencillo de Voluntad.

⊕ **NIVEL 1 – EXPULSAR ESPÍRITU**

El médium puede intentar obligar a un espíritu a que abandone un lugar. El espíritu se resiste con un chequeo Sencillo de Voluntad. Esta capacidad cuesta 2 puntos de Esencia por intento. También se puede dar esta orden a espíritus no humanos (como elementales o diablos), pero estos obtienen una bonificación +2 para resistirse, y el intento cuesta 4 puntos de Esencia.

⊕ **NIVEL 2 – IMPONER OBEDIENCIA**

El médium puede ordenar a un espíritu que realice una acción o tarea específica. Esta actividad no puede durar más de unos pocos minutos. Entre las posibles acciones se incluye asustar a alguien, aceptar una comunión con el nigromante o cederle su Fuerza (véase Recipiente de la muerte, pág. 282). Nótese que los espíritus poderosos serán capaces de resistirse a los poderes de Gobierno de la muerte y no les sentará muy bien que intenten controlarlos. Esto cuesta 5 puntos de Esencia por prueba.

⊕ **NIVEL 3 – GOBERNAR A LOS MUERTOS**

Permite mantener el control de un espíritu durante una hora. Durante ese tiempo, el espíritu hará cualquier cosa que le diga el nigromante, excepto facilitar su propia destrucción (el espíritu se

resistirá a tales órdenes con un chequeo Sencillo de Voluntad con +6). Sin embargo, obligar al espíritu a realizar tareas que este no desea hacer puede provocar rencor o rencillas. Cuesta 10 puntos de Esencia por hora.

⊕ **NIVEL 4 – DOMINIO**

Igual que el nivel 3, pero el control dura un día y una noche, al coste de 20 puntos de Esencia.

⊕ **NIVEL 5 – RAYOS NIGROMÁNTICOS**

El nigromante puede debilitar y dañar a los espíritus, infligiendo $1D4 \times$ nivel en Gobierno de la muerte de daño a la Esencia vital del espíritu. Este poder afectará a cualquier espíritu incorpóreo (incluyendo elementales) y muertos vivientes con toda su fuerza. Cada rayo cuesta 3 puntos de Esencia.

Los seres sobrenaturales corpóreos también pueden ser dañados, pero solo con la mitad de la fuerza. Este poder se manifiesta como un brillante rayo de energía roja. Estos rayos son invisibles para los mundanos pero claramente visibles para los dotados. También se pueden usar para dañar la Esencia de los humanos; cada 2 puntos de daño reducen en uno la reserva de Esencia de un ser humano. Este poder puede ser resistido por medio de cualquier magia o poder protector que restrinja el flujo de Esencia.

Recipiente de la muerte

Usando este poder, el médium entrega voluntariamente su cuerpo y permite que un espíritu lo ocupe. Esta entrega es temporal, aunque siempre se corre el riesgo de que un espíritu malicioso pueda intentar ocuparlo permanentemente y empuje el alma del nigromante a los otros mundos. A niveles bajos, esta canalización deja al médium indefenso y otorga un control total al espíritu. Normalmente la posesión solo permite que el espíritu hable y realice algunas acciones sin importancia. A niveles superiores, el nigromante mantiene el control de su cuerpo, y puede usar el poder del muerto, usando el conocimiento, habilidades y atributos del espíritu.

○ NIVEL 1 - INVITAR ESPÍRITU

El médium entrega temporalmente su cuerpo y permite que un espíritu lo ocupe. Este solo puede permanecer entre 1 y 4 minutos en el cuerpo del médium, después de los cuales se ve obligado a marcharse. Durante ese tiempo, el espíritu puede responder preguntas (como en el caso de Habla de la muerte) y conversar con otras personas. El nigromante permanece en estado de estasis durante este proceso y no guarda ningún recuerdo del suceso. Esta prueba usa Inteligencia y Nigromancia. Esta capacidad no tiene ningún coste de Esencia.

○ NIVEL 2 - POSESIÓN CONSCIENTE

A este nivel, la capacidad funciona de igual forma que en el nivel precedente, pero el médium es consciente de lo que está sucediendo mientras el espíritu está en su cuerpo. Aun así, no tiene ningún control sobre las acciones de la entidad, o sobre su cuerpo. Este poder tampoco tiene ningún coste de Esencia.

○ NIVEL 3 - COMUNIÓN CON LOS MUERTOS

A este nivel, el nigromante se comunica con el espíritu que ocupa su cuerpo. Mientras dure la comunión, el nigromante "conoce" y puede usar todas y cada una de las habilidades y recuerdos del espíritu.

ritu. Estos suelen acceder a esta forma limitada de posesión porque así pueden percibir de nuevo un cuerpo físico. Esta prueba cuesta 10 puntos de Esencia y emplea la Voluntad y Nigromancia del médium. El efecto dura 5 minutos. Al final de este periodo se deben gastar otros 10 puntos de Esencia y realizar una nueva prueba. Si el espíritu intenta apoderarse del cuerpo, se efectúa una prueba resistida de la Voluntad y Nigromancia del médium contra la Voluntad doblada del espíritu. Una forma segura de tratar con este problema es usar Gobierno de la muerte para asegurar la cooperación del espíritu.

Mientras dure la Comunión, el espíritu puede hablar dentro de la cabeza del nigromante, y darle consejos, hacer chistes o maldecirle. El Cronista decide cuál es la aptitud y personalidad del espíritu, y lo interpreta a efectos dramáticos o de entretenimiento.

○ NIVEL 4 - TRANSFERIR COMUNIÓN

El médium puede realizar una comunión con el muerto sobre otra persona. El sujeto debe aceptarlo voluntariamente (el espíritu puede ser obligado por medio de Gobierno de la muerte). El proceso funciona como se ha descrito en el Nivel 3, pero le cuesta al nigromante 20 puntos de Esencia.



⊕ NIVEL 5 – FUERZA DE LOS MUERTOS

El médium puede usar la energía del espíritu para incrementar sus atributos físicos. La Inteligencia y la Voluntad del espíritu pueden ser distribuidas entre la Fuerza, Destreza y Constitución del nigromante. Con este método, los atributos pueden ser incrementados por encima del máximo humano. Esto también incrementa temporalmente los puntos de Vida y Resistencia (pero no los de Esencia). La prueba funciona igual que en el Nivel 3 (y tiene los mismos riesgos), pero cuesta 15 puntos de Esencia.

Por ejemplo, Rudolf el Médium tiene Fuerza 2, Destreza 2 y Constitución 1. Realiza el rito Fuerza de los muertos con un espíritu de Inteligencia 3 y Voluntad 5, lo que da un total de 8 niveles que pueden ser usados por Rudolf. Este pone 5 puntos en su Fuerza, incrementándola a 7, 2 puntos en Destreza, incrementándola a 4 y 1 punto en Constitución incrementándola a 2. Durante los siguientes 5 minutos estará dotado con una fuerza y una resistencia sobrenatural. Los poderes Comunión y Fuerza de los muertos se pueden usar al mismo tiempo, el coste en Esencia de hacer esto es de 25 puntos y tiene una duración de 5 minutos.



*Il*nspiración divina

Este es el don menos comprendido y se cree que es otorgado por un poder superior, posiblemente el Creador. Aunque los científicos se burlan de tales conceptos y los ocultistas teorizan sobre que estos poderes no son más que capacidades mágicas mal enfocadas con una dependencia psicológica de la fe, lo cierto es que no hay ninguna duda sobre la efectividad de la inspiración divina. Aquellos cuya fe es lo bastante fuerte pueden realizar milagros, curar al enfermo y castigar al injusto.

Los inspirados tienen acceso a un repertorio de capacidades que, presuntamente, provienen de la conexión del personaje con el agente creador. Algunos ocultistas afirman que esos poderes provienen del interior de los inspirados, y que no son más que la canalización de su propia Esencia para alimentar su fanatismo religioso. No importa quién lleve razón, sin su fe, los inspirados no serían capaces de realizar sus increíbles proezas. Para usar un milagro, el personaje debe creer firmemente que está combatiendo a las fuerzas del mal en nombre de Dios. De otra manera, no le quedará nada salvo su propia y escasa fuerza.

ADQUIRIR MILAGROS

Los milagros no son habilidades; se aprenden por medio de revelaciones místicas a los inspirados. Para adquirirlos, el personaje debe comprar primero la ventaja de Inspiración divina (la cual tiene Don como prerrequisito; véase pág. 99). Los milagros cuestan 5 puntos de personaje durante la creación del personaje, y 10 puntos cada uno a partir de ahí.

Además, los inspirados suelen tener una gran reserva de Esencia como resultado de su conexión con el Creador. El inspirado también puede tener poderes de vidente, aunque tales combinaciones son raras. Ningún inspirado (al menos de entre las alianzas que se muestran en este libro) puede adquirir o aprender capacidades nigrománticas o mágicas. Incluso cuando tales poderes no sean considerados herramientas de Satanás (como creen muchos inspirados), son vistos con desdén como distracciones del recto servicio a la deidad.

Utilizar los milagros

Los inspirados utilizan los milagros de una forma similar a la magia, canalizando Esencia en los efectos deseados. Sin embargo, a diferencia de los magos, el inspirado no tiene límites respecto a la Esencia que puede usar. Si lo creen necesario, pueden agotar su Reserva de Esencia en un solo milagro. La Esencia se recupera a una velocidad de 1 punto por nivel de Voluntad cada 5 minutos.

También a diferencia de la magia, los milagros no pueden emplearse según el capricho del portador. El uso de los milagros solo está garantizado en situaciones extremas, donde haya vidas en juego o se hayan manifestado abiertamente poderes sobrenaturales. El inspirado que intente invocar Fuerza de diez para ganar una trifulca en un bar fracasará; aún peor, la blasfemia de intentar usar los poderes de Dios en cosas profanas puede costar al inspirado sus poderes, ¡quizá para siempre! En muchos casos, el inspirado debe intentar resolver sus problemas por medios mundanos. Solo al enfrentarse a seres que claramente son agentes de poderes antinaturales estará justificado el uso de esas habilidades. Ni siquiera combatir una maldad terrenal garantiza que se pueda realizar un milagro.

Dentro de esos parámetros, es relativamente fácil el uso de los milagros. Si se dispone de la suficiente Esencia para propulsar el milagro, este se manifiesta automáticamente. Algunos milagros necesitan además cheques o pruebas para cumplir sus objetivos, pero no hay habilidades relacionadas con su uso.

LA NEGACIÓN

Además de su repertorio de milagros, todos los inspirados pueden usar su Esencia para neutralizar la magia y cualquier poder sobrenatural que utilice Esencia. La negación (así es llamado este poder) consiste en proyectar Esencia contra el ser sobrenatural que utilice el poder especial. Si el inspirado emplea más Esencia que su objetivo, el poder utilizado falla. En el caso de un poder de vidente, cada nivel de Fuerza es el equivalente a 3 puntos de Esencia; así, para neutralizar un poder de Fuerza 4 sería necesario gastar 12 o más puntos de Esencia.

Cuando los milagros chocan

¿Qué pasa cuando los inspirados de dos religiones diferentes se enfrentan entre sí? En el pasado, ambos individuos podían enfrentarse, estando convencidos de ser el sirviente del Dios verdadero. No obstante, la mayoría de las veces, los milagros de cualquiera de los bandos no funcionaban contra otro inspirado, sin importar su creencia religiosa. En la actualidad, esto es lo que pasa casi siempre.



Puede parecer, y muchos inspirados así lo creen, que los miembros de todas las religiones monoteístas adoran a la misma deidad, y que sus diferencias son insignificantes a los ojos de esta. Sin embargo, los inspirados que han afirmado públicamente esas ideas han sido frecuentemente rechazados o excomulgados.

Pruebas de fe

A diferencia de otros poderes de los dotados, los milagros de los inspirados pueden perderse en cualquier momento. Si el personaje pierde su fe, sus poderes no serán más que un recuerdo. Caer en desgracia es una tragedia terrible para los inspirados, y en los extraños y crueles mundos de *Brujería*, es bastante fácil que ocurra. El orgullo (que “precede a la caída”), las tentaciones, la avaricia, la lujuria y el cinismo son algunas de las muchas trampas que esperan a los inspirados en su guerra contra las fuerzas de las tinieblas. Algunos seres, especialmente los demonios y diablos, se recrean engañando a los inspirados para que cometan un error fatal, que les cueste su estado de gracia.

A veces, los dilemas morales son realmente angustiosos. ¿Debería el inspirado salvar a un inocente o aprovechar la oportunidad de destruir a un ser que, dejado en libertad, volvería a matar? ¿Debería el personaje romper su palabra si se la hubiera dado a un monstruo sobrenatural, aunque el monstruo quiera distorsionar el significado de la promesa? ¿Aceptar una recompensa por sus acciones es señal de avaricia o rechazarla es ofender al que la entrega? Los inspirados tienen que sacar sus propias conclusiones o arriesgarse a perderlo todo.

Los Cronistas deberían poner estos dilemas y otros similares en el camino de los personajes inspirados, aunque tendrían que evitar hacer tropezar adrede a los personajes. Las tentaciones de los inspirados pueden ser una herramienta muy poderosa para tu historia, pero intenta no ser muy cruel cuando las lleves a la práctica. Quizá no sea una mala idea echar un vistazo a algunos libros de filosofía y ética para preparar algunas trampas interesantes y arteras.



Milagros

Estos son algunos de los milagros más comunes entre los inspirados.

⊕ ATADURA

Es el poder para contener a seres sobrenaturales, al menos temporalmente, mediante el uso de la Esencia. El inspirado ordena a la criatura detenerse en el nombre de su Dios. Este poder se emplea para evitar que los monstruos ataquen o se escapen mientras el inspirado imparte justicia. La Atadura solo funciona contra criaturas sobrenaturales, no contra otros inspirados.

Este milagro cuesta 2 puntos de Esencia por cada nivel de Fuerza y Voluntad de la criatura. Los inspirados pueden desconocer la cantidad de Esencia necesaria. Si no tienen suficiente, su reserva de Esencia se agota y el milagro no tiene lugar.

Además del coste en Esencia, los inspirados deben superar un chequeo resistido de tiradas Sencillas de Voluntad entre él y la criatura. Si el ser no es verdaderamente malvado (según la religión del inspirado o el Cronista), este gana una bonificación de entre +2 y +5 en el chequeo resistido. Si gana el inspirado, la criatura es detenida durante 1 turno por cada nivel de éxito conseguido en el chequeo de Voluntad; durante ese tiempo, la criatura no puede atacar ni defenderte, y permanecerá paralizada en el sitio.

⊕ EXORCISMO

Este es el poder para expulsar entidades espirituales y demonios de lugares y gentes. Los exorcismos suelen llevar mucho tiempo y son tareas arriesgadas. Para realizar un exorcismo, el inspirado debe encontrarse junto a la persona poseída o cerca/dentro del lugar.

Debe realizar una serie de chequesos Sencillos de Voluntad. El primer chequeo cuesta 5 puntos de Esencia y obliga a la criatura a revelar su identidad. Algunos son diablos, espíritus malévolos de los que se dice que sirven al Adversario, mientras que otros son espíritus hostiles de los muertos. En ocasiones, son criaturas extrañas que desafían cualquier explicación.

Los siguientes chequesos de Voluntad engloban el esfuerzo por sacar al ser de su actual anfitrión. El inspirado tiene que acumular 10 niveles de éxito para expulsar a la entidad. Dado que es poco probable que el inspirado obtenga estos éxitos con un solo chequeo, deberá seguir realizándolos hasta que acumule la cantidad de éxitos necesaria. Cada uno de estos chequesos cuesta 5 puntos de Esencia adicionales y lleva 1D10 (5) minutos de preparación.

Entretanto, es raro que el espíritu permanezca como un espectador pasivo. En la mayoría de las ocasiones, el proceso del exorcismo protege al inspirado de ataques directos; la criatura debe superar un chequeo Complicado de Voluntad (con una penalización -4) para poder considerar siquiera atacar al inspirado una vez ha comenzado el exorcismo. Sin embargo, la criatura puede intentar intimidar, engatusar o seducir al personaje para que no siga con su tarea. Los diablos y los fantasmas son los mejores empleando estas tácticas; sus capacidades les permiten ver en la mente y el alma del inspirado, y pueden sacar a la luz aspectos dolorosos o vergonzosos de la personalidad del perso-

naje. Puede que sea necesario que el inspirado supere un chequeo de Voluntad para ver si puede continuar el exorcismo sin perder los nervios o la compostura.

Si el exorcismo tiene éxito, el ser es expulsado del cuerpo. Si se queda en la zona y el inspirado puede verlo, este puede atacarlo con otros milagros u obligarlo a marcharse por medio de oraciones y símbolos sagrados (véase pág. 290). Sin embargo, en la mayoría de las ocasiones la entidad huye a los otros mundos donde fue engendrada, albergando un mortal resentimiento contra el humano que frustró sus planes.

◎ FUEGO SAGRADO

Este poderoso milagro invoca el justo castigo divino para que caiga sobre las fuerzas del mal. Este castigo llega en forma de una explosión de cegadoras llamas blancas o un rayo en forma de relámpago que cae desde el cielo. Este ataque solo puede intentarse contra seres sobrenaturales. A veces, si el ser en cuestión no es verdaderamente malvado o de alguna manera forma parte de los misteriosos designios de la deidad, el rayo no infligirá todo su daño o podría no hacer ninguno. Semejante hecho demuestra que el inspirado no está destinado a destruir esa criatura, al menos por el momento.

Este poder cuesta 20 puntos de Esencia e infinge un daño igual a dos veces la Voluntad del inspirado, multiplicado por 1D8 (4). Por ejemplo, un inspirado con una Voluntad de 4 infligiría $1D8 \times 8$ (32) puntos de daño. El poder puede dirigirse contra cualquier ser que esté en el campo de visión del inspirado. No es necesaria ninguna tirada de ataque; el poder se centra en el objetivo seleccionado. Las armaduras mundanas no son efectivas contra este ataque, pero los escudos mágicos sí. Es posible esquivarlo con una penalización automática de -4, pero solo si el objetivo sabe dónde se origina.

◎ FUERZA DE DIEZ

Es la capacidad que permite invocar la fuerza de los justos al inspirado que se enfrente al mal, transformándolo temporalmente en un guerrero vengador casi imparable. Los inspirados se vuelven inmunes al dolor y al cansancio, ganan niveles inhumanos de fuerza y pueden luchar hasta caer muertos. Este despliegue de poder solo es posible bajo las situaciones más extremas. Intentar invocarlo cuando hay otras opciones disponibles se considera pecaminoso. La Fuerza de diez solo debería invocarse cuando el personaje se encuentre en abrumadora inferioridad.

Este milagro cuesta 15 puntos de Esencia. El inspirado gana un +5 a Fuerza (lo que también aumenta sus Puntos de Vida en 20), y es inmune a la conmoción y al dolor hasta que termine la batalla. Esto significa que el personaje puede seguir luchando incluso cuando sus puntos de Vida sean reducidos a 0 o menos. A pesar de todo, sigue necesitando superar chequeos de Supervivencia para seguir vivo tras alcanzar -10 puntos de Vida. Una vez invocado, el poder dura hasta que la amenaza haya desaparecido o hasta que el inspirado se convierta en un mártir.

◎ IMPOSICIÓN DE MANOS

Es la capacidad de curar heridas, enfermedades y discapacidades. En el pasado, muchos inspirados eran sanadores; ahora, la mayoría son guerreros. Este milagro emplea un punto de Esencia para curar 1D4 (2) puntos de daño. Las enfermedades leves cuestan 2 puntos; las normales 5 puntos; las graves 15 puntos; y con las terminales el coste es de 25 puntos (véase Enfermedad, en la pág. 166, para más detalles).

La Imposición de manos solo puede utilizarse bajo circunstancias extraordinarias y se suele aplicar únicamente

a creyentes. Los inspirados pueden elegir hacer excepciones con los no creyentes que, no obstante, estén luchando del lado del bien; es interesante ver cómo muchos inspirados son bastante más tolerantes que los líderes de muchas iglesias.

◎ VISIONES

Por medio de este milagro, el inspirado se abre a la deidad para recibir su guía y consejo. El inspirado recibe a menudo ráfagas de imágenes de lugares y gentes; estas pueden venir en sueños o en forma de visiones repentinas que aparezcan en cualquier momento y sin previo aviso. A veces, el inspirado puede rezar para pedir guía y ser recompensado con una señal de algún tipo. La mayoría de las veces, las visiones son ambiguas y necesitan ser interpretadas. Por ejemplo, el inspirado ve la cara de un hombre, un famoso político. ¿Ese hombre es un instrumento del mal o está amenazado por las fuerzas de la oscuridad? El inspirado tendrá que averiguarlo de alguna forma.

Esta habilidad cuesta 5 puntos de Esencia cuando el inspirado busca consejo. Dependiendo de lo que el Cronista considere apropiado en ese momento, puede que los rezos del inspirado no sean respondidos, aunque tales intentos suelen tener éxito (siempre que el inspirado sea lo bastante humilde en sus peticiones). Cuando el Cronista piense que encaja que el personaje tenga una visión espontánea, no hay coste en puntos de Esencia.

Los detalles concretos de las visiones pueden variar mucho. Algunas serán

una simple imagen, mientras que otras pueden dar más pistas, como lugares, personas y circunstancias. La naturaleza de esas visiones debería determinarse según las necesidades de la historia.

◎ VISTA DIVINA

Este milagro permite al inspirado encontrar la verdad en todo lo que ve. Aunque esta habilidad es muy útil para descubrir la presencia de lo sobrenatural, la Vista divina también arroja luz sobre algunas verdades que no se desean conocer. Cuando se activa el milagro, los inspirados no solo pueden ver entidades espirituales invisibles o las extrañas auras de los seres sobrenaturales, sino que también la verdadera naturaleza de los seres humanos. En un mundo de hipocresía y mentira, esta capacidad suele mostrar manchas en los pilares de la comunidad, respetados líderes del Estado y la Iglesia, y otras gentes de apariencia buena y honesta. Los inspirados con la habilidad de invocar la Vista divina suelen abandonar la Iglesia, incapaces de afrontar la complacencia y avaricia que pueden llegar a afectar a esa institución. Muchos comienzan a mostrar un cinismo que no concuerda con la fe necesaria para continuar luchando por el bien.

Activar este milagro cuesta 5 puntos de Esencia, y dura 10 minutos. A no ser que la persona o criatura esté protegida contra el escrutinio o sondeo mental (y esa protección será percibida por la Vista divina), su naturaleza, personalidad y objetivos serán vistos con claridad por los inspirados.

ORACIONES

En el mundo de *Brujería*, una simple oración tiene más poder del que podrían imaginar la mayoría de los que se burlan de ellas. Como foco de la fe y la voluntad de una persona, las oraciones pueden ser tan efectivas como una invocación en las circunstancias apropiadas. El inspirado puede utilizar las oraciones para convertir Esencia en milagros e incluso para reunir más Esencia. Los mundanos con la suficiente piedad y fuerza de voluntad (las dos cosas son necesarias) también pueden usar las oraciones para enfocar parte de su Esencia como defensa o incluso ataque contra lo sobrenatural.

Las oraciones solo tendrán efecto en la vida del personaje si este muestra suficiente devoción y respeto por su religión. La mayoría de las personas solo siguen de boquilla sus creencias, y eso no sirve para nada. A pesar de ello, durante el transcurso del juego, un personaje puede “descubrir su religión” como parte de los traumáticos eventos que se desarrollan en la mayoría de las historias. Un personaje que experimente semejante revelación puede ser capaz de usar las oraciones.

Algunos jugadores pueden encontrar controvertido usar la oración como mecánica de juego. Como con el resto del material de este juego, siéntete libre de eliminar este tema por completo si molesta u ofende a algún jugador. *Brujería* es un juego, y eso significa que se ha creado como una forma de diversión, no con la intención de molestar o inquietar a nadie.

Los inspirados y las oraciones

Los inspirados pueden encontrar fuerza adicional a través de las oraciones. Si un personaje pasa al menos una hora rezando y meditando profundamente, puede recuperar su Esencia al doble del ritmo normal. El uso de oraciones durante el transcurso de un milagro suele ser considerado como parte de ese milagro. Se espera que un inspirado cristiano recite una frase de la Biblia, al igual que uno musulmán recitaría una frase del Corán. Esto no otorga ninguna bonificación especial, aparte del incremento en el ritmo de recuperación de Esencia.

Los mundanos y las oraciones

Los mundanos son los mayores beneficiarios de los poderes de la oración. Las antiguas liturgias de las escrituras sagradas tienen un gran poder que ofrecer a los verdaderos creyentes. Un personaje creyente que recé puede conseguir una fuerza inesperada en tiempos de necesidad. En términos de juego, trata esto como una prueba de Voluntad y Humanidades (Teología). Los modificadores por la piedad del personaje varían de -10 (para un converso interesado que solo trata de salvar su pellejo) a un +10 (para un individuo verdaderamente santo, algo muy raro en el mundo de hoy). Cada nivel de éxito en la prueba libera un punto de Esencia de la reserva del personaje. Esta Esencia se puede usar como defensa contra cualquier ataque sobrenatural, incluyendo la magia. Cada punto de Esencia liberado confiere una bonificación +2 a cualquier chequeo o prueba resistida contra una capacidad sobrenatural de cualquier tipo, incluyendo todos los poderes de los dotados y los poderes inherentes de los seres sobrenaturales.

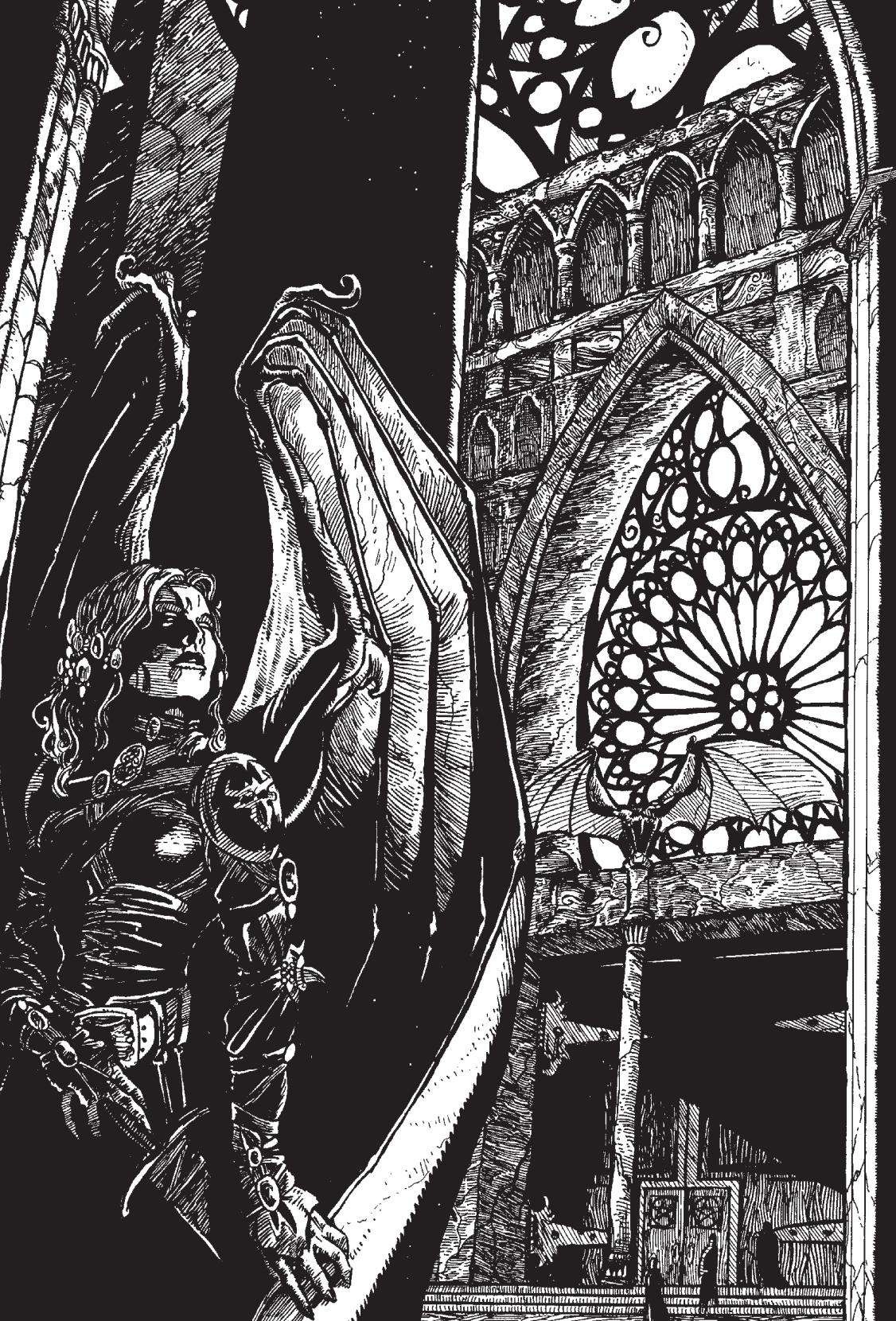
SÍMBOLOS SAGRADOS

Desde las leyendas de la antigüedad a las películas de Hollywood, el poder de los símbolos sagrados forma parte de muchas historias sobrenaturales. El mito dice que cualquiera con una cruz no tiene nada que temer de un vampiro, o que un hombre justo que sostenga un símbolo sagrado puede expulsar a los demonios y ahuyentar a los espíritus. Hay algo de verdad en esos cuentos, pero solo algo. El poder no está en el símbolo, sino en el portador.



Para protegerse, un personaje que use un símbolo sagrado, bien sea una cruz, un *anj* o cualquier objeto similar, debe pasar un chequeo Sencillo de Voluntad con los mismos modificadores empleados en las en el símbolo sagrado. Los seres sobrenaturales que se enfrenten al símbolo sagrado cargado deben hacer un chequeo Complicado de Voluntad, con un -1 por cada punto de Esencia concentrado en el símbolo, o pruebas de oraciones (ver arriba). Cada nivel de éxito permite al personaje concentrar 1 punto de Esencia a través del símbolo sagrado. Los seres sobrenaturales que se enfrenten al símbolo sagrado imbuido deberán superar un chequeo Complicado de Voluntad con una penalización de -1 por cada punto de Esencia canalizado a través del símbolo, o sentirán dolor y miedo cuando se enfrenten a él. Las criaturas dudarán en acercarse al portador, y más aún en atacarlo; incluso si el monstruo no huye ante el símbolo, todas sus acciones sufrirán una penalización -4.





CAPÍTULO



Lo Sobrenatural



El mundo de *Brujería* es, en casi todos los aspectos, igual que nuestro mundo; un lugar de tecnología y ciencia donde gobiernos y corporaciones hacen cosas que el “hombre de la calle” apenas comprende. La economía sube y baja, destruyendo miles de vidas a su paso. Extraños y brutales crímenes son descritos con todo lujo de detalles por los medios, y mucha gente está envuelta por el miedo y la incertidumbre. Sin embargo, en *Brujería*, muchos de estos sucesos e incertidumbres son el resultado de conspiraciones y fuerzas sobrenaturales, la mayoría de las cuales no son humanas. En la superficie, este es un mundo sensato donde las luces eléctricas hacen desaparecer los ominosos miedos de antaño, y la televisión y los ordenadores han reemplazado a Dios. Pero a medianoche, en los callejones y en los pequeños pueblos olvidados, se arrastran cosas sin ser molestadas y matando a voluntad. En las oscuras esquinas de este mundo, extraños seres están reuniendo fuerzas, y volviéndose más audaces y activas con cada día que pasa.

Este capítulo cubre gran parte de los aspectos sobrenaturales del juego *Brujería*. Este comienza con los protagonistas de la mayoría de las historias de *Brujería*, los dotados. A continuación se incluye una sección dedicada a la naturaleza del Juicio Final. Se tratan una serie de seres sobrenaturales, desde espíritus a demonios y cosas peores. Por último se describen los humanos malvados. En resumen, este capítulo dará al cronista una perspectiva general del mundo de *Brujería*.





Incluso en el último instante se negó a creer.

El suyo era un mundo ordenado, un mundo de nueve a cinco, un mundo, por supuesto, con sus defectos, ¿y qué es perfecto, señoras y caballeros? En ocasiones, también era un lugar sin mucho sentido, pero tenía algunas reglas. El dinero manda. Los impuestos siempre son altos. Todos vamos a morir, pero si practicas aeróbic, comes fibra y usas protección, quién sabe, quizás puedas mantener lejos el largo brazo de la Parca más tiempo del que imaginas. Así que consigue tanto dinero como puedas, rompe los acuerdos necesarios, besa los culos correctos y conseguirás ser el tipo sentado en la gran oficina que juega al squash para evitar un ataque al corazón, y se lleva a esa estupenda jefa de proyecto pelirroja a pasar un fin de semana en la cabaña de las colinas. Puede que los periódicos estuvieran llenos de malas noticias, pero para él, las malas noticias fueron una reducción de plantilla. No obstante, había trabajado muy duro para crear un colchón de dinero, por lo que ser despedido solo significaba unas agradables vacaciones pagadas mientras estudiaba las ofertas de media docena de antiguos competidores. El mundo estaba en su sitio.

El mundo no tenía sitio para la cosa que había abierto un agujero en la pared de la cabaña aquella noche.

Estaba en proceso de consumar su relación con la jefa de proyecto pelirroja (aunque, a decir verdad, había comenzado a sospechar que todo había sido un frío intento para quedar bien con el jefe, pero qué demonios, él no había firmado ningún contrato que lo obligara a nada a cambio del fin de semana), cuando ella dejó de hacer lo que estaba haciendo (y muy bien).

-¿Qué ha sido eso? -susurró.

-¿Qué ha sido qué? -gruñó él, en cierta manera molesto por la interrupción.

-Creo que he oído un animal o algo así fuera.

-Algún mapache -replicó él con seguridad.

Entonces fue cuando la cosa atravesó la pared.

Ambos gritaron cuando las astillas y los pedazos de madera llovieron sobre ellos. Los calzoncillos y el camisón de seda negra ofrecieron escasa protección contra el aluvión. Pero fue aquella gran cosa cubierta de pelo que entró en la cabaña lo que los hizo gritar de incrédulo terror, ya que tales cosas pertenecen a las películas y las novelas, no a su cabaña.

La cosa rugió y avanzó hacia ellos.

No podía creer lo que estaba viendo, pero sus instintos no le fallaron, reaccionando con una velocidad y fuerza que le sorprendieron. Agarró a la pelirroja por sus largos cabellos rojos y la envió rodando hacia la cosa por medio de un brutal tirón, aprovechando el ímpetu para propulsarse fuera de la cama. Su grito fue cortado por un crujido, y algo cálido salpicó su nuca mientras salía como una flecha por la puerta, haciendo caso omiso de las astillas.

"Solo es un tarado con un disfraz, solo es un tarado, un tarado". Su mente hablaba de una forma tan atropellada como su cuerpo, corría como si el monstruo fuera real. Ya había llegado hasta el coche y abierto la puerta cuando la cosa lo golpeó violentamente, y de repente el deportivo pareció hacerse más pequeño y estrecho cuando se encontró compartiendo espacio con aquella criatura. "No es real, no es real", gritaba su mente incluso cuando las garras comenzaron a despedazarlo. "Solo es un tarado" fue su penúltimo pensamiento.

"Vaya fin de semana asqueroso" fue su último pensamiento antes de que una garra lo decapitara.



LOS DOTADOS

Pueden ver el futuro y mirar en las mentes de otros. Sus deseos a menudo se vuelven realidad, aunque no siempre en la forma que habían previsto. Pueden hacer cosas que violan las leyes de la física y la casualidad. Son los dotados. Durante siglos, se han contentado con vivir en la oscuridad y ocultar sus talentos al resto del mundo. El tiempo para esconderse está llegando rápidamente a su fin.

Las historias de *Brujería* se centran alrededor de los dotados, gente que de algún modo ha obtenido poderes más allá de lo normal. Sin embargo, estas capacidades son tanto una maldición como una bendición, porque ser un dotado significa ser arrojado a un mundo peligroso e impredecible; el secreto mundo del ocultismo. Los dotados pueden ver las fuerzas subyacentes de la realidad, pueden sentir el dolor de otros y conocer a gentes y criaturas que valoran su secretismo por encima de todo, y que harán cualquier cosa para mantenerlo. Pero lo que es peor, los dotados siempre se han enfrentado al miedo, la burla o el odio de la gente normal. Los dotados, a los que se llamó brujos, fueron cazados, torturados y asesinados por miles. Incluso en la época actual, la mayoría prefiere ocultarse al escrutinio público.

Los orígenes y metas de los dotados son muy variados. No hay una sola sociedad u organización que englobe a todos los dotados; quizás la mitad de ellos no tienen ninguna afiliación con ningún grupo, y operan por su cuenta o en pequeños grupos.

Historia de los dotados

Desde el alba de la humanidad, ha habido gente que podía comunicarse con entidades naturales y espirituales. Sus habilidades especiales los distinguieron del resto. En los primeros tiempos, fueron chamanes y consejeros que usaron su poder para ayudar a su pueblo a sobrevivir en el frío mundo dejado por la Edad del Hielo. Sus capacidades les permitieron tratar con los seres invisibles que manipulaban la realidad, los seres que llegaron a ser llamados espíritus y dioses.

Algunos de los dotados aprendieron a manipular la realidad por medio del uso de la magia o desarrollando capacidades innatas conocidas colectivamente como la visión. Otros utilizaron su conexión con los espíritus de la naturaleza o de los muertos. Durante milenios, los dotados fueron parte de la cultura humana, siendo aceptados, a la vez que a menudo temidos, por la mayoría de la gente.

Sin embargo, hace unos tres mil años las cosas empezaron a cambiar. Una nueva corriente de ideas recorrió las tierras de este a oeste, un movimiento que negaba el poder de los viejos dioses y denunciaba el uso de la magia. Los enfrentamientos entre los seguidores de los antiguos panteones y los creyentes en una única deidad rugieron con furia durante siglos. Estos terminaron con la victoria de los monoteístas al comienzo de la era cristiana. Al final, las viejas creencias fueron tachadas de malignas o falsas, y aquellos que las mantuvieron fueron perseguidos o asesinados. Solo a los dotados cuyos poderes derivaban de la fe en la deidad se les permitió sobrevivir, y aun en estos casos solían ser vistos con sospecha por los organismos religiosos. La caza de brujas fue uno de los últimos coletazos de esta guerra, y casi exterminó a los dotados. La mayoría de los supervivientes se unieron formando alianzas, sociedades secretas que tenían creencias y poderes comunes, y ocultaron su naturaleza al mundo.

Finalmente, nuevas ideas y movimientos cambiaron el mundo, y las persecuciones religiosas comenzaron a no ser bien vistas. Sin embargo, para entonces había comenzado a prosperar un nuevo sistema de creencias, uno que niega la existencia de cualquier cosa más allá del universo físico. Ahora los dotados, en lugar de ser perseguidos, eran tratados con escepticismo y burla.



Sin embargo, las cosas están comenzando a cambiar. Mucha gente está perdiendo su fe en la ciencia, y está volviendo de nuevo hacia la metafísica en busca de respuestas. Y, solo en la última generación, el número de gente con el don se ha multiplicado por diez o más. Pronto, los dotados no podrán esconderse de los mundanos, de igual forma que los mundanos serán incapaces de suprimirlos o eliminarlos a ellos.

El Juicio Final

Imagina un mundo donde los sucesos de cualquier película de terror comenzaran a tener lugar por doquier. Al principio, las autoridades serían capaces de encontrar respuestas racionales para los incidentes: "Solo era un asesino en serie que estaba loco" o "Seguro que llevaba un chaleco antibalas, por eso siguió avanzando después de que le disparásemos una docena de veces. Y seguro que se había colocado con algo". Sin embargo, se siguen produciendo incidentes extraños y horribles. Un asesino muerto vuelve a la vida. Un fantasma con siglos de antigüedad ronda por un complejo de apartamentos. Una criatura de pesadilla, medio humana, medio animal, caza humanos en los barrios marginales.

En este mundo, la mayoría de la gente se sigue negando a decir en voz alta que cree en lo sobrenatural, pero echan el cerrojo a sus puertas durante la noche. Algunos se ponen un crucifijo en el cuello y van a la iglesia todos los domingos por primera vez desde hace décadas. Los extraños son tratados con recelo. Los oficiales de policía se están volviendo muy nerviosos y de gatillo fácil. La prensa está comenzando a publicar algunas explicaciones estrañafarias, pero en general, los tabloides son los únicos que están informando de la verdad por primera vez desde su creación.

Esto es lo que está sucediendo en el mundo de *Brujería*. El mundo se dirige hacia un gran cambio, en el que es probable que tanto la ciencia como la superstición estén en lo cierto o equivocadas.

Sentir el Juicio Final

Por virtud de sus capacidades y sentidos especiales, los dotados pueden sentir que el mundo avanza hacia un nuevo escenario, el final de un ciclo y el comienzo de otro nuevo. Como todos los cambios importantes, este tiene lugar lentamente. Al principio la mayoría de la gente no entiende lo que está sucediendo, pero este gana impulso y velocidad constantemente. Sin embargo, esto no es un simple cambio cultural o político. Cuando el cambio termine, cualquier cosa viva en el planeta (y algunos dicen que en los otros mundos también) se verá afectada.

La Sociedad de los Centinelas fue la primera en hablar del "día del Juicio Final". Para ellos, las señales indican la llegada del Apocalipsis, la lucha final entre el bien y el mal, con los corazones y las almas de la humanidad como premio. Cuando los sucesos se fueron volviendo más nefastos y perturbadores, los wiccanos, rosacrucianos y otras alianzas comenzaron a usar el mismo nombre para la crisis que se avecina. Algunas alianzas ven el Juicio Final como el fin de todas las cosas, mientras que otras creen que es tanto una época de oportunidades como de peligros, el final de una era que puede anunciar una nueva Edad Dorada.

El advenimiento del día del Juicio Final y sus efectos son un tema importante en *Brujería*. Estas señales son una mayor aceptación de la magia y lo sobrenatural por parte de la gente corriente, el incremento en número de dotados y seres sobrenaturales y una serie de sucesos inexplicables, señales apocalípticas que preocupan incluso a los dotados más poderosos.

Juicios Finales anteriores

Algunos ocultistas han estudiado escritos antiguos para comprender el Juicio Final, e incluso han usado su magia o clarividencia para obtener imágenes fugaces del pasado lejano. Sus investigaciones apuntan que el Juicio Final no es un suceso único o nuevo, y que han ocurrido cosas similares en el pasado, a menudo con resultados desastrosos.



Los ocultistas más radicales afirman que el último Juicio Final tuvo lugar hace millones de años, llevando a la extinción a la mayor parte de las grandes formas de vida sobre la Tierra, y terminando con la era de los dinosaurios. Si esto es cierto, el Juicio Final representaría la extinción de cualquier ser vivo más grande que un ratón. Esta inquietante idea no es compartida por la mayoría, pero, extrañamente, algunos de los más viejos y poderosos dotados parecen estar bastante de acuerdo con ella.

Una serie de eruditos rosacrucianos ven el Juicio Final como la más potente de una serie de “ondas en la realidad” que han sacudido el mundo de vez en cuando. Algunas de estas “ondas” están registradas en la historia como grandes desastres. Afirman que la peste negra que asoló gran parte del mundo durante la Edad Media fue el resultado de una de estas ondas; la enfermedad solo fue el síntoma físico de la crisis. Los archivos históricos de aquella época están llenos de extrañas historias sobre muertos que se levantaban de sus tumbas y caminaban por las calles, magia oscura y extrañas sectas de dementes. Los escritos secretos de algunas alianzas revelan sucesos mucho más funestos, ya que fuerzas lo bastante poderosas como para arrasar planetas enteros fueron contenidas a duras penas por los esfuerzos de los dotados de aquella época. Los horrores de la época de la plaga fueron tales que engendraron un intenso miedo por la magia y lo oculto, un miedo que provocó la persecución de las brujas, otros dotados e incluso de aquellos que solamente eran un poco diferentes a sus vecinos.

Una onda más reciente tuvo lugar a principios de siglo. Fue el comienzo de la Primera Guerra Mundial, seguido por la epidemia de gripe que mató a 20 millones de personas en todo el mundo, y que terminó con una violenta explosión durante la Segunda Guerra Mundial. En el mundo mundano, fue una época de miedo e incertidumbre en la que la fe en la ciencia y el progreso fue gravemente sacudida por los horrores de la guerra, la plaga y el hambre. Los historiadores ocultistas también han notado una serie de extraños sucesos, visiones de gigantescas monstruosidades siendo despertadas por los enloquecidos cánticos de antiguas sectas, y oscuras fuerzas que una vez fueron detenidas justo a tiempo gracias a los heroicos esfuerzos de gente dotada y mundana, muchos de los cuales perdieron sus vidas y su cordura en el proceso.

Sin embargo, en general la nueva onda es mucho más potente y profunda que cualquiera de las dos anteriores. El hecho de que comience tan pronto después de la última no presagia nada bueno. La última onda causó, directa o indirectamente, la muerte de unos cien millones de seres humanos. La siguiente podría ser mucho peor.

Las primeras señales

La mayoría de las alianzas están de acuerdo en que las primeras señales del Juicio Final se produjeron durante los 60 y 70. Al final de la Segunda Guerra Mundial siguió un breve respiro, durante el que mucha gente intentó reconstruir sus vidas y olvidar los horrores del pasado. Sin embargo, al cabo de unos pocos años las nuevas generaciones comenzaron a sentir un creciente descontento con el orden de las cosas. Para finales de los 60, comenzaron a surgir nuevas formas de ver las cosas en el mundo occidental, y la gente empezó a volver el misticismo como una alternativa al frío y vacío materialismo. La gente meditó, experimentó con drogas y buscó guía espiritual. A lo largo de este camino, algunos descubrieron que poseían el don. Los miembros de algunas alianzas intentaron por primera vez desde hacía siglos “aparecer en público” y se mostraron ante la opinión pública sin miedo a ser perseguidos.

Mucha gente comenzó a hablar de una “nueva era”, donde los humanos descubrirían y desentrañarían su potencial oculto. Bajo frases como “autoayuda” y “pensamiento positivo” yacen algunos de los principios de las capacidades de los dotados. Para los miembros optimistas de algunas alianzas, parecía que se acercaba un cambio en el paradigma (un profundo cambio en la forma en la que gente ve las cosas).



Sin embargo, al mismo tiempo un cambio más oscuro y siniestro estaba afectando a muchos otros aspectos de la sociedad. Un aumento del crimen y la violencia comenzó a extenderse rápidamente. Apareció un número sorprendente de asesinos en serie y algunos fueron casi deificados por los medios. Mucha gente perdió la fe en todas las cosas y se concentró en satisfacer sus necesidades. El cinismo y la desesperación se convirtieron en algo común.

Bajo todas estas circunstancias acechaban una serie de sucesos y seres paranormales. De nuevo, comenzaron a aflorar a la superficie un gran número de sectarios trastornados. Desapareció mucha gente sin dejar rastro y sin ningún motivo aparente. Las historias sobre fantasmas y espíritus se multiplicaron.

La nueva generación

Las alianzas mejor organizadas (como los rosacrucés, la Cábala de la Psique y la Orden del Crepúsculo) notaron una "explosión" en el nacimiento de gente con poderes paranormales. Aparentemente, la gente nacida a partir de 1960 tenía mayor propensión a tener el don que en ningún momento del pasado. Cuanto más avanzado fuera el año de su nacimiento, mayores eran las posibilidades de desarrollar capacidades sobrenaturales. Mientras que antes nacía un dotado por cada diez mil mundanos (o incluso uno de cada cien mil), ahora el número de gente con al menos un ligero toque sobrenatural se acerca a uno de cada mil. Las circunstancias y la incredulidad a menudo provocaron que muchos de estos dotados fueran internados en centros psiquiátricos o reprimieran sus poderes (a menudo inconscientemente), pero muchos aceptaron y desarrollaron sus capacidades. Al final, serán demasiados para esconderse, y sus poderes demasiado obvios para evitar que los descubra la opinión pública.

¿Por qué este inesperado auge en el número de dotados? Algunos señalan al crecimiento en general de la humanidad, y lo ven como una consecuencia de la sobre población. Aquellos con inclinaciones más místicas creen que las almas de muchos dotados que han vagado durante siglos lejos del mundo material, ahora están retornando en gran número y reencarnándose entre los miembros de esta nueva generación. Algunos reflexionan con pesimismo que cualquiera que sea el poder que protege este mundo puede haber decidido incrementar el número de dotados para usarlos como carne de cañón en la guerra que se avecina.

Lo inexplicable

En los albores del nuevo milenio, el mundo se está volviendo extraño y aterrador. En el mundo de *Brujería*, los sucesos extraños, los crímenes horrendos y los incidentes sobrenaturales se están volviendo más numerosos y difíciles de explicar. Con el paso del tiempo, estos sucesos aumentarán en tamaño e intensidad. Pueblos enteros que desaparecen sin dejar rastro. Ríos que se transforman en caudales de sangre. Cadáveres que caminan por las calles, matando al azar. Al principio, solo la prensa sensacionalista publicará estas noticias, y sus artículos apenas tendrán valor entre el mar de mentiras que incluirán. Incluso ahora, la mayoría de estos incidentes están siendo acallados por los gobiernos de todo el mundo, comprendiendo el pánico que podría desprenderse de todo esto.

Las barreras que separan el mundo material de los otros mundos se están debilitando. Los fantasmas están comenzando a volver a la Tierra en gran número. Los vampiros cazan a los confiados humanos. Extraños depredadores sobrenaturales se están convirtiendo en una amenaza real, tanto en las grandes ciudades como en los pequeños pueblos. Algunos seres sobrenaturales cazan y matan humanos. Otros disfrutan explotándolos o manipulándolos para sus propios fines. Algunos prefieren alimentarse de las energías de los dotados, convirtiéndose en una amenaza directa para todas las alianzas.

Estas manifestaciones se están extendiendo demasiado para ser controladas rápidamente. En la actualidad, un porcentaje considerable de la población cree en la existencia de lo sobrenatural.

Tratar con el Juicio Final

Los dotados, por su misma naturaleza, estuvieron entre los primeros en percibir las señales del Juicio Final, y en comprender su posible significado. Esto también les da la oportunidad de hacer algo al respecto. Las primeras señales aparecieron hace unos treinta años, y no fueron obvias para la mayoría de los dotados hasta finales del siglo veinte, por lo que realmente no han tenido mucho tiempo para preparar un plan de acción. En general, más que tomar la iniciativa, los dotados han reaccionado a los extraños sucesos que han estado sucediendo. Muchas de las historias de *Brujería* girarán en torno a las acciones de los personajes con respecto al Juicio Final. A continuación se incluyen algunos posibles cursos de acción.

- ⊗ **Detener el Juicio Final:** Los miembros de algunas alianzas ven el Juicio Final como el fin de todas las cosas. Naturalmente, quieren evitar que esto suceda. Hay rumores de que antiguas reliquias o fórmulas mágicas podrían ayudar a restaurar el equilibrio y hacer que la onda en la realidad disminuya, quizás durante siglos o milenios. Muchos aquarelles, capillas o grupos están dedicando todas sus energías a encontrar estos objetos mágicos. Otros creen (correctamente) que los dioses locos (véase pág. 333), extrañas entidades más allá de la realidad, son la verdadera causa del Juicio Final. Su solución es erradicar a las sectas y servidores de los dioses locos, negando a los monstruos la oportunidad de abrir portales desde su realidad a la nuestra. Si tienen éxito, podrían evitar por completo el Juicio Final.
- ⊗ **Retrasar el Juicio Final:** Muchos dotados creen que el Juicio Final es inevitable, pero que su llegada puede que no sea un desastre como algunos piensan. Están seguros de que si la humanidad es preparada adecuadamente, puede imponerse ante cualquier fuerza siniestra que sea levantada contra el mundo. Sin embargo, para ello la batalla final debe ser pospuesta; cada año que pase significa que nacen más humanos con el don y que más mundanos se convierten en creyentes y posibles aliados. Algunas alianzas han comenzado a referirse a esta gente como los demoradores. Los métodos de los demoradores son muy similares a los de aquellos que quieren evitar el Juicio Final, pero están más preocupados por encontrar y destruir brotes sobrenaturales y a los seguidores de los dioses locos que en hacerse con algún "Santo Grial" que haga que todo vuelva a su cauce normal.
- ⊗ **Proteger a la humanidad:** Esta es la senda de los centinelas. En lugar de invertir tiempo buscando la "causa" del Juicio Final (la cual, según los centinelas, no es otra cosa que la voluntad de Dios), ellos siguen adelante con su propósito, que es defender al cordero del mal de lo sobrenatural. Hacen lo mismo que han estado haciendo durante siglos, con la excepción de que ahora tienen mucho más trabajo.
- ⊗ **Proteger a la alianza:** Los miembros de algunas alianzas (especialmente en el caso de los rosacrucos y la Cábala de la Psique, pero también los hay en otras) se preocupan más por preservar la integridad de sus sociedades secretas. Se concentran en proteger a sus compañeros de los ataques de lo sobrenatural (algunos depredadores prefieren ir tras los dotados en lugar de contra los mundanos), y mantener así el secreto de su organización ante los mundanos, quienes, se teme, pueden comenzar una serie de persecuciones en reacción a la amenaza sobrenatural.

Cuando estos sucesos se sigan produciendo, el mundo llegará a comprender que está siendo sumergido en una nueva era donde la magia y los relatos de hadas son demasiado reales. Es probable que ese momento active el día del Juicio Final.

LOS OTROS MUNDOS

Todas las religiones y tradiciones místicas del mundo enseñan que el mundo físico no es el único reino de existencia. Ahí afuera hay otras realidades, vinculadas a nuestro mundo pero



difíciles de percibir en circunstancias normales. Estos son los planos de los espíritus y los sueños, los cielos y los infiernos que algunos esperan alcanzar o evitar, los reinos de los mitos y las leyendas. En conjunto, son conocidos como los otros mundos.

Algunos ocultistas adelantados han descubierto que la realidad está dividida en varias capas y que el mundo físico sólo es una de ellas. La mayoría de las tradiciones cree que hay nueve o diez de estas capas, y las llaman esferas de realidad o *sefirot*. Cada *sefirot* alberga varios reinos, "mundos" independientes con su propia población, leyes físicas y significado místico. Estos reinos incluyen lugares como los planos elementales, los reinos de los muertos y los reinos feéricos. Algunos de los dotados son capaces de cruzar las barreras que separan la Tierra de los otros mundos. Esto cada vez es más fácil, ya que la proximidad del Juicio Final está debilitando estas barreras.



Seres sobrenaturales

En el mundo de *Brujería* la verdad está ahí fuera, pero también los monstruos. El hombre del saco se lleva a los niños y se esconde en armarios o bajo la cama. Criaturas salvajes aúllan al cielo estrellado y comen carne humana. Seductores seres maliciosos beben la sangre de los inocentes y mancillan las almas de los incautos. Indescriptibles monstruosidades duermen en los pliegues entre los mundos, esperando oscuros cánticos en lenguas extrañas que les permitirán entrar en nuestra realidad y hacerla pedazos.

Los seres sobrenaturales se están volviendo más numerosos según se acerca el día del Juicio Final. Quizá las barreras entre la Tierra y los otros mundos se estén derrumbando, o algún poder desconocido esté permitiendo el paso de todo tipo de seres para sus propios fines insondables. Cualquiera que sea la razón, lo cierto es que los espíritus y seres extraños, buenos, malvados o neutrales están apareciendo cada vez en mayor número, y que sus acciones se están volviendo más y más patentes.

La siguiente sección describe algunos de los muchos extraños seres que existen en el mundo de *Brujería*. La lista y descripción de los seres sobrenaturales está muy lejos de ser exhaustiva. Para mencionar y describir a todos y cada uno de estos seres serían necesarios varios libros, los cuales se producirán muy pronto. Mientras tanto, la siguiente lista debería proporcionar bastantes ideas para dar vida a las historias, y puede inspirar a los cronistas para crear su propio bestiario de bestias y depredadores paranormales.

Las siguientes criaturas están diseñadas para ser usadas por el cronista, no por los jugadores. El primer libro de referencia de *Brujería*, el *Códice de Misterios*, proporciona reglas para los cronistas que quieran permitir a sus jugadores crear e interpretar tipos de personaje sobrenaturales, como vampiros y espectros. En otros libros de referencia de *Brujería* se detallarán otros seres fantásticos, como las hadas y los espíritus de la naturaleza.



CARACTERÍSTICAS DE LOS SERES SOBRENATURALES

Bajo la descripción de cada tipo de ser sobrenatural, se incluye una lista de sus características típicas, como atributos, atributos secundarios, habilidades, poderes especiales y ataques. Esta lista permite un gran número de variaciones. En algunos casos, los atributos de un tipo de criatura pueden variar enormemente. El listado bajo la mayoría de los atributos muestra una oscilación: “4-6” significa que “oscila de 4 a 6”, mientras que “3-10+” significa que “oscila de 3 a 10 o incluso más”. Los atributos secundarios no se calculan de la misma forma que los de los miembros del reparto; los seres sobrenaturales suelen tener muchos más (o en algunos casos menos) puntos de Vida, Resistencia y reserva de Esencia. La oscilación común de estos atributos secundarios se presenta debajo; básicamente, los cronistas pueden elegir el número que mejor encaje con el concepto que tienen sobre la entidad en cuestión.

Los cronistas deberían determinar el poder de una criatura basándose en las necesidades de la historia. Si un vampiro solo tomará parte en un encuentro causal y no participará en el clímax de la historia, debería ser relativamente débil y carente de interés, o los personajes pueden decidir concentrarse en él. Si la criatura es el adversario principal de toda la partida, debería ser un enemigo antiguo y poderoso, alguien que inspire miedo en los corazones de los personajes.

LOS DEPREDADORES

Una serie de criaturas sobrenaturales cazan y dañan a los seres humanos para alimentarse, por placer u otras siniestras necesidades. Estos seres son conocidos en conjunto como los depredadores. Los poderes, objetivos y prácticas de los depredadores son muy variados. Algunos son seres muy parecidos a los humanos que pueden verse arrastrados por innegables impulsos; otros ven a los humanos como ganado, una fuente de comida a la que se puede acceder y consumir rápidamente.





Espíritus

El mundo está lleno de fuerzas que no se pueden ver pero que de todas formas afectan a aquello que está a su alrededor. Las corrientes magnéticas, los rayos ultravioletas, la gravedad... sus efectos pueden sentirse, pero son invisibles y quizás incognoscibles. Algunas de estas fuerzas tienen vida y conciencia. Algunas habitan en los otros mundos, pero muchas moran en la Tierra, siguiendo con sus antiguos propósitos sin que la humanidad lo sepa. Son los espíritus, ánimas, *kami* y manitúes de las leyendas.

Los espíritus son seres incorpóreos que parecen ser símbolos vivos de varios aspectos de la realidad. Sus orígenes y metas son objeto de gran debate entre los estudiosos de lo oculto. Algunos creen que estos seres son los descendientes de los sefir y las naturas (véase Tratado sobre la realidad, pág. 22), entidades que o bien fueron los primeros sirvientes del Creador, o que nacieron cuando el universo se estaba formando. Otros piensan que los espíritus son manifestaciones de Esencia que tomaron conciencia de forma accidental, o como resultado de las primeras manipulaciones de la magia por parte de los seres humanos.

Sin importar sus orígenes, se puede entrar en contacto y tratar con los espíritus. Muchos magos deben gran parte de su poder a sus acuerdos con entidades espirituales. Sin embargo, los espíritus no son algo con lo que se pueda jugar; muchos hechiceros que explotaron y abusaron de estas criaturas pagaron un terrible precio por sus acciones.

Su tipo, poder y personalidad son muy diversos, desde lo nimio a lo divino, de lo puramente humano a lo totalmente alienígena. A continuación se describen algunos ejemplos de espíritus. Animamos a los cronistas a crear sus propios espíritus, basándose en los mitos y leyendas, o usando sólo su imaginación.

Poderes comunes entre los espíritus

La mayoría de los espíritus comparten una serie de rasgos. Cuando cree nuevos espíritus, el cronista debería recordar estas habilidades. Algunos de los espíritus más poderosos o inusuales son capaces de superar los límites comunes de su tipo, pero son la excepción a la regla.

- ⊗ **Seres de Esencia:** Los espíritus están formados por Esencia pura. En lugar de por puntos de Vida o Resistencia, su vitalidad se expresa en puntos de Esencia. Muchos espíritus tienen dos reservas de Esencia. Una es su Esencia vital, la energía que representa su existencia, y que casi nunca se usa; la Esencia vital está vinculada a la matriz que define al espíritu. La otra es la Esencia energética, Esencia pura que se puede usar para potenciar la mayoría de sus capacidades. En casos extremos, los espíritus usan parte de su Esencia vital para activar sus capacidades, pero cualquier uso de esta Esencia hace que se pierda permanentemente; un espíritu que agote su Esencia vital se “deshace” y deja de existir.
- ⊗ **Canalizar y usar Esencia:** Los espíritus pueden canalizar y usar Esencia. En términos de juego, la mayoría de los espíritus tienen el equivalente de Canalizar Esencia, con un nivel igual a su Voluntad o incluso al doble de esta. También pueden usar la Esencia adicional que se encuentre disponible en lugares y momento de poder (véase pág. 229). Esta es una de las razones de que se diga de algunas zonas que están “encantadas” y por qué el día de Todos los Santos y días similares tienen reputación de ser fechas fantasmales. Muchas de estas criaturas aprovechan la oportunidad de usar esta energía adicional para potenciar una serie de extraños efectos.

Algunos espíritus tienen el poder para arrebatar la Esencia a los seres vivos, bien sea absorbiendo el poder que es liberado involuntariamente durante las intensas reacciones emocionales o consumiendo activamente la Esencia de su víctima. Tales capacidades son indicadas en apartados individuales.



⊗ **Evolución:** Los espíritus no permanecen en el mismo estado durante toda la eternidad. Como todos los demás seres vivos, cambian, crecen o decaen. Los espíritus obtienen poder lentamente absorbiendo la Esencia recibida o tomada de otros seres vivos, pero no de la Esencia del ambiente, la cual es útil pero no “nutritiva”. Los espíritus muy viejos pueden haber incrementado diez veces su poder de esta manera durante el transcurso de los siglos.

La consunción de energía de los seres vivos con el objeto de evolucionar es una experiencia dolorosa y angustiosa para el objetivo. La Esencia es almacenada y absorbida lentamente por el espíritu, y se considera “gastada” tan pronto la reúne. Cuando adquiere Esencia, un espíritu debe indicar si es para evolucionar o no. Si es así, la víctima recobra esa Esencia de una manera mucho más lenta. Los humanos normales recuperan esa Esencia a un ritmo de 1 punto por semana; aquellos con Canalizar Esencia la recuperan al nivel que tengan en ella por semana. Por cada 20 puntos de Esencia “destinada a evolucionar” que haya reunido el espíritu, sus reservas de Esencia vital y energética se incrementan en 1 punto.

⊗ **Inmaterial:** La forma natural de los espíritus es una manifestación de Esencia que no puede interactuar directamente con el mundo físico. Los espíritus no se ven afectados por las barreras físicas. No pueden ser percibidos por los sentidos normales, y los ataques físicos no les causan daño. De igual manera, ellos no pueden afectar al mundo físico (incluyendo a los seres vivos) excepto de forma indirecta. Solo los ataques de Esencia pueden dañarlos, primero agotando su Esencia energética (el poder que usan para activar sus capacidades especiales), y después destruyendo su Esencia vital (su auténtica fuerza vital). Algunos poderes de dotado afectarán directamente a la Esencia vital del espíritu. Los espíritus tienen atributos físicos, pero sólo pueden usarlos sobre otros seres espirituales, incluyendo fantasmas y viajeros astrales, a menos que de alguna forma se manifiesten físicamente.

Mientras sea inmaterial, el espíritu tiene dos tasas de movimiento básicas. Cuando se mueve normalmente puede flotar, caminar o correr. Para esto se usa el atributo secundario Velocidad. Si el espíritu necesita viajar deprisa entre dos puntos, puede gastar 1 punto de Esencia para viajar a 150 km/h multiplicado por su atributo de Voluntad (así, un espíritu con una Voluntad de 4 puede viajar a 600 km/h). Viajando de esta forma las cosas son borrosas, y el espíritu apenas es consciente de lo que le rodea. Sin embargo, algunos espíritus están vinculados a un lugar específico, y no pueden usar este modo de viaje.

⊗ **Juramento vinculante:** la mayoría de los espíritus, con la notable excepción de las almas de los muertos humanos, están vinculados por cualquier juramento que hagan. Si un espíritu jura por su nombre y poder verdaderos, no podrá romper el juramento de igual forma que ningún mundial puede invertir la fuerza de la gravedad. El nombre verdadero de un espíritu es el símbolo de su Esencia vital, un “código” único y personal igual que el ADN lo es entre los humanos. Está completamente vinculado al juramento y romperlo, incluso inadvertidamente, significaría su repentina y completa destrucción. Sin embargo, los espíritus son muy detallistas con los términos de tales juramentos y a menudo demuestran ser endiabladamente astutos siguiendo la letra mientras violan el espíritu (no es un juego de palabras intencionado) del juramento.

⊗ **Percibir Esencia:** Al ser lo que son, los espíritus ven el mundo, tanto físico como espiritual, en términos de flujo de Esencia. Los espíritus pueden distinguir los diferentes “sabores” y “olores” de la Esencia en las cosas vivas y en las inanimadas, en otros espíritus, la magia y todos los demás elementos de la realidad. Los espíritus no ven las cosas en términos de color y forma, como lo hacen los humanos. En lugar de eso, perciben los diseños de Esencia que forman todas las cosas. Los espíritus ven las



almas de la gente en lugar de sus cuerpos. Automáticamente son conscientes de los estados emocionales de las cosas vivas, y pueden percibir si están mintiendo. Solo los humanos protegidos con escudos de Esencia (véase la invocación Protección, pág. 252) pueden evitar este escrutinio.

- ⊗ **Manifestación física:** La mayoría de los espíritus son incapaces de asumir una forma física, al menos no por sí mismos. En general, los espíritus no pueden usar la Esencia energética para manifestarse, pero pueden usar la Esencia proporcionada por fuentes exteriores para este propósito. También puede usar la Esencia del ambiente; por ejemplo, muchos espíritus pueden materializarse durante momentos de poder como el día de Todos los Santos y los equinoccios. Otra fuente de Esencia la proporciona un hechicero que lo convoque; la Esencia gastada por el hechicero será usada en realidad por el espíritu para asumir una forma material. El coste de energía y las capacidades de tales manifestaciones se indican en la descripción de cada espíritu. Normalmente, se gasta 1 punto de Esencia por cada punto de Esencia vital que tenga la criatura.

Cuando se manifiesta, la criatura tiene el equivalente a 1 punto de Vida por cada punto de Esencia vital o Energética que tenga en su reserva. Si sus puntos de Vida se reducen a 0 (nótese que incluso los espíritus manifestados pueden ser muy resistentes a las armas y peligros convencionales), la criatura se desmaterializa y pierde 1D10 (5) puntos de Esencia vital, los cuales ya no puede recuperar nunca, lo que puede destruir a los espíritus menores.

- ⊗ **Spiritus:** Esta es una habilidad especial que tienen todas las entidades espirituales. Determina el grado de control que el espíritu puede ejercer sobre lo que le rodea y la habilidad con la que puede usar sus capacidades. La mayoría de los espíritus de la naturaleza tendrán un nivel en Spiritus igual a su nivel de Voluntad. Los fantasmas, espectros y otros espíritus tendrán unos niveles muy variables, y cuyo valor dependerá bastante de la experiencia acumulada por entidad.



ESPÍRITUS DE LA NATURALEZA

En el mundo de *Brujería*, donde cualquier aspecto de la realidad está formado por Esencia, no hay nada que no “esté vivo”. La Esencia de todas las rocas y piedras, el cauce del agua y cualquier viejo árbol están vivos y pueden tomar autoconciencia bajo ciertas circunstancias. Los espíritus de la naturaleza son la manifestación viva de esta Esencia. Hay espíritus de animales, espíritus de árboles, espíritus de montañas, ríos y lagos, también hay espíritus de ciudad y alcantarillas, de basura y ratas. Sin embargo, esto no quiere decir que cualquier grano de arena o arbusto tenga una conciencia viva atrapada en su interior. Los espíritus de la naturaleza parecen representar una conciencia colectiva de tales seres. Por ejemplo, no hay un espíritu en cada gota de agua de un río, sino un espíritu que mora en el conjunto del río. Una familia de ratas comparte un espíritu. Algunas criaturas, como los árboles y los animales grandes, tienen espíritus personales con su propia personalidad y objetivos.

La mayor parte del tiempo, estos espíritus están aletargados, encontrándose en un estado de “sueño” mientras los seres que habitan o simbolizan llevan una existencia normal. Los magos y otros dotados tienen la capacidad de “despertar” a estos espíritus y conversar con ellos. Las personalidades de los espíritus de la naturaleza suelen ser representativos de las características del ser o cosa que simbolizan. Por ejemplo, el espíritu de una roca será lento y pesado, mientras que el de un enjambre de cucarachas será nervioso y siempre estará hambriento.

Cuando se despierta su ira, los espíritus de la naturaleza pueden ser extremadamente peligrosos. Usando la Esencia, pueden transformar las cosas en las que habitan, permitiendo que realicen sorprendentes hazañas. Por ejemplo, el espíritu airado de una roca puede desencadenar una avalancha o un terremoto, mientras que los espíritus de los árboles podrían animar sus “cuerpos” y convertirse en gigantes de madera. Sin embargo, esto es muy raro ya que tales manifestaciones suelen agotar la Esencia vital de los espíritus.

Tratar con los espíritus de la naturaleza

Quizá debido a su proximidad con el mundo físico, los espíritus de la naturaleza tienen una personalidad muy parecida a la de los humanos. Tienden a ser cautos con los humanos, quienes a menudo causan la destrucción de sus contrapartidas físicas, pero pueden ser bastante amistosos con aquellos que muestran el respeto y la educación adecuada. Muchos de estos espíritus tienen un ligero y sencillo sentido del humor, mientras que otros, especialmente los árboles, se lo suelen tomar todo demasiado en serio.

Los espíritus de la naturaleza rara vez hacen pactos con los hechiceros, prefiriendo acuerdos informales con los humanos. Los chamanes y los hombres medicina de las culturas animistas son los que mejor conocen cómo tratar con estos espíritus. Por ejemplo, incluso un mundano de una de estas culturas pedirá permiso a un animal antes de matarlo, o dará las gracias a un árbol por entregarle una de sus ramas para encender una hoguera. Los magos que traten con los espíritus de la naturaleza deberían pensar en términos de pedir favores en lugar de en realizar complejos pactos con multitud de cláusulas legales. Los intentos de obtener un juramento vinculante suelen ser ofensivos para los espíritus de la naturaleza. A pesar de ser reacios a llegar a acuerdos formales, la mayoría de los espíritus de la naturaleza harán aquello que han dicho que iban a hacer, incluso sin jurarlo por su nombre y poder.



ESPÍRITU DE LA NATURALEZA



Hay una enorme variación en los niveles de poder de los espíritus de la naturaleza. A continuación se describen algunas pautas generales.

Fuerza: 1-10+

Destreza: 2-7

Constitución: 1-10+

Inteligencia: 1-6+

Percepción: 2-11

Voluntad: 3-10+

Esencia vital: 10-100+

Esencia energética: 10-100+

Spiritus: 3-10+

Poderes: Los espíritus de la naturaleza pueden animar formas materiales. Si se realiza en algo que normalmente no tiene movimiento, como un árbol o una piedra, el espíritu hará que se mueva y realice acciones. En un animal, este poder incrementa enormemente la fuerza y resistencia del animal, añadiendo la Fuerza y otros atributos físicos del espíritu a los del animal. Estas manifestaciones cuestan 10-20 puntos de Esencia vital; la mayoría de los espíritus solo harán esto bajo circunstancias extremas. Los espíritus también pueden manifestarse físicamente. Esto cuesta al espíritu un punto de Esencia por cada punto de su reserva de Esencia vital y requiere una prueba de Voluntad y Spiritus (o el cronista puede decidir que el intento tenga éxito automáticamente). Esta Esencia debe ser adquirida de fuentes externas; el espíritu no puede usar su propia Esencia vital o energética para este propósito.



ELEMENTALES

Estos espíritus son manifestaciones de los elementos clásicos: aire, tierra, fuego y agua. Algunas alianzas han descubierto elementales más exóticos que representan cosas como la luz, la oscuridad, el metal y la electricidad. Pueden ser una forma especial de espíritu de la naturaleza, aunque en general no existen en el mundo físico, morando en extrañas dimensiones entre ciertos otros mundos, planos de existencia formados completamente por uno de estos elementos específicos. Algunos ocultistas creen que son manifestaciones de conceptos intelectuales de la humanidad, lo cual explicaría por qué los elementales de la electricidad han comenzado a aparecer aproximadamente en los dos últimos siglos. Otros teóricos creen que estos elementales son los descendientes de los sefir, las manifestaciones vivas de los elementos de la realidad usados por el Creador para dar forma al universo.

Los elementales suelen ser convocados por los rosacruces y otros magos ceremoniales, siendo poderosos sirvientes y aliados. Algunos de los hechiceros más poderosos mantienen a uno o dos de estos seres como sus "familiares", siempre preparados para aparecer en defensa de su maestro. Los elementales que se manifiestan físicamente en la Tierra tienen poderes similares a los de las invocaciones elementales usadas por los hechiceros humanos, además de disponer de todas las ventajas de sus extrañas formas.

Entre los elementales hay todo tipo de categorías y variedades. La mayoría de los espíritus convocados a la Tierra por los hechiceros son relativamente débiles y pequeños. Se dice que los hogares de estos seres están gobernados por elementales mayores, enormes seres de tremendo poder, del tamaño de un edificio de oficinas y que albergan más Esencia que una docena de hechiceros juntos.

Tratar con elementales

Estos espíritus tienen tendencia a actuar como reflejos distorsionados de las personalidades de sus convocadores, filtrados a través de sus propensiones naturales. Generalmente, los elementales adoptan el idioma, hábitos y comportamiento del mago que los ha convocado. Los elementales de fuego suelen adoptar el comportamiento del convocador cuando éste está airado o enfadado, mientras que los elementales de aire se concentran en el lado impulsivo y lujurioso de la persona. Los elementales de tierra se centran en la sangre fría y el racionalismo, y los elementales de agua adoptan los aspectos contemplativos y sensibles o melancólicos de la personalidad del mago. En ocasiones esto hace que pueda ser muy difícil tratar con las criaturas, y muchos magos prefieren reducir sus tratos con ellos a simples órdenes que no requieran diálogo.

Los elementales nunca hacen favores a nadie; se debe llegar a un acuerdo con ellos o vincularlos por la fuerza. Los acuerdos con los elementales suelen conllevar "alimentar" a las criaturas con grandes cantidades de Esencia o permitir que vaguen por el mundo físico durante cortos períodos de tiempo. Algunos elementales encuentran en la Tierra un ambiente deliciosamente extraño. Los elementales vinculados suelen cumplir sus deberes sin quejarse, pero tienen costumbre de aprovechar cualquier oportunidad para vengarse de su periodo de esclavitud.



ELEMENTAL DE FUEGO



Esta es una breve descripción de un elemental de fuego típico. Los demás elementales tienen un grado similar de atributos y poderes, determinados por sus opiniones personales. En futuros libros de referencia de Brujería se publicará más información sobre las criaturas elementales.

Fuerza: 1-7+

Destreza: 2-6

Constitución: 2-10+

Inteligencia: 2-5+

Percepción: 2-5+

Voluntad: 3-6+

Esencia vital: 15-50+

Esencia energética: 10-100+

Spiritus: 3-6+

Habilidades: Pelea al mismo nivel que Destreza, y Ciencias ocultas a niveles 1-5.

Poderes: Los elementales pueden canalizar 1 punto de Esencia por turno por cada nivel en Voluntad e Inteligencia. Además, los elementales de fuego pueden usar todos los efectos de la invocación Fuego elemental con el coste normal de Esencia (véase pág. 247), con un nivel de invocación efectivo igual a su Spiritus. Los elementales de fuego también pueden manifestarse como un cuerpo de llamas. Cuando se manifiesta, la criatura infinge 1 punto de daño por fuego por nivel de Fuerza a cualquiera que toque. Incluso 1 ó 2 puntos prenderán objetos inflamables, por lo que no es aconsejable llevar a la criatura donde haya grandes cantidades de papel o gasolina. Los elementales de fuego sufren un daño mínimo de los ataques físicos (esto es, un arma que infilja $1D6 \times 3$ (9) solo infligirá 3 puntos de daño por bala) y la mitad de daño de los ataques de fuego y energía. Un cubo lleno de agua infligirá $1D4 \times 4$ (8) puntos de daño; una manguera de agua infligirá $1D10 \times 5$ (25) puntos de daño.



SALVAJES

Se dice que estos espíritus malévolos son espíritus de la naturaleza corruptos y retorcidos. Según algunos ocultistas, éstos se crean cuando un humano abusa horriblemente o tortura hasta la muerte a un animal. El sufrimiento infligido altera de alguna forma la matriz de Esencia del espíritu de la naturaleza original, transformándolo en un ser sádico que disfruta con el sufrimiento y el miedo de los humanos. Estos espíritus se materializan poseyendo y mutando mágicamente a pequeños animales y alimañas, generalmente perros, gatos, ratas y otras criaturas domesticadas o dependientes de los humanos. El resultado es una repugnante mofa de la vida; un pequeño monstruo que en ocasiones tiene rasgos vagamente humanos, o garras y dientes demasiado grandes para un animal de su tamaño. El cuerpo que se suele utilizar con más frecuencia como anfitrión es el de un animal que haya muerto recientemente. Algunos de los dotados más jóvenes se refieren con desprecio a los salvajes como "atropello reanimado". Su objetivo parece ser dañar a los humanos, especialmente a los débiles y los indefensos; los niños son la presa favorita de los salvajes.

Se los suele encontrar cerca de pueblos y ciudades humanas, aunque en ocasiones se puede encontrar a una de estas criaturas merodeando por granjas. En el pasado su número era escaso, y generalmente se explicaron como casos de rabia u otras enfermedades, o que se trataba de animales con malformaciones. Sin embargo, se están volviendo mucho más frecuentes y son los responsables de aproximadamente una docena de muertes y casi unos cien casos de inusitados "ataques animales" al año durante los últimos tiempos. Con el tiempo esta situación empeorará.

Por suerte, la mayoría de los salvajes son cazadores solitarios, o quizás nunca haya habido el número suficiente de estas criaturas como para que formen grupos. Algunos dotados han oído relatos sobre salvajes que cazan en manadas. Hasta ahora no se ha encontrado ninguna prueba creíble que apoye esta afirmación, aunque la desaparición de una serie de excursionistas en los parques nacionales del Medio Oeste puede estar vinculada a tales eventos.

Tratar con salvajes

El único trato que tiene la mayoría de las alianzas con los salvajes es su destrucción. Estas pequeñas bestias, en su forma espiritual o física, son en el mejor de los casos sirvientes hoscos y traicioneros, y la mayoría morirá antes de ser vinculados a la servidumbre. La única excepción a esta regla son los practicantes de la magia negra, cuya ansia por el sufrimiento humano a menudo iguala o excede la de los propios salvajes. Algunos de estos malignos magos tienen a uno o dos de estas criaturas como guardianes, mascotas o familiares.



SALVAJE



Esto es un ejemplo de un salvaje, tanto en su forma espiritual como, en este caso, en la forma del cadáver reanimado de un mapache. La criatura tiene enormes caninos y grandes garras, y combina la destreza manual del mapache con la ferocidad de un glotón. Los salvajes pueden ser algo más fuertes o débiles.

Fuerza: 2

Destreza: 4

Constitución: 3

Inteligencia: 3

Percepción: 5

Voluntad: 5

Esencia vital: 19

Esencia energética: 8

Spiritus: 3

Puntos de Vida (en forma de mapache): 27

Habilidades: Esquivar 3, Pelea 4, Sigilo 4

Poderes: El salvaje necesita 5 puntos de Esencia y el cadáver de un animal pequeño, no mayor que un perro, para manifestarse físicamente durante 4 horas. Todas las noches a medianoche esta criatura ocupará de nuevo el cadáver putrefacto del mapache (el espíritu continuará usando el cuerpo hasta que se caiga por completo a pedazos por efecto de la descomposición) y merodeará en busca de una víctima hasta aproximadamente las cuatro de la mañana. Cuando hay luna llena, la criatura puede operar durante la mayor parte de la noche (véase Momentos de poder, pág. 230). Mientras espera ese momento, la criatura suele rondar en espíritu cerca del cadáver. Cuando se manifiesta, este salvaje tiene garras que infligen $1D6 \times 2$ (6) puntos de daño cortante. En forma espiritual, sus garras desgarrarán la Esencia vital de entidades espirituales.

Espíritus de los muertos

Los fantasmas y otros espíritus de los muertos son muy reales en *Brujería*, y están volviendo de la tumba en número cada vez mayor. Algunas son almas confusas y perdidas que intentan terminar las cosas que dejaron inacabadas. Otras son las almas de aquellos que cayeron repentinamente en la noche y desean perpetuar su existencia a cualquier coste.

En el mundo de *Brujería*, la muerte no es el final de todo, solo el siguiente paso en un círculo constante. La muerte libera la Esencia de la persona de su cuerpo. Esta Esencia contiene los recuerdos, personalidad y opiniones de la persona muerta. De hecho, esto es el alma, la cual es casi imposible de destruir, aunque puede ser condenada y expulsada.

Los fallecidos tienen una serie de opciones. El ciclo de la vida y la muerte tiene muchas posibilidades, algunas dictadas por las creencias del difunto, otras son una combinación de posibilidad y destino, y por lo que en las culturas orientales se llama karma: las acciones realizadas en vida y las consecuencias de tales actos. Muchos humanos renacen en una nueva existencia humana, olvidando sus vidas anteriores excepto en los detalles más rudimentarios; estas reencarnaciones parecen tomar la forma de una recompensa o un castigo por la existencia anterior, aunque a menudo de forma extraña y misteriosa.

Muchos otros terminan en los reinos de los muertos, partes de los otros mundos donde los espíritus de los muertos pueden recrear sus pasados, ser castigados por sus acciones o entrar al servicio de alguna de las poderosas entidades que moran allí, para bien o para mal. Algunos de los reinos de los muertos son las moradas de demonios y diablos, y algunos humanos son arrastrados allí para ser castigados por sus hechos. Otros son la residencia de entidades que reclaman los nombres de dioses mitológicos, los reinos del Hades, el Valhala y el Infierno. Un espíritu que se aventura en los otros mundos puede experimentar muchas vidas de aventura, novedad y horror.

Por último, algunos entran en el gran más allá, introduciéndose en la parte de los otros mundos conocida como Kether, la fuente de la Creación, donde se dice que mora el verdadero Dios, el Creador. Lo que le sucede a aquellas almas que entran en el Kether sigue siendo un misterio. Ni siquiera seres como los serafines conocen el destino de estas almas. Puede que se vuelvan uno con Dios, o que entren en el Cielo o el Nirvana.

Este es el ciclo de la vida y la muerte. Sin embargo, no todas las almas deciden participar en él. Algunas tienen la determinación para permanecer en el mundo físico. Estos son los seres conocidos como fantasmas, espectros y apariciones. Algunos no comprenden que están muertos, mientras que otros tienen motivos apremiantes que exigen su permanencia en la Tierra. Aquí solo se tratan los fantasmas. Los otros espíritus de los muertos serán tratados en *Código de Misterios*.

FANTASMAS

Como dicen las leyendas, los fantasmas son las almas de los muertos que, por alguna razón, han decidido permanecer en el mundo de los vivos. La mayoría de los fantasmas son débiles seres patéticos, vinculados a este mundo por causa de sus traumáticas muertes o por la sensación de que no pueden abandonar este mundo sin finalizar una tarea o misión. Algunos han acumulado poder lentamente y han tomado el control de un área o localidad; algunos de los fantasmas más poderosos han tomado un control total de casas, cuevas, edificios e incluso pequeños pueblos.



Poderes comunes de los fantasmas

Los fantasmas y otros espíritus de los muertos tienen una serie de habilidades comunes. Algunas son idénticas a las de otras entidades espirituales (véase pág. 303) y otras son únicas.

- ⊗ **Seres de Esencia:** Los fantasmas tienen reservas de Esencia vital y Esencia energética. Si la primera es agotada, el fantasma se enfrentará a la desintegración; esto puede significar su completa destrucción o quizás una transferencia a un lejano plano de existencia, pero en cualquier caso la voluntad del fantasma dejará de existir en nuestra realidad.
- ⊗ **Canalizar y usar Esencia:** Esta es idéntica a la capacidad espiritual. Durante ciertas fechas, los fantasmas pueden manifestarse o usar sus capacidades especiales con mayor facilidad, absorbiendo la Esencia del ambiente.
- ⊗ **Evolución:** Al igual que otros espíritus, los fantasmas que aprenden cómo extraer el poder de los seres vivos pueden volverse más poderosos.
- ⊗ **Sentidos fantasmales:** A diferencia de otros espíritus, los fantasmas tienen una combinación única de sentidos humanos y la capacidad para percibir el flujo de Esencia. La mayor parte del tiempo, los fantasmas ven el mundo como lo hacen los humanos, percibiendo formas y colores con normalidad. También son sensibles al flujo de Esencia en las cosas vivas, y pueden ver a otros espíritus y entidades invisibles.
- ⊗ **Inmaterial:** Esto es casi idéntico a la capacidad general de los espíritus. Sin embargo, la presencia de un fantasma tiene una serie de efectos físicos. Cuando un fantasma está en el mundo físico, su presencia provoca que la temperatura a su alrededor disminuya en 12 grados centígrados, y a menudo mucho más. Los niños pequeños, los animales y los adultos imaginativos se sentirán incómodos y tensos sin ninguna razón aparente mientras el fantasma esté cerca de ellos.
- ⊗ **Manifestación física:** Para manifestarse, el fantasma necesita gastar una considerable cantidad de energía. Esto consume una cantidad de Esencia igual a las reservas acumuladas de Esencia vital y energética del fantasma, y esta debe provenir de fuentes externas.
- ⊗ **Spiritus:** Esta es igual que la capacidad general de los espíritus.

Poderes especiales de los fantasmas

La mayoría de los fantasmas tienen al menos una de las siguientes capacidades. Pocos tienen más de tres y solo los más viejos y poderosos las tienen todas. Un fantasma que disponga de todos estos poderes debería tener grandes niveles de Esencia.

- ⊗ **Anclaje:** Muchos fantasmas están vinculados a un lugar u objeto físico. Mientras esté en contacto o cerca de ese lugar u objeto (a no más de una docena de metros), el fantasma tiene acceso a entre 10 y 50 puntos de Esencia adicionales. Esta energía se puede usar para manifestaciones físicas y para potenciar otras capacidades. La desventaja es que un fantasma anclado sufre daño si no permanece en las proximidades del anclaje, perdiendo 1 punto de Esencia (primero de la reserva de Esencia energética, pero al final de la reserva de Esencia vital) por cada minuto que permanezca alejado. Esta es la explicación de por qué los fantasmas tienden a permanecer en un área mientras dure su existencia.
- ⊗ **Animar:** Algunos fantasmas pueden arrojar objetos, manipular cosas e incluso atacar a la gente; estos espíritus tienen el poder Animar. Este proceso consume grandes cantidades de Esencia. Cada punto de Esencia gastado otorga al fantasma una Fuerza efectiva de 1 a efecto de levantar, empujar o arrojar cosas (o gente). Esta fuerza dura 2 turnos, tras los cuales debe gastarse más Esencia. Para manipular objetos, en lugar de Destreza, se emplea Voluntad (para acciones de fuerza como arrojar objetos o empujar gente) o Percepción (para actividades delicadas como tocar el piano con dedos invisibles) más cualquier habilidad apropiada que conozca el fantasma.



- ⊗ **Banshee:** El fantasma puede realizar sonidos, desde risas burlonas a aullidos ensordecedores. Cuanto más alto sea el sonido, más cuesta el poder. El coste varía desde 1 punto para un susurro a 16 puntos para un grito que rompa cristales.
- ⊗ **Forma fantasmal:** Gastando Esencia, un fantasma con este poder puede hacerse parcialmente visible. Cuesta 5 puntos hacer que el fantasma sea translúcido y 10 que parezca realmente sólido y con vida. Gastando 15 puntos de Esencia, el fantasma se puede volver parcialmente material, con una Fuerza efectiva de 1 y una Destreza igual a su Voluntad. Sin embargo, si se infinge 1 punto de daño a la forma fantasmal, esta desaparece. Todas las formas fantasmales duran 1 minuto o hasta ser disipadas, lo que suceda primero.
- ⊗ **Propósito:** Muchos fantasmas permanecen en la Tierra por un motivo, algún trabajo que no terminaron o alguna obsesión que les trae de vuelta de la tumba. Cuando realice cualquier actividad que sirva a ese propósito, el fantasma obtiene de 10 a 50 puntos de Esencia adicionales por cada día que se continúe con la actividad. Cuanto más urgentes e importantes sean la actividad y el propósito del fantasma, más Esencia obtendrá el espíritu. Generalmente, cuando el fantasma cumple por fin su propósito suele seguir su camino hacia el más allá.

Convertirse en un fantasma durante el juego

Dado el peligro al que se enfrentan los personajes durante las partidas de *Brujería*, la muerte siempre es una posibilidad. Si un personaje muere trágicamente sin alcanzar sus metas, puede permanecer en el juego como un espíritu incorpóreo. El Cronista debe determinar si encaja con las necesidades de la historia que un personaje regrese o no de entre los muertos. En algunos casos, esta concesión puede llevar a que los jugadores arriesguen a sus personajes temerariamente, creyendo que tendrán la oportunidad de jugar con un fantasma si sus personajes mueren. Además, recuerda que los personajes de algunas alianzas, especialmente los centinelas, consideran la muerte como el final natural de su actual existencia, y rara vez regresan al mundo como fantasmas.

Si el Cronista permite que el personaje fallecido se convierta en un fantasma, se deben usar las siguientes reglas generales. El personaje pierde sus poderes y capacidades de dotado, con la excepción de Canalizar Esencia y Reserva incrementada de Esencia (si es el caso). Para reemplazar estas capacidades, pueden escoger dos de los poderes especiales indicados antes. La reserva de Esencia se convierte en su Esencia vital; su Esencia energética es la mitad de esa cantidad, redondeando al alza. Todos los demás atributos, ventajas y desventajas (excepto aquellas que carezcan de sentido cuando se está muerto, como Posición social), y habilidades se mantienen igual. El personaje solo puede comunicarse con los personajes dotados que dispongan de Habla de la muerte y poderes similares, y solo pueden interactuar con el mundo físico de una forma limitada.



UN FANTASMA TÍPICO



Este es un fantasma relativamente “joven”, con pocos poderes o capacidades. Este espíritu era un joven locamente enamorado que murió intentando proteger a la mujer a la que amaba. Está decidido a protegerla de cualquier forma que pueda. En ocasiones, hace botar su viejo balón de baloncesto por el garaje de su familia, lo cual los tiene bastante alterados.

Fuerza: 2

Destreza: 1

Constitución: 2

Inteligencia: 3

Percepción: 2

Voluntad: 4

Esencia vital: 28

Esencia energética: 14

Spiritus: 2

Habilidades: Conducir 2, Deporte (Baloncesto) 2, Pelea 2

Poderes: Animar, Propósito (Proteger a su novia; le proporciona 10 puntos de Esencia cada día que la ayuda o protege activamente).

Muertos vivientes

Algunos muertos se niegan a abandonar su existencia. Aunque la mayoría se convierten en fantasmas y otros espíritus incorpóreos, algunos violan el ciclo de la vida y la muerte y continúan habitando los cuerpos de carne a los que deberían haber renunciado hace mucho tiempo. Estos seres son conocidos como muertos vivientes. Para la mayoría de los humanos, tanto dotados como mundanos, los muertos vivientes son abominaciones que van contra las leyes de la naturaleza. Por supuesto, como señalan algunos muertos vivientes, a muchos dotados también se los ha llamado así, y cosas peores. Aunque muchos muertos vivientes son malvados y cazan humanos como sustento, otros han conseguido un equilibrio entre sus impulsos sobrenaturales y su código moral, y llevan vidas que no les hacen mucho peores que algunos humanos.

Los orígenes y poderes de los muertos vivientes son muy variados. Algunos, como los muertos implacables, se ven arrastrados por emociones cuya fuerza supera incluso a las fuerzas de la muerte. Otros son la creación de retorcidos hechiceros o seres alienígenos de más allá de los límites de la realidad. Entre los muertos vivientes hay criaturas casi mecánicas, antiguos y sabios cazadores y figuras trágicas e incluso heroicas. Cada “tipo” de muerto viviente tiene sus propias ventajas y desventajas únicas. Las diferencias entre ellos son tan profundas que algunos ocultistas consideran que este término solo sirve a efectos de una amplia clasificación.

A la vez que se acerca el día del Juicio Final, los muertos se están levantando de sus tumbas. Algunos pueden hacerse pasar por humanos, y tienen unas claras, aunque a menudo inhumanas, metas y propósitos. Otros simplemente caminan arrastrando sus pies con un ansia implacable de carne humana. Sin embargo, algunos vuelven a la vida para cerrar filas junto a la humanidad en el conflicto que se aproxima.

En este libro se describen brevemente dos tipos de muerto viviente, el muerto implacable y los vampiros. Las reglas para crear tales seres como miembros del reparto se incluirán en el *Código de Misterios*.

MUERTO IMPLACABLE

La mayoría de los muertos dejan atrás familias, seres queridos, tareas sin terminar y recuerdos. Los muertos implacables, también conocidos simplemente como implacables, son aquellos que, incluso tras la muerte, no pueden dejar atrás su cólera y dolor, su justa ira o su furia asesina. Estas pasiones fueron tan fuertes que se impusieron a las corrientes del ciclo de la vida y la muerte. Mientras que otros vieron cómo era cortada la conexión con sus cuerpos y eran arrastrados a los otros mundos, la reencarnación o una existencia incorpórea, los muertos implacables se quedaron atrás, reuniendo energías lentamente, preparándose para regresar y dar rienda suelta a sus pasiones.

La mayoría de los muertos implacables se ven arrastrados por la ira y la búsqueda de venganza. En ocasiones, tal ira está justificada y es dirigida contra el culpable. Algunos implacables son vigilantes sobrenaturales que devuelven los golpes a sus torturadores. Algunos solo buscan a ciertos individuos; otros han decidido destruir a toda una familia o clan, y no distinguen entre culpables e inocentes. Muchos otros son simplemente máquinas de matar cuya ira abarca a todos los seres vivos y que vuelven de la tumba para cometer asesinatos de las formas más espeluznantes que se puedan imaginar. Este último tipo de criatura ha sido responsable de muchos asesinatos en áreas forestales remotas y campamentos de verano, pero sus crímenes suelen atribuirse a los actos de un lunático. Su número está aumentando...



Poderes comunes de los muertos implacables

Independientemente de sus orígenes y metas, los implacables tienen una serie de capacidades y rasgos inhumanos. Son casi imposibles de destruir sin la ayuda de la magia o de otros poderes místicos y mientras tengan una meta seguirán adelante hasta que sean destruidos. Todos los implacables tienen las siguientes capacidades:

- ⊗ **Fuerza y vitalidad inhumana:** La mayoría de los muertos implacables son más fuertes que los humanos normales. En general, su Fuerza y Constitución es de 3 a 5 niveles superior a la media humana, y pueden tener otros atributos por encima del máximo humano. Los puntos de Vida se ven afectados por este aumento de los atributos. Los más poderosos de estos seres son capaces de volcar coches, matar a seres humanos con un solo golpe además de atravesar puertas y paredes con aterradora facilidad. Los implacables no tienen puntos de Resistencia, no se cansan ni se agotan bajo ninguna circunstancia.
- ⊗ **Invulnerabilidad:** Los cuerpos físicos de los muertos implacables están animados por su Esencia y sus obsesiones. Como resultado, curan todo el daño sufrido con asombrosa velocidad. La tasa de regeneración varía de una criatura a otra, pero no será menor a 1 punto de Vida por minuto, y puede llegar a los 20 puntos de Vida por turno. El daño masivo, como por ejemplo las grandes explosiones, las hogueras y el desmembramiento, puede tardar días en curarse, pero no importa lo concienzudamente que se “mate” al implacable, al final siempre regresará.

Por ejemplo, Razorhand (véase pág. 319) está atrapado en un almacén en llamas, y su cuerpo es completamente inmolado. En términos de juego, ha llegado a los -300 puntos de Vida. Sin embargo, el cadáver animado regenera el daño a una tasa de 5 puntos de Vida por turno, o aproximadamente 1 punto de Vida por segundo. Más o menos en 5 minutos Razorhand habrá vuelto a los 0 puntos de Vida, y aproximadamente en otro minuto se habrá curado por completo.

- ⊗ **Apariencia de vida:** El implacable actúa, siente y parece vivo, además tiene pulso y todos los signos normales de vida. Incluso si la persona fue embalsamada y disecada, el cuerpo del implacable se levantará de la tumba con la apariencia de un humano. A menudo, la criatura parece más pálida de lo normal, pero aparte de eso la apariencia de normalidad es completa. Algunos implacables muestran las cicatrices de las heridas que los mataron, y algunos están horriblemente desfigurados, pero estas heridas sólo son visibles si así lo decide el muerto viviente (consciente o inconscientemente).
- ⊗ **Ira:** Los muertos implacables son movidos por la ira, una incontenible sensación de cólera y un deseo de venganza. Esto es una ventaja especial que solo poseen algunos seres sobrenaturales. Hay dos tipos de Ira. La Ira noble es una justa indignación llevada al extremo; un muerto implacable con Ira noble está intentado reparar un error. La Ira oscura es un estado de furia sin sentido hacia el universo; el implacable fue dañado por el mundo tan a menudo que todo lo que conoce es dolor, y necesita infligírselo a otros.

Sea oscura o noble, la Ira se mide en niveles. La mayoría de los muertos implacables tiene un nivel de Ira de 3 o superior. Cuanto más horribles fueran los crímenes que se cometieron con ellos, más alto será el nivel de Ira (una víctima de abusos a menores puede tener un valor de Ira de 2 ó 3; alguien que viera cómo todos sus seres queridos eran torturados hasta la muerte ante sus ojos puede tener un nivel de Ira de 5 o superior cuando se convierte en un muerto implacable). Cada nivel de Ira añade 4 puntos a la reserva de Esencia y a los puntos de Vida del personaje.



Además, esta furia ayuda en cierta manera a desviar los ataques sobrenaturales. Cualquier intento de controlar la mente de un implacable de forma mágica, con un poder de vidente o por medio de la nigromancia es resistido con una prueba de Voluntad e Ira. La Ira también resiste la mayoría de los intentos sobrenaturales de contener, limitar o someter al muerto viviente. Solo los ataques directos no son afectados por la furia del implacable.

Destruir a un muerto implacable

Los mundanos están prácticamente indefensos contra estas criaturas. Solo un gran número de gente equipada con armas modernas y dotada con un coraje inusual tendrán alguna posibilidad. El muerto implacable puede ser sometido y encerrado durante largos períodos de tiempo: cubriendo a la criatura con un bloque de cemento y arrojándola a alguna masa de agua profunda se puede solucionar el problema, al menos durante algún tiempo. Sin embargo, más pronto o más tarde la criatura surgirá de nuevo.

La única forma de destruir completamente a la criatura conlleva varios pasos. Primero, el muerto viviente debe ser reducido a -20 puntos de Vida y a -20 puntos de Esencia. Lograr solamente una de estas dos cosas solo ralentiza al implacable. Después se debe cortar el vínculo entre el alma y el cuerpo del implacable; para ello es necesaria una invocación como Dominio espiritual o un poder nigromántico como Gobierno de la muerte, lo que será resistido por los niveles de Voluntad e Ira del muerto viviente. Solo esto logrará matar al implacable.

RAZORHAND

La historia de Razorhand se cuenta durante la noche alrededor de muchos fuegos de campamento. Fue criado por un loco en algún lugar perdido de la mano de Dios, y sufrió abusos y palizas constantemente. Cuando tenía cinco años su madre fue asesinada en su presencia por su padre, y el niño fue obligado a ayudarlo a enterrar el cuerpo en los bosques. Sus hermanos mayores fueron asesinados uno por uno por el loco patriarca, y el niño fue obligado a ayudar a deshacerse de los cuerpos. A los diecisésis años, su padre le cortó la mano izquierda por robar. Según narra la historia, el sonriente patriarca cauterizó la herida con una llama y el joven murió a causa del trauma, el dolor y el miedo. Y entonces volvió, reemplazando su mano con una cuchilla de carnicero que usó primero con su padre, después sobre los vecinos que habían permitido que sucedieran los crímenes y a continuación sobre cualquiera que se cruzó en su camino.



Fuerza: 7

Destreza: 3

Constitución: 8

Inteligencia: 2

Percepción: 2

Voluntad: 7

Esencia vital: 19

Esencia energética: 53

Puntos de Vida: 94

Habilidades: Arma de combate cuerpo a cuerpo (Hacha) 4, Pelea 4, Sigilo 3

Ataques especiales: La cuchilla infinge $1D6 \times 7$ (21) puntos de daño cortante

Poderes: Ira oscura 6 y todas las capacidades de los muertos implacables.





VAMPIROS

Las leyendas y relatos sobre bebedores de sangre son numerosos y frecuentes entre muchas culturas diferentes. Se dice que los nosferatu son los cadáveres revividos de suicidas, asesinos u hombres malvados, condenados por toda la eternidad, que viven indefinidamente cazando a los vivos. La mayoría de estas leyendas no están muy lejos de la realidad.

Los vampiros se crean cuando el alma de una persona muerta se niega a abandonar su cuerpo. No todas las almas reacias pueden escapar a su destino, pero algunas tienen la fuerza de voluntad necesaria, o están lo suficientemente desesperadas, para lograrlo. En ocasiones, los suicidas se niegan a pasar al más allá cuando descubren que la muerte no es el final o no es lo esperaban, sino solo el comienzo de un nuevo estado de existencia. La gente que teme a lo desconocido puede ser capaz de resistirse a las corrientes de la muerte. Por último, algunos son seducidos hacia la muerte en vida por otro vampiro; en el mundo moderno estos son los más numerosos. El resultado es el mismo, una criatura de Esencia vinculada a un cadáver.

El muerto viviente está más sintonizado con el dolor y el placer que los meros mortales. Ser un vampiro significa convertirse en un adicto a las tentaciones de la carne. Todas las sensaciones son ampliadas y saboreadas diez veces más por los vampiros. Asociado con esto se encuentra el hecho de que sus cuerpos ya no están sujetos a los estragos de la edad y las enfermedades. Desde un sentido puramente materialista, convertirse en vampiro es un paraíso para los sentidos.

Sin embargo, el precio de la inmortalidad es alto. Es necesaria una gran cantidad de Esencia para mantener la apariencia de vida en un cuerpo muerto. A diferencia del muerto implacable, cuya existencia es alimentada por fuertes emociones o una obsesión preponderante, los vampiros deben obtener Esencia de los vivos. Para sobrevivir, los vampiros tienen que cazar humanos. Solo la Esencia de los seres inteligentes proporciona el sustento que necesita el muerto viviente.

Contrariamente a la creencia popular, los vampiros no necesitan beber sangre para sobrevivir, aunque muchos de ellos desangren a sus víctimas. En realidad, los vampiros solo pueden absorber la Esencia de los seres humanos que estén experimentando fuertes emociones. El amor, el miedo y el éxtasis sexual son las mejores emociones para las necesidades de un vampiro. Para alimentarse, el muerto viviente debe inspirar alguna de estas emociones sobre sus víctimas. Algunos no se detienen hasta que la víctima no tiene nada más que ofrecerle.

Sin embargo, los nosferatu no siempre son malvados. En realidad, fueron seducidos para que rechazaran el ciclo de la vida y la muerte, pero la mayoría no son más malvados que cualquier mundial, y algunos son mucho más humanos y amables. La mayoría de los vampiros viven para disfrutar experiencias intensas y no dañarán a nadie sin un buen motivo. Sin embargo, la sensación de superioridad sobre la humanidad es difícil de vencer y casi todos los vampiros caen presas del orgullo en algún momento de su existencia.

La mayoría de los vampiros son cazadores solitarios, aunque en ocasiones pequeños grupos de estas criaturas, lideradas por su creador, viajan y cazan juntas. Hay rumores de una “alianza de vampiros” que opera en algunas de las ciudades más importantes del mundo, pero muy pocos dotados han llegado a oír algo más que unos pocos rumores y relatos confusos sobre esto, y nunca se ha presentado prueba alguna.

Las señales del Juicio Final incluyen un incremento en el número de vampiros que “nacen” al negarse a pasar al más allá. Algunos vampiros ven el acercamiento de épocas problemáticas con el mismo temor que los humanos, viendo el fin de su serenidad de espíritu y prosperidad, y han comenzado a tomar medidas para ayudar a evitar este desastre.



Poderes comunes de los vampiros

Los vampiros tienen una serie de poderes y capacidades. Cuanto más anciano y experimentado sea el muerto viviente, mayor será el alcance y fuerza de sus poderes. La mayoría de estas criaturas tienen los siguientes poderes en mayor o menor grado.

- ⊗ **Criaturas de Esencia y carne:** Los vampiros, en mayor medida que otros muertos vivientes, mezclan los atributos de los espíritus con los de los seres vivos. Los vampiros tienen grandes reservas de Esencia (generalmente no menos de 30 puntos), pero tienen que consumirla constantemente para mantener sus cuerpos. A diferencia de los seres vivos, los vampiros no recuperan Esencia de la forma habitual, deben extraerla de los seres vivos. Pueden utilizar la Esencia del ambiente, pero cada 5 puntos usados de esta manera solo restaurarán 1 punto de Esencia al vampiro.
- ⊗ **Vampirismo de Esencia:** Los vampiros tienen la capacidad de consumir la Esencia de los vivos. Los humanos, especialmente los dotados, son las mayores fuentes de Esencia, aunque los vampiros también pueden consumir la Esencia de otros seres sobrenaturales, incluyendo otros vampiros. De hecho, algunos muertos vivientes prefieren cazar a sus compañeros noferatus, bien para eliminar la competencia, porque sean una presa que merece la pena o para liberar al mundo de tales monstruos. Para tomar la Esencia de un humano el vampiro debe provocar una fuerte emoción en la víctima. La emoción más sencilla es el miedo; un humano que caiga presa del pánico en presencia de un vampiro libera inconscientemente 1D6 (3) puntos de Esencia, que el muerto viviente estará preparado para absorber. Este proceso se puede repetir hasta que el humano es reducido a -10 puntos de Esencia (lo cual proporciona dichos puntos al vampiro), momento en el que es probable que muera el humano. El dolor produce una liberación similar de Esencia; muchos vampiros torturan a sus víctimas hasta la muerte.

Sin embargo, no es necesario que las emociones sean negativas. Los vampiros pueden alimentarse con la misma facilidad del placer de los humanos como de su dolor. Algunos se especializan en el arte de la seducción y el placer sexual. Un humano que sea llevado al éxtasis por medio de cualquier combinación de sensaciones también perderá de 1D6 (3) a 1D10 (5) puntos de Esencia. Consumir a un humano por debajo de -30 puntos de Esencia puede matarlo, pero los vampiros sibaritas rara vez recurren a métodos tan burdos.

- ⊗ **Evolución:** Los vampiros pueden incrementar sus reservas de Esencia con el paso del tiempo absorbiendo grandes cantidades de Esencia. Cada vez que un vampiro acumula 50 puntos de Esencia por encima de su capacidad máxima, su reserva de Esencia aumenta en 1 nivel. Los vampiros más viejos tienen reservas de Esencia de cientos de puntos. Por lo demás, este poder funciona de igual forma que el poder Evolución de los espíritus.

- ⊗ **Fuerza inhumana:** Los vampiros son mucho más fuertes que los humanos normales. La mayoría, excepto aquellos que fueron transformados siendo muy jóvenes o débiles, tienen una Fuerza mínima de 4, y muchos tienen una Fuerza por encima del límite humano de 6.

- ⊗ **Invulnerabilidad:** Las armas convencionales sólo ralentizarán a los vampiros. Con el tiempo necesario sus cuerpos se recuperarán de cualquier tipo de herida, aunque pueden sentir dolor y conmoción debido a las heridas. Dejar a un vampiro por muerto suele ser un trágico error; no solo porque la criatura se recuperará, sino porque albergará un intenso odio por aquellos que la hicieron sufrir. Cualquier daño sufrido por un vampiro se regenerará a una tasa de 1 punto de Vida por cada nivel de Voluntad al final del turno. Sin embargo, el daño infligido a la reserva de Esencia del vampiro es mucho más difícil de recuperar.



Contrariamente a la creencia popular, las estacas en el corazón no son más efectivas contra los vampiros que cualquier otra arma, a menos que se haya potenciado por medio del gasto de Esencia (véase Símbolos sagrados, pág. 290). De igual forma, los símbolos religiosos solo afectarán a los vampiros si son blandidos por verdaderos creyentes, y el vampiro es realmente culpable de graves crímenes.

- ⊗ **Manipular emociones:** De igual forma que los vampiros se alimentan de emociones, pueden “proyectarlas” hacia otros manipulando la Esencia de sus víctimas. Esto requiere que el vampiro supere un Chequeo Sencillo de Voluntad; esto es a su vez resistido por un Chequeo Complicado de Voluntad. El vampiro puede usar habilidades sociales como Seducción para dar a su poder mayores probabilidades de éxito; cada nivel de éxito en esta Prueba añadirá un +1 al Chequeo de Voluntad.

Si el vampiro tiene éxito, puede hacer que la víctima sienta cualquier emoción que él quiera. La mayoría de los vampiros infunden en sus víctimas un sentimiento de amor apasionado hacia el muerto viviente. Este poder dura 5 minutos por nivel de éxito y le cuesta al vampiro 1 punto de Esencia por cada nivel de Voluntad de su víctima (cuanto menor es su voluntad más fáciles son de controlar). Usando este poder repetidamente, el vampiro puede ampliar su influencia: cada vez que se usa esta capacidad con éxito sobre la misma persona, la duración de su efecto se duplica.

Al final, algunas víctimas llegan a sentir realmente la emoción infundida por el vampiro, especialmente si se la trata adecuadamente (esto es, con una ocasional palabra de afecto a cambio de algún leal servicio). Estos humanos embelesados son leales sirvientes y subalternos.

- ⊗ **Manipulación de la carne:** Los vampiros pueden usar su Esencia para manipular su forma. Entre otras cosas, estas criaturas pueden hacer que sus cuerpos sean más atractivos y dotados de vida. Pueden hacer crecer el tamaño de sus dientes y uñas hasta tamaños inhumanos, lo cual ayuda a aterrizar y matar a sus víctimas. Gastando la Esencia necesaria, los vampiros pueden asumir formas de animales. Las formas más comunes suelen ser pájaros, murciélagos, ratas y lobos. Algunos de los más poderosos y hábiles muertos vivientes pueden asumir la forma de otros seres humanos, e intentar suplantar a otras personas; esto requiere una gran concentración y un gasto constante de Esencia que está por encima de la capacidad de la mayoría de los vampiros comunes.

Muchos cambios, como hacer crecer las uñas, reformar el rostro para darle un aspecto monstruoso o inhumano, o hacer crecer los colmillos, cuestan 1 punto de Esencia y se pueden anular sin coste adicional de energía. Cambiar a una forma animal cuesta de 2 a 5 puntos de Esencia (cuanto más grande es el animal mayor es el coste), y dura 5 minutos, momento tras el cual se debe gastar más Esencia.

- ⊗ **Apariencia de vida:** Los vampiros pueden fingir tener vida gastando Esencia. Dar a un cuerpo una apariencia total de vida, incluyendo signos de pulso, calor y un color de piel saludable, cuesta 2 puntos de Esencia al día. Mantener la vitalidad y la fuerza abandonando cualquier pretensión de estar vivo solo cuesta 1 punto de Esencia al día, pero cualquiera que toque o realice un examen médico al vampiro comprenderá que algo no está bien; entre otras cosas, el vampiro carecerá de pulso y la carne estará a temperatura ambiente. Además, si la reserva de Esencia de un vampiro queda reducida a 10 puntos o menos, su cuerpo comenzará a mostrar señales de deterioro. La piel se volverá pálida y cada vez más decolorada y dilatada, además el vampiro comenzará a oler a decadencia.

DONNA DEBOIS

Donna DeBois es una rica ermitaña que vive en una hermosa mansión en las afueras de Jerusalem, Massachusetts. Representa el papel de una bailarina exótica que actúa en la Casa de Muñecas, un club de striptease de la ciudad. También es la Autoestopista Asesina, la homicida responsable de la muerte de una docena de camioneros por toda Nueva Inglaterra. Donna tiene ciento cincuenta años, cabello rubio, ojos azules y una sensual sonrisa insinuante. Disfruta jugando con la lujuria de los hombres y en ocasiones mata a los más detestables de sus admiradores.

La guarida del vampiro es una bella mansión que ha tenido pocos visitantes, y menos aún han salido. Está atendida por dos hombres y una mujer que tienen una devoción absoluta por su señora y que ayudan a limpiar los ocasionales "desórdenes" que organiza cuando sale de caza.



Fuerza: 8

Destreza: 5

Constitución: 4

Inteligencia: 4

Percepción: 3

Voluntad: 5

Esencia energética: 69

Puntos de Vida: 58

Ventajas: Atractiva +3, Cruel (nivel 1), Paranoica, Recursos +5

Habilidades: Arma de combate cuerpo a cuerpo (cuchillo) 3, Bailar 4, Conducir (Camión) 4, Conducir (Coche) 4, Seducción 7, Sigilo 2

Poderes: Todos los poderes de los vampiros.





Debilidades de los vampiros

Sin embargo, los nosferatus no disfrutan de una perfecta existencia divina. Estas criaturas tienen una serie de debilidades y a menudo incontrolables deseos que frecuentemente les llevan a su destrucción. También tienen muchos enemigos.

- ⊗ **Adicción al sufrimiento:** Algunos vampiros desarrollan un gusto por la Esencia con un “aroma” de agonía y sufrimiento. Estos monstruos pueden alimentarse de la Esencia liberada por otras emociones, pero ansían el aroma del terror y el dolor, y suelen correr riesgos innecesarios para satisfacer sus ansias. Estos vampiros son los principales objetivos de organizaciones como los centinelas.
- ⊗ **La luz del día:** Otra amenaza importante para los muertos vivientes es la luz del día. La Esencia liberada por el sol y las estrellas es una fuerza de la vida, y como tal reacciona mal con un ser que viola el orden normal de la vida. Contrariamente al mito, los vampiros pueden estar activos durante las horas de luz, pero el coste en Esencia es alto. Cada minuto de exposición a la luz del sol, o cada minuto de actividad durante el día, incluso a la sombra o bajo tierra, consume un punto de Esencia. La luz directa del sol les resulta incómoda y casi dolorosa, lo que resulta en una penalización -1 a todas las pruebas. Para minimizar la pérdida de Esencia la mayoría de los vampiros duermen durante esas horas. Despertarse durante el día es muy difícil, requiriendo un chequeo Complicado de Voluntad con una penalización base de -2.
- ⊗ **Agotamiento de Esencia:** La mayor debilidad de los vampiros es su dependencia por la Esencia de los seres vivos. Si su reserva de Esencia se reduce a -10 puntos o menos, el cuerpo del vampiro se descompone rápidamente y su alma es liberada, generalmente encontrado un final poco feliz en uno de los otros mundos. Los ataques de Esencia y la inanición destruirán al vampiro.
- ⊗ **Entierro sagrado:** Los ritos funerarios religiosos especialmente dirigidos a muertos vivientes, los cuales suelen incluir la decapitación del vampiro, también pueden cortar el vínculo entre el cuerpo y el alma de la criatura. Si uno de estos ritos se realiza sobre un vampiro (generalmente durmiendo), la criatura debe superar un chequeo Complicado de Voluntad, con una penalización -1 por cada nivel de éxito en la prueba de Humanidades (Teología) del grupo de enterramiento (usa la habilidad de la persona que oficie el ritual).



Bast

Amenudo los gatos han inspirado fuertes emociones a los humanos. En ocasiones han sido venerados, en otras han sido perseguidos y asesinados a miles. La superstición advierte que no se debe dejar a un niño con un gato en una habitación, ya que este le robará el aire. Son considerados símbolos de mala suerte, los familiares de las brujas y, para mucha gente, encantadoras mascotas.

Lo que desconoce la humanidad es que entre los simples gatos domésticos se encuentra una raza especial de felinos. Ellos son los que se encuentran tras la mayoría de las leyendas y miedos, el respeto y los mitos. Son los bast, los gatos espirituales, inteligentes y misteriosos, combinan los poderes de los dotados con la naturaleza única del gato y la inteligencia de los seres humanos. Son amigos de los otros dotados.

Orígenes

Los bast tuvieron su origen en el antiguo Egipto, en algún momento durante el periodo del Primer Reino, unos tres mil años antes de la era cristiana. Solo los bast conocen la verdadera historia, y esta ha sido tergiversada tras siglos de narrarla una y otra vez. La mayoría de las versiones están de acuerdo en que una alianza de magos olvidada hace mucho tiempo convocó de alguna forma a cientos de espíritus de otro mundo a la Tierra y después albergó su Esencia en los cuerpos de una serie de gatos salvajes que habían sido capturados para ese propósito. El objetivo de este enorme ritual parece haber sido la creación de un ejército de ágiles criaturas que fueran sigilosas, inteligentes y que combinaran los mejores elementos del gato salvaje con la magia natural de los espíritus. Algunos de los vínculos de los espíritus con los gatos fueron más fuertes que otros. Aunque todas las criaturas creadas eran inteligentes y tenían poderes especiales, unas pocas, quizás una de cada diez, podía cambiar su forma y asumir el aspecto de humanos bajos y esbeltos durante cortos periodos de tiempo.

Las criaturas se adaptaron bien al proceso y sirvieron fielmente a los magos durante generaciones. La idea de tener felinos como mascotas y sirvientes se puso de moda, y finalmente la especie del gato salvaje, habitado por un espíritu o no, fue domesticada por los antiguos egipcios. Los bast siguieron siendo los más importantes de entre estas criaturas; algunos de sus cuerpos fueron momificados junto a los de sus amigos humanos. Su nombre terminó siendo usado para una de las deidades de Egipto, Bast, la diosa de la cabeza de gato, y todos los gatos, bast o no, fueron mundialmente queridos y respetados.

Sin embargo, al final el poder de Egipto declinó cuando nuevas naciones y gentes levantaron sus propias civilizaciones. Las antiguas alianzas de Egipto desaparecieron o se ocultaron, y lo mismo hicieron los bast. Perseguidos fuera de Oriente Medio, algunos viajaron hacia el oeste durante la época de las Cruzadas y llegaron a Europa, donde ellos y sus parientes animales se cruzaron con las especies de gatos salvajes locales. En Europa, los bast descubrieron y establecieron amistad con los aquellar secretos de brujas. Los bast encontraron un nuevo hogar y nuevos aliados humanos entre los wiccanos. Cuando los wiccanos fueron perseguidos y asesinados lo mismo ocurrió con sus "mascotas". Los gatos de todo tipo fueron masacrados por toda Europa, y muchos bast sufrieron esa vejación. Muchos se quedaron con los wiccanos supervivientes. Otros huyeron en busca de seguridad y aprendieron a confiar solamente en algunos humanos, dotados y mundanos, y a esconder sus capacidades a los demás. Algunos llegaron a transformarse en seres salvajes y violentos, convirtiéndose en una nueva pesadilla para la humanidad, entrando a través de ventanas y matando a los hijos de sus torturadores; estos solitarios dieron lugar a los relatos de "ladrones de alientos", y su nombre es un anatema entre los otros bast.



En la actualidad, los bast siguen ocultos, bien con amigos humanos con el don o apañándolas por su cuenta. Ellos también presienten que está naciendo un nuevo mundo lleno de peligros, y tienen la necesidad de hacer algo al respecto.

Personajes bast

Los detalles para generar personajes bast se incluyen el Capítulo tres: Roles (véase pág. 55). Los Cronistas pueden usar estas reglas para crear secundarios o adversarios. Entre los arquetipos presentados al final del Capítulo tres: Roles (véase pág. 128) se incluye un ejemplo de personaje bast.



Demonios

Los demonios son los ángeles caídos de las historias religiosas, seres de gran poder que albergan un intenso odio por la humanidad. Su principal objetivo es la caída de los humanos, pero no pueden actuar abiertamente. Casi siempre confían en sus peones humanos y solo usan sus poderes cuando tienen que defenderse o enfrentarse con otro ser sobrenatural. Las razones de esto son tema de especulación. Según algunos dotados, los demonios son serafines caídos, ángeles que intentaron volverse contra la humanidad y cayeron en desgracia. Impedidos por la voluntad de Dios (o, como sugieren algunos, por el poder de los victoriosos serafines) de dañar directamente a los humanos, los demonios deben intentar usar el libre albedrío de los mundanos contra ellos, haciendo que los humanos se dañen entre sí y a sí mismos por medio de la codicia, los prejuicios, la ignorancia y la lujuria. ¿Odias a un vecino? Un demonio, generalmente con una atractiva forma humana estará encantado de asegurarse de que haya un arma cerca que se pueda usar para matarlo. ¿Quieres drogas duras? Siempre hay algún ‘serafín malvado que tiene la mejor mercancía.

Los demonios son tentadores y seductores. Su objetivo es descarriar a los humanos y extender la miseria en la Tierra. Susurran en los oídos de aquellos que siembran el odio, los criminales y los crédulos. Están detrás de muchas tragedias y actos inconcebibles. Desprecian a la humanidad y cada humano que consiguen tentar representa para ellos una prueba más de que su odio por esa especie está totalmente justificado.

Sin embargo, estos extraños seres tienen interés en nuestra realidad, y están tan preocupados como los dotados por las señales del Juicio Final. Estos extraños eventos apocalípticos no son obra suya y no les gusta que una tercera parte desconocida se “entrometa” en su territorio. En ocasiones, un demonio ha acudido en ayuda de un grupo de dotados para luchar contra los dioses locos (véase pág. 333). En la mayoría de las ocasiones el ángel caído intentó tentar y engañar a sus aliados dotados después de ayudarlos. Incluso frente al Apocalipsis, los demonios intentan salir ganando.

Poderes comunes de los demonios

Los demonios tienen grandes reservas de Esencia y son oponentes letales, incluso contra un grupo de humanos con el don. Sin embargo, les está vedado dañar a los humanos, siempre que el dotado no ataque primero al demonio. A menudo, estas criaturas intentarán provocar a sus adversarios para que lancen el primer golpe, lo que les permitirá usar todo su enorme poder. La mejor forma de derrotar a un demonio es mostrarse más hábil que él, ayudando a encontrar el camino de vuelta a aquellos que está tentando o deshaciendo el daño que ha causado. Recuerda que para los serafines malvados los humanos son estúpidos, violentos y de voluntad débil; mostrarles nobleza, generosidad y amabilidad suele arruinar su predisposición y los obliga a batirse en retirada.

- ⊗ **Esencia:** La mayoría de los demonios tienen grandes reservas de Esencia, generalmente no menos de 50 puntos y pueden llegar a varios cientos de puntos. Los demonios pueden canalizar Esencia libremente; básicamente, son capaces de gastar tanta Esencia como quieran, cuando deseen y siempre que dispongan de ella. Sus reservas de Esencia se regeneran muy rápidamente.
- ⊗ **Atributos inhumanos:** Los demonios rara vez tendrán atributos por debajo de 4 ó 5, y la mayoría estarán entre 6 y 9, con alguno a 10 o incluso más.
- ⊗ **Invulnerabilidad:** Destruir el cuerpo material de un demonio no lo mata. Sin embargo es un inconveniente, ya que el espíritu de la criatura es catapultado de vuelta a los otros mundos, al reino infernal donde habitan los de su especie, y le llevará algún



tiempo (cuando menos varios meses) fabricar un nuevo cuerpo. Por otro lado, un demonio puede curar cualquier daño gastando Esencia, reparando su cuerpo a una tasa de 1D10 (5) puntos por cada punto de Esencia gastado. La única forma segura de destruir a un demonio con métodos convencionales es por medio de explosivos; estos causarán el daño suficiente para destruir el cuerpo del demonio antes de que pueda regenerar el daño. Aun así, los explosivos suelen matar a inocentes y un demonio cambiará gustoso su caparazón mortal ante la perspectiva de convertir a unos salvadores heroicos en unos asesinos de niños.

- ⊗ **Capacidades sobrenaturales:** Los demonios pueden gastar Esencia para producir una serie de efectos, como cambiar de forma e ilusiones. Estos poderes se pueden simular usando invocaciones y poderes de vidente. Los Cronistas deberían recordar que solo hay una forma de que los miembros del reparto conozcan los límites de los poderes de un demonio: por el camino duro.

Cómo usar demonios en una historia

Los demonios son un recurso mucho mejor para tramas que para encuentros aleatorios. Aunque los vampiros, espíritus malignos y dotados malignos pueden ser grandes rivales y adversarios en enfrentamientos directos, los demonios son enemigos a los que hay que enfrentarse con cuidado y estrategia. Sus planes frecuentemente son tortuosos y complejos, y suelen depender de la mala voluntad y el lado oscuro de una serie de mundanos.



LUCE QUISLING “RED”

Luce (o “Red”, que es como prefiere que lo llamen) es un traficante de armas internacional. También está involucrado en la trata de blancas, el contrabando de drogas, la agitación política y toda una serie de asuntos sucios. Un día es posible encontrarlo en Los Ángeles, vendiendo armas automáticas a pandillas de chicos. Al siguiente puede estar en Inglaterra, proporcionando equipo a un grupo escindido del IRA que planea poner una bomba en un centro comercial de Londres. Al otro podría estar en Carolina del Sur, dando una charla sobre la supremacía blanca y vendiendo un camión lleno de armas del Bloque Soviético tras las celebraciones, o en Brasil, demostrando los últimos métodos de tortura a una enigmática agencia gubernamental.

“Red” es un hombre musculoso, de rasgos duros y bien parecido que viste cualquier ropa que encaje con la ocasión.

Llevará vestimenta militar de faena cuando hable con miembros de una milicia, un traje negro de ejecutivo cuando venda gas venenoso a un gobierno extranjero, una camisa de flores y unos pantalones bermudas cuando negocie en un burdel de Bangkok el precio de seis colegialas americanas. Está rodeado de sirvientes humanos, cada uno de ellos completamente condenado para toda la eternidad, sus almas están ennegrecidas por todo tipo de crímenes, cada uno menos terrible que el siguiente. “Red” rara vez se mancha las manos. Es un intermediario que se asegura que un proveedor humano encuentre a un humano interesado en comprar su mercancía... siempre que la mercancía cueste vidas humanas e inflja un indecible sufrimiento. En numerosas ocasiones, gente en busca de venganza ha intentado terminar con Luce. Sus cuerpos nunca han sido encontrados.



Fuerza: 8

Destreza: 6

Constitución: 7

Inteligencia: 8

Percepción: 7

Voluntad: 8

Puntos de Vida: 110

Esencia energética: 140

Ventajas y desventajas: Atractivo +2, Cruel (nivel 2), Recursos +7

Habilidades: Todas las habilidades de combate a nivel 5, cualquier idioma humano a nivel 6, Elocuencia 5, Seducción 5

Puntos de Vida (en forma de mapache): 27

Habilidades: Esquivar 3, Pelea 4, Sigilo 4

Poderes: Todos los poderes de los demonios.



Serafines

Hay ángeles caminando entre los humanos. Son los serafines, gloriosos seres de la luz. Se cree que estos poderosos seres sagrados son los sirvientes de la deidad, los justos guerreros y agentes del Creador, los defensores de todo lo que es bueno.

Sin embargo, la mayoría tiene un serio problema de actitud.

Por supuesto, no todos. Algunos son tan amables y dulces como se los muestra en las viejas historias. Pero los que se están manifestando en la Tierra están más llenos de justa cólera que de caridad o compasión, y algunos han tomado la decisión de que los “niños” humanos se han portado mal y que ha llegado la hora de que vuelvan los adultos y los castiguen.

Tampoco ayuda mucho que no les gusten la mayoría de los dotados, ni siquiera los inspirados. Consideran que todo uso de actividades paranormales es una usurpación pecaminosa de los poderes divinos por parte de los meros mortales, y que como tal deberían ser castigados. En general, los serafines no pueden dañar a los humanos; tienen unas restricciones igual de fuertes (e irónicamente familiares) a aquellas que se aplican a los demonios. Pero en ocasiones, un ángel intentará enseñar a un mortal con aires de superioridad una lección o dos.

En el mundo de *Brujería*, no todo es bueno entre las huestes celestiales. Algunos dotados han oído rumores, historias sobre serafines desalentados que murmuran sobre la falta de liderazgo entre los rangos superiores. Algunas de las historias afirman que los arcángeles no han entrado en contacto con la deidad desde hace miles de años. Hay disensiones entre los serafines sobre lo que se debe hacer con respecto a las señales de lo que puede ser la Batalla Final. Algunos se contentan con observar y esperar. Otros están llegando al mundo material, donde suelen aparecer justo a tiempo para salvar la vida de un grupo de guerreros dotados, o arruinar sus planes sin motivo aparente.

Poderes comunes de los serafines

Los serafines suelen estar muy por encima de cualquier dotado y de la mayoría de los seres sobrenaturales. En general no se deberían incluir en las partidas como adversarios a los que combatir, sino para interactuar con ellos. Los ángeles también pueden actuar como la “caballería”, llegando justo a tiempo para salvar a los miembros del reparto del desastre. Tales artimañas deberían usarse en casos extremos, y solo cuando los miembros del reparto se hayan ganado su aprecio por medio de su comportamiento.

- ⊗ **Esencia:** La mayoría de los serafines tienen grandes reservas de Esencia, generalmente no menos de 60 puntos, y pueden llegar a los varios cientos de puntos. Los serafines son capaces de canalizar Esencia libremente; básicamente, pueden gastar tanta Esencia como quieran, cuando quieran y siempre que dispongan de ella. Sus reservas de Esencia también se regeneran muy rápidamente.
- ⊗ **Atributos inhumanos:** Los serafines rara vez tendrán atributos por debajo de 4 ó 5, y la mayoría estarán entre 6 y 9, con alguno a 10 o incluso más.
- ⊗ **Invulnerabilidad:** Destruir el cuerpo material de un serafín no lo mata. Sin embargo, el serafín necesita tiempo para crear un nuevo cuerpo material y esto puede afectar a sus planes en la Tierra. Por otro lado, un serafín puede curar cualquier daño gastando Esencia, reparando su cuerpo a una tasa de 1D10 (5) puntos por cada punto de Esencia gastado.
- ⊗ **Capacidades sobrenaturales:** Los serafines pueden usar el equivalente de cualquier milagro a voluntad, aunque no pueden usar tales poderes contra los indefensos o por motivos egoístas. También pueden cambiar su forma, ocultando su naturaleza en un caparazón humanoide.

EL ÁNGEL GALAEL

Este serafín es conocido en algunos círculos de ocultismo como el “rompepiernas de los cielos”. Solo aparece para eliminar amenazas sobrenaturales, incluyendo dotados humanos entrometidos, que por una razón u otra ofenden a la hueste celestial. Se sabe que un demonio que estaba asesinando humanos abiertamente, tres magos oscuros y un rosacruz que usó sus poderes para matar a una serie de mundanos, terminaron sus vidas a manos de Galael. Este serafín no usa directamente sus poderes sobrenaturales. Aparece como un hombre alto de cabello oscuro con una gabardina negra y gafas de sol, armado con una escopeta recortada y un par de cuchillos de monte. Su forma de actuar consiste en dirigirse hacia el

hogar o el lugar de trabajo del objetivo y descargarle la escopeta. Galael solo usaría sus poderes para neutralizar cualquier magia hostil y para distorsionar en cierta manera la memoria de cualquier humano que lo vea.

Al rompepiernas le preocupan poco los “daños colaterales”. En sus correrías han resultado heridos o incluso muertos varios inocentes. Una vez, cuando un centinela se enfrentó a él por esto, simplemente dijo: “Si sus almas eran puras, solo los he enviado al Cielo. ¿Qué hay de malo en ello?” Los centinelas creen que es un serafín deshonesto y su nombre está en su lista de los “más buscados”. Otras alianzas piensan que tipifica la arrogancia de los serafines.



Fuerza: 9

Destreza: 8

Constitución: 7

Inteligencia: 7

Percepción: 6

Voluntad: 7

Esencia energética: 109

Puntos de Vida: 130

Ventajas y desventajas: Atractivo +2, Delirio (todos los humanos están acabados)

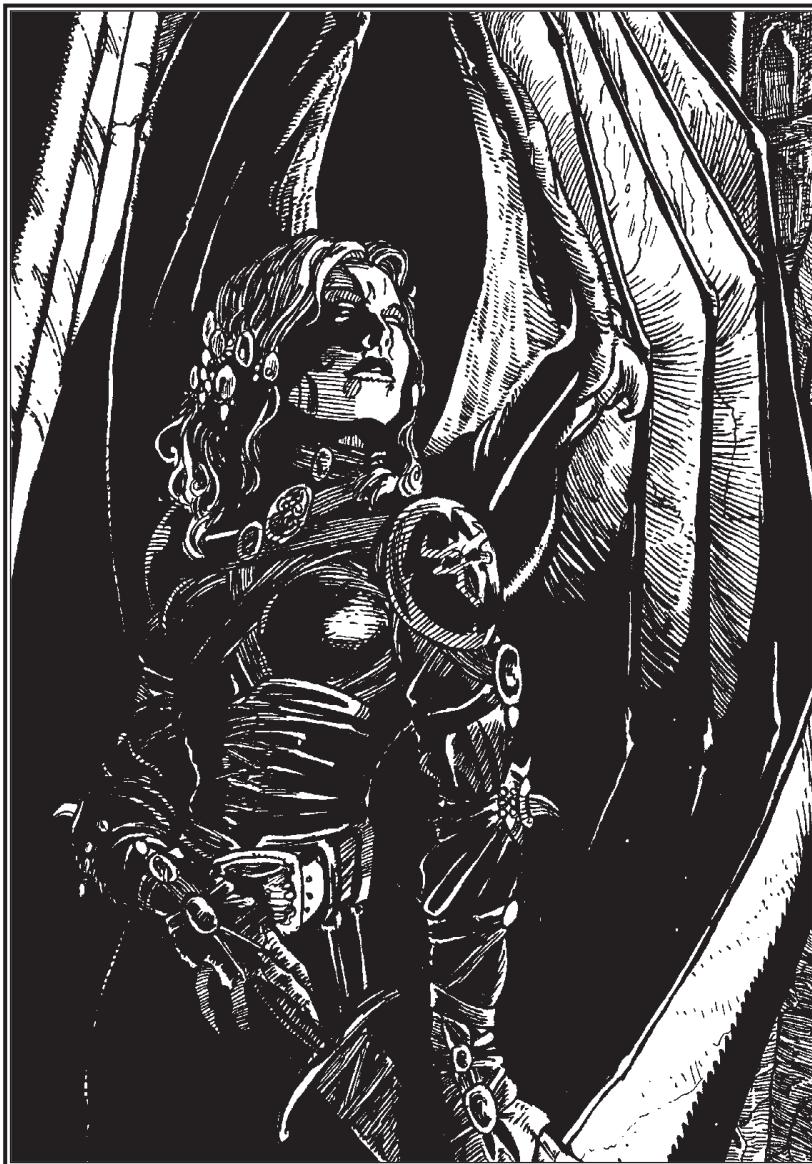
Habilidades: Arma de fuego (Escopeta) 6, Arma de fuego (Pistola) 6, Artes marciales 5, Intimidación 5

Poderes: Todos los poderes de los serafines, más una capacidad especial para trastocar las memorias de los mundanos; los humanos normales olvidarán los detalles de un incidente y generalmente “recordarán” una explicación lógica para cualquier cosa rara que presenciaran. Incluso las cámaras y otros aparatos de grabación funcionarán mal o reproducirán ambiguas imágenes borrosas.



Cómo usar serafines en las historias

Los serafines encajan bien en las partidas más extrañas. Pueden servir para demostrar que el Juicio Final es algo más serio de lo que pensaban los personajes. Su actitud de superioridad moral y en ocasiones paternalista hacia los humanos puede hacer que los personajes se planteen su lugar en el orden de las cosas. Quizá, ni siquiera los ángeles sean perfectos y estén sujetos a las flaquezas humanas como los meros mortales.



Los dioses locos

En los archivos de las sociedades de ocultismo y en las tradiciones orales de las alianzas más antiguas, se pueden encontrar relatos y advertencias sobre seres que son más extraños y peligrosos que cualquier espíritu, demonio o muerto viviente. Son criaturas que provienen de más allá de la realidad, de más allá de los reinos de la Esencia. Sus propósitos son insondables. Las gentes de la antigüedad tenían un nombre para ellos: los dioses locos, los seres del exterior.

Algunos pueden volver locos a los humanos y desgarrar el tejido de la realidad con su simple presencia. Otros parecen existir simplemente para devorar y consumir todo lo que les rodea. Algunos muestran un grado de inteligencia y disposición maligna; estos parecen querer remplazar nuestra realidad con la suya. Quizá el Juicio Final sea obra suya, o quizás simplemente haya llegado su momento.

Los ocultistas que han estudiado a los dioses locos, a menudo arriesgando sus vidas y su cordura, creen que estos seres provienen de un plano diferente de existencia, algún lugar fuera del orden de las cosas tanto en la Tierra como en los otros mundos. Los dioses locos pueden provenir de un plano de existencia alienígena, o de varios. Dado que los poderes y capacidades de los dioses locos son muy variados, lo más probable es que se trate de la segunda opción. Al ser criaturas de más allá de nuestra realidad, su intrusión en nuestros mundos trae caos y destrucción debido a su innata rareza. Son como células cancerígenas que crecen y destruyen lentamente un cuerpo, o como agujeros negros en los abismos del espacio que succionan la luz y cualquier cosa que los rodea. Algunos son increíblemente antiguos y han visitado nuestra realidad en el pasado. Algunos ocultistas afirman que los dioses locos, o quizás uno o dos de ellos, fueron los responsables de los desastres que exterminaron a los dinosaurios y aniquilaron toda la vida de Marte. Una vez manifestados en toda su fuerza, estos seres son casi imposibles de destruir. Ni siquiera la Esencia pura suele ser suficiente.

Por suerte para nuestra existencia, incluso estos seres tienen que seguir unas reglas. Romper las barreras entre nuestra realidad y la suya es increíblemente difícil. No solo es necesaria una gran cantidad de poder, sino la connivencia voluntaria de seres vivos de nuestra realidad. La mayoría de los seres de nuestra realidad, desde los benditos centinelas a los más depravados vampiros y hastiados demonios, rechazan y temen a los dioses locos. Solo aquellos completamente engañados o locos cooperarán voluntariamente con estos seres. El motivo por el que algunos humanos se entregan a seres que encarnan la locura y la destrucción es algo que desconcierta a algunos dotados, pero siempre hay sectarios deseando realizar los obscenos ritos de convocación necesarios (véase pág. 341).

Pese a todo su terrible poder y rareza, los dioses locos tienen más dificultades para entrar en nuestra realidad debido a que estos seres no trabajan en grupo. Al parecer hay muchas enemistades entre estos entes y sus sirvientes. Algunos dioses locos son tan extraños y alienígenos entre sí como lo son para nosotros. Aunque teóricamente es posible poner a un dios loco y sus secuaces en contra de otro, su naturaleza incomprensible hace que esa tarea resulte muy difícil y probablemente se vuelva contra quienes la lleven a cabo.

Las formas de los dioses locos difieren entre sí, siendo casi siempre inhumanas y repugnantes. Se cree que sus verdaderos aspectos son imposibles de contemplar por los humanos; lo que nosotros vemos y sentimos no es más que el esfuerzo de nuestra mente por reflejar algo que ni siquiera podemos concebir. Así, los dioses locos a menudo parecen estar hechos de carne podrida o descompuesta. Apestan a corrupción y muerte. Sus formas suelen tener va-



rias extremidades u órganos sensoriales, para representar sus capacidades y sentidos alienígenas. Algunos parecen estar rodeados de una completa oscuridad o de un radiante calor febril. Cualquiera que sea su apariencia, esta inspira en aquellos de nuestra realidad una sensación de completo horror, la impresión de estar enfrentándose con algo que no tiene cabida en nuestro orden de las cosas.

Poderes comunes de los dioses locos

Los dioses locos no son criaturas de Esencia; están formados por un tipo de energía conocida como corruptela o disolución. Los dioses locos, algunos de sus servidores, e incluso parte de sus seguidores humanos, tienen una Reserva de Corruptela, un depósito de energía de la anti-creación, una fuerza por encima del orden y la entropía que retuerce la realidad en ocasiones de forma inesperada. Muchos de sus poderes se activan usando puntos de Corruptela.

Algunos Cronistas pueden dudar a la hora de asignar atributos y límites a los dioses locos, ya que sus poderes son tan elevados que las estadísticas simplemente se vuelven carentes de sentido; como es habitual, esto queda en sus manos. Una de las razones de que este y otros libros incluyan tales estadísticas es para proporcionar un atisbo de esperanza en las partidas. Cualquier cosa con límites numéricos puede ser destruida por una fuerza mayor; incluso si se trata de una fuerza de la que no disponen los miembros del reparto. Si el cronista quiere dar a sus jugadores alguna esperanza (y la esperanza debería ser parte de las partidas de *Brujería*), entonces adquiere más sentido asignar atributos y límites a estas entidades.

- ⊗ **Atributos inhumanos:** Algunos de los dioses locos son seres gigantescos con una Fuerza y una Constitución de al menos 10, y que en ocasiones puede alcanzar un valor de cientos de puntos. Sus atributos suelen ser inhumanamente altos, nunca inferiores a 5.
- ⊗ **Invulnerabilidad:** Los dioses locos tienen varios grados de resistencia al daño. Algunos pueden ser dañados por las armas convencionales, pero son tan grandes y curan el daño tan rápidamente que es posible que ni siquiera el equipo militar pueda hacer el trabajo. Otros no se ven afectados por ningún tipo de ataque mundano, y solo la Esencia pura tiene alguna posibilidad de afectarlos o entorpecerlos de alguna forma.
- ⊗ **Conmoción de los sentidos:** Los seres de nuestra realidad son incapaces de percibir la apariencia totalmente alienígena de los dioses locos. Los mundanos que ven a tales criaturas se arriesgan a perder su cordura e inclusive sus vidas. Ni siquiera los dotados y otras criaturas sobrenaturales pueden enfrentarse a estos seres sin quedar afectados. Todos los dioses locos inspiran miedo en aquellos que los contemplan, a menudo con unas penalizaciones muy altas.
- ⊗ **Succionar Esencia:** Algunos dioses locos absorben la Esencia de la misma forma que los agujeros negros absorben la luz. Todos los seres vivos que estén lo bastante cerca de un dios loco comienzan a perder Esencia a un ritmo que oscila entre 1D4 (2) puntos por hora y 1D10 (5) puntos por turno. Dependiendo del tamaño o poder de la criatura, la distancia podría ser de unos pocos metros o de varios kilómetros. Esta pérdida de Esencia solo se puede detener con la invocación Protección (véase pág. 252) y barreras similares, y está acompañada por una sensación de completo terror y locura.
- ⊗ **Retorcer el tiempo y el espacio:** Una vez se manifiestan en nuestra realidad, los dioses locos pueden imponer sus reglas en ella. Cada uno de los dioses locos tiene sus propias capacidades especiales para hacer que las leyes de la gravedad, del tiempo y el espacio dejen de funcionar o se comporten de forma inesperada. Estas capacidades cuestan puntos de Corruptela.



NATH-SHAGRAA



¿Qué hubiera pasado si los dotados de la historia del principio del libro no hubieran logrado detener la convocatorión de ese dios loco? Primero, la granja, las tierras de los alrededores y todo lo que hubiera en ellas, habría sido succionado y habría dado forma a una enorme monstruosidad de trescientos metros de altura con dos piernas, tentáculos, pinzas y enormes bocas. Incluso si todos los seres con poderes en la zona se hubieran unido para detenerla, como ciertamente

habrían hecho, la batalla resultante habría devastado gran parte del estado, haciendo que el pánico se apoderara de todo el mundo, lo que aceleraría el día del Juicio Final.

Fuerza: 30

Destreza: 2

Constitución: 45

Inteligencia: 11

Percepción: 9

Voluntad: 12

Puntos de Vida: 500

Reserva de Corruptela: 450

Poderes: Todos los seres que contemplen a Nath-Shagraa deben superar un chequeo de miedo con una penalización de -5. Además, la piel del dios loco es muy resistente al daño y la criatura lo regenera a un ritmo escalofriante. En términos de juego, Nath-Shagraa tiene un valor de Blindaje natural de 20 puntos, y regenera el daño a un ritmo de 12 puntos de Vida por turno. Nath-Shagraa puede cubrir un área de veinte metros cuadrados con un aura negra de corrupción gastando 5 puntos de Corruptela. Todo el mundo en el área debe superar un chequeo Complicado de Constitución o de su carne surgen llagas infectadas, perdiendo 1D6 (3) puntos de Vida por turno hasta que salga del área de influencia del aura, y durante 2 turnos más cuando lo consiga. Por último, todo el mundo a 10 metros de Nath-Shagraa pierde 1D6 (3) puntos de Esencia por turno.



Servidores de los dioses locos

Los dioses locos no son las únicas entidades del exterior que se aventuran en nuestra realidad. En ocasiones, otros seres inferiores se deslizan con facilidad entre las grietas que separan nuestro mundo del suyo. Aunque no son tan poderosos como sus amos, son capaces de crear un gran caos. Pero lo peor es que en ocasiones estos seres llegan a la Tierra y a los otros mundos con el único propósito de facilitar la llegada de sus amos.

Algunos servidores carecen por completo de inteligencia, mientras que otros aparentan ser bastante inteligentes y astutos. Unos pocos parecen capaces de razonar, pero su proceso racional es tan alienígeno e incomprensible que esto es difícil de afirmar. Sus formas son tan variadas como las de los seres a los que sirven, variando desde lo casi humano a lo obsceno. Muchos son entidades incorpóreas con algunas de las capacidades de los espíritus, mientras que otros ocupan la carne de seres vivos y la corrompen minuciosamente, infundiéndoles la corruptela.

Poderes comunes de los servidores

Algunos sirvientes de los dioses locos tienen reservas de Corruptela que pueden usar para pervertir la naturaleza y derribar la realidad. Otros son capaces de trascender los límites de las tres dimensiones o incluso la separación entre el mundo espiritual y el físico.

- ⊗ **Immaterial:** Algunos servidores pueden volverse espíritus inmateriales. Estas criaturas son claramente visibles para los mundanos y son capaces de afectar (y dañar) físicamente a objetos y personas, pero también pueden atravesar paredes y evitar ser afectados por los ataques físicos. Es un misterio cómo estas criaturas pueden volverse tangibles e intangibles según sus necesidades. Solo los ataques de Esencia parecen funcionar contra los servidores con esta capacidad.
- ⊗ **Atributos inhumanos:** Los servidores tienen todo tipo de tamaños y formas, desde pequeños y débiles (con una media baja en sus atributos) a gigantescos y poderosos. Aunque nunca llegan a ser tan poderosos como los dioses locos, algunos servidores tienen atributos sobrehumanos.
- ⊗ **Invulnerabilidad:** Algunos servidores de los dioses locos son inmunes a las armas convencionales, aunque en el caso de la mayoría se trata simplemente de que son muy grandes y difíciles de matar.

Destruir a los servidores

Librar al mundo de uno de los monstruosos sirvientes de los dioses locos suele ser como destruir a cualquier otro ser vivo. Sin embargo, en la mayoría de los casos las criaturas son extremadamente difíciles de matar o expulsar. La mejor arma es la Esencia pura. La Esencia reacciona violentamente con las criaturas de corruptela, quemándolas y erradicándolas de nuestra realidad. Estos ataques disminuyen la reserva de Corruptela del monstruo; si quedan reducidos a -10 puntos o menos, son destruidos. En la mayoría de los casos deja de existir por completo. En otros, sus formas físicas explotan bañándolo todo a su alrededor, o se funden y quedan reducidas a una sustancia viscosa.

Su existencia antinatural pone trabas a algunas criaturas. Muchos de estos monstruos no se pueden manifestar con facilidad en esta realidad, e incluso cuando lo hacen, algunos sufren la disolución cuando la propia existencia se rebela e intenta expulsar a los monstruos. Cuanto más poderosa y alienígena sea la criatura, menos probable es que logre sobrevivir durante mucho tiempo en nuestro mundo. Sin embargo, estos monstruos pueden causar mucho daño incluso en una breve cantidad de tiempo.



“TÍA BETH”

Esta es la repugnante criatura que atacó a los personajes en la primera historia de este libro. Los monstruos de este tipo ocupan la carne de alguien que haya muerto recientemente y la usan para modelar un monstruo abotargado en el que apenas se puede reconocer algo que antes fuera humano. Sin embargo, estos monstruos, muy fuertes y difíciles de matar, no pueden sobrevivir mucho tiempo en nuestro plano de existencia, a menos que su amo consiga manifestarse en nuestra realidad.



Fuerza: 8

Destreza: 3

Constitución: 7

Inteligencia: 1

Percepción: 1

Voluntad: 2

Puntos de Vida: 60

Reserva de Corruptela: 20

Habilidades: Pelea 4

Vulnerabilidades: Cada cinco minutos que la criatura permanezca en nuestra realidad, pierde 1 punto de Corruptela.

Poderes: Mientras estos monstruos los posean, la lengua de los cadáveres humanos se volverá horriblemente larga y prensil, permitiéndoles atacar a objetivos a cuatro metros de distancia e infligiendo $1D6 \times 8$ (24) puntos de daño. Además, la correosa piel del servidor es muy resistente, proporcionándole un valor de Blindaje de 8.



El mal que hace el hombre

No todos los horrores que se están produciendo cada vez en mayor número mientras se aproxima el día del Juicio Final, ni siquiera la mayoría, son obra de criaturas sobrenaturales. La humanidad es bastante capaz de infligir todo tipo de horrores sobre sí misma. En el mundo de *Brujería*, los dotados y los mundanos están detrás de muchos peligros sobrenaturales.

Algunos humanos suponen una amenaza mágica al usar sus poderes para aprovecharse de otra gente. Otros obtienen poder haciendo pactos con fuerzas oscuras, sean estos demonios o espíritus malvados, o lo que es peor, los dioses locos. También hay organizaciones que han estado manipulando secretamente los asuntos de los mundanos durante generaciones y les molesta cualquier intrusión o intento de sacar al descubierto sus actividades. Aunque no son directamente una amenaza sobrenatural, estas organizaciones pueden ser los peones involuntarios de poderosas entidades inhumanas.

Alianzas oscuras

No todos los dotados eligen usar su poder sabiamente y con discreción. De hecho, algunos se burlan ante la idea de que los dotados no deberían inmiscuirse en los asuntos de los mundanos. Se consideran muy superiores a las ingentes masas de la humanidad y desean convertirse en sus gobernantes. Otros están motivados por siniestras emociones e impulsos, bien sea odio, codicia o una incontrolable lujuria, y ven en sus poderes una llave para conseguir lo que quieren, sea esto una venganza contra quien les hizo algún mal o la satisfacción de sus propias ansias. Muchos de estos dotados malvados trabajan solos, pero otros se reúnen en grandes grupos conocidos como alianzas oscuras.

Hay muchas alianzas oscuras y cada una tiene sus propias metas y propósitos. Algunas son más pequeñas que un aquelarre o capilla próspera, mientras que otras tienen cientos de miembros, tanto dotados como mundanos. Animamos al cronista a crear sus propias alianzas oscuras usando las sugerencias que se resaltan a continuación, o que consulte otros libros de referencia de Brujería para obtener ideas.

MAGIA NEGRA

Las alianzas de magia negra están formadas por practicantes que rechazan los ideales del equilibrio y la restricción. Para ellos, el mundo es un lugar donde pueden coger lo que quieren, y su lema es “Haz tu voluntad”, sin ninguna reserva o condición. Usan su magia para conseguir lo que quieren, independientemente de quién salga dañado en el proceso.

Generalmente, la naturaleza de la magia rechaza este tipo de comportamiento. Los magos que intentan hacer esto suelen ser incapaces de disipar las fuerzas que han despertado, y al final son consumidos por ellas. Algunos dotados han descubierto una nueva variedad de magia que no requiere tanta restricción y equilibrio: la magia negra.

La magia negra usa un amargo tipo de Esencia corrompido, una Esencia marcada por el sufrimiento y sazonada con la miseria. Para que la magia negra funcione, alguien debe resultar dañado con el proceso. Cuando se usa este poder no hay finales felices y aquellos que lo usen nunca conocerán la paz de nuevo.

La magia negra no tiene penalizaciones a la disipación provocados por las intenciones del hechicero (véase Intenciones y magia, pág. 226). Además, los magos pueden robar el poder a los humanos aunque estos no quieran, generalmente torturándolos o asesinándolos y después usando la Esencia que han liberado en su agonía. Sin embargo, el precio de este poder es elevado. Cualquier uso de la magia negra dañará al receptor o al propio hechicero. Si el mago ayuda a alguien con ella, él resultará dañado; si se ayuda a sí mismo, alguien a su alrededor sufrirá por él. Ni siquiera los miembros de la misma alianza oscura están protegidos de estos siniestros efectos colaterales, e invierten gran parte de su tiempo intentando ir por delante y destruir a sus compañeros magos. Esta es la razón de que las alianzas de magia negra rara vez sean muy grandes o estén bien organizadas; las puñaladas por la espalda, las envidias y las pequeñas disputas son demasiado frecuentes como para que estos grupos prosperen durante mucho tiempo.

Crear magos negros

Estos personajes son creados como dotados o dotados menores normales. Los magos negros usan las mismas invocaciones de la magia normal, exceptuando que siempre tienen consecuencias, bien sean para el mago o para aquellos que lo rodean. Los magos negros nunca tienen muchos amigos y rara vez les preocupa alguien que no sean ellos mismos. Suelen tener una serie de graves desventajas mentales, incluyendo Problemas emocionales y Delirios. Algunos crean su propio pequeño grupo de magos, o se rodean de “seguidores” mundanos.

Los cronistas pueden variar los puntos totales de estos personajes para hacerlos más poderosos (o débiles) según las necesidades de la historia (véase Crear secundarios y adversarios, pág. 348).

Los condenados

Hay alguna gente que hará cualquier cosa para conseguir lo que quiere. Algunos llegarán incluso a pactar con el Diablo, o al menos con algún tipo de demonio.

Los condenados son humanos que proporcionan servicios a los demonios a cambio de poder. Adoran a los demonios y a sus oscuros amos, y realizan todo tipo de espantosos actos para ganar el favor de sus aborrecibles señores. Son muy pocos, ya que la mayoría de los demonios prefieren trabajar con gente que no sepa con quién está tratando. Aquellos que están ansiosos por vender sus almas al Diablo ya están condenados de antemano, por lo que los demonios prefieren tentar a los benditos y a los puros, los amables y los generosos, y transformar en cenizas sus buenas cualidades. Aquellos que están dispuestos a condenarse a sí mismos son tenidos en gran estima por los ángeles caídos.

Algunos condenados obtienen cierto poder por sus siniestros actos. Uno de sus principales objetivos es la corrupción del inocente, generalmente a través del abuso sistemático de los jóvenes y los indefensos. Tales víctimas no solo quedan marcadas por el abuso, sino que van perdiendo su creencia en la existencia del bien y al final inician su propio ciclo de abusos y terror. Para recompensarles por estos actos, los demonios otorgan a los condenados una serie de capacidades especiales, algunas de las cuales son parodias de los poderes de los inspirados. Los condenados pueden obtener, en lugar de Fuerza de diez, Fuerza furiosa, que tiene unos beneficios similares, pero que hace que el benefactor se convierta en un maníaco homicida. Otros condenados reciben poderes de dotado similares a la visión y la nigromancia, pero condicionados a una servidumbre continua.

Sin embargo, muchos adoradores del demonio no son más que mundanos, patéticos mortales desilusionados que cometen pequeñas blasfemias y esperan obtener algo a cambio. Algunos son psicópatas que realizan todo tipo de atrocidades en nombre de Satán, aunque la responsabilidad de tales acciones es solamente suya. No obstante, los sectarios mundanos pueden ser peligrosos, ya que sus miembros suelen estar deseosos de matar, y porque su odio y fatal de fe puede actuar como una barrera contra la magia y otros poderes.

Crear condenados

Dependiendo del uso que el Cronista quiera darles, los condenados pueden ser patéticos o monstruosos. Los condenados realmente poderosos son muy raros; muchos son dotados que adoran a los poderes oscuros simplemente por elección personal. Los pocos que obtienen poderes demoníacos son capaces de canalizar Esencia y realizar versiones retorcidas de los milagros normales de los inspirados. Estos poderes funcionan de una forma similar a los milagros, pero casi siempre exigen un terrible precio, o suelen tener un oscuro e irónico efecto colateral.

Los seguidores de los dioses locos

Los dioses locos no pueden manifestarse en este mundo sin la ayuda de los humanos. A lo largo de la historia han aparecido muchas sectas oscuras que pretendían ayudar a estos monstruosos seres alienígenos a entrar y consumir nuestra realidad.

A primera vista, podría ser fácil confundir a los seguidores de los dioses locos con grupos “satánicos” que adoran a los demonios a cambio de poder. Los adoradores del Diablo son seducidos por promesas de placer, riqueza y decadencia. Las sectas de los dioses locos son arrastradas a la locura por su contacto con seres completamente alienígenas. Estas no hacen un pacto y obtienen algo a cambio, son esclavizadas en cuerpo y alma por seres que hacen que incluso los demonios tiemblen de miedo.

¿Por qué alguien adoraría a los dioses locos? Muchos de sus adoradores son hombres y mujeres que han llegado a creer, a menudo tras horribles experiencias, que el mundo es un lugar cruel y loco donde la única realidad es el dolor de los niños que agonizan y la cruel risa de los asesinos en serie. Este asco por la realidad es tal que su único objetivo es la obliteración absoluta de todas las cosas. Muchos son supervivientes de abusos a menores, incestos, campañas de genocidio, torturas prolongadas o cosas peores. En la agonía de su sufrimiento algunos entraron en contacto con algo de más allá de la realidad, un ente que ofrecía algo más que venganza, el final de todas las cosas, de todo el dolor y el sufrimiento. En su momento, otras personas con cicatrices fueron reclutadas por estos visionarios. No obstante, algunos eran humanos normales que tropezaron accidentalmente con uno de los dioses locos y su cordura quedó gravemente dañada por la experiencia, quedando únicamente un caparazón humano poseído exclusivamente por el ansia de servir a su nuevo amo.

Estos sectarios no tienen nada que perder y no tienen reparo en sacrificar sus vidas, por lo que mucho menos la de otras personas. Al servicio de sus extraños amos, algunos adquieren raros poderes o sorprendentes estigmas que les marcan como algo inhumano. La mayoría son mundanos arrastrados por el fanatismo y el odio, y son muy peligrosos a pesar de su carencia de poderes místicos.

Crear sectarios

La mayoría de estas personas son mundanos con habilidades y atributos relativamente bajos, los cuales están equilibrados en ocasiones con uno o dos poderes antinaturales, cortesía de su vínculo con los dioses locos. Algunos pueden tener incluso alguno de los poderes descritos en los servidores de los dioses locos, incluyendo reserva de Corruptela, la cual pueden usar para pervertir el orden natural. Los humanos con reserva de Corruptela se aislan de nuestra realidad: un síntoma común de este poder es que su carne comienza a pudrirse como si tuvieran la lepra, pero mucho más deprisa y de una forma más insidiosa.

El Tinglado

En ocasiones la gente se pregunta por qué las cosas suceden de cierta manera. Solo hay que echar un vistazo al mundo para hacerse bastantes preguntas incómodas. En un país la comida es destruida para mantener altos los precios mientras en otro la gente se muere de hambre. El desempleo baja repentinamente, pero así lo hacen también los precios en el mercado de valores. Un servicio de la Fuerza Aérea cuesta miles de dólares. Este es un mundo donde las acciones de gobiernos y corporaciones suelen carecer por completo de sentido. Alguna gente comienza a pensar en "Ellos", como en "Sería fácil solucionar el problema del bienestar, pero Ellos no quieren que se solucione". Algunos comienzan a especular sobre antiguas conspiraciones, los illuminati bávaros y reuniones secretas donde el destino de millones se decide en una breve conversación. Estas especulaciones no carecen completamente de fundamento.

La nueva generación de dotados se refiere a "Ellos" como el Tinglado, nombre dado a la imaginaria organización que aparece en la novela *Alguien voló sobre el nido del cuco*. Debido a sus poderes e intereses, los miembros de algunas alianzas han descubierto pistas y detalles que apuntan hacia una conspiración internacional como la causa de gran parte de la aparente falta de sentido en los asuntos mundiales. Los dotados han encontrado indicios de que esta organización ha hecho todo lo que ha estado en su mano para mantener a la población ignorante y entretenida por medio de insípidos programas televisivos, mientras continuaban aprovechándose de ella. Sus auténticos propósitos parecen ser tan extraños e incognoscibles como los de los dioses locos, y quizás esto no sea una coincidencia.

Sobre el Tinglado solo se conocen algunos "hechos".

- ⊗ **Hecho:** Es extremadamente secreto. La mayoría de sus agentes son "primos" que saben poco sobre para quién o qué trabajan.
- ⊗ **Hecho:** Su poder es principal y quizás exclusivamente mundano. Hasta ahora, no se ha identificado a nadie que trabaje para el Tinglado y tenga poderes paranormales, aunque corren rumores de que el Tinglado está instalando campos de entrenamiento para crear una nueva rama de soldados y agentes videntes.
- ⊗ **Hecho:** pueden ejercer una enorme influencia, a menudo de formas sutiles. En muchas ocasiones, cuando alguien se ha acercado demasiado al Tinglado, han comenzado a sucederle cosas extrañas. Le cortan la electricidad, sus tarjetas de crédito son anuladas o es acusado de un crimen o demandado por alguien que no ha visto en su vida. El número y la intensidad de los problemas aumentan en proporción a lo cerca que la persona esté de descubrir algo importante sobre la organización o sus actividades.
- ⊗ **Hecho:** No les importa usar la fuerza letal para mantener el secreto. Aquellos que perseveran a pesar de las dificultades, o que usen magia u otros poderes para sortearlos, terminan siendo visitados por tipos adustos con trajes de negocios, que proceden a asesinarlo o al menos intentarlo. Muchos han tenido que abandonar sus hogares, forjar nuevas identidades y vivir escondidos para evitar ser destruidos por el Tinglado.

Aparte de esto, es poco lo que se sabe sobre el Tinglado. Algunos especulan que la organización es una conspiración mundana de increíble poder, pero que tienen poco interés en los poderes sobrenaturales, o quizás les den miedo, excepto cuando interfieren con sus negocios. Otros piensan que el Tinglado es la marioneta de un dios loco, un demonio o algún otro poderoso ser sobrenatural, que usa sus poderes sutilmente para evitar la detección, confiando siempre que es posible en sus peones humanos. Y otros piensan que no hay una sola organización, sino que son varios Tingladados luchando entre sí.



Cómo usar el Tinglado

En ocasiones, es bueno dar al reparto un desafío diferente. ¿Y si en lugar de otra amenaza sobrenatural se trata de un enemigo que usa solamente ordenadores, armas e historias creíbles? Enfrentarse al Tinglado es como intentar montar un puzzle al que le faltan la mitad de las piezas; los personajes corren el riesgo de ser asesinados cada vez que vayan tras una de las piezas desaparecidas. Uno de los grandes problemas del Tinglado es que la verdad siempre está oculta bajo capas y capas de mentiras, e incluso cuando los personajes piensen que han descubierto un secreto, puede que solo hayan sido engañados por otra capa de mentiras. Ni siquiera los poderes sobrenaturales serán suficientes para revelar todos los detalles que hay tras la conspiración.

AGENTE DEL TINGLADO

Los asesinos y arregladores de problemas del Tinglado son reclutados de entre las organizaciones militares y de inteligencia de todo el mundo. Son elegidos por su buena disposición a seguir órdenes, para matar sin dudar y para mantener la boca cerrada. Se rumorea que algunos de estos agentes son condicionados con drogas y terapia hipnótica para mejorar más aún sus capacidades. Este lavado de cerebro induce una incapacidad para decir la verdad sobre sus patronos. Un agente condicionado mentirá muy convincentemente, y no será capaz de revelar la verdad incluso aunque sea sometido a tortura. Aparentemente, el bloqueo es tan fuerte que ni siquiera los videntes son capaces de perforarlo con sus capacidades telepáticas.



Fuerza: 4

Destreza: 4

Constitución: 4

Inteligencia: 3

Percepción: 3

Voluntad: 3

Reserva de Esencia: 21

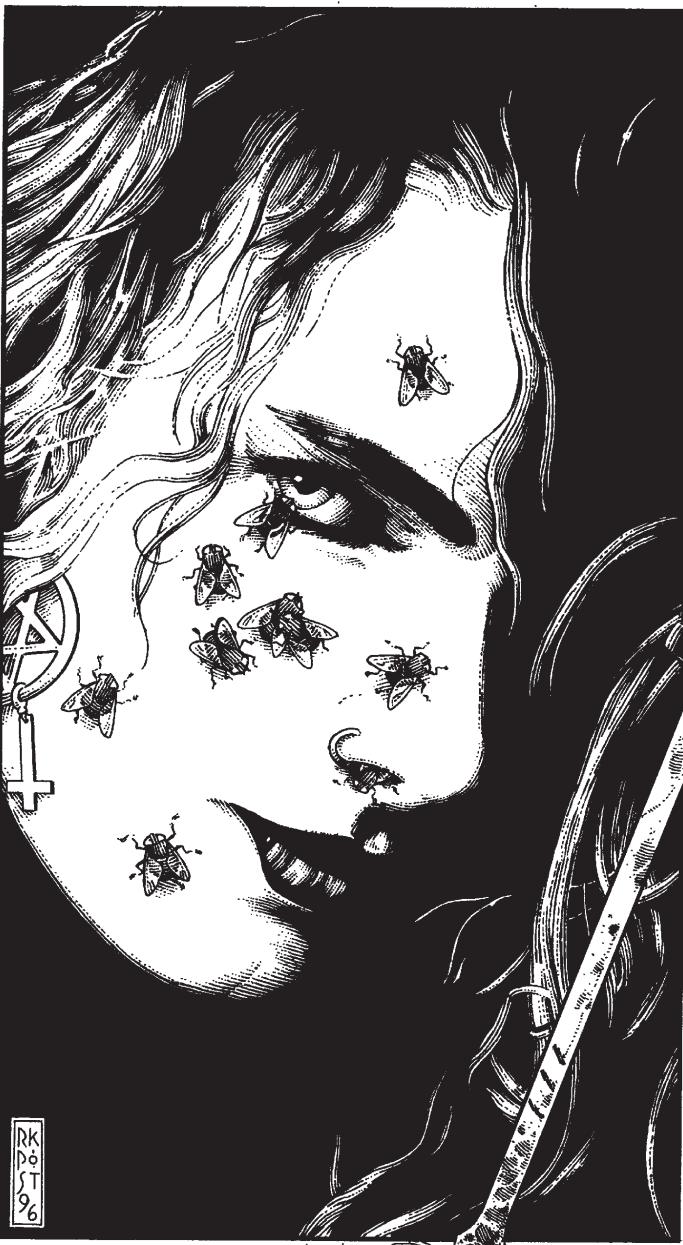
Puntos de Resistencia: 38

Ventajas y desventajas: Aburrido, Conocimiento de la situación, Reacción rápida, Recursos +3 (+5 cuando actúan a través de su patrón, el Tinglado)

Habilidades: Arma de combate cuerpo a cuerpo (Cuchillo) 2, Arma de fuego (dos tipos cualquiera) 4, Artes marciales 3, Callejero 2, Conducir (elige un tipo) 3, Correr 2, Demoliciones 3, Forzar cerraduras 2, Intimidación 4, Seguir rastros 2, Sigilo 3, Vigilancia 3, Vigilancia electrónica 2

Poderes: Los agentes tienen un bloqueo mental y no pueden revelar quién los contrató bajo ninguna circunstancia, incluyendo la tortura. Imagen mental y otras sondas mentales similares tienen una penalización de -8 para atravesar este bloqueo. Incluso si un vidente logra entrar en su mente, el patrón del agente suele ser otro subordinado que tampoco sabe mucho. Es probable que también tenga un bloqueo para evitar que revele lo poco que sabe... y así una capa tras otra.

Hickory Dickory Dock... the Mouse ran up the clock...



RK DOTSON



CAPÍTULO

LA CRÓNICA



Después de que el Cronista organice un reparto de personajes, el siguiente paso es introducirlos en una historia, la cual se desarrollará según los jugadores tomen decisiones sobre las acciones de sus personajes. Las decisiones que tome el Cronista en este punto pueden marcar la diferencia entre una partida divertida y una tarde aburrida.

NIVELES DE PODER DE LOS PERSONAJES

La distribución de puntos de personaje para los tipos de personaje descritos en el Capítulo tres: Reglas (véase pág. 53) es apropiada para las historias “predeterminadas” de *Brujería*; partidas en las que los personajes son relativamente experimentados pero no excesivamente poderosos, son gente cuya conexión con lo sobrenatural todavía no les ha puesto por encima del resto de la humanidad. El Cronista puede querer reducir el nivel de poder de los personajes para representar a gente más “normal” o estudiantes jóvenes o principiantes de lo sobrenatural, o incrementarlo. La forma más sencilla de hacerlo es ajustando la cantidad de puntos a cada categoría. Por ejemplo, si se reduce la cantidad de puntos para atributos, los personajes serán mucho más ordinarios. Por otro lado, si se incrementa la cantidad de puntos en metafísica en 10 o más, esto permite a los jugadores crear experimentados y poderosos personajes con el don.





Todos los tipos de personaje de este libro tienen un total de 80 puntos, distribuidos entre las diferentes categorías (a menos que use el sistema opcional de generación de puntos de habilidad, pág. 58). En una partida con menor nivel de poder se podrían emplear 60 puntos, mientras que en otra con un nivel de poder más alto podrían tener 100, 120 o incluso más puntos. En general, un tipo de personaje debería tener al menos 12 puntos en atributos y 10-15 puntos para habilidades, por lo que el mínimo recomendado es de 30 puntos. Una partida donde todos los personajes tengan 30-60 puntos debería centrarse más en la investigación, el misterio y los enfrentamientos sutiles que en los enfrentamientos directos con lo sobrenatural, principalmente porque los personajes no estarán preparados para enfrentarse a la mayoría de las amenazas sobrenaturales descritas en este libro. Sin embargo, tales partidas pueden ser muy interesantes, centrándose más en el desarrollo e interpretación del personaje que en la acción.

En las partidas de gran poder los personajes se generarán con un mínimo de 100-120 puntos, aunque en general no es recomendable más de 25 puntos en atributos, y la mayoría de los puntos adicionales deberían ir a metafísica. Nótese que por encima de ciertos niveles de poder los personajes mundanos ya no son una opción viable. En una partida donde los puntos iniciales a distribuir sean, digamos, 120, sería poco realista crear mundanos, ya que sus puntos para habilidades y atributos serían ridículamente altos. Los tipos de personaje con más de 120 puntos es mejor dejarlos para partidas de "superhéroes". Los niveles altos de poder no están recomendados para jugadores principiantes; primero, el Cronista y el grupo de juego deberían dominar el trasfondo y las reglas antes de intentar volar más alto.

NIVELES DE CAMPAÑA

Brujería puede jugarse de diferentes maneras con diferentes temas. La forma más fácil de variar el juego es asignar un nivel de campaña. A continuación se sugieren cuatro de estos niveles.

- ⊗ **Preheroico:** Los personajes son jóvenes e inexpertos. Puede que no hayan logrado mucho en la vida, lo que se refleja en sus habilidades, metafísica y trasfondo. Los grupos que deseen ver cómo sus personajes se desarrollan y evolucionan rápidamente deberían elegir el nivel de juego preheroico. Por supuesto, a menos que tengan cuidado, puede que sus débiles personajes no lleguen muy lejos. Los personajes de las partidas preheroicas solo pueden ser mundanos o dotados menores; los dotados o los personajes sobrenaturales como los bast no se pueden elegir. Además, los personajes disponen de 5 puntos menos para atributos y 5 puntos menos para habilidades de lo normal. El nivel máximo recomendado para cualquier habilidad inicial es de 3, con quizás una o dos a nivel 4.

Las modificaciones a los puntos de habilidad de esta sección solo se aplican al sistema básico de reparto de puntos. Cuando se use el sistema opcional de generación de puntos de habilidad, el cálculo del nivel de campaña se divide de forma diferente (véase Capítulo tres: Roles).

- ⊗ **Heroico:** Este es el nivel de campaña predeterminado para las partidas de *Brujería*. Los personajes tienen un buen número de habilidades y capacidades, pero no son los mejores del mundo. El desarrollo de los personajes es lento pero constante, y se pueden enfrentar a enemigos moderadamente poderosos, y en ocasiones derrotarlos. Todas las distribuciones normales de puntos en las reglas de creación de personajes son usadas en las campañas heroicas. No es necesario ningún cambio.
- ⊗ **Legionario:** En este nivel de campaña, los personajes tienen poder y renombre, además de muchas habilidades y capacidades. Son duros, fuertes y listos. Los personajes suelen hacer gala de cierto poder e influencia sobre grupos y sectores de la sociedad.



Estos personajes avanzan lentamente, si es que lo hacen, pero pueden desafiar y ser desafiados por los enemigos más poderosos. Los personajes en este nivel tienen entre 40-50 puntos extra de personaje divididos entre las diferentes categorías, destinando la mayoría a las categorías de habilidades y metafísica. Los mundanos no son viables en este nivel, a menos que se creen figuras heroicas de la ficción y los mitos; los dotados y los personajes sobrenaturales son mucho más apropiados. Los personajes legendarios no son recomendables en la mayoría de ambientaciones de *Brujería*.

- ⊗ **Mítico:** Las partidas míticas giran en torno a las fuerzas más importantes del mundo de campaña. Las capacidades y la reputación de los personajes están cerca o en el nivel más alto de la mayoría de los entornos de campaña, exceptuando quizás en mundos de "superhéroes" o en un equivalente sobrenatural. Es muy difícil dirigir una partida de *Brujería* a este nivel sin hacer algunos cambios importantes en el mundo de juego. Generalmente, estos personajes tendrán 100 puntos adicionales distribuidos entre las diferentes categorías.

CREAR HISTORIAS

A diferencia de los típicos juegos de tablero, las sesiones de los juegos de rol no siempre empiezan (o terminan) de la misma forma. Como cualquier relato de ficción, lo que los miembros del reparto y el Cronista hagan en el juego cambia en base al tema, la trama y los personajes que se utilicen. El Cronista debe decidir cuáles son los elementos iniciales de la historia. El trabajo del Cronista es preparar el marco inicial, crear secundarios y adversarios, y organizar la trama inicial que reunirá a los personajes. Esto incluye el entorno, que puede ser un pequeño pueblo de Maine, los barrios bajos de Chicago o un recorrido que los lleve de costa a costa. Además, se debe dar vida a los secundarios, los personajes que interactuarán con los personajes controlados por los jugadores. Por último, se deben idear los temas y tramas iniciales; ¿ese pequeño pueblo está embrujado por una inexplicable entidad, o los barrios bajos son un campo de batalla entre dos alianzas rivales?

El entorno

Cuando se crea un entorno para una historia, el Cronista necesita reunir o crear información. El entorno es el lugar donde se desarrollará la mayor parte de la historia. Este puede ser tan pequeño como una cabaña solitaria en medio de un bosque embrujado, o tan grande como una atestada ciudad con un reparto de millones de personas. Se deben añadir pequeños retozos de información que añadan color a la historia; la gente, los monumentos y la atmósfera ayudarán a que el entorno cobre vida para los jugadores. Hacer un mapa de cualquier rincón del entorno puede ser útil, pero no es realmente necesario. El Cronista debería pensar en detalles interesantes. Por ejemplo, todos los pueblos tienen sus propios monumentos, sean estatuas a los héroes de la Guerra Civil o viejos edificios con una larga historia. Debes mencionarlos, describirlos y quizás hacerlos parte de la historia; a lo mejor la estatua tiene un compartimiento secreto en la base que contiene documentos importantes o el viejo edificio ha sido usado para extraños e inquietantes rituales.

Los detalles del entorno deberían encajar con el tema general de la partida. Por ejemplo, si la atmósfera que debe lograrse es de miedo, las descripciones deberían centrarse en los malos presagios, en tiendas cerradas y edificios clausurados, en gente asustada que se desplaza rápidamente y nunca mira a los ojos, en inquietantes pintadas sobre el fin del mundo y en el cadáver abotargado de un perro a la entrada de un callejón añadido a un hedor general a decadencia. Haz que los personajes se sientan aislados incluso en medio de una multitud. Si sienten que la única ayuda de la que disponen son sus propios recursos, los monstruos y criaturas que se crucen en su camino parecerán mucho más aterradores.



El juego de *Brujería* se desarrolla en la actualidad, por lo que el Cronista puede utilizar lugares y experiencias familiares para proporcionar color a las partidas. Puede que el Cronista quiera usar un lugar que sea familiar a los jugadores, por ejemplo su pueblo natal, y darle algunos toques sobrenaturales, si es posible aprovechando las leyendas locales.

Crear secundarios y adversarios

Para la mayoría de las partidas son necesarios los secundarios, los personajes controlados por el Cronista que interactúan con los miembros del reparto en la partida. Estos personajes van desde suspicaces empleados de tiendas y bibliotecas a los miembros de otras alianzas. Intenta hacer que cada personaje sea distinto de alguna manera. No es necesario que todos hablen con acentos exóticos, pero deberían tener algo distintivo. Las pautas y hábitos al hablar son un buen comienzo; un mago criado en la calle debería usar un montón de tacos, mientras que un ocultista que se haya pasado la vida encerrado entre sus libros puede utilizar palabras poco conocidas y pedantes. Describiendo sus hábitos y comportamiento los harás más reales y ayudarás a los jugadores a recordarlos mejor.

Los adversarios son los personajes que proporcionarán el conflicto en la historia. En una partida puede haber varios adversarios, desde un compañero de la alianza que intenta eclipsar o desacreditar a los miembros del reparto a una abominación devoradora de carne que vive en las alcantarillas. En ocasiones, el reparto no encontrará al adversario hasta el final de la historia, en otros, el adversario resultará ser un personaje en el que el grupo ha llegado a confiar. Los adversarios deberían ser ingeniosos y peligrosos; en algunos casos, puede que el reparto no sea capaz de derrotarlos o destruirlos, y pueden volver a aparecer en historias posteriores.

Diseñar personajes secundarios

No es necesario que los Cronistas creen personajes secundarios que tengan tanto detalle como los personajes controlados por los jugadores. En la mayoría de los casos, ni siquiera son necesarios los atributos y las habilidades; simplemente anota el nombre del personaje, su personalidad y el papel que tiene en la partida. Si tienes que darles algunos rasgos más detallados, entonces asignaselos de acuerdo a las necesidades de la historia, en lugar de usar los puntos aplicados a las reglas de creación de personajes, y hazlos tan poderosos o débiles como tengan que ser.

Trama y atmósfera de la historia

¿Qué es lo que va a suceder en la historia? Hasta cierto punto nadie lo sabe; en parte eso es lo que hace que los juegos de rol sean tan divertidos. En cierta manera, el Cronista sabe cuáles serán los sucesos importantes y el desarrollo que tendrá lugar. El Cronista establece los elementos básicos de la trama y ayuda a dar forma a la atmósfera de la historia.

En *Brujería* las tramas suelen girar en torno al descubrimiento (de uno mismo y del mundo en general), el conflicto (entre los dotados y lo sobrenatural), el terror (algunos descubrimientos serán horribles y perturbadores) y la esperanza (ayudando a evitar el Juicio Final, o cambiando el mundo de forma positiva). Los elementos de la trama pueden ser tan personales como enfrentarse a miedos de la infancia que cobran vida o tan cósmicos como evitar que se deshaga la realidad.

En una parte posterior de este capítulo se muestran algunos ejemplos de tramas. Estas pueden inspirar al Cronista para que cree las suyas propias. Otras fuentes de inspiración son las novelas y las películas, u otros juegos de rol. En la mayoría de los casos, se pueden crear grandes tramas utilizando historias familiares y retorciéndolas un poco.



Introducir a los miembros del reparto en la historia

Las mejores y más dramáticas historias no suelen valer de nada si los miembros del reparto no están interesados en involucrarse. Cuando los Cronistas creen el entorno y los secundarios, deberían pensar en posibles formas de involucrar a los miembros del reparto en la historia. En ocasiones, es mejor dejar que los jugadores creen primero sus personajes y después tejer la historia alrededor de ellos. Alternativamente, el Cronista debería contar a los jugadores parte de la historia, su tema y entorno, lo que les permitirá crear personajes que encajen con la trama.

Ajustar el poder de los adversarios

Los adversarios pueden ser desde simples subalternos o “primos”, a peligrosos cerebros y seres sobrenaturales. Como en el caso de los secundarios, deberían crearse de tal forma que encajen con las necesidades de la historia. A continuación se muestran algunas líneas generales para crearlos.

Notése que el uso de estas líneas generales dará como resultado adversarios que generalmente serán menos poderosos que los personajes jugadores.

- ⊗ **Mundanos:** El mundialo típico tendrá 10-15 puntos para atributos, 0-5 puntos en ventajas (y puede que desventajas por un valor de entre 1-10), y 10-20 puntos para habilidades. Solo los mundanos más extraordinarios tendrán tantos puntos como los miembros del reparto.
- ⊗ **Dotado menor:** La mayoría de los miembros de las alianzas entrarán dentro de esta categoría. Tienen aproximadamente la misma cantidad de puntos para atributos y habilidades que los mundanos, más 5 puntos adicionales para ventajas y 5-10 puntos para metafísica.
- ⊗ **Dotado:** El dotado típico se puede crear con los mismos puntos para atributos y habilidades que los mundanos, más 10 puntos en ventajas y 20-30 puntos en metafísica. Los personajes más experimentados pueden tener entre 5 y 10 puntos adicionales en alguna o todas las categorías, y los realmente poderosos pueden disponer de entre 15 y 20 puntos en algunas categorías y de 5 a 10 puntos en el resto.

IDEAS PARA HISTORIAS

El despertar

Los personajes son acosados por extraños sueños y visiones. Todos parecen relacionados con un viejo camión (parece algo salido de una antigua película muda) que se dirige hacia una casa en lo alto de una colina. Las visiones siempre terminan con fugaces imágenes de violencia, sangre y un terror paralizante, además de la risa de un hombre que no es realmente humano. Durante los días siguientes, los personajes comienzan a encontrar cosas extrañas en sus hogares, depositadas en el rellano de su puerta o incluso puestos de alguna forma en el interior de sus casas. Un viejo sombrero, medio podrido pero todavía con manchas de sangre; un herrumbroso revólver del 38 con cinco casquillos usados y una bala (inutilizada por el óxido hace mucho tiempo) en el tambor; una navaja automática. Cada uno de estos objetos activará una nueva visión en el personaje que lo ha encontrado; el arma puede dar al personaje una imagen retrospectiva de él empuñándola y disparando desesperadamente a algo que sigue avanzando, haciendo caso omiso de los impactos; el sombrero puede inspirar una visión del personaje poniéndoselo frente a un espejo en la que viste ropas de 1920 ó 1930, seguida de una imagen fugaz del sombrero volando en medio de una salpicadura de sangre cuando una garra arranca la cabeza del personaje...



- ⊗ **La trama:** En 1926, un grupo de gánsteres se dirigió a la mansión para asesinar a un poderoso capo del crimen. Este criminal había estado entrometiéndose en sus acciones, usando un grado de brutalidad nunca visto hasta entonces. Los gánsteres entraron por la fuerza en la casa del capo del crimen y descubrieron que no era humano, sino una retorcida abominación debido a su adoración hacia un dios loco. Los sicarios fueron horriblemente asesinados. Estamos en la actualidad y los miembros del reparto (o la mayoría de los personajes) son las reencarnaciones de esos gánsteres, todos excepto uno, que permaneció en la Tierra como un fantasma y que hasta ahora no ha logrado reunir el poder necesario para obtener su venganza y terminar el trabajo que comenzó hace unas siete décadas. Las visiones y pistas son obra del fantasma que intenta despertar los recuerdos del pasado de los personajes, y está funcionando. Al final, el fantasma intentará contactar directamente con los personajes y hacer que se enfrenten con el capo del crimen, quien todavía sigue vivito y coleando, y continúan controlando las actividades ilegales de la ciudad mientras sigue adelante con los retorcidos objetivos de su amo.

Historia policial

Las cosas en el Distrito 13 han ido empeorando cada vez más. Las acusaciones por brutalidad policial se han incrementado dramáticamente, hasta el punto que varios interventores han presentado su dimisión y docenas de policías han sido suspendidos o incluso expulsados del cuerpo. Y esto es solo el principio. No se están presentando nuevas acusaciones, ya que ahora los ciudadanos del distrito están demasiado asustados. Aproximadamente una docena de miembros de la comunidad y cuatro abogados que trabajan en los cargos contra la comisaría han desaparecido sin dejar rastro. Varias personas más han sido asesinadas misteriosamente. Una manifestación fue brutalmente dispersada cuando “asaltantes desconocidos” abrieron fuego sobre los manifestantes con armas automáticas, matando a varias personas e hiriendo a otras veinticuatro; otras treinta personas desaparecieron durante aquella noche de caos, y sus cuerpos no han podido ser encontrados.

Hasta ahora, nadie ha llegado a la conclusión de que la mayoría de los casos de brutalidad policial y asesinatos se han producido durante la noche.

- ⊗ **La trama:** Un vampiro se ha instalado en el Distrito 13. Esta poderosa y anciana criatura ha decidido sumergir la ciudad en una pesadilla de caos y terror, dándose un atracón de la energía vital de las víctimas. El vampiro comenzó asesinando y reviviendo a una serie de policías, eligiendo siempre a los más desesperados y descontentos. Entonces sus siervos y él usaron sus capacidades para tomar el control del resto del distrito, y de cualquier reemplazo enviado allí. Ahora, los policías vampirizados cazan en las calles del Distrito con total impunidad; en los barrios marginales la gente no suele llamar para pedir ayuda, y de todas formas ¿a quién van a llamar? ¿A la policía? Más pronto o más tarde toda la farsa se vendrá abajo, pero cuando eso suceda el vampiro y su prole huirán, dejando atrás una ciudad en llamas.

La maldad y el terror que cubre el Distrito 13 llamarán la atención de muchos dotados y de otras tantas criaturas sobrenaturales. Los miembros del reparto deberían tener claro que probablemente no sea una buena idea enfrentarse abiertamente a los policías muertos vivientes y a sus compañeros mundanos controlados; los policías corruptos tienen más armas y recursos, e incluso si salen victoriosos, los miembros del reparto serán buscados por asesinato. Los personajes deberían, tras determinar quién o qué está detrás de los sucesos, encontrar la guarida del vampiro, preferiblemente durante el día, y poner fin a sus planes. Destruir al vampiro no afectará a los otros muertos vivientes que ha creado, pero liberará a muchos de los humanos que están bajo su control mental, y pondrá fin a los peores crímenes y atrocidades.



Incluso tras salir victoriosos, es posible que los personajes tengan que tratar con las repercusiones, una ciudad a punto de estallar, llena de miedo y odio (lo cual atraerá a criaturas sobrenaturales) y muy posiblemente embrujada por los espíritus de aquellos injustamente asesinados... y quizás incluso con un muerto implacable o dos.

El pueblo de los muertos

Los miembros del reparto están de paso en un aletargado pueblecito en medio de ninguna parte. Puede que estén viajando juntos o que sean pasajeros del mismo autobús, o que las mareas del destino lo organicen para que los personajes lleguen allí el mismo día. Cuando pasen por el pueblo sus vehículos se averiarán, ni siquiera la magia parece ser capaz de arreglar los daños. Los personajes se ven obligados a pasar la noche en el pueblo, en un ya de por sí atestado motel. La vida nocturna está limitada a un pequeño bar; todo lo demás cierra al ponerse el sol.

Si los personajes se van a dormir, al despertar tendrán una desagradable sorpresa; ¡todo el mundo está muerto! Todo el pueblo y cualquier visitante (cualquiera que no fuera un dotado o no durmiera cerca de un personaje dotado) han muerto durante la noche. Si los personajes están despiertos, serán testigos de ello. A medianoche, una oleada de pura oscuridad lo cubre todo, atenuando todas las luces. Con la oscuridad llega un fagonazo de Esencia retorcida y asesina que evita a los dotados y a aquellos que se encuentren cerca de estos, pero que acaba con cualquier otra forma de vida. En cualquier caso, ahora los miembros del reparto están varados en un pueblo lleno de cadáveres; y lo que es peor, las almas de los cadáveres parecen haber desaparecido y no funcionará ningún intento de contactar con ellos por medio de la nigromancia. Alguna fuerza hace que sea imposible abandonar los límites del pueblo, cualquiera que atraviese cierto punto es sacudido por el dolor y una constante y acelerada pérdida de Esencia. Todo el pueblo y sus alrededores (unos quince kilómetros de radio) parecen estar bajo el control de la misma fuerza que mató a los habitantes del pueblo. Los personajes deben encontrar la causa de este horror o morir en el intento. Y lo mejor es que se den prisa, ya que cuando llegue el mediodía los cadáveres comenzarán a moverse...

- ⊗ **La trama:** Una alianza oscura de magos y convocadores está intentando crear su pequeño imperio de muertos vivientes. El pueblo ha sido azotado por un ritual realmente poderoso, potenciado por la energía de trece hechiceros malignos, un lugar de poder (una colina que domina el pueblo que antaño fue un lugar ceremonial indio, ahora ocupado por una mansión donde vive la alianza oscura), y la conjunción correcta de las estrellas (un momento de poder especial que solo sirve para un ritual específico, en este caso una maldición masiva de muerte). Sin embargo, por suerte los trece magos han agotado casi por completo su poder, ya que la magia continúa activa y necesitan alimentarla. Para cuando todo comienza, el grupo de los trece está limitado a pequeñas invocaciones y el uso de armas. Sin embargo, a mediodía comenzarán a moverse los primeros cadáveres y para cuando caiga la noche controlarán un ejército de muertos andantes.



CAPÍTULO

APÉNDICE



GLOSARIO

Adversarios: Personajes secundarios que se oponen a las acciones de los miembros del reparto. Los adversarios son los enemigos a los que vencer, los rivales que proporcionan dramatismo y los oponentes que desafían a los jugadores.

Arte: Un grupo de capacidades o poderes metafísicos relacionados. La magia, la visión y la nigromancia son artes.

Atributo primario: La principal medida numérica de las capacidades físicas y mentales de un personaje. Hay seis atributos primarios: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Percepción y Voluntad.

Atributo: un rasgo físico o mental del personaje. Véase Atributos Primarios y Atributos Secundarios

Atributos secundarios: Un rasgo físico o metafísico de un personaje, calculado a partir de sus atributos primarios. Hay cuatro atributos secundarios: puntos de Vida, puntos de Resistencia,

puntos (o reserva) de Esencia y Velocidad. Ciertos tipos de personaje no tienen algunos atributos secundarios, o los reemplazan por otros. Por ejemplo, los personajes espíritus tienen Esencia vital en lugar de puntos de Vida; los vampiros no tienen puntos de Resistencia.

Bast: Un tipo de personaje. Los bast son espíritus animales felinos que han ocupado el cuerpo de un gato. Los bast comunes permanecen en sus cuerpos gatunos; los bast supremos pueden cambiar a forma humana.

Clarividencia: Véase la visión.

Combate a distancia: El combate a distancia comprende cualquier tipo de proyectil, desde una piedra lanzada a una pistola, pasando por un subfusil.

Combate cuerpo a cuerpo: Cualquier pelea realizada a distancia de los brazos por personas que utilicen puños, pies o armas de cuerpo a cuerpo, como cuchillos, espadas y palos.





Concepto de personaje: Las motivaciones básicas y enfoques de la personalidad del personaje. El concepto de personaje se elige o crea en los primeros pasos del proceso de generación del personaje.

Cronista: También conocido como Director de Juego o Árbitro, el Cronista es el jugador que prepara la aventura, dirige el juego, interpreta a los secundarios y adversarios y toma todas las decisiones referentes a las reglas.

Chequeo / chequeo de atributo: Un chequeo es una actividad o situación donde los niveles de atributo de los personajes determinan el resultado. Cualquier actividad que dependa exclusivamente de los talentos innatos del personaje, como la fuerza bruta, la pura inteligencia y demás, utiliza un chequeo. Los chequeos pueden ser Sencillos o Complicados. Un chequeo Sencillo de atributo suma el resultado de un dado de diez caras y el atributo apropiado duplicado, o bien la suma de dos atributos. El resultado, después de todos los modificadores, debe ser 9 o más. Un chequeo Complicado de atributo suma el resultado de un dado de diez caras y el atributo apropiado, pero sin duplicarlo. De nuevo, el resultado después de cualquier modificador debe ser 9 o más. Los resultados mayores de 9 son mencionados en la tabla de resultados para determinar los niveles de éxito.

Chequeo Complicado: Un chequeo donde solo se aplica un atributo y no se duplica.

Chequeo de atributo: Véase chequeo.

Chequeo Sencillo: Un chequeo en el que se duplica el atributo aplicable, o se suman dos atributos diferentes.

Desventaja: Un aspecto del personaje especialmente negativo que impone limitaciones u obstáculos. Las desventajas son elegidas durante la creación del personaje y proporcionan puntos extra para atributos, ventajas, habilidades o poderes metafísicos a elección del jugador. Ningún personaje puede utilizar más de 10 puntos en desventajas.

Dotado: Un tipo de personaje. Aquellos más capacitados para manipular la Esencia y dominar las artes metafísicas. Los dotados son los principales protagonistas del mundo de Brujería.

Dotado menor: Un tipo de personaje. Poseen alguna capacidad sobrenatural, aunque es mucho menor que la de los dotados. Los dotados menores tienen más habilidades que los dotados.

Esencia: Más allá de la materia y la energía, la Esencia constituye los ladrillos que forman la realidad. Está presente en todas las cosas, vivas e inertes. También fluye invisible en su forma pura,

sin ser detectada por la mayoría de los seres vivos, salvo a un nivel primario y emocional. Los magos y otros que conocen las artes místicas manipulan la Esencia para cambiar el mundo.

Especialidad: Una pequeña área de conocimiento en una habilidad más amplia. Por ejemplo, Humanidades (Derecho penal) es una especialidad de la habilidad de Humanidades (Derecho). Las especialidades cuestan 1 punto de personaje cada una y añaden 2 niveles al nivel de la habilidad genérica. Estos niveles adicionales solo se aplican cuando el personaje utiliza la especialidad.

Habilidad especial: Habilidades que requieren más tiempo y dedicación para dominarlas. Las habilidades especiales cuestan 2 puntos de personaje por nivel hasta el nivel 5 y 5 puntos por nivel posterior. Véase habilidades normales.

Habilidad normal: Una habilidad básica cuyo aprendizaje y mejora es de dificultad normal. La mayoría de habilidades en Brujería son habilidades normales. Las habilidades normales cuestan 1 punto de personaje por nivel hasta el nivel 5 y 3 puntos por nivel posterior. Véase habilidades especiales.

Habilidad: Una capacidad aprendida. Las habilidades se adquieren durante la generación del personaje utilizando puntos de habilidad.

Historia: También conocida como “partida” o, a veces, “campaña”. Una serie de sesiones de juego unidas por un argumento, como los episodios de una serie de TV o un culebrón. Una buena historia es el resultado final y el objetivo definitivo de cualquier partida de Brujería.

Iniciativa: El orden en el que actúan los personajes durante los turnos. El personaje con la mayor iniciativa actúa primero, y después lo hacen los personajes restantes en orden descendiente de iniciativa. La iniciativa puede ser determinada por el cronista o al azar.

Inspiración divina: El poder de realizar milagros al servicio de un ser superior.

Inspirado: Aquel que posee el poder de la inspiración divina.

Invocación: Un diseño o matriz aprendida por un mago para facilitar la manipulación de Esencia según su voluntad.

Lugar de poder: Ciertos lugares están imbuidos de un significado, emociones y relevancia sobrenatural. Estos lugares proporcionan Esencia adicional a aquellos que pueden aprovecharla adecuadamente.

Magia: El Arte de usar invocaciones y canalizar Esencia para imponer la voluntad del mago sobre la realidad.



Mago: Practicante de la magia.

Médium: Practicante de la nigromancia.

Metafísica: Todo tipo de capacidades sobrenaturales utilizadas para manipular el mundo. La mayoría utiliza la Esencia de alguna manera.

Miembros del reparto: También conocidos como personajes controlados por los jugadores o Personajes Jugadores (abreviado, PJ). Los miembros del reparto son personajes cuyas acciones, pensamientos y respuestas son controlados por los jugadores, que normalmente también los crean. En una película, serían los protagonistas, cada uno interpretado por un actor.

Milagro: Un efecto sobrenatural, potenciado por la Esencia, provocado por la voluntad de un inspirado.

Momento de poder: Ciertos momentos y fechas tienen un significado sobrenatural especial. Durante esos momentos se pueden reunir puntos de Esencia adicionales.

Multiplicador: El número por el que se multiplica una cantidad o variable de puntos antes de llegar a su resultado final.

Mundano: Un tipo de personaje. Los mundanos no tienen dones sobrenaturales y no pueden usar la mayoría de los poderes metafísicos. Tienen más habilidades que cualquier otro tipo de personaje y sirven como compañeros bien cualificados para los dotados.

Nigromancia: Poderes innatos y aprendidos que permiten a los médiums tratar con los espíritus de los muertos.

Nivel de éxito: Una medida de lo bien que un personaje ha realizado una prueba o chequeo. Cuanto más alto sea el resultado de la prueba, más alto será el nivel de éxito. Esto es usado como una bonificación a otras pruebas o chequeos. La tabla de resultados (véase pág. 149) detalla los niveles de éxito y sus efectos.

Objetos de poder: Un objeto que almacena Esencia, produce un efecto metafísico o facilita el flujo de Esencia.

Otros mundos: Un término genérico para los sefiros y los reinos usado por los no iniciados para referirse a las regiones ajenas a la Tierra o al universo mundial.

Poder: Una capacidad especial positiva de un personaje que se deriva de lo sobrenatural o lo metafísico y que otorga ciertas habilidades o beneficios. Los poderes se adquieren durante la creación del personaje usando puntos de metafísica, o son obtenidos por medio de la adquisición de ciertas ventajas.

Prueba: Una prueba es cualquier actividad que requiera alguna preparación para ser realizada, y cuyo resultado es una incógnita. Las pruebas se realizan tirando un dado de diez caras (o robando cartas) y sumando una de las habilidades del personaje y uno de sus atributos primarios. El Cronista determina qué habilidades se aplican y cualquier modificador adicional que sea apropiado. El resultado, sumando la tirada de dado a los otros modificadores, habilidades y atributos, debe ser 9 o más para indicar un éxito. Los resultados mayores de 9 son mencionados en la tabla de resultados para determinar el nivel de éxito.

Puntos de experiencia: Los puntos conseguidos durante las partidas de Brujería, que pueden utilizarse para mejorar las capacidades del personaje.

Puntos de personaje: Los puntos utilizados para construir un personaje. Las cantidades específicas y sus categorías son impuestas por el tipo de personaje (pág. 53) y, si se utiliza, el sistema opcional de generación de puntos de habilidad (pág. 58).

Regla del 1: Si sacas un 1 natural, tira de nuevo y resta 5 a la nueva tirada, si el resultado es negativo una tirada negativa reemplaza a la primera tirada. Si el resultado es positivo, la tirada sigue siendo 1. Si la segunda tirada está entre 5 y 10, considera que el resultado final es 1. Si la segunda tirada es 2, 3 ó 4, el resultado final es -3, -2 o -1, respectivamente. Si la segunda tirada es otro 1, reemplaza la primera tirada con -5 y tira de nuevo, siguiendo el mismo procedimiento.

Regla del 10: Si se saca un 10 natural, tira de nuevo, resta 5 de la nueva tirada y suma el resultado, si es mayor de uno, al total. Si se saca otro diez, suma +5 y tira de nuevo, siguiendo el mismo procedimiento.

Reinos: Un término utilizado para las subáreas de los sefiros. Véase sefirot, otros mundos.

Resistidos, chequeos o pruebas: Esta regla se aplica en cualquier situación en la que alguien o algo está intentando realizar una acción específica y alguien o algo está intentando evitarlo, como cuando dos o más individuos se enfrentan en algún tipo de competición. Todos los involucrados resuelven estas pruebas o chequeos con normalidad, y luego se comparan los resultados. Gana el personaje con el mayor nivel de éxito. Los empates los gana el defensor, si los hubiera. Si ambos bandos fallan, significa que ninguno de los dos consiguió una ventaja significativa.

Secundario: También conocidos como personajes no jugadores (o PNJs). Son todos los personajes de una partida que no son miembros del reparto. Estos papeles están interpretados por el cronista.



Sefirot: Término usado por los iniciados para lugares, áreas o dimensiones que no pueden percibir la mayoría de los mundanos. Véase otros mundos, reinos.

Símbolos de poder: Ciertos símbolos, especialmente el círculo y el pentagrama, tienen un significado sobrenatural. Cuando se usan para lanzar invocaciones, proporcionan puntos adicionales de Esencia.

Tabla de resultados: Se encuentra en la pág. 149. La tabla de resultado especifica los resultados necesarios en una prueba o chequeo para conseguir cierto nivel de éxito y los efectos generales de ese nivel de éxito.

Tiempo de juego: El tiempo que transcurre en una partida o sesión de Brujería. El tiempo de juego rara vez se corresponde directamente con el tiempo real.

Tiempo real: El tiempo que transcurre en el mundo “real”, en contraste con el tiempo de juego.

Tipo: Véase tipo de habilidad.

Tipo de habilidad: Un subgrupo de ciertas habilidades amplias. Los tipos de habilidad pueden elegirse cuando se adquiere la habilidad principal. Los tipos de habilidad no cuestan puntos de personaje. Por ejemplo, los personajes deben elegir un tipo cuando compran la habilidad de Ciencia, y esta puede ser Biología, Química, Geología o cualquier otra disciplina de Ciencia.

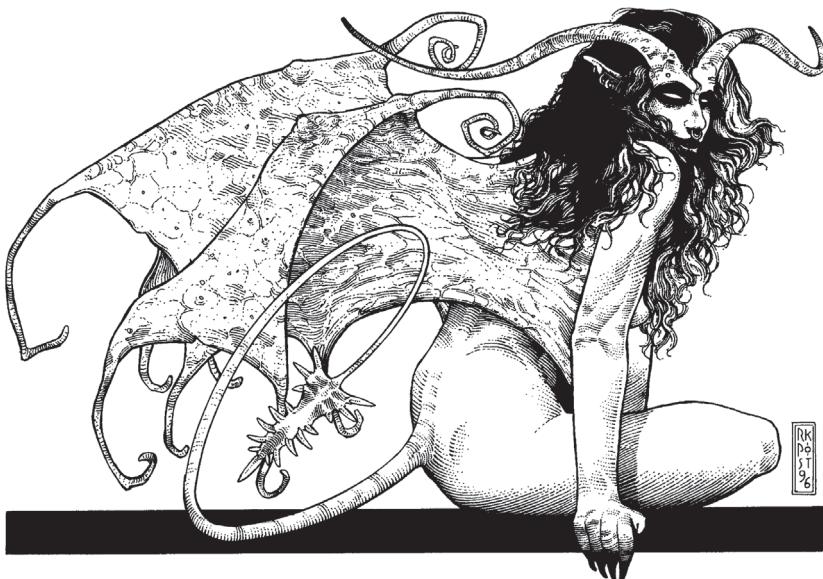
Tipo de personaje: La clasificación del personaje. Este libro ofrece cuatro tipos de personajes: dotado, dotado menor, mundial y bast.

Turno: Una medida arbitraria de tiempo, diseñada para dividir en porciones más manejables el combate y otras partes del juego sensibles al tiempo. Un turno representa entre 1 y 5 segundos, y es suficiente para que un personaje realice una acción.

Ventaja: Un aspecto especialmente positivo de un personaje, que le proporciona capacidades o beneficios. Las ventajas son adquiridas gastando puntos de ventaja durante la creación del personaje.

Vidente: Aquellos que usan la visión.

Visión: El poder de la mente, llamado por algunos capacidad psíquica o poder extrasensorial.



WitchCraft

Brujería

Bast

NOMBRE: SEXO: PESO:

ALIANZA: EDAD: OJOS:

CONCEPTO: ALTURA:

NIVEL DE CANALIZACIÓN: CABELO:

PUNTOS DE PERSONAJE: GASTADOS: SIN GASTAR:

ATRIBUTOS PRIMARIOS



ATRIBUTOS SECUNDARIOS

FUERZA:

PUNTOS DE VIDA:

DESTREZA:

PUNTOS DE RESISTENCIA:

CONSTITUCIÓN:

VELOCIDAD:

INTELIGENCIA:

RESERVA DE ESENCE:

PERCEPCIÓN:

.....

VOLUNTAD:

.....



VENTAJAS

PUNTOS

DESVENTAJAS

PUNTOS

HABILIDADES

NIVEL

PODER

NIVEL

WitchCraft

BRUJERIA

Mundano

NOMBRE: SEXO: PESO:

ALIANZA: EDAD: OJOS:

CONCEPTO: ALTURA:

NIVEL DE CANALIZACIÓN: CABELLO:

PUNTOS DE PERSONAJE: GASTADOS: SIN GASTAR:

ATRIBUTOS PRIMARIOS



ATRIBUTOS SECUNDARIOS

FUERZA:

PUNTOS DE VIDA:

DESTREZA:

PUNTOS DE RESISTENCIA:

CONSTITUCIÓN:

VELOCIDAD:

INTELIGENCIA:

RESERVA DE ESENCIA:

PERCEPCIÓN:

.....

VOLUNTAD:



VENTAJAS

VENTAJAS	PUNTOS

DESVENTAJAS

DESVENTAJAS	PUNTOS

HABILIDADES

NIVEL

HABILIDADES	NIVEL

HABILIDADES

NIVEL

HABILIDADES	NIVEL

WitchCraft

Brujería

Dotado menor

NOMBRE: SEXO: PESO:

ALIANZA: EDAD: OJOS:

CONCEPTO: ALTURA:

NIVEL DE CANALIZACIÓN: CABELLO:

PUNTOS DE PERSONAJE: GASTADOS: SIN GASTAR:

ATRIBUTOS PRIMARIOS



ATRIBUTOS SECUNDARIOS

FUERZA:

PUNTOS DE VIDA:

DESTREZA:

PUNTOS DE RESISTENCIA:

CONSTITUCIÓN:

VELOCIDAD:

INTELIGENCIA:

RESERVA DE ESENCIA:

PERCEPCIÓN:

.....

VOLUNTAD:

.....



VENTAJAS

PUNTOS

DESVENTAJAS

PUNTOS

HABILIDADES

NIVEL

HABILIDADES

NIVEL

PODER

NIVEL

WitchCraft

Brujería

Dotado

NOMBRE: SEXO: PESO:

ALIANZA: EDAD: OJOS:

CONCEPTO: ALTURA:

NIVEL DE CANALIZACIÓN: CABELLO:

PUNTOS DE PERSONAJE: GASTADOS: SIN GASTAR:

ATRIBUTOS PRIMARIOS



ATRIBUTOS SECUNDARIOS

FUERZA:
DESTREZA:
CONSTITUCIÓN:
INTELIGENCIA:
PERCEPCIÓN:
VOLUNTAD:

PUNTOS DE VIDA:
PUNTOS DE RESISTENCIA:
VELOCIDAD:
RESERVA DE ESENCIA:
.....



VENTAJAS	PUNTOS

DESVENTAJAS	PUNTOS

HABILIDADES	NIVEL

PODER	NIVEL

WitchCraft

Brujería



ARMAS/CUERPO A CUERPO

TIPO	ALCANCE	CAP.	DAÑO	NOTAS



POSESIONES

POSESIONES	ALIADOS/CONTACTOS

ALIADOS/CONTACTOS

HISTORIA DEL PERSONAJE

HISTORIA DEL PERSONAJE



TABLA DE CREACIÓN DEL PERSONAJE



Los siguientes costes solo se aplican durante la creación del personaje. Después de haber comenzado la campaña, el personaje mejora utilizando la tabla de mejora del personaje.

Comprar atributos primarios: Cada nivel en un atributo cuesta 1 punto hasta el nivel 5 y 3 puntos por nivel a partir de ahí. Los seres humanos solo pueden comprar atributos hasta nivel 6.

Calcular los atributos secundarios: Puntos de Vida: $[(\text{Constitución} + \text{Fuerza}) \times 4] + 10$. Puntos de Resistencia: $[(\text{Constitución} + \text{Fuerza} + \text{Voluntad}) \times 3] + 5$. Velocidad: $(\text{Constitución} + \text{Destreza}) \times 2$. Reserva de Esencia: Suma los atributos primarios del personaje.

Comprar ventajas y adquirir desventajas: Las ventajas tienen un coste diferente en puntos, que aparece detallado en cada apartado. Cuando se adquiere una desventaja, el personaje consigue puntos extra en las categorías de atributos, ventajas, habilidades o metafísica. La única limitación es que, al subir los atributos con los puntos de desventaja, deben gastarse tantos puntos de desventaja como el nuevo nivel del atributo. Esto es acumulativo.

Comprar habilidades: Las habilidades normales cuestan 1 punto por nivel hasta el nivel 5 y 3 puntos por nivel posterior. Las habilidades especiales cuestan 2 puntos por nivel hasta el nivel 5 y 5 puntos por nivel posterior. Las especialidades cuestan 1 punto y suman dos al nivel de habilidad base.

Comprar invocaciones: Cada invocación cuesta 2 puntos por nivel hasta el nivel 5, y 5 por cada nivel posterior.

Comprar poderes de vidente: Los poderes de vidente tienen una Fuerza (el poder crudo del talento) y un Arte (el nivel de habilidad al usar el poder). Los niveles de Fuerza cuestan 3 puntos por nivel hasta el nivel 5, y 6 puntos a partir de entonces. El Arte cuesta 2 puntos por nivel hasta nivel 5, y 5 puntos a partir de entonces. Cada poder de vidente tiene su propia Fuerza y Arte.

Comprar poderes nigrománticos: La Habilidad de nigromancia cuesta 2 puntos por nivel hasta nivel 5, y 5 puntos por nivel posterior. Cada poder nigromántico cuesta 3 puntos por nivel hasta nivel 5, y 6 puntos por cada nivel posterior.

Comprar milagros: Cada milagro de los inspirados cuesta 5 puntos.

TABLA DE REFERENCIA DEL TIPO DE PERSONAJE



TIPO	PTS. ATR.	PTS. VEN. / DES.	PTS. HAB.	PTS. MET.
Bast	15	10/10	30	25
Rasgos del bast común: Debe adquirir la ventaja Don (5); poderes del bast común.				
Rasgos del bast supremo: Debe adquirir las ventajas Don (5) y bast supremo (5); poderes del bast común.				
Dotado				
Rasgos: Debe adquirir la ventaja Don (5).	15	10/10	25	30
Dotado menor				
Rasgos: Debe adquirir la ventaja Don (5).	20	15/10	30	15
Mundano				
Rasgos: No puede adquirir ciertas ventajas sobrenaturales o metafísicas durante la creación del personaje.	25	20/10	35	0



TABLA DE REFERENCIA DE LA ALIANZA DEL PERSONAJE



ALIANZA	CARACTERÍSTICAS ESPECIALES
Cábala de la Psique	Un nivel gratuito en cualquier Fuerza o Arte de vidente; capacidades limitadas fuera del arte de la visión (dotado); +1 contra cualquier ataque mental o metafísico que se pueda resistir con Voluntad (mundano).
Los centinelas	Oración (todos); +2 a todas las pruebas/chequeos resistidos contra ataques mágicos o sobrenaturales (si se posee la ventaja Inspiración divina).
La Orden del Crepúsculo	+1 a todas las pruebas que involucren algún poder nigromántico; capacidades limitadas en el arte de la magia.
Los rosacruces	+2 a todas las pruebas de invocación para contener o expulsar a espíritus o seres sobrenaturales; debe coger la habilidad Rituales (Rosacruz); capacidades limitadas fuera del arte de la magia.
Los solitarios	+1 a todas las pruebas que involucren un arte (el que sea más representativo del personaje).
La Wicca	+2 a todas las pruebas de invocación destinadas a la defensa; -2 a todas las pruebas de disipación de aquellos que ataquen a un wiccano; debe tener las habilidades Rituales (Wicca) y Humanidades (Teología wiccana).



Índice

A	Ataque de llamas..... 247 de piedra..... 256	Chequeos de Supervivencia y Consciencia 171
Aburrido..... 83	Atención médica 174	Chequeos: utilizar solo los atributos 143
Acrobacias..... 104	Atractivo 84	Ciencias 105
Activar portal existente..... 251	Atributos 76	Ciencias ocultas 106
Actuar 104	muy bajos o muy altos 79	Cobarde 85
Acuerdo 246	secundarios 79	Codicioso 86
Adicción..... 83	Aura de confianza..... 237	Combate 152
Adjudicación opcional de puntos de experiencia... 177	B	a distancia 157
Adquirir milagros..... 285	Bailar 104	cuerpo a cuerpo 154
Adquirir poderes nigrománticos..... 277	Bast 325	Compra de atributos 76
Adversario 84	supremo 97	Comprar habilidades 102
Advertir 104	Cambiaformas felino..... 55	Comunicación mental 262
Afectar a la psique 237	Bellas artes 105	Comunión 241
Agente del Tinglado 343	Bendición 240	Comunión con los muertos 282
Agitar el aire 239	protectora..... 241	Concepto de personaje 44, 354
Agua elemental..... 237	Blindaje 167	condenados, Los 340
Ahorrar puntos de experiencia .. 178	Buena o mala Suerte 98	Conducir 106
Aire elemental..... 238	Buena suerte 241	Conocimiento de la situación 87
Ajustar el poder de los adversarios..... 349	Bufón..... 85	Consagración 242
Algunos lugares de poder..... 229	Burocracia 105	Constitución 77
Alianzas..... 28	Buscador del conocimiento..... 44	Contactos 87
Alianzas oscuras..... 339	Buscar persona 257	Convenciones 17
Alma antigua..... 95	C	Convertirse en un fantasma durante el juego 314
Antigüedad 96	Cábala de la Psique, La 72, 208	Convocatoria 245
Apariencia 117	Cabalgar 105	convocatoría, La 222
Aprender invocaciones 222	Callejero 105	Convocar a los muertos 279
nuevas habilidades..... 103	Calmar viento 239	Correr 106
Arma de combate cuerpo a cuerpo 104	Canalizar Esencia..... 98, 221	Creación de nuevas habilidades 103
Arma de fuego..... 104	Cantar 105	Creación de un Bast 55
Armas 117	Capacidades metafísicas..... 116	Crear condenados 340
improvisadas..... 155	Características de los seres sobrenaturales 302	guarda 248
Arquetipos 43, 119	Carga 168	hielo 238
Arreglador de problemas rosacruz 126	Carisma 85	historias 347
Artes marciales 104	Categorías 81	magos negros 339
Alianzas de los personajes 59	Cazador de fantasmas..... 132	niebla 237
Asustarse 148	centinelas, Los..... 66	nuevas ventajas y desventajas 82
Atadura 287	Cerrar portal 251	portal 252



- recipiente 243
 sectarios 341
 secundarios y adversarios 348
 crear un personaje, Cómo 43
 Creencias 188, 192, 198, 204, 210
 criterio del cronista, El 147
 Cruel 87
 Cuando los milagros chocan 285
 Cuándo tirar 142
 Curación
 menor 243
 mental 263
 sobrenatural 175
 sobrenatural y venenos 166
 Curar enfermedad 244
 Curar heridas 244
- D**
- Dados 138
 dados no mandan, Los 142
 Daño sin dudos 141
 Daño: Cuánto va a doler 160
 Debilidades de los vampiros 324
 Debilitar metal 256
 Defendese de las granadas 164
 Defensas contra los poderes
 de vidente 260
 Delirios 88
 Demoliciones 106
 Demonios 327
 Deporte 106
 depredadores, Los 302
 Desamparado 45
 Descarga de fuego del alma 246
 Deseo mortal 280
 Desmenzurar piedra 256
 despertar, El 349
 Destreza 76
 Destruir
 a los servidores 336
 a un muerto implacable 318
 agua 238
 Desvanecer 246
 Determinar los atributos
 secundarios con atributos
 primarios bajos 81
 Difícil de matar 88
 dioses locos, Los 333
 Dirigir el combate 152
 Discapacidad física 89
 Discernimiento 244
 Diseñar personajes
 secundarios 348
 Disfraz 106
 Documentación/
 investigación 106
 Dominio
 de la muerte 279
 espiritual 245
 mental 264
 Don 99
 Donna DeBois 323
 Dotado 54
 Dotado menor 54
- dotado, El 24
 dotados, Los 295
- E**
- Edad 118
 efecto Gestalt, El 260
 efecto multitud, El 226
 Efectos aleatorios de la Esencia 227
 Efectos de/del
 la pérdida de Esencia 176
 la pérdida de Resistencia 175
 las heridas 171
 del Arte, Los 260
 la Fuerza, Los 260
 Ejecución: Quién hace qué 154
 Ejemplo de combate:
 la descripción 173
 las reglas 172
- Ejemplo de grupo de solitarios:
 los acuarianos 215
 El ángel Galael 331
 El día del Juicio Final 23
 El mal que hace el hombre 338
 Electrónica 107
 Elemental de fuego 309
 Elementales 308
 Elementos del personaje 43, 44
 Eliminar
 espíritus maliciosos 246
 residuos emocionales 250
 Elocuencia 107
 Enfermedad 166
 Enseñanza 107
 entorno, El 347
 Entrever a los muertos 278
 Erudito rosacruc 99
 Escapismo 107
 Escopetas 160
 Escritura 108
 Escudo
 de Esencia 252
 físico 253
 invisible 254
 Esencia, La 25
 e inmortalidad 234
 y videntes 261
 Especialidades 102
 Espíritus 303
 de la naturaleza 306
 de los muertos 312
 Esquivar 108
 Estética 108
 Estudiante 46
 Éxito 240
 Exorcismo 287
 Experiencia 176
 Expulsar espíritu 281
 Extinguir llama 247
 Extremista 89
- fantasma típico, Un 315
 Firmas mágicas 220
 Flujo del agua 237
 Foco y disipación 223
 Forma de hablar 118
 Forzar cerraduras 108
- Fuego
 del alma 246
 elemental 247
 mental 265
 sagrado 288
 Fuentes de Esencia 221, 227
- Fuerza 76
 de diez 288
 de los muertos 283
 Fugitivo 48
- G**
- Gata callejera Bast 128
 Glosario 353
 Gobernar a los muertos 280
 Gobierno de la muerte 281
 Granadas ofensivas
 y defensivas 164
 Grupo minoritario 90
 Guarda 248
 Guerrero 48
 Guerrero eruditó centinela 130
- H**
- Habilidades 102
 especiales 102
 Habla de la muerte 278
 Hacer trampas 108
 Heridas 170
 Hermandad de la Rosacruz:
 los rosacrucres 191
 Héroe reació 49
 Historia/s. 187, 192, 198, 204, 209
 de los dotados 295
 policial 350
 de la Cábala 212
 de la Orden
 del Crepúsculo 207
 de los centinelas 201
 de los wiccanos 190
 de solitarios 215
 Honorable 90
 Humanidades 109
 Hurto 109
- I**
- Ideas para historias 349
 Identidad falsa 90
 Idioma 109
 Ilusión
 auditiva 249
 completa 249
 menor 249
 visual 249
 Imagen mental 267
 Impetuoso 91
 Imponer obediencia 281

Imposición de manos	288
inexplicable, Lo.....	298
Influir el estado emocional	237
Informática	109
Ingierencia	110
Iniciativa de grupo	154
Iniciativa: Quién va primero	153
Inspiración divina	38, 99, 116, 284, 354
inspirados y las oraciones, Los..	290
Inteligencia	77
Intenciones y magia.....	226
Intenciones: Lo que se va a intentar	153
Intentos no cualificados	145
Interpretación de impulso narrativo	140
Interpretar a un bast	57
Interrogatorio	110
Intimidación	110
Introducir a los miembros del reparto en la historia.....	349
Invitar espíritu	282
Invocaciones	222
fallidas y corrompidas: Disipación preventiva	223
mágicas.....	116
menores	236
y alcance	236
J	
Juego	110
Jugar a rol	18
síndicos	139
una partida	137
Juicio Final, El	296
Juicios Finales anteriores	296
L	
Lanzar	111
invocaciones	222
Levantamiento de peso	111
Limpiar y crear aire	239
Limpieza.....	249
Lista de Habilidades	104
poderes de vidente	261
ventajas y desventajas	83
Llama	247
Llevar a cabo magia colectiva	233
Luce Quisling "Red"	329
Lugares de poder	229
M	
Magia.....	30, 220, 354
colectiva	232
negra	339
Mala suerte	98, 251
Maldición menor	250
Maldito	99
Manos mentales	269
Mantener la frialdad	160
Mecánica	111
Medicina.....	111
alternativa	111
Médium con aprendizaje mágico	100
Mejora de atributos	177
Mejorar a los personajes	176
Memoria fotográfica	91
Metafísica	28, 217, 355
Milagros	287
Mitos y leyendas	111
Modificadores de Miedo	150
para pruebas y chequeos	147
Momentos de poder	230
Mover tierra	255
Muerte mental	271
Muerto implacable	316
Muertos vivientes	316
muestra de la muerte, Una	280
Mundano	55, 355
mundanos y las oraciones, Los	290
N	
Nadar	112
Narrar	112
Nath-Shagaa	335
negación, La	285
Nervios de acero	91
Neutralización de la Esencia	227
Nigromancia	35, 116, 355
el idioma de los muertos	276
Niveles de campaña	346
poder de los personajes	345
Nombre	117
Noquear a la gente	171
nueva generación, La	300
Números y magia	298
O	
Objetos de poder	231, 355
Obsesión	91
Oficio	112
Oraciones	290
Orden del Crepúsculo, La	70, 202
Ordenadores	117
Ordenar a los muertos	278
Organización	189, 194, 199, 205, 211
Orígenes	120, 122, 124, 126, 128, 130, 132, 134, 325
Otorgar experiencia	176
Otras causas de daño	167
fuentes de Esencia	227
otros mundos, Los	299
P	
papel de la suerte, El	146
Paranoico	91
Pasos dentro de un turno	153
Pelea	112
peligros, Los	26
Penalizaciones opcionales a las pruebas y disipaciones obligatorias	224
Percepción	77
Percibir la verdadera naturaleza	244
Pérdida/s de puntos de Resistencia	175
Esencia debidas al miedo	150
Personajes bast	326
Pesadillas recurrentes	92
Pilotar	112
Pirateo informático	113
poder de los números, El	232
Poderes bast	56
de vidente	260
especiales de los fantasmas	313
Poderes comunes de los demonios	327
dioses locos	334
fantasmas	313
muertos implacables	317
serafines	330
servidores	336
vampiros	321
entre los espíritus	303
Portal	251
Posesión consciente	282
Posesiones	116
Posición	92
Prestidigitación	113
Prestidigitadora rosacruz	124
primeras señales, Las	297
Primeros auxilios	113
Problemas emocionales	92
proceso de lanzar invocaciones, El	224
Programación	113
Protección	252
contra el fuego	247
contra la magia	255
contra lo sobrenatural	255
Provocar lluvia	238
Proyección	254
de la muerte	280
del alma	254
Pruebas de fe	286
y chequeos resistidos	145
utilizar habilidades y atributos	143
pueblo de los muertos, El	351
Puntos de Resistencia	80
Vida	80
Q	
Qué atributos utilizar	144
Quitar maldición	250
R	
Ráfaga de viento	239
Raro	49



Rayos nigrománticos	281	Sin talento	94	Manos mentales	269
Razones para mejorar	177	Sinvergüenza	50	defensivamente	271
Razorhand	319	Sistema opcional de generación de puntos de habilidad	58	Muerte mental	271
Reacción rápida	93	Sociedad de los Centinelas, La	197	defensivamente	272
Realizar varios disparos	157	sólitorios, Los	213	poderes nigrománticos	277
Recipiente de la muerte	282	Supervivencia	114	serafines en las historias	332
restringido	243	Superviviente	51	Tiempo mental	273
Recompensa en puntos de experiencia	178	Talento artístico	94	defensivamente	273
Recordar a los muertos	278	Tremblor de tierra	256	Vista mental	274
Recuperación	174	Temerario	51	defensivamente	275
de puntos de Vida	174	Teoría de la magia	114		
Recuperar puntos de Esencia	176	Tía Beth	337		
Recursos	93	Tiempo	151		
Reducir las tiradas	161	mental	273		
Regatear	113	Tierra elemental	255		
Regla/s alternativa de suerte	147	Tinglado, El	342		
básica, La	143	Tipos/s de personaje	53, 356		
del 1, La	146	de blindaje y distribución	168		
del 10, La	146	dados	18		
detalladas de combate cuerpo a cuerpo	155	de habilidad	102, 356		
Relámpago	240	de texto	17		
religión en Brujería, La	38	y daño de armas especiales	161		
Remolino de polvo	256				
Reserva de Esencia	80				
incrementada de Esencia	101				
Resolución de pruebas	141				
Resucitación asistida	174				
Resultados controlados por el jugador	140				
Resumen de capítulos	17				
Retrasar/acelear partida	279				
Rituales	113				
Usar la Esencia del entorno	227				
Romper cosas	168				
rosacrucres, Los	64				
S					
Sabueso wiccano	122				
Salvaje	311				
Salvajes	310				
Sanadora de la naturaleza wiccano	120				
Secreto	94				
Seducción	113				
seguidores de los dioses locos, Los	341				
Seguir rastros	114				
Sentidos aumentados o disminuidos	94				
Sentir el Juicio Final	296				
Serafines	330				
Seres sobrenaturales	301				
Servidores de los dioses locos	336				
Sigilo	114				
significado de los números, El	78, 102				
Símbolos de poder	231, 356				
de protección	254				
sagrados	290				
T					
Talento artístico	94				
Tremblor de tierra	256				
Temerario	51				
Teoría de la magia	114				
Tía Beth	337				
Tiempo	151				
mental	273				
Tierra elemental	255				
Tinglado, El	342				
Tipos/s de personaje	53, 356				
de blindaje y distribución	168				
dados	18				
de habilidad	102, 356				
de texto	17				
y daño de armas especiales	161				
Titleo	247				
Tocar instrumento	114				
Torbellino	239				
Trama y atmósfera de la historia	348				
Trampas de caza	114				
militares	114				
Trance	114				
Transferir comunión	282				
Tratar con el Juicio Final	299				
elementales	308				
los espíritus de la naturaleza	306				
salvajes	310				
Prepar	115				
Trotamundos	52				
Turnos	152				
U					
Últimos retoques	117				
Unirse a una alianza	185				
Uno con la tierra	241				
Usar Comunicación mental	262				
defensivamente	262				
Curación mental	263				
defensivamente	263				
demonios en una historia, Cómo	328				
Dominio mental	265				
defensivamente	265				
el Tinglado, Cómo	343				
Fuego mental	266				
defensivamente	266				
Imagen mental	267				
defensivamente	268				
invocaciones en combate	225				
la Esencia defensivamente	225				
V					
Vago	95				
Vampiros	320				
Varias acciones	154				
Vehículos	117				
Velocidad	80				
Veneno	164				
Vengador	53				
Ventajas y desventajas	81				
durante el juego	82				
numéricas	81				
sobrenaturales	95				
Ver a distancia	257				
a los muertos	278				
Veterinaria	115				
Viaje	251				
Vidente fugitivo	134				
Viento constante	239				
Vigilancia	115				
electrónica	115				
Vínculo	245				
Visión de la muerte	279				
visión, La	31, 116, 259				
Visiones	289				
Vista divina	289				
lejana	257				
mental	274				
Voluntad	78				
W					
Wicca, La	60, 186				

UN JUEGO DE MAGIA Y OSCUROS SECRETOS

Son los dotados. Temidos por sus poderes sin igual, han sido perseguidos durante siglos y obligados a practicar sus artes en secreto.



EL TIEMPO PARA ESCONDERSE SE HA ACABADO

El día del Juicio Final se acerca, marcando el final de una era y el comienzo de otra... o la destrucción de todo. Las decisiones de los dotados determinarán lo que nos depara el futuro.

Witchcraft (Brujería) es un juego de rol completo. En él encontrarás:

- ⊗ Un entorno fantástico lleno de magia, brujas, hechiceros, psíquicos y misticismo.
- ⊗ Reglas detalladas para la creación de personajes dotados, dotados menores, mundanos y bast.
- ⊗ Una exposición completa de la mecánica de reglas del Unisystem, que permiten jugar una partida en cualquier periodo histórico.
- ⊗ Información sobre seis asociaciones: la Wicca, los rosacrucos, los centinelas, la Cábala de la Psique, la Orden del Crepúsculo y los solitarios.
- ⊗ Una descripción exhaustiva de cuatro artes metafísicas: invocaciones mágicas, la clarividencia, la nigromancia y la inspiración divina.
- ⊗ Una perspectiva general de los elementos sobrenaturales del entorno de Brujería, incluyendo espíritus, fantasmas, muertos vivientes y otras criaturas de más allá de la existencia mundana.

EDGE

EDEN
STUDIOS INC

Witchcraft (Brujería), sus imágenes y personajes son © 1999 Eden Studios. El sistema de juego Unisystem™ es © 1999 CJ Carella. Todas las ilustraciones © 1999 Eden Studios. La edición en castellano es © 2013 Edge Entertainment. Reservados todos los derechos. Unisystem™ se usa bajo licencia exclusiva. Cualquier parecido con personajes, situaciones, instituciones, corporaciones, etc., del mundo real, sin intención satírica, es pura coincidencia. En este libro se utilizan escenarios, personajes y temas de naturaleza sobrenatural. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios, y sólo se utilizan con el propósito de entretenir. Recomendado para lectores adultos.

WITCHCRAFT (BRUJERÍA)
SKU : EDG7000
ISBN : 978-84-15889-37-3
D.L. : SE-1935-2013



9 788415 889373

EDGEENT.COM