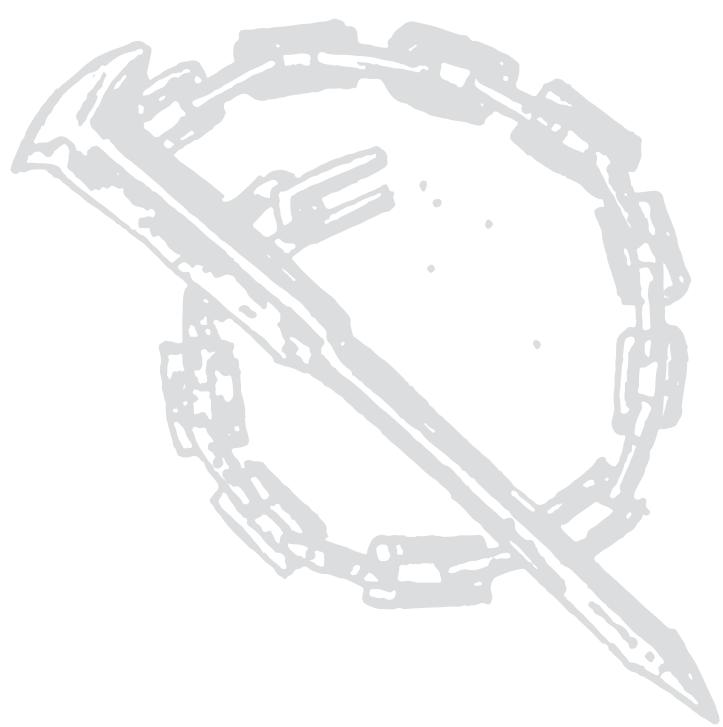


ENCANTADORES

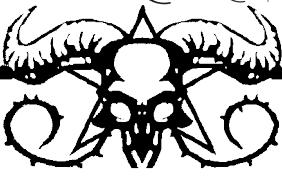


Una Guía de Antagonistas PARA DEMONIO: LA CAÍDA

ENCADENADOS



POR MATTHEW MCFARLAND, PATRICK O'DUFFY,
KYLIA WARD Y CHUCK WENDIG





CRÉDITOS

Autores: Matthew McFarland, Patrick O'Duffy, Kyla Ward y Chuck Wendig. Mundo de Tinieblas es una creación de Mark Rein•Hagen
El sistema de juego narrativo es una invención de Mark Rein•Hagen
Desarrollo: Michael Lee
Edición: Carl Bowen
Dirección artística: Pauline Benney
Maquetación y tipografía: Pauline Benney
Ilustraciones: Jeff Rebner, Ken Meyer JR, Vince Locke, Drew Tucker, Jason Alexander, Marko Djurdjevic
Ilustración de portada: Tom Baxa
Diseño de portada y contraportada: Pauline Benney

CRÉDITOS EDICIÓN ESPAÑOLA

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez
Traducción: Xavier Abad
Coordinador de la Línea: Carlos Lacasa
Corrección: Vicente García Aguilera
Impresión: Graficinco S.A.
Filmación: Autopublish

LA BIBLIOTECA DE LA HERMANDAD

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

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

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

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

CRÉDITOS A LA VERSIÓN EN PDF*

Extracción de texto, maquetación y correcciones: EnOcH



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

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

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

Derechos exclusivos de la edición en español: © 2005, La Factoría de Ideas

Primera edición

La editorial no autoriza a fotocopiar ninguna página de este libro.

© 2003 White Wolf, Inc. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de White Wolf, Inc.

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

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

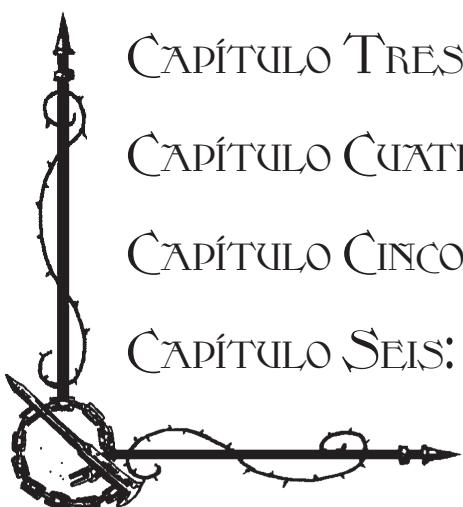
ISBN:84-9800-160-9 Depósito Legal: M-24058-2005



ENCANTADOS

Tabla de Contenidos

PRÓLOGO: UN NUEVO HOGAR	4
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO UNO: UN MOVIMIENTO EN LAS PROFUNDIDADES	14
CAPÍTULO DOS: GARABATEADO EN PIEDRA	40
CAPÍTULO TRES: DESENTERRANDO A LOS VIEJOS DIOSSES	60
CAPÍTULO CUATRO: CONOCIMIENTOS PROHIBIDOS	102
CAPÍTULO CINCO: NARRACIÓN	120
CAPÍTULO SEIS: EL ÚPOGEO DE LA OSCURIDAD	142





JR

PROLOGO: UN NUEVO HOGAR

Para cuando llego a su lado, ha perdido la sangre suficiente como para que su rostro haya empalidecido considerablemente. Tiene fuerzas para sonreírme. Estoy seguro de que me abrazaría si no tuviera que mantener la presión sobre la herida de su muslo.

Es curioso lo que ocurre con las heridas de bala. Cuando trabajaba en la UCI (mejor dicho, cuando Robert trabajaba en la UCI), vi a una mujer que se había disparado en la sien y sólo se había seccionado el nervio óptico. No podía ver, aunque por lo demás estaba perfectamente, y en la otra cara de la moneda tenemos a esta mujer que ha recibido un disparo del calibre .22 en la pierna y está desangrándose hasta morir. Las armas de fuego tienen un macabro sentido del humor.

Ella vuelve a sonreírme. Es esa clase de sonrisa que utiliza el camarero que sabe tu nombre y tu cóctel favorito. Piensa que he venido a ayudarla.

La parte más dura es observar como su rostro cambia cuando saco mi pistola y la amartillo. Miro a otro lado antes de dispararle. No puedo fallar a esta distancia. Ella no emite ninguna palabra, está demasiado sorprendida.

Cuando vuelvo a mirarla su rostro no ha cambiado. Me mira con tristeza porque la he traicionado cuando pensaba que era un amigo.

Resulta muy distinto cuando alguien se enfada antes de recibir un tiro. La ira engendra ira. La tristeza también engendra tristeza.

Me arrodillo junto a su cuerpo. La pistola se resbala de entre mis dedos. Me siento enfermo. Cuando estoy a punto de llorar oigo la voz.

Blaysiel. No se trata de una voz. Más bien es una astilla de hielo que se abre paso en mi cerebro.

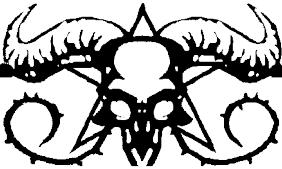
Mierda.

BLAYSIEL.

Opto por ignorarla. Es duro, pero está usando mi Nombre Celestial en vez de mi Nombre Verdadero, al menos de momento. Dispongo de algunos segundos para descansar. Me debe eso.



La mujer a la que traicioné se llamaba Lita Mann. Su apellido fue una fuente de chistes malos a lo largo de su vida.



Curioso, no parece que seas hombre (N del T: juego de palabras en inglés entre su apellido y *man*: hombre). Desternillante. Ya se había acostumbrado al juego de palabras cuando yo (o más bien Roy) me encontré con ella. Representaba una trágica pérdida de talento. Fabricaba hermosas colchas y otros enseres similares y las vendía en el parque. También ensobraba documentos, entregaba publicidad y llevaba a cabo cualquier otro trabajo que le ayudara a seguir adelante. Tenía un apartamento desastroso, aunque era *feliz*.

Debo reconocer que Lita no era exactamente pura. Una de sus fuentes de ingresos domésticos consistía en la colaboración en películas pornográficas. No lo hacía de forma asidua (el mercado actual solicita colegialas que aparenten por debajo de los 21, y Lita sólo podía llegar a 25 si tenía un buen día), aunque en ocasiones recibía llamadas de algún productor. En la mayoría de ocasiones se trataba de sustituir a alguien enfermo o drogado. Nunca fue la chica de la portada. Normalmente entraba, participaba en la escena e intentaba divertirse lo máximo posible. Hablamos de ello en un par de ocasiones. No se sentía avergonzada. Era una chica difícil de avergonzar.

Era la clase de persona que estaba buscando. Fuerte, feliz, segura, creativa. Me aventuré en el parque en busca de alguien con una familia. Lita me vendió un cazador de sueños con una piedra de ámbar en el centro e hicimos un trato. Ella parecía ser lo que necesitaba.

O para ser más exactos, lo que él necesitaba.



BLAYSIEL

Acabé por abandonar. *¿Dime?*

¡ESTÁ MUERTA?

Por supuesto que lo está. Eso es lo que querías, ¡verdad?

La voz de mi cerebro hizo una pausa. Probablemente estaba decidiendo si debía castigarme por ser descortés. Sabía que podía hacerme pasar un mal rato si así lo deseaba.

VUELVE A MÍ. YA NO ESTOY SEGURO AQUÍ

No respondí de forma inmediata. Aunque ya estaba en camino. En un instante abrí la puerta y salí al exterior antes de que el jodido paranoico siguiera quejándose. *¡Vuelve a mí, Blaysiel!*

Estoy de camino, maestro. No podía romper la invocación. No es como colgar un teléfono. Debo esperar hasta que el maestro decida liberarla y hasta entonces no puedo pensar con claridad. Debo concentrarme en mis movimientos. Salgo de la casa. Saludo al vagabundo que se acerca con un carrito. Pongo las llaves en el coche. Conduzco hacia él.

Espero que de esta forma no pueda darse cuenta de lo mucho que le odio.



Cuando Lita y yo hicimos el trato, todo lo que quería era que la gente comprara sus objetos. Eso no era difícil para mí. Tenía talento, por lo que sólo debí cristalizarlo. La siguiente semana estaba rodeada de cachivaches tan hermosos que la gente no podía evitar comprarlos.

Me detenía a observada cada pocos días. Ese era mi plan. Debía aparecer como teníamos una relación normal (normal

para un demonio y su esclavo). En ese momento desconocía el motivo, aunque ahora comienzo a pensar que está relacionado con Iturya.

Iturya y yo trabajamos juntos antes de la guerra: yo creaba las sendas y ella los destinos. El Modelador de las Sendas Infinitas y el Ángel de la Santa Venida: Blaysiel e Iturya. Cuando Adán y Eva se fueron de caza, nos aseguramos de que tuvieran un sitio donde ir y una forma de volver a casa. Entonces Lucifer apareció con sus brillantes ideas y la guerra comenzó, etcétera.

Cuando la lucha estalló, Iturya y yo acabamos en bandos opuestos, aunque nunca nos hemos olvidado. Entonces fuimos expulsados al Infierno y en algún lugar alguien que conocía mi Verdadero Nombre pudo escapar. Más tarde las puertas se abrieron y aquí me encuentro: el Modelador de las Sendas Infinitas encerrado en el cuerpo de un alcohólico cobarde que se sumergió en una botella tras cinco años en la UCI y no pudo encontrar el camino de regreso. Al principio no pensé en Iturya. Es probable que ese haya sido mi gran error.

Si hubiera contado con su ayuda probablemente sería el dueño de mi propio destino.



Conozco las formas más rápidas de desplazarme por la ciudad. Me encuentro a medio camino del lugar de descanso del maestro en el tiempo que tardaría un ciudadano normal en dar la vuelta a la esquina. Interesante idea para alguien que ha creado la noción de camino: no debes malgastar tiempo para cruzarlo. Por otro lado, tampoco te deja demasiado tiempo para pensar.

Rompió la invocación en el momento en que conecté la radio. Reflexioné sobre lo que quería de mí: la muerte de Lita. Estoy seguro de que sabe que lamento haberla asesinado. No es que le importen mis sentimientos: me conoce lo suficiente como para no esperar demasiada lealtad. Sabe que le obedezco porque debo hacerla, ya que me destruirá sin remisión si me niego a ello. La única cosa a la que pude aferrarme mientras estuve en el Abismo fue a mi propio sentido de preservación. Amor por Iturya, amor por Dios, amor por la humanidad, amor por mi trabajo: todo ello consiguió mantenerme durante cierto tiempo. El odio y la rabia acabaron con ello, aunque terminas acostumbrándote. Al final, pude soportar el Infierno porque *era*. En ese momento, un gran agujero se abrió y me encontré en el cuerpo de Roy Derry.

Mi boca todavía se reseca cada vez que paso frente a los bares. Aunque la sensación se desvanece con rapidez sirve para recordarme que Roy no deseaba dejar de existir.

Llego hasta el lugar de descanso del maestro. Es bastante sencillo. Algunos Encadenados, o al menos eso es lo que he oído, prefieren la fama. Desean que sus reliquias sean famosas (exposiciones de museos, estatuas en plazas públicas), esa clase de cosas. Mi maestro es un demonio paranoico que no desea que nadie sepa el lugar donde descansa su corazón. Debe tener un culto, aunque nunca lo he visto. Desconozco la casa a la que pertenece, así como su nombre, o lo que es más importante, cómo conoce el mío.

Lo que sí sé es que posee un plan en el que juega un papel importante, ya que me buscó. Me encontró luchando contra la vida en la Gran Manzana y me sacó de ella. Al principio pensé que deseaba que le ayudara a soportar el laberinto en que se había convertido el mundo, aunque pronto quedó claro que me necesitaba para algo más específico. Sigo desconociendo el fin último.



Cuando las obras de Lita comenzaron a ganar popularidad, mi maestro dio una vuelta de tuerca. Comencé a escoger las obras más peculiares que fabricaba (no las más hermosas o las mejor acabadas, sino las que poseían más personalidad) y a imbirlas con algo de poder. No demasiado (a diferencia de mi compañero Annunaki soy incapaz de crear espadas ardientes o lanzar coches), aunque el suficiente como para hacer que un cazador de sueños pareciera aburrido. La idea principal consistía en hacer que mi nombre y mi firma se expandieran por el mundo, creando un sedal para los caídos. Mi señor me estaba usando como anzuelo para ver que podía cazar. Adivino que acabó encontrando lo que buscaba, aunque extrañamente no conseguí verlo.

Me gustaría creer que me acabará explicando todo, aunque no creo que sea así. Soy un gusano en un anzuelo, y esta vez consiguió pescar sin perder su cebo. Buena jugada, aunque estoy seguro de que el pescador no estará dispuesto a devolver al gusano a su jardín sólo porque no fue devorado.

Mientras tanto, Lita abandonó los videos y se concentró en las manualidades a tiempo completo. Solía ir a visitada. *¿Has tenido algún cliente extraño? Oh, ya sabes, tan extraño como yo. ¡No! De acuerdo, nos vemos la próxima semana. Hermosa colcha, déjame echarle un vistazo.* Pero hoy fue distinto.

Me acerqué hasta su lugar habitual, pero no se encontraba allí. No pensé demasiado en ello, por lo que me dirigí hacia su apartamento. Llamé a la puerta. Esta se tambaleaba con sólo tocada, por lo que con una patada la habría derribado por completo. Conforme fueron pasando los segundos pensé en aplicar más fuerza, ya que temía que alguien la hubiera seguido desde el parque y la hubiera asaltado.

Continuaba sin contestar a la puerta, aunque escuché ruido tras ella. Probé a abrirla y cedió, ya que no estaba cerrada, un hecho extraño que hizo que me adentrara con cautela. El lugar estaba desordenado, aunque no había nada extraño. Lita era una artista, por lo que todo el lugar estaba abarrotado con materiales, utensilios y las ocasionales chinchorras que se clavaban en las plantas de los pies si eras lo suficientemente estúpido como para descalzarte. La llamé pero no pude oír nada. Me estaba poniendo nervioso. No estaba preocupado por ella (honestamente, no soy ningún humanista), sino por el hecho de que si la perdía, mi maestro me castigaría por ello. Él no tenía ni idea de lo peligrosa que era esta ciudad ni de lo difícil que era mantenerse en contacto con una persona inmersa en la biomasa de Nueva York.

Imagínate tener un jefe que desconoce el año actual o tu forma de trabajar pero quiere que obtengas resultados. Lo desea con tal ahínco que está dispuesto a matarte en caso

de fracaso. ¡Sabes lo que puede hacer con tu motivación? La incrementa hasta límites insospechados. Como no estaba seguro de su forma de reaccionar cuando se enterara de que había perdido a Lita, comencé a buscar por todos los sitios. Como Lita no me había dejado una nota indicándome donde estaba y si necesitaba ayuda, debía utilizar otros métodos. Tomé un cuadro de Lita de la pared y me concentré en busca de su paradero. . Muchos "Malefactores" son incapaces de realizar este truco, aunque entre Iturya y yo no teníamos secretos. Recuerdo lo que me enseñó. A ello tengo que añadir la inventiva propia.

Percibí un rastro azul que emanaba del cuadro y se dirigía hacia la puerta. Ya había tomado la decisión de seguido cuando las cosas se pusieron más feas.

BLAYSIEL

¡Qué pasa? Me arrepentí al instante de mi tono. *¿Tienes idea de lo difícil que resulta pensar de forma respetuosa?* Inflamó mis terminaciones nerviosas como señal de su descontento, aunque luché por mantenerme en pie. *Lo siento, maestro.*

ENCUENTRA A TU ESCLAVA Y ACABA CON ELLA.

Y con esta frase rompió el contacto. Permanecí en el lugar un minuto, apoyándome en la puerta mientras me recuperaba del dolor y del golpe. *¡Matar a Lita! ¿Por qué? Carecía de sentido. Era consciente de que no sacaba un gran provecho de nuestro pacto, pero ¡matarla!*

Sabía que algo se estaba cociendo, aunque desconocía qué era. Lo mejor que podía hacer era encontrada y obtener algunas respuestas antes de verme forzado a asesinarla. Quizás sabía más de lo que aparentaba.

Seguí la línea azul que me llevaría hasta Lita. La encontré desangrándose debajo de un puente a un kilómetro de distancia... aunque esto ya lo conoces.

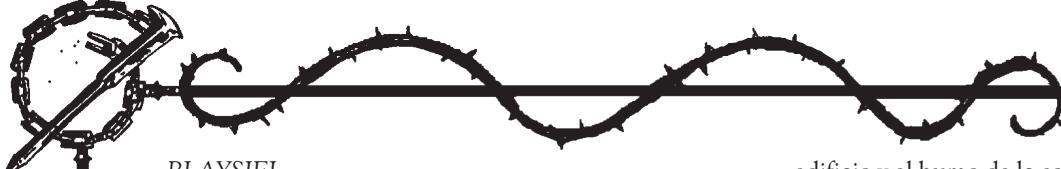


Siempre me encuentro con el mismo tipo en silla de ruedas al subir las escaleras que me conducen al interior del edificio del maestro. Al principio pensaba que era un adorador o un guardián, aunque ahora creo que es un vagabundo que le gusta ese lugar. Desconozco si sus letanías sobre el estado del mundo le hacen sentir más cómodo a pesar de estar situado a menos de 30 metros del algo tan malvado y poderoso como mi maestro.

Hoy tiene la gorra echada hacia adelante. No me pregunta si tengo cambio, algo que me sorprende tanto que me detengo y lo observo con detenimiento.

Está muerto. Para ser más exactos, su piel le cuelga del cuerpo y su carne se acumula en sus caderas, comprimida en un lado de la silla de ruedas. Aunque no hiede peor que cualquier otro día, esto cambiará en unas pocas horas.

Me fijo en la puerta. La aldaba está intacta, aunque no puedo confirmar cuando se utilizó por última vez. Intento abrir; la puerta no está cerrada. Me siento muy sorprendido: mi maestro *nunca* dejaría la puerta abierta si tuviera el poder de cerrarla, cosa que sé con seguridad que es capaz de hacer. En ese momento la voz vuelve a retumbar.

 BLAYSIEL

¡Sí, maestro?

Te necesito para que me saques de aquí.

Vuelve a interrumpir el contacto. Es extraño. Normalmente se queda conmigo un par de minutos. Me adentro en el edificio, cierro la puerta y comienzo a mirar alrededor. Nunca he tenido la oportunidad de observar el relicario de mi maestro.

El pasillo tiene cinco puertas. Cuatro de ellas están cerradas y la quinta está en mal estado. Debe estar tras una de las puertas cerradas, seguro que la quinta es una trampa. No puedo invocar al maestro, ya que desconozco su nombre. Observo las puertas, intentando adivinar cuál es la correcta, cuando siento un dedo que hurga en mi mente. No se trata de una invocación, sino de un toque de atención psíquico para que mire hacia arriba.

El techo tiene una grieta tras la que puedo ver un brillo metálico. Sé lo que es, aunque esté cubierto de mortero. Se trata del relicario de mi maestro.

¡Y lo peor de todo? El impulso de lealtad que siento cuando lo veo.

Busco un taburete, algo en lo que me pueda subir. No puedo llegar hasta el techo para liberar su cuerpo.

Empujo una de las puertas cerradas y me lanzo a un lado. Nada. Ninguna trampa, o al menos, ninguna que se dispare al abrirla. Echo un vistazo a la habitación. Está vacía. Las ventanas están cerradas. Hay algunos desperdicios en el suelo, aunque nada que pueda serme útil.

Golpeo otra puerta. Más de lo mismo. Ropa en un suelo repleto de polvo y excrementos de rata. Esta habitación parece más acogedora que la anterior.

La tercera puerta posee una trampa, aunque me aparto antes de que la escopeta dispare. No puedo estar seguro, aunque creo sentir cierta discontinuidad entre el clic del gatillo y el disparo. Es probable que el maestro la haya frenado lo suficiente como para permitirme apartar. No suele mostrarse amable, aunque es consciente de que si pierdo mi cuerpo él no irá a ninguna parte.

Acabo cansándome. "Maestro", grito "No puedo bajarle si no le alcanzo. Ayúdeme".

Mi tono de voz es completamente inadecuado para el propósito de la autoconservación, ya que pone de manifiesto mi enfado y mi impaciencia. Cuando te relacionas con demonios poderosos, *nunca* debes mostrarte impaciente. Han pasado siglos en la tierra haciéndose a la idea de que son los seres más poderosos de la existencia y no les gusta cambiar de opinión. Caigo de rodillas antes de darme cuenta de mi error. Mi maestro juega con mi alma como si fuera un trozo de arcilla, obligando al cuerpo de Roy a asumir mi forma angélica.

Las palmas de mis manos comienzan a brillar. Es como observar a un cirujano mientras te opera con anestesia local. Es fascinante, y aunque no duele en absoluto, siento que debería doler. La luz de mis palmas se extiende hacia mis brazos, mientras las ráfagas luminosas iluminan la carne de Roy. Siento como mis sentidos se aguzan. Puedo oler el hedor del

edificio y el humo de la escopeta. Puedo oler la sangre de Lita en las suelas de mis zapatos así como el hedor del cadáver de la entrada.

Desconozco lo que intenta demostrarme. Como muchos miembros de mi Casa, carezco de alas (*los Antu sabíamos* donde debíamos ir, por lo que nunca las necesitamos, ni siquiera durante la guerra). Conforme el dolor se intensifica comienzo a darme cuenta de lo que sucede. La carne de los dedos de mis extremidades se abre para dejar paso a unas garras negroazuladas. Carezco de garras, mi alma no está moldeada así.

Sabe mi Nombre, por lo que soy un juguete en sus manos.

Jadeando, utilizo las garras para trepar por la pared y arrancar el cemento. El objeto que se oculta tras el techo es una máscara modelada en plata. Desconozco la cultura que la creó, así como la forma en que consiguió que la sellaran en el techo de un apartamento neoyorquino. La arranco y una lluvia de cucarachas cae sobre mi rostro. Me dejo caer al suelo, apoyándola contra la pared mientras mi cuerpo recupera su forma. La luz de mis palmas es lo último en desaparecer, aunque esta vez las garras permanecen por más tiempo.

Mi maestro no me ha invocado, aunque al tenerle tan cerca puedo sentir lo que desea. Está ansioso. Ha puesto toda la carne en el asador, aunque no por miedo. Esto sólo puede significar que ha conseguido llevar a cabo alguno de sus planes y que está intentando no dejar ningún cabo suelto. Creo que su siguiente orden me llevará a incendiar el edificio, motivo por el que me está dejando tiempo para descansar.

Mientras recupero fuerzas contra la pared me siento reconfortado por una décima de segundo. Y paradójicamente esto me aterroriza. Me siento y miro en derredor, deteniéndome en las dos puertas bloqueadas, en la máscara y en el hueco dejado por la escopeta. ¡Qué engendró este sentimiento? Esta es la casa de mi maestro, el ser que posee las llaves de mi alma. Incluso si no lo fuera, nada podría cambiar lo que es, por lo que nadie tiene derecho a sentirse reconfortado en este lugar. Espera un momento, me siento como...

En casa.

Oh, no.

Me pongo en pie y arranco los restos de las tablas que bloqueaban la segunda puerta en la que entré. La ropa todavía está allí, así como las marcas en el polvo, aunque ahora me doy cuenta de que son frescas. Algo ha pasado aquí. Cojo la ropa y me doy cuenta de que casi son harapos. Están empapados en sangre. Pantalones, una sudadera... y un trozo de colcha. Aunque no reconozco la ropa, sé de quien es la colcha. Lita la hizo. Yo la reforcé y la hice más agradable, y Lita la vendió.

Caigo de rodillas al saber lo que le pasó a la persona que compró la colcha. Era alguien que en el pasado perfiló los conceptos de "seguridad" y "hogar". Alguien que buscaba calidez tras escapar del horror del Infierno. Alguien que me buscaba y halló una colcha que tenía mi firma mística. Alguien que me enseñó a mí, el Hacedor de las Sendas Infinitas.



tas, cómo buscar, y así encontrar al artesano de la colcha, al demonio que lo había encantado y a su maestro... aunque no en ese orden.

*¡Qué quiere mi paranoico maestro? Desea seguridad. ¿Cuál es la mejor forma de hallar un refugio seguro? Preguntando al ángel que *visionó la seguridad por primera vez*. Pero cuando ese ángel sabe el lugar donde se encuentra tu refugio, la única acción posible es...*

Dios mío, no.

BLAYSIEL

Levanto mi cabeza mientras continúo agarrando el trozo de colcha. No me doy cuenta de que estoy llorando hasta que diviso las manchas mojadas en el suelo. MI cuerpo se queja de los cambios que está sufriendo, aunque en lo único que puedo pensar es en que Iturya *se ha ido* y su alma se ha consumido... por mi culpa.

BLAYSIEL.

¡Sí maestro? Mi voz no exuda ira. No siento enfado. Quizá más adelante, ahora me siento utilizado. Probablemente tenga la misma expresión en mi rostro que la que tenía Lita antes de que la matara. Imagino que está a punto de matarme.

Llévame aquí. De pronto una imagen se forma en mi mente y comienzo a comprender.

Conoce el lugar donde estará a salvo, pero no cómo llegar hasta allí. Consumió al Ángel de la Santa Venida para hallar un lugar seguro, aunque me necesita a mí, el Modelador de las Sendas Infinitas, para encontrarlo.

Carece del mínimo respeto hacia mí para disculparse, aunque fuera mentira. No me revelará nada sobre sus seguidores, o del motivo por el que Lita estaba agonizando cuando la encontré, o de cómo consiguió que Iturya acudiera a él antes de encontrarme. Es probable que nunca encuentre las respuestas a estas preguntas.

Camino como un zombi en el recibidor, recojo la máscara de plata y camino hacia la puerta mientras deslizo el trozo de colcha entre mis dedos. Todavía siento a Iturya. ¡Cuánto tiempo pasará antes de que esta sensación desaparezca?

Guardo la máscara en mi abrigo y salgo del antiguo escondite de mi maestro. Sé lo que ocurrirá cuando lleguemos a nuestro destino, ya que al igual que Iturya conozco demasiado para que él se sienta cómodo conmigo.

Cuando salgo a la calle veo la entrada del metro a un par de manzanas de distancia. Mi maestro permanece quieto mientras dejo atrás el coche y bajo las escaleras. Todo lo que sabe es que nos dirigimos a casa. Y en cierto sentido está en lo cierto.

Desconoce todo lo referente a los vagones de metro y la forma en que funcionan. No despertaré ninguna sospecha cuando salte del andén hacia el tercer raíl de la vía. Sé lo que ocurrirá. Roy recuperó más de un cuerpo en el pasado de ese lugar. Desconozco el voltaje exacto, aunque estoy seguro de que es más que suficiente para fundir una antigua máscara de plata.

Rgresaremos al hogar en un instante.





INTRODUCCIÓN

El miedo fue el primer desencadenante de los dioses.

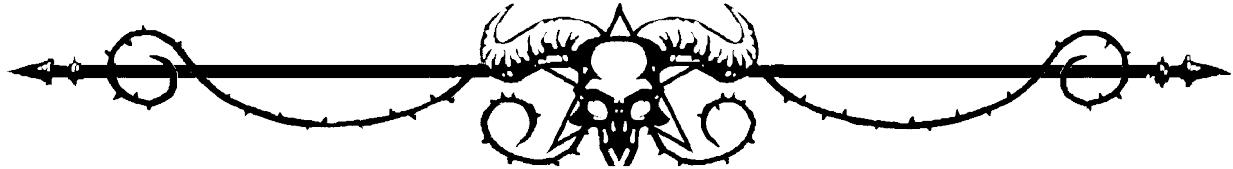
—Petronius Arbiter

Demonio: Los Encadenados es la guía definitiva que cubre los principales enemigos del juego, sirviendo como contrapunto a los personajes descritos en **Demonio: La Caída**. Mientras que los personajes de **Demonio** son ángeles caídos capaces de hacer el bien o el mal, los Encadenados son unos seres monstruosos. El paso de los siglos les han pervertido hasta el punto que ya no se parecen a los demonios de antaño. En cierto sentido, representan la combinación de las peores pesadillas de la humanidad con el poder y la inteligencia de los ángeles. No son ni humanos ni caídos, sino seres infinitamente peores a ambos. El propósito de este libro es proveer toda la información necesaria para que los Narradores puedan crear y representar a estos monstruos, enemigos únicos para sus crónicas de **Demonio**. Otras opciones incluidas en este libro permiten que los Narradores puedan recrear crónicas exclusivas de Encadenados, haciendo que los jugadores sean caídos esclavos de un maestro Encadenado o incluso puedan asumir los roles de demonios Encadenados de forma directa.

LA NATURALEZA DE LA BESTIA

Los Encadenados son demonios poderosos que escaparon del Abismo hace miles de años gracias al esfuerzo de la hechicería humana. Enloquecidos por milenarios de tormentos en el Abismo, estos espíritus engendraron cultos horrendos y religiones sanguinarias a lo largo y ancho del mundo antiguo. Su meta, tanto entonces como ahora, consiste en la extinción de la humanidad, pervirtiendo su alma colectiva y subyugándola a su voluntad. Aunque antaño fueron ángeles, en la actualidad son monstruos incluso para los estándares de un demonio, ya que han sido retorcidos por eones de locura y odio hasta convertirse en pesadillas lovecraftianas. Cada uno de ellos posee unos objetivos propios destinados a reconvertir a la humanidad a su imagen como primer paso para convertir todo el cosmos.

Los Encadenados fueron despertados por el regreso de los caídos, dedicándose desde entonces a reclutar nuevos seguidores y restablecer su poder. Algunos de ellos se han dirigido a los descendientes de sus antiguos sacerdo-



tes y discípulos, utilizando pactos de siglos de antigüedad para esclavizarlos a su servicio. Otros se alimentaron de las heridas de la civilización moderna, dando poder a los ambiciosos y a los dementes a cambio de su adoración. Todos ellos se nutren de los demonios recién llegados, esclavizándolos para que lleven a cabo una serie de misiones destinadas a acercarles a sus objetivos.

En el pasado, cuando la magia y la Fe humana eran más poderosas, ningún humano podía detener ni siquiera al Encadenado más débil o imposibilitar la posesión física. Los demonios encontraron formas de anclarse en relicarios especiales situados en regiones remotas. En la actualidad, persiguen sus metas mediante los actos de sus adoradores, apareciendo ante ellos de forma retorcida para comunicarles sus deseos. En ocasiones, estos seres van tan lejos como para invadir la mente de sus seguidores y controlarles de forma directa, aunque el adorador sobrevive sólo en circunstancias extraordinarias. Como sucede con los caídos, los Encadenados pueden comunicarse con sus adoradores a través de grandes distancias y sus espíritus pueden desplazarse a varios kilómetros de distancia de sus anclajes físicos en función de sus reservas de fuerza. Con los rituales adecuados, los seguidores pueden canalizar el poder de su maestro, permitiendo que estos espíritus puedan imponer su presencia en cualquier parte del mundo.

Aunque los Encadenados son mucho más poderosos que los caídos (y más conscientes del mundo moderno), poseen una vulnerabilidad: la necesidad de adoración. Estos demonios necesitan cantidades ingentes de fe para sobrevivir, y los milenios de adoración continuada les han hecho depender de rígidos rituales, a diferencia de los métodos más flexibles empleados por los caídos. Necesitan sacerdotes, suplicantes, discípulos, túnicas ondulantes y juramentos impíos. Esto hace que sean unos enemigos poderosos pero pesados, lentos en conseguir poder aunque imparables cuando han tomado velocidad.

TEMA

Los temas de Demonio: Los Encadenados son los opuestos a los que presentamos en **Demonio: esclavitud, corrupción y condena eterna**. Los Encadenados son unos enemigos terribles que representan el futuro de los caídos si estos demonios recién liberados son incapaces de librarse de su Tormento. Los Reyes del Pavor carecen de compasión, y existen sólo para aplastar el espíritu de la raza humana y utilizar a la humanidad como combustible para dar forma a sus dementes visiones de la realidad. Sus cultos ofrecen a los creyentes poder e influencia, aunque el precio de este poder es el sometimiento de su identidad a la mente alienígena del Encadenado. Para los caídos, la naturaleza de su relación con los Reyes del Pavor es más diáfana: los Ángeles del Abismo no son ni compañeros

ni aliados, sino esclavos sirvientes de los Reyes del Pavor merced a su fuerza de voluntad y al conocimiento de sus Nombres Verdaderos.

Los Encadenados mancillan todo lo que tocan. A diferencia de los caídos, que luchan por contener su naturaleza más oscura, los Reyes del Pavor desean infundir su odio en cada aspecto del mundo. La corrupción es el medio para este fin, ya que les ayuda a crear un ambiente que les permite perseguir sus objetivos (superar el poder de Dios y rehacer el universo). Necesitan convertir la Tierra en un Infierno y remodelar el mundo para sostener su horrible visión de la realidad.

A pesar de lo malvados y grotescos que sean, los Encadenados son producto de los caídos y de los hombres. Las semillas de su maldad yacen en el alma de todos los hombres, mujeres y demonios, ilustrando el destino que espera a aquellos que son incapaces de superar su naturaleza oscura. Los Encadenados personifican la degeneración que les lleva a consumir toda la existencia arrastrando hacia el olvido a todos los que les rodean. Los caídos deben detenerlos para demostrar que este sino aciago no es inevitable.

AMBIENTE

El ambiente de Demonio: Los Encadenados mezcla el terror, la paranoia y la locura incipiente. Los Encadenados son antiguos espíritus que mancillan todo lo que tocan, a menudo de forma sutil. Se ocultan en las sombras, protegidos y servidos por cultos esotéricos construidos a partir de cualquier estrato social. Sus servidores están por todas partes, esperando y observando, preparados para obedecer los deseos de su maestro. Por todas partes aparecen signos de conspiraciones que dejan entrever los terroríficos poderes que desean esclavizar a toda la raza humana. Cada encuentro con los sirvientes de los Encadenados transmite la sensación de que los caídos sólo pueden ver una mínima parte de unos planes que se remontan a miles de años en el pasado. Independientemente de que los caídos les guste o no, son parte de la conspiración. Por mucho que los caídos decidan no enfrentarse los Encadenados, juegan un papel crucial para ellos. Varios equipos de esclavos de Encadenados buscan a los caídos por todo el mundo con la intención de esclavizar a los más débiles o devolverlos al Pozo. Los Ángeles del Abismo pueden enfrentarse contra los Encadenados en una guerra secreta por las almas de la humanidad o someterse a los Reyes del Pavor y vivir como esclavos en un mundo de pesadilla compuesto por locura y corrupción.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Este libro comprende varios capítulos, cada uno de los cuales está diseñado para explorar y detallar una zona específica del juego. Recuerda que el “capítulo” más im-

portante en un juego narrativo es tu imaginación. Nunca dejes que nada que encuentres en este libro substituya a tu propia creatividad.

Capítulo Uno: Un Movimiento en las Profundidades detalla el ascenso y la caída de los Reyes del pavor a lo largo de la historia humana, comenzando con los últimos días de la Edad de la Ira y describiendo las actividades de los Encadenados hasta su sometimiento al éxtasis durante la Edad Media y el Renacimiento.

Capítulo Dos: Grabado en Piedra realiza una descripción exhaustiva sobre la forma de operar de los Encadenados, desde sus primeros actos tras el despertar hasta el restablecimiento y el crecimiento de sus cultos arcanos. Este capítulo también ofrece tácticas que los Reyes del Pavor pueden utilizar para proteger a sus adoradores y enfrentarse a amenazas externas (como a los caídos o a otros enemigos Encadenados).

Capítulo Tres: Desenterrando a los Viejos Dioses ofrece reglas detalladas para crear personajes Encadenados listos para ser utilizados por Narradores y jugadores. Se incluyen nuevos Trasfondos, Habilidades, Virtudes, sendas del conocimiento y rasgos apocalípticos, así como nuevos sistemas para potenciar a los esclavos de los Encadenados. El material de este capítulo ofrece a los Narradores enemigos poderosos para sus historias, añadiendo una nueva dimensión al juego.

Capítulo Cuatro: Conocimientos Prohibidos presenta nuevas reliquias infernales con las que los Encadenados pueden equipar a sus seguidores o sembrar la corrupción en el seno de la humanidad. Este capítulo también incluye nuevos rituales específicos de los Encadenados, así como descripciones de bastiones de los Encadenados que los Narradores pueden utilizar en sus crónicas.

Capítulo Cinco: Narración ofrece pistas y sugerencias para introducir e interpretar a personajes Encadenados en cualquier crónica de **Demonio**, ya sea como enemigos o como núcleo de la misma.

Capítulo Seis: El Apogeo de la Oscuridad presenta ejemplos detallados de seis personajes Encadenados, incluyendo su trasfondo, el tamaño y la naturaleza de sus cultos, sus sirvientes infernales, así como sus rasgos, Trasfondos, Virtudes y poderes. Los Narradores pueden utilizar estos ejemplos como inspiración o utilizarlos directamente en sus historias.

MATERIAL DE REFERENCIA

Las historias de poderes arcanos que despiertan trastornos de sueño para esclavizar a la humanidad han constituido una temática presente en múltiples libros y películas a lo largo de la historia. A continuación presentamos algunos ejemplos de historias que muestran diversas formas de representar a los Encadenados y sus actividades.

Los libros recomendados incluyen:

Los Mitos de Cthulhu, por H. P. Lovecraft: la colección de novelas y relatos cortos de H. P. Lovecraft es esencial para aquellos Narradores que deseen comprender a los Encadenados y sus naturalezas horribles. Recomendamos especialmente: "En las montañas de la locura", "El horror de Dunwich", "El Ceremonial", "El morador de las tinieblas" y "El horror de Red Hook".

Demonios, por John Shirley: esta novela describe los grandes negocios como punto de contacto con entidades alienígenas enemigas de la vida humana. Aunque no se trata de la clásica historia de terror, representa una excelente mirada a la infiltración de la inteligencia inhumana en la existencia diaria.

From Hell, por Alan Moore y Eddie Campbell: esta historia muestra cómo las intrincadas tramas del conocimiento pagano se entrelazan con las estructuras modernas y cómo el uso de poderosos rituales les sirve para mantener su poder.

La Casa Encantada por Shirley Jackson: esta novela continúa siendo la novela ideal sobre casas encantadas por el hecho de que en ningún momento muestra al monstruo y deja que el lector se imagine los detalles.

It, por Stephen King: el gran libro de King sobre una entidad malvada que duerme bajo la ciudad de Maine y despierta cada 30 años para aterrorizar a sus residentes representa un ejemplo clásico de cómo operan los Encadenados.

La Canción de Kali, por Dan Simmons: la novela de Simmons engloba una de las mejores descripciones de una fuerza sobrenatural que deja sentir su presencia en la edad moderna, en este caso en la pobreza y brutalidad de la moderna Calcuta.

La Trilogía de las Espadas, de Michael Moorcock: para saborear las visiones de los Encadenados sobre un mundo hecho a su imagen puedes leer estas novelas de fantasía oscura sobre Corum. Las tres novelas son unos ejemplos excelentes para intentar explicar su filosofía.

Las películas y las series recomendadas incluyen:

Hellraiser y **Hellbound: Hellraiser 2**. **Hellraiser** de Clive Barker es buena, aunque **Hellraiser 2** es una buena fuente para obtener inspiración sobre los Encadenados. Describe a Leviatán, el dios infernal que carece de imagen humana y transforma a sus sirvientes otorgándoles sus deseos más oscuros.

Millennium. Más o menos un 50% de la serie de televisión **Millennium** es buena para la inspiración directa, y el estado general de ánimo de muerte inminente y secretos horribles es exactamente el correcto. Toma nota de cualquier episodio en el que salga Lucy Butler.

La Monja Poseída: Esta película de la Hammer está protagonizada por Christopher Lee como líder de uno de los cultos más repugnantes que existen. El demonio posee unos ambiciosos planes para remodelar el mundo moderno.



Ga-Gorib admiró las blancas pústulas que cubrían las caderas de la joven. Deseaba probarlas, aunque se contuso. En vez de ello le lanzó una lata abierta de comida para perros que rebotó sobre su blusa manchada. La joven retrocedió, cubriéndose con las cadenas que la ataban al radiador, y comenzó a llorar.

"Llora, llora, llora", dijo Ga-Gorib, burlándose de ella con un marcado tono nasal. Jodida serpiente. Cómete la maldita comida, esa es tu cena.

"Keith", sollozó la joven, "¿qué te ha ocurrido? Siempre fuiste tranquilo. No se..." No pudo acabar la frase. Sus palabras quedaron ahogadas por el llanto.

"No Keith", dijo alzando los hombros. "Keith murió. Quizá si hubieses sido más amable con él y su jodida marca de nacimiento las cosas hubieran sido distintas". La observó mientras ella cogía la comida para perros de su blusa y la ponía en su boca. Iba a reír, pero se dio cuenta de que estaba aburriendose. "Estoy cansado. Eres como una niña malcriada, o más bien como un pequeño simio de laboratorio, aunque no danzas al son de la música. Desconozco por qué le gustabas tanto a Keith". Apretó sus amarillentas garras sobre sus palmas. La sangre se deslizó sobre la alfombra.

"Por favor...", dijo ella.

"Por favor qué?". Miró el crucifijo que se escondía bajo un trozo de comida. "Por qué no abandonas? Te he hecho daño. Te he violado. Te he maniatado y te he obligado a ver cómo hacía cosas terribles a otros estudiantes. Abandona. Inclina tu cabeza y murmura la plegaria. Se ha comunicado contigo en sueños. Verdad? Te ha mostrado lo que es. Todavía tenemos tanto que aprender de él... las cosas que ha conseguido, las cosas que otros han hecho por él". Relinchó. "Existe algo muy distinto a este mundo de mierda, y él es parte de ello. He visto lo que ha hecho. Sus seguidores fueron testigos de la caída de Roma".

Keith (mejor dicho, Ga-Gorib) sacó una pera de su bolsillo y la mordió. El zumo comenzó a deslizarse por las comisuras de su boca. "Puede hacer cualquier cosa. Considera esta pera. El se ha introducido en cuerpos y ha hervido sus cerebros para poder saborear una jodida pera. Increíble".

"Por qué... estás...?". No pudo acabar la frase, ya que los sollozos ahogaron su voz mientras su boca dejaba caer la comida para animales sobre su pecho.

"Soy la Serpiente del Pozo. ¿Y Abaddon? Él es el Señor del Pozo, muñeca. El meollo del asunto. Con el tiempo te mostrará más cosas. Te gustas. Creo que eres carne de cañón, pero siempre consigue lo que quiere. Te convertirás de una forma u otra una vez que sepa la palanca que debe tocar". Esta vez se rió de verdad. "Te prometo que no volverás a mirar atrás, hermana".

Se alejó para observar mejor las llagas y pústulas de sus piernas. Su estómago rugió. Decidió que comería algo. ¿Qué sentido tenía desperdiciar una comida perfecta?

CAPÍTULO UNO: UN MOVIMIENTO EN LAS PROFUNDIDADES

“Cuando las estrellas estuvieran en la posición adecuada podrían saltar entre los mundos a través del cielo, pero las estrellas no estaban en la posición correcta. No podían vivir, y aunque ya no vivían, nunca podrían morir”

—H. P. Lovecraft, “La llamada de Cthulhu”

El mundo al que los caídos han regresado guarda pocas similitudes con el paraíso arruinado que antaño conocieron. En ausencia de los caídos (y de las fuerzas del Cielo), la humanidad se ha extendido por el mundo buscando nuevas fuentes de poder que le ayuden a explicar los misterios de la vida. Con el paso del tiempo, esta búsqueda llevó a un puñado de eruditos de lo arcano a explorar los reinos cercanos a la Creación, desvelando el umbral del Abismo. Los seres que estos hechiceros liberaron de la gran oscuridad del Pozo fueron adorados como dioses y recompensaron a sus fieles con terribles poderes a cambio de su lealtad. Estos demonios, conocidos más adelante como Encadenados, iniciaron una cruzada para transformar el mundo a su imagen y semejanza. Estos Reyes del Pavor actuaron desde las sombras de los templos y los cementerios de todo el mundo, originando ciclos de conquista, gloria, tragedia y desesperación que han servido para modelar el devenir de la historia humana hasta nuestros días. El Mundo de Tinieblas moderno representa la culminación de una conspiración que emana de los últimos días de la Edad de la Ira.

Paraíso Profundo

El Gran Experimento fue traicionado. El plan de Lucifer era sencillo, potenciar a los humanos y enseñarles a cultivar la chispa divina de su interior hasta que se convirtiera en una conflagración que amenazara con consumir el Cielo. Los archiduques no estaban tan convencidos. El orgullo se interpuso en su camino. ¡Humanos superando al Creador y convirtiéndose en dioses? ¡Intercambiar un Cielo por otro? ¡Acaso los caídos se verían relegados al papel de esclavos? Parecía más tentador convertirse en un lobo del Infierno que en un perro falso del Cielo, y por eso decidieron engañar a Lucifer. Los archiduques sabotearían el Gran Experimento antes de que pudiera dar sus terribles frutos.

Asmodeo fue el responsable de originar la gran conspiración. En sus oráculos, el monstruo divisó una visión del futuro, y lo que vio congeló su corazón. En esta visión vio como los humanos eran coronados con el poder del Cielo y los condenados se arrodillaban en actitud suplicante. Su



corazón de llenó de ira y temor. El archiduque decidió que esto nunca debía ocurrir, por lo que orquestó un plan para aprovecharse de los resultados del Gran Experimento.

Asmodeo se entrevistó en primer lugar con el archiduque Abaddon, ya que sabía que el Devorador no tenía en demasiado aprecio los planes de Lucifer. El plan definitivo fue el siguiente: Abaddon, maestro de la carne, la sangre y el hueso, comenzaría a experimentar con mortales con el propósito de crear una raza sometida a sus maestros infernales pero capaz de controlar su esencia divina. Serían autómatas, herramientas vivientes diseñadas para incrementar la gloria de los archiduques y con la que suplantaría la descendencia de Adán y Eva. Abaddon se puso al frente del proyecto y los humanos que moraban en los límites de la civilización comenzaron a desaparecer de uno en uno secuestrados por los guerreros de la Legión de Ébano. Las víctimas fueron arrastradas hasta la ciudad subterránea de Ziusudra donde sufrieron lo que llegó a ser conocido como las "Sesenta Miserias". Sus cuerpos fueron sometidos a horribles tormentos y una de estas violaciones acabó dando fruto. Durante el curso de los experimentos, las mujeres fueron violadas y sus vientres bulleron con los descendientes de ángeles y hombres.

Al principio solo nació un número reducido de niños, el resto falleció. Aunque estos supervivientes no eran unos niños ordinarios. Sus ojos eran oscuros y sus cuerpos perfectos. El poder brillaba en sus almas. Abaddon había encontrado el arma que necesitaba. Los nephilim habían nacido. Siguiendo las órdenes de sus archiduques, los Devoradores y los Perversos descendieron sobre las tierras de los mortales y preñaron a las mujeres. El número de nephilim se incrementó y fueron llevados hasta Ziusudra, donde fueron educados en el odio y el poder.

En ese momento Azrael el Verdugo llegó a la ciudad subterránea para entrevistarse con los dos archiduques conspiradores. Asmodeo creía que el Verdugo se enfrentaría a ellos, pero la realidad fue totalmente distinta. El gran Verdugo se ofreció a unirse a la conspiración. Las almas de los muertos le habían revelado las atrocidades cometidas en Ziusudra y deseaba contribuir a perfeccionar a los nephilim con una condición: tras su muerte, las almas de los nephilim les pertenecerían a él en exclusiva. Ni siquiera Asmodeo fue capaz de adivinar lo que el Verdugo deseaba hacer con las almas de la progenie de Abaddon, aunque los conspiradores no se encontraban en la posición para rechazar al Señor de Alabastro.

Al cabo de poco tiempo, mientras la Civilización de las Cenizas expandía sus maravillas por el mundo, la conspiración dio fruto y Abaddon liberó a la primera de sus creaciones para que se adentrara entre los mortales y se convirtiera en rey. Pero Abaddon los había creado demasiado perfectos. Junto a sus grandes dotes, también poseían algo de la arrogancia y el desprecio de su creador por la humanidad. No se contentaban con gobernarla, deseaban dominarla

por completo esclavizando cuerpos y almas. Buscaron y destruyeron a los Vigilantes de Lucifer, despertando la furia del Lucero del Alba. El Príncipe de los Caídos y sus guerreros leales persiguieron a los nephilim hasta los confines de la Tierra y los destruyeron con fuego y acero, poniendo fin a la gran conspiración y sofocando los últimos días de la rebelión. El Gran Experimento fracasó aplastado por el peso de su propia divinidad y los caídos tuvieron que enfrentarse a la ira del Cielo despojados de la Fe que necesitaban.

Para Asmodeo y Abaddon, la derrota de los nephilim constituyó una terrible lección que los grandes ángeles nunca olvidaron. Azrael reclamó las almas de los nephilim, y solo él conoce el destino definitivo de las mismas.

CÁUTIVERIO

Cuando los demonios fueron desterrados al Abismo, se aferraron a la esperanza buscando en la oscuridad a Lucifer, su príncipe. Pero cuando se dieron cuenta de que el Lucero del Alba no estaba allí, los rumores comenzaron a circular. Algunos afirmaban que el Creador lo estaba castigando de forma más severa que al resto de los ángeles y que por ello estaba confinado en un lugar más horrible que el Abismo. Esta creencia no acabó de cuajar, ya que la idea que ganó más adeptos fue la que proclamaba que el Lucero del Alba era un traidor, idea defendida por los archiduques, ya que ellos sentían la ausencia de Lucifer en mayor medida. Afirmanaban que el Príncipe de los Ángeles se había convertido en el Príncipe de las Mentiras. Expandieron rumores que indicaban que el Lucero del Alba les había traicionado ante el Creador y había trabajado junto a Él desde el principio.

Los años pasaron inmutables. Los ángeles se oscurecieron y sus almas fueron adelgazándose. Los archiduques blandieron sus Nombres Verdaderos como armas, subyugando la voluntad del resto. Los ángeles se transformaron en demonios, espíritus atormentados enfrentados en duras luchas de odio y rabia orquestadas por sus superiores. Mientras tanto, en los bordes del Pozo, los demonios podían sentir cómo la humanidad atravesaba el Tiempo de Babel y otras épocas posteriores. Pero los recuerdos de los caídos todavía estaban presentes entre los humanos, y los ángeles condenados fueron testigos de cómo el Cielo reescribió la historia de un plumazo. El Creador deseaba borrar toda evidencia de los caídos del mundo, por lo que invocó una gran tormenta que ahogó el mundo con agua. El diluvio fue un cruel bautismo que hizo renacer al mundo. Las tribus humanas supervivientes eran jóvenes e ignorantes del pasado. Ninguna era leal a los ángeles rebeldes. El Cielo estaba satisfecho, los caídos fueron torturados.

El mundo mortal descubrió nuevas técnicas y filosofías y volvió aemerger de las cavernas para construir civilizaciones. Los hombres eran unos animales curiosos que desenterraban secretos del mundo que les rodeaba. Construyeron ciudades e intercambiaron conocimientos con espíritus

locales. Se congregaron en grandes números para huir del frío, el hambre y la oscuridad. Ninguno se acordaba de los huéspedes angelicos o de los caídos. En el Pozo, los demonios incrementaban su odio contra la humanidad mientras la observaban con el mismo desprecio que alguien puede tener por un perro callejero.

Los archiduques pasaron una eternidad reflexionando sobre la guerra y sus fracasos. La senda de la victoria estuvo a su alcance en el pasado, aunque su estupidez les llevó a dejar pasar la oportunidad. Debieron haber apoyado a Babel, no oponerse a ella. Tuvieron la oportunidad de apoderarse de la humanidad y modelarla a su gusto, transformándola en una poderosa arma capaz de eliminar al Creador por completo. Tuvieron su oportunidad, aunque ahora todo estaba perdido. Su desesperación no tenía límites, hecho que hizo que su Tormento creciera exponencialmente. Comenzaron a dirigir su rabia hacia los menos poderosos mientras ideaban planes dementes en sus mentes enloquecidas. ¡Podrían escapar alguna vez, o estarían por siempre encerrados en las remotas sombras de la Creación?

REGRESO AL Paraíso

Los mortales eran unos seres innovadores capaces de hacer cualquier cosa con las herramientas adecuadas. Los sueños les ayudaron a controlar una pequeña parte de la chispa divina que brillaba en su interior. Estos humanos se convirtieron en sacerdotes y hechiceros, desarrollando un conocimiento especial. Aprendieron a sajar los nudos de la realidad en vez de desenredarlos y a invocar seres del más allá (incluso del Abismo). A estos humanos les fueron confiados cinco nombres en sueños, nombres de dioses merecedores de adoración que estaban encerrados tras muros de oscuridad. Por todo el globo, distintos grupos comenzaron a preparar elaborados rituales para liberar a estos dioses de su cautiverio. ¿Quién fue el responsable de comunicar este conocimiento? ¿Quién creó los sueños? Lucifer fue el responsable. El Lucero del Alba desconocía la naturaleza del Abismo y cómo había afectado a la cordura de sus cinco lugartenientes. Deseaba liberarlos con la esperanza de que se unieran a él para combatir a los ángeles. Estaba equivocado.

LIBERACIÓN

En cinco lugares del mundo, grupos de invocadores que desconocían lo que otros estaban haciendo preparaban la llegada de los cinco archiduques. Las ceremonias fueron según lo planeado. Se sacrificaron animales y esclavos humanos en los puntos de llegada. Los templos se prepararon para la llegada de los dioses mediante adoraciones, plegarias y rituales. Reyes, reinas, emperadores y nobles de toda clase viajaron desde grandes distancias para estar presentes en las ceremonias de invocación. Los hechiceros sabían que estaban a punto de liberar a espíritus magníficos del olvido y que estos seres infernales estarían debilitados tras

el viaje. Estas entidades incorpóreas necesitaban cuerpos, aunque los de animales y humanos serían insuficientes. Los espíritus eran tan poderosos que convertirían la carne en despojos, por lo que los hechiceros ordenaron la construcción de ídolos enormes para albergar las almas de los dioses.

Para cada uno de los archiduques se construyó un ídolo que intentaba adecuarse a la idea preconcebida de ellos. El relicario de Abaddon fue un antiguo árbol de 10 metros de altura grabado con rostros horribles y engarzado con venas de madera petrificada. Asmodeo recibió una estatua de ébano veteada con oro y diseñada para asumir la apariencia de varios sacerdotes mirando hacia el cielo. La reliquia de Dagón fue un gran bloque de basalto grabado con plegarias blasfemas (Con el paso de los años este bloque albergaría una extraña maquinaria compuesta por multitud de palancas). El relicario de Azrael consistió en un espantapájaros construido a partir de miles de huesos y vestido con ropas grises y ojos esmeraldas. Para finalizar, la Gran Bestia Belial recibió un extraño hogar: un ídolo portátil no mayor de 30 centímetros con la apariencia de un pequeño hombre-pulpo que se abrazaba a sí mismo. Cuando los ídolos estuvieron situados en sus lugares adecuados, los rituales comenzaron.

En el Abismo, la presencia se hizo sentir como una gran llave que se introdujo en un candado de hierro. Todos los Demonios del Abismo pudieron sentirlo, aunque ninguno supo lo que sucedía hasta que todo acabó. Vieron la grieta, un creciente de luz y... los archiduques desaparecieron. Donde antaño se alzaban los lugartenientes de Lucifer no había nada más que ausencia. Los demonios volvieron a murmurar. ¡Acaso Lucifer había podido ponerse en contacto con ellos, o los archiduques los habían traicionado de la misma forma que el Lucero del Alba lo había hecho en el pasado?

El primero en aparecer fue Abaddon, el lugarteniente más poderoso de Lucifer. El palacio de los arcadios, hogar del rey Sargón, fue preparado por un selecto grupo de sacerdotisas conocido como UrDalla, o la "Hermandad de la Aguja". El suelo de mármol estaba empapado en sangre de sacrificios animales y de cadáveres putrefactos cuando el alma de Abaddon quedó impresa en el relicario. Cerca de allí, en el reino de Sumeria, Asmodeo era liberado por una casta de magos y matemáticos reales. Muchos de ellos murieron en el proceso, pues su carne fue reducida a jirones por la energía entrópica. Dagón renació en el valle del Indo (donde en la actualidad se sitúa la India), gracias al sonido simultáneo de un millar de martillos golpeando un número similar de campanas de bronce incrustadas con vísceras en un ritual llevado a cabo por un culto de arquitectos demenates. Los reyes nigromantes de Kush actuaron como heraldos de Azrael, atrayendo su espíritu hacia un templo construido con huesos y cadáveres mediante el ofrecimiento de sus vicias. Para finalizar, los magos de la corte de la Dinastía Shang consiguieron liberar a Belial mediante súplicas de jade, seda y cuerpos inmolados. La Gran Bestia recibió mil

regalos y fue tratada mejor que el propio emperador. Los magos crearon una casta de esclavos cuya misión consistía en hollar el mundo cumpliendo los deseos de la Bestia.

ADORACIÓN

La conciencia brilló en los ídolos y los archiduques supieron que se habían escapado de los confines del Pozo y habían regresado a la cuna de la Creación. Años interminables de odio volvieron a su mente, ya que volvían a estar en el mundo de los hombres. Había llegado el momento de poner en práctica su estrategia, de chupar la médula de los huesos de la humanidad. Y cuando hubieran terminado, los archiduques controlarían esa chispa de divinidad que había sido otorgada a la humanidad y negada a los ángeles. Con esta chispa divina, los demonios podrían rehacer el cosmos a imagen de sus propios designios. Podrían destruirlo y reconstruirlo un millar de veces, aunque eso llevaría tiempo y trabajo. Necesitaban hacerse con algo de poder para conseguir mayor poder en el futuro. Necesitaban devoción.

Cada archiduque seleccionó un puñado de adoradores fieles. Algunos fueron elegidos por sus aptitudes para la magia, otros por sus capacidades físicas. El resto fue escogido por su potente devoción y por poco más. Estos individuos, algunos capaces de invocar magia y otros no, fueron seleccionados para ocupar los cargos de profetas y agentes de los archiduques. Algunos fueron esclavizados con la promesa de poder más allá de su comprensión, mientras otros vieron como su voluntad era doblegada mediante la manipulación y el carisma. La primera orden fue directa: *Consigue adoradores*. Los Encadenados pretendían permanecer ociosos mientras la adulación llegaba hacia ellos, pero comprobaron que no era tan sencillo. Al cabo de poco tiempo se dieron cuenta de que deberían imponer su voluntad en el mundo y conquistar lo que necesitaran para conseguir una devoción absoluta. Sus esclavos serían los principales agentes del plan.

Desde el origen de los tiempos, las civilizaciones adoraron dioses invisibles o espíritus de la naturaleza sin ser conscientes de la fuerza divina que actuaba sobre sus vidas, por lo que no estaban preparadas para enfrentarse a dioses que vivían entre ellas. Cuando los Encadenados utilizaron su poder para remodelar el inundo, los mortales se sintieron impresionados. Los demonios se regocijaron en este poder y dejaron entrever su presencia. Al principio utilizaron trucos sencillos: aceleraron las cosechas de los campos y mejoraron la salud del ganado. Se adentraron en los sueños de los hombres para comunicarles conocimientos secretos y a cambio pidieron veneración. Algunos mortales fueron lo suficientemente estúpidos como para enfrentarse a los archiduques y encontraron un final oscuro. Sus cuerpos fueron consumidos por la enfermedad y sus hijos devorados por las moscas. Algunos no murieron, pero quedaron mudos o sordos, constituyendo un ejemplo viviente que pocos deseaban seguir.

Con el paso del tiempo, los archiduques aprendieron otra lección importante. Otorgar a la gente lo que deseaba y necesitaba servía para aumentar su Fe. El castigo hacía subir la apuesta, ya que incrementaba el número de adeptos. Los archiduques reconocieron conscientemente que el mejor método para mantener a la población en el borde del caos consistía en la imprevisibilidad. La Fe era mucho más dulce. Castigarlos con una mano y darles placer con la otra. Inundar un pueblo con éxtasis divino mientras el otro es asaltado por perros portadores de enfermedades. Los mortales se encontraban ante sentimientos divididos: temían los castigos pero deseaban tener acceso a secretos esotéricos. Esta filosofía les apegó a los dioses y las ascuas de la fe se convirtieron en un rugiente fuego. Los archiduques se regocijaron de su poder e incluso tuvieron el suficiente como para caminar entre su gente robando la carne de un seguidor. (El tiempo era precioso, ya que el cuerpo robado no solía ser capaz de contener la poderosa alma del demonio y acababa haciéndose añicos).

Los esclavos y adoradores crearon diversos cultos. Estos cultos medraron con rapidez gracias a hombres y mujeres que ofrecían su alma a estas nuevas deidades. Construyeron templos, celebraron ceremonias y grabaron plegarias obscenas en los muros de sus hogares o en su propia carne. Los archiduques eran tratados como dioses. Los adoradores los conocían por diversos nombres, los describían de distintas formas y creían que tenían un millar de personalidades. Bautizaron a los archiduques con nombres que acabarían abriéndose paso entre las leyendas mitológicas: Marduk, Nergal, Ninurta, Apep, Zohak. Algunos los imaginaron como *mala'ika, daevas o djinns*. A lo largo de los siglos, la influencia de estos dioses fue incrementándose, creando nuevos cultos mientras los antiguos se convertían en religiones. Los archiduques asumieron múltiples roles como diversos dioses de un mismo panteón. Era la forma más sencilla de recolectar la preciosa Fe.

LOS PRIMEROS CULTOS

Los cultos eran (y son) la piedra angular de la fe de los Encadenados. Los demonios asumieron distintos rostros y personalidades, hecho que les permitió recrear más de un culto. Cada grupo, además de generar Fe, tenía otras funciones. Un culto podía estar compuesto por una casta de magos necesaria para controlar a un emperador mientras otro podía estarlo por asesinos o renegados. Conforme el número de estos cultos fue creciendo, lo hizo el radio de influencia de los archiduques. En el punto álgido cada archiduque tenía varios grupos de adoradores que destacaban por su extrema devoción, su ambición y su capacidad. Estos cultos nacieron en las primeras épocas de la civilización y muchos existen en la actualidad (bajo formas más o menos alteradas).

El Culto de Kybele fue la “religión” favorita de Abaddon. El archiduque asumió la apariencia de la salvaje y libidinosa diosa Kybele, impregnando su imagen en las mentes de los adoradores potenciales. Con sus mentes vieron su piel de porcelana, sus ojos dorados, su cabello azabache (y por supuesto el árbol multifacetedo que era el relicario del archiduque). Bajo la apariencia de Kybele, Abaddon prometió a sus adoradores placer, éxito, visiones y poder militar. Los fieles hacían cualquier cosa por obtener el favor de su reina divina, aunque había un precio: los rituales que debían realizar eran terribles. Debían organizar festivales orgiásticos entre sangre y vómitos. Los habitantes de los pueblos marcaban las puertas de sus hogares con el signo de la diosa, adentrándose acto seguido en el bosque para copular con bestias, ofrecían parte de su carne como comida para los leones, y se azotaban y utilizaban su piel para alimentar a sus hijos. Secuestraban a las mujeres jóvenes, las enjaulaban y las colgaban de la plaza principal. Desde abajo, los hombres las empalaban y dejaban que su sangre cayera sobre ellos. Aquellos que se negaban a tomar parte en estos rituales eran perseguidos por el regimiento de elite de sacerdotes de la diosa, un grupo de eunucos llamados Gallois. Estos sacerdotes construían santuarios de madera, piel y piedra en las profundidades de los bosques. Durante el siglo V, el culto de Kybele creció de forma espectacular, llegando a introducirse en Grecia proveniente de Asia Menor. Este culto todavía existe en la actualidad bajo el disfraz de grupos de “adoradores de la diosa” practicantes de algunos de los oscuros ritos de antaño.

Asmodeo soñaba con enseñar a los humanos las sendas de la iluminación y la adivinación del futuro. Por este motivo, sus seguidores crearon la **Sabiduría de Mitra** como una herramienta para mostrar la verdad que se ocultaba tras todas las cosas. Los devotos rezaban para vislumbrar la “senda secreta del conocimiento” tras un dios llamado Mitra (Asmodeo), cuya imagen pintaban en las paredes de las cavernas y los frisos de los templos como un sacerdote guerrero capaz de derrotar al gran toro llamado Geush Urvan. La gente creía que las entrañas del toro contenían saber esotérico y por lo tanto parecía normal incluir las entrañas humanas en la ecuación. Esta forma de adivinación, llamada antropomancia, fue utilizada en conjunción con la geneliaca (la adivinación mediante las estrellas en el momento del nacimiento y la muerte). Los seguidores de Mitra se expandieron a lo ancho de las tierras que bordeaban el Mar Mediterráneo, convirtiéndose en asesores de reyes y reinas y compartiendo con ellos el conocimiento otorgado por Mitra. El culto se expandió, llegando a adorarse al dios Mitra en el inundo grecorromano (de hecho esta devoción permaneció viva durante la Edad Media, cuando la herejía se encontró con la feroz oposición de las doctrinas de la Iglesia Católica). En la actualidad existen pequeños grupos de cultos expandidos por el mundo, desde los centros urbanos de Londres hasta la isla griega de Santorini (todos los miembros del culto tienen tatuadas unas astas de toro en sus clavículas).

Dagón se desplazó hacia el norte del Valle del Indo hasta llegar a la ciudad de Mohenjo-Daro. Allí se hizo llamar “Arumukan de los Seis Rostros”. Su culto, el **Shanmukha**, lo elevó a la categoría de dios con rapidez. A cambio enseñó a construir barcos, a leer y a escribir, así como a construir armas de hierro. Los Shanmukha se convirtieron en unos excelentes asesinos y fabricantes de armas, siendo famosos por las máscaras de metal que llevaban para asustar a sus víctimas. Con la ayuda de este culto, Dagón ejerció su influencia sobre toda la civilización de la zona. Si algún gobernante predinástico se atrevía a desafiar al dios, los Shanmukha hacían acto de presencia portando extrañas armas (espadas curvadas, guantes con cuchillas, delgados filamentos de alambre capaces de decapitar con facilidad) que utilizaban para reforzar la lealtad a Arumukan. Con el paso del tiempo, los Shanmukha comenzaron a reconvertir el relicario de Dagón en una extraña máquina que funcionaba con sangre. Se afirma que esta máquina puede resquebrajar la realidad. Se han fabricado pequeños simulacros de la máquina que se han dispersado por todo el mundo, haciéndolos llegar a manos de mortales inocentes. Aunque el culto desapareció, aún existen muchas de estas máquinas. Algunos de estos objetos tienen forma de puzzles tridimensionales, balanzas de precisión y relojes arcanos. Todos son obra de Dagón.

En la ciudad africana de Daxum, el culto de Azrael comenzó a crecer. Se construyeron vastos laberintos y ciudades subterráneas. Las rocas desaparecieron para dejar sitio a profundos canales rematados por enormes obeliscos oscuros. ¡Con qué motivo? Para contactar con los muertos. Este culto, el **Heitsi-Eibib**, confiaba en la “sabiduría” de los espíritus para aprender nuevos conocimientos, una idea defendida por Azrael y sus servidores más devotos. Estos obeliscos (muchos de los cuales todavía existen en la actualidad en Etiopía) se usaron como herramientas para hablar con los muertos y como portales para adentrarse en las tierras sombrías. La muerte y los muertos se convirtieron en una obsesión entre sus adoradores. Se les indicó que serían los maestros y los guerreros del mundo espiritual en la otra vida, y Azrael les enseñó formas para “prepararse”. Comenzaron practicando rituales de automutilación y privación sensorial. Los hombres soportaban un dolor terrible mientras sus cuerpos sufrían infinitas cicatrices. Las mujeres se mutilaban sus aparatos genitales y convertían sus lenguas en harapos con la intención de transformarse en “madres” del mundo espiritual. Azrael les prometió que se convertirían en miembros de una casta de adoradores espirituales, aunque la verdad es que cuando murieron se convirtieron en poco más que en espectros lunáticos encadenados para siempre al alma de su maestro. El culto desapareció cuando el cristianismo y el judaísmo llegaron a Etiopía varios milenarios más tarde, aunque en la actualidad el país continúa todavía sufriendo la presencia de los horribles espectros de Azrael.

Los cultos de Belial eran multifacetados, por lo que ninguna secta acabó convirtiéndose en una religión estructurada. Belial podía moverse (a diferencia del resto de archiduques) y su pequeño ídolo atravesó varias ciudades. Allá donde el poderoso archiduque hacía acto de presencia reclutaba poderosos hechiceros. Les mostró secretos arcanos provenientes del inicio de los tiempos en un esfuerzo por conseguir un grupo de hechiceros poderosos que le ayudaran a destruir a su antiguo comandante, Lucifer. Asumió el papel de la "Gran Bestia" a ojos de sus seguidores, afirmando ser capaz de acabar con cualquier a que se le interpusiera, ya fuera el Lucero del Alba o el propio Creador. En la antigua Grecia fundó los *Deiknymena* o "Ministros de lo Obvio". Cerca de allá reclutó a un grupo de brujos sanguinarios para que le siguieran en el *Culto de Moloch*. En lo que en la actualidad es el Japón, cultivó a los *Gaki-Daishi*, un grupo de maestros sagrados dedicados a erigir templos en honor de la Bestia. Para finalizar, Belial se presentó a un grupo de druidas de la antigua Inglaterra como un hechicero inmortal llamado "Myrrdin". Estos druidas (bautizados como **Hijos de Myrrdin**), sirvieron a un propósito que Belial transmitió a todos sus cultos. Este propósito consistía en desvelar los secretos que se escondían tras las "Líneas Dragón".

Las Líneas Dragón (o líneas de poder) fueron construidas por la Legión de Hierro en una época anterior a la del Abismo, aunque nunca estuvieron finalizadas. El resto de los archiduques desconocía el secreto, aunque Belial estaba convencido de saberlo. Creía que esas líneas formaban una red de energía que entrecruzaba la Tierra formando algo parecido a una telaraña. Identificando ciertas vibraciones místicas que viajaban por ella, se podía tener acceso a una gran cantidad de información sobre los actos y los motivos de otras entidades del mundo. Algunos de los nexos de esta red sobrevivieron al diluvio, como Stonehenge, la Esfinge y las líneas de Nazca. Cuando las descubrió, Belial las quería utilizar para llegar hasta su gran enemigo, Lucifer.

Belial nunca comprendió por completo las Líneas de Dagón, ya que cuando era capaz de traducir una de estas "vibraciones"

DOMINANDO A LOS REYES

Los Encadenados no necesitaron dominar las civilizaciones de forma directa. No controlaban los antiguos imperios de los hombres, ya que nunca lo precisaron. Aquí y allí, influyeron en las almas de algunos individuos desdichados (en unas ocasiones reyes y en otras sus asesores). Los encadenados no corrompieron ejércitos enteros, sólo a las figuras clave de estos ejércitos. No sometieron a personajes famosos de forma directa, simplemente influenciaron sus almas para poner en movimiento una gran máquina que les permitiera relajarse y alimentarse de su Fe. Sus cultos fueron la clave, y mientras estos cultos tuvieran un lugar en la sociedad y no fueran perseguidos, los Encadenados podían relajarse.

"ciones", era demasiado tarde para actuar con eficacia. A pesar de ello, se afirma que ahora que la Gran Bestia vuelve a estar despierta, está dispuesta a utilizar a los servidores de su culto para llegar a dominar estas inescrutables líneas de energía.

INFIERNO

Los archiduques no eran lo que Lucifer recordaba. Abaddon era una bestia enloquecida. Asmodeo poseía una mente irracional. Azrael, antaño un buen aliado, era un dios vano que soñaba con encarnar a la Muerte. Y sus dos asesores más leales: Dagón y Belial, eran manipuladores lunáticos sedientos de su sangre. ¿Acaso el resto de los caídos estaban tan desquiciados por el Abismo? El Lucero del Alba lo sabría en poco tiempo.

Lucifer había enseñando hechicería a los hombres, y este conocimiento se estaba extendiendo con gran velocidad. Los invocadores que fallecieron se llevaron consigo sus rituales secretos y los sacerdotes oportunistas comenzaron a buscar a otros dioses más allá de los límites del espacio-tiempo. Algunos se contentaban con invocar a espíritus de la naturaleza, aunque otros decidieron penetrar en el Abismo en busca de nuevas deidades. Lucifer observó horrorizado cómo los hombres invocaban a más y más seres del Abismo, seres que ya no eran ángeles. Estos monstruos fueron aprisionados en horribles ídolos de piedra, metal y hueso. Estos demonios, inferiores a los archiduques, aunque indudablemente poderosos, comenzaron a buscar adoradores entre las nacientes tribus humanas. La oleada de Encadenados había tenido su origen en el conocimiento arcano que Lucifer regaló al hombre. Al ver el resultado, el Portador de Luz lloró.

Los demonios Encadenados comenzaron a descubrir la presencia del resto. La verdad les impactó. La Fe se había convertido en un bien precioso y los planes de cada demonio entraban en conflicto con los del resto. A lo largo de los siglos, más demonios fueron liberados del Abismo y encontraron su nicho en el mundo de los hombres. La Malvada Karninari, Emperatriz del Trueno, se instaló entre los Ainu del antiguo Japón. Balam-Agag fue convocado por los Anasazi americanos, enseñándoles a cambio de su adoración los secretos para causar enfermedades. Leshii el Devorador encontró un hogar en la profundidad de los bosques europeos, creando un culto de seguidores encargados proteger sus laberintos forestales. Lucifer y los archiduques hicieron todo lo posible por contrarrestar la influencia de estos demonios, aunque sus esfuerzos fueron en vano. La marea no podía contenerse ya que un número superior de demonios llegaban con cada año que pasaba.

LA VISIÓN DE LUCIFER

Lucifer comprendió que los archiduques ya no eran ni sus generales, ni sus consejeros ni sus aliados. Eran enemigos que nunca estarían de acuerdo con su estrategia respecto a la humanidad, por lo que decidió buscar aliados entre el resto de Encadenados. Pensó que aunque no eran án-

geles, quizá el peso del Abismo no les habría atormentado tanto. Visitó a un miembro de cada Casa con la esperanza de forjar nuevas alianzas y disponer de un nuevo equipo de lugartenientes.

El Portador de Luz se postergó ante Harsis el Azote, Faesto el Malvado, Kaoru-Shinju el Monstruo, Dhanavantari el Profanador, Manishtusu el Devorador y Lelwani el Destructor. Les ofreció una posición a su lado a cambio de elevar el poder de la humanidad hasta rivalizar con el del Cielo. Se les presentó en sueños, mostrándoles la visión de la liberación de la Creación de las cadenas divinas y el retorno del mundo al estado edénico. Pero Lucifer no halló ninguna predisposición, solo odio, dolor y retorcimiento. Los demonios le rechazaron y se burlaron de él. Le prometieron que fracasaría y le respondieron con su visión del futuro, una visión de una humanidad reseca de esperanza y espíritu. Una vez subyugada la humanidad, podrían utilizar su poder intrínseco para transformar la Creación en un Infierno donde Lucifer ocuparía el centro del sufrimiento. El Portador de Luz huyó, resignándose a ser el último de su clase, alguien que nunca podría aliarse con esos monstruos. Debía encontrar un nuevo plan y debía hacerlo rápido.

LAS TRIBUS DE LOS HOMBRES

Lucifer era consciente de que las tribus de los hombres de esa época no eran como las de antaño. Aunque todavía poseían la chispa divina, parecían vacíos..., como si esperaran que alguien los llenara. Lucifer observó desde lejos cómo algunas de esas tribus albergaban cultos liderados por, Encadenados. Muchos eran fácilmente sugestionables por amenazas o promesas, y asumían el manto del odio, el hedonismo y la demencia propia de sus maestros infernales. Pero el Portador de Luz comenzó a moverse para equilibrar la tendencia. Seleccionó pequeñas tribus de hombres que habían pasado desapercibidas por los Encadenados. Y desde el interior de sus mentes, comenzó a comunicarles sabiduría mediante sueños y alucinaciones.

Una de esas tribus era un pequeño grupo de nómadas que los Encadenados no habían mancillado. Los mortales eran de origen semítico, estaban poco cohesionados y no sabían leer ni escribir. En comparación con los babilonios, estos hebreos eran primitivos e indignos de atención. Lucifer comenzó a influir sobre la tribu y aunque tuvo cierto éxito, le esperaba una sorpresa. Esta gente narraba historias sobre la creación del mundo *como había sucedido en realidad*. Aún más, era la base de su religión. Hablaban sobre Dios, sobre los ángeles, el Padre y la Madre. ¿Cómo era posible? Carecían de la cultura necesaria para albergar hechiceros. Ningún Encadenado reclamó su dominio sobre ellos (De hecho, los Encadenados parecían ignorarlos por completo). Lucifer comenzó a entender. Ellos eran los descendientes de los pueblos anteriores a la historia. Su linaje sobrevivió al diluvio y retuvieron cierta memoria social del pasado.

Aunque determinados aspectos distaban mucho de la realidad, en general eran correctos. El Lucero del Alba decidió que esta tribu necesitaba su guía. No les manipularía de forma directa, al menos no de la misma forma que había utilizado con otros mortales. Esperaría y observaría todo lo que pudiera. Estaba convencido que dentro de poco tiempo los Encadenados vendrían a por ellos, hecho que demostró ser cierto.

Abaddon fue el primero en enfrentarse a los judíos. Musitó mentiras en los oídos de los faraones egipcios y los reyes asirios para que ambos imperios hicieran sentir su fuerza sobre los hebreos. Pero parecían protegidos por la divina providencia, ya que de sus filas emergió un mago llamado Moisés que invocó extrañas plagas que permitieron que la tribu escapara de la persecución. Belial sentía el aura de protección que protegía a esos mortales y trabajó para establecer una serie de gobernantes babilónicos en Jerusalén para corromperlos y controlarlos. Estos "chiquillos" no se dejaron engañar y asesinaron a los babilonios. La Gran Bestia estaba enfadada y envió ejércitos a Jerusalén. La ciudad fue saqueada e incendiada y sus habitantes fueron esclavizados por los babilonios.

La Gran Bestia observó su experimento de cerca con la esperanza de que los babilonios fueran capaces de corromper a estos mortales. Esperó a que llegara el día en que uno de ellos se arrodillara y suplicara plegarias a los demonios dementes. Pero esto nunca ocurrió. El exilio en Babilonia solo sirvió para unificar e iluminar a los hebreos. Aprendieron los avances culturales de sus captores babilónicos, pero no sucumbieron a sus amenazas ni a las seducciones de los Encadenados. Cuando su tormento era demasiado intenso, recibían visiones de esperanza y sueños que les comunicaban que eran el pueblo "prometido". Más tarde, cuando Ciro el Grande conquistó Babilonia en el año 538 a.C., liberó a los hebreos y los devolvió a Jerusalén. A lo largo de los siglos, los archiduques realizaron varios intentos para corromper este grupo, destruyendo sus templos sagrados y desacreditando a su Dios con magia y "milagros". No consiguieron nada hasta que encontraron un aliado en el hijo del amado rey David.

SALOMÓN EL TRAIDOR

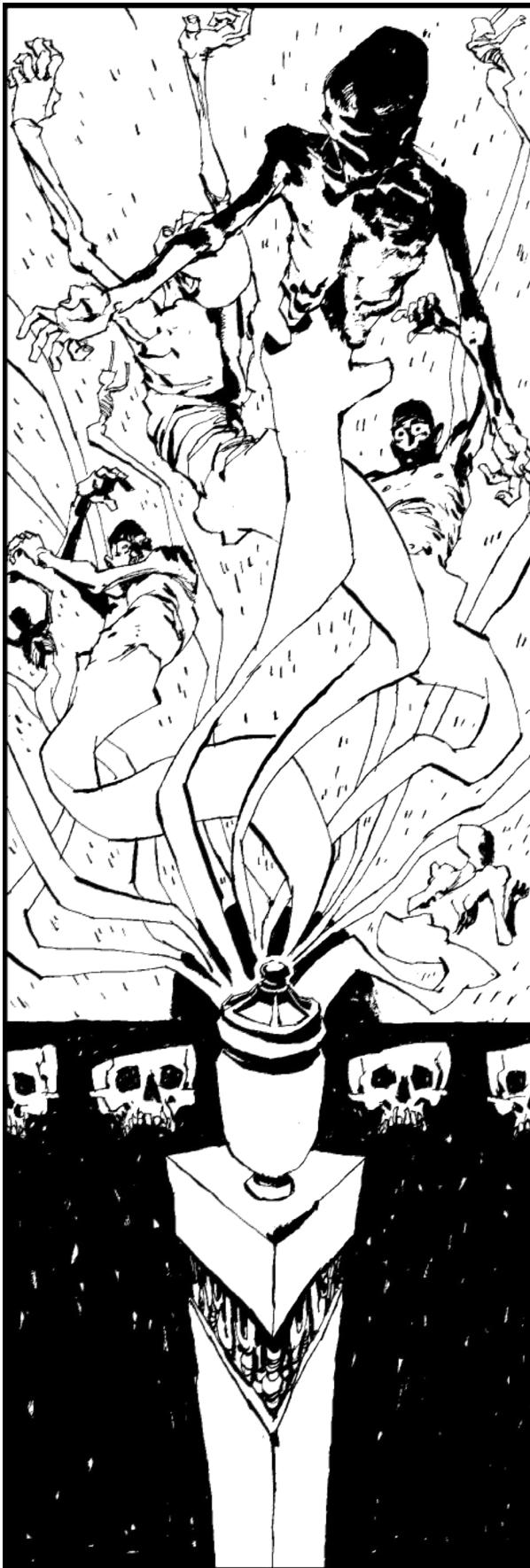
Durante cierto tiempo, los Encadenados contaron con un colaborador entre los hebreos. Salomón era el rey legendario de la tribu nómada, hijo y sucesor de David, y estaba hambriento por el poder y el conocimiento. Esperaba llevar a su gente a una nueva era; en el pasado, los hebreos desconocían casi todo lo relacionado con la arquitectura, la minería, la fabricación de herramientas y el comercio. Salomón sabía que todo ello existía y deseaba apropiarse de este conocimiento: Por desgracia, no fue tan sencillo. Debe edificar un gran templo para Yahvé y se dirigió a los fenicios, famosos por sus conocimientos de arquitectura. Esperaba aprender de ellos, pero le preguntaron: "¿Por qué

motivo deberíamos enseñar nuestros conocimientos a un estúpido que solo cree en un dios?" Los fenicios señalaron al vasto panteón de dioses a que servían con sacrificios y acordaron prestar al rey hebreo el conocimiento que requería a cambio de una condición: que aceptara las esposas de sus dioses corruptos. Salomón aceptó.

Esto le permitió construir un templo para el más Sagrado entre los sagrados (el Arca de la Alianza), aunque también se dirigió a los bosques del Líbano y a las colinas del norte de Jerusalén. Allí construyó templos heréticos dedicados a la adoración de los dioses demoníacos del panteón fenicio. Construyó ídolos en honor de Moloch la Abominación, templos dedicados a Chesmash y a Malkhart, así como lugares de plegarias a Baal. A cambio, Salomón obtuvo el conocimiento de los dioses y de sus seguidores para su pueblo. Aprendió a construir minas para buscar hierro, cobre y bronce. Supo como edificar naves y graneros. También tuvo acceso a las florecientes rutas comerciales de la época, y con ese acceso pudo proveerse de mujeres y concubinas, muchas de las cuales servían a los demonios Encadenados. Salomón dividió su adoración entre los dioses y permitió que su pueblo tomara esta misma elección. Las leyendas afirman que Salomón vendió su alma a 72 Encadenados distintos en un esfuerzo por obtener conocimientos, un gambito sin igual en toda la historia. La última acción blasfema de Salomón fue la de construir un templo bajo tierra cercano al monte Moab para servir como centro de plegaria de todos sus dioses (es decir, de los Encadenados que jugaban al tirasoga con su alma). Pero en ese momento sucedió algo sorprendente.

Tras finalizar el templo, Salomón recogió varios pergaminos escritos en asirio y comenzó un ritual que prolongaría durante toda la noche. Atrapados en sus relicarios, los Encadenados no notaron las interferencias hasta que fue demasiado tarde. Cada demonio que había recibido la promesa del alma de Salomón vio como su relicario se hacía añicos. Los 72 demonios fueron arrastrados de sus reliquias hasta una pequeña urna de bronce preparada especialmente para ello. Intentaron liberarse y llamar a sus esclavos, pero fue en vano. Estaban atrapados en el interior de un Abismo en miniatura en el que había un vacío infinito. Salomón llevó la urna hasta un barco y la dejó caer en el Mar Muerto. Esta urna todavía no ha sido descubierta.

Nadie pudo descubrir la forma en que Salomón fue capaz de entregarse a tantos Encadenados y dominarlos posteriormente. ¿Obtuvo el secreto de alguna parte o fue el hechicero más capacitado del mundo, tal y como sugieren los rumores? En sus libros dejó escrito que la providencia le había transmitido los sueños necesarios para desafiar a sus maestros. ¿Acaso fue Lucifer el responsable de este poder? La verdad nunca se sabrá. Salomón murió en el exilio, perseguido por los esclavos de Belial, la Gran Bestia, quien le destruyó y le despojó de todos sus objetos místicos.



EL HEPTAMERÓN

Algunos afirman que el conocimiento que Salomón desarrolló para convocar, atar y exorcizar demonios todavía existe en la actualidad. Se sugiere que Salomón escribió un libro llamado *El Heptamerón*. Algunos afirman que este texto contiene los rituales, las oraciones y los sortilegios creados por el gran rey hechicero durante sus días como gobernante de los hebreos. Extrañamente, esta información no fue recopilada hasta comienzos del siglo XVI, cuando un mago italiano llamado Pietro de Abano conversó en sueños con el fantasma del rey Salomón. Pietro afirmó que tras las primeras conversaciones con el espectro de Salomón fue capaz de conjurar el fantasma del rey siempre que lo deseaba. A partir de entonces recopiló una colección masiva (se afirma que ocupa un millar de páginas y que está encuadrada con piel tintada con sangre de halcón) que detalla la información que aprendió de Salomón. Este libro es algo parecido a un "Santo Grial" para muchos demonólogos y hechiceros oscuros, por lo que es un recurso muy buscado.

AÑOS DE EXULTACIÓN

Durante el período clásico, los Encadenados prosperaron. Eran literalmente dioses entre los hombres. Los mortales los bautizaron con nombres propios: Loki, Amaterasu, Cronos, Thoth. La adoración y veneración colectiva de miles de individuos modelaron la visión humana de la divinidad. La fuerza de los creyentes modeló a estos demonios de la misma forma en que ellos modelaban la humanidad. Conforme los demonios incrementaron su poder, también lo hicieron los mortales. Era una edad dorada para los hombres, un tiempo de poder, fe e iluminación. Los demonios se alegraron, seguros en el dulce socorro de la devoción.

Pero surgió un problema, ya que el número de Encadenados llegó a ser demasiado al inicio de este período. El mundo estaba habitado por cientos de demonios, algunos de los cuales habían hecho su aparición en un pasado próximo. El desorden y el caos eran inevitables. Las zonas de influencia se superpusieron y estos conflictos modelaron los mitos y las leyendas de cada cultura. Los tomos de la antigüedad narran como dioses y diosas se enzarzaron en una guerra que se llevó a cabo sobre los cielos de las ciudades-estado y bajo las aguas de mares remotos. Era imposible que los Encadenados no se encontraran, ya que su número era excesivo y todos deseaban ejercer su influencia sobre el mundo. Allá donde se enfrentaban, el terror y la brutalidad se adueñaban de la vida cotidiana y la sangre corría a raudales. Los mortales formaron ejércitos para apoyar a sus maestros demoníacos y muchos murieron. A pesar del gran desarrollo de la iluminación, la guerra era imposible de evitar.

GUERRA ENTRE LOS DIOSES

Si los archiduques hubieran pensado en aliarse, podrían haber contenido la marea de nuevos demonios que aparecían en el mundo. Pero eran incapaces de ponerse de acuerdo en cualquier asunto, por lo que cada "encuentro" finalizaba con los esclavos de uno de ellos asesinados por los de otro, hecho que incrementaba su odio y su enfrentamiento. Los años de adoración les había hecho egoístas y orgullosos. Cada archiduque quería abarcarlo todo y era incapaz de llegar al más mínimo compromiso. La guerra se adueñó de todo el mundo civilizado. La naciente cultura griega sufrió en mayor medida que el resto: el país fue atacado por minoicos, dorios, etruscos y más adelante, persas. Todos ellos estuvieron dominados por sus maestros demoníacos y se enfrascaron en la guerra en nombre de su dios demente. Otros Encadenados menores también participaron en la refriega, en ocasiones en interés propio y en otras intentando conseguir un trozo mayor del pastel. Los archiduques no estaban dispuestos a permitirlo, por lo que fueron capaces de dejar sus discrepancias a un lado para dirigir su ira contra los demonios que se peleaban por su influencia.

Siempre que les era posible, los archiduques intentaban atar y controlar a aquellos demonios que amenazaban con apropiarse de su Fe. Los archiduques recordaban gran parte de los Nombres Verdaderos de los demonios de dentro y fuera del Abismo y no dudaban en utilizarlos para esclavizar a los insubordinados caídos. Belial realizó un gran esfuerzo (utilizando parte del potencial de las líneas Dragón) para localizar los relicarios del resto de Encadenados, y al cabo de poco tiempo, el resto de archiduques le siguieron con sus propios métodos. Los archiduques enviaron a sus esclavos a los confines del mundo para disciplinar a los demonios errantes (y a sus adoradores). Esta táctica dio buenos resultados y ayudó a incrementar el poder de los archiduques (aunque también sirvió para incrementar su demencia). En ocasiones los cultos más pequeños acabaron formando parte de las 'religiones' de los Encadenados.

Pero muchos demonios resistieron y no pudieron ser subyugado: por los archiduques. Algunos se encontraban demasiado lejos para ser esclavizados mientras que otros poseían Nombres Verdaderos totalmente desconocidos. Cuando esto sucedía, los enfrentamientos tomaban la forma de combates orgiásticos en los que los hombres decapitaban a su enemigos y violaban a sus mujeres. Un sinnúmero de ciudades, tribus cultos se lanzaron al ataque, sembrando dolor y sufrimiento por todo el mundo. Los Encadenados destruyeron a otros Encadenados, utilizando la gente como piezas de ajedrez, insensibles a las brutalidades que cometían en su nombre. Los relicarios fueron robados de sus frías catacumbas y convertidos en polvo por los esclavos victoriosos. Muchos Encadenados fueron destruidos por los archiduques, siendo devueltos a Pozo o devorados por sus nuevos maestros. Algunos huyeron

en vez de luchar, escondiendo sus relicarios (siempre que les fue posible) o enterrándose en las profundidades de la tierra. Estos demonios permanecerían ocultos hasta el momento en que pudieran resurgir en otro tiempo lugar. Algunos se aislaron en lugares inaccesibles, rodeados por su grupo de fieles. El mundo carecía de estabilidad y gran parte de ello era debido a los enfrentamientos entre los diversos demonios.

CONFLICTO ÉTERNO

En Persépolis, la capital ceremonial de Persia, floreció el culto a algunos Encadenados menores. El culto dominante consistía en un grupo de caníbales que se hacía llamar los “Devoradores de Pieles” y veneraban a un demonio llamado Dyubbiel. Este demonio, un Diablo antaño enamorado de la Creación y de todos sus habitantes, se había convertido en un rey dios que recibía el nombre de “el ángel guardián de Persia”. El culto, de acuerdo con los deseos de Dyubbiel, solicitaba tributo a los ciudadanos e incluso al rey de Persia, Darío. Este tributo consistía en un pequeño trozo de piel fresca de cada ciudadano para que fuera consumido por los líderes del culto. Los seguidores eran temidos y Dyubbiel se convirtió en una leyenda viviente que poblaba las pesadillas de todos los ciudadanos.

Al cabo de poco tiempo, todo cambió. Durante el reinado de Darío, aparecieron una serie de rumores entre los

ciudadanos de clase baja. Los mendigos y las prostitutas surraban sobre una nueva mitología en la que un antiguo heraldo de luz luchaba contra los dioses de la oscuridad. Aunque este dios era incapaz de vencerlos, su poder era suficiente para evitar que la oscuridad se apropiara de todo. Al cabo de poco tiempo, los descontentos y los descastados comenzaron a narrar algo más que historias. En sueños habían aprendido lo que debían hacer para que el dios bueno pudiera salir victorioso de su enfrentamiento contra las entidades del mal. Se les enseñó la forma de acceder al conocimiento olvidado almacenado en el interior de sus almas y desvelar pozos arcanos de poder que no sabían que existían. Aprendieron a realizar rituales y ceremonias para atar, abjurar y destruir a las criaturas demoníacas. A partir de entonces, el conocimiento fue transmitiéndose entre las distintas personas como si fuera una epidemia.

Esta información fue plantada por Lucifer siguiendo el siguiente razonamiento: antaño había enseñado a los hombres a conjurar demonios de la oscuridad que se alzaba allende la realidad, aunque esta estrategia no dio el resultado esperado. Gracias a ese error, cientos de demonios habían sido liberados. Ahora les había revelado el conocimiento opuesto: la capacidad de atrapar a los demonios y encerrarlos en su oscuro confinamiento. El Lucero del Alba esperaba que este conocimiento se expandiría con la misma

CHINA

El mundo occidental no fue el único lugar que sufrió la plaga de Encadenados. China también se vio asediada por dioses dementes. La gran zona fue afectada por el caos constante, en especial durante el periodo de los Países en Conflicto (481-221 a.C.), momento en el que toda la zona quedó afectada por una violenta guerra civil. Gran parte de este conflicto estuvo originado por las agresiones secretas de dos cultos Encadenados en lucha por la dominación. El primero, la Secta Roja estaba liderada por un Encadenado militarista llamado Abromalgia, un Devorador famoso por sus asesinatos en masa. El segundo bando estaba formado por la Secta Verde, liderada por el Monstruo Encadenado Kaoru Shinji, una bestia seductora que enseñó a sus discípulos cómo adivinar el futuro mediante el derramamiento de sangre. Ambas sectas operaron tras el telón, moviendo las cuerdas del pueblo mientras colocaban a su gente en lugares de liderazgo.

A partir del año 250 a.C. ambas sectas comenzaron a sufrir súbitos ataques sobre sus seguidores y posesiones. Estos ataques no parecían provenir de ningún lugar en concreto y fueron realizados por monjes con ropas blancas que utilizaban extraños fuegos artificiales y eran capaces de dañar a los corruptos con las oraciones. Estos ataques fueron coordinados por un hombre ciego llamado Yin-kui (apodado “el Abanico Blanco”). Él bautizó al grupo como los Muchos Ancestros. Estaba compuesto de criminales

convictos que deseaban librarse de sus pecados y se unían a la cruzada de Yin-kui contra la influencia corruptora de las Sectas Roja y Verde. No queda clara la forma en que Yin-kui fue capaz de descubrir a los demonios ocultos de ambas sectas cuando otros no pudieron, e incluso más misterioso es el motivo que le llevó a declarar la guerra a estos dioses secretos. Las leyendas sugieren que la familia de Yin-kui fue asesinada y su templo ancestral mancillado a manos de la Secta Roja, mientras él era cegado con ascuas ardientes. La verdad vino a él en un sueño que tuvo y le hizo dedicar el resto de su vida a destruirlos.

Yin-kui fue incapaz de destruir a ambas sectas, aunque consiguió descubrir el reliquario de Abromalgia (una estatua de granito que representaba a un hombre devorado por los gusanos) y acabar con él antes de morir. Esto ayudó a finalizar la guerra civil, aunque desgraciadamente la Dinastía Ch'in se impuso, liderada por el primer emperador de China, Shin Huangdi. Este emperador, que unió al país bajo su dinastía y ayudó a estandarizar el dinero, el comercio y el gobierno, era un esclavo del demonio Kaoru-Shinji. Shin Huangdi destruyó todos los libros que hablaban contra él o describían algún hecho con el que estaba en desacuerdo (y esto incluye cualquier recuerdo escrito de Yin-kui el cazador de demonios). A petición de Kaoru-Shinji, comenzó a trabajar en lo que más tarde sería conocido como la Gran Muralla.

rapidez que lo había hecho el anterior. Aunque el plan no tuvo tanto éxito (como atestigua el gran número de Encadenados que existen en la actualidad), el conocimiento sobrevivió de generación en generación y se expandió por todo el mundo. Se trataba de una pequeña arma contra los Encadenados, un arma que permitió que los sacerdotes rebeldes de Persépolis encerraran al "ángel" Dyubbiel en el Abismo. El Lucero del Alba estaba dispuesto a saborear cualquier triunfo, por pequeño que fuera.

LA ANTIGUA GRECIA

Grecia emergió del crisol de los pueblos micénicos y se convirtió con rapidez en el primer reino civilizado posterior a la edad antigua. En ella nació una cultura diversa protagonizada por varias ciudades-estado como Atenas, Esparta, Tracia y Tebas. Esta diversidad se incrementó cuando varios cultos Encadenados tomaron la zona y crearon cultos limítrofes. Los consortes del Profanador, Ukhat y Sacíu trajeron los cultos al hedonismo hasta las puertas de Atenas, y el Monstruo Bel-Namataru creó los cultos esotéricos de Delfos y Eleusis. El Annunaki Devamand se infiltró entre el ejército espartano, prometiéndole armas a cambio de su devoción. Mientras tanto, los archiduques Asmodeo y Abaddon luchaban por asegurarse las almas de aquellos aristócratas a cargo de las diversas naciones griegas.

Era la primera vez que los demonios estaban tan juntos. Este hecho ayudó a crear la dinámica mitología griega, dando lugar a leyendas en las que los dioses entraban y salían de las vidas de los ciudadanos griegos mientras luchaban entre ellos por la supremacía. También contribuyeron a acelerar el crecimiento del mundo griego, a pesar de la oposición de Persia. La competición entre los demonios elevó las apuestas e hizo que sus habitantes crearan nuevas tecnologías y filosofías con más

rapidez que nunca. Todo floreció mientras los puertos se abarrotaron de naves. Se desarrollaron nuevos estilos arquitectónicos a partir del idioma secreto de las matemáticas. Todo ello mientras los cultos de Grecia iban incrementando su poder, adentrándose en las *polis*, el teatro y el ejército.

Los dos archiduques, Abaddon y Asmodeo, estaban descontentos. A pesar de que habían realizado grandes avances en homogeneizar la disimilitud de las ciudades-estado, había demasiada competencia. La adoración era un bien escaso y dispersarla entre incontables cultos era inaceptable, por lo que Asmodeo ideó un plan. Si Abaddon podía aliarse con él como antaño, podrían hacer caer a Grecia, lo que disminuiría la influencia de los cultos que reclamaban el dominio. Desde las cenizas, los dos archiduques podrían reconstruir la civilización a su propia imagen, una nación que serviría como microcosmos para la transformación de toda la Creación. Ambos tuvieron escasos momentos de cordura en los que estuvieron de acuerdo sobre la necesidad de esta alianza, por lo que forjaron un acuerdo para demoler las ciudades-estado. Este pacto, llamado el "Acuerdo Eleusiano" (bautizado con el nombre del templo de Eleusis en el que el pacto se llevó a cabo por esclavos de ambos Encadenados), garantizaba que Abaddon y Asmodeo permanecerían juntos hasta la caída de Grecia. A continuación se dedicaron a esperar que se presentara la oportunidad que necesitaban.

AÑOS DEL REINADO

Roma comenzó siendo un grupo de pueblos dispersos habitados por criminales y esclavos. Fue gobernada por reyes hasta el año 510 a.C., momento en que el rey Tarquin el Soberbio fue derrocado y la cultura comenzó a moverse bajo la bandera de una república. Durante el siguiente me-

NUEVO ORDEN MUNDIAL

Muchos demonios Encadenados eran mentalmente incapaces de superar las limitaciones impuestas por el rango. Los archiduques permanecieron en la cima de la cadena infernal mientras los caballeros caídos asentían desde debajo. Sin embargo, no *había motivos* para que fuera así. Ciento, la posición era algo consustancial de la naturaleza del ángel caído, aunque su reaparición en el mundo de los hombres contribuía a difuminar este orden. A pesar de ello, algunos demonios se aprovecharon del nuevo potencial e intentaron escalar posiciones mediante dedicación e ingenuidad. Otros demonios, sin embargo, simplemente reclamaron un título y lo dejaron estar. Quizá el ejemplo más conocido de esta forma de actuar sea el del Encadenado Baal.

Baal nunca llegó a ser un archiduque durante la Guerra de la Ira. El ángel caído siempre fue un Devorador renegado entre los caballeros caídos. Lideró un grupo de demonios mercenarios que estuvieron al servicio del pro-

pio Portador de la Luz (especialmente durante el Gran Experimento). Cuando se despertó, Baal se convenció de que era el archiduque más poderoso y exigió la fidelidad de un gran número de demonios menores, entre los que se encontraba Enshagkushanna. ¿Qué le llevó a comportarse de esta forma? Principalmente el hecho de que los cinco archiduques legítimos crearon una especie de centro de poder impenetrable. Estos cinco demonios contaban con algunos de los cultos más importantes del periodo clásico, por lo que la mayor porción de Fe se concentraba en un pequeño número de demonios. Baal contribuyó a cambiar esta situación. Al autoproporclamarse "archiduque" y organizar un centro de poder en su palacio situado en la ciudad en ruinas de Ugarit, fue capaz de desviar parte de la influencia exclusiva de los cinco archiduques auténticos. Con el paso del tiempo, sin embargo, Baal llegó a creerse que había llegado a ser uno de los lugartenientes favoritos de Lucifer durante la Guerra de la Ira.

ÁFRICA

En esta época, Azrael había incitado el nacimiento de un nuevo imperio africano, el de los Nok. Esta gente adoraba el ciclo de la muerte y el nacimiento, celebrando rituales de mutilaciones y asesinatos. Las normas no habían cambiado para Azrael, ya que solicitaba la Fe de sus seguidores a cambio de promesas de redención tras su muerte. Sin embargo, otros tres Encadenados aparecieron en el continente convocados por un grupo de sacerdotisas renegadas que deseaban derrocar a la sociedad Nok. Estas mujeres desconocían la realidad que estaban conjurando, y acabaron convocando a tres Azotes Encadenados que adoptaron el nombre del Triunvirato. Los tres demonios (Ghede, Gawama y Gorgias) formaron una alianza insólita, ya que se autoproclamaron "hermanos" durante la edad de Babel. Tras su aparición, esclavizaron a las sacerdotisas y se dirigieron a combatir contra Azrael y los Nok. Al final, el culto de las sacerdotisas consiguió lo que quería: en el siglo II d.C., la cultura Nok había sido totalmente erradicada y el imperio necromántico del archiduque estaba muy debilitado. En la actualidad, la guerra entre los servidores de Azrael y los esclavos del Triunvirato continúa vigente.

dio siglo, Roma fue gobernada por un Senado (que a su vez estaba gobernado por cónsules), pasando desapercibida por los archiduques. Otros Encadenados tenían intereses en la república romana, aunque no eran tan poderosos como para gobernar el crecimiento de la naciente civilización.

Alrededor del año 400 a.C., los archiduques que conspiraban contra la civilización griega comenzaron a fijarse en esta república. Sus habitantes, a pesar de sus orígenes vulgares, estaban realizando grandes avances sin depender de los Encadenados. Sus habilidades militares habían progresando de forma considerable a la vez que su cultura artística florecía con rapidez. Uno de los servidores de Asmodeo, una duquesa Monstruo llamada Lethe predijo que esta cultura conseguiría grandes logros, llegando "a gobernar a todos los Hijos del Polvo y envenenar todos los rincones del mundo con perversión". La oportunidad llamaba a la puerta y tanto Asmodeo como Abaddon decidieron apostar por esta república insignificante. Grecia debía caer y Roma se alzaría en su lugar. Ambos Encadenados orquestaron las Guerras del Peloponeso que enfrentaron a Atenas contra Esparta.

Esparta acabó por derrotar a Atenas. En ese momento Asmodeo susurró a los oídos de los macedonios que esta era la oportunidad que buscaban, por lo que invadieron Grecia y derrotaron a los espartanos de forma sangrienta. Grecia había caído y los archiduques animaron a los políticos de la república romana para que tomaran el control. El plan había funcionado y el Leviatán de Roma se había despertado.

PAX ROMANA

En el año 50 a.C., Roma había conquistado las tierras que rodeaban el Mediterráneo y se había asegurado el dominio sobre Grecia y Macedonia (todo ello con poca ayuda de los dos archiduques). Ambos demonios se encontraron con que el pueblo romano era sorprendentemente resistente a su influencia, a pesar de su adoración de los viejos dioses griegos, por lo que decidieron derrocar el sistema democrático, ya que Roma sería más fácil de manipular si estuviera en poder de un solo ser humano. Ambos se encargaron de sembrar la semilla de la traición entre los generales, los senadores y los cónsules de la república, por lo que al cabo de poco tiempo Roma se vio sumergida en una gran guerra civil. La república desapareció, y en el año 27 a.C., Octavio, hijo de Julio Cesar, se convirtió en el primer emperador romano.

Con el paso del tiempo, Roma se convirtió en un modelo casi perfecto (al menos desde el punto de vista de los Encadenados). El imperio era como una estrella en caída libre que ganaba velocidad mientras se hundía en su propia depravación. Roma era un monstruo político. Cualquier pueblo, ciudad o nación que se interponía en su camino pasaba a formar parte del imperio o era destruida. Conforme las fronteras del imperio fueron expandiéndose, nuevos pueblos accedían a la ciudadanía. Galos, africanos, sirios, ilirios.., no importaba su origen. Lo que realmente era importante es que pasaban a formar parte del imperio y se veían obligados a adorar a los dioses secretos que dirigían el destino del mismo. Cada nuevo ciudadano aportaba dinero y trabajo. Los Encadenados menores comenzaron a merodear por las fronteras, ocultándose de la vigilancia de los archiduques. Un número mayor de Encadenados implicaba un aumento de los cultos. Se realizaron grandes avances, entre los que destacaron el cemento y el acueducto. Los caminos emergían de la capital como arterias que alimentan de sangre el corazón, caminos para conseguir más Fe que atraían demonios y adoradores hacia el imperio.

Los hombres y las mujeres construyeron pequeños altares en sus hogares, estantes que contenían versiones en miniatura de los relicarios de los Encadenados. Cuando preferían adorarlos fuera de casa, se dirigían a los templos donde todo el pueblo romano, desde esclavos hasta senadores, ofrecía su sangre en nombre de Roma y de sus "protectores" espirituales. Cualquiera podía rezar en los jardines y los templos dispersos por todo el imperio. Se les animaba a que dejaran de lado sus prejuicios morales y participaran en actos que en el pasado podrían haber sido egregios. El dolor y el placer se entremezclaban con la veneración que sentían por los dioses Encadenados.

Los archiduques eran conscientes de la infiltración de otros Encadenados en el imperio, aunque no les importaba. Asmodeo y Abaddon controlaban la mayoría de las almas y

INDIA

La India primitiva pasó por períodos de estabilidad y períodos de revueltas. La estabilidad aparecía cuando la sociedad se estratificaba en castas definidas e inmutables, ni siquiera mediante la muerte o renacimiento. El dharma les mantenía en sus lugares específicos. Las rebeliones sucedían debido (al menos hasta el año 250 a.C.) a que los hombres no conseguían ponerse de acuerdo sobre los líderes adecuados. Además de lo anterior, este país llegó a ser conocido como "la tierra del millón de dioses", ya que siempre había nuevos cultos que emergían del pueblo para adorar a nuevos dioses. Muchos de esos rostros fueron distintas máscaras del archiduque Dagón.

Con el paso de los siglos, Dagón asumió la forma de varias docenas de dioses y diosas, creando una gran charrada para controlar a la gente y extraer la mayor cantidad posible de Fe. Él mismo ocupaba un lugar prominente en el panteón. La desobediencia a un dios implicaba desobedecer a todos ellos. Bajo la forma de Rahu, el Rey Demonio, consumió miles de cuerpos con su aliento ígneo. Como Vasuki la Serpiente, envenenó a sus enemigos con un tóxico de efecto retardado. Como Dakshi el Cabeza de Cordero, hizo que sus esclavos (disfrazados como bestias de pesadilla) decapitaran a sus competidores con puñales *kukri*. La influencia de Dagón se extendía por todas las ciudades, enseñando a las tribus humanas nociones básicas de arquitectura, herrería y artesanía.

Su mente era una máquina de precisión, y esto cambió su forma de ser. El resto de los archiduques se dejaban llevar por sentimientos pasionales, pero Dagón se alejó de esta forma de ser, convirtiéndose en una entidad distante que odiaba a todos los seres vivos. Los rituales que solicitaba eran extremadamente complejos, obligando a sus seguidores a crear templos laberínticos y máquinas extrañas para servirle mejor (aunque no se ha podido hallar ningún uso para las mismas). Cuando

los Encadenados de menor poder aparecieron en escena, Dagón reunió a tantos Annunaki como le fue posible y les obligó a servirle. Estos demonios acabaron convirtiéndose en versiones menos poderosas del archiduque, caracterizados por los rasgos antitéticos de una racionalidad extrema y una demencia radical. El centro de poder de Dagón fue desarrollándose y su pueblo hizo grandes logros matemáticos hasta que el budismo apareció años más tarde y la situación de la zona cambió radicalmente.

Dagón mantuvo el poder en la India durante varios siglos, confiando en el conflicto y el dolor que la gente se infligía entre ella. El archiduque disfrutaba de la adoración, alimentándose de la Fe de cientos de cultos disimilares. Estos cultos otorgaron a Dagón una cantidad inmensa de poder, poder que pretendía utilizar para borrar la identidad de la humanidad y convertirla en un autómata. El archiduque se regocijaba de las atrocidades: incineró a mujeres vivas, hizo que sus sectas secuestraran a hombres que doblegó mediante torturas invocando los nombres de Kali y Durga Syn. Construyó enigmáticas reliquias que entregó al pueblo para esclavizarlos con más fuerza. Entre ellas se encontraban cajas que robaban las almas, ídolos que cobraban vida por la noche para torturar a sus propietarios y relojes con forma de trasgo que devoraban a los niños. Una de las mayores marionetas de Dagón fue Asoka, un gobernador que diezmó a los Kalunga con gran derramamiento de sangre. Pero la influencia de Dagón sufrió un golpe mortal cuando Asoka afirmó haber "visto la luz" de Buda y se arrepintió de su forma de vida. Asoka se refirió a un misterioso visitante que le visitó una noche y le mostró el camino de Buda. El gobernante comenzó a humillarse públicamente ante su gente y más tarde colaboró en el renacer de la Edad de Oro en la India. Dagón había sido derrotado y se vio obligado a subsistir de la Fe de un puñado de sectas rebeldes.

podían dirigir al imperio en la dirección que creyeran adecuada. La creencia en los dioses oscuros se convirtió en la religión oficial del imperio y la gente de todo el mundo se arrodillaba entonando plegarias profanas. Desde Bretaña pasando por África y Oriente Medio, todos estaban subyugados por Roma y sus almas infernales relucían con devoción.

En el siglo I d.C., al menos otros cien Encadenados poseían cultos en Roma, demonios que luchaban por apoderarse de los despojos de los archiduques. La jerarquía infernal se expandió. En la cima se encontraban los archiduques, seguidos por una escala estratificada de Encadenados que actuaban de acuerdo con los deseos de sus superiores. Estos demonios existieron en tensa armonía durante gran parte del imperio. Parecía no haber motivo aparente para

enzarzarse entre ellos, ya que los beneficios por mantener la nave a flote eran mayores que hundiéndola. Los demonios menores intrigaban entre ellos en el interior del imperio, pues eran incapaces de dominar su propia naturaleza, aunque el corazón era suficientemente fuerte como para no verse dañado por estas mezquinas conspiraciones.

El peligro vendría del exterior. Otros Encadenados no se sentían tan felices con el crecimiento exponencial de Roma. Por esa época el relicario de Belial había sido colocado en los elaborados sepulcros del imperio persa, imperio que declaró la guerra a Roma y sus posesiones. Belial, todavía capaz de razonar con lógica, pudo crear largos períodos de estabilidad en el mundo persa, obteniendo ventaja sobre Roma. Pero Roma era demasiado grande, por lo que la Gran Bestia evitó el enfrentamiento directo en los siglos

posteriores. Otros demonios también intentaron atacar desde el exterior. Algunos Encadenados controlaban tribus bárbaras del norte mientras que otros dominaban las ciudades-estado de Partía. Estos pueblos fueron como espinas clavadas en la piel de Roma, pero nada más. Algunos de los dioses dementes tuvieron que defenderse cuando su pueblo cayó bajo el efecto apisonadora del imperio. Azrael se vio obligado a proteger sus cultos de la naturaleza subversiva de Roma cuando esta se adentró en África. El Ángel de la Muerte se retiró a los desiertos acompañado por una procesión de seguidores que cargaban con su relicario.

Allá donde Roma hacía acto de presencia, todo quedaba devorado. Los dos archiduques confiaban en el monstruo que habían ayudado a crear, observando como los mortales y sus dioses paganos (es decir, el resto de los Encadenados) caían bajo el dominio del Imperio Romano. Abaddon y Asmodeo estaban convencidos de que controlaban una bestia imparable. Roma era la visión del futuro. Ya habían encadenado una gran parte del alma colectiva de la humanidad y no les costaría demasiado hacerse con el resto. Cuando esto sucediera podrían adueñarse del poder y desgajar el cosmos por la mitad, arruinando los designios del Creador y del Lucero del Alba. La victoria era inminente. Nada podría interponerse en su camino.

CRISTIANISMO

En el momento en el que el Imperio Romano renació a partir de los restos de la República, apareció en Palestina una gran blasfemia para los Encadenados. Al principio pasó desapercibida. Creció en el seno del pueblo hebreo, oculta a los Encadenados, y durante muchos años no fue más que una religión fronteriza merecedora de desprecio. Pero un día, un hombre llamado Saúl fue golpeado por una luz brillante mientras se dirigía a Damasco y en ese momento halló la iluminación en la ceguera. Saúl (bautizado como Pablo) creyó que había sido elegido por la divina providencia y tuvo visiones de un hombre que moriría para salvar la humanidad. Pablo se convirtió y este hombre acabaría por cambiar el inundo.

La conversión de Pablo insufló vida en esta religión naciente y a pesar de su estado embrionario creció con rapidez. Los Encadenados se sentían preocupados por la promesa que este legado espiritual traía consigo. No les beneficiaba en absoluto. No solo pedía la adoración a un solo dios, sino que establecía una conexión divina a través de un hombre llamado Yeshua ben Josef (quien sería llamado Jesucristo en el futuro). Los Encadenados decidieron que los hombres no debían creer en ellos mismos ni perder el tiempo en un único Creador. Los demonios eran poderosos e hicieron todo lo posible por erradicar esta religión, pero no fue sencillo. Cada intento por eliminarla provocaba rebrotos en otros lugares. Las “iglesias” y los “tabernáculos” comenzaron a crecer en pequeños pueblos con gran rapidez. Los devotos

eran sorprendentemente resistentes a la corrupción, ya que utilizaban su pureza contra las tentaciones del pecado.

Los Encadenados solo se habían encontrado con un fenómeno parecido una sola vez en el pasado, y conscientes de las conexiones entre ambos eventos, se dedicaron a investigarlos con cuidado. Belial fue el encargado de la investigación y no necesitó mucho tiempo hasta descubrir la verdad. Las mentes de los fieles cristianos poseían una huella característica, la del Lucero del Alba. De alguna forma, Lucifer había pasado desapercibido el tiempo suficiente para modelar a estos herejes. No se trataba de una coincidencia accidental, se había planeado con antelación. Los Encadenados llegaron a la conclusión que debían erradicar la nueva religión.

EL SALMO DEL CONSOLADOR

Este texto apócrifo, también conocido por “el salmo de Menahem”, narra las tentaciones sufridas por Jesús en el desierto a manos de Satanás. El libro hace dos distinciones cruciales. La primera es que el Diablo no tienta a Jesús, sino que lo *ilumina* en la “historia secreta” del mundo. La segunda diferencia consiste en que el salmo está escrito desde el punto de vista del propio Satanás, que se hace llamar “Menahem el consolador”. El libro solo describe los cuarenta días que Jesús pasó exiliado en el desierto. En él, Satán/Menahem le explica que el mundo está bajo el control de unos “reyes malvados” que gobernan ajenos al Creador y que estos seres solo pueden ser derrotados mediante unos exorcismos que Menahem se ofrece a enseñarlos.

El libro afirma: “*El Consolador le dijo: ‘Cordero de Dios, tu Padre te abandonó a ti y al mundo./Sólo tú eres el portador de la Palabra capaz de derrocar a los reyes malvados/con sabiduría y conocimiento’*”. (Salmo del Consolador, 4:22). Menahem explica más adelante que Cristo y su pueblo siempre estarán protegidos por el “Hijo de la Mañana”, referencia que algunos atribuyen a Lucifer. Algunos eruditos creen que Menahem (o Satán) es el propio Lucero del Alba. La controversia se extiende entre los caídos en referencia de si los “reyes malvados” son los emperadores romanos o los propios Encadenados.

En la actualidad no existe ningún ejemplar completo de este libro. Supuestamente se han encontrado fragmentos en Hag Hammadi y en los Pergaminos del Mar Muerto. Otros fragmentos fueron descubiertos en un laberinto subterráneo situado bajo los obeliscos de Axum en Etiopía. Una pequeña secta de caídos Luciferinos (que se hacen llamar los Hijos del Amanecer) dedica su existencia a descubrir la versión completa del Salmo. Estos caídos están convencidos de que contiene la historia perdida del Lucero del Alba y podría contener la respuesta para derrotar a los Encadenados.

PAN Y CIRCO

Abaddon y Asmodeo condujeron a Roma a grandes logros, empujando las fronteras del imperio hasta los confines del mundo. Otros Encadenados intentaron erosionar la influencia romana, algunos lideranlo ataques bárbaros desde el norte, otros intentando corromper al imperio desde el interior. Cuando los romanos llegaron hasta lo que en el futuro sería conocido como las Islas Británicas, se encontraron con hechiceros de Belial y clanes de cambiaformas. Pero Roma no estaba dispuesta a detenerse. Asimiló o destruyó cualquier obstáculo en su camino. El pueblo crecía sano y feliz con la seguridad de que los “dioses” se preocupaban por él. Y estos dioses, a través de los emperadores, le entregaron circos de perversión y sadismo, animando a la ciudadanía a participar en cualquier acto inmoral que deseara. La gente acudía a ver como los gladiadores se hacían pedazos y practicaba cualquier pecado sexual concebible, deleitándose con la comida y la bebida sin ningún freno.

Cuando el cristianismo asomó la cabeza, los archiduques dirigieron el peso de su maquinaria política contra los cristianos y los judíos, persiguiendo a ambos con excesivo celo. Arrastraron a cristianos y judíos hasta la arena del circo para que fueran despedazados por los leones. Torturaron y violaron a sus víctimas en público y las humillaron en los intermedios de las obras dramáticas. Muchas de ellas murie-

ron, otras acabaron convirtiéndose en esclavas. Y mientras tanto, la *vox populi* se mostró partidaria de la destrucción de estos infieles. Los emperadores también propagaron esta forma de actuar, ya que estaban sedientos de lujuria, sangre y sudor. Gaius Calígula fue un monstruo inhumano que se dejó llevar por cualquier perversión que pudo imaginar. Su sobrino, el emperador Nerón, fue todavía más degenerado. Tras asesinar a su propia mujer, castró a sus subordinados en un esfuerzo por convertirlos en mujeres. Empaló las cabezas de cristianos y judíos, incendiándolas para iluminar sus fiestas nocturnas. Incluso llegó a disfrazarse para violar y asesinar a los transeúntes. Ambos emperadores fueron unos seguidores devotos de los archiduques y llenaron sus palacios de altares de hueso y carne. Pero ni siquiera el respaldo de los demonios fue suficiente para evitar que los emperadores se sobrepasaran y se granjearan enemigos. Calígula fue degollado en su cama y sobre su frente dibujaron una estrella. Nerón también fue asesinado mediante un veneno colocado en su oído mientras dormitaba borracho en una callejuela de Roma. Alguien dibujó la misma estrella en su frente. Los archiduques nunca descubrieron la identidad del asesino, ni la forma en la que pudo tener éxito en sus misiones.

LA CONVERSIÓN DE CONSTANTINO

En el año 310 d.C. se rompió el Tratado Eleusino que había mantenido aliados a los dos archiduques. En ese mo-



mento, Roma estaba gobernada por una tetrarquía, un gobierno de cuatro emperadores. Asmodeo, bajo el disfraz de Mitra, deseaba que uno de sus esclavos (uno de los cuatro emperadores), Constantino, asumiera el mando del emperador sin la cooperación de los otros tres. Abaddon intentaba lo mismo, pero con uno de sus esclavos, un hombre llamado Maxentio.

Los otros tres emperadores enviaron a Constantino a Bretaña, un hecho que enfadó a Asmodeo. Por ello, empleó a los cultos situados en York con la intención de convencer a Constantino para que usurpara el gobierno de Roma. Mientras tanto, estalló una guerra civil que derrocó a la tetrarquía. Maxentio ayudó a eliminar a los otros emperadores, Severio y Galeno, aunque estos actos le acabaron enfrentando de forma directa contra Constantino. Abaddon mantuvo la ciudad de Roma mientras Constantino luchaba por entrar en la capital y reclamar el trono. Los hombres de Constantino estaban debilitados, por lo que por muchos sacrificios, libaciones y plegarias que hicieran, el ejército no podía reponerse. Asmodeo otorgó a varios de los guerreros de Constantino una gran sed de sangre e imbuió a muchos de los estrategas del emperador con poderes adivinatorios, aunque continuaba siendo insuficiente.

Pero una noche, el emperador tuvo un sueño en el que vio una gran cruz de luz en el cielo y oyó una voz que le susurraba *In hoc signo vinces*, “Con este signo vencerás”. Constantino llegó a la conclusión de que su dios actual le había abandonado cuando más lo necesitaba y que el dios de los cristianos le ayudaría a cambio de su adoración. Al amanecer, Constantino hizo que todos sus hombres dibujaran el signo de la cruz en sus escudos, al mismo tiempo que él trazaba una cruz con ceniza en su frente. Cuando se dirigió a la batalla, venció sin dificultad, asesinando a Maxentio y asumiendo el manto del emperador.

Constantino destituyó la tetrarquía (asesinando al resto de emperadores) y anunció que la nueva religión oficial del Imperio Romano sería la cristiana. Fue un desastre para los Encadenados, un terrible golpe de viento. Todo el mundo, desde los senadores hasta los esclavos, abandonó a los viejos “dioses” siguiendo los nuevos dictados de Constantino. Los altares de los hogares fueron desmantelados, ya que los hombres no podían continuar otorgando su lealtad a los demonios desposeídos. Aquellos que se negaron a seguir el dictado de Constantino acabaron renunciando, ya que fueron detenidos o convertidos. Todo había cambiado. La cristiandad, antaño una blasfemia para el imperio, había pasado a formar parte de él. Ambos archiduques y su corte de demonios menores se sintieron traicionados cuando su devoción disminuyó de la noche a la mañana.

Roma llegó a representar la culminación de todo lo que los Encadenados habían cultivado durante los milenarios de libertad, aunque todo el trabajo se vino abajo cuando el mundo se alejó de estos dioses dementes para dedicar sus plegarias a un solo ser ilusionista. ¡Cómo pudo llegar a

ocurrir? ¡Estaba el Lucero del Alba detrás de ello, o la paranoia había sacado a relucir lo peor de todos? El sueño de Constantino podría haber sido un fantasma invocado por Lucifer. ¡Acaso los esfuerzos de Abaddon y Asmodeo para reforzar las persecuciones contra los cristianos se habían acabado convirtiendo en el heraldo de su caída?

CASTILLO DE NAIPES

La principal fuerza de Roma (su determinación) se convirtió en la mayor debilidad para los Encadenados. No todos ellos fueron conscientes de ello, aunque sus ramificaciones quedaron en evidencia con el paso del tiempo. Constantino convirtió todos los cuadros negros del tablero en cuadros blancos con una maniobra decidida. El futuro tenía un aspecto sombrío, no solo para Abaddon y Asmodeo (que tenían mucho en juego en Roma), sino para todos los demonios Encadenados que tenían algo que ver con la jerarquía de fe romana. Incluso los demonios que no tenían nada que ver sintieron el impacto de la conversión al cristianismo, ya que afectaría a la Fe disponible en los años venideros. El pozo que antaño rebosaba Fe se estaba secando por momentos.

La Caída de los Reyes del Pavor

En el año 476 d.C. Roma se derrumbó. Algunos afirman que el imperio se había sobreextendido, debilitándose con cada kilómetro de tierra conquistado hasta el momento en que no pudo soportar su propio peso. Tampoco ayudó el hecho de que los godos fueran capaces de saquear la capital ni que los hunos tuvieran éxito en varias incursiones contra las legiones romanas. Algunos de los miembros más importantes de los caídos especulan que Roma cayó debido al hecho de que se trataba de un cuerpo político construido sobre los cimientos del mundo de los Encadenados, por lo que cuando su poder desapareció del mundo, también desapareció el poder del imperio. Independientemente del motivo, la mitad occidental cayó en primer lugar, y más tarde el Imperio Bizantino acabaría derrumbándose (aunque no hasta el siglo XV). Con la desaparición de Roma quedó un gran vacío en un mundo huérfano de cultura, gobierno y poder. Esta ausencia hizo retroceder al mundo occidental muchos pasos, haciendo que el mundo de luz quedara sumergido en una oscuridad sangrienta.

LA EDAD OSCURA

El mundo degeneró con rapidez. Roma había sido un epítome de estabilidad, por lo que cuando el Imperio Occidental cayó, no dejó nada salvo la negra incertidumbre. Unos pocos resclodos de civilización permanecían en el Imperio Bizantino, aunque la discordia reinaba en el resto del continente.

Los Encadenados estaban desesperados y enfadados. Pocos demonios conservaron su círculo de adoradores. Desaparecieron cultos enteros: algunos murieron, otros agonizaron. Otros traicionaron a sus maestros y fueron destruidos. ¿Cómo se pudo llegar a esta situación? El Imperio Romano había sido como una mesa repleta de comida que iba desde una a otra punta del mundo conocido, pero de pronto había desaparecido dejando a los demonios hambrientos.

Muchos Encadenados menores se apropiaron de los restos de Fe que quedaban. Nacieron nuevos cultos de sangre y fuego en las profundidades de los bosques europeos. Muchos no duraron demasiado antes de autodestruirse, dejando a los demonios famélicos. Otros demonios se vieron obligados a luchar por los mismos pueblos, enfrentando a sus esclavos y perdiéndolo todo cuando lo que quedaban eran cadáveres.

Europa se convirtió en una colección disparatada de reinos bárbaros ocupados por los brutales pueblos germánicos. Estos reinos aislados se regían por normas tribales y por la brutalidad de los bárbaros. Algunos Encadenados extendieron su influencia sobre las ciudades bárbaras y crearon cultos menores, aunque se extralimitaron. En vez de gobernar con sutileza y actuar tras el telón, decidieron operar de forma más directa. Poseyeron cuerpos humanos, y mientras ardían por dentro, utilizaron sus poderes sobre el pueblo. Usaron a esclavos poseedores de extrañas habilidades para destruir a los escépticos mientras dormían, torturándolos y haciendo que sus gritos resonaran por todo el pueblo. Algunos incluso intentaron preñar a las mujeres, aunque sus vientres no dieron la semilla esperada.

Los Encadenados repitieron estos errores por todo el continente. La rabia y el tormento les llevaban a tomar decisiones precipitadas, obligándoles a realizar actos desesperados para conseguir la adoración de los mortales. El demonio Dahzbog, un Azote asesino, asentó su culto sobre los bárbaros búlgaros e imprimió su rabia sobre la tribu. Los habitantes, cegados por la ira, castigaban con cruel justicia los crímenes más pequeños (mutilaciones, azotes, tortura). Zu, un Devorador lunático que lideraba un ejército de rapaces sedientas de sangre, creó varios cultos en el seno del Imperio Otomano, enfrentándose a los khanes sin motivo aparente. Muchos pueblos fueron separados del resto, pues ya no contaban con la fuerza cohesiva del Imperio Romano. Estos lugares fueron gobernados con malicia y resentimiento por los demonios Encadenados.

Era una época de sangre y terror. Aquellos que no estaban afectados por los demonios creían en monstruos, ya que las historias se transmitían oralmente entre los mortales. Eran historias de horror, de "dioses tribales" que robaban a las madres y violaban a las hijas. Los hombres susurraban historias de demonios arcanos vestidos con carne

de gobernantes, y narraban leyendas que proclamaban el fin del mundo. El mundo estaba sumido en una edad oscura, aunque peor era la oscuridad que se cernía en las mentes de los hombres. La humanidad estaba preocupada. Los hombres no abandonaban sus hogares por la noche, ya que los demonios amenazaban con despedazar sus almas. La humanidad se encontraba desesperada.

UNA NUEVA LUZ

La humanidad encontró lo que deseaba. Existía una nueva luz. Después de todo, Roma había sobrevivido. Su cuerpo había sido destruido, pero su espíritu continuaba vivo en el interior de la Iglesia (la institución Católica Romana). El Liderazgo de San León el Grande ayudó a restaurar la Iglesia como el único superviviente de la desintegración imperial. El fin del imperio no significó el final de la Iglesia Latina..., ni de la civilización. Los Encadenados temblaron. Los demonios esperaban, como mínimo, que la caída de Roma hubiera significado la caída de la Iglesia, pero no había sido así. Donde los Encadenados habían fracasado en recoger los restos del imperio, la Iglesia Latina había triunfado. Los rumores afirmaban que León el Grande se había entrevistado con un consejero secreto en el Vaticano, consejero que era el propio Portador de Luz, personificando al un asesor *episkopos*.

En el s.VII los Encadenados recibieron otro golpe letal. Un ser sacrílego se alzó en Arabia para oponerse a los dioses dementes. Mahoma, un mercader árabe, comenzó a predicar una religión que adoraba a un solo creador. Los demonios lunáticos volvían a quedar al margen de esta blasfemia. Esta religión creció con gran rapidez junto al cristianismo y al judaísmo, acaparando la Fe restante. La adoración mundial parecía ser exclusiva de estas tres bestias. Además de ello, las tres religiones mencionaban a los Encadenados utilizando expresiones ambiguas. Su mitología constitúa una mirada adecuada (aunque distorsionada) de la creación de los ángeles, del mundo y de la humanidad. Las leyendas mencionaban a ángeles que se rebelaron contra el creador y cayeron, algo que los Encadenados habían hecho. Y estas criaturas tomaban el aspecto de diablillos seductores que eran pisoteados bajos los pies de Yaveh, Cristo y Alá. Estas nuevas religiones no solo le estaban robando la devoción a los Encadenados, sino que estaban dando un nuevo giro de tuerca al sufrimiento de los dioses dementes. Los demonios aullaron.

SOLUCIONES

Algunas partes del mundo permanecían a salvo de la mancha de estas tres religiones, por lo que los Encadenados se apropiaron de ellas. Los dioses eran optimistas. Después de todo, ¿no habían transformado Roma en una máquina de guerra? Los archiduques habían perdido el arma que pretendían utilizar para derrotar a Dios, aunque

juraron que encontrarían un sustitutivo. Existían muchas culturas ajenas a la influencia árabe y romana que podían ser transformadas.

Abaddon y algunos de sus demonios esclavizados se dirigieron hacia el norte y asumieron el control de los bárbaros germánicos. Más al norte se encontraban los vikingos, salvajes que habían establecido varios asentamientos al otro lado del Atlántico y que no se habían visto tocados por los Encadenados. Abaddon destruyó gran parte de los demonios menores, consumiendo sus almas (y en algunos casos esclavizándolos para que sirvieran a oscuros propósitos) y comenzó a ofrecer grandes poderes a estos salvajes. El archiduque les mostró nuevas formas de combatir y conquistar las tierras de sus enemigos. A lo largo de los siglos siguientes, los invasores vikingos atacaron incontables pueblos desde Escandinavia hasta Inglaterra, saqueando asentamiento tras asentamiento. Los ataques fueron dirigidos por algunos de los esclavos más preciosos del archiduque, hombres curtidos en la violencia y el terror.

Dagón continuó susurrando en los oídos de los líderes de la India, mientras que el relicario de Azrael se trasladó en un barco hasta la naciente América. Allí enseñó a los nativos las distintas formas de sacrificio, estableciendo tres imperios (azteca, inca y maya) que le entregaron su fidelidad mediante incontables sacrificios sangrientos. Asmodeo se dirigió hacia oriente, creando cultos al placer en el interior del Imperio Kmer y de China, enseñando a los hombres a obtener placer y visiones de la amapola.

Belial no resultó tan afectado por el golpe combinado del cristianismo, el judaísmo y el Islam. La Gran Bestia poseía antiguos sacerdocios por todo el mundo y solo unos pocos sufrieron la caída de Roma. El archiduque no cometió el mismo error que el resto, ya que evitó relacionar el influjo de Fe con la población. Cuando el mundo era fuerte, la Fe abundaba, pero cuando era débil, los Encadenados sufrián. Pero Belial era más insidioso y su reverencia provenía de templos clandestinos dispersados por todo el mundo que no estaban a la vista de las miradas públicas. La Gran Bestia poseía cientos de cultos, sacerdocios y sectas inmorales en las que cultivaba hechiceros y videntes ansiosos por ayudarle en su búsqueda para castigar al Traidor.

Su relicario cambiaba de sitio con frecuencia, y en cada uno de los lugares saltaba de cuerpo en cuerpo, posuyendo a esclavos hasta que su carne se hacía pedazos. Allá donde llegaba el relicario de Belial, el manto de la tierra se combaba y las mareas enrojecían de sangre. Otros Encadenados sintieron las reverberaciones de la furia de la Gran Bestia y los demonios menores vieron como sus mentes eran violadas. Y entonces, cerca del cambio de milenio, llegó la vibración de una de las Líneas Dragón y Belial pudo sentir el gusto ácido de Lucifer en los con-

fines místicos. El archiduque había localizado al Lucero del Alba. Acto seguido, el demonio, antiguo servidor de Lucifer, hizo que sus monjes lo llevaran hasta el escondite de Lucifer: la ciudad de Jerusalén.

NIDO DE AVISPAS

En esa época Jerusalén ya era una ciudad disputada. Era el nexo de las tres religiones principales, religiones que peleaban por el dominio de la misma. La Gran Bestia pudo sentir la tensión e hizo que sus seguidores llevaran su ídolo hasta las profundidades de las catacumbas bajo el Monte del Templo y lo sellaran como si fuera un faraón de la antigüedad, entre sacrificios infantiles y grandes tesoros. Desde allí, Belial podía introducirse en el cuerpo de sus esclavos y desplazarse por la ciudad para ser testigo del crecimiento del remolino. La Gran Bestia vio en la ciudad una olla a presión a punto de estallar. Si el Lucero del Alba estaba presente en Jerusalén, Belial tomaría su obra y la enviaría al Pozo.

El plan tuvo un éxito parcial. Los ejércitos cristianos y musulmanes lucharon por el control de la zona (así como de su comercio) durante doscientos años. Los judíos se vieron atrapados en medio, ocupando una posición vulnerable entre los ejércitos pero negándose a abandonar el lugar sagrado. En el año 1095, los turcos musulmanes reclamaron el dominio de la ciudad y expulsaron a todos los peregrinos cristianos de sus fronteras. Tanto la iglesia occidental de Roma como la oriental de Constantinopla se enfurecieron ante la persecución y animaron a los fieles a alzarse en armas contra los demonios del Islam y “liberar” la ciudad del dominio infiel. El Papa Urbano convocó la Primer Cruzada (o la “Guerra de la Cruz”), y los cristianos retomaron Jerusalén en el año 1099. A lo largo de los tres siglos siguientes, otras ocho cruzadas asaltarían Oriente Próximo, enfrentando a cristianos y a musulmanes en sangrientas batallas por la dominación. Muchos Encadenados fueron testigos del gambito y salieron del anonimato para fomentar la guerra, asombrados de que el “Único Dios Verdadero” generara tal derrame de sangre. Belial esperaba que esta violencia en nombre de las religiones las acabara destruyendo.

Pero el plan salió mal. El frenesí sobre Tierra Santa solo sirvió para reforzar las creencias de la humanidad y cimentar su fe en su “versión” del Creador. En ella no había lugar para cultos paganos ni tribus bárbaras, seres que eran vistos como inferiores a los propios musulmanes. La Iglesia capturaba y ejecutaba un gran número de herejes. Muchos Encadenados sintieron como su Fe era despedazada bajo las botas del Sacro Imperio Romano mientras sus seguidores eran incinerados vivos. Aunque todavía era mucho peor cuando estos servidores cambiaban de bando, como lo que le sucedió a Abaddon cuando los vikingos abandonaron su panteón y se convirtieron al cristianismo



en el siglo XII. Muchos Encadenados menores se quedaron sin nada. Su poder disminuía por momentos mientras la Fe desaparecía como si nunca hubiera existido.

LA CAÍDA DE LA NOCHE

Los primeros Encadenados que sucumbieron al éxtasis desconocieron lo que les sucedió. Demonios como el Azote Encadenado Hoso-no-Kami o el Señor Profanador Lidersk perdieron el contacto con sus almacenes de Fe cuando sus cultos fueron considerados heréticos. La súbita ausencia de devoción eliminaba cualquier esperanza y sus mentes conscientes cayeron en un estado somnoliento. Otros Encadenados observaron como estos demonios se sumían en el letargo, preguntándose si ese era el destino que el futuro les tenía reservado. Los primeros demonios que cayeron en letargo carecían de un plan de contingencia. Se vieron obligados a adentrarse en un estado comatoso de existencia que no les permitiría volver aemerger. Algo tenía que hacerse para asegurar un legado en el caso de que su estado de debilidad no les permitiera otra solución que el de un estado de somnolencia temporal.

Algunos demonios Encadenados comenzaron a hacer preparativos. Algunos intentaron inducir el sueño con la esperanza de que la situación cambiara durante el tiempo transcurrido y cuando despertaran se encontraran en una edad mejor. Otros estaban convencidos de que el sueño les acabaría alcanzando y decidieron que era mejor prevenir

que curar. El Devorador alado Shedit fue el primer Encadenado en optar por el letargo de forma activa. Shedit reunió a su culto de salvajes y le pidió una gran promesa. Les hizo jurar que enseñarían a sus descendientes los secretos del culto, sin importar el tiempo ni las circunstancias. Si despertaba, su sangre les desvelaría su presencia y serían convocados para servir. Shedit también solicitó que su relicario, una gran estatua astada fabricada con pieles y huesos de animales, fuera arrastrado hasta el mar y hundido en las profundidades. Cuando llegara el tiempo de despertar, sus nuevos sacerdotes rescatarían el ídolo de las profundidades del océano. Confiado en que se despertaría en otra época, Shedit liberó a los seguidores de su culto y se sumió en el éxtasis.

Unos cuantos Encadenados tuvieron noticias de los preparativos de Shedit. Algunos hicieron lo mismo: sellaron pactos con sus sacerdotes y hechiceros y ocultaron sus relicarios en las esquinas más remotas del mundo. Muchos llevaron a cabo complejos procedimientos para asegurarse de que sus ídolos permanecieran ocultos. Algunos desmantelaron sus propios cuerpos y los escondieron en distintos países. Otros construyeron enormes catacumbas subterráneas y colocaron sus relicarios en el centro (a la vez que imprimieron la solución al laberinto en el DNA de sus seguidores). Un Encadenado llamado Abatwa hizo que su ídolo (un osario fabricado con los huesos de los dedos índices de niños asesinados) fuera desmantelarlo en 100 piezas. Su casta de hechiceros, los *okotnfo*, escondieron las piezas

en distintos lugares de la Cordillera Ahaggar. Las pistas que apuntaban a los lugares de cada dedo fueron escondidas por todo el continente africano, inscritas en reliquias sagradas o grabadas en los muros de antiguas cavernas.

El número de Encadenados que optó por el letargo no fue demasiado elevado, aunque todos vieron lo que estaba ocurriendo y sabían que algunos camaradas estaban optando por esta solución con la esperanza de asegurar su futuro. Algunos se prepararon para esta posibilidad, mientras que otros la ignoraron por completo (aunque no por ello dejaron de estar preocupados).

ACCIONES DESESPERADAS

Los Encadenados hicieron todo lo posible por retener el poder. Algunos demonios, capaces de pensar racionalmente, llegaron a la conclusión de que era posible sobornar culturas enteras mediante el uso adecuado de esclavos. Después de todo, la Iglesia Católica tenía un esquema de gobierno centralista. El Sacro Imperio Romano estaba controlado por un emperador y un papa, si alguno de ellos pudiera ser “convertido”, quizás podrían cambiar el destino a favor de los dioses oscuros.

Los demonios intentaron corromper y esclavizar a barones y arzobispos, e incluso a emperadores y papas. Obtuvieron algunos éxitos, hecho que hizo que algunos demonios creyeran en la posibilidad de un imperio alineado con los ideales infernales. La diosa demoníaca Asla consiguió controlar el papado durante un breve período de tiempo esclavizando al papa Juan XII durante el 955 d.C. El papa era un hombre adicto al vino y las mujeres, por lo que ya había sucumbido a la corrupción moral mucho tiempo antes de que el demonio entrara en escena. Una vez llegó al Trono de Pedro, el Papa Juan llevó una vida llena de degeneración en el seno de la Iglesia. Sus enemigos fueron torturados y ejecutados en las catacumbas romanas. Muchos afirmaron que el Papa Juan había convertido el Vaticano en un “gran prostíbulo” y que organizaba orgías tras sus muros. En sus aposentos privados hizo construir altares al demonio Asla mientras juraba que en poco tiempo conseguiría que la Madre Iglesia se arrodillara suplicante, cosa que no sucedió. El papa carecía de la influencia necesaria para alejar a los cristianos de sus ideales. En el año 960 fue denunciado por un concilio de obispos por traición a la Iglesia. Pudo escapar y más tarde reclamó el papado mediante un derramamiento de sangre en 964, mutilando a sus opositores en el seno de la Iglesia mediante la amputación de sus manos y sus narices y cosiéndoles las lenguas a sus bocas. Esto no sirvió para nada. Más tarde fue asesinado por manos desconocidas y el Encadenado Asla perdió su influencia en la Iglesia.

Se llevaron a cabo otros intentos para influir sobre los mortales alejados de Europa. El demonio Drugaskan sedujo a un mago y consejero del califa Harun al-Rashid en un esfuerzo para alejar al Imperio Islámico de Alá. Aunque sirvió

LA HEREJÍA ARRASIANA

En el año 1191, en el pueblo francés de Arras, un grupo de consejeros del Gremio de los Esquiladores comenzaron a elaborar una extraña teoría sobre Dios, Cristo y la cristiandad. Creían que Jesucristo era Dios, pero cuando el Hombre asesinó a Jesús en la cruz, también asesinó a Dios. Ello no implicaba que el mundo hubiera quedado huérfano del Creador desde (aproximadamente) el año 33 d.C. Estos consejeros extendieron su teoría por el resto del pueblo y gran parte de los habitantes adoptaron su punto de vista. Al poco tiempo esta filosofía se expandió por toda Francia, llegando hasta Inglaterra e Italia. Los seguidores de esta herejía se consideraban “libres”, ya que no existía ningún Dios que les pudiera castigar, y por ende sus actos extremadamente egoístas no tenían ninguna consecuencia espiritual. Esta noción radical llevó a los herejes a fomentar la práctica secreta de actos degenerados y violentos, ya que estaban convencidos de que no podían someterse a ningún juicio divino.

Las consecuencias demostraron que estaban equivocados. La Inquisición comenzó a perseguirlos a mediados del siglo XIII, acusándolos de traición a la Iglesia y ejecutándolos por sus crímenes contra Dios. Los inquisidores rastrearon la herejía hasta su fuente, llegando hasta el consejo del pueblo de Arras. Los inquisidores descubrieron un altar empapado de bilis y decorado con órganos infernales. Hallaron grimorios e ídolos dedicados al archidióque Asmodeo. La herejía fue erradicada y destruida, aunque muchas de sus reliquias y libros llegaron a manos privadas. (Recientemente la herejía ha vuelto aemerger, esta vez como un culto a la personalidad que hace furor entre las celebridades y los productores de Hollywood).

para crear un nido de esclavos blasfemos en el seno de la fe musulmana, el culto a Drugaskan no se expandió con la velocidad que el Encadenado había previsto. Oludumare, otro Encadenado, intentó influir sobre la reina de Etiopía, aunque solo consiguió reforzar el sentimiento cristiano de la zona. Cada demonio lo intentó a su manera. Algunos obtuvieron algo de éxito, pero la insurgencia no estalló, ya que la infección se pudo contener a tiempo. Pocos estaban dispuestos a ir contra las instituciones que gobernaban sus vidas. Enfrentarse a la Iglesia era considerado como una herejía en vida que merecía el castigo eterno. Ir contra Alá y el profeta Mahoma estaba castigado con cadena perpetua. Aunque algunos Encadenados se asentaron en el secretismo de las religiones importantes, la mayoría fracasó en sus esfuerzos para dirigir estas religiones en provecho propio.

EN LOS ESTERTORES

La Iglesia seguía acumulando poder, llegando a constituir un imperio similar a Roma (incluso ostentaba su nombre), aunque esta vez sin estar sometida a la autoridad de los Encadenados. A lo largo de Europa y Oriente Próximo, las hogueras devoraban los núcleos remanentes de adoradores de demonios. Esta situación empeoró con la aparición de la Inquisición (así como de la Inquisición en la Sombra, dedicada a destruir seres sobrenaturales). Aunque en el pasado los Encadenados estuvieron al frente de grandes festines de Fe, ahora se enfrentaban a una hambruna de devoción. Este hecho contribuyó a incrementar su locura. Visiones del pasado azotaban sus mentes, junto a las de los hombres destrozándose entre ellos, del rechazo del Creador y de la negrura infinita del Abismo. Todos estos fantasmas representaban recuerdos vacíos del pasado que se encadenaban en creando un tapiz de demencia infinita. Fue la gota que colmó el vaso. Los Encadenados desconocían lo que sucedía, aunque podían sentir un sentimiento de soledad conforme sus miembros iban sumiéndose en la inacción del letargo.

Su rabia no tuvo límites. El resto de los Encadenados se rebeló. El mundo físico sufrió su brutal frustración mientras los volcanes entrababan en erupción y devoraban ciudades enteras. Las moléculas del universo temblaron bajo su rabia, convirtiéndose en enfermedades nunca vistas. Se

desencadenaron nuevas epidemias en las que los hombres vomitaban sus tripas, sus extremidades se pudrían y sus pulmones se infectaban con llagas horribles.

El mundo mortal también sufrió la ira demoníaca. Los demonios gastaron cantidades inmensas de Fe para pervertir las mentes mortales. La atrocidad reinó. Genghis Khan y sus ejércitos mongoles arrasaron las ciudades de Nishapur y Samarcanda, masacrando casi dos millones de almas y dejando tras ellos montañas de extremidades humanas y cabezas de ganado. Los sultanes musulmanes del siglo XIII utilizaron el genocidio contra sus enemigos. Mahoma bin Tughlak ejecutó a miles de hindúes para demostrar su autoridad, mientras que Kutubclín-Aibak castigó a su propio pueblo. Los cristianos también se vieron afectados por el horror de los Encadenados. Los cruzados albigenenses asaltaron decenas de ciudades, desfigurando a sus enemigos y mostrándolos en la siguiente ciudad que visitaban para que sus futuras víctimas conocieran lo que les deparaba el destino. Los judíos fueron perseguidos acusados de ser "demonios" que "envenenaban el agua" para crear la Muerte Negra. Los musulmanes fueron acusados de utilizar magia negra contra los cristianos. Los papas celebraron orgías en el Vaticano mientras sus obispos y sacerdotes liberaban su lujuria sobre los niños. Los Encadenados hicieron todo lo posible para obtener resultados. Sus poderes, incrementados por el tormento y la edad, crearon una atmósfera de maldad que manchó las mentes de muchos mortales.



Pero todo fue en vano. Sus arranques lunáticos no consiguieron obtener nuevos discípulos. De hecho, solo sirvieron para reforzar las creencias de los hombres en el Dios verdadero. Muchos Encadenados intentaron potenciar la apostasía entre los europeos para separarlos de la Iglesia Católica Romana. Cualquier figura clave que tuviera en mente el abandono del camino de la Iglesia tuvo sueños similares a los de Constantino, sueños en los que vieron cruces de luz y una estrella brillante contra un cielo nocturno que le hizo mantenerse fiel a la Iglesia. Otros también tuvieron sueños parecidos y se convirtieron en Inquisidores, dedicando su existencia a reforzar la voluntad de la Iglesia sobre herejes y paganos. ¡Tan grande era el poder del Lucero del Alba! ¡Todavía guiaba a la Iglesia como un protector misterioso o estos sueños no eran más que visiones accidentales?

EL INTERREGNO

En 1484 la herejía (que englobaba las asociaciones con brujería y hechicería) era el mayor enemigo de la Iglesia. La Inquisición barrió toda Europa, torturando y ejecutando a los enemigos de la Madre Iglesia. Brujas, astrólogos, alquimistas, incluso doctores fueron “interrogados”. Los seguidores de los Encadenados se vieron obligados a escon-

BUDISMO

El triunvirato formado por el cristianismo, el judaísmo y el Islam contribuyó a eliminar el poder de los Encadenados. En oriente, el budismo también jugó un papel crucial en la desaparición de la influencia demoníaca.

La filosofía del budismo defiende la moderación y en algunos casos, el ascetismo extremo, hecho que ayudó a los mortales a desafiar la corrupción demoníaca. Esta forma de vida condena de forma expresa los estilos hedonistas o violentos característicos de los Encadenados. No sólo los seguidores de Buda eran inmunes a los ataques de los demonios, sino que la filosofía del budismo no dejaba ningún resquicio para la corrupción demoníaca.

Además de ello, un gran número de leyendas budistas contenían propaganda contra la influencia demoníaca, llegando hasta el punto en que muchos héroes de las mismas asumían el papel de cazadores de demonios. Algunos seguidores comenzaron a realizar esta clase de misiones para imitar a los héroes legendarios. Uno de estos grupos todavía existe en la actualidad. Los *bhiksu* (“abogados”) con unos cazadores que pasan gran parte del tiempo contrarrestando las enseñanzas de los Encadenados y “desprogramando” a sus seguidores para enfrentarlos a sus maestros. Para luchar contra los esclavos de los demonios, los *bhiksu* están bien equipados con rituales y dagas mágicas que utilizan para exorcizar a espíritus malvados.

derse como ratas en la sombra, mendigando por un lugar donde reunirse o unos trozos de comida. Pero la Inquisición actuó con diligencia y rapidez, por lo que pocos esclavos se libraron del castigo. Los Encadenados que consiguieron escapar de la presa de la Iglesia fueron acosados por otras desgracias, como enfermedades y guerras. Confinados en sus relicarios, los demonios se encontraban ante un mundo hostil mientras el sueño se hacía más fuerte con cada año transcurrido. Las cosas empeoraban por la propagación de la hechicería de invocación: Por cada demonio que entraba en letargo, un ocultista invocaba otro en otro confín del mundo. Incluso los archiduques, aunque continuaban siendo poderosos, se vieron obligados a ceder.

No pasó demasiado tiempo hasta que el Renacimiento hizo acto de presencia, iluminando de nuevo las esquinas oscuras de la civilización. Pero esta iluminación afectaría al mundo mortal y no dejaría que los Encadenados recuperaran la Fe perdida. De hecho, solo garantizaría su decadencia, resonando como el clarín de la última llamada.

UNA ESPADA DE DOBLE FILO

Durante el Renacimiento, la fe de los hombres cambió drásticamente, trasladándose desde una esfera exterior hacia otra interior. Aunque todavía estaba unida a la Iglesia (o a cualquier otra religión clave), la Fe se alejó de la intervención divina, desplazándose para concentrarse en el potencial humano. De esta forma se originó el humanismo, una filosofía que concentró la fe de los seres humanos en ellos mismos. El hombre se liberó de su confinamiento, rechazando las ideas de ángeles, demonios y espíritus como mera superstición. La sociedad feudal comenzó a decaer. Los mortales comenzaron a cuestionar la necesidad de una clase clerical que actuara como intermediaria entre ellos y el Cielo. ¡Acaso no podían comunicarse con lo divino por ellos mismos?

Existieron varias situaciones irónicas relacionadas con esta perspectiva. La primera era que el humanismo hacía que el hombre volviera la mirada hacia sus orígenes. Conforme la erudición fue incrementándose, la gente miró hacia atrás y comenzó a adoptar los ideales clásicos. Recuperaron la filosofía, la mitología y el teatro de la antigüedad. Este renacer clásico trajo consigo un interés inusitado por el ocultismo. Los servidores de los Encadenados hicieron todo lo posible por canalizar este interés, y aunque consiguieron cierto éxito, no sirvió para nada. La curiosidad por los ideales clásicos carecía de sustancia, ya que la Iglesia estaba demasiado enraizada en ellos. Incluso los ocultistas se mantuvieron alejados de la invocación de demonios o del ofrecimiento de plegarias a dioses olvidados. En vez de ello optaron por ofrendas más “inocentes”, como la adivinación mediante cartas o la astrología. El humanismo mancilló estas prácticas milenarias, ya que el hombre estaba convencido de que la presencia de espíritus poderosos no era

necesaria para desvelar el destino del mundo. Los mortales comenzaron a creerse que ellos mismos podían ser los profetas del destino.

El concepto de destino fue otra noción que interfirió con la intervención de los Encadenados. La predestinación afirmaba que el destino del hombre era inmutable. O bien tenía un lugar en el cielo, o estaba destinado a ser un pecador (Esta forma de pensar volvería a cobrar fuerza durante la Reforma Protestante, aunque en esa época la mayoría de Encadenados se había sumido en el éxtasis). Esta visión fatalista complicó en exceso la ofrenda de poderes. Los tratos demoníacos representaban una oportunidad para que los individuos "escaparan" de su destino, aunque si este estaba escrito de forma inmutable no existía ningún beneficio en firmar un pacto infernal.

El humanismo y la predestinación representaron un golpe letal para la influencia de los Encadenados. Los conceptos de "demonios" y "diablos" quedaron asociados con metáforas (o con historias para no dormir). Los demonios ya no eran unas manifestaciones físicas que se enfrentaban contra Dios y el hombre. Ocupaban un lugar poco más importante que las hadas o las fábulas morales. Los ocultistas versados en demonología perdieron su fascinación por lo infernal. Los demonios eran "diablillos" o "trastegos", no dioses poderosos y dementes. La ciencia estaba a la orden del día, liderada por hombres como da Vinci, Copérnico y Cardano. No había sitio para los fantasmas y las supersticiones.

La ironía definitiva del Renacimiento fue la siguiente: en el pasado los ángeles se rebelaron contra la voluntad del creador con la esperanza de iluminar a la humanidad y sacarla de la ignorancia. Los caídos asumieron el papel de pastores... hasta que llegó la guerra y el cautiverio. Los Encadenados, deformados por los milenios transcurridos en el Pozo, vieron la oportunidad para volver a liderar a los niños descarriados, pero con el paso del tiempo pasó algo increíble. Las ovejas aprendieron a pensar por ellas mismas. Ya no necesitaban a los pastores. La iluminación estaba al alcance de la humanidad y los Encadenados lloraron.

ESTASIS

Durante el siglo XVII, el Encadenado más antiguo se sumió en el letargo. Sus poderes se desvanecieron y el número de sus seguidores disminuyó drásticamente. Los dioses dementes podían sentir la falta de energía y los más poderosos forjaron pactos con sus esclavos más dedicados. Líneas enteras de sangre fueron envenenadas con la promesa de Fe, y una vez hecho esto, los Encadenados se sumieron en un estado somnoliento. Sus servidores cogieron sus relicarios y los escondieron en lugares remotos. Algunos fueron lanzados a las profundidades del océano, otros fueron llevados hasta las cimas más elevadas o encajados en túmulos repletos de cadáveres. La máquina de Dagón fue desmontada y sus piezas repartidas por los cinco continen-

LOS INSOMNES

El renacimiento europeo significó la losa definitiva en el ataúd para muchos Encadenados, aunque Europa sólo era una parte del clima global de los siglos XV y XVI ¡Todos los Encadenados cayeron en letargo?

No. La mayoría lo hizo, aunque existieron algunos otros situados en lugares remotos del mundo a los que no habían llegado las grandes religiones, que se aferraban a las creencias de las culturas nativas. Esmodai (antigua consorte de Asmodeo) fue un Monstruo capaz de permanecer despierta durante la mayor parte del tiempo, existiendo como diosa de una tribu caníbal de las profundidades de la jungla africana. Taphtaroth Ojo Dolorido fue un grotesco profanador que comenzó gobernando sobre los chamanes nativos de Corea y que se estableció más adelante como señor de varios cultos afines al tráfico de drogas del "Triángulo Dorado" formado por Birmania y Tailandia. Incluso el autoproclamado Archiduque Baal consiguió alternar los períodos de vigilia y letargo. La mayor parte de Encadenados que consiguieron esta gesta estuvo compuesta por demonios "menores", ya que los demonios mayores necesitaban un suministro de fe mayor para continuar existiendo.

tes (a la vez que sus seguidores hacían circular el rumor de que habían sumergido su relicario en el Océano Atlántico). La efigie de Azrael fue enterrada en las entrañas de la tierra bajo las llanuras africanas y la estatua de Asmodeo fue lanzada al Mar Rojo. El relicario del archiduque Abaddon fue escondido en la selva amazónica brasileña y el de Belial fue enterrado en algún lugar de Asia Menor.

Los Encadenados desaparecieron del mundo de los hombres y su influencia se convirtió en polvo. Ya no volvería a llover sangre ni los adoradores entonarían sus nombres durante los rituales profanos. Los demonios estaban dormidos. Sus cultos desaparecieron conforme sus seguidores se fueron convenciendo de que los reyes infernales habían abandonado la Tierra para siempre. Estaban equivocados.

AÑOS DE DUELO

A lo largo del siguiente siglo, el hombre comenzó a utilizar su iluminación recién descubierta de varias formas. La religión todavía era fuerte, aunque la ciencia se situó a su altura en poco tiempo. La gente miraba las estrellas, los mares y los continentes como si fueran oportunidades perfectas para desarrollar su potencial humano. Los inventos y la filosofía encumbraron a la civilización a nuevas alturas. Muchos exploradores, inventores, científicos y filósofos se esforzaron por conseguir logros útiles para toda la humanidad. Unos pocos afirmaron que los inventos se les aparecieron en sueños. Sueños de luz y de esperanza.

Pero no todo era perfecto. Aunque la iluminación se había apoderado de los corazones de los hombres, compartía sitio con la crueldad. Las guerras se sucedían, la gente se moría de hambre y los hombres continuaban intentando imponer su voluntad sobre el prójimo. No había ningún demonio tras estos actos mezquinos. Los Encadenados estaban atrapados en el letargo, solo unos pocos permanecían despiertos al cargo de sectas menores en los confines de la civilización. Estos demonios fueron incapaces de hacer poco más que permanecer despiertos y recoger las migajas de adoración necesarias para subsistir. El resto dormía, incapaz de despertarse.

Pero los Reyes del Pavor no podían dormir para siempre.

EL MUNDO MODERNO

Recientemente, el mundo espiritual y el físico sintieron el temblor de un terrible cataclismo. Estos temblores generaron una tormenta que hizo trizas el universo metafísico y los límites del gran tapiz de la creación. Esta tormenta pregonó el inicio del Tiempo del Fin y socavó los cimientos de la realidad, fracturando los muros que separaban los distintos reinos. Las paredes espirituales que formaban la prisión Abisal se resquebrajaron y muchos de los ángeles caídos que estaban atrapados en su interior se liberaron, abriéndose paso hasta sus huéspedes humanos. Estos demonios estaban exentos del odio que plagaba sus almas. A lo largo del globo, la humanidad comenzó a aferrarse a su luz interior como no lo había hecho en siglos.

Los dioses sintieron que algo sucedía y sus almas despertaron al sentir la Fe liberada. Sabían que el tiempo de que disponían era breve, por lo que intentaron apoderarse de la porción de adoración necesaria: desencadenaron pesadillas, seducciones y coaliciones oscuras para reforzar sus privilegios sobre las migajas de Fe que existían en el mundo. Convocaron a los sacerdotes de sus cultos oscuros y reforzaron su autoridad infernal sobre los caídos que se habían liberado recientemente. Incrementaron con rapidez el número de sus seguidores antes de verse obligados a succumbir a la inercia del letargo que se había apoderado de ellos durante los últimos 50 años. Muchos hicieron todo lo posible para adaptarse al nuevo mundo, saqueando las mentes de sus adeptos para obtener información sobre esta época extraña. Algunos estaban más cuerdos que el resto y consiguieron adaptarse a los nuevos tiempos, adquiriendo poder en el gobierno, los negocios y los medios de comunicación. Otros perdieron la lucidez durante el sueño, ya que sus mentes fueron asaltadas por una plaga de pesadillas. Estos dioses lunáticos se lanzaron a destruir, corromper y

aplantar los corazones de la humanidad a la vez que hacían esfuerzos por mantenerse conscientes. El hecho de que la humanidad hubiera dejado un legado tan oscuro mientras los Encadenados dormían facilitó esta tarea. Los seres humanos habían creado una historia repleta de genocidios, esclavitud, violaciones y asesinatos. Durante su ausencia, habían sacrificado a millones de almas en el Holocausto, en ambas Guerras Mundiales y en los actos de esclavitud promovidos por el mundo occidental. El siglo XX estaba repleto de atrocidades. Los Encadenados sentían esta crudidad en la mente de cada mortal y sabían que estaban en un mundo que podían aplastar a voluntad.

En la actualidad los Encadenados han arraigado en el mundo. Han recuperado sus relicarios de los lugares donde estaban escondidos para apoderarse de la Fe del inundo. Buscan reverencia, poder y corrupción. Muchos de estos Encadenados actúan sobre el mundo mediante un ejército de esclavos y seguidores, organizando oleada tras oleada de adoradores dementes. Otros prefieren conservar un pequeño grupo de fieles que les sirvan con gran devoción. Todos ellos tienen la vista puesta en los nuevos caídos que emergen del Abismo como fruta madura. Estos caídos constituyen bocados deliciosos para consumir u obstáculos molestos que deben ser eliminados. De una u otra forma, los Encadenados hacen todo lo posible por sacar el máximo provecho y no se conforman con esperar.

INVOCADORES DE DEMONIOS

El conocimiento necesario para invocar demonios durmió mientras los Encadenados durmieron, inaccesible para el mundo mortal durante un milenio. El conocimiento secreto había sido erradicado (irónicamente, por los demonios invocados), aunque todavía existía en libros enterrados en criptas antiguas o en los muros de antiguos santuarios impíos que habían caído en el olvido. Ahora que los Encadenados han despertado, también lo ha hecho el conocimiento para invocar nuevos demonios del Abismo. Muchos de los Encadenados que fueron desterrados al Pozo (en vez de sumirse en el letargo) vuelven a aparecer en el mundo físico mientras preparan nuevos relicarios para que sirvan como residencia para estas entidades. ¿Cómo llegó este conocimiento a manos mortales? ¿Se trata de nuevas técnicas desarrolladas en la edad moderna o de antiguos rituales recuperados tras las cortinas del tiempo? Nadie sabe el motivo. Los Encadenados están descontentos. Puede que haya llegado el momento de atrapar a esos hechiceros delincuentes.



Todo el mundo está de acuerdo en que usted es una experta mundial en la escritura ugarítica cuneiforme, doctora Soneid.

La doctora Lilah al Soneid estudió la tablilla con cuidado mientras su mano derecha se movía en busca de un lápiz o un cigarrillo. "Dios santo", murmuró. "¿Le han echado un vistazo?".

"Creemos que representa a Dagón, el dios protector de la ciudad".

"Es Dagón. El texto tiene la apariencia estándar de una plegaria. Me encargaré de él, por supuesto. Aunque hace pensar, ¿verdad? Mitad humano con mazorcas en las orejas, mitad pez."

"Mi teoría es que representa el suministro de comida sobre el que Dagón tenía control absoluto".

"Y las cabezas cortadas?".

"También era el responsable de las victorias en la guerra, doctora Soneid".

"Seguro que era un tipo de aspecto alegre".

"Por supuesto, no tenemos seguridad alguna de que la interpretación que hagamos en la actualidad refleje las verdaderas creencias de los habitantes de la antigüedad".

"Por supuesto". Los ojos de la doctora volvieron a posarse sobre el texto. "No tema, señor Feldham", dijo al final. "Tendré la traducción más exacta del mundo mañana por la mañana".

Cuando Feldham se fue, se levantó de su incómoda silla y vagó por la facultad hasta que encontró algo de café. Guy siempre le dejaba a los tarados. Aunque pensándolo bien, alguien que tenía el dinero suficiente para promocionar una expedición a los bosques de Siria y consultar a los principales expertos en la materia podía permitirse el lujo de ser algo excéntrico.

Como sucedía con todas las cosas antiguas, la tablilla le parecía increíblemente *real*. Había permanecido enterrada durante tres milenios. *Somos incapaces de construir edificios que se mantengan en pie durante más de una década*, pensó. La tablilla permanecía apoyada sobre la blanca superficie, rodeada de ingenios propios de la arqueología moderna. La verdad era que el rostro la había inquietado. Tenía los ojos, nariz y oídos distorsionados en una expresión con una apariencia tan... miserable, aunque tan satisfecha al mismo tiempo. Estaba ansiosa por compartir su sufrimiento. Era una pieza soberbia de artesanía.

Las pequeñas marcas cinceladas bajo la escultura narraban la verdadera historia.

"Dagón, creador de la vida y heraldo de la muerte", leyó. "Concédenos el honor de serviros". Si, bastante estándar para una cultura pre-cristiana. Creían que los seres humanos habían sido creados para adoptar el papel de esclavos de los dioses. "Nos postramos y nos mutilamos en vuestro honor, os entregamos a nuestros padres, a nuestros hijos, a los jóvenes, a los ancianos, y... ¿quién anda ahí?

Giró sobre sí misma, pero la habitación estaba desierta. Por un instante había tenido la certeza absoluta de que Feldham estaba tras ella, repitiendo sus palabras en susurros. Pero la puerta estaba cerrada y la habitación vacía. Tras unos instantes de intranquilidad, regresó a la lectura.

"Tú que sales el agua, haciéndola... imbebible, tú que sales los campos, convirtiéndolos en eriales".

Podía escuchar algo. Era como el ruido del aire circulando entre su ropa, algo cercano. Si fuera Feldham, debía estar junto a ella, susurrando mientras se agachaba a su lado y observaba el ídolo.

"Dagón quien..."

Un escalofrío recorrió su espina dorsal. Podía oír la voz en el interior de su cabeza. Por primera vez en tres mil años, un mortal escuchaba una de las viejas lenguas mesopotámicas y entendía todas y cada una de las palabras.

"Señor de la vida y la muerte. Arrodillaos y ofrecedle vuestras manos y vuestra sangre".

Sin pensarlo, alargó la mano para recoger el café que tenía sobre la mesa, aunque sus dedos se dirigieron hacia la pequeña sierra de diamante.

Capítulo Dos: Grabado EN PIEDRA

Son los demonios los que provocan el hambre, la esterilidad, la corrupción del aire y las pestilencias; permanecen ocultos tras las nubes de la atmósfera inferior y son atraídos por la sangre y el incienso que los impíos les ofrecen.

—Origen

Aunque el mundo del ocultismo posee gran cantidad de leyendas y rumores, la verdadera historia de los Encadenados sólo la conocen unos pocos. Conforme los monstruosos dioses despiertan, los humanos y los caídos deben enfrentarse a seres poderosos con orígenes imbricados íntimamente con los de la raza humana. En gran medida, el mundo al que los caídos han regresado es un lugar modelado por los propios Reyes del Pavor.

Este capítulo describe a los Encadenados en su papel de fuerza en el mundo contemporáneo. Las acciones de los Encadenados, desde sus primeros intentos por retornar su poder mediante el establecimiento de cultos y sus esfuerzos por expandir su influencia a lo largo de la sociedad, resuenan con los horrores del pasado. Estos seres exploran las ventajas que la edad moderna les puede otorgar en la lucha eterna para conquistar la humanidad.

LOS REYES DEL PAVOR DE LA TIERRA

Aunque inicialmente los Encadenados no eran muy distintos a los caídos, las circunstancias que les sacaron del Abismo y la influencia acumulativa de miles de adoradores mortales han acabado transformado a estos antiguos ángeles en seres que no son ni demonios ni humanos. Son horribles híbridos de ambos que combinan aspectos familiares con otros totalmente alienígenas.

Los caídos son demonios menores, los suficientemente débiles y pequeños como para poder escapar a través de los resquicios del muro abisal. Por contra, la mayoría de Encadenados fueron poderosos espíritus liberados de su prisión por el poder de la hechicería humana, al uso de sus Nombres Verdaderos y la fuerza de voluntad de los



mortales. Como resultado de ello, estos espíritus poderosos poseen unos conocimientos, recuerdos y aptitudes más amplios que los caídos más poderosos. Muchos Encadenados ostentan una posición elevada en la jerarquía demoníaca y son temidos por sus saqueos en la guerra, aunque pocos dan importancia a estos asuntos triviales en la edad moderna. Un Encadenado es dueño de sus actos y no tiene que rendir cuentas ni al Cielo ni al Infierno.

Muchos caídos, incluso aquellos que ya llevan tiempo en la Tierra, se sienten confusos. Están anclados a un cuerpo humano, se ven asaltados por los recuerdos parciales del huésped humano y se sienten obligados a llenar los huecos a partir de mitología y de informantes sospechosos. Incluso los condenados que sucumben a su Tormento pueden desconocer lo que son en realidad. No ocurre lo mismo con los Encadenados. Los Encadenados *saben*. Han emergido del Abismo para ocupar recipientes consagrados de piedra, metal y materiales exóticos, saben que fueron ángeles rebeldes que lucharon junto a Lucifer hasta que su sabiduría fracasó y la humanidad les traicionó. Saben que ha sufrido durante eones y saben que no deben nada a ningún ser del universo salvo su venganza. Si estas percepciones han sido coloreadas a lo largo del tiempo por las formas que han asumido en la Tierra y la adoración recibida, no son conscientes de ello. Cada Encadenado está convencido de que es el propietario de la Creación y no conoce la duda, la compasión, ni el amor. La facción y la Casa no poseen significado alguno para ellos.

El Encadenado “más joven” ha permanecido en la Tierra durante siglos, aunque es probable que haya pasado una gran parte de este tiempo en éxtasis en el interior de su relicario. Este tiempo es suficiente para establecer un centro de poder y desarrollar poderes desconocidos durante la guerra. Tras despertar, es probable que el Encadenado se sienta perdido al verse rodeado de automóviles y comunicaciones internacionales. Al cabo de poco tiempo es capaz de apoderarse de los recuerdos fragmentarios de los caídos y obtener un conocimiento táctico libre de emociones y sentimientos. Esta perspectiva es válida en cualquier interacción con los humanos. Un pacto faustiano como el de los caídos es inconcebible.

Los Encadenados no pueden apoderarse de la Fe como hacen los caídos o aceptar Fe de la misma forma que los caídos hacen con sus esclavos. Los siglos pasados en el centro de la adoración humana les han pasado factura, por lo que ahora son incapaces de obtener Fe de otra forma que no sea mediante rituales o adoraciones. En el mundo moderno los Encadenados deben revivir las antiguas ceremonias que antaño presidieron, incluso usando el idioma original. La Fe de estos rituales es la única Fe que pueden recibir, ya que ni siquiera en una situación extrema son capaces de seguir para obtener más. Como contrapartida, los Encadenados son capaces de hacer algo que ni siquiera los caídos más Atormentados o implacables pueden conseguir: los Reyes

del Pavor pueden crear agentes humanos independientes que actúan como marionetas leales, representando extensiones completas de su voluntad.

Para finalizar, los caídos pueden caminar por las calles de las ciudades del mundo habitando cuerpos de huéspedes. Incluso cuando se relacionan entre ellos, suelen hacerlo bajo formas humanas. Los Encadenados no caminan por las calles. No comen ni duermen ni realizan tratos cara a cara. Gran parte de sus adoradores nunca los han visto. Los Encadenados pueden manifestarse en la forma apocalíptica de su forma primaria, aunque sólo por un tiempo limitado y pagando un gran coste. Dejando esto a un lado, en cualquier acepción del término,, carecen de cuerpos en absoluto.

RELICARIOS

Los Encadenados poseen relicarios, objetos que constituyen la piedra angular de su existencia. Si estos relicarios son destruidos, los Encadenados se convierten en espíritus indefensos expuestos a la atracción del Abismo.

Los Encadenados no pueden introducirse en el interior de los cuerpos humanos debido a su gran potencia infernal. En vez de animar al cuerpo reprimiendo sus recuerdos, la presencia de un Encadenado destruye la identidad humana y consume la carne mortal. La degeneración comienza en el momento en que el Encadenado toma posesión del cuerpo, manifestándose como un fuego interno o una licuefacción incesante. El tiempo máximo que un cuerpo humano puede contener a un Encadenado es de 48 horas, aunque el poder del demonio y la fuerza de los poderes que manifieste pueden acortar este período de forma drástica. Una vez que el tiempo expira, el cuerpo se destruye, independientemente de que el demonio lo poseyese durante las 48 horas o por 10 segundos.

Los Encadenados pueden ocupar objetos físicos, como un martillo o una piedra de cantera, aunque su esencia no puede anclarse en cualquier trozo de roca o metal. El relicario debe ser un objeto que tenga algún significado para los seres humanos que lo crearon o lo utilizaron. Es necesario que sea, si no un objeto de adoración, algo que origine leyendas y sea deseado por algo más que por sus propiedades físicas. En pocas palabras, debe ser algo que inspire poder. Muchas religiones antiguas centraron sus creencias en el hecho de que un dios podía ocupar una imagen, como las religiones que Lucifer cultivó para que trajeran a sus cinco tenientes de regreso a la Tierra. ¡Y que pasaba con el martillo de un herrero en la época en que la forja era considerada una práctica mágica? ¡O un arpa que perteneció a un músico legendario? ¡O una gema enorme que posee la leyenda de atraer la mala suerte sobre sus poseedores? Se afirma que el Encadenado Manishtus está vinculado a una espada que antaño perteneció a un jefe de guerra mongol, una espada que se ha transmitido durante generaciones y que se afirma que contiene el alma guerrera de la tribu.



La forma y la sustancia del relicario siempre poseen cierta relación con la entidad que contiene. Por ejemplo, la estatua de Belial está construida de mármol azul con incrustaciones de perlas, mientras que una espada es el contenedor adecuado para Manishtusu, el Señor del Asesinato. Otro Encadenado podría descansar en un cofre de vidrio con filigranas de plata o en un tapiz emplumado de un templo azteca. La resistencia del material es irrelevante, ya que todos los relicarios son especialmente resistentes debido a la voluntad de los demonios que los habitan. En general cuanto más antiguo y poderoso sea en Encadenado, más sólido será su relicario. Algunos Encadenados, como los cinco archiduques, recibieron sus relicarios de manos de sus adoradores humanos. Otros demonios, como aquellos que escaparon gracias al esfuerzo de hechiceros, tuvieron que conformarse con el objeto más adecuado que tenían a mano, dando lugar a una gran variedad de recipientes.

Un Encadenado sólo puede asumir su forma apocalíptica a una distancia limitada de su relicario. El demonio está “presente” en ese lugar. Desde allí, puede influenciar el mundo que le rodea hasta la distancia que sus poderes le permitan. Su alcance puede ser elevado debido a los esclavos que actúan como sus manos y ojos, por lo que muchos Encadenados sólo desplazan sus relicarios cuando se encuentran en peligro inminente. Los antiguos Encadenados fueron adorados en muchos países, por lo que existen varios simulacros de relicarios dispersos por todo el mundo. Los rituales que se realizan ante el relicario suelen estar destinados a generar más Fe, aunque algunos destinados a incrementar el poder del Encadenado (como los que les permiten ocupar un cuerpo físico) deben llevarse a cabo con su “participación”. No existe ningún otro motivo por que el relicario deba ocupar el mismo lugar físico que sus adoradores. Por ello, muchos Encadenados han hecho todo lo posible por ocultar sus relicarios. Se rumorea que Dagón hundió el suyo en las profundidades del Océano Atlántico, confiando completamente en sus simulacros y en sus esclavos. Muchos protegieron sus templos con toneladas de lava fundida. Aquellos Encadenados que carecían de recursos hicieron todo lo que pudieron cuando el sueño les venció: a menudo enterraron sus relicarios o los dejaron en manos de un linaje de sacerdotes. La curiosidad humana y la ciencia emergente de la arqueología han acabado por desenterrar algunos de estos relicarios, por lo que determinados Encadenados han aparecido en lugares insólitos.

A pesar de ello, no todos los Encadenados están atados a relicarios.

TERRENO MANCILLADO

Los dioses de algunos antiguos cultos, en lugar de morar en imágenes, lo hacían en cavernas situadas en las cimas de algunas montañas. Las ofrendas se les entregaban en la entrada del terreno sagrado y cualquier intruso era asesinado. Muchos de estos lugares fueron considerados embrujados por la gente de la Edad Media.

Los demonios que utilizan estos lugares son los verdaderos Encadenados. Son capaces de influir sobre la gente y los acontecimientos; en los alrededores, aunque no pueden utilizar simulacros y por tanto son más proclives a estar presentes durante las ceremonias. No pueden desplazarse ni ocultarse, aunque por otro lado, son más difíciles de destruir. No importa si el lugar se convierte en un monumento histórico o se edifica sobre él, el demonio permanece en el lugar y afecta a todo lo que acontece. De hecho, es probable que cualquier edificación construida entre dentro de sus planes.

La única forma de expulsar a esta clase de Encadenados es cambiar la naturaleza del lugar. La construcción de una iglesia será insuficiente, aunque la destrucción de la cueva o la desecación del pantano podría dar resultado (resulta difícil estar seguro de que el Encadenado no haya podido ocultarse en una caverna oculta).

EL DESPERTAR

Tras siglos de éxtasis en un mundo exento de fe, sólo un terremoto espiritual como la Vorágine podría haber despertado a los Encadenados de su letargo. A pesar de estar protegidos por su relicario, esto: demonios son espíritus que pertenecen el Infierno, por lo que cuando los caídos comenzaron a abrirse paso a través del Reino Espiritual, los Encadenados pudieron sentirlo. Cuando los caídos descendieron sobre la Tierra, los monstruos sintieron lo que habían estado esperando durante siglos: una tenue corriente de Fe.

Buscaron sus reservas de poder y extendieron su percepción por el mundo para ver lo que podían encontrar.

Ante todo, comprobaron que el mundo había cambiado. Los idiomas con los que estaban familiarizados ya no se utilizaban. Este hecho les trajo sin cuidado, ya que los Encadenados se comunicaban más eficientemente con los humanos mediante imágenes y sensaciones.

Aquellos Encadenados que poseían el poder suficiente prepararon sus resurrecciones. Antes de que sus servidores más leales enterraran sus relicarios o los dejaran caer en las profundidades del mar los demonios lanzaron una última bendición. Cada Encadenado cedió sus poderes a las generaciones venideras de sus seguidores. Estos servidores recibieron dones que les ayudarían a prosperar en la sociedad humana, dones que transmitirían a sus herederos: elevada inmunidad a las enfermedades, gran carisma, inteligencia, y, por supuesto elevada fertilidad. Estos clones también actuarían como marcadores psíquicos que permanecerían vigentes incluso cuando las generaciones posteriores olvidaran sus antiguas creencias. Cuando los Encadenados despertaron, buscaron a la generación actual de sus servidores los descendientes de sus esclavos.

El mundo moderno era un terreno fértil para aquellos que poseían carisma e inteligencia, por lo que la fuerza y la determinación fueron méritos más que suficientes para

hacer que familias enteras ascendieran a posiciones nobles en el pasado. Esto ha traído consigo un número desproporcionado de servidores que posee riqueza, posición e influencia. Algunos poseen poder político, otros son actores o atletas famosos. Todos presenciaron extraños rituales en sueños y sintieron una presencia inquietante aunque profundamente familiar que les llamaba y les ofrecía convertir en realidad sus secretos más ocultos. Se les ofrecía el propósito de sus vidas a cambio de que se trasladaran hasta un lugar determinado y siguieran una serie de instrucciones.

No todos obedecieron, aunque aquellos que se resistieron acabaron suicidándose tras asesinar al máximo número posible de miembros de su familia. Otros buscaron ayuda en las órdenes religiosas. Otros fueron perseguidos por familiares distantes y obligados a unirse a ellos.

Aquellos Encadenados que fueron incapaces de generar esta clase de esclavos o perdieron los suyos a lo largo de la historia se vieron obligados a empezar desde cero. Todavía tenían el poder suficiente para alejarse cierta distancia de sus relicarios, por lo que asediaron las mentes débiles y fácilmente sugestionables. Se acercaron a las almas vulnerables en sueños, ofreciéndoles promesas y mostrándoles los rituales que debían llevar a cabo.

Sin la existencia de adoradores, los Encadenados están incapacitados para actuar, ya que agonizan de hambre de Fe. Los Encadenados más antiguos desarrollaron ciertas capacidades para almacenar Fe a lo largo de los siglos, aunque se sumieron en el éxtasis debido a que carecían de las fuentes de Fe viviente que necesitaban para defenderse de sus enemigos. Un Encadenado recién despertado, joven o viejo, está muy débil y sólo puede realizar sus evocaciones más débiles. Cuando un demonio se despierta sin seguidores o con un pequeño ejército dispuesto a seguir su voluntad, necesita mejorar.

CULTOS Y RITUALES

Los Encadenados necesitan amasar un culto de adoradores con urgencia, ya que estos demonios no pueden conseguir Fe de ninguna otra forma. Estos demonios se hicieron pasar por dioses en sus primeros años en la Tierra, y en los días en los que cada tribu tenía su dios patrono, los beneficios eran obvios. Incluso en siglos posteriores, tras el establecimiento del cristianismo y del Islam, la tendencia continuó. Samiel, Satán e Iblis son Nombres Celestiales de demonios. También son los nombres por los que estos Enemigos de Dios han sido venerados a lo largo de los años por varios cultos mortales.

Una adoración ritual hace que los participantes entren en frenesí. Los Encadenados se apoderan de la Fe generada de un solo golpe y la canalizan a voluntad. El problema consiste en que estos rituales requieren una cantidad significativa de tiempo (los rituales más breves duran una cuantas horas). Estos rituales también suelen ser complicados, ya

que necesitan utilizar lenguas muertas y gestos simbólicos. Si la interpretación no es correcta, la transferencia de Fe no tiene lugar. Se necesita tiempo para entrenar a un grupo de adoradores potenciales hasta el punto en que pueden ser útiles. Sin embargo, los Encadenados, atrapados bajo las formas de los dioses que pretenden ser, no tienen otra elección que mantener vivas las "viejas costumbres".

Estos rituales cumplen las demandas de cada Encadenado y son apropiados a la naturaleza de cada demonio, aunque también son interpretaciones humanas de la naturaleza del dios. Por ello, los Encadenados han sido modelados por siglos de devoción humana. Los actos que componen los rituales están diseñados para inspirar fascinación y devoción, aunque también poseen un significado para los seres humanos, hecho por el que tienen lugar a una escala humana. El sacrificio de una vida humana no significa demasiado para el Encadenado, aunque para sus adoradores puede significar la máxima expresión de devoción. Por ello, ciertos Encadenados requieren este sacrificio. Otros elementos frecuentes en estos actos incluyen plegarias, himnos, danzas, trajes especiales, quema de incienso, destrucción de animales y bienes materiales, drogas para expandir la percepción de la deidad, actos sexuales, mutilaciones y gestas de resistencia.

Como ocurre con muchas otras cosas, el número de participantes, la duración y la complejidad de los rituales de adoración están directamente relacionadas con la edad y el poder del Encadenado. Un Encadenado débil puede conformarse con tres adoradores que consuman alucinógenos, entonen himnos durante una hora en el interior de un círculo rojo y finalicen el ritual con un acto sexual. Los Encadenados antiguos y poderosos (aquellos que fueron dioses de naciones teocráticas) necesitan mucho más. Antaño, sus ceremonias llegaron a formar parte del calendario sagrado, paralizando la vida de ciudades enteras. Tras despertarse, estos antiguos dioses intentan replicar el ritual en todos sus detalles: el idioma, la fecha y hasta el lugar. Como podemos imaginarnos, un Encadenado joven que posea un relicario portátil y rituales sencillos puede ser capaz de compensar su carencia de poder, obteniendo más territorio a expensas de sus rivales más antiguos, al menos a corto plazo.

PODER Y RECURSOS

Los Encadenados comenzaron con los mismos poderes e inmunidades que los caídos, aunque a una escala apropiada a su posición original. Tras siglos de libertad en la Tierra con grandes suministros de Fe a su disposición, han sido capaces de mejorar sus capacidades hasta un nivel similar al que ostentaban durante la Guerra de la Ira.

Los Encadenados sólo pueden utilizar las versiones de Tormento elevado de su saber, ya que a diferencia de los caídos, los Reyes del Pavor perdieron en el pasado cual-

quier conexión con su naturaleza angélica. Sus rituales demoníacos (distintos de aquellos rituales de los que obtienen Fe) son totalmente corruptos. Carecen del poder de sanar, de purificar o de trabajar en armonía con las fuerzas de la tierra. Todo lo que tocan queda mancillado, retorcido y corrompido por la fuerza de su odio. Al igual que los caídos, los Encadenados poseen una gran variedad de reliquias y rituales infernales, muchos de los cuales aprovechan sendas del saber desconocidas por su propietario. Los Encadenados casi nunca realizan rituales con otros demonios, ya que prefieren confiar en sus esclavos para obtener el mismo resultado. Siempre deben contar con un esclavo que actúe en su nombre para dirigir el ritual, alguien desde el que puedan dirigir los efectos del mismo y alimentar su poder con sus reservas de Fe. Esta forma de actuar garantiza su seguridad, ya que pocos Encadenados son tan confiados como para permitir la presencia de demasiados sirvientes ante sus relicarios.

Todos los Encadenados han acabado desarrollando métodos para esclavizar a seres humanos que van más allá de cualquier pacto faustiano o de los niveles superiores del Saber de Resplandor. De hecho, más de una facción de caídos estaría muy interesada en descubrir la forma en que un Encadenado doblega la voluntad y la cordura de los mortales y continúa beneficiándose de su Fe.

Por muy impresionante que sean los rituales y el saber de un Encadenado, muchos dioses oscuros prefieren desarrollar métodos más sutiles para influir sobre el mundo mortal. En primer lugar, los Encadenados se ven afectados de igual forma que los caídos por el escepticismo humano, hecho que puede abortar rituales vulnerables y costosas demostraciones de poder. En segundo lugar, cada ritual y evocación que realicen consume preciosas reservas de Fe. Por ello, los Encadenados intentan hacer todo lo posible por utilizar la tecnología y los recursos mortales para obtener ventaja sobre sus enemigos. El cuartel general de un culto puede disponer de sistemas de seguridad informátizados con cierres encriptados. Sus equipos de choque pueden poseer pistolas eléctricas y tranquilizantes de efecto inmediato. Podrían identificar la forma humana de un caído gracias a los videos de seguridad y seguirlo a través de bases de datos globales o mediante contactos en agencias de policía locales o federales. Algunos Encadenados llegan a desarrollar nuevas sendas del saber basadas en los cambios tecnológicos del mundo que pueden permitirles esquivar el abismo del escepticismo.

Muchos Encadenados son unos seres pacientes que intentan controlar hasta la variable más insignificante de sus planes. Teniendo en cuenta las restricciones que sufren para obtener Fe, no les gusta improvisar. Suelen tomar decisiones equivocadas bajo presión, golpeando con fuerza desproporcionada o actuando de forma demasiado cauta. Prefieren trabajar a su ritmo, incitando el odio, la

avaricia y el miedo, tentando a sirvientes potenciales con promesas de influencia, riqueza y poder. Prefieren derrotar a sus enemigos desde el interior, conduciéndoles a través de situaciones tentadoras y obligándoles a vender sus almas a cambio de una serie de victorias inútiles. El hecho de sacrificar un millar de peones para destruir un enemigo bien pertrechado no significa nada para un Encadenado. El inundo contiene seis *millones* de herramientas dispuestas a ser utilizadas.

EL CULTO DE LOS ENCADENADOS

La noción de un culto secreto que adora a los demonios no es demasiado apetitosa en una era moderna dominada por la ciencia y la tecnología, aunque la fuerza que atrae a muchos individuos hacia estos grupos se basa más en las emociones que en la inteligencia. Los vicios humanos, como la avaricia, la envidia, el odio y el miedo constituyen poderosas herramientas para motivar y seducir a los individuos escépticos. Las inseguridades humanas, que incluyen la necesidad de pertenecer a un grupo o la de autoestima, pueden transformar a seres inteligentes en fanáticos. Cuanto mayores sean sus necesidades, más apasionada será la devoción de esa persona cuando se encuentre ante una organización capaz de satisfacer estas necesidades. Esta es una máxima que los Encadenados comprenden a la perfección y que han refinado con el paso del tiempo. En muchos casos, la mayoría de seguidores permanece ignorante sobre la verdadera realidad que se esconde tras sus devociones. Mientras puedan satisfacer sus inseguridades individuales, no harán más preguntas y dejarán que el círculo interior del culto sea el único consciente de la verdad. Algunos cultos Encadenados carecen de similitudes con otros cultos místicos, ya que enmascaran los antiguos rituales de veneración tras órdenes fraternales o sociedades académicas. Los miembros utilizan togas modificadas y recitan palabras que perdieron su significado hace siglos, dirigiéndose acto seguido hacia bibliotecas atiborradas de libros para beber y fumar, ajenos a la naturaleza del verdadero benefactor de sus súplicas. Tienen suficiente con creer en lo que están haciendo y comprobar que las tradiciones siguen respetándose, hecho que hace que nadie salvo los sumos sacerdotes y quizás un puñado de seguidores conozcan la verdadera identidad riel Rey del Pavor al que sirven.

A pesar de sus orígenes místicos, un culto es una institución humana construida a escala humana. Ante todo consiste en un método efectivo para controlar un grupo de gente y manipular su comportamiento hasta crear una dependencia emocional. Las dependencias intelectuales y materiales se crearán más adelante. Por este motivo, los cultos son vistos con recelo por muchos gobiernos y religiones dominantes. El hecho de crear y mantener un culto no es una tarea sencilla en el mundo moderno, incluso para una entidad sobrenatural.

EL CÍRCULO INTERIOR

Los primeros adoradores que un Encadenado obtenía en tiempos remotos eran los que lo invocaban del Abismo, o al menos los supervivientes. Para reconstruir el culto en el mundo moderno, el Encadenado comienza con los descendientes de sus esclavos (o con la primera persona a la que el demonio pueda convencer).

Si el demonio posee esclavos, la jerarquía del culto puede estar ya establecida de antemano al existir un sumo sacerdote dispuesto a asumir el deber de atraer a los humanos a la adoración. Si existe un humano en la Tierra que conozca la localización del relicario, este es el sumo sacerdote. Este mortal se encarga de transmitir la doctrina y las decisiones del Encadenado a su congregación. También asume el papel de traducir los asuntos humanos a un lenguaje que el Encadenado puede comprender. El requerimiento más crucial que debe poseer el sumo sacerdote es la conexión entre él y el Encadenado, por lo que muchos sumos sacerdotes acaban siendo sometidos (consulta "Construyendo el culto"). Estos mortales deben ser carismáticos y tener cierto talento para el liderazgo y la intimidación, así como ser capaz de demostrar el poder del dios por derecho propio (cualidades que el Encadenado suele mejorar). El sumo sacerdote es la Voz del Dios, ya que se encarga de enunciar las condiciones implantadas en su mente o designar a un oráculo en aquellos casos donde sea necesario un contacto mental con el Encadenado (contacto que arrastra al desgraciado hacia la locura).

Los sacerdotes ejecutan las decisiones del sumo sacerdote y lideran a las distintas congregaciones del culto. Son los responsables de adoctrinar al ganado y mantener la disciplina. También es probable que sean sometidos, aunque como mínimo deben ser esclavos (una condición distinta de la de un esclavo de un caído). Si el culto posee el tamaño adecuado, puede ser necesario crear una escala de sacerdocio en la que los miembros de las "órdenes inferiores" posean menor poder y tengan menos información sobre los planes y la localización del Encadenado.

Los guardaespaldas protegen a los sacerdotes y a la congregación de las amenazas externas. Unos cuantos miembros de elite (que pueden ir allá a donde se les necesite para silenciar luchas internas de poder o castigar a los renegados) pueden estar bajo las órdenes directas del sumo sacerdote. Estos guardaespaldas suelen ser esclavos capaces de realizar gestas sobrehumanas y están equipados con armas infernales y mundanas.

El conocimiento del círculo interior del culto así como del rol de cada miembro individual está restringido a aquellos que lo necesitan. Como norma, sólo los sacerdotes más veteranos conocen la identidad del sumo sacerdote y sólo ellos pueden comunicarse de forma directa con él. La identidad mundana de un sacerdote puede permanecer oculta tras las togas de la congregación. También es probable que

los miembros de una congregación desconozcan la existencia de otras congregaciones. Si es necesario establecer un contacto entre las congregaciones (para realizar rituales complicados, por ejemplo), se utilizan máscaras y oscuridad para mantener el anonimato. Todas estas precauciones son necesarias para asegurar que el Encadenado disponga de fuentes seguras de Fe si el desastre se abalanza sobre una congregación.

El primer mandamiento de cualquier congregación es el de realizar fielmente los rituales preceptivos de adoración. El segundo es conseguir más adoradores.

CONSTRUIENDO EL CULTO

En la mayoría de ocasiones, los Encadenados atraen a nuevos adoradores potenciales con la promesa de concederles todos sus deseos. En el pasado, los Encadenados podían chantajear ciudades enteras amenazando su suministro de alimentos, aunque incluso criaturas tan viles reconocen el valor de recompensar un servicio fiel mediante formas que aten con más fuerza a los servidores a sus retorcidos ideales. La apariencia de un Encadenado representa en parte el concepto que el propio demonio tiene sobre lo que puede motivar a los humanos y en parte las expectaciones de sus primeros adoradores. Los humanos que durante la historia se han enfrentado a fuerzas incomprensibles han intentando aplacarlas, por lo que un dios que en realidad era un monstruo terrible pudo acabar siendo tratado como una madre benéfica y protectora con la esperanza de aplacar sus persecuciones. Con el paso del tiempo, estos rasgos se incorporaron a la identidad del Encadenado.

Un Encadenado podría ofrecer un remedio contra la muerte, el caos civil o la mediocridad personal. Podría ofrecer venganza y victoria sobre los enemigos. Podría ofrecer placer más allá de los límites humanos. Estos demonios son conscientes de que el poder es un concepto atractivo para los humanos, por lo que no tienen reparos en utilizarlo. A pesar de ello, el primer cebo consiste en ofrecer algo secreto y excitante. Algo que los padres, los líderes espirituales y otras autoridades desaprueban. Después de todo, ¿no son ellos los responsables de que la sociedad se haya desmoronado en las últimas décadas? Independientemente de cual sea el problema del seguidor potencial, el Encadenado posee la solución.

La mayor fortuna que un Encadenado puede tener es descubrir un culto existente que se haya debilitado lo suficiente como para poder infiltrarse en él. Una cuadrilla de satanistas aburridos, por ejemplo, o un grupo de inmigrantes que todavía conservan las ceremonias de su antiguo país, pero sólo por respeto hacia la tradición. Estas comunidades pueden albergar algo de Fe en su interior, hecho que atrae al Encadenado hacia ellas, aunque el poder es difuso y débil. Al mancillar estos rituales con la ayuda de algunos conversos clave, el demonio puede restaurar su núcleo de poder con extraordinaria rapidez.

Por supuesto, estos casos no son frecuentes. Es más probable que el Encadenado deba empezar desde cero. A continuación incluimos una serie de técnicas para organizar cultos en lugares donde la única exposición de sus habitantes a la adoración ritual provenga de las películas de terror (hecho que puede hacer que los Encadenados deban andarse con cuidado).

- **La Zona de Clubes:** Sexo, drogas... entonar palabras sin sentido mientras se baila de forma rítmica. Es el ritmo de cada sábado en casi cualquier ciudad del mundo. Todo lo que los Encadenados necesitan es dar un pequeño empujón y canalizar estos impulsos hacia un propósito útil. Una vez que el club se ha instalado y ha forjado una clientela, comienzan a circular rumores sobre el círculo de clientes exclusivo que se reúne en las salas traseras para saborear placeres reservados. El futuro iniciado sólo debe desear ponerse a prueba. Un club exclusivo puede aparecer de la nada y entonar su canto de sirena, aunque el hecho de contar con adoradores pertenecientes a la gente guapa suele ayudar.

- **Compañías Privadas:** Otra posibilidad proviene de los anuncios de seminarios sobre el secreto del éxito en los negocios. O de un negocio legal: un teleoperador o un proveedor de servicios informáticos en busca de empleados entusiastas. Esta última situación es especialmente cruel, ya que los jóvenes desesperados por encontrar trabajo y los empleados maduros suelen depender en mayor medida de su obediencia a las "prácticas laborales" de la empresa. En ambos casos la charla consiste en la pertenencia a una cultura empresarial y una dedicación del 110%, aunque en algún punto de la sesión psicológica puede obligarse a los candidatos a que se levanten y den vueltas en torno a la mesa bailando y respondiendo preguntas. Si esto lo combinamos con el efecto hipnótico de un trabajo rutinario, el resultado puede ser prometedor. Conforme los seminarios van sucediéndose, las actividades en grupo van siendo más atrevidas, y para finalizar, el acto de graduación requiere una dedicación especial.

- **Universidades:** Las fraternidades son unas tapaderas tan obvias que los Encadenados astutos prefieren evitarlas. Pero infiltrarse, digamos, en la Sociedad Histórica mientras los miembros de la fraternidad montan saraos en la otra parte del campus podría funcionar. Un nuevo profesor podría unirse a la plantilla, llamando la atención con historias sobre excavaciones en el Oriente Medio e ideas radicales sobre la arqueología experimental (es decir, intentando comprender los motivos que impulsaron a los pueblos antiguos a actuar de una forma determinada recreando sus formas de vida). No hace falta decir que las reuniones de la Sociedad Histórica suelen celebrarse en un edificio de la facultad cercano a los túneles de la ciudad.

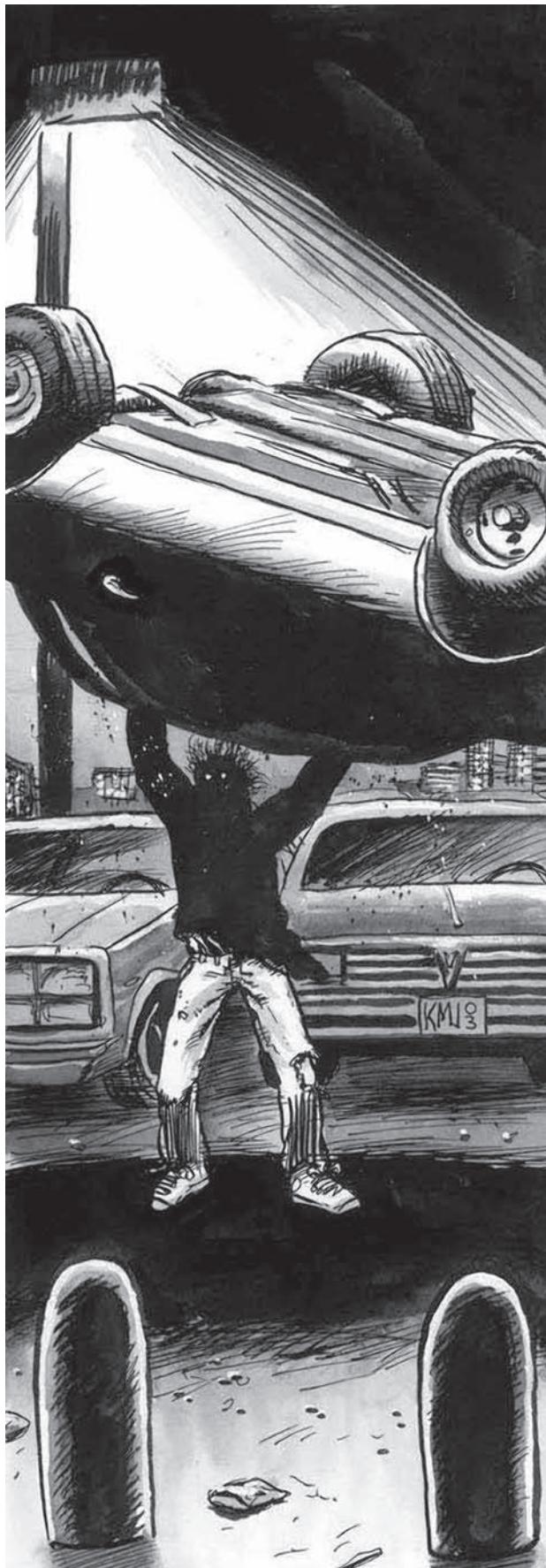
- **Pequeños Pueblos:** Tanto en el interior de los Estados Unidos como en las islas de Indonesia, se aplican los mismos principios. El punto de entrada de los Encadenados

se basa en la tradición, en la preservación de los valores de la comunidad y de las cosas que le otorgan carácter. Los agentes del demonio podrían reconstruir el antiguo cobertizo, o el evento deportivo que servía para poner de manifiesto el vigor de los jóvenes. La revelación de que estas tradiciones formaban parte de tradiciones más oscuras vendrá con el tiempo. Esta forma de infiltración requiere que el Encadenado disponga de un servidor humano y opere mediante él. Funciona especialmente bien con aquellos Encadenados que residen en cavernas situadas en colinas que han originado leyendas fantásticas.

- **Prisión o Centro de Detención:** Donde el hastío y la desesperación han erosionado las capas exteriores de la credulidad, los Encadenados poseen un prometedor campo de operaciones. Si pudieran insinuarse a un misionero, quizá bajo el disfraz de un trabajador social u otra forma legítima, algunos de los internos escucharían. El problema radica en que los adoradores son inútiles salvo que puedan adorar, y cualquier signo de actividad inusual entre los internos se encontrará con una fuerte oposición. Los rituales en el interior de la prisión sólo pueden llevarse a cabo disfrazados bajo otra actividad, como reuniones de oración, deporte organizado o trabajo en la bodega. El hecho de tener adoradores entre los guardianes facilita las cosas, aunque deberán ser totalmente corruptos para granjearse la confianza de los internos. Por supuesto, si el Encadenado puede hacerse con el control de toda la prisión la situación cambia por completo.

- **Bases Militares:** Como ocurre con las prisiones, la dificultad consiste en la vigilancia del personal y las limitaciones del tiempo libre. Las bases militares están diseñadas para evitar las infiltraciones, incluso de las ideas peligrosas. Pero también poseen sus tradiciones, sus símbolos y sus patrones. Sus pequeñas ceremonias destinadas a reforzar a los nuevos reclutas. No es tan común como antaño, al menos en las bases militares occidentales, aunque mientras exista algún precedente y haya algún oficial involucrado, los gimnasios oscuros y los hangares desiertos pueden ser testigos de algunos sucesos incómodos. Esta clase de adoctrinamiento sale a relucir cuando las fuerzas entran en combate y tanto la muerte como la suerte están en la mente de todos los soldados. Entonces es cuando la sugerión de que las fuerzas de elite realizan un ritual real con víctimas reales parece aceptable. Si tienen suerte, la práctica continuará incluso cuando la unidad haya desaparecido.

Ninguno de estos métodos funciona de la noche al día. Lo más probable es que un culto proveedor de Fe cuente con pocos miembros hasta que el primer recluta haya sido convenientemente adoctrinado. En ese momento los Encadenados poseen adoradores. Los adoradores suministran Fe al Encadenado mediante los rituales adecuados. Deben creer en el Encadenado para que su adoración sea efectiva, aunque esa creencia no necesita incluir la realidad de la deidad ni la esperanza de que pueda aparecer en el futuro.



Enfrentado contra estas afirmaciones, cualquier adorador típico se echará a reír y explicará la forma en que Erishkrigal simboliza el principio oscuro del poder femenino. No necesita comprender el significado del ritual, ni siquiera debe ser consciente de que las palabras que entona pertenecen a un antiguo dialecto babilonio. Sólo necesita hacerlo en nombre del dios. Las relaciones entre el Encadenado y sus adoradores de bajo nivel distan mucho de ser personales.

La participación en el culto de un Encadenado nunca eleva a los individuos, por muy poderosos e iluminados que parezcan los rangos superiores. Tanto los actos de adoración como el ambiente cultivado por el culto siempre son degradantes. El adoctrinamiento suele iniciarse mediante pruebas en los que los candidatos deben demostrar su valía. Tras la excitación inicial generada por el robo, la violencia o el sexo ilegal, se les enseña el primer ritual de veneración. Los novicios suelen asumir papeles especiales en la ceremonia mediante la iniciación para demostrar que son dignos de su posición. Una vez finalizada, el nuevo miembro no sólo se ve obligado a guardar el secreto de la existencia del culto, sino de los actos que tuvo que llevar a cabo para conseguir su ingreso. Ha dado el primer paso en un camino que le alejará de la vida normal y le llevará a depender del culto en todos los aspectos. Si intentara retirarse mediante la pasividad, sus "hermanos" le perseguirían en el trabajo, en la escuela o en el hogar para mostrarle su error. Si confesara lo que sabe, estaría condenado a muerte. Cualquiera que se entreviste con la policía podría causar mucho daño al culto, salvo que el Encadenado cuente con sirvientes en el cuerpo. Cualquiera que confiese la existencia del culto a un sacerdote o a sus padres acabaría creando más víctimas.

Además, los miembros leales tienen sus recompensas.

Los esclavos son adoradores que han recibido dones del Encadenado. Independientemente de lo que crea el adorador, el único motivo válido consiste en que el demonio necesita un servidor específico para un determinado trabajo, no tiene nada que ver con su devoción o sus ambiciones, aunque sólo los miembros más leales son seleccionados. El Encadenado observa a sus adoradores durante los rituales o a través de los ojos de sus sacerdotes. Al elegido se le comunica que ha sido escogido para ocupar una posición superior al servicio del dios y que para ello deberá participar en una ceremonia especial. Lo más probable es que esta sea la primera vez que se enfrente a la realidad de sus creencias.

Si existen repercusiones especiales (si, digamos, un don de fuerza y resistencia sobrehumana trae consigo malformaciones físicas y un apetito voraz), el esclavo no las sabrá de antemano. Debe aceptar la oferta libremente y realizar el sacrificio que el dios le pida como prueba de fe. Si acepta, se inician los preparativos de un ritual especial. En caso contrario, su vida corre peligro. Si el Encadenado lo necesita, seguirá vivo pero deberá someterse a una penitencia especial para solventar su falta de fe, el destino de todo aquél que duda ante la voluntad divina.

El ritual abarca toda una noche y culmina con el sacrificio. Debe ser personal y querido, por lo que el candidato debe destruir algo que tenga un significado importante para él: mutilarse la nariz y las orejas, asesinar a su familia, quemar su negocio o su establo con los caballos en el interior. Existen múltiples posibilidades, siempre que el sacrificio no condicione la capacidad del candidato para el servicio requerido por el Encadenado. Si fracasa al realizar el sacrificio, el culto debe matarlo. Si tiene éxito, se convierte en un esclavo. No sólo ha conseguido poder, sino que lo ha hecho a costa de entregar parte de su voluntad al Encadenado.

El esclavo depende totalmente del club. Puede haber destruido su forma de vida o cometido un crimen capital, aunque lo más nocivo es que conoce la *verdad*. Ha atisgado la verdadera naturaleza del maestro. Ahora puede recibir instrucciones directamente del demonio o a través de sueños. Su voluntad ha sido debilitada. Romper la unión entre el mortal y el demonio es casi imposible. Un esclavo que se sienta demasiado asustado y sea incapaz de enfrentarse a lo que se ha convertido intentará suicidarse, aunque descubrirá que su maestro ha tornado medidas para proteger su inversión. Un vástago que intente colgarse puede despertarse en el hospital gracias a una llamada anónima a la policía. Más adelante, cuando regrese al seno del culto, sufrirá una penitencia especialmente diseñada para que nunca vuelva a insultar a su dios.

Además de los poderes usuales destinados a mejorar la capacidad física y mental del esclavo, o poderes como el vuelo, los esclavos pueden recibir la capacidad para realizar una evocación que les permita participar en los rituales de su maestro como Mudu, o ser su anfitrión como Ankida (para obtener más información sobre los rituales infernales puedes consultar el capítulo seis de la **Guía del jugador de Demonio**). El hecho de participar en un ritual representa un peligro para los humanos, 'por lo que la posesión de una voluntad férrea es un factor clave tanto para el éxito como para la supervivencia. Un esclavo podría ser creado únicamente para participar en un ritual del que se espera que no sobreviva.

Tras su esclavitud inicial, el humano podría recibir dones adicionales, aunque con una pérdida adicional de voluntad. Tras tres ceremonias, el esclavo queda sometido. En este momento, se convierte en una extensión de la voluntad del Encadenado, y aunque todavía es capaz de utilizar los conocimientos necesarios para desempeñar su misión, es incapaz de desobedecer. No importa que esté cuerdo, de hecho, en un corto período de tiempo no lo estará. Nunca llevará a cabo ninguna acción que pueda dañar a su maestro y ciará su vida sin dudarlo para beneficiarle. Su estado es irrecuperable. Si su maestro fuera expulsado al Abismo, continuaría sirviéndole de la mejor forma posible, llegando a ofrecerse como vehículo para el regreso del dios a la tierra.

Los esclavos hereditarios no están sometidos a su maestro, ya que la unión existente entre el demonio y la línea de sangre del esclavo es bastante difusa. A pesar de ello, la unión es suficientemente poderosa para posibilitar que el demonio convierta su existencia en un infierno hasta que sucumba a su voluntad. Para el encadenado, la cordura de sus seguidores es opcional. La obediencia es el único requerimiento necesario.

CONSERVANDO EL CULTO

El culto comienza a influir en sus alrededores incluso cuando su tamaño es pequeño (diez o menos devotos que se reúnen regularmente una vez por semana). Aunque el ritual de adoración sólo pueda realizarse durante la luna llena, es difícil mantener la devoción sin reuniones frecuentes. Se espera que cada adepto realice una serie de oraciones de forma periódica, actos que aunque no generan fe, sirven para ayudar al adoctrinamiento. Los lugares de reunión deben ser privados y contar con un espacio consagrado como templo. Resulta evidente que el mantenimiento de estos lugares requiere dinero, lo que obliga al culto a tener acceso a una serie de servicios adicionales.

La fuente inicial de ingresos proviene de los adeptos, ya sea mediante las fortunas de los esclavos hereditarios o los bienes de sus miembros fundadores. Las donaciones de los seguidores continuarán jugando un papel especial en la financiación futura, además de cumplir el papel de encadenarlos al culto. El Encadenado también puede tener acceso a tesoros escondidos, ofrendas de generaciones pasadas que puede utilizar en beneficio propio. Los Encadenados sedentarios suelen poseer varios tesoros en el interior de sus dominios.

Estos fondos sirven para crear el centro de reuniones y construir el templo. Aquellos caídos que sospechen de la llegada de un nuevo Encadenado a su ciudad harían bien en comprobar los suministros de incienso y tejidos oscuros, así como los encargos de los artesanos que trabajan con el bronce y la piedra.

Si el culto opera bajo la tapadera de un club nocturno u otro negocio legítimo, está generando ingresos. Por supuesto, suele ser necesaria la presencia de un propietario capaz de mantener los libros en orden y las autoridades locales satisfechas, así como la de un buen contable. Estos mortales pueden ser las primeras personas reclutadas por el culto, ya que tarde o temprano se deberán maquillar los libros contables, engatusar a los concejales y ocultar dinero de los ojos de las autoridades fiscales. El culto debe ser capaz de confiar en sus asesores financieros. Las cosas se ponen interesantes cuando estos mortales desconocen la verdadera naturaleza del culto y creen que están trabajando para el crimen organizado.

Aquellos cultos que no se centran en los negocios pueden generar dinero mediante la prostitución o la organi-

zación de eventos ilegales como peleas de perros (siempre que sean aprobadas por el dios). Estas operaciones suelen llevarse a cabo en zonas de reclutamiento adecuadas, aunque llevan consigo los riesgos asociados a cualquier actividad ilegal. Por otro lado, en el mundo actual, cualquier culto con un mínimo de ambición necesita tener sus inversiones diversificadas y contar con la presencia de expertos financieros entre sus miembros. Los candidatos adecuados son convencidos con las promesas y las demostraciones de poder que sean necesarias.

Estos cultos no suelen jugar limpio en el mercado de valores, en especial en estas épocas de depresión. Una compañía rival podría sufrir una serie de ataques incendiarios al mismo tiempo que hacen su aparición en Internet una serie de fotografías comprometidas sobre su director. Un nuevo medicamento desarrollado por otra compañía podría crear curas milagrosas y sus acciones subir como la espuma. Un Encadenado posee múltiples opciones para maximizar sus inversiones potenciales.

Muchos de estos fondos se invierten en la oscura cruzada del Encadenado, ya que conforme el culto va incrementando su tamaño, los gastos se disparan. Para comenzar, no todas las recompensas por un servicio leal son sobrenaturales. Los sacerdotes y guardaespaldas se merecen artículos lujosos, mientras que los especialistas que se unieron al culto se han hecho acreedores a los placeres prometidos. Por supuesto, el culto puede prescindir de estos servicios, aunque constituyen ejemplos ideales para los neófitos, ya que muestran el camino hacia el poder y el éxito.

Los adoradores dependientes (aquellos que han abandonado todo lo que tienen para servir al culto por completo) deben alimentarse, vestirse y alojarse. Y si todo va como es debido, se reproducirán. Si sus hijos no son sacrificados, deben ser educados en la secta. Esta es la situación ideal para los Encadenados. Incluso en los primeros días del culto, el Encadenado puede preparar un lugar donde un grupo de elegidos viva ajeno al resto del mundo y alumbré interminables generaciones de celotes.

El culto también necesita miembros especializados en el crimen organizado o en los cuerpos gubernamentales. Estos miembros se encargan de los archivos, de alterar registros civiles y fabricar pasaportes e identidades alternativas. Un doctor capaz de emitir certificados de defunción a voluntad, o un forense, puede solventar futuros problemas. Los miembros más valiosos son aquellos capaces de interferir en procesos policiales y jurídicos de forma legítima: alcaldes, fiscales o jefes de policía. En el momento en que el culto se extiende a personas que ocupan cargos públicos, deben tomarse medidas especiales para que estas personas mantengan su apariencia respetable. Estos personajes públicos poseen enemigos que se alegrarían si se enteraran de su corrupción. Aunque por otro lado, puede ser la palanca que el culto necesita para convencerlos de que se unan a él.

LA CRUZADA OSCURA

A pesar de su importancia, el culto representa tan sólo los cimientos del proyecto consistente en reconstruir el imperio teocrático de antaño. El Encadenado lucha por crear un futuro en el que gobierne como lo hacía en la época en que sometía a naciones enteras a su voluntad. Para conseguir este objetivo y obtener la Fe necesaria, el demonio debe explorar la sociedad en la que está sumido y aprender cómo canalizar su potencial.

Cada Encadenado posee sus propias ideas sobre la forma de utilizar a los seres humanos. De todos modos, todos los Reyes del Pavor suelen considerar necesarias las siguientes tareas:

- **Recogida de Información:** Aunque el centro de poder de sus adoradores podría ser suficiente para localizar un buen contable, el Encadenado tiene otras necesidades. Es probable que los adoradores deban participar en misiones de recogida de información para enterarse sobre quién gobierna el crimen de un barrio limítrofe o sobre los movimientos diarios de un directorio. Cuanto más especializada sea la información, con más cuidado deberá seleccionar a sus agentes, hasta el punto de necesitar esclavos o sirvientes demoníacos para las tareas más complicadas. También es posible que acabe contratando los servicios de un detective privado o de especialistas en temas ocultos para llevar a cabo ciertas tareas. Del mismo modo, se sabe que ciertos Encadenados han utilizado intermediarios mortales para captar los servicios de algún caído con la intención de obtener información. Estas misiones sirven en parte para mantener oculto al Encadenado y en parte para obtener información sobre servidores potenciales en caso de que los demonios sean poderosos y capaces de enfrentarse a retos formidables.

Muchos Encadenados poseen cierto interés especial en las reliquias y los lugares de sus cultos originales, por lo que dedican gran parte de sus esfuerzos en eliminar cualquier pista que pueda servir para que sus enemigos conozcan su identidad actual. Después de todo, los Encadenados necesitan rastrear las localizaciones y los movimientos de otros caídos o Encadenados de la forma más exacta posible.

- **Destrucción de Enemigos Potenciales:** Cuando un Encadenado decide establecerse en una zona, puede realizar ataques disuasorios contra todas las áreas susceptibles de crear problemas en el futuro. Si una poderosa religión local está generando unos niveles apreciables de Fe, la corrupción y la exposición pública de sus líderes puede reportar jugosos dividendos en el futuro. Si el problema está relacionado con un grupo ocultista capaz de identificar al Encadenado antes de lo necesario, puede manipular a la comunidad local para que se enfrente a sus miembros. Con las pistas adecuadas, ipodría cargar con todas las culpas de las actividades futuras del culto! Esta clase de trabajo es adecuado para adoradores ordinarios o para personas aje-

nas al culto. El Encadenado debe poner mucho cuidado en no revelar su presencia antes de tiempo y así desencadenar la lucha que intenta evitar.

- **Experimentación:** Un Encadenado que acaba de despertar ha pasado los últimos 400 años dormido bajo tierra o agua. En el pasado, interactuaba con el mundo como un espíritu libre o mediante la posesión temporal de un cuerpo desintegrado. Para esta criatura, la comprensión del mundo material actual requiere un esfuerzo especial. Algunos experimentos, como los relacionados con la interacción con las nuevas tecnologías, sólo requieren el uso de sus poderes, aunque deben tener lugar en presencia de su relicario. Otros pueden llevarse a cabo en cualquier lugar donde el demonio cuente con sirvientes que obedezcan sus instrucciones y le informen de los resultados. Uno de los aspectos más curiosos de estos experimentos es que a pesar de ser necesarios para el Encadenado, pueden no tener ningún sentido para nadie más. Los adoradores pueden verse obligados a hablar metafóricamente, realizar unas pruebas de características extrañas sobre un amasijo de objetos y seres vivos o repetir el mismo experimento fallido hasta que el demonio esté satisfecho con los resultados.

Los campos de experimentación incluyen a los propios adoradores. El desarrollo de nuevas sendas de saber o rituales requiere tanto Fe como un flujo constante de voluntarios. En ocasiones, estos sujetos son miembros del culto sometidos a penitencia por haber irritado al Rey del Pavor de algún modo.

- **Infiltración en Organizaciones:** Un aspecto totalmente distinto de los esfuerzos por sostener el culto proviene de la infiltración de sectarios como agentes de organizaciones con una elevada importancia estratégica (policía, gobierno, etc.) o como parte del desarrollo de un plan a largo plazo (compañías de seguros, observatorios, agencias no gubernamentales). Su objetivo consiste en hacerse con puestos importantes para ser útiles en el futuro. Es improbable que la organización salga beneficiada.

Estos agentes suelen ser esclavos, seres con atributos naturales mejorados para convertirlos en los candidatos ideales. En ocasiones deben cortar todas las conexiones con su congregación, privándola de Fe pero mejorando su tapadera. Todo depende de la importancia de la infiltración. Liberar a un esclavo con una nueva identidad tiene sus riesgos, aunque los sueños ocasionales serán suficientes para asegurar que no se desvíe de la senda.

- **Preparar el Camino:** Las nuevas religiones siempre despiertan recelos, en especial de las antiguas, por lo que inicialmente el culto hará todo lo posible para ocultar su identidad. Sin embargo, tarde o temprano la organización deberá salir a la luz si desea seguir avanzando.

El culto no necesitará revelar su verdadera naturaleza, por supuesto. Tan sólo será necesario dar a la opinión pública algo digerible para que el culto pueda expandirse de forma pública. El primer paso consistirá en encontrar un

EJEMPLO DE LAS OPERACIONES DE LOS ENCADENADOS

Urughanna es un Encadenado joven cuyo relicario consiste en una tablilla de madera que contiene los nombres de los ancestros de una familia china. Despertó formando parte de la colección de un diplomático australiano retirado que ha acabado convirtiéndose en su sumo sacerdote. Tras unos cuantos años de esfuerzo, su culto posee dos congregaciones, una compuesta fundamentalmente por hombres de negocios de ascendencia oriental que se reúnen en la mansión del sumo sacerdote (lugar donde está situado el relicario). Tres esclavos convertidos en máquinas de combate están siempre de guardia. La segunda congregación, liderada por el nieto rebelde del sumo sacerdote, se hace pasar por un grupo itinerante en busca de jóvenes estudiantes asiáticos en Sidney.

Ha esclavizado a un oficial del servicio de aduanas de Sidney y sus adoradores se encargan de importar contrabando ilegalmente (fundamentalmente piedras preciosas, billetes y objetos medicinales del mercado negro, como cuerno de rinoceronte). Sus ramificaciones alcanzan a políticos famosos y la sociedad mantiene una casa de acogida para estudiantes orientales con un templo permanente en la bodega.

También cuenta con un cuarto guardián esclavizado, aunque fue arrestado tras asesinar al enemigo personal de uno de los adoradores más valiosos. Urughanna permitió que su esclavo fuera detenido y encarcelado, al mismo tiempo que se comunicaba con él y le prometía grandes recompensas. Espera que en la prisión pueda establecer contactos con las bandas asiáticas que operan en Australia. Planea preparar un motín en la cárcel que acabe con la muerte de todos los guardias y la liberación de los criminales para expandir el miedo y reforzar la causa del líder ultraconservador que en la actualidad está siendo cortejado por el culto. Este político defiende nuevas medidas para luchar contra el crimen organizado. Si tiene éxito, se dirigirá a los contactos que ha realizado su esclavo para ofrecer protección a las bandas que estén de acuerdo en aliarse con él. Llegados a este punto, el control absoluto de las mismas será cuestión de años.

En la actualidad está investigando a los estudiantes involucrados en el culto con la intención de introducir un agente en la Organización de Ayuda al Tercer Mundo. Está convencido de que esta organización constituirá una atalaya perfecta desde donde vigilar las actividades de los caídos y de otros Encadenados.

portavoz, un visionario que hable y escriba sobre su vida interior. Otra táctica adecuada consiste en afirmar que el culto representa la espiritualidad ancestral de determinado grupo minoritario. Incluso una actividad tan inocua como un desfile para recaudar fondos para un hospital infantil representa un buen comienzo (siempre que al dios no le disgusten los niños).

CUANDO LAS COSAS VAN MAL

Un culto suele ser una organización eficaz y resistente. Al ofrecer una vía de escape a los convencionalismos de la vida diaria, se convierte en una trampa con sus propios convencionalismos, más duros y restrictivos que otros que el adorador haya conocido en el pasado. Sus miembros se vigilan en busca de infracciones a la doctrina y luchan por avanzar. Pero esto no quiere decir que no puedan ser atacados.

El punto débil más obvio consiste en la actividad criminal. Si la policía es capaz de rastrear un asesinato hasta los miembros del culto, estos serán arrestados y juzgados. Si un adorador está engañando a su compañía para desviar dinero hacia el culto y va demasiado lejos, los auditores acabarán descubriendo el rastro financiero. Después de todo, los adoradores son humanos.

Como hemos dicho con anterioridad, un esclavo situado en la posición adecuada puede evitar muchos problemas eliminando pruebas y comprometiéndolo a los miembros de la investigación. Los culpables podrían regresar al templo en poco tiempo y convencerse de que son intocables. Aunque el Encadenado carezca de influencias sobre la policía, podría hacer creer a sus seguidores lo contrario. Esta creencia evitaría que hablaran en el intervalo de tiempo transcurrido entre su detención y cualquier acción que el Encadenado lleve a cabo para evitar la fuga de información. Si el demonio posee una buena tapadera, las autoridades serán incapaces de relacionar a los detenidos con la conspiración religiosa. Para ellos, estos pobres diablos podrían ser miembros de una banda, activistas políticos o un puñado de jóvenes estúpidos. Todo lo que el Encadenado debe hacer es asegurarse que ningún secreto salga a la luz pública.

Los adoradores normales que son detenidos están en peligro de muerte. Un miembro del grupo podría perder la razón, asesinar al resto y suicidarse. Otras muertes podrían adoptar la apariencia de accidentes o enfermedades. A pesar de ello, los asesinatos colectivos no pueden repetirse demasiado a menudo en la misma zona sin despertar sospechas. En ocasiones es mejor prometer a los adoradores poder y promoción a cambio de su silencio, como muestra el ejemplo de Urughanna.

Si la eliminación o la detención del adorador no es suficiente para detener la investigación (si, por ejemplo, existe un rastro financiero que apunta hacia la mansión del Sumo Sacerdote), es probable que sea necesario un esfuerzo adicional. En vez de relacionarse con el culto, el secreto puede

asociarse con una adicción al juego o con pedofilia, algo que atraiga a los medios de comunicación. En este caso es probable que deban sacrificarse algunos miembros adictos y parte de las actividades financieras del culto.

Si, a pesar de todas las precauciones, alguien comienza a hablar, la mejor forma de acallarlo consiste en mostrarle que su dios es más poderoso de lo que creía: si se comporta de forma desequilibrada (si afirma que ve fantasmas o cucarras que hablan), sus captores recibirán sus afirmaciones con más escepticismo. Esta táctica también resulta adecuada para despistar a cualquier periodista que amenace con descubrir la verdad. Por otro lado, resulta mucho más sencillo asesinar a un paciente de un manicomio.

En resumen, el Encadenado puede conservar su seguridad mediante el sacrificio de un individuo o de un pequeño grupo, incluso si ello significa la pérdida de sirvientes esclavizados o de un especialista útil. Pero en ocasiones esto no es suficiente.

Si se ha descubierto su verdadera naturaleza o si es acusado de un delito importante (como el tráfico de armas o la fabricación de armas biológicas), el culto puede entrar a formar parte de la lista de organizaciones ilegales y ser perseguido por el estado. Esto trae consigo asaltos militares, bloqueo de cuentas y publicidad internacional.

En el momento adecuado, la publicidad internacional puede ser interesante para los planes del Encadenado. Como hemos explicado con anterioridad, acaba siendo necesaria. El truco consiste en calcular el momento en el que el demonio es lo suficientemente poderoso para soportar las consecuencias. Si el Encadenado no está preparado, no tendrá otra opción que dispersar la congregación. En este punto, no importa si sus adoradores hablan públicamente del culto. Si el Encadenado ha sido fiel al principio de mantener sus congregaciones separadas, ningún miembro de la antigua secta conocerá la existencia del resto de fortalezas. Lo verdaderamente importante consiste en que, independientemente de la naturaleza del enemigo, este esté convencido de la inexistencia de otras fortalezas. Los sacerdotes pueden ser sacrificados, ya sea luchando hasta la muerte o dejándose capturar (para expandir las palabras de su dios en los interrogatorios y durante el juicio), ya sea para convencer a las autoridades para que cejen en sus investigaciones.

La principal prioridad del culto es la preservación del relicario del demonio. Puede que la mayoría de adoradores sea incapaz de entender la conexión entre el dios y su ícono (o hayan llegado a verlo), aunque es capaz de comprender que los impíos no deben violar la zona sagrada. Los relicarios de los Encadenados suelen ser fuentes de rumores y saber oculto, además de ser difícilmente identificables por los enemigos. Incluso si saben lo que buscan, ¡serían capaces de detectar la diferencia entre el verdadero relicario y uno falso en los segundos anteriores a que el sumo sacerdote detone los explosivos que inundarán la cámara (y todo lo

que contiene) bajo toneladas de escombros? Si el relicario está en peligro, cualquier sacrificio es justificable. Siempre existe un plan de contingencia, un método para poner el relicario a salvo (incluso si ello significa esconderlo en un doble fondo del santuario). Los Encadenados siempre poseen lugares adecuados, aunque en los momentos de tensión suelen dirigirse a su lugar natural.

Un Encadenado local no puede escapar de su hogar natal. Si sus enemigos desconocen este hecho, el demonio puede fabricar un relicario falso y obligarles a perseguirlo por todo el mundo mientras prepara sus defensas. En el momento en que se den cuenta del engaño, se encontrarán con las dificultades mencionadas en "Terreno Mancillado" (pág. 44).

Mientras el Encadenado posea un anclaje en el mundo, el demonio puede comenzar de nuevo. Si pierde toda su Fe (si carece de adoradores y ha gastado toda su Fe almacenada), el Encadenado se encontrará indefenso. Por este motivo, estos demonios nunca gastan toda su Fe. Al igual que hicieron hace siglos, conservan la suficiente para empezar de nuevo cuando sus enemigos tengan otras preocupaciones o se hayan corrompido.

COMBATIENDO A LOS CAÍDOS

Fue la fuga de los caídos la que despertó a los Encadenados. Estos demonios supieron de inmediato de donde provenían los caídos y qué eran. Pronto se dieron cuenta de otras tres importantes cosas. La primera, que los caídos no se sentían automáticamente inclinados a obedecerles ni eran conscientes en un principio de su existencia. La segunda, que los caídos poseían poderes demoníacos y cuerpos físicos; podían moverse, percibir e incluso pasar por humanos. La tercera, que podían obtener Fe de los humanos de forma mucho más flexible que los Encadenados. Un Encadenado capaz de esclavizar a uno o varios caídos podría aprovecharse de sus capacidades en beneficio propio. De igual forma, un Encadenado que consumiera la esencia de un caído podía conseguir parte de su saber y del resto de sus conocimientos.

Los Encadenados desean tener el mayor número posible de caídos a su lado. Representan una gran ventaja, muy superior a la de los adoradores mortales o los esclavos. Pero el peligro potencial también es apreciable. Es improbable que ningún caído, ni siquiera el más poderoso de la Tierra, sea capaz de derrotar a cualquier Encadenado, aunque un grupo de ellos puede representar una amenaza seria. Una corte infernal representa una amenaza mayor, ya que está organizada de forma similar a un culto y compite con el Encadenado por la devoción mortal, por no mencionar su capacidad para organizarse ante nuevas amenazas. Como resultado de ello, los Encadenados dedican una parte importante de sus recursos a identificar, rastrear y neutralizar a cualquier caído que ingrese en su territorio.

En general, los Encadenados prefieren capturar y esclavizar a los caídos que descubran, hecho por el que muchos Reyes del Pavor han creado equipos especializados de cazadores de demonios armarlos con una curiosa mezcla de tecnología moderna y reliquias arcanas. Estos equipos intentan someter y atar a los caídos antes de llevarlos ante la presencia del Encadenado, aunque algunos de los Reyes del Pavor prefieren esclavizarlos personalmente.

Si el demonio resulta ser demasiado astuto o poderoso para poderlo capturar, el Encadenado no dudará en ordenar su destrucción. En muchos casos, esto conlleva una emboscada cuidadosamente preparada y diseñada con la intención de destruir el cuerpo del huésped y desterrar su espíritu al Abismo. En algunas otras ocasiones, el Encadenado intentará consumir al demonio para apoderarse de su poder. En estos casos, un equipo especial atacará y debilitará a la víctima hasta que sea incapaz de resistirse, arrastrándola acto seguido hasta el lugar donde espera el Encadenado para consumirla.

Los Reyes del Pavor consideran que la mayor amenaza que pueden tener (dejando a un lado a otros Encadenados) consiste en la existencia de una corte infernal en su dominio. En condiciones ideales, el Encadenado intentará dispersar la corte mediante un ataque frontal si considera que la organización es suficientemente débil. En caso contrario, el Encadenado intentará hacerse notar lo mínimo posible

a la vez que dedica sus recursos a socavar y dividir la corte desde el interior. Aunque los Encadenados son muy distintos a los caídos, siguen siendo expertos en las artes de la intriga, la política y la diplomacia, ya que han manipulado a varios imperios humanos a lo largo de la historia. Intentarán dividir la corte potenciando las disensiones internas, la rivalidad y la ambición personal mientras esperan que llegue el momento adecuado para golpear.

SERVIDORES INFERNALES

Debido a su condición demoníaca, los caídos poseen una debilidad con la que los Encadenados están muy familiarizados. Cualquiera que conozca sus Nombres Celestiales puede invocarlos y atarlos a su servicio. Debido a su posición elevada en las huestes infernales, muchos Encadenados recuerdan los Nombres Verdaderos de aquellos demonios que estuvieron a su servicio.

Debido a su dependencia de los rituales, los Encadenados hubieran cometido una estupidez si no hubieran aprendido todo lo posible de los rituales humanos que los liberaron del Infierno. Muchos de ellos poseen un excelente conocimiento experimental de las técnicas de invocación y atadura, aunque sufren las mismas restricciones que los caídos (consulta los detalles en el libro de reglas de Demonio). Es decir, alguien debe prepararles el ritual exacto para invocar al demonio específico, el círculo de protección adecuado y todos los detalles necesarios.



Los Encadenados no pueden utilizar estos conocimientos para invocar a sus antiguos sirvientes del Abismo y esclavizarles. Ningún demonio puede hacer esto, ya que los rituales necesarios implican la presencia de expertos hechiceros humanos capaces de generar la Fe suficiente para alimentar la invocación. Este hecho demuestra que los humanos participantes son capaces de hacer algo que el Encadenado es incapaz de hacer por sí mismo. Los demonios suelen no hacer demasiado hincapié en este espinoso asunto.

Los Encadenados pueden realizar invocaciones de demonios que ya se encuentran en la tierra, aunque es poco probable que dediquen su tiempo en invocaciones con la esperanza de que algún antiguo sirviente ande cerca. Se trata de un asunto de economía elemental: no suele salir a cuenta gastar tiempo y esfuerzos cuando existen otras necesidades más concretas.

Con frecuencia, son los esclavos los que se encargan de derribar a los enemigos de su maestro, o a algún espíritu natural que el Rey del Pavor desea convertir en un servidor útil. Para capturar un caído, se necesita un grupo de esclavos que posea dones especiales como fuerza, resistencia y velocidad sobrehumana, sentidos mejorados para no dejarse engañar por las ilusiones e inmunidades al control mental. Los esclavos poseen una voluntad débil, por lo que aquellos que se dedican a atrapar a los caídos deben someterse a la exposición de visiones sobrenaturales y ser capaces de resistir los efectos de las revelaciones. El equipo ayuda a equilibrar la balanza. Las protecciones capaces de absorber daño y defender contra el frío y el calor suelen ser útiles, así como una gran variedad de armamento, incluyendo opciones no letales como dardos tranquilizantes. A diferencia de los Encadenados, los caídos pueden sufrir daño físico, y una cantidad suficiente basta para someterlos.

Ante todo, estos grupos deben poseer una gran capacidad táctica. El ataque a un caído debe ser rápido y certero, algo que no es fácil de conseguir. Puede ser necesario emplear tácticas de subterfugio, como hacerse pasar por policía, para mantener su guardia baja y conducirlo hasta el lugar adecuado. La parte más crucial del asalto consiste en el ritual de atadura, ya que no puede realizarse en cualquier sitio. Al igual que ocurre con un ritual de invocación, debe llevarse a cabo en un lugar adecuado. De una u otra forma, se debe conducir al caído hasta el interior del círculo y mantenerlo en el interior hasta que el ritual haya finalizado.

El caído también puede ser víctima de ataques a su fuente de fuerza (rastreando y eliminando a sus esclavos), ya que todo Encadenado es consciente de que la muerte de los esclavos debilita al demonio, aunque la desaparición de todos pone en peligro su utilidad como sometido. Bien, no exactamente, ya que siempre se le puede ordenar que reclute algunos.

Los esclavos que conocen el ritual de atadura simplemente sirven para canalizar el poder de su maestro. Es el Encadenado el que obtendrá el control sobre el caído, no los esclavos. En el clímax de la ceremonia, el Encadenado se unirá al esclavo para enfrentar su voluntad contra la del caído. Como siempre, este contacto tendrá consecuencias catastróficas para el esclavo.

Si no es posible realizar la atadura (o ésta fracasa), el caído debe ser retenido y conducido hasta la presencia del relicario antes de destruir el cuerpo del huésped. El Encadenado debe estar "presente" para devorar la esencia del caído. O, si posee el saber apropiado, atar esta esencia a un objeto.

Si la atadura tiene éxito, el caído debe obedecer al Encadenado. Un hechicero humano, utilizando el mismo ritual, puede atar a un demonio durante un tiempo limitado y dar un número limitado de órdenes. La naturaleza infernal del Encadenado le permite extender este período substancialmente. Es importante recalcar que aunque el caído está atado, su esencia es libre. Sólo mediante la posesión del Encadenado o el conocimiento de su Nombre Verdadero se convierte en un servidor infernal.

Los servidores infernales son los esclavos más valiosos para un Encadenado, aquellos en los que está dispuesto a gastar energías para protegerlos y cuyos sentimientos puede llegar a tener en cuenta. Un servidor infernal puede participar en los rituales del Encadenado, ya que el demonio puede revelarle el saber necesario para ello. El servidor infernal es el responsable de la custodia del relicario, conoce su verdadero escondite, mata cuando el Encadenado lo desea, actúa como mensajero entre las congregaciones y lidera los enfrentamientos contra otros Encadenados o contra las cortes infernales.

El servidor infernal es consciente de su situación. Su naturaleza, intelecto y habilidades permanecen intactos, pero no puede desobedecer a su señor. Su Tormento se incrementa inexorablemente con cada acción independientemente de su estado mental. Sólo puede salvarse de dos formas. La primera consiste en destruir a su señor. El destierro del Encadenado al Abismo puede otorgarle cierto respiro temporal, al menos hasta que el Rey del Pavor regrese a la Tierra. La segunda consiste en que la naturaleza del caído cambie en tal grado que como resultado de ello se produzca un cambio en su Nombre Verdadero. Aunque la realización de este cambio constituye una tarea excepcionalmente compleja mientras el caído está sometido, un demonio paciente y determinado puede utilizar las oportunidades que se le presentan para redimirse con la esperanza de que estos actos lo alejen de los errores riel pasado.

OTROS SERVIDORES INHUMANOS

Los espíritus de los esclavos difuntos no pueden proveer Fe (de hecho la consumen), aunque existen buenas razones para conservarlos. En primer lugar, nada impresiona más a un adorador mortal que una prueba de que existe la otra vida. También sirve para demostrarle que la muerte no es una salida. En segundo lugar, los fantasmas y los muertos andantes poseen poderes propios (como se describe en la *Guía del Narrador de Demonio*) y pueden constituir una buena línea defensiva, especialmente contra enemigos humanos. En tercer lugar, la posesión de fantasmas le sirve al Encadenado para preservar conocimientos que de otra forma se perderían irremediablemente.

Si los llamados Chiquillos de Caín llegan a aliarse con los Encadenados, las posibilidades son terroríficas. Se rumorea que algunos vampiros han adorado a los demonios durante siglos. Aunque no proporcionan Fe, son más poderosos que cualquier otro servidor infernal, eso sin contar la posibilidad de que el saber de la guerra se haya preservado a lo largo de su línea de sangre y esté a disposición del Encadenado.

ENEMISTADES ENTRE ENCADENADOS

Cuando los Encadenados despertaron, con lo primero que se familiarizaron fue con las amenazas de otros Encadenados.

Un Encadenado podría ser capaz de tolerar la presencia de unos cuantos caídos en su territorio aunque le arrebataran Fe mediante sus esclavos. Cualquier influencia que obtengan será tenida en cuenta por el Encadenado y hará que su sometimiento posterior sea más reconfortante. Pero la presencia de otro Encadenado significa guerra. Este Encadenado posee su propio culto, e incluso aunque tenga otros objetivos, compite por los mismos recursos.

Así como los Encadenados pueden devorar a los caídos, también pueden devorar a otros Encadenados. El hecho de que los Encadenados con que se encuentran los caídos de hoy en día sean más poderosos que antaño es debido a la supervivencia de los más aptos. Es justo mencionar que ningún Encadenado de la actualidad conoce el Nombre Verdadero de cualquier otro Encadenado. Los Encadenados aprovechan las debilidades de sus semejantes y sus enfrentamientos están marcados por la destrucción en masa de los adoradores y por sus intentos para descubrir la localización del relicario del enemigo.

La historia de los Encadenados demuestra que es posible que demonios de fuerza similar puedan establecer alianzas (o como mínimo treguas), como la existente entre Abaddon y Asmodeo. Estos demonios unieron sus fuerzas para conseguir un frente común defendible ante el resto de

los archiduques. En el otro lado de la balanza, dos o tres Encadenados jóvenes podrían aliarse para hacer frente a un antiguo que amenazara con eliminarlos. Sólo las circunstancias más excepcionales darían lugar a una alianza entre el fuerte y el débil, ya que el más débil debería estar en condiciones de ofrecer algo que no pudiera obtenerse mediante su destrucción, pero en general, los Encadenados sólo toleran la presencia de aquellos a los que no se atrevan a atacar. El mundo del Encadenado se compone de territorios más o menos estables en manos de demonios que conspiran para descubrir las debilidades de sus vecinos.

Ha pasado demasiado poco tiempo desde su despertar para asegurar que esta forma de comportamiento se convertirá en la tónica. En general, los territorios son aún demasiado pequeños y la población humana de base es vasta. También hay que tener en cuenta la presencia de los caídos y de sus cortes. Podemos afirmar que una ciudad ya ha demostrado ser lo suficientemente atractiva como para que dos Encadenados se enfrenten por ella y que se sospecha que Los Ángeles es una ciudad compartida por dos Encadenados (así como fuente de rumores de la presencia de los archiduques). La enemistad tradicional entre estos demonios nunca desaparecerá, aunque las necesidades personales darán lugar a alianzas en el futuro inmediato.

Los Encadenados evitan que sus seguidores tengan conocimiento alguno de la existencia de otros Encadenados durante tanto tiempo como sea posible. La revelación de que existen distintos dioses con poderes similares puede por lo menos dar lugar a la posibilidad de elegir entre ellos, que es otra de las cosas que estos dioses no desean que pase por las mentes de sus adoradores. Conforme las personas van progresando al servicio de su señor, adquieren el conocimiento de la existencia de sus rivales, sólo con el propósito de elaborar una más efectiva oposición.

¿Podría un Encadenado ayudar a un esclavo ajeno a liberarse del poder de su maestro? Es posible, siempre que este Encadenado tenga la intención de utilizar su poder para convertir al esclavo en un nuevo ser: una tremenda inversión de recursos que sólo podría esperarse en el caso de un individuo extremadamente valioso. Pero también es posible que el sometido de un Encadenado se viera sometido por otro, cancelando su conexión previa (y condenándole irremediablemente, por supuesto). Pero en verdad, es improbable que un Encadenado encuentre a un ser humano lo suficientemente interesante o poderoso como para hacer el esfuerzo. Lo que sí es más probable es que el Encadenado se esfuerce por proteger a un fugitivo (sin duda los demonios ocultan su paradero a su amo) y convencerle con promesas hasta que le haya sonsacado hasta el último detalle de las operaciones de su maestro que pueda proporcionar para acto seguido entregarlo a sus seguidores para que se encarguen de torturarlo como a un enemigo, o usarlo en el próximo sacrificio.

PERDURABLES COMO MONTAÑAS, PACIENTES COMO EL MAR

Todos los Encadenados están en guerra con la conciencia humana. Todos los conceptos de autodeterminación y dominio del planeta que en ausencia de fe son responsables de la degeneración del mundo moderno contribuyen a la dignidad de la humanidad. Los seres humanos son los descendientes de Adán y Eva, aquellos que condenaron a Lucifer y heredaron el planeta. Para los Encadenados, el único uso de los humanos consiste en contribuir a la realización de sus grandes designios. Todos los seres humanos necesitan creer en algo de forma ciega. Los Encadenados desean resucitar la Fe en el mundo destruyendo la individualidad humana en el proceso.

Muchos de los planes a largo plazo de los Encadenados están relacionados con encontrar puntos débiles en la sociedad humana desde donde puedan presionar para dañar a las instituciones. Hacer que la gente se sienta preocupada e insegura, prepararla para creer. El gobierno es un blanco obvio, ya que cuanta menos confianza tengan los ciudadanos en sus gobernantes, más fácilmente aceptarán una alternativa. La policía, el ejército y las herramientas de la ley (todas aquellas formas en que la sociedad se autorregula para protegerse) deben ser despojados de cualquier credibilidad que posean en el Mundo de Tinieblas. Pero sus proyectos van más allá. Existen motivos que impulsan a los Encadenados a infiltrar a esclavos en organizaciones que no ofrecen amenaza alguna con la intención de corromperlas o destruirlas. Estos motivos pueden llevar a un Encadenado a crear un asesino en serie sin adoctrinarlo en la secta, simplemente enloqueciéndolo y dejándolo suelto entre la sociedad. El suicidio de un cantante famoso, el derrumbe de una escuela sobre sus alumnos, la contaminación de pozos destinados a salvar a la población en caso de sequía, todas estas cosas sirven para alimentar la noción de que la humanidad carece de valor intrínseco, que la vida y la conciencia no son sacrosantas y que al universo no le importa en absoluto. Cuando la humanidad se haya dejado llevar por la depravación y la desesperación, los Encadenados podrán reconstruir su imperio, canalizando el miedo para rehacer el cosmos a su propia imagen.

En el pasado, el término imperio estaba relacionado con ejércitos sometiendo territorios enemigos alrededor de la ciudad donde residía el dios supremo. Muchos encadenados todavía conservan este significado de poder, aunque algunos comienzan a considerar otras posibilidades que ofrece el mundo moderno. La televisión, por ejemplo, puede emitir hacia el territorio de un país capaz de resistirse mediante medios físicos, pero incapaz de evitar que su pueblo se deje llevar por un programa estrella. También existe el tema de las marcas comerciales: productos que circulan libremente por el mundo creando lealtad entre

los consumidores y homogeneizando un sinnúmero de fábricas, tiendas y administraciones dispersas por los cinco continentes. Muchos Encadenados valoran sus territorios como en el pasado, aunque la verdad es que estos demonios carecen de esa necesidad, a no ser que forme parte de su anclaje. La influencia es la llave que abre la puerta de sus objetivos.

¿Cuáles son esas metas? Construir un imperio con ciudadanos que alimenten al demonio de Fe. Derrotar a sus enemigos para conseguir seguridad. Todo perfectamente razonable, son metas humanas. Pero los Encadenados no son humanos. Algunos están tan inmersos en sus papeles de dioses que no dedican tiempo a otra cosa, aunque todo lo que hacen los deja completamente insatisfechos. Bajo toda esta fachada se ocultan los recuerdos de la Era de las Atrocidades, de ese momento en que la Fe de los adoradores permitió que los ángeles remodelaran el mundo. En ellos se oculta el fugaz recuerdo de un ángel, de un ministro de la creación. Este es su máximo objetivo. Pero la entidad que posee estos recuerdos es incapaz de concebir un Edén, un regreso al paraíso perdido. El inundo que es capaz de crear es algo tan fantasmal e incomprensible como él mismo. El demonio borraría la imagen de Dios de dada ser vivo y la reemplazaría con la suya. En ese momento su venganza sería completa.

El culto del demonio es el primer objetivo de sus ambiciones. Sus esclavos pueden desarrollar rasgos reconocibles o deformidades similares: la marca de los elegidos. La tendencia a entregar los mismos dones podría crear una subcultura, un grupo de gente capaz de comer, dormir y obtener placer sólo de una forma concreta. Esta forma de comportarse estaría acompañada de todas las perversiones propias de los rituales, ya que sólo podría desarrollarse a lo largo del tiempo en el que el culto continuara operando. Los rituales son sagrados, aunque el resto de las cosas pueden convertirse en un estilo de vida que los seguidores se esfuerzan por emular. Ciertas clases de demencia, especialmente la paranoia y la histeria, se extienden en esas condiciones como si fueran epidemias, convirtiéndose en otra característica. Con el paso del tiempo, ¿quién sabe lo que el Encadenado será capaz de pedir a sus adoradores o qué cambios imprimirá sobre sus cuerpos o sus personalidades? Existen muchos rumores sobre las monstruosas sub-razas del pasado: gigantes y seres alados que servían a sus dioses.

Otra diferencia fundamental entre los Encadenados y los caídos es que los Encadenados son incapaces de percibir el tiempo humano. Aunque son conscientes de la posibilidad de su destrucción, son seres eternos. Todo Encadenado es consciente que ha pasado tiempo desde su caída en el letargo, aunque este concepto es bastante impreciso. El demonio podría no ser consciente de que el sumo sacerdote que está a su servicio es una persona distinta de la

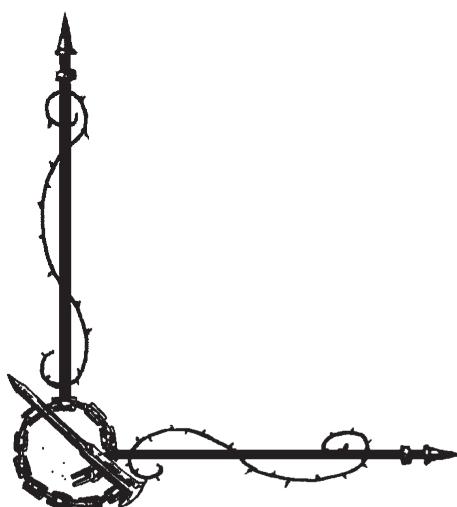
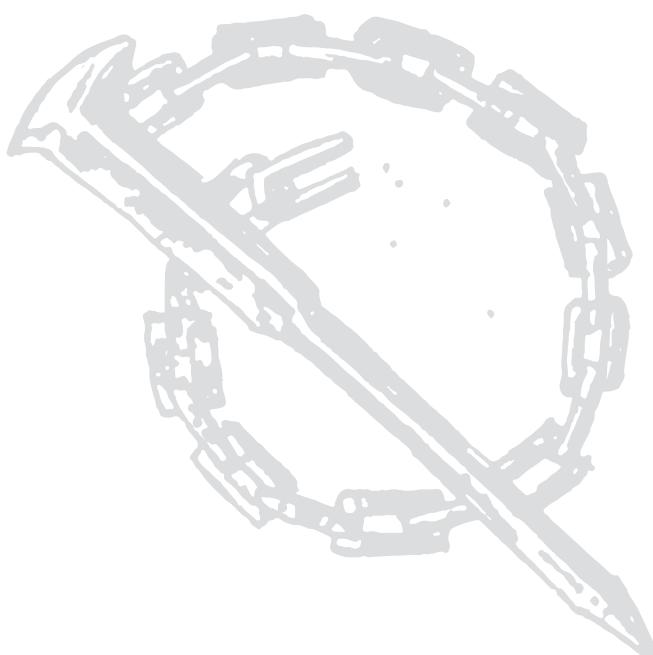
de su ancestro, aunque es improbable que esto le importe demasiado. Los únicos intervalos de tiempo con los que el demonio está familiarizado son los que transcurren entre ceremonias, aunque estos deberían formar un ciclo infinito. Un Encadenado es capaz de concebir y llevar a cabo planes que tardarán siglos en dar frutos, ya que está acostumbrado a entablar luchas contra otros Reyes del Pavor de más de un siglo de duración. Esta longevidad puede dar lugar a errores de imprecisión, como es el caso de agentes infiltrados muriendo de viejos antes de ser activados o minimizar la importancia a los cargos hereditarios en el seno del culto. Los demonios también pueden tener ideas totalmente erróneas sobre el tiempo necesario para desarrollar avances tecnológicos. Si la comunicación con el otro lado del mundo es instantánea, ¿por qué no se puede conseguir la vacuna contra el cáncer en un par de días? Esto no sucede cuando el Encadenado en cuestión ha usado su tiempo para ponerse al día en algún campo de la ciencia. En este caso el demonio no esperará milagros de la noche a la mañana, aunque esto no evitará que sienta frustración ante la demora o sea sorprendido por la velocidad de las innovaciones tecnológicas.

A pesar de su naturaleza, los Encadenados no son seres estáticos. Conforme transcurre el tiempo e impone cambios a sus adoradores, acaban siendo conscientes de él. Sus adoradores contribuyeron a modelarles durante su primera edad de su dominio, proceso que ahora vuelve a llevarse a cabo. Ningún Encadenado reconocería que las visiones que se abren paso a través de su esencia tienen algo que ver con los patéticos insectos que lo alimentan. Aunque es así. Los adoradores de los demonios todavía

tienen las mismas edades y los mismos temores humanos, aunque algunos son percibidos como microbios o asteroides. Con el tiempo, los Encadenados absorberán estas nociónes, quizás más rápido de lo que imaginan.

El aspecto más peligroso e impredecible de la era actual es el hecho de que los seres humanos que viven a finales del siglo XX y caen bajo las redes de los Encadenados están familiarizados con los cambios. Los ordenadores personales y el DVD eran completamente desconocidos hace 20 años. Hace diez años no existían clones, la posibilidad de descifrar el genoma humano constitúa una mera especulación y los teléfonos móviles no se habían convertido en una parte fundamental de la vida moderna. Antaño los nuevos descubrimientos podían tardar siglos, en la actualidad las generaciones sólo tienen que pedirlos, y de estas generaciones, son las que esperan algo nuevo las que están respondiendo a la llamada de los Encadenados. ¿Quién puede adivinar los efectos futuros de la combinación de estos deseos con la ambición de los Encadenados?

Es este fenómeno el que todos aquellos conscientes del peligro de los Encadenados deben evitar. Pueden atacar a los cultos de los demonios, destruir o liberar a sus servidores inhumamos, descifrar la naturaleza de sus reliquias y descubrir sus Nombres Verdaderos. Tan sólo deben tener cuidado en asegurarse de que con sus acciones no están sirviendo a la causa de otro Encadenado que está al acecho. Pueden intentar avisar a la humanidad del peligro, pero no acabarán sirviendo a los Encadenados, ya que se acelerará el tiempo que necesita para permanecer en secreto y podrán emerger ante la humanidad mostrando su verdadero rostro?





Cuando Dominic Ellington comenzó la caza de Belial estaba bien preparado.

Pasó no días, sino meses, en la Biblioteca Negra de los Cazadores de Estrellas, aprendiendo cada conocimiento que esta orden había recopilado sobre el archidiique. Escudriñó las anotaciones y los grimorios del mago negro Gilles de Rais, quien habría invocado a Belial siglos atrás. Interrogó a los desgraciados demonios que la orden había esclavizado en busca de conocimientos útiles. No dejó ningún caballo suelto sin atar, su búsqueda no tenía debilidades, aunque sus compañeros desconocían sus planes.

Dejelas que pierdan el tiempo cazando diabujillos y fantasma se dijo a sí mismo. Ya esclavizare a un príncipe demonio y los Cazadores de Estrellas se someterán a mis órdenes.

Cuando Dominic Ellington llegó hasta la iglesia oculta de Belial, estaba bien preparado. Su camisola de seda estaba repleta de unos fragmentos de los Pergaminos del Mar Muerto preparados mediante rituales para protegerle contra Belial, el "Ángel de la Hostilidad". Sus zapatos y su cayado estaban grabados con plata y oro blanco bendito (su luz mística servía como contrapunto a la oscuridad demoníaca). También llevaba un frasco de agua bendita en su cinturón, un crucifijo de hierro robado de la tesorería vaticana y un Magnum calibre .45 cargado con munición santificada.

Gracias a estas guardias, armas, salvaguardas y otras medidas de seguridad, Dominic estaba seguro de que podía ser un adversario a tener en cuenta por cualquier demonio. No sintió miedo cuando el pálido sirviente le introdujo en el convento subterráneo. Tampoco sintió miedo cuando oíó la sangre que se secaba en el suelo ni cuando vio el pequeño ídolo proveniente de la edad de la Atlántida.

En ese momento Belial se materializó frente a él y Dominic conoció el miedo y el terror.

Cuando el cuerpo de la Gran Bestia se materializó a partir de la oscuridad, la sangre y los aullidos, Dominic sintió cómo sus intestinos y su cordura se licuaban. Sus piernas se negaron a sostenerle y cayó de rodillas. La forma monstruosa del archidiique se acercó a él, salpicándole de brea y sangre mientras el diabolista balbuceaba palabras sin sentido. Un apéndice rebosante de suciedad e icor reptó hacia él, se abrió paso hacia su interior a través de su garganta y llegó hasta su cerebro.

Cuando las últimas trazas de cordura se escapaban por sus pies, se dio cuenta de que estaba tan preparado para esta experiencia como cualquier otro ser humano. Estaba tan lejos de poderle hacer frente que era totalmente cómico. El uso de defensas humanas contra un archidiique del Infierno era tan irrisorio como utilizar un paraguas para defenderse de un huracán.

La lengua negra de Belial se abrió paso hasta el cerebro de Dominic, y mientras hacia trizas su alma pudo oír la voz de su nuevo maestro.

REÚNE A LOS CAZADORES DE DEMONIOS
TRAÉLOS HASTA ESTE LUGAR
CAZARES AL PORTADOR DE LA LUZ PARA MI

Capítulo TRES: Desenterrando a los Vilejos Dioses

La muerte ha construido un trono
en una extraña ciudad solitaria.

Alejada en el remoto oeste,
donde lo bueno, lo malo, lo mejor y lo peor
yacen en descanso eterno.

Allí los templos, palacios y torres
(¡Torres antiguas que no se tambalean!)
no se parecen en nada a las nuestras.
En derredor, olvidadas por el viento
resignadas bajo el cielo
yacen las aguas de la melancolía.

—Edgar Allan Poe "La ciudad bajo el mar"

Los Encadenados son algo más que demonios poderosos. Cada uno de ellos es un ser profundamente extraño, una criatura que nunca ha conocido las emociones humanas y que piensa y percibe de una forma completamente distinta a la de cualquier otro ser de la Creación, un ser que ha sido remodelado por las creencias de sus adoradores y las limitaciones de su relicario.

A pesar de ello, hay que tener presente que a pesar de que estos seres aberrantes sean algo más que demonios, siguen siendo demonios (o mejor dicho, *fueron* demonios en el pasado, algo similar a lo que ocurre con los vampiros que fueron seres humanos). Las diferencias entre los Encadenados y el resto de los demonios son tan grandes como las diferencias entre un humano y un vampiro. Existe un amplio

terreno común, como lo demuestra el hecho de que *cualquier* demonio puede convertirse en un Encadenado si se dan las circunstancias adecuadas.

En términos de juego, podemos crear y definir a los Encadenados como a cualquier otro personaje. Estos demonios poseen Atributos, Habilidades, Trasfondos y otros rasgos. Muchos de estos rasgos son los mismos que los de cualquier otro personaje de Demonio, mientras que otros son exclusivos de ellos. Además de estos rasgos adicionales, los Encadenados poseen distintas capacidades sobrenaturales (y distintas debilidades) que el resto de personajes. Este capítulo describe cómo crear un personaje Encadenado y detalla las características y los rasgos que diferencian a los Reyes del Pavor del resto de personajes.



MODELANDO LA ABOMINACIÓN

Los personajes Encadenados se crean de la misma forma que cualquier personaje de *Demonio* (con la ayuda de las reglas del manual básico), aunque el proceso genérico sufre algunos cambios para reflejar sus habilidades y sus limitaciones exclusivas.

PASO UNO: CONCEPTO DEL PERSONAJE CONCEPTO

Los personajes Encadenados cuentan con casi los mismos Conceptos para elegir que el resto de personajes de *Demonio*. Algunos Encadenados son unos destructores brutales, mientras otros son unos manipuladores sutiles. Algunos operan mediante grandes redes de adoradores y se rodean de cientos de esclavos, mientras otros mantienen un pequeño número de esclavos y poseen un culto pequeño y controlable. Algunos han conseguido amasar un gran poder, otros han perdido gran parte del mismo durante su largo sueño y deben luchar desesperadamente para reconquistarlo.

Ten presente que cada horror Encadenado comenzó siendo un demonio normal confinado en el Abismo. Cuando decidas el concepto de tu personaje, pregúntate cómo el demonio llegó a ser lo que es el en Mundo de Tinieblas moderno. ¿Cuándo fue invocado? ¿Qué clase de culto creció a su alrededor? ¿De qué forma le han influido las creencias y los deseos de sus seguidores?

Los personajes creados mediante este sistema son Encadenados menores. Aunque son más poderosos que la mayoría de demonios, empalidecen al lado del poder in-

DIOSES ANTIGUOS

Aquellos Narradores que deseen crear un boceto de los Encadenados más poderosos (a los terribles archiduques o a poderosas promesas como el demonio Encadenado Baal) pueden utilizar el sistema descrito en este capítulo para crear un esqueleto básico que deberían completar con los detalles sobre los demonios mayores incluidos en el Capítulo tres de la *Guía del Narrador de Demonio*. Opcionalmente, animamos a los Narradores a describir a estos personajes poderosos con pinceladas más amplias. Los Encadenados como Abaddon y Belial son semidioses capaces de poseer cualquier nivel de rasgos o poderes que deseen tener. En vez de limitarlos con un proceso de creación mecánico, el Narrador debería asignar a estos personajes cualquier capacidad que crea que pueda adecuarse a las necesidades de su crónica.

fernal de los archiduques y otros Encadenados mayores. Los personajes podrían representar a Encadenados jóvenes atados a relicarios durante la Edad Oscura que dispusieron de poco tiempo para amasar poder antes de sumirse en el letargo. Alternativamente, el personaje pudo ser invocado en un pasado remoto y perder gran parte de su poder durante las luchas del pasado.

CASA

Al igual que ocurre con el resto de demonios, todo Encadenado fue miembro de una Casa infernal determinada. A pesar de ello, los Encadenados están menos influenciados por su pertenencia a una Casa que el resto de demonios. Los cambios impuestos en ellos por la Fe humana los han apartado del ser que Dios creó. Ya no comparten los puntos de vista ni los métodos de sus antiguos compañeros ni sienten lealtad por sus hermanos de antaño. Cada abominación es una Casa en sí misma. Selecciona una Casa para tu personaje, aunque no te sientas demasiado limitado en términos de poderes, perspectivas y cosas similares.

FACCIÓN

Casi todos los Encadenados constituyen una facción en sí mismos, ya que solo sienten lealtad hacia ellos, por lo que la política infernal tiene poco significado. Muchos personajes Encadenados no están alineados con ninguna facción específica, mientras que los pocos que sienten cierta simpatía por alguna la interpretan de forma retorcida.

Muchos Encadenados alineados son esencialmente Faustianos. Conocen de primera mano el poder de la adoración humana y no desean otra cosa que el sometimiento de todos los seres humanos. Muchos otros son Voraces en busca de saciar su apetito por el dolor y el sufrimiento mediante la destrucción y las atrocidades. Hay pocos Crípticos y menos aún son Luciferinos o Reconciliadores. Los objetivos y métodos de estas facciones no motivan a horrores como los Encadenados.

NATURALEZA Y CONDUCTA

Muchos Encadenados poseen el mismo Arquetipo para Naturaleza y Conducta. El hecho de ocultar la verdadera naturaleza tras una máscara es propio de la vanidad humana, algo demasiado complicado para que los Encadenados puedan comprenderlo. Estos seres actúan según sus deseos y les trae sin cuidado lo que se piense de ellos. Algunos Encadenados, sin embargo, han aprendido el valor de la manipulación y del engaño, hecho por el que estos seres poseen Naturalezas que difieren de sus Conductas.

Los personajes Encadenados no pueden tener las siguientes Naturalezas: Ansioso de emociones, Bizarro, Conformista, Mártir, Niño, Penitente, Protector o Vividor. Todos estos Arquetipos están basados en deseos y motivaciones humanas (compasión y deseo, necesidad de adrenalina o creencia en un propósito mejor), por lo que son totalmente ajenos a la personalidad inhumana de los Encadenados.

Puedes encontrar Arquetipos de personalidad adecuados a las necesidades de los Encadenados en la pág. 71.

RELICARIO

El primer punto importante que diferencia a los Encadenados de otros caídos es la necesidad de un relicario (el objeto físico que les sirve como hogar). Existen tres clases distintas de relicarios, cada una de las cuales posee distintos puntos fuertes y débiles. Los Encadenados permanecen atados a estos objetos hasta que sean destruidos (ya sea el demonio o el objeto).

Los relicarios perfectos son los objetos más frecuentes, objetos que fueron preparados de forma intencionada para albergar el espíritu del Encadenado. Los mortales construían relicarios como parte del proceso de invocación para rescatar al demonio del Infierno. Cada uno de estos relicarios está en sintonía mística con el Nombre Verdadero y la forma espiritual del demonio que lo habita. Los relicarios perfectos suelen estar fabricados con materiales de alta calidad, como metales preciosos, joyas y mármol, objetos que suelen tener cierta afinidad con su habitante. Los demonios Encadenados atados a un relicario perfecto suelen ser los más poderosos, ya que la gran calidad del relicario les permite tener acceso a todas sus capacidades demoníacas. Por contra, estos relicarios suelen ser especialmente obvios, por lo que los enemigos no tienen demasiada dificultad para localizarlos.

Los relicarios improvisados son menos frecuentes y suelen pertenecer a Encadenados menores. Estos demonios no fueron atados a un objeto adecuado por sus seguidores, sino que lo hicieron *ellos mismos*. Esto suele ocurrir cuando un demonio es expulsado de un cuerpo humano y debe vincularse para evitar ser arrastrado hasta el Infierno (Este proceso se describe en el **Libro de reglas de Demonio**). También puede suceder que el demonio sea invocado por mortales que no han preparado un relicario adecuado. En este caso, para evitar regresar al Infierno, el demonio debe atarse al primer objeto que encuentra. Los relicarios improvisados causan grandes dificultades a su habitante, ya que son casi incapaces de contener al espíritu del demonio y no otorgan las ventajas de los relicarios perfectos. A pesar de ello, los Encadenados que habitan un relicario improvisado poseen una ventaja: les resulta mucho más sencillo manifestarse que a los demonios que habitan un relicario perfecto.

Algunos relicarios no son objetos, sino lugares. En verdad, estos lugares constituyen variantes de los relicarios perfectos (sus seguidores han optado por atar al Encadenado a una caverna secreta, una arboleda, un templo blasfemo o algo similar). Los Encadenados que habitan un lugar disfrutan de los mismos beneficios y poderes que aquellos que habitan relicarios perfectos. Además de ello, el demonio puede extender su conciencia y su poder por todo el lugar, controlando todo lo que ocurre en el interior de sus



límites. Por contra, los lugares son inmóviles, por lo que si sus enemigos descubren la localización del relicario, estos Encadenados no pueden ordenar a sus servidores que lo oculten en un lugar seguro.

Elije una de estas clases de relicarios (perfecto, improvisado o situacional) para tu personaje Encadenado. Puedes encontrar los detalles completos de la mecánica de cada clase en la sección “Rasgos del relicario” de la pág. 69).

PASO DOS: SELECCIONA ATRIBUTOS

Como todos los personajes, los Encadenados poseen nueve Atributos, hecho que a primera vista podría parecer extraño, incluso imposible. ¿Cómo puede poseer Destreza un ser que habita una estatua de piedra? ¿Cómo puede ser que una criatura que carece de ojos o cualquier otro órgano sensorial tenga Percepción? ¿Cómo puede ser que un espíritu invisible posea Apariencia?

Los Atributos de los Encadenados no reflejan las fortalezas y debilidades de un cuerpo o cerebros físicos. En vez de ello, muestran el poder *potencial* del Encadenado y los puntos fuertes de su espíritu retorcido. En el pasado este demonio fue un ser compuesto de Fe y energía celestial, por lo que el potencial para manifestar ese cuerpo todavía existe en el interior del alma corrupta del Encadenado. Por ello, aunque el Encadenado sea incapaz de moverse o actuar desde el interior de su relicario, su alma posee el potencial para moverse y posee todos los Atributos que tuvo en el pasado.

Los Encadenados suelen tener un mayor potencial de energía que los demonios, aunque solo pueden mani-

EL ROSTRO DEL HORROR

Los Encadenados son unos seres horribles sin excepción. Son criaturas de una deformidad blasfema tan grotesca que son capaces de empujar a la mente humana al abismo de la locura. Algunos pueden conjurar la ilusión de la belleza, aunque no pueden ir más allá. Tras su máscara se esconde una imagen horrible.

A pesar de sus deformidades, los personajes Encadenados pueden tener puntuaciones de Apariencia que oscilan entre 1 y 5. Para estos personajes, el Atributo de Apariencia representa su grado de fealdad, o más exactamente, el grado en el que es capaz de influir en otros con la ayuda de su apariencia física. Un Encadenado de Apariencia 1 es horrible, aunque los mortales solo huyen cuando lo ven. Un personaje con una Apariencia de 5 es tan terrible que un solo vistazo a su verdadera faz basta para destruir la cordura humana. Independientemente del aspecto del personaje, el Atributo de Apariencia se usa de forma normal, sumándose a las tiradas de Habilidad adecuadas y formando parte de las tiradas de evocación.

festarlo de forma limitada, ya que son incapaces de actuar físicamente o interactuar con otros seres sin recurrir a poderes sobrenaturales. Los personajes Encadenados poseen mejores Atributos que otros demonios, aunque solo pueden utilizarlos cuando se manifiestan físicamente o mediante las evocaciones de su saber.

Como ocurre con cualquier personaje estándar de *Demonio*, debes priorizar los Atributos Físicos, Mentales y Sociales de tu personaje Encadenado. Cada Atributo posee el valor básico de un punto. Divide ocho puntos entre los Atributos primarios, seis entre los secundarios y cuatro entre los terciarios. Cada Atributo puede alcanzar un valor máximo de cinco puntos.

PASO TRES: SELECCIONA HABILIDADES

Como ocurre con otros personajes, los Encadenados poseen varias Habilidades: Talentos, Técnicas y Conocimientos. Debes decidir el grupo de Habilidad primario para tu personaje, el secundario y el terciario. Puedes gastar 17 puntos en las Habilidades primarias, 12 puntos en las secundarias y siete en las terciarias. Ninguna Habilidad puede superar los tres puntos.

Por supuesto, puede parecerte que el número de Habilidades no es demasiado elevado para un ser de miles de años. Por desgracia, los Encadenados no las aprenden tan rápido como los mortales o el resto de demonios, ya que no pueden ponerlas en práctica. Un ser que está atrapado en el interior de una estatua no puede pintar, cabalgar, forjar una espada o disparar un arma. La única forma en que un Encadenado puede aprender una nueva Habilidad es poseyendo un esclavo mortal que posea esa Habilidad y arrebátandole el conocimiento de sus recuerdos. Aunque los Encadenados pueden desarrollar Habilidades puramente mentales (como es el caso de la mayoría de Conocimientos) mientras permanecen en el interior de sus relicarios, solo pueden poner en práctica sus Habilidades sociales y físicas mientras se manifiestan en el mundo, ya sea poseyendo a un esclavo o manifestando su cuerpo apocalíptico. Además, esto solo pueden hacerlo durante cortos períodos de tiempo. Esto hace que los Encadenados desarrollen sus Habilidades de forma más lenta y tengan dificultades para desarrollar nuevas Habilidades. Lo más probable es que posean una pequeña selección de habilidades a niveles elevados.

Las Habilidades son muy útiles para los personajes Encadenados, aunque no las suelen utilizar a menudo. Cuando un Encadenado posee a un cuerpo mortal, puede utilizar sus niveles de Habilidad en vez de los del mortal si estos son superiores. Los niveles de Habilidad de los Encadenados también juegan un papel importante en las tiradas de evocación.

Además de las Habilidades estándares del Libro de Reglas de Demonio, los Encadenados pueden aprender otras habilidades. Consulta los detalles en la pág. 72.

PASO CUATRO: VENTAJAS TRASFONDOS

A lo largo de su existencia, los Encadenados han amasado grandes redes de adoradores y han extendido sus tentáculos de influencia a lo ancho de la sociedad mortal. Muchas de estas bases de poder desaparecieron durante el largo letargo de los Encadenados, aunque los Reyes del Pavor se han apresurado a revivir los cultos desaparecidos y restablecer sus imperios secretos. Este hecho hace que los personajes Encadenados posean más Trasfondos que el resto de demonios. Puedes dividir 10 puntos entre los distintos Trasfondos disponibles para tu personaje.

No puedes asignar puntuaciones en Contactos, Fama, Seguidores o Mentor. Estos rasgos reflejan la posición del personaje en la sociedad mortal y los Encadenados están al margen de ella. Los esclavos de los Encadenados sí pueden tener estos Trasfondos, por lo que los Encadenados inteligentes se aprestan a someter a esclavos con influencia en la sociedad mortal.

Los Trasfondos de Legado y Pactos también son inadecuados para los personajes Encadenados. Los Encadenados no sufren la pérdida de recuerdos detallados que sufren los demonios que habitan cuerpos mortales, por lo que el Trasfondo de Legado no les sirve para nada. Tampoco forman pactos con los mortales a cambio de Fe. En vez de ello, los Encadenados obtienen Fe mediante los rituales de adoración de sus seguidores.

Para sustituir estos Trasfondos “perdidos”, los Encadenados cuentan con una serie de nuevos Trasfondos. Consulta los detalles en la pág. 75. Estos demonios también poseen el Trasfondo de Conocimiento de los Rituales presentado en la *Guía del jugador de Demonio*.

SABER

Los Encadenados, antes que por cualquier otra cosa, son temidos por su inmenso poder sobre el saber de la Creación. Debido a su incapacidad de afectar al mundo físicamente, han desarrollado su saber hasta grandes alturas con el objetivo de tomar el control de la Creación y esclavizar a toda la humanidad. El resto de los demonios pueden superar sus impulsos más oscuros e invocar su fuerza angélica. Esta no es una opción viable para los Encadenados, ya que su corrupción es irremediable, por lo que solo pueden evocar las versiones Atormentadas de su saber.

Divide 10 puntos entre el saber disponible para tu personaje (los tres cuerpos de saber nativos de su Casa y los dos cuerpos de saber comunes). Como ocurre con otros personajes de *Demonio*, no puedes incrementar el nivel de cualquier saber secundario por encima del saber primario.

Los Encadenados, además del saber disponible para todos los demonios, han desarrollado sus propios cuerpos de saber secreto, poderes diseñados no por Dios, sino por sus aberrantes Enemigos. Estas nuevas sendas del saber pueden comprarse con puntos gratuitos, igual como sucede con los puntos de saber de otras Casas. Consulta “Conocimiento oscuro” (pág. 87) para obtener más detalles.

NECESIDADES

Los demonios que se encarnan en huéspedes humanos poseen Virtudes (emociones humanas y éticas que evitan su descenso al Tormento). Los Encadenados ya han caído al fondo de esta espiral y para muchos no hay vuelta atrás. Por ello, los Encadenados carecen de las tres Virtudes que poseen otros personajes de *Demonio*.

De hecho, en vez de evitar las pasiones dementes del Tormento, los Encadenados parecen *regocijarse* en ellas. Todos los Encadenados, incómodos en sus prisiones inmóviles, ansían los placeres físicos (poseer un cuerpo y una mente que puedan controlar para satisfacer sus deseos). Esta carencia se manifiesta como tres Necesidades que ponen de manifiesto los apetitos retorcidos por los placeres y el poder que puede proveer un cuerpo móvil. La Necesidad de la Carne mide la lujuria del Encadenado por las sensaciones físicas: comer, sentir dolor o aplastar los cráneos de sus enemigos. La Necesidad del Pensamiento determina el deseo de la criatura por los estímulos intelectuales: apreciar los gritos de los inocentes o viviseccionar un cuerpo para observar sus músculos. La Necesidad de la Emoción mide el deseo del personaje por sentir emociones y manipular los sentimientos ajenos: romper corazones, destruir las esperanzas y retorcer la voluntad de los mortales.

Tu personaje comienza el juego con un punto en cada Necesidad y debes repartir tres más entre ellas. Durante la crónica, las Necesidades entrarán en juego siempre que tu personaje posea a un esclavo mortal o manifieste su forma apocalíptica, incrementando los Atributos del cuerpo a niveles excepcionales o sobrehumanos. Para obtener más información sobre las Necesidades puedes consultar la pág. 65.

PASO CINCO: TOQUES FINALES FE

Los personajes Encadenados comienzan el juego con una puntuación de Fe de 4 que pueden incrementar con puntos gratuitos.

Además de esta puntuación de Fe permanente, los personajes Encadenados poseen una reserva adicional de Fe temporal almacenada en sus relicarios. Sus relicarios actúan como baterías, permitiéndoles almacenar mayores cantidades de energía espiritual que la que pueden atesorar sus primos cercanos. El reliquario de cualquier Encadenado es capaz de almacenar 10 puntos de Fe de forma adicional a la reserva del Encadenado. Así, un Encadenado con un nivel de Fe de 4 podría tener 14 puntos de Fe disponibles para gastar en evocaciones, recuperarse del daño, etc. Estos puntos de Fe adicionales no se tienen en cuenta a la hora de determinar el alcance de sus poderes, de aquellos efectos de evocación que dependan de la puntuación de Fe del demonio ni de determinar el número de dados a utilizar en una tirada de Fe. Cuando un personaje Encadenado gaste puntos de Fe por algún motivo, en primer lugar utilizará los de su reliquario y

acto seguido los de su propia Fe. La capacidad de almacenamiento del relicario de un Encadenado puede incrementarse con el Trasfondo de Reserva (pág. 76).

A pesar de que los Encadenados pueden utilizar más Fe en un determinado momento que cualquier demonio normal, la recuperan con más lentitud. Mientras un demonio normal obtiene varios puntos de Fe al día, los Encadenados adquieren Fe semanal o mensualmente. Esto es debido a que los Encadenados no pueden obtener Fe de forma directa de sus adoradores o mediante la siega, ya que reciben Fe solo cuando sus seguidores realizan complejos rituales de adoración. Normalmente, los Encadenados reciben Fe de sus adoradores mensualmente, aunque pueden incrementar esta frecuencia con el Trasfondo de Culto (pág. 75).

TORMENTO

La gran debilidad de los Encadenados, si los comparamos con los demonios que habitan cuerpos humanos, es que todos y cada uno de ellos está tan consumido por el dolor, la rabia y el Tormento copio para imposibilitar su redención. Todos los personajes Encadenados comienzan el juego con un nivel permanente de Tormento de 10, nivel que no pueden reducir mediante el gasto de experiencia. Los Encadenados son unos monstruos inenarrables, por lo que ninguno de ellos puede soñar con imitar las evocaciones que realizaron en los albores de la Creación. Los personajes Encadenados solo pueden realizar las evocaciones de Tormento más elevado, independientemente de la dificultad de la tirada o de los éxitos obtenidos.

FORMA APOCALÍPTICA

Los demonios normales (aquellos atados a cuerpos humanos) poseen una faz para su forma reveladora basada en su saber primario. Aunque existen ciertas variaciones en la faz de los demonios que comparten el mismo saber primario, muchos demonios con el mismo saber primario poseen la misma apariencia en su forma apocalíptica (Cada demonio de la faz Kishar, por ejemplo, posee una apariencia similar al resto de los Kishar).

Cada Encadenado, sin embargo, posee una forma apocalíptica única que no guarda ninguna similitud con la de otros demonios que comparten el mismo saber primario. Los miedos y las creencias de los adoradores mortales deforman la faz del Encadenado, como también lo hace la tensión de habitar algo tan extraño como un relicario. Las formas apocalípticas de los Encadenados son horribles, tan deformes y terribles que hacen que la faz Atormentada de un demonio parezca benigna e inocua.

En vez de asignar una faz estándar al personaje, necesitarás diseñar su forma apocalíptica desde cero. Para hacerlo debes seleccionar ocho rasgos (ventajas que el demonio gana en su forma apocalíptica). También deberás seleccionar ocho grotesquerías (deformidades monstruosas que marcan la faz del Encadenado). Puedes encontrar una selección de rasgos y grotesquerías, así como las reglas para seleccionarlas y aplicarlas en la pág. 93.

FUERZA DE VOLUNTAD

Tu personaje Encadenado posee una Fuerza de Voluntad igual a la suma de las dos Necesidades más elevadas. Si incrementas las Necesidades con puntos gratuitos, su Fuerza de Voluntad también se incrementa. La Fuerza de Voluntad puede incrementarse de forma directa con puntos gratuitos.

PUNTOS GRATUITOS

Tras asignar todos tus puntos, puedes gastar 21 puntos gratuitos para mejorar los rasgos de tu personaje Encadenado. En vez de utilizar la tabla del reglamento de Demonio, consulta esta tabla para averiguar el número de puntos gratuitos que necesitas para mejorar los rasgos de tu personaje.

Rasgo	Coste
Atributo	6 por punto
Habilidad	2 por punto
Saber	5 por punto
Trasfondo	1 por punto
Fe	5 por punto
Necesidad	3 por punto
Fuerza de Voluntad	1 por punto

CONVIRTIÉNDOSE EN EL ENEMIGO

Con el proceso que hemos descrito, puedes crear un personaje que entre en juego como una abominación Encadenada, aunque es perfectamente posible que un demonio que habita un cuerpo mortal se convierta en un Encadenado durante el transcurso de la crónica. Esto suele ocurrir cuando el cuerpo del huésped es asesinado y el personaje debe atarse a un objeto apropiado para resistir la gravedad del Infierno. Un personaje también podría encontrarse atado a un objeto si fuera invocado por mortales capaces de atar su espíritu a un objeto o lugar. Para obtener más información sobre la forma en que los caídos pueden convertirse en Encadenados consulta el Libro de Reglas de Demonio.

CAMBIOS INICIALES

Si tu personaje de Demonio se convierte en un Encadenado durante el transcurso de la crónica, no utilices el sistema anterior para recrear el personaje. En vez de ello, habla con tu Narrador para llevar a cabo los siguientes cambios en tu personaje:

Elige un relicario adecuado (improvisado, perfecto o situacional) para el personaje en función de la naturaleza del objeto al que esté atado.

- Los Atributos, Habilidades, Saber, Fe y Fuerza de Voluntad del personaje permanecen inalterables.
- La Naturaleza y la Conducta permanecen inmutables (de momento). Con el paso del tiempo, el personaje se desplazará

COSTES DE EXPERIENCIA

Los Encadenados mejoran y aprenden de forma distinta a la de los mortales y otros demonios, diferencia que se ve reflejada en los costes necesarios para mejorar rasgos mediante puntos de experiencia. Utiliza la siguiente tabla para calcular los costes en puntos de experiencia para los personajes Encadenados.

Rasgo	Coste
Nueva Habilidad	4
Nuevo Saber	6 (8 si pertenece a una Casa distinta de la del Encadenado)
Atributo	nivel actual x 5
Habilidad	nivel actual x 3
Saber	nivel actual x 4
Trasfondo	nivel actual x 4
Necesidad	nivel actual x 2*
Fuerza de Voluntad	nivel actual
Fe	nivel actual x 6

* El hecho de mejorar una Necesidad no incrementa la Fuerza de Voluntad una vez creado el personaje.

No puedes disminuir el nivel de Tormento permanente del personaje mediante puntos de experiencia.

hacia una Naturaleza y una Conducta más malvada, ya que se verá afectado por las tentaciones de su nueva existencia.

- Las puntuaciones de Virtud del personaje caen a 0 independientemente de su nivel original y no pueden incrementarse con el gasto de puntos de experiencia. Sin la guía de las emociones y los recuerdos humanos, tu personaje es incapaz de resistirse a la oscuridad.

- El nivel permanente de Tormento del personaje no cambia de momento. Sin embargo, sin la ayuda de los niveles de Virtud, el personaje no puede evitar incrementar su Tormento con cualquier acto pecaminoso ni puede disminuirlo mediante actos positivos. El Tormento crecerá y acabará consumiéndolo.

- El personaje obtiene un punto en cada una de las tres Necesidades y pasa a tener las características especiales de los Encadenados.

EL PROCESO DE DEGENERACIÓN

Aunque el personaje es técnicamente un Encadenado, todavía no se ha convertido en un monstruo. Aún conserva los recuerdos de su existencia mortal, aunque liberados de las emociones y los sentimentalismos humanos, y permanece en contacto con los aliados y amigos del pasado. A pesar de ello, las necesidades de su nueva existencia le garantizan un descenso hacia el abismo del horror. Carece de humanidad, de una conexión emocional para canalizar la degeneración del Tormento. El demonio conserva los pactos existentes con sus esclavos (de momento), aunque

no puede entablar nuevos pactos o crear nuevos esclavos. Para hacerlo necesita cierta afinidad con los mortales, algo de lo que el demonio carece. Además, los pactos existentes comenzarán a desintegrarse conforme el demonio se vuelva demasiado poderoso e inhumano para mantener las relaciones espirituales con sus esclavos. Al cabo de poco tiempo, el demonio solo será capaz de obtener Fe mediante la adoración de los mortales. El nuevo Encadenado deberá congregar un grupo importante de seguidores usando cualquier medio a su alcance, y será transformado por esa adoración. El Tormento riel personaje continuará incrementándose, sin importar lo que haga para luchar contra la corrupción. Al final, el antiguo ángel acabará convirtiéndose en un monstruo tan malvado como para hacer temblar al resto de demonios.

Mientras el nivel de Tormento permanente sea inferior a 10, el personaje no habrá sucumbido a los horrores de su nueva existencia (aunque no es un demonio normal, todavía no se ha convertido en un horror blasfemo). Durante este período, puedes gastar puntos de experiencia para incrementar las Necesidades, adquirir nuevos rasgos y Trasfondos, y para ganar puntos en el saber secreto de los Encadenados (mediante la tabla de conversión). La faz del personaje y su forma apocalíptica se alejan de su forma normal conforme se incrementa el nivel de Tormento del personaje. Aquellos Trasfondos que estén prohibidos para los Encadenados (como Contactos) permanecen activos de momento, aunque no se pueden incrementar con el uso de puntos de experiencia.

Conforme el personaje adquiere Tormento, se convierte en un ser inhumano y monstruoso, por lo que sus capacidades y su naturaleza cambian. Cada vez que el personaje adquiera un punto de Tormento *permanente*, ocurre lo siguiente:

- Uno de los pactos existentes se rompe y no puede restablecerse. El demonio ya no adquiere Fe de su antiguo esclavo y el esclavo pierde cualquier poder o beneficio especial que obtuviera del mismo. El jugador decide el pacto perdido.
 - Si el personaje posee puntos en Contactos, Fama, Mentor o Seguidores, pierde un punto en uno de estos Trasfondos. La creciente falta de humanidad del demonio hace que le sea imposible mantener sus antiguos contactos o su posición en la sociedad mortal. El jugador decide el Trasfondo que disminuye.
 - El personaje adquiere un punto en uno de los siguientes Trasfondos: Adoración, Culto, Maestría o Reserva. El Narrador decide el Trasfondo que mejora.

Durante este ocaso (el personaje ya no es un demonio aunque todavía no es un Encadenado), el personaje *podría* redimirse. Si el relicario es destruido, el personaje volverá a ser incorpóreo y tendrá la oportunidad de atarse a un cuerpo mortal. Una vez que ha regresado a las alegrías y los pesares de la existencia mortal, el personaje comienza a re-

cuperar su antigua personalidad y sus poderes. El personaje pierde sus niveles de Necesidad, así como cualquier punto que haya colocado en Trasfondos específicos de Encadenados, recuperando un punto en cada una de las tres Virtudes. Puede volver a crear nuevos pactos y reclutar nuevos esclavos, aunque pierde cualquier Fe que haya conseguido mediante su culto o sus rituales de adoración.

CONDENA FINAL

Cuando el Tormento permanente del personaje alcanza el valor de 10, el demonio se convierte en un verdadero monstruo Encadenado y permanecerá así en el futuro. No podrá volver a habitar un ser humano sin destruirlo y siempre será visto por otros demonios como un ser extraño y aberrante. En este momento debes volver a diseñar la faz del personaje y su forma apocalíptica para reflejar la degeneración de su forma demoníaca. Todos los pactos existentes desaparecen y no pueden ser renovados. Cualquier nivel remanente de Trasfondos inapropiados para un Encadenado se pierde o pasa a formar parte de Trasfondos apropiados (a discreción del Narrador).

SECRETOS BLASFEMOS: NUEVOS RASGOS

Además de ser más fuertes que el resto de demonios, los Encadenados también tienen acceso a nuevos y terroríficos poderes, capacidades y saberes, que ningún demonio en forma mortal puede imaginar. Durante el proceso de creación del personaje o a lo largo de la crónica, estos personajes tienen a su disposición toda una serie de nuevos rasgos y capacidades exclusivas.

RASGOS DEL RELICARIO

Cada Encadenado reside en el interior de un relicario, de un objeto físico. La naturaleza del relicario impone determinadas ventajas y flaquezas al demonio, de la misma forma en que un cuerpo mortal lo impone al demonio que lo posee. En cierto sentido, el relicario es el cuerpo del Encadenado, así como el foco a través del que canaliza sus poderes oscuros. Si el recipiente es imperfecto, la criatura se encuentra debilitada. Existen tres clases distintas de relicarios, cada una de las cuales posee distintos rasgos que se aplican a los Encadenados que moran en su interior.

Todos los relicarios permiten que el Encadenado pueda almacenar una puntuación total de Fe de 10 salvo que sea incrementado con el Trasfondo de Reserva (pág. 76).

RELICARIOS PERFECTOS

Un relicario perfecto es un objeto especialmente diseñado por humanos (quizá con ayuda infernal) para albergar

y proteger el espíritu de un Encadenado. Estos relicarios suelen estar construidos con materiales exóticos, así como por otros con los que el demonio posee cierta afinidad. Un relicario construido para albergar al corrupto Nusku podría estar formado por rubíes, piedra volcánica y otros materiales afines al fuego. Un recipiente para Ninurtu podría ser una estatua tallada a partir de madera fosilizada. En el proceso de creación del relicario, las propiedades espirituales del objeto son alteradas místicamente para convertirlo en un recipiente ideal para albergar al demonio, de forma que pueda ser capaz de enfocar sus poderes con facilidad a través del objeto.

Los relicarios perfectos poseen las siguientes propiedades:

- **Gran Resistencia:** El relicario es extremadamente resistente, siendo capaz de soportar el fuego, las explosiones y las garras de sus enemigos. El nivel de absorción de daño del relicario es igual al nivel permanente de Fuerza de Voluntad del Encadenado. Esta reserva no necesita tirada,

FABRICANDO RELICARIOS PERFECTOS

Para crear un relicario perfecto se necesita tiempo, recursos y (ante todo) adoración ritual. Para obtener los materiales es necesario poseer un nivel mínimo de Recursos de 5, aunque varios individuos pueden "agrupar" sus Trasfondos de Recursos para conseguir el nivel necesario. Una vez que se han obtenido los materiales, se debe construir el relicario a lo largo de una larga ceremonia de artesanía y veneración.

Para construir el relicario se deben realizar una serie de tiradas extendidas de Destreza + Pericias (dificultad 8) y conseguir un número de éxitos igual al nivel de Fe del demonio. Se puede realizar una tirada por cada 12 horas de trabajo. Durante el proceso de fabricación, el relicario está rodeado por un grupo de adoradores encargados de llevar a cabo los rituales de veneración necesarios para sintonizar el relicario con el espíritu del demonio. Los individuos que realizan estos rituales de veneración deben entregar un número de puntos permanentes de Fuerza de Voluntad igual al nivel permanente de Fe del demonio. Una vez que la construcción ha finalizado y se han gastado el número de puntos de Fuerza de Voluntad necesarios, el relicario está listo para ser habitado por el demonio.

Alternativamente, aquellos demonios que posean la evocación Anclaje del Alma (Saber del Espíritu ••••), pueden crear y atar a demonios a relicarios sin tener la necesidad de utilizar materiales caros o rituales de veneración. Si la evocación tiene éxito, el objeto físico en el que el demonio es atado se convierte en un relicario perfecto. Para obtener información más detallada respecto a las reglas opcionales de las reliquias demoníacas puedes consultar el Capítulo cinco de la Guía del Jugador de Demonio.

ya que reduce de forma automática el daño de cualquier ataque (es como si se consiguieran éxitos automáticos). El relicario posee un número de niveles de salud igual al nivel permanente de Fe del Encadenado. Si la Fuerza de Voluntad del Encadenado se incrementa a lo largo de la crónica, la resistencia del relicario también se ve afectada.

- **Gran Capacidad de Regeneración:** El Encadenado puede reparar cualquier daño que sufra su relicario. El demonio puede gastar un punto de Fe a la semana para “curar” un nivel de salud del relicario.

- **Manifestación:** Con gran esfuerzo, el Encadenado puede manifestar su forma apocalíptica sin necesidad de poseer un cuerpo mortal. Para poderlo realizar, el Encadenado debe pagar dos puntos temporales de Fe por turno. Consulta los detalles en “Esa Fuerza Horrible” (pág. 79).

RELICARIOS IMPROVISADOS

Un relicario improvisado es cualquier objeto con el que el Encadenado se ha atado en un momento de desesperación para evitar ser atraído por el Abismo. Estos relicarios pueden tener cualquier forma (desde estatuas a pianos, pasando por ordenadores o automóviles). Los relicarios improvisados son unos objetos toscos comparados con los relicarios perfectos, ya que sus propiedades espirituales no han sido alteradas para adecuarse al Encadenado que lo habita. En este caso, el demonio ha alterado su naturaleza espiritual para encajar en el objeto (el equivalente de recortarse los dedos para meter la mano en un guante pequeño).

Los relicarios improvisados poseen los siguientes rasgos:

- **Resistencia Limitada:** El relicario es resistente, aunque no tanto como un relicario perfecto. El nivel de absorción de daño del relicario es igual a la Fuerza de Voluntad temporal del Encadenado (por lo que disminuirá cuando el personaje gaste Fuerza de Voluntad) y se deben realizar las tiradas necesarias. El relicario posee un número de niveles de salud igual al nivel de Fe permanente del Encadenado.

- **Regeneración Restringida:** El Encadenado puede reparar el daño que sufra su relicario, aunque de forma lenta. El demonio puede gastar un punto de Fe una vez al mes para “curar” un nivel de salud del relicario.

- **Reserva Limitada:** Un personaje Encadenado que posea un relicario improvisado no puede poseer más de tres puntos en su Trasfondo de Reserva. Debido a las limitaciones del recipiente, este es incapaz de almacenar la gran cantidad de Fe que un relicario perfecto puede contener.

- **Manifestación Facilitada:** Aunque un relicario improvisado posee varios inconvenientes, el Encadenado que lo habita posee una ventaja sobre sus enemigos. Como el demonio se ha adaptado al relicario, comprende su naturaleza y su verdadera forma mejor que un demonio que posea un relicario perfecto. Por ello, el Encadenado de un relicario improvisado encuentra facilidades para asumir su forma apocalíptica y puede mantenerla durante más tiempo. Solo debe gastar un punto de Fe temporal cada turno para asumir su faz.



RELICARIOS SITUACIONALES

Unos pocos Encadenados no moran en el interior de un determinado objeto, sino en un lugar santificado y sintonizado espiritualmente por hechiceros mortales. La esencia del demonio impregna toda la estructura independientemente de que sea una construcción humana o una estructura natural. Como ocurre con un relicario perfecto, el lugar posee cierta afinidad con el Encadenado que alberga. Un Kishar corrupto podría residir en un templo blasfemo de obsidiana y jade, mientras que un Encadenado Adad podría poseer un profundo lago de agua.

Los relicarios situacionales poseen los siguientes rasgos:

- **Resistencia:** Un lugar no es tan resistente al daño como un relicario perfecto, aunque es capaz de resistir mucho más daño. Toda la zona debe sufrir daño o ser destruida antes de que el Encadenado sea expulsado de su cobijo. Es probable que los enemigos del demonio tengan que echar mano de explosivos u otra clase de ataques masivos para herir al Encadenado. El lugar posee una reserva de absorción de daño igual al nivel permanente de Fuerza de Voluntad del demonio, reserva que se utiliza de forma normal. También posee un número de niveles de salud igual al doble de la suma de los niveles permanentes de Fe y Fuerza de Voluntad del Encadenado $[(Fe + FdV) \times 2]$. Dependiendo del lugar, cada nivel de salud podría ser equivalente a un rasgo específico (una columna del templo, una roca o un árbol retorcido) que puede ser destruido por el ataque.

- **Gran Regeneración:** El Encadenado puede reparar cualquier daño que sufra su relicario. Para ello puede gastar un punto de Fe una vez por semana para “sanar” un nivel de daño. En este caso, si los niveles de salud corresponden a rasgos físicos, cada nivel sanado corresponde a

UN PUERTO EN LA TORMENTA

Cuando un demonio desencarnado se ata a un objeto, está desesperado y no tiene demasiadas opciones para elegir el objeto que se convertirá en su relicario improvisado. Para el personaje esto es suficiente, aunque el jugador todavía tiene la opción de elegir el objeto, de la misma forma que pudo elegir el huésped mortal que el demonio habitó en su día.

El Narrador debería decidir los objetos adecuados en función de las circunstancias y dejar que el jugador elija entre una lista limitada de posibilidades. Esta elección tendrá poco impacto en el juego, pero otorga al jugador cierto control sobre los sentimientos y el estilo de su personaje.

Cuando un demonio se ata a un objeto en el transcurso del juego, el Narrador decide los objetos disponibles, mientras que el jugador decide el objeto que el demonio intentará habitar.

la reparación de un rasgo determinado (un muro se vuelve a alzar, un árbol crece en el transcurso de una semana). Ten en cuenta que no se pueden utilizar intentos de reparación mundanos para reparar el relicario del demonio. Si un sectario repara un muro, el nivel de salud que representa este muro permanece dañado hasta que sea eliminado por el gasto adecuado de Fe.

- **Manifestación:** Con cierto esfuerzo, el Encadenado puede manifestar su cuerpo apocalíptico sin la necesidad de poseer un mortal. Para hacerlo, debe gastar dos puntos de Fe temporal por turno. El Encadenado puede manifestar su forma en cualquier lugar y desplazarse en el interior del relicario, pudiendo salir un número de metros igual a su nivel permanente de Fe. Consulta los detalles en “Esa fuerza horrible” (pág. 79).

- **Pervasividad:** La esencia espiritual del Encadenado se expande hasta encajar en su enorme cuerpo, por lo que es omnipresente en el lugar. El demonio puede sentir cualquier movimiento que ocurra en el interior del lugar sin importar los impedimentos (puede sentir una reunión en una sala cerrada mientras escucha una conversación susurrada en la otra punta del relicario). Fuera de estos límites, sus sentidos alcanzan las distancias normales.

- **Tamaño Inmenso:** La forma espiritual del Encadenado se adapta con rapidez al gran tamaño del relicario. Todos los Encadenados adquieren en rasgo de Tamaño Enorme en su forma apocalíptica además de los ocho rasgos y grotesquerías propias de su faz.

- **Inmovilidad:** La gran desventaja de habitar un lugar consiste en que el relicario es completamente inmóvil. Si los enemigos del Encadenado descubren el lugar donde se esconde el relicario, podrán atacar a voluntad y este será destruido. Los Encadenados que se encuentren en esta situación deben tener gran cuidado en mantener en secreto los detalles de su relicario, así como invertir en medidas defensivas, tanto mágicas como mundanas.

NUEVOS ARQUETIPOS

Los siguientes Arquetipos están a disposición de los personajes Encadenados para que los elijan como Naturalezas o Conductas. Los personajes normales de Demonio también pueden elegir estos Arquetipos, aunque deben ser conscientes de los riesgos inherentes. El abuso de estas personalidades puede conducir a la corrupción, a la rabia y a una vertiginosa acumulación de Tormento.

DESTRUCTOR

La mera existencia de este inundo constituye una afrenta, una burla de un Creador que se cree tu superior. Bien, si Dios ama tanto a Su creación, veamos lo que piensa cuando la reduzcas a cenizas. Nada le gusta más a tu alma retorcida que los actos impulsivos de destrucción, excepto la aniquilación deliberada de un objeto valioso para el prójimo. Cuan-

DEFINIENDO FRONTERAS

No existe un tamaño mínimo para un relicario situacional, después de todo, si un Encadenado poderoso puede habitar una reliquia del tamaño de un espejo o una corona, ¿por qué iba a tener problemas en encajar en una casa pequeña o un círculo de piedras? Habitar un lugar de gran tamaño suele acarrear dificultades, por lo que tan solo los Encadenados más poderosos pueden expandir su conciencia para abarcar y controlar todos los aspectos de un edificio de gran tamaño o un terreno amplio.

No existe ningún sistema preestablecido que determine el tamaño del lugar que un personaje determinado puede habitar, aunque en general, es directamente proporcional a su nivel de Fe permanente. Un personaje con una Fe de 3-5 podría habitar un estanque pequeño, un edificio de un piso o un pequeño anillo de menhires. Un encadenado de Fe 6-8 podría habitar una gran estructura (como una iglesia gótica, un bloque de apartamentos o un gran espacio abierto). Un poderoso Encadenado con una Fe de 9 o 10 podría poseer un rascacielos entero, un bosque o un gran lago.

El jugador debería ponerse de acuerdo con el Narrador sobre la decisión del tamaño adecuado para el relicario del personaje basándose en su Fe, en las necesidades de la crónica y en el estilo y las habilidades del Encadenado.

do contemplas el sentimiento de pérdida en las almas ajenas sientes que tus actos son mucho más placenteros.

—Recuperas Fuerza de Voluntad siempre que destruyas por completo algo precioso o útil, ya sea un artefacto valioso o una relación amorosa.

ESCLAVIZADOR

Los seres que te rodean solo son ilusiones, marionetas que solo existen para danzar al ritmo que les marcas. Al resistirte a tus órdenes, solo hacen que su sometimiento sea mucho más dulce. El hecho de contemplar como la llama de la rebelión y el libre albedrío se extingue en sus ojos te llena de alegría. De momento te rodeas de servidores mortales, aunque estás seguro de que en el futuro próximo llegarás a someter a demonios y a otros seres sobrenaturales.

—Recuperas fuerza de voluntad cuando sometas la voluntad del prójimo.

SÁDICO

Los gritos de los condenados y los moribundos son la música más dulce que puede imaginar tu alma atormentada. Dedicás tu existencia a infligir dolor al prójimo y ver como se retuerce en su agonía. Matas sin pensarlo dos veces si es necesario, aunque prefieres dejar vivir a tus víctimas para que puedan curarse y disfrutar de la oportunidad de repetir la experiencia.

—Recuperas Fuerza de Voluntad siempre que causes dolor de forma deliberada a otro ser, ya sea espiritual, mental o emocional.

TIRANO

Hay estúpidos en este inundo que se oponen a tu voluntad, estúpidos que deben ser destruidos. Todo lo que te importa es que tus planes no se estanquen e impere el dominio de tu voluntad. Divides a los que te rodean en dos categorías, los que te sirven sin cuestionártelo y los que actúan como obstáculos, y tienes muy claro que los obstáculos deben ser aplastados sin piedad. Tu palabra es Ley. Todos acabarán obedeciéndola.

—Recuperas Fuerza de Voluntad cuando destruyas un obstáculo contra tu voluntad.

VIVISECTOR

No hay nada tan importante en el mundo como el conocimiento y la obtención de información, ciertamente ni las vidas ajenas ni la estupidez de la moral y la ética. ¡Cómo podrías averiguar los secretos del sistema nervioso humano si no experimentas con sujetos reales? ¡Cómo podrías averiguar los límites de la Fe humana sin poner a un humano a prueba y anotar su forma de morir? Los experimentos necesitan especímenes, y no te importa en absoluto hacerles sufrir para extraer conocimientos.

—Recuperas Fuerza de Voluntad siempre que tus retorcidos experimentos te permitan obtener información significativa.

NUEVAS HABILIDADES

Las siguientes Habilidades están a disposición de todos los personajes Encadenados, ya sea durante la creación del personaje o a lo largo de la crónica. Algunas de estas Habilidades son apropiadas para personajes normales de **Demonio**, mientras que otras no lo son. Estas Habilidades restringidas están estrechamente relacionadas con la naturaleza única de los Encadenados y no pueden ser utilizadas por otros demonios.

ADOCTRINAMIENTO

Esta Pericia representa la capacidad para cambiar las convicciones y las actitudes ajenas mediante el lavado de cerebro y el condicionamiento psicológico. En vez de persuadir a la víctima, el adoctrinador intenta alterar su personalidad, lealtad y creencias de forma permanente. Esta Pericia está relacionada con el conocimiento de técnicas psicológicas, así como la familiaridad con las drogas y el equipo necesario para el proceso de lavado de cerebro. Para usar esta Pericia sobre la víctima se necesita superar una tirada extendida. El jugador debe obtener más éxitos que la Fuerza de Voluntad del blanco para adoctrinarlo en una nueva serie de creencias. La frecuencia de las tiradas de Adoctrinamiento depende de las circunstancias. Si el adoctrinador puede aislar al sujeto de influencias externas y trabajar 24 horas al día, el Narrador puede permitir una

tirada diaria. Si el adoctrinador se ve obligado a tomar una aproximación más sutil y solo puede trabajar sobre el sujeto una hora al día, el Narrador puede permitir una tirada semanal. La dificultad de la tirada depende del grado de aislamiento del blanco de aquellas influencias que podrían reforzar sus creencias anteriores. El aislamiento completo (el sujeto está encerrado en una celda) representaría una dificultad de 6. Si el aislamiento es parcial (el blanco se mantiene alejado de su ambiente normal y se le sumerge en una cultura afín al adoctrinador), la dificultad asciende a 7. El aislamiento limitado (el adoctrinador solo puede aislar al sujeto durante breves espacios de tiempo) incrementa la dificultad a 8 o más. Se pueden gastar puntos de Fuerza de Voluntad para obtener éxitos automáticos en la tirada.

Una vez que el sujeto haya sido adoctrinado con éxito, será fiel a sus nuevas creencias hasta que sea desprogramado (mediante un proceso similar de adoctrinamiento) para restaurar sus creencias anteriores.

- **Iniciado:** En ocasiones eres capaz de convencer a otros para que se unan a ti.
- **Experimentado:** Normalmente no tienes problemas en convencer a otros para que acepten tu versión de la “verdad”.
- **Competente:** Con algo de tiempo eres capaz de hacer que los amigos se enemisten, las parejas rompan y los hermanos se peleen.
- **Experto:** Puedes moldear las emociones ajenas y darles la forma deseada.
- **Maestro:** ¡Que mote prefieres, Dios o Gran Hermano?

Apropiado para: Líderes de culto, desprogramadores, Encadenados, generales, expertos en guerra psicológica, psicólogos.

Especialidades: Productos químicos, violencia, odio, amor, adoración.

RECUERDO

Este Talento solo está disponible para aquellos Encadenados que huyeron a la Tierra antes del resquebrajamiento del Abismo (los Encadenados más jóvenes no pueden adquirirlo). Los Encadenados antiguos no sufren de la misma debilidad que el resto de demonios, por lo que sus recuerdos de la Caída y la Edad de la Ira son detallados y completos. En contrapartida, tienen más problemas en recordar los detalles del período transcurrido tras su huida del Infierno. Los Encadenados no perciben el tiempo de la misma forma que los mortales, por lo que en ocasiones ignoran eventos insignificantes (como guerras o civilizaciones), y pasan gran parte del tiempo en éxtasis cuando carecen de Fe. Por estos motivos, los recuerdos de un Encadenado pueden estar fragmentados (no como los de un demonio normal, sino desenfocados).

El Talento de Recuerdo mide el nivel de enfoque de los recuerdos de un Encadenado sobre un tema determinado propio de la historia mortal. Para ello debes realizar una ti-

rada de Inteligencia o Astucia (a elección del Narrador) + Recuerdo contra una dificultad de 6. Para recordar hechos sencillos se necesita un solo éxito, mientras que para desvelar detalles más oscuros o secretos ocultos se necesita un número superior. Una vez determinado el grado de conocimiento que un Encadenado posee sobre un hecho determinado, el jugador no necesita realizar tiradas posteriores.

Es importante recalcar que este Talento no tiene los mismos efectos que el de Legado. Legado mide el nivel de conocimiento que un demonio tiene sobre el Tiempo de Babel, el Tiempo de las Atrocidades y otros períodos anteriores a su encierro en el Infierno. El Encadenado recuerda esta época con claridad. Sus recuerdos no poseen las limitaciones de un cerebro mortal, por lo que no necesitan este Trasfondo. El Trasfondo de Recuerdo mide el nivel de claridad de las experiencias tras haber sido invocado del infierno. Un nivel bajo de Recuerdo no implica amnesia, más bien significa que el Encadenado no prestó demasiada atención al mundo mortal y se dedicó a desarrollar sus propios planes.

- **Iniciado:** Las vidas de los insectos no significan nada para ti, por lo que no prestaste demasiada atención a los sucesos del mundo mortal.
- **Experimentado:** Posees unos recuerdos detallados de la historia mortal (al menos de las épocas que encontraste interesantes).
- **Competente:** A lo largo de tu existencia has estado atento al devenir de la historia mortal en busca de indicios que te llevaran hasta tus enemigos.
- **Experto:** La historia mortal es como un libro abierto para ti, pocos detalles se escaparon de tus recuerdos o pasaron desapercibidos.
- **Maestro:** Ningún detalle ha escapado a tus ojos. Ningún hecho ha desaparecido de tus recuerdos. Ningún secreto se ha escondido de tu mirada.

Apropiado para: Encadenados.

Especialidades: Cultos, imperios, ciudades perdidas, enemigos, guerras.

TÁCTICA

Los Encadenados han sido testigos de incontables guerras acontecidas a lo largo de milenios, por lo que han aprendido los secretos del combate. Esta Pericia mide el conocimiento que el personaje posee sobre estrategia militar y sobre la mejor forma de entablar batalla independientemente de la situación. Un estratega experto es capaz de contener a todo un ejército con una docena de hombres o derribar las defensas de una fortaleza mediante ataques combinados. Esta Pericia es inútil para un solo guerrero, ya que debe sobrevivir gracias a su capacidad y poder. La Táctica se basa en el liderazgo y el trabajo en equipo y requiere que el personaje esté al mando de un grupo de seguidores.

Una tirada con éxito de Astucia + Táctica permite que el jugador efectúe preguntas sobre las fuerzas enemigas antes de comenzar el enfrentamiento. Cada éxito cristaliza en un trozo

de información que el jugador puede utilizar para organizar sus planes de batalla. Alternativamente, el Narrador podría conceder al jugador una reserva de éxitos automáticos igual al número de éxitos de la tirada de Táctica. Estos éxitos pueden utilizarse en cualquier tirada (o tiradas) que se realice en el enfrentamiento, poniendo de manifiesto el trabajo en equipo y la planificación puesta en juego por las fuerzas del Encadenado. Estos éxitos automáticos se pierden una vez usados. Solo se puede efectuar una tirada de Táctica por escena.

- **Iniciado:** “Ten cuidado, ¡vale?”.
- **Experimentado:** “Protege tu flanco y vigila el fuego automático”.
- **Competente:** “Jackson, encárgate de ese lado. Henderson, cúbrelle y recuerda que debes atenerte al plan”.
- **Experto:** “Existe una elevada probabilidad de que su comandante utilice un movimiento envolvente. En ese caso deberemos...”.
- **Maestro:** ‘Ejecutad la maniobra 46 transcurridos 127 segundos, momento en que nos habremos encargado de su línea de fuego terciaria...’.

Apropiado para: Encadenados, generales, mercenarios, historiadores militares, soldados.

Especialidades: Defensa, ataque relámpago, contraataque, trabajo en equipo, armamento.

TORTURA

La Tortura es una Habilidad oscura y terrible que los Encadenados aprendieron de sus seguidores mortales. El inventor del asesinato fue un mortal, así como de la idea de hacer daño al prójimo para obligarle a cooperar. Esta Habilidad permite que el personaje extraiga información de una víctima que se resiste a entregarla utilizando métodos físicos (palizas, hierros al rojo, gotas de agua cayendo de forma incesante sobre el cráneo de la víctima). La tortura psicológica también es eficaz: utiliza métodos como la privación sensorial y del sueño, así como constantes interrogatorios que dejan a la víctima al borde de la locura.

Para torturar a una víctima se debe realizar una tirada extendida de Manipulación + Tortura contra su Fuerza de Voluntad (la dificultad de ambas tiradas es de 7). Si la tirada de Tortura es superior, la víctima pierde un nivel de salud de daño letal (en el caso de tortura física) o un punto de Fuerza de Voluntad temporal (en el caso de tortura psicológica). Una vez que el torturador haya acumulado un número de éxitos igual a la Fuerza de Voluntad permanente de la víctima, ésta se rinde y procede a contar al torturador todo lo que este desee saber. Si la víctima pifia su tirada de resistencia, esta pierde un punto permanente de Fuerza de Voluntad. Si el torturador pifia su tirada, la víctima resiste cualquier intento posterior para ser interrogada. Ten en cuenta que el blanco puede dejar de resistirse en cualquier momento para evitar el daño o la pérdida de Fuerza de Voluntad.

- **Iniciado:** “Estás preparado para obtener una respuesta a golpes”.



- **Experimentado:** “Con las herramientas adecuadas y algunas semanas puedes obtener respuestas de gran parte de los que te rodean”.
- **Competente:** “Combinas tus conocimientos de psicología con cierta facilidad para causar dolor, siendo capaz de aplicarlos al espía más experimentado”.
- **Experto:** “Si dispusieras del tiempo necesario, podrías hacer hablar a santos y mártires”.
- **Maestro:** “Ningún ser vivo puede soportar tu brutal interrogatorio”.

Apropiado para: Agentes de contraespionaje, Encadenados, “Asesores militares”, asesinos en serie.

Especialidades: Improvisada, física, psicológica, rápida, resistir a la tortura.

NUEVOS TRASFONDOS

Estos Trasfondos están a disposición de todos los personajes Encadenados, tanto en el momento de su creación como mediante el gasto de puntos de experiencia. Los personajes normales de Demonio no pueden seleccionar estos Trasfondos salvo que se conviertan en Encadenados durante el transcurso de la crónica. Estas ventajas y poderes son exclusivos de los Reyes del Pavor.

ADORACIÓN

No es suficiente con tener un culto de seguidores y sirvientes. Estos peones pueden ser útiles pero ser incapaces de proveer al Encadenado de lo que más necesita: Fe. El Encadenado solo obtiene Fe cuando sus seguidores completan una serie de complejos rituales de adoración, momento en que el Encadenado adquiere una cantidad de Fe igual al número de participantes. Este Trasfondo determina el número máximo de adoradores que puede participar en cada ritual. Aunque pueden verse involucrados otros miembros, solo lo hacen de forma periférica, por lo que su Fe no fluye hacia el demonio.

Este Trasfondo también está relacionado con el poder de los rituales de veneración (aquellos rituales que otorgan al Encadenado dados extra para utilizar en las tiradas de evocación). Para obtener más detalles sobre los rituales de veneración, consulta la pág. 69.

- X Tus seguidores todavía deben crear rituales de adoración apropiados, por lo que no pueden ofrecerte Fe para ayudarte en tus evocaciones.
- Posees un máximo de dos seguidores capaces de realizar rituales privados y cortos. Adquieres dos puntos de Fe de cada ritual. Los rituales de veneración pueden durar dos horas y te otorgan dos dados adicionales.
- Cuatro sectarios realizan rituales dilatados que pueden durar cuatro horas. Obtienes cuatro puntos de Fe de cada ritual. Los rituales de veneración pueden durar cuatro horas y te otorgan cuatro dados adicionales.

- Seis sectarios forman el núcleo de un ritual que dura seis horas. Obtienes seis puntos de Fe de cada ritual. Los rituales de veneración pueden durar seis horas y te otorgan seis dados adicionales.
- Ocho sectarios se turnan en la realización de complejos ritos a lo largo de un día. Obtienes ocho puntos de Fe de cada ritual. Los rituales de veneración pueden durar ocho horas y te otorgan ocho dados adicionales.
- Diez suplicantes participan en un ritual increíblemente complejo que dura varios días. Obtienes 10 puntos de Fe de cada ritual. Los rituales de veneración pueden durar 10 horas y te otorgan 10 dados adicionales.

CÓDEX

A lo largo de los siglos, los Encadenados han buscado desesperadamente dos bienes valiosos. El primero es, por supuesto, un culto de adoradores a su servicio para proveerle de Fe. El segundo consiste en el conocimiento de los Nombres Celestiales y Verdaderos de otros demonios (no solo los de los Encadenados enemigos del personaje, sino de aquellos que todavía moran en el Infierno). Con ellos, los Encadenados son capaces de invocarlos desde el Infierno para esclavizarlos o devorar su alma.

El Trasfondo de Códex mide el grado de éxito del Encadenado en su tarea de aprender los Nombres Verdaderos o Celestiales de otros demonios. Cuando el personaje se encuentre ante otros demonios (ya sea un Encadenado o un habitante de un cuerpo mortal), el jugador puede realizar una tirada de Inteligencia + Códex (dificultad 8). Con dos éxitos, el Encadenado conoce el Nombre Celestial del demonio, obteniendo una ligera ventaja. Con cuatro éxitos o más, el demonio conoce su Nombre Verdadero y puede utilizarlo contra su enemigo o esclavo potencial. Solo se puede realizar una tirada de Códex por cada demonio encontrado. Si la tirada no genera un número de éxitos suficiente, el Encadenado nunca aprendió la identidad espiritual del recién llegado.

Esta tirada solo puede llevarse a cabo cuando el Encadenado se encuentra en presencia de otro demonio. El Encadenado no puede permanecer en el interior de su reliario intentando recordar Nombres Verdaderos y utilizando a sus seguidores como invocadores de demonios. Hay demasiados demonios en el Infierno y sobre la Tierra, por lo que el riesgo de intentar contactar y controlar un demonio aleatorio sin motivo es demasiado elevado.

Nota: Aquellos caídos que se convierten en Encadenados a lo largo de la crónica no pueden adquirir este Trasfondo, ya que representa la acumulación de conocimiento obtenida a lo largo de cientos de años de escrutinio, un lujo no disponible para los nuevos Encadenados.

- X Nunca has prestado atención a los que te rodeaban, por lo que solo has aprendido un puñado de

Nombres Verdaderos a lo largo de los milenios de tu existencia.

Eres consciente de los Nombres de unos cuantos hermanos, aunque no has perseguido activamente este conocimiento.

Tus agentes y esclavos han buscado pistas e información sobre demonios por toda la Creación y sabes los Nombres de un número significativo.

El descubrimiento de los Nombres Verdaderos de otros demonios ha constituido un tema prioritario, por lo que conoces las identidades espirituales de cientos de ellos.

Conoces los Nombres Verdaderos de miles de demonios, pudiendo identificar y controlar casi cualquier demonio con que te encuentres.

Las leyendas narran la existencia de un gran libro, más antiguo que cualquier mortal puede imaginar, donde se registran los Nombres Verdaderos de cualquier demonio o ángel. Tú eres su autor.

CULTO

La adoración genera poder, tanto mundano como místico. Cada Encadenado lucha por amasar un importante culto de seguidores por dos motivos: en primer lugar, estos adoradores dedicados sirven para que el Encadenado disponga de una horda de agentes capaz de realizar las tareas que él no puede llevar a cabo. En segundo lugar, el tamaño del culto del Encadenado determina la frecuencia con que sus seguidores se reúnen para realizar sus misas negras. Solo adquirirás Fe cuando tus seguidores realicen un ritual de adoración, ritual que solo se llevará a cabo durante determinadas fechas sagradas para tu culto. Consulta el Trasfon-

CULTO Y ADORACIÓN

Existen dos trasfondos que gobiernan el flujo de Fe de un personaje. El Culto determina la frecuencia con la que un personaje recibe Fe, mientras que la Adoración determina la cantidad recibida.

Es posible que un Encadenado posea un culto pero no reciba Fe de él (este grupo carece de rituales organizados para canalizar y enfocar la fe de sus miembros). En términos de juego, esto estaría representado por la presencia de puntos en Culto y la ausencia en Adoración. El caso opuesto (tener puntos en Adoración y no en Culto) no es posible. No puedes hacer que tus seguidores lleven a cabo rituales de adoración si careces de ellos.

Los personajes Encadenados no pueden tener puntos en Adoración si no poseen un mínimo de un punto en Culto. De igual modo, un demonio que se haya convertido en Encadenado debe conseguir un punto en Culto antes de proceder a adquirir puntos en Adoración.

do de Adoración (pág. 75) para determinar la cantidad de Fe que adquieres en cada ritual.

Los personajes caídos que se convierten en Encadenados pueden adquirir este Trasfondo con puntos de experiencia, aunque el Narrador podría solicitar que cada incremento estuviera justificado por esfuerzos activos de reclutamiento durante el juego. Los personajes deben trabajar activamente para incrementar sus cultos antes de poder adquirir puntos adicionales en este Trasfondo.

- X Careces de adoradores, como máximo posees un puñado de esclavos dedicados. Careces de recursos de Fe y estás en riesgo de sumirte en el éxtasis.
- Posees un pequeño culto, compuesto de tres o cuatro sacerdotes y unas docenas de adoradores. El grupo es capaz de realizar un ritual una vez al mes.
- Aunque tu culto no es inmenso, posee un tamaño controlable, pudiendo estar compuesto de 10 sacerdotes y de 20 a 30 seguidores. El culto es capaz de realizar un ritual en tu honor dos veces al mes.
- Tu culto es grande y posee ramificaciones en distintas ciudades, sumando más de 100 miembros. El culto es lo suficientemente importante para realizar un ritual en tu honor semanalmente.
- Tu culto es inmenso y sus tentáculos se extienden a través de varios países. Varios centenares de mortales están dispuestos a satisfacer tus caprichos. Se realiza un ritual en tu honor dos veces por semana.
- Tus seguidores están por todas partes. En cada nación se oculta un templo dedicado a ti. Más de un millar de mortales viven y mueren en tu nombre, realizando rituales oscuros en tu honor casi diariamente. No existe ningún día en que algunos adoradores no realicen rituales, por lo que adquieres Fe diariamente.

ESCLAVOS

Además de los devotos seguidores que les prestan adoración, los Encadenados necesitan otra clase de agentes más capaces, unos que sean leales a su oscuro maestro hasta la muerte. Estos esclavos podrían ser mortales que han aceptado el poder oscuro del Encadenado, o sometidos infernales, demonios atados al Encadenado mediante el conocimiento de sus Nombres Verdaderos. El Narrador podría permitir tener otros seres sobrenaturales como esclavos (para obtener más información sobre el efecto de la esclavitud en otros seres sobrenaturales, consulta la Guía del Narrador de Demonio).

Este Trasfondo substituye al de Seguidores, ya que este solo está disponible para los personajes normales de Demonio. Su funcionamiento es similar, aunque mientras que los agentes pertenecientes al Trasfondo de Seguidores son mortales normales, aquellos pertenecientes al Trasfondo de Esclavos son más competentes y poderosos. Todavía son insectos comparados con el poder de su maestro Encadenado.

do, aunque son unos adversarios poderosos para cualquier mortal o demonio. El jugador debería determinar con la ayuda del Narrador las habilidades de estos esclavos. Los sometidos infernales son similares a un personaje inicial de **Demonio** mientras que los mortales destacan entre los de su clase. Para obtener más detalles consulta la pág. 98.

- X Careces de esclavos, tanto mortales como sobrenaturales y solo trabajas a través de tus agentes y seguidores mortales.
 - Posees un esclavo.
 - Posees dos esclavos.
 - Posees tres esclavos.
 - Posees cuatro esclavos.
 - Posees cinco esclavos.

MAESTRÍA

Los Encadenados son los mayores maestros del saber que la Creación ha contemplado, incluso a pesar de que su saber es algo corrupto y solo es capaz de destruir. Mientras que las evocaciones de otros demonios poseen un poder y un alcance limitado, las de los Encadenados (reforzadas por grandes gastos de Fe) pueden atravesar continentes, afectar a docenas de víctimas o incendiar una ciudad. El Trasfondo de Maestría mide la cantidad extraordinaria de Fe que un personaje puede gastar para mejorar sus evocaciones. Para obtener más detalles sobre cómo los encadenados mejoran sus evocaciones puedes consultar “Esa Fuerza Horrible” (pág. 79).

- X Tu personaje no ha dominado su saber, por lo que no puede gastar Fe adicional en sus evocaciones.
 - Puedes gastar un punto extra de Fe para mejorar un aspecto de la evocación.
 - Puedes gastar dos puntos extras de Fe para mejorar un aspecto de la evocación.
 - Puedes gastar tres puntos extras de Fe para mejorar un aspecto de la evocación.
 - Puedes gastar cuatro puntos extras de Fe para mejorar un aspecto de la evocación.
 - Puedes gastar cinco puntos extras de Fe para mejorar un aspecto de la evocación.

RESERVA

Los cuerpos mortales solo pueden almacenar una cantidad limitada de poder divino (o infernal) y solo pueden canalizar una pequeña cantidad de energía espiritual. Los objetos inanimados son capaces de almacenar más Fe en su reserva, otorgando incluso a los Encadenados más humildes una importante fuente de Fe para utilizar en sus evocaciones y milagros oscuros.

El Trasfondo de Reserva del personaje mide la cantidad de Fe temporal que su relicario es capaz de almacenar en un momento determinado. Cuanto mayor sea su calidad, más sintonizado estará con el espíritu del Encadenado, y más Fe será capaz de almacenar. Los relicarios pequeños fa-

bricados con materiales valiosos pueden almacenar grandes cantidades de Fe, así como los relicarios grandes (aquejlos que poseen un gran tamaño y están construidos con materiales de calidad pueden contener cantidades enormes). Debido a su naturaleza inadecuada, los relicarios improvisados constituyen unos recipientes pobres. Los personajes que estén atados a relicarios improvisados no pueden poseer más de tres puntos en este Trasfondo.

- X Tu relicario es pequeño y especialmente inadecuado. No te has adaptado a él. Puedes almacenar un máximo de 10 puntos temporales de Fe.
 - Tu relicario es pequeño y está fabricado con materiales sencillos, como hierro, roca, cristal o plástico. Puedes almacenar un máximo de 15 puntos temporales de Fe.
 - Tu relicario es grande, del tamaño de un cofre. Está fabricado con materiales adecuados aunque no son de una calidad excepcional (cristal, acero, mármol y obsidiana). Puedes almacenar un máximo de 20 puntos temporales de Fe.
 - Tu relicario es grande y está fabricado con materiales adecuados, o está compuesto de materiales afines a tu naturaleza (los rubíes y la piedra volcánica se adaptan a tu dominio de fuego). Puedes almacenar un máximo de 25 puntos temporales de Fe. Este es el nivel máximo de Reserva que pueden conseguir aquellos Encadenados que posean un relicario improvisado.
 - Tu relicario es grande y valioso, está compuesto de materiales preciosos y es del tamaño de un hombre. Puedes almacenar un máximo de 30 puntos temporales de Fe.
 - Para fabricar tu enorme relicario se utilizó el rescate de un rey. Puedes almacenar un máximo de 35 puntos temporales de Fe.

TRASFONDOS MODIFICADOS

Además de nuevos Trasfondos, los Encadenados poseen versiones modificadas de algunos Trasfondos existentes. La mayoría de los Trasfondos de **Demonio** están diseñados para aplicarlos sobre demonios que habitan cuerpos mortales y pueden interactuar de forma normal con la sociedad mortal. Los Encadenados pueden aprovecharse de estos Trasfondos, aunque deben realizar ciertas modificaciones menores.

- **Aliados:** Los aliados de un personaje normal de **Demonio** son poseen un poder similar al personaje (puede ser otro demonio o un mortal con habilidades y capacidades especiales). Estos personajes no pueden compararse a un Encadenado, y por ello éste les ve como esclavos. Si un Encadenado posee el Trasfondo de Aliados, estos aliados poseen un poder similar al suyo (pueden ser otros Encadenados, demonios especialmente poderosos u otros horrores de la noche). Los Encadenados no suelen poseer aliados

especialmente poderosos, ya que son demasiado territoriales. Los aliados de este Trasfondo son mucho menos leales y amistosos de lo normal. Muchos Encadenados consideran que sus aliados son "socios" y no dudarán en traicionarles si a cambio obtienen algo más útil.

- **Influencia:** Mientras los personajes normales de Demonio poseen influencia personal, ya sea en la sociedad moderna o mediante la posesión del cuerpo de un dirigente famoso, esta opción no es viable en el caso de un Encadenado. Para estos personajes, el Trasfondo de Influencia les permite poseer una influencia indirecta, como la posibilidad de gobernar sobre esclavos mortales famosos o poderosos. El resultado es el mismo: el personaje puede mover las cuerdas de la sociedad moderna, aunque el Encadenado incurre en mayores riesgos. Si los esclavos adecuados son neutralizados por sus enemigos, la influencia del personaje podría caer en picado a pesar de sus esfuerzos.

- **Recursos:** Al igual que ocurre con la Influencia, el Encadenado no puede controlar de forma directa las riquezas amasarlas a lo largo de su historia. Aunque sea inmensamente rico, debe colocar esta riqueza en manos mortales para utilizarla. Un intento de asesinato bien planeado o un asalto informático puede romper el control del Encadenado sobre su fortuna, conexión que sería incapaz de restablecer. El dinero no significa nada para un Encadenado, aunque sabe reconocer su utilidad para influir en la sociedad mortal y controlar peones humanos.

NECESIDADES

Todos los Encadenados sienten la atracción del mundo físico en el interior de sus atormentadas almas. Su existencia incorpórea que les ata a un cuerpo inanimado es profundamente antinatural, motivo por el que los Encadenados acaban convirtiéndose en monstruos retorcidos. Los Encadenados ansían liberarse de sus prisiones, caminar por la tierra empapada de sangre y surcar cielos oscurecidos por el humo. Desean saborear la carne de sus enemigos y oír las plegarias de sus ejércitos de adoradores.

Este deseo por poseer forma física (y por controlar y dominar el mundo físico) se manifiesta en los Encadenados mediante tres Necesidades. Cada Necesidad representa un rasgo que va de uno a cinco puntos y que mide el deseo y la necesidad del personaje por una determinada clase de estímulos y gratificaciones.

Las Necesidades de los Encadenados son algo más que simples deseos, son fuentes de poder. Cuando el Encadenado asume forma física (ya sea mediante la posesión de un huésped mortal o manifestando de forma directa su forma apocalíptica), sus Necesidades se transforman en fuentes de fuerza que le motivan y le empujan más allá de los límites mortales. En un cuerpo mortal, las Necesidades de los Encadenados elevan los Atributos del huésped a niveles sobrenaturales.

Siempre que tu personaje adquiera forma física, ya sea poseyendo temporalmente un cuerpo mortal o asumiendo su forma apocalíptica, puedes dividir los puntos de cada Necesidad entre los Atributos de la clase apropiada. Cada punto de Necesidad incrementa un atributo específico en un punto y puedes elevar los atributos del cuerpo a niveles superiores a 5. Cuando poseas un cuerpo mortal, los puntos de bonificación de la Necesidades se aplican a los Atributos del mortal. Cuando manifiestes la forma apocalíptica de tu personaje sin poseer un cuerpo mortal, los puntos de bonificación se aplicarán a los Atributos de tu personaje.

Los puntos de bonificación de las Necesidades pueden aplicarse de la forma que deseas y no tienen por qué hacerse de la misma forma en dos veces distintas. Podrías elegir incrementar la fuerza de tu huésped y después optar por incrementar la Destreza y la Resistencia del siguiente. El incremento de los Atributos permanece inmutable mientras permanezcas en esa forma, aunque la elección la realizas en el momento de asumir la forma. No puedes incrementar la Astucia de tu huésped durante la primera hora de posesión para luego cambiarla por Percepción.

CARNE

La Necesidad de la Carne representa el deseo irreprimible por las sensaciones físicas y la realización de actos físicos. Un personaje con una Necesidad elevada desea correr, comer y sentir dolor. Esta clase de personaje también desea infligir dolor, sentir el miedo ajeno y saborear la sangre. Cuando poseen a mortales, los Encadenados con una Necesidad de la Carne elevada pueden convertirse en monstruos destructivos, glotones, depredadores sexuales o remolinos de actividad física. Los puntos de bonificación de esta Necesidad pueden aplicarse a los Atributos Físicos: Fuerza, Destreza y Resistencia.

- Ascético
- Hambriento
- Lujurioso
- Adicto
- Frenético

PENSAMIENTO

La Necesidad de Pensamiento representa el fervor por la estimulación intelectual llevada a extremos fetichistas. Los Encadenados piensan, por supuesto, aunque de una forma retorcida que no les aporta satisfacción alguna. Ansían experimentar el tiempo lineal, interpretar la belleza y el terror mediante un cerebro físico y atrapar las respuestas que se les escapan. Los Encadenados con una elevada Necesidad de Pensamiento muestran una gran curiosidad sobre todo lo que les rodea, realizando preguntas y solicitando respuestas inmediatas. Suelen ver siete televisores a la vez o viviseccionar a una víctima para estudiar su anatomía y escuchar sus gritos. Los puntos de bonificación de esta Necesidad pueden aplicarse a los Atributos Mentales: Percepción, Inteligencia y Astucia.

- Desinteresado
- Curioso
- Intrigado
- Impulsado
- Obsesionado

EMOCIÓN

Aunque los Encadenados son capaces de sentir emociones (sentimientos como rabia, odio y ansia por destruir), estas emociones son frías y huecas, más cercanas a posiciones políticas que a auténticos sentimientos. Un personaje con una Necesidad de Emoción elevada desea experimentar estas sensaciones, así como manipular las sensaciones y las pasiones del prójimo, jugando con sus emociones como si fueran juguetes. En un cuerpo mortal, los Encadenados con una Necesidad de Emoción elevada pueden convertirse en rompecorazones, demagogos, traidores o verdugos. Los puntos de bonificación de esta Necesidad se aplican a los Atributos Sociales: Apariencia, Manipulación y Carisma.

- Distante
- Deseoso
- Apasionado
- Inflamado
- Consumido

Esa Fuerza Horrible

Como sus compañeros semimortales, los Encadenados poseen habilidades sobrenaturales. De hecho, podríamos afirmar que los Encadenados solo poseen habilidades sobrenaturales, ya que carecen de un cuerpo mortal que les permita realizar cosas sencillas, como respirar, caminar o hablar. Algunos poderes de los Encadenados son idénticos a los del resto de demonios, mientras que otros son variantes o amplificaciones de estos poderes. Muchos de ellos son exclusivos de los Reyes del Pavor.

FE

La Fe es la vida de los caídos, y es incluso más preciosa para los Encadenados. Sin Fe, el Encadenado es un espíritu indefenso atrapado en el interior de un objeto durante el resto de la eternidad, un destino no mucho mejor que el encierro en el Abismo. Con el poder vital de la Fe humana, el Encadenado puede realizar milagros blasfemos mucho mayores de lo que cualquier demonio podría imaginarse, aunque estos poderes le imponen un coste de energía espiritual. Los Encadenados son unos seres hambrientos de Fe, ya que necesitan una gran cantidad de ella para mantenerse activos y llevar sus planes adelante, por no mencionar el hecho de la dificultad añadida para conseguirla.

ADORACIÓN Y FE

Los caídos pueden obtener Fe de mortales, enfocando la Fe del mortal en ellos mediante un pacto previo o un acto de siega. Los Encadenados carecen de ambas opciones, ya que necesitan una Fe más concentrada que la que cualquier mortal puede producir.

Por ello, los Encadenados obtienen Fe mediante la adoración deliberada de sus seguidores mortales. Cuando un grupo de mortales realiza un ritual de adoración a su maestro oscuro, el Encadenado recibe Fe: un punto por cada participante en el ritual.

Obviamente, el Encadenado preferiría poseer un centenar de seguidores a su disposición que realizaría rituales diarios. Por desgracia, no es el ritual el que otorga la Fe, sino las convicciones de los mortales involucrados. Los mortales *precisan* llevar a cabo largos rituales repletos de sacrificios y autoflagelaciones que solo pueden realizarse en determinados lugares y en determinadas épocas. Al realizar estos complicados rituales, los mortales enfocan su voluntad y su fuerza emocional en la adoración. Solo un elevado nivel de adoración puede justificar las dificultades de la tarea. Es esta devoción la que concentra la Fe del mortal y permite que el Encadenado la canalice hacia su interior mediante el ritual. De igual forma, los rituales deben poseer un tamaño limitado, incluso para un culto con cientos de miembros, para que los participantes se sientan conectados con el Encadenado. Este sentimiento de proximidad impone a los seguidores un estado mental y espiritual adecuado para entregar su Fe al maestro. Los personajes que poseen un Trasfondo de Culto elevado obtienen Fe con mayor frecuencia por el hecho de que los distintos grupos de seguidores realizan más rituales. Los personajes con un Trasfondo de Adoración más elevado obtienen más Fe de los rituales por el hecho de que sus rituales involucran a un mayor número de participantes. Cada Encadenado posee una colección única de rituales diseñados por antiguos sacerdotes.

El jugador debe trabajar junto al Narrador para determinar el momento de realización de los rituales que suministran Fe al Encadenado. El Trasfondo de Culto pone de manifiesto la frecuencia de los rituales, pero no el día, la hora o las circunstancias. Muchos rituales se llevan a cabo en días significativos para los adoradores: el primer día del mes, la primera noche de luna nueva, al inicio de la medianoche, etc. Existen otros factores que podrían determinar los detalles del ritual. Quizá deben realizarse en determinados lugares con accesibilidad limitada. El jugador debería ponerse de acuerdo con el Narrador en los detalles, determinando los días y los momentos en los que el Encadenado recibe su Fe. Ten en cuenta que el Encadenado recibe esta Fe tras la finalización del ritual de adoración. Si el ritual es abortado antes de completarse, la Fe se pierde.



Ejemplo: Marta juega con un personaje Encadenado en la crónica de Luis. Su personaje es el Encadenado Neberu de la faz Ninsun, y ambos acuerdan que es coherente que su culto se rija por una serie de reglas y pautas astrológicas. Su Trasfondo de Culto de 2 y de Adoración de 3 permite que el Encadenado de Marta reciba 6 puntos de Fe dos veces al mes. Marta y Luis deciden que los seguidores de su personaje llevan a cabo los rituales los días sexto y decimosexto del mes, justo cuando una blasfema constelación estelar aparece sobre el horizonte. Los rituales finalizan con la llegada de la medianoche, momento en que el personaje de Marta recibe su Fe. Luis determina que los rituales deben llevarse a cabo en el exterior y alejados de las brillantes luces de la ciudad para que los sectarios puedan observar las estrellas durante los mismos.

RITUALES DE VENERACIÓN

Además de los rituales de adoración, que sirven para generar Fe para el Encadenado, existen rituales de veneración menores que otorgan una pequeña ventaja al personaje. A diferencia de los caídos, los Encadenados no pueden seguir a sus esclavos para obtener dados adicionales de evocación, aunque pueden obtener dados adicionales a partir de los rituales de veneración, rituales capaces de producir una cantidad difusa de Fe que les ayuda a evocar su saber retorcido. Los rituales de veneración requieren un grupo de adoradores, aunque solo precisan unas pocas horas para

completarse. Al final de estos rituales, el Encadenado recibe un número de dados de bonificación igual a las horas necesarias para completar el ritual, hasta un límite igual al nivel permanente de Fe del personaje. Estos dados de bonificación deben utilizarse inmediatamente para realizar una tirada de evocación o se pierden irremediablemente. El Encadenado sabe el momento en que un ritual de veneración se está llevando a cabo y puede planear con antelación el uso de los dados de bonificación.

El trasfondo de Adoración del personaje determina la duración del ritual de veneración, así como el número máximo de dados adicionales que pueden obtenerse del mismo. El nivel permanente de Fe del personaje es el único límite al número de dados que pueden obtenerse. Si el ritual dura 10 horas y tu personaje posee una Fe de 6, obtendrás 6 dados de bonificación. A diferencia de los rituales de adoración, los rituales de veneración no se realizan de forma regular. Tu personaje deberá encargarse de organizar el ritual en el momento adecuado para poder beneficiarse de él. Si éste es interrumpido antes de su finalización (probablemente por las maquinaciones de los enemigos de tu personaje) no obtendrás ningún daño de bonificación, aunque hubieran pasado varias horas desvíe su inicio. En función de las circunstancias, el Narrador puede decidir que el ritual Gleba realizarse en lugar determinadlo, incorpore determinados materiales específicos o cuente con elemen-

tos adicionales que compliquen su ejecución (y de lugar a nuevas posibilidades para la historia).

Ejemplo: Los sectarios que adoran al personaje de Marta pueden realizar rituales de veneración de seis horas de duración para concederle dados adicionales de evocación. Luis sugiere que, como sucede con los rituales de adoración, estos rituales se realicen de noche y alejados de fuentes de luz artificial. Marta no está demasiado de acuerdo, ya que impone un límite severo al momento en que puede obtener la reserva extraordinaria de dados. Por este motivo sugiere que en vez de ello los sectarios realicen los rituales de veneración imitando constelaciones (posicionándose de una forma determinada y desplazándose según unos esquemas predeterminados a lo largo del ritual), y puedan realizarlos en cualquier momento del día. Luis está de acuerdo, ya que la flexibilidad adicional queda compensada por el incremento del peligro de cometer un error e interrumpir el preciso ritual.

ESTASIS

Sin Fe, un caído es simplemente un mortal con cierto potencial de poder. Sin Fe, un Encadenado no es nada, cesa de existir. Un personaje Encadenado carente de puntos de Fe temporal cae en un estado de éxtasis, una hibernación intemporal donde el personaje no puede hacer otra cosa que soñar con volver a despertar. Cada día que transcurra en que el Encadenado carezca de Fe temporal, éste debe gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Cuando el personaje se quede sin Fuerza de Voluntad temporal, caerá en éxtasis y permanecerá indefenso y dormido en el interior de su relicario.

Para recuperarse del éxtasis, el Encadenado necesita Fe. Un solo punto de Fe temporal bastará para levantarla de su letargo y le permitirá realizar evocaciones y esclavizar mortales. Por supuesto, para recibir Fe, el Encadenado necesita seguidores, y si el culto se ha disuelto durante su sueño, la criatura no tendrá oportunidad alguna de recuperarse del éxtasis. Es probable que exista un sinnúmero de Encadenados durmiendo en relicarios enterrados o encerrados en museos a la espera de un mortal que recupere una fe olvidada y vuelva a suministrarle adoración.

LA FE COMO ARMA

Al igual que ocurre con los caídos, los Encadenados utilizan la Fe de los mortales como fuente de poder, aunque los mortales pueden utilizarla contra ellos como arma. Los Encadenados son tan vulnerables a la Fe mortal como los caídos, incluso más. Aunque sus relicarios son más resistentes que un huésped mortal, los Encadenados no pueden defenderse contra los poderes de la Fe sin recurrir a sus sirvientes.

Si un Encadenado se encuentra en tierra consagrada (un lugar con un potencial de Fe, como una iglesia o un templo), sufre daño debido al poder hiriente de esa Fe. Si el demonio se encuentra en un cuerpo físico (posee a un

huésped mortal o manifiesta su cuerpo apocalíptico), sufre la pérdida de un número de niveles de salud de daño letal igual al potencial de Fe del lugar por cada turno transcurrido (estos niveles pueden ser absorbidos de la forma normal). El Encadenado debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) por turno para permanecer en tierra consagrada.

Si el relicario del Encadenado se coloca en tierra consagrada, el peligro es mucho mayor, ya que la Fe mortal destruye la magia protectora del objeto. El Encadenado recibe el mismo daño que en el caso anterior: un número de niveles de daño letal igual al potencial de Fe del lugar por turno. Este daño no puede absorberse y el daño se aplica a los niveles de salud del relicario, no a los del personaje. Como último recurso para mantener el relicario indemne, el Encadenado puede gastar Fe para negar los efectos. Cada punto de Fe temporal niega un nivel de daño letal en ese turno. Al final, incluso los Encadenados más poderosos gastarán su Fe y el relicario será destruido, enviando a la criatura al Abismo (consulta "Muerte de los no muertos"). Para evitar este desenlace, el Encadenado debe hacer que el relicario abandone la tierra consagrada. Sus esclavos pueden encargarse de ello, o el demonio puede verse obligado a manifestar su forma apocalíptica y sacar el relicario en persona. Si opta por esta alternativa, el Encadenado comenzará a sufrir el daño descrito con anterioridad.

Los objetos sagrados poseen el potencial para dañar a los Encadenados, o a su relicario, de una forma similar al terreno consagrado. Si un objeto con un determinado potencial de Fe se aplica a la piel del Encadenado de forma física (un huésped mortal o un cuerpo apocalíptico), el personaje sufre un número de niveles de daño letal igual al potencial de Fe del objeto, aunque este daño puede absorberse. Si el objeto se coloca junto al relicario del personaje, este recibe el daño y no puede absorberse, aunque el Encadenado puede gastar Fe para negar el daño de forma temporal.

Las oraciones de los mortales también pueden servir contra los Encadenados. De hecho, los mortales desarrollaron estas oraciones para defenderse contra las depredaciones de estos seres cuando regresaron a la Creación en el pasado. En general, las oraciones afectan a los Encadenados de la misma forma que a los caídos, con los siguientes cambios:

- **Destierro:** El demonio no puede ingresar en la zona de donde ha sido desterrado, ya sea en forma apocalíptica o bajo un cuerpo mortal. Si el relicario del personaje permanece en esta zona, la mente del Encadenado permanece en su interior, por lo que puede realizar evocaciones de forma normal, aunque no puede manifestar su cuerpo apocalíptico en la zona hasta que no hayan desaparecido los efectos de la oración.

- **Abjuración:** El Encadenado no puede entrar en la zona por voluntad propia. Si alguien coloca el relicario del personaje en su interior, este puede actuar de forma nor-

mal, aunque no puede manifestar su cuerpo apocalíptico hasta que no hayan desaparecido los efectos de la oración.

- **Atadura:** Si se realiza una oración de atadura sobre el Encadenado mientras se encuentra en el interior de un cuerpo físico, este queda atrapado de forma normal, aunque siempre tiene la opción de retirarse hasta su relicario. Si la oración se realiza sobre el relicario, el Encadenado queda atrapado en su interior, siendo incapaz de poseer un cuerpo mortal o manifestar su forma apocalíptica durante la duración de la oración (aunque puede utilizar evocaciones).

- **Exorcismo:** Si esta oración se realiza sobre un Encadenado que posea un huésped mortal, expulsa al personaje del cuerpo mortal y lo encierra en su relicario. El mortal está condenado a muerte, ya que su cuerpo sufre las quemaduras del ardiente poder del Encadenado. Esta oración no tiene ningún efecto si se realiza sobre el relicario del Encadenado. La armadura espiritual del relicario es más poderosa que cualquier Fe mortal y no existe ninguna oración capaz de romper la conexión existente entre el Encadenado y el objeto inanimado.

PODERES INNATOS

Además de los poderes de su Fe y sus evocaciones, los Encadenados poseen una serie de poderes inherentes que pueden utilizar mientras el personaje tenga un mínimo de un punto temporal de Fe en su reserva. En el caso de aquellas habilidades que requieran una tirada de Fe, el personaje siempre cuenta con una reserva de dados igual a su nivel permanente de Fe.

INMUNIDAD AL CONTROL MENTAL

Como el resto de demonios, los Encadenados son inmunes a cualquier forma de control mental o miedo sobrenatural.

INMUNIDAD A LA POSESIÓN

Los Encadenados no pueden ser poseídos. Mientras un demonio caído puede verse expulsado del mortal si pierde su último punto de Fe temporal, esto no puede sucederle al Encadenado. Una vez que ha establecido su existencia con el relicario, no existe ningún otro demonio que pueda expulsarlo del objeto.

RESISTENCIA A LA ILUSIÓN

Los Encadenados poseen una capacidad mayor que el resto de demonios para ver a través de las ilusiones, ya que sus sentidos se basan en percepciones sobrenaturales y no en órganos mortales (salvo que estén en posesión de un cuerpo mortal). Debes realizar una tirada de Percepción + Alerta para ver a través de las ilusiones, de la misma forma que el resto de demonios (ver Demonio), aunque en este caso la dificultad de la tirada se reducirá en uno si el Encadenado se encuentra en el interior de su relicario.

RESISTENCIA AL DAÑO LETAL

Cuando se encuentra en su forma apocalíptica (ya sea manifestándose a partir de su Fe o canalizando su poder a

través de un huésped mortal), el Encadenado puede utilizar su resistencia para absorber daño letal.

Los relicarios de los Encadenados también poseen una gran resistencia al daño físico. Consulta los detalles en la pág. 69.

CURACIÓN DEL DAÑO FÍSICO

Los Encadenados son unos espíritus incorpóreos, aunque eso no quiere decir que no puedan recibir heridas o ser destruidos. Como ocurre con los caídos, los espíritus Encadenados poseen ocho niveles de salud, aunque solo pueden recibir heridas cuando se manifiestan bajo su forma apocalíptica. Cuando posean a un mortal, los Encadenados utilizan los niveles de salud del mortal en lugar de los suyos.

Los Encadenados no se curan de forma natural, ya que sus heridas solo se cierran gastando Fe. Con el gasto de un punto de Fe, el Encadenado pueden sanar todo el daño contundente que haya sufrido o un nivel de salud de daño letal. Gastando tres puntos de Fe, puede recuperar un nivel de salud de daño agravado. El Encadenado puede curar las heridas de su espíritu o del mortal al que esté poseyendo, aunque debe hacerlo de forma separada. Si el espíritu y el vaso sufren heridas, debe curarlas por separado mediante gastos distintos de Fe.

El Encadenado también puede reparar el daño que haya sufrido su relicario, aunque este proceso es mucho más lento. Puedes consultar los detalles en la pág. 30.

INVOCACIONES Y SOMETIMIENTO

Como ocurre con los caídos, los Encadenados pueden comunicarse con demonios u otros esclavos mortales sin importar la distancia que les separa. Los Encadenados utilizan el mismo sistema que el resto de los demonios (consulta las reglas de *Demonio*), con la salvedad de que el personaje no necesita susurrar físicamente para usar el poder. Simplemente es capaz de dirigir sus pensamientos desde el interior de su relicario.

Los Encadenados pueden utilizar invocaciones con un objetivo distinto al de los caídos: para *esclavizar* demonios. Mediante la inyección de la energía espiritual de su alma deformé y su voluntad irresistible en uno de los caídos (que *no sea* Encadenado), el Encadenado puede obligar a ese demonio a obedecer sus órdenes, asegurándose su obediencia (aunque no su lealtad) mediante el uso de su Nombre Verdadero. El Encadenado puede intentar esclavizar a un demonio solo si conoce su Nombre Verdadero. El conocimiento del Nombre Celestial no es tan poderoso como para resultar útil.

Para someter a otro demonio se necesita un largo proceso que requiere la ayuda de los seguidores del Encadenado para que canalicen su Fe hacia la voluntad de su señor. Los sectarios deben llevar a cabo una variante del ritual de veneración en la que el Encadenado debe estar presente (en el interior de su relicario). Los mortales deben prolongar el ritual durante un número de horas igual a nivel de Fe de la víctima. Si el ritual acaba prematuramente, el intento de sometimiento fracasa. Ten en cuenta que no hay forma de que

el Encadenado conozca el nivel de Fe de su blanco, ya que no existe ninguna mecánica del juego que lo permita. Todo lo que puede hacer es estimar el tiempo necesario basándose en su conocimiento del demonio. Si el nivel de Adoración del Encadenado no permite un ritual tan dilatado, es incapaz de esclavizarlo hasta que incremente su nivel de Adoración.

Cuando el ritual haya finalizado, el Encadenado debe invocar el Nombre Verdadero del demonio y realizar un contacto intenso, necesitando un mínimo de tres éxitos en una tirada de Fe. Una vez que este contacto inicial se ha realizado, el Encadenado puede intentar doblegar la voluntad del demonio y someterlo a su servicio con la ayuda del Nombre Verdadero. El demonio debe encontrarse cerca (a una distancia máxima en kilómetros igual a 1,5 veces el nivel de Fe del Encadenado). Aunque las invocaciones no se vean restringidas a esta distancia, el intento para esclavizarlo necesita esta cercanía debido a que en caso contrario la energía involucrada se disiparía con rapidez. El jugador debe gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad y realizar una tirada de Fe (dificultad 8). El blanco puede resistirse con una tirada de Fuerza de Voluntad (el jugador puede gastar un punto de Fe para obtener un éxito automático y el blanco puede gastar Fuerza de Voluntad). El personaje Encadenado no recibe los dados de bonificación obtenidos por rituales de veneración, ya que este hecho simplemente otorga la posibilidad de realizar la tirada. De igual forma, el Encadenado no puede organizar un ritual de veneración simultáneo para obtener los dados de bonificación.

Si el Encadenado obtiene más éxitos que el demonio, pulveriza su resistencia y consigue someterlo. En caso contrario, el demonio no se ve afectado, aunque es consciente del intento que el Encadenado ha realizado para controlarlo. Se pueden realizar intentos posteriores, aunque el demonio recibirá una cantidad de dados de bonificación igual a su Fe debido al establecimiento de barreras subconscientes para mantener al Encadenado a distancia. Si el jugador pifia la tirada, su personaje no podrá volver a realizar ningún intento para volver a esclavizar al demonio. Si el demonio pifia su tirada, perderá un punto *permanente* de Fuerza de Voluntad.

Una vez que el Encadenado haya esclavizado al demonio, podrá darle órdenes mediante invocaciones. El demonio deberá obedecer las órdenes, aunque sean en contra de su voluntad. El uso del Nombre Verdadero hará que su alma y su cuerpo obedezcan a pesar de que su mente se rebela. Para intentar resistirse, el demonio debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (pudiendo gastar puntos permanentes para obtener éxitos automáticos), mientras que el jugador Encadenado puede oponerse mediante una tirada de Fe. Si el demonio obtiene más éxitos, puede negarse a llevar a cabo una orden determinada, aunque continúa sometido. Si el Encadenado pifia su tirada, el demonio consigue un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Si el demonio falla la tirada, pierde un punto permanente de Fuerza de Voluntad.

La única forma de escapar a este dominio consiste en un cambio en el Nombre Verdadero del demonio. Este acto es tan difícil (normalmente está relacionado con un cambio importante en su naturaleza) que casi nunca ocurre de forma deliberada. A pesar de ello, un cambio de huésped o de Naturaleza podría servir. Las leyendas mencionan la existencia de rituales perdidos que son capaces de alterar el Nombre Verdadero de los demonios, aunque a un gran coste.

PERCEPCIÓN SOBRENATURAL

Como los caídos, los Encadenados son capaces de sentir la presencia de energías sobrenaturales a grandes distancias. Esta habilidad funciona de la misma forma que en el caso de los caídos (ver **Demonio**).

MAESTRÍA DEL SABER

Los Encadenados son los retorcidos maestros del saber. Los Reyes del Pavor, compensan la carencia de un cuerpo físico con el aprendizaje de nuevas y poderosas formas de controlar la Creación mediante sus evocaciones. Han aprendido a evocar efectos de una intensidad y poder increíble, aunque este hecho conlleva un gasto desmesurado de Fe.

Además de realizar las evocaciones normales, puedes optar por mejorar una evocación tras realizar la tirada para determinar sus efectos. Solo aquellos personajes que posean como mínimo un punto en el Trasfondo de Maestría pueden mejorar sus evocaciones de esta forma.

Para mejorar una evocación, incrementando su alcance, su zona de efecto, el número de blancos o cualquier otra variable, el jugador debe gastar Fe tras realizar la tirada de activación. Cada punto de Fe gastado incrementa un aspecto específico de la evocación en un factor 10 (alcance 10 en vez de uno, etc.). Dos puntos de Fe incrementa el aspecto en 100, tres puntos de Fe en 1.000, etc. En el caso en que puedan mejorarse varios aspectos, cada uno de ellos debe hacerse mediante puntos separados de Fe. Solo pueden modificarse aquellos aspectos que estén relacionados con los parámetros genéricos, aquellos aspectos relacionados con el poder no pueden ser modificados. Esto quiere decir que se puede incrementar el alcance de una evocación ofensiva, pero no el daño infligido. La cantidad de Fe que puede gastarse está relacionada con el Trasfondo de Maestría. Puedes gastar tantos puntos de Fe como el nivel del Trasfondo en cada aspecto de la evocación. Por tanto, con un nivel de Maestría de 2, podrías gastar 2 puntos de Fe para incrementar la duración y dos puntos más para incrementar el alcance, pero no podrías gastar tres o más puntos en cada aspecto. La duración de aquellas evocaciones que duren una escena no puede incrementarse de esta forma.

Ejemplo: Belial posee el Saber de las Tormentas y una Maestría de 4. Desea azotar la ciudad de Los Ángeles con un

huracán. Mediante Invocar la Tormenta, el Encadenado recibe nueve éxitos, con lo que Belial reúne vientos que suman una reserva de Fuerza de nueve dados y rayos que infligen 10 dados de daño letal por zona de efecto. La tormenta posee un radio en metros igual al nivel de Fe del Encadenado y dura un número de turnos igual a su nivel de Fe. Con una Fe de 8, la tormenta posee un radio de 8 metros y dura 8 turnos. Cada punto de Fe que Belial invierta en ella incrementa su duración en un factor 10. Gastando 4 puntos de Fe, Belial incrementa el radio a 80 kilómetros. Con un gasto adicional de 4 puntos, la tormenta dura 80.000 turnos (aproximadamente dos días y 18 horas). Belial no puede gastar Fe para incrementar la fuerza del viento o el daño de los rayos, solo la duración y el área de efecto.

INMORTALIDAD INCORPÓREA

Los Encadenados, al ser espíritus incorpóreos, poseen una serie de ventajas sobre los mortales y los caídos. No necesitan dormir ni comer y sus cuerpos no envejecen. No se ven afectados por temperaturas extremas, enfermedades, venenos o cualquier otro peligro ambiental que no sea capaz de dañar objetos inanimados.

Desde el interior del relicario, el Encadenado es capaz de sentir lo que ocurre a su alrededor, a pesar de la carencia de órganos sensoriales. El Encadenado puede ver y escuchar todo lo que ocurra a una distancia de su relicario menor a su nivel de Fe en metros. El personaje posee un ángulo de visión de 360 grados (puede ver todo lo que ocurre a su alrededor simultáneamente) y es capaz de ver con perfecta claridad incluso en la oscuridad más absoluta. A pesar de ello, las paredes, el humo y cualquier otro obstáculo bloquean su línea de visión.

Cuando ocupa el interior de un cuerpo humano, el Encadenado puede verse afectado por los peligros ambientales (ver **Demonio**), aunque posee cierta protección contra ellos, al igual que cualquier otro demonio. En estos casos utiliza los sentidos de su huésped, por lo que sufre sus limitaciones.

IMPONIENDO ADORACIÓN

Pocos mortales en su sano juicio servirían de forma voluntaria (y menos aún venerarían) a un espíritu monstruoso que desea esclavizar la raza humana. A pesar de ello, miles de humanos de todo el mundo adoran a los Encadenados de forma fanática. Algunas de estas almas degeneradas se han sometido de forma voluntaria a la esclavitud de los Encadenados, conducidos por la locura o por una insaciable sed de poder. Otros, en cambio, los adoran porque no tienen otra elección. Sus maestros Encadenados han sembrado la semilla de la veneración en sus desdichadas almas.

Cuando un Encadenado se encuentra ante un mortal (o un grupo de ellos), puede intentar someter su voluntad ahogando su alma en terror de forma similar a la de un caído con Tormento elevado que intenta horrorizar a sus víctimas para seguir Fe. En este caso, en vez de entregar su Fe, los mortales se ven obligados a adorarle como si fuera

un dios, un ser de poder increíble al que se ven obligados a venerar con plegarias.

Para poder convertir a un mortal, el Encadenado debe revelarle la corrupción de su poder. Para ello puede ser necesario una muestra de poder infernal, una evocación mental o la revelación de su forma apocalíptica. Acto seguido, el jugador debe realizar una tirada de Fe (dificultad 7) en una tirada enfrentada contra la Fuerza de Voluntad de la víctima mortal. Ambos pueden gastar puntos de Fuerza de Voluntad para conseguir éxitos automáticos. Si el Encadenado obtiene más éxitos que la víctima, ésta se ve sobrecojida por el poder del monstruo y siente un impulso irresistible por adorar y aplacar al ser. Si el Encadenado pierde su tirada, el mortal no siente ningún efecto y no puede volver a ser convertido de esta forma. Si el mortal pierde su tirada, pierde un punto permanente de Fuerza de Voluntad y sufre un trastorno mental temporal (ver **Demonio**) a discreción del Narrador. Una vez convertido, el mortal permanece leal hasta que sea desprogramado mediante un proceso de Adoctrinamiento (pág. 72).

Aquellos mortales que han sido sometidos al servicio del Encadenado continúan siendo seres humanos iguales a aquellos ajenos al culto. No obtienen ninguna capacidad sobrenatural, y el Encadenado no sienten ninguna afinidad por ellos. El demonio no puede contactar con ellos mediante invocaciones y no entregan Fe si participan en un ritual. Además de para conseguir un seguidor leal, existe otro uso evidente para este nuevo sirviente. El Encadenado puede intentar poseerle para controlar su cuerpo y su mente durante un breve período de tiempo.

POSESIÓN

La gran debilidad de los Encadenados es su inmovilidad. Están atrapados en el interior de objetos estáticos, por lo que son incapaces de desplazarse o interactuar con el mundo exterior sin el uso de evocaciones. Para conseguir sus metas, los Encadenados deben utilizar a sus sometidos y a sus adoradores como agentes, aunque como estos seres son débiles y pueden cometer errores, corren el riesgo de caer en manos del enemigo. Cuando un Encadenado debe participar de forma personal en una misión, posee la opción de poseer a uno de sus adoradores durante un breve período de tiempo, pagando el coste de la muerte inevitable del mortal.

La posesión es un proceso sencillo, aunque solo puede realizarse sobre un converso: un sirviente del Encadenado dispuesto a sacrificar su vida por servir a su monstruoso señor. El adorador debe tocar el relicario del Encadenado y permitir que la esencia de la criatura fluya hasta el interior de su cuerpo. El demonio debe realizar una tirada de Fe: si tiene éxito, el Encadenado poseerá el cuerpo de su adorador, si no supera la tirada, podrá volver a intentarlo durante el siguiente turno. Una pifia implicará que el Encadenado no podrá poseer a ese adorador en el futuro.



Cuando posee el cuerpo de un adorador, el Encadenado obtiene todos los beneficios de una forma mortal. Puede moverse, hablar, comer, pelear y dejarse llevar por sus gustos por las atrocidades. El Encadenado utiliza los Atributos del mortal independientemente que sean mayores o menores que los suyos, aunque puede mejorarlo con sus Necesidades (pág. 78). El Encadenado también puede acceder a todas las habilidades de su huésped y utilizarlas incluso si carece de ellas o las posee a un nivel inferior. El demonio retiene todas sus Habilidades, así como el acceso a sus puntos de Reserva, pudiendo asumir su forma apocalíptica mediante una tirada de Fe (de forma similar a la del resto de los caídos).

La posesión de un mortal tiene un coste: la horrible e inevitable muerte del mismo. El poder del Encadenado es demasiado intenso para un cuerpo humano, por lo que el cuerpo acabará despedazándose por la tensión. La esperanza de vida de estos mortales se mide en horas desde el momento de la posesión, pudiéndose acortar si el Encadenado utiliza sus poderes mientras está ocupando el cuerpo. El mortal morirá al cabo de 48 horas tras la posesión. Esta esperanza de vida puede extenderse en una hora con una tirada de Fe. Cada punto de Fe que gaste el Encadenado a lo largo de la posesión reduce la esperanza de vida en una hora.

Una vez que se ha llegado al límite, el cuerpo fallece y la conciencia del Encadenado vuelve al interior de su relicario. El cuerpo mortal siempre expira de una forma obvia y grotesca, consumido por el poder de su maestro. Esta consunción suele ser congruente con el saber primario del maestro. Un mortal poseído por un Nusk podría estallar en llamas, mientras que otro poseído por un Kishat podría convertirse en piedra. Un mortal poseído por un Aruru podría morir víctima de múltiples tumores, mientras que uno poseído por un Namtar podría convertirse en polvo.

POSESIÓN Y COMBATE

Si la esperanza de vida del personaje poseído se agota en el transcurso de un combate (posiblemente debido al gasto de Fe en una evocación), el Narrador debería realizar una tirada oculta de Resistencia para el personaje poseído (dificultad 8). El resultado es el número de turnos que el cuerpo poseído dispone antes de fallecer. Esto significa que el Encadenado desconoce si dispone de tiempo suficiente para destruir a sus enemigos antes de verse arrastrado hacia su relicario. Si la tirada pifia, el cuerpo muere de inmediato y el Encadenado pierde un punto temporal de Fuerza de Voluntad debido a la desorientación consiguiente. Si el Encadenado gasta cualquier punto de Fe adicional durante este periodo o realiza cualquier tirada de Fe, el cuerpo muere de forma instantánea.

Si el Encadenado abandona a su huésped antes de tiempo, el mortal continúa estando condenado y morirá cuando se cumpla el tiempo, independientemente de cualquier tratamiento mundano o sobrenatural recibido. Tras la posesión, algunos adoradores continuarán siendo fieles a su maestro a pesar de su destrucción inmediata, mientras otros podrían sentirse aterrados y utilizar sus últimas horas para volverse en contra de su maestro.

MEJORANDO ESCLAVOS

Los caídos realizan una serie de pactos infernales con sus esclavos, concediendo sus deseos a cambio de servidumbre y Fe. Los Encadenados carecen de esta opción, ya que no pueden obtener Fe de un solo individuo. En cualquier caso, los Encadenados no tienen ningún interés en dar a los humanos lo que desean. Los Encadenados poseen esclavos, por supuesto, muchos con habilidades sobrenaturales, aunque estos mortales reciben los *dones* que el Encadenado desea otorgar, ya que carecen de control sobre los actos de su señor oscuro.

Los esclavos de los Encadenados suele ser más poderosos que los de los caídos, aunque este poder queda mitigado por la erosión de su cordura y su voluntad, ya que acaban convirtiéndose en unas meras extensiones de la voluntad del Encadenado. Para obtener más detalles sobre la forma de mejorar esclavos y los poderes que pueden poseer puedes consultar la página 98.

EL CUERPO APOCALÍPTICO

Como todos los demonios, los Encadenados poseen una forma apocalíptica. De hecho, se trata de la forma normal del espíritu del encadenado que mora en el interior del relicario. Y como ocurre con los caídos, los Encadenados pueden manifestar su forma apocalíptica a voluntad de dos formas distintas.

Si el Encadenado se encuentra poseyendo a un huésped mortal, se trata de un proceso sencillo: el Encadenado debe realizar un Fe. Si tiene éxito, la forma apocalíptica del personaje se anexa sobre la del mortal y permanece activa durante el resto de la escena (o hasta que el personaje la disuelva). Los Atributos del huésped se ven mejorados por los de la forma apocalíptica, así como cualquier mejora debida a las Necesidades del Encadenado. Cualquier daño recibido por la forma apocalíptica se traslada al cuerpo del mortal, no al Encadenado. Si el mortal fallece, el espíritu del Encadenado regresa a su relicario.

En ocasiones, el Encadenado necesita manifestar su forma apocalíptica sin anclarse sobre un huésped mortal. Esto podría ocurrir durante una emergencia, como durante un ataque a su relicario, o podría ser necesaria para esclavizar a un grupo de mortales. En estos casos desesperados, el Encadenado puede crear un *cuerpo apocalíptico* a partir de Fe pura concentrándola en una forma física, aunque a expensas de un coste tremendo.

Cuando el Encadenado crea un cuerpo apocalíptico, su nueva forma aparece cerca del relicario. Este cuerpo posee los Atributos normales del personaje, modificados por sus Necesidades y cualquier rasgo de su faz. El cuerpo puede actuar de forma normal y posee todos los poderes y habilidades del Encadenado. No puede alejarse del relicario, ya que necesita estar cerca de su fuente de Fe. Esta distancia equivale a un número de metros igual al quíntuplo de su Fe (un personaje con una Fe de 6 podrá alejarse hasta 30 metros de su relicario). Si se aleja de ese punto, el cuerpo se disuelve en Fe pura y la conciencia del Encadenado regresa a su relicario.

La manifestación del cuerpo apocalíptico es una tarea sencilla (no precisa tirada de Fe). Sin embargo se trata de un proceso costoso y peligroso, por lo que el personaje no lo debería utilizar a la ligera. Para crear y mantener el cuerpo apocalíptico se necesita una cantidad inmensa de Fe (dos puntos de Fe por cada turno transcurrido). Aquellos encadenados que moran en relicarios improvisados tienen más facilidad para crear un cuerpo apocalíptico (solo les cuesta un punto de Fe por turno), aunque ello no evita que incluso esos personajes se arriesguen a agotar sus reservas de poder espiritual.

El otro gran riesgo de asumir una forma apocalíptica consiste en la existencia de la posibilidad de que el Encadenado sea destruido. El cuerpo apocalíptico es una manifestación sólida del espíritu del personaje, por lo que las heridas sufridas en este estado se transfieren inmediatamente a su alma. El personaje posee los ocho niveles de salud normales en su cuerpo y sufre las penalizaciones habituales en caso de heridas importantes. Si el Encadenado muere bajo esta forma, el nexo que le une con su relicario queda dañado de forma irreversible. El relicario se destruye y el espíritu del Encadenado es arrastrado hacia el Abismo. Si resulta gravemente herido, el Encadenado solo puede sanar sus heridas mediante el gasto de puntos de Fe (pág. 79).

Para obtener más detalles sobre los poderes y los rasgos de la forma apocalíptica del personaje puedes consultar la página 93.

LA MUERTE DE LOS NO MUERTOS

Al carecer de cuerpo, los Encadenados son difíciles de matar o de herir, aunque ello no significa que no puedan morir o ser destruidos.

La principal vulnerabilidad de un personaje Encadenado reside en su relicario. El objeto no es tan solo una prisión, representa el cuerpo del personaje (uno de los pocos objetos existentes con la resistencia suficiente para contener su poder). El relicario posee una resistencia sobrenatural al daño, aunque no por ello es indestructible. Si es destruido, el espíritu del Encadenado emerge de los restos del relicario, siendo visible tanto para las mortales como para los demonios.

En el turno siguiente, el Encadenado se ve arrastrado hacia el Abismo debido a la gravedad espiritual del Infierno. El Encadenado carece de la oportunidad que los caídos poseen para encontrar un nuevo huésped para su espíritu, ya que el personaje es demasiado masivo para encajar en un cuerpo mortal o en cualquier otro objeto que no haya sido preparado con antelación. El Encadenado puede regresar a la Creación si es convocado por adoradores mortales que hayan preparado un nuevo relicario, aunque pierde todos los puntos temporales de Fe almacenados en el relicario original.

Durante el turno en el que el espíritu del Encadenado está suspendido entre la Creación y el Infierno, es vulnerable a los ataques y puede ser consumido por otro demonio, tal y como se describe en el *Libro de Reglas de Demonio*. El acto de consumir el espíritu corrupto y retorcido de un Encadenado es muy peligroso, ya que puede infectar al demonio devorador con la energía mancillada de la criatura. En este caso el Narrador debería efectuar una tirada secreta, utilizando el nivel de Tormento del Encadenado (que es siempre 10) como reserva de dados. La dificultad es 8 y esta tirada no puede pifiar. Cada éxito de esta tirada añade un punto permanente de Tormento al demonio devorador.

Los Encadenados desencarnados también pueden ser atados en una trampa espiritual relacionada con un objeto demoníaco (puedes consultar los detalles en la *Guía del jugador de Demonio*) o en un nuevo relicario (siempre que exista un objeto adecuado y los individuos presentes posean el saber o el conocimiento ritual adecuado).

CONOCIMIENTO OSCURO

Al carecer de extremidades para manipular la realidad que les rodea, los Encadenados han concentrado su atención en las herramientas disponibles: su saber y el poder para manipular de forma directa las fuerzas de la Creación.

A lo largo de milenarios, los Encadenados han desarrollado nuevos cuerpos de saber, poderes blasfemos que les permiten controlar la Creación mediante métodos retorcidos. Esos cuerpos secretos de saber utilizan fuerzas destructivas que no pueden ser empleadas de forma positiva o sutil. A pesar de ello, son extremadamente efectivos y proveen a los Encadenados con armas poderosas para usar contra sus enemigos, tanto mortales como pertenecientes a las fuerzas del Infierno.

SABER DEL CAOS

Existen otros mundos separados del nuestro, niveles de realidad creados por Elohim para alojar a espíritus mortales que han hallado su muerte. Y más allá de esos mundos, de los reinos espirituales conocidos por los caídos, existe algo más, mundos que el Creador no ha modelado. Estos reinos caóticos nacieron tras la Caída y los prisioneros del Infierno nunca conocieron su existencia o la forma de controlarlos

MERRAMIENTAS DEL ENEMIGO

Es improbable que los caídos lleguen a aprender el saber secreto de los Encadenados. Los Reyes del Pavor no están dispuestos a enseñar sus conocimientos arcanos a sus enemigos. Sin embargo, no es totalmente imposible que los caídos no puedan aprenderlos. Quizá un sometido infernal de un Encadenado tuvo contacto con su saber secreto y consiguió escapar de su sometimiento transmutando su Nombre Verdadero. O es posible que un Encadenado que fue expulsado al Infierno haya conseguido regresar, más debilitado que en el pasado, y tomar posesión de un cuerpo mortal, recordando los detalles de su saber oculto.

Incluso aunque algún caído consiga aprender el saber de los Encadenados, se trata de una herramienta peligrosa. Estas sendas carecen de versiones de Tormento reducido y sólo pueden utilizarse de forma destructiva. Un personaje que no sea Encadenado adquiere de forma automática un punto temporal de Tormento cada vez que evoque uno de estos cuerpos de saber.

hasta que los Encadenados regresaron a la Creación. Los Reyes del Pavor han averiguado la forma de controlar esas realidades y canalizar el poder caótico de esos mundos hacia el tejido de la Creación con resultados terribles.

• TEMBLORES DE REALIDAD

Esta evocación hace que las caóticas energías de los reinos espirituales se desborden sobre la Creación. Este acto causa una gran variedad de extraños efectos, efectos que violan las leyes naturales de causalidad (los peces caen del cielo, las paredes de las casas comienzan a sangrar, los reflejos se burlan y amenazan). Estos sucesos son reales, no ilusorios, aunque desaparecen tras un breve período de tiempo, ya que la realidad refuerza su poder sobre la zona.

Sistema: Requiere una tirada de Manipulación + Oculismo. Si la tirada tiene éxito, una zona dentro de la línea de visión del demonio con un radio en metros igual a la Fe del personaje se convertirá en el centro de fenómenos sobrenaturales (una serie de violaciones inofensivas de las leyes de la naturaleza y el sentido común). El Narrador decide la clase de eventos que se manifiestan en la zona. La evocación permite que los reinos del caos influyan en este mundo, aunque no la forma en que lo hacen. El resultado siempre es inquietante y *extraño*, por lo que puede distraer y aterrizar a los testigos. A no ser que obtenga más éxitos con una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) que los de la tirada de evocación, cualquier personaje mortal o demonio no Encadenado sufrirá una penalización de +1 a la dificultad de todas sus acciones. La penalización desaparece en el momento en que la víctima abandona la zona afectada. Si un mortal pifia su tirada de Fuerza de Voluntad, sufre un trastorno mental permanente (a discreción del Narrador). Los fenómenos extraños perduran durante una escena hasta desaparecer por completo.

•• ESPERA DE CAOS

Esta evocación infecta la realidad con las leyes impredecibles de los reinos del caos, mundos donde las cosas nunca suceden de la misma forma. En la zona afectada por la evocación las leyes de la probabilidad se derrumban y nada funciona de forma normal. Incluso las tareas más sencillas fracasan ante los súbitos cambios en la realidad y las fluctuaciones de la causalidad.

Sistema: Requiere una tirada de Astucia + Expresión (dificultad 8). La evocación afecta a una zona dentro de la línea de visión del personaje con un radio en metros igual a la Fe del demonio. La zona afectada sufre un desmoronamiento de las leyes de la causalidad y nada funciona como debiera. En el interior de esta zona, *todas* las acciones y las tiradas de dados (excepto las tiradas de evocación y de Fe) incrementan su dificultad en un valor igual al número de éxitos generados por la tirada de evocación (con tres éxitos, la dificultad de todas las tiradas se incrementa en tres). Cuando las acciones fallan debido al incremento de la dificultad, lo hacen debido a fluctuaciones en las leyes de la probabilidad o de la naturaleza. Una bala se detiene antes de alcanzar su objetivo, la gravedad se incrementa de forma súbita bajo un atleta en movimiento, un ordenador comienza a mostrar mensajes ininteligibles u obscenos, etcétera. El Encadenado sufre los mismos efectos que todo el mundo si se encuentra dentro de la zona afectada. Los efectos perduran un número de turnos igual al número de éxitos de la tirada de evocación.

••• OLA DE MUTILACIÓN

Conforme crece el dominio del Encadenado sobre los reinos del caos, comienza a ser capaz de proyectar la energía de estos reinos sobre los tejidos vivos. Los seres vivos se ven afectados por esta energía aleatoria de forma dolorosa y peligrosa. Las neuronas se disparan, los pulmones sufren espasmos, las articulaciones se derrumban, las hormonas y la adrenalina fluyen por todo el cuerpo y los recuerdos se desencadenan de forma aleatoria. Los mortales y los demonios se sienten confundidos cuando ven como su sistema muscular y nervioso se rebela contra ellos.

Sistema: Requiere una tirada de Fuerza + Medicina. Si la tirada tiene éxito, una ola invisible de energía caótica impregna la zona que rodea al Encadenado, alcanzando un radio en metros igual a la Fe del personaje. Cualquier ser vivo en la zona (exceptuando al propio Encadenado) se ve afectado por esta energía salvo que supere una tirada de Resistencia. Si la tirada no tiene éxito, el cuerpo y la mente de la víctima sufren incontables espasmos, a la vez que sus órganos se mueven aleatoriamente y las hormonas fluyen libremente por su cuerpo. Como consecuencia de ello, el blanco sufre una pérdida de niveles de salud igual al número de éxitos de la tirada de evocación. Este daño no puede absorberse. El jugador de la víctima debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) y conseguir más éxitos

que la tirada de evocación para evitar que el personaje se deje llevar por el pánico, huya desbocado o entre en un estado catatónico (a discreción del Narrador). Las heridas causadas por este poder se manifiestan por hemorragias subcutáneas, hernias, esguinces y huesos rotos.

Los demonios se ven afectados por este poder, ya que no se trata de control mental, sino de un efecto físico que afecta al cerebro de sus huéspedes. Estos seres sufren el daño contundente de forma normal.

Aunque esta evocación solo dura un instante, sus efectos continúan asediando a las víctimas hasta que sus cuerpos vuelven a equilibrarse. Los personajes afectados no se recuperarán por completo hasta que haya pasado un número de minutos igual al número de éxitos de la tirada de evocación, sufriendo una dificultad de +1 a todas las tiradas (excepto a las evocaciones) hasta el final de la escena.

•••• INVOCAR A UN EXTRANO

El Encadenado es capaz de abrir un pequeño portal entre la Creación y los reinos del caos y arrastrar a un ser demasiado extraño y peligroso como para existir en esta realidad. Las criaturas invocadas por esta evocación son siempre peligrosas monstruosidades poseedoras de terribles poderes asesinos y una terrible sed de destrucción. El Encadenado no puede controlar a la criatura, aunque puede observar como el ser derriba a sus enemigos con la ayuda de sus garras y sus poderes sobrenaturales.

Sistema: Requiere el gasto de un punto de Fe y la realización de una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7). Si la tirada tiene éxito, una criatura sobrenatural se materializa a un número de metros del Encadenado igual a su nivel de Fe. El Narrador decide los rasgos y la apariencia de este ser, mientras que el jugador del Encadenado determina sus poderes especiales. El extraño obtiene un número de "puntos de forma" igual al número de éxitos de la tirada de evocación, puntos que el jugador del Encadenado puede utilizar para generar rasgos de faz para el ser como si fuera un Encadenado (pág. 93). Ninguno de los rasgos básicos de la criatura puede ser superior al número de éxitos obtenidos en la evocación (salvo que sean mejorados por rasgos de faz). La criatura está bajo el control de Narrador, pudiéndose enfrentar al Encadenado o a sus sirvientes si se cruzan en su camino. El monstruo permanece activo durante un número de turnos igual al número de éxitos de la tirada de evocación, tras lo cual regresa a los reinos del caos.

••••• INFIERNO EN LA TIERRA

Esta evocación derriba la barrera existente entre la creación y los reinos del caos, permitiendo que la locura y los peligros existentes en estos reinos se desboquen sobre el mundo real. La realidad se desmorona en una zona amplia (el cielo se vuelve rojo, las piedras sangran y flotan por el cielo y tentáculos horribles se deslizan bajo la piel de los bebés). Las heridas se abren de forma espontánea en los cuerpos mortales y casi

cualquier acción conlleva consecuencias desastrosas. Cuando la evocación desaparece y la barrera entre los mundos vuelve a aparecer, la realidad vuelve a imponerse, aunque las consecuencias del cambio permanecen. Esto puede tener graves consecuencias, como el caso de un pilar flotante que cae desde el cielo cuando la gravedad vuelve a restaurarse.

Sistema: Requiere el gasto de un punto de Fe y una tirada de Resistencia + Ocultismo (dificultad 7). Si la tirada tiene éxito, la zona alrededor del Encadenado con radio en metros igual a 10 veces el nivel de Fe del personaje sufre un colapso masivo de la realidad. En esta zona comienzan a suceder eventos incontrolables y peligrosos de forma aleatoria, visiones terribles asaltan las mentes de los testigos atrapados en su interior y nada funciona como debería. El Narrador debería poner a prueba su imaginación para generar un número suficiente de eventos extraños.

Los éxitos de la tirada de evocación constituyen una reserva de dados que puede afectar a cualquier personaje en el interior de la zona de diversas formas. Si un personaje se encuentra con un peligro evidente, como una nube repleta de bocas con colmillos, esta reserva representa la cantidad de daño que puede sufrir (contundente o letal, en función de las circunstancias). Si el personaje intenta llevar a cabo una acción, la reserva constituye la resistencia a la misma (a pesar de que en condiciones normales no exista tal resistencia), y sus éxitos se detraen de los de la tirada de forma normal. Los jugadores y el Narrador pueden hallar otras formas para aplicar estos éxitos de cara a representar de forma fidedigna los peligros impredecibles de la zona. Las tiradas realizadas con esta reserva no pueden pifiar.

En el interior de esta zona, todas las tiradas de dados (incluyendo las evocaciones) pifian con un 1 o un 2. Los mortales expuestos a los horrores de esta zona sufren un trastorno mental si su tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) no obtiene más éxitos que la tirada de evocación (si la tirada de Fuerza de Voluntad pifía, el trastorno mental es permanente). La evocación permanece activa hasta la finalización de la escena.

SABER DE LA CONTAMINACIÓN

Los Encadenados aprendieron en poco tiempo la forma de incorporar su esencia mancillada sobre un esclavo voluntario, otorgándole poder a cambio de corromper su cuerpo y su alma. Usando esta capacidad como piedra angular, los Encadenados desarrollaron el Saber de la Contaminación: una forma de infundir sus energías enfermizas sobre la materia espiritual de objetos, mortales y lugares. Mediante este saber, el Encadenado puede crear agentes de su propia voluntad o construir reliquias retorcidas que brillan de forma obscena.

• CREAR AGENTE

Con esta evocación, el Encadenado infunde un objeto con una porción de su propia esencia, sintonizándolo con su espíritu demoníaco. Si se concentra, el Encadenado puede enfocar su conciencia a través de ese objeto sin impor-



tar el lugar en que se encuentre, siendo capaz de ver y oír a través del mismo y usarlo como foco para sus evocaciones.

Sistema: El Encadenado o su relicario deben estar en contacto con el objeto a infundir. Requiere la realización de una tirada de Fuerza + Pericias. Si esta tirada tiene éxito, el objeto se convierte en un agente del Encadenado. En cualquier momento, el jugador del Encadenado puede realizar una tirada de Fe para que su personaje proyecte su conciencia hasta el interior del objeto por un tiempo indeterminado. El Encadenado puede sentir lo que ocurre a su alrededor de la misma forma que si estuviera en su relicario, pudiendo realizar cualquier evocación como si este objeto fuera su cuerpo. El objeto no puede ser mayor que un ser humano y conserva una apariencia normal, aunque si es analizado mediante medios sobrenaturales, revelará su mancha de poder oscuro. El objeto conserva su poder durante un número de días igual al número de éxitos de la tirada de evocación. El Encadenado puede alterar el objeto de forma permanente gastando un punto de Fuerza de Voluntad.

•• AZOTE DE CORRUPCIÓN

Con esta evocación, el Encadenado puede dirigir un pulso de su energía hacia cualquier ser vivo con el que establezca contacto físico. Esta energía oscura desgarra los tejidos de los huesos, dispersándose por el cuerpo de la víctima con resultados letales. Las heridas de estos ataques consisten en laceraciones sangrantes que exudan pus y fluidos tóxicos.

Sistema: Requiere una tirada de Destreza + Expresión. Cada éxito de esta tirada infinge un nivel de salud de daño letal sobre el blanco. Las armaduras mundanas (como un chaleco de Kevlar) no ofrecen protección alguna contra esta evocación, aunque las procedentes de otras evocaciones o rasgos de faz sí que lo hacen. El Encadenado debe establecer contacto físico con su víctima para poder realizar esta evocación.

••• MANCILLAR LA TIERRA

Esta evocación dirige la esencia del Encadenado hacia la tierra donde descansa, corrompiendo cualquier cosa que crezca en ella. Mientras esta evocación esté activa, los sentidos del Encadenado se dispersan para englobar toda la zona, pudiendo dirigir sus evocaciones a través de la tierra sin tener que estar físicamente presente. La zona también adquiere una especie de pseudo vida y puede golpear a los intrusos.

Sistema: Requiere una tirada de Resistencia + Percepción. Si tiene éxito, la evocación afecta a una zona alrededor del relicario del Encadenado con un radio en metros igual a 10 veces el número de éxitos obtenido. El Encadenado puede sentir cualquier cosa que ocurra en la zona como si estuviera en su relicario. Puede dirigir sus evocaciones contra cualquiera que esté en el interior de la zona, aunque la dificultad de las evocaciones realizadas desde la tierra se incrementa en uno.

Como acción durante su turno, el Encadenado puede animar o controlar la tierra que ha corrompido para atacar a los intrusos. Los árboles atacan con sus ramas, la tierra se abre bajo

los pies de las víctimas o un enjambre de avispas se abalanza contra ellas. Para ello debe realizar una tirada de Destreza + Percepción (dificultad 7) en la que el número de éxitos conseguidos en la evocación se convierte en la reserva de daño de estos ataques (más los éxitos adicionales de la tirada de ataque). El daño puede ser contundente o letal, a discreción del jugador.

Los efectos de Mancillar la Tierra duran una escena

•••• RELIQUIA CORRUPTA

Al igual que los caídos (en especial los Malefactores) pueden construir reliquias con el Saber de la Forja, los Encadenados pueden crear sus retorcidas reliquias de poder manchando un objeto con su propia esencia. Estas reliquias corruptas son similares a las de los caídos, aunque no suelen ser sutiles. Estos objetos causan nódulos cancerígenos o rezuman icor y toxinas. Los mortales que utilizan una reliquia corrupta se arriesgan a la locura, ya que la corrupción que reside en el interior de la reliquia devora su salud mental.

Sistema: Para corromper un objeto no se necesita demasiado tiempo, aunque requiere cierta inversión de energía y la posesión del conocimiento apropiado. Para injertar un poder corrupto en un objeto, el Encadenado debe poseer una senda de saber que evoque el poder en cuestión. Por ejemplo, para crear una pistola capaz de disparar ráfagas de ácido, el Encadenado debe poseer como mínimo un punto de Saber de las Tormentas. Aquellos poderes más complejos que imiten las evocaciones de múltiples cuerpos del saber requieren un punto en cada saber relevante. Cualquier objeto puede ser corrompido, independientemente de su complejidad tecnológica.

Para corromper el objeto, el Encadenado debe permanecer en contacto con él durante una escena completa (ya sea sosteniéndolo físicamente o haciendo que un esclavo lo sostenga contra el relicario). Acto seguido debe realizar una tirada de Manipulación + Pericia (dificultad 7). Si tiene éxito, el objeto queda corrompido por el poder del demonio. Para completar la evocación, el Encadenado debe gastar un número de puntos temporales de Fe igual al número de éxitos obtenidos. De esta forma consigue que la corrupción sea permanente.

Cuando se usan, las reliquias corruptas poseen una reserva de dados disponible igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de evocación de Reliquia corrupta. Cualquier mortal que utilice estas reliquias pierde un punto de Fuerza de Voluntad por cada éxito obtenido al utilizar la reliquia, mientras que un demonio obtiene un punto temporal de Tormento por cada éxito obtenido.

(Puedes encontrar un sistema opcional completo para diseñar y construir reliquias en la *Guía del jugador de Demonio*. Los Narradores pueden adaptar este sistema para incluir las reliquias corruptas de los Encadenados).

••••• SERVIDOR IMPLACABLE

Los adoradores mortales de los Encadenados son unos recipientes defectuosos para contener su poder, ya que acaban muriendo de forma horrible tras haber sido poseídos.

Con esta evocación, el Encadenado puede construir un receptáculo adecuado para su esencia, llenando un objeto especial con su propia corrupción y transformándolo en un anfitrión poderoso y duradero. El servidor posee más resistencia y poder que cualquier mortal y durará mucho más tiempo antes de ser destruido por el poder del Encadenado. Estos receptáculos poseen una apariencia inhumana, ya que muestran mutaciones permanentes como resultado de la corrupción del Encadenado. Estos anfitriones monstruosos adquieren la apariencia de diablos, gólems, perros infernales y otras criaturas similares.

Sistema: Esta evocación no puede realizarse sobre cualquier objeto. Se debe realizar sobre una estatua o un ídolo fabricado por el Encadenado o por sus adoradores a partir de materiales naturales. Cuando el objeto está preparado, el Encadenado debe gastar un punto de Fe y realizar una tirada de Resistencia + Pericias (dificultad 7). Solo le hace falta un éxito para transformar el objeto en un receptáculo apropiado para ser poseído y animado siempre que lo desee.

El servidor obtiene un número de “puntos de estructura” igual al número de éxitos de la tirada de evocación, puntos que el jugador puede gastar para comprar rasgos de faz para el artefacto (pág. 93). Estos rasgos pueden ser completamente distintos de los de la forma apocalíptica del Encadenado, convirtiéndose en rasgos personales del servidor. El Encadenado no necesita asumir su forma apocalíptica para utilizar esos rasgos y puede acceder a ellos tras asumir su forma reveladora. El servidor posee un número de grotesquerías permanentes (pág. 97) igual al número de éxitos obtenidos, hecho que hace que posea una apariencia horrible e inhumana.

Cuando el Encadenado deseé poseer a su servidor, lo puede hacer de forma instantánea, sin necesitar ninguna tirada y sin importar la distancia que le separe de él. El servidor es más resistente que cualquier mortal normal y puede absorber el daño letal mediante tiradas de Resistencia. Los valores de sus Atributos son los mismos que los del Encadenado. Cuando el Encadenado deja de poseerlo, vuelve a convertirse en una estatua inerte.

El servidor acabará siendo destruido por la tensión resultante de contener al Encadenado. El personaje puede poseer a su servidor un número de veces igual al número de éxitos de la tirada de evocación. Tras este tiempo, el jugador debe realizar una Tirada de Resistencia + Pericia cada vez que el Encadenado deje de poseer al servidor (con una dificultad igual al nivel permanente de Fe del Encadenado). Si la tirada tiene éxito, el servidor puede volverse a utilizar. Si falla, el recipiente es destruido.

SABER DE LA VIOLACIÓN

Los ángeles rebeldes desarrollaron el Saber de la Humanidad tras la caída para influir sobre los mortales de for-

ma sutil. Los Encadenados poseen sus propios medios para controlar a la humanidad, medios tan sutiles como una apisonadora. El Saber de la Violación es un poder brutal que permite que el Encadenado controle de forma directa las mentes de los mortales, ya sea para someterlos o por simple placer. Los demonios son inmunes a los efectos de este saber.

• REMESA DE PESADILLAS

Esta evocación permite que el Encadenado envíe mensajes en los sueños de los mortales. Aunque no se trata de un efecto especialmente potente, posee un alcance importante. El Encadenado puede dirigir pesadillas hacia las mentes de mortales situados a docenas de kilómetros de distancia sin necesitar verlos físicamente. Esta evocación es única en el sentido de que, a diferencia de cualquier otra evocación, puede realizarse aunque el Encadenado carezca de energía espiritual y lo haga de forma inconsciente, por lo que puede enviar sueños mientras está en éxtasis con la esperanza de atraer mortales a su zona de influencia.

Sistema: Requiere una tirada de Manipulación + Expresión. Si esta tirada tiene éxito, el Encadenado puede enviar un mensaje telepático al interior de los sueños de un mortal situado a un número de *kilómetros* igual a 15 veces el nivel de Fe del personaje. El Encadenado puede designar un mortal específico situado en el interior de esta zona, o puede hacerlo de forma aleatoria (en este caso el Narrador se encarga de seleccionar a la víctima).

La influencia del Encadenado corrompe los sueños de la víctima y los convierte en pesadillas inquietantes. En estas pesadillas, el blanco capta el mensaje telepático, ya que reverberará en su subconsciente aunque no le preste atención. Estas pesadillas unidas al poder insidioso de la evocación dejan al mortal exhausto. La víctima pierde un punto temporal de Fuerza de Voluntad (y no recupera ningún punto de Fuerza de Voluntad por la noche de reposo) salvo que realice una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) y obtenga más éxitos que la tirada de evocación. Si el mensaje del Encadenado contiene una orden (como “Localiza mi relicario y adórame”), el mortal obedecerá la orden si los efectos de la evocación reducen su Fuerza de Voluntad a cero.

El Encadenado puede seleccionar al mismo blanco en distintas noches con la intención de disipar su Fuerza de Voluntad. Esta evocación puede realizarse incluso si el Encadenado carece de Fe en su reserva o está en éxtasis.

•• VIOLACIÓN MENTAL

Esta evocación permite que el Encadenado se introduzca en la mente de un mortal y registre sus pensamientos y recuerdos en busca de información. Los recuerdos que el mortal considere poco relevantes son fáciles de encontrar, mientras que aquellos que el mortal desee mantener en secreto son más difíciles de localizar. Este proceso causa terribles dolores de cabeza y hemorragias nasales.

Sistema: Requiere una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 7). Si la tirada tiene éxito, el Encadenado puede registrar la mente de cualquier mortal situado en su línea de visión. El número de éxitos obtenido en la evocación determina la profundidad del registro. Un éxito permite que el Encadenado registre pensamientos superficiales y recuerdos recientes, tres éxitos otorgan acceso a recuerdos de las últimas semanas o pensamientos que el mortal considera suficientemente importantes como para mantenerlos ocultos, cinco éxitos permiten que el demonio acceda a todos los recuerdos y pensamientos del blanco, incluso a los más íntimos. El mortal sufre la pérdida de un número de niveles contundentes de salud igual al número de éxitos obtenido en la evocación. Este daño no puede absorberse con Resistencia o armadura, aunque sí con una tirada de Fuerza de Voluntad.

••• VISIÓN TERRORÍFICA

Esta evocación proyecta terroríficas visiones hacia la mente de uno o varios mortales. El Encadenado puede enviar una imagen específica o hacer que un mortal vea algo que le aterroriza. El cerebro de la víctima conjura una imagen apropiada para explicar la súbita sensación de miedo. Es muy probable que los mortales afectados huyan presas del pánico.

Sistema: Requiere una tirada de Manipulación + Intimidación. Si la tirada tiene éxito, el demonio puede afectar a un número de mortales igual al número de éxitos obtenidos siempre que se hallen dentro de su línea de visión. Los mortales afectados contemplarán una visión, escogida por el Encadenado o determinada por el Narrador, que les aterrizará. Los mortales no afectados por la evocación no verán nada. Cada uno de los mortales afectados caerá presa del pánico y severá obligado a huir de la zona salvo que realice una tirada de Voluntad (dificultad 8) y obtenga más éxitos que los de la tirada de evocación. En caso de pifiar esta tirada, la víctima perderá un punto permanente de Fuerza de Voluntad. Los efectos de esta evocación desaparecen al finalizar la escena, momento en que los mortales recuperan la calma y pueden regresar a la zona.

••• SOMETER

Esta evocación, a diferencia de las propias del Saber de la Humanidad, que permiten que los demonios influyan de forma sutil sobre las mentes humanas, va más allá de esos límites. Con esta evocación, el Encadenado puede controlar por completo la mente y el cuerpo de un mortal, obligándole a actuar de la forma que él deseé. Cuando esta evocación desaparece, el mortal suele verse sometido a una terrible tensión psicológica y puede llegar a perder la conexión con la cordura.

Sistema: Esta evocación requiere el gasto de un punto de Fe y una tirada de Manipulación + Subterfugio. El blanco debe encontrarse en la línea de visión del Encadenado y

puede resistirse mediante una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Si el Encadenado obtiene más éxitos, toma el control del mortal y puede gobernarlo telepáticamente. El mortal se ve obligado a obedecer las órdenes del demonio. Si estas órdenes le obligan a hacer algo que va contra su Naturaleza o su personalidad (como matar a la persona que ama), puede realizar otra tirada de Fuerza de Voluntad para resistirse.

El Encadenado mantiene el control del mortal durante el resto de la escena (o hasta que decida dejar de controlarlo). Cuando el mortal retorna el control de sí mismo, debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si falla la tirada, sufrirá un trastorno mental temporal que durará tantos días como los éxitos obtenidos en la tirada de evocación. Si pifia la tirada, el mortal sufrirá un trastorno mental permanente.

••••• DEVORAR EL ÁLMA

El destino más horrible que un demonio puede sufrir es que su alma sea devorada por otro demonio. Las almas humanas, al ser la creación más perfecta de Dios, están a salvo de este destino, salvo que se encuentre con un Encadenado que posea este nivel de maestría. Con esta evocación, el Encadenado puede arrancar el alma de un mortal y devorarla, vaciándola de energía, recuerdos e incluso Fe. El cuerpo del mortal cae en coma irreversible, ya que su alma se ha extinguido para siempre.

Sistema: Esta evocación requiere el gasto de un punto de Fe y una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 8), pudiendo utilizarse contra un mortal situado a una distancia en metros igual al nivel de Fe del Encadenado. El blanco puede resistirse con una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si el Encadenado obtiene más éxitos, el alma del mortal es desgajada del cuerpo y devorada por el Encadenado.

Cada éxito adicional obtenido por el Encadenado otorga una de las siguientes recompensas (a discreción del juez):

- Un punto temporal de Fe (hasta un máximo igual al potencial de Fe del mortal). El Encadenado no puede superar su reserva normal de Fe.
- Un punto temporal de Fuerza de Voluntad (hasta un máximo igual a la Fuerza de Voluntad del mortal). El Encadenado ni puede superar su reserva máxima de Fuerza de Voluntad.
- Un incremento temporal en una Habilidad que el mortal posea en un grado superior al del Encadenado. Ninguna Habilidad puede incrementarse en más de un punto, ni tampoco puede exceder de 5. El jugador elige las habilidades incrementadas.
- Un recuerdo especial o una serie de recuerdos elegidos por el jugador. El Narrador es quien tiene la última decisión sobre la extensión de estos recuerdos.

Los recuerdos y los incrementos de Habilidades perma-

necen activos hasta el final de la escena, momento en que desaparecen. La Fe y los puntos de Fuerza de Voluntad permanecen en la reserva del Encadenado hasta que decide utilizarlos. El cuerpo de la víctima cae en estado de coma hasta el final de la escena (posiblemente más tiempo, a discreción del Narrador) antes de morir. Durante este tiempo, puede ser poseído de forma normal por otros demonios. Los caídos no pueden ser afectados por esta evocación, aunque los esclavos mortales no están inmunizados.

CARNE INEFABLE: RASGOS ENCADENADOS

Los Encadenados poseen una apariencia *indescriptible*. No existen palabras para describir el horror de estos monstruos, ni las deformidades de sus cuerpos y sus almas. Incluso un caído con un Tormento elevado retiene ciertos rasgos humanos ocultos tras una feroz aura de piel pétreas. En cambio, los Encadenados carecen de conexión alguna con la humanidad, por lo que su forma apocalíptica parece sacada de una pesadilla. Los rasgos de los Encadenados podrían incluir tentáculos que rezuman pus, masas informes de carne pútrida o gigantescas moles de carne recubiertas de sangre y bilis. Cada Encadenado es único, aunque todos son horribles.

En vez de elegir una faz basándote en el saber primario del personaje, debes diseñar una faz propia para tu Encadenado. Para ello selecciona ocho rasgos para la faz (habilidades especiales y bonificaciones que benefician al personaje cuando muestra su forma apocalíptica). También debes seleccionar ocho grotesquerías (mutaciones y deformidades que ayudan a definir la terrible apariencia del Encadenado).

Siempre que tu personaje manifieste su forma apocalíptica, puede elegir los rasgos revelados. Puedes seleccionar rasgos específicos u optar por revelar todos ellos a la vez. Las grotesquerías se manifiestan por completo, independientemente del número de rasgos activados.

RASGOS DE FAZ

Un personaje comienza con 16 “puntos de estructura” con los que construir su forma apocalíptica. A continuación detallamos los rasgos disponibles (rasgos que hemos puntuado de uno a cuatro). Debes adquirir ocho rasgos para el Encadenado para así establecer las capacidades de su faz. Si no encuentras algún rasgo específico apropiado para tu personaje, puedes diseñarlo por tu cuenta, siempre que cuentes con la aprobación del Narrador. El Narrador siempre tiene la última palabra sobre el coste de cualquier rasgo de faz inventado.

Todos los personajes Encadenados poseen el siguiente rasgo gratuito (no cuenta de cara al límite de 8 rasgos/16 puntos de estructura).

- **Rostro Terrorífico:** El Encadenado es tan horrible que hace que la mayoría de mortales huyan aterrorizados cuando se enfrenten a él, e incluso los *demonios* pueden verse impresionados por la presencia de un Rey del Pavor. Siempre que el Encadenado manifieste su forma apocalíptica puede realizar una tirada de Apariencia + Intimidación. Cualquier testigo debe resistirse al terror con una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8 para los mortales, 6 para los demonios). Si el Encadenado obtiene más éxitos, las víctimas huyen aterrorizadas del lugar o se encoscan sobre sí mismas.

Los rasgos que describimos a continuación están a disposición de cualquier Encadenado. Estas habilidades son bastante genéricas, por lo que deberías adaptar su aspecto para encollarlas en el concepto de tu personaje.

RASGOS DE 1 PUNTO

- **Aura Disruptiva:** El cuerpo del personaje está rodeado por una serie de luces cambiantes, niebla o cualquier otra clase de materia similar. La dificultad de todos los ataques a distancia contra el Encadenado se incrementa en uno.

- **Ausencia de Reflejo:** La imagen del Encadenado no se refleja en los espejos ni puede ser capturada por una cámara.

- **Cola Azotadora:** El Encadenado posee una larga cola de reptil rematada por un hueso en punta que infinge Fuerza -1 niveles de daño agravado.

- **Cuernos:** Un par de cuernos emergen de la frente del personaje. Si se le ataca en combate cuerpo a cuerpo, el Encadenado puede realizar un contraataque gratuito contra su enemigo. Para ello debe realizar una tirada de Destreza + Pelea. Si tiene éxito, el personaje infinge Fuerza -1 niveles de daño agravado.

- **Espinás:** El cuerpo del personaje está recubierto de afiladas espinas que infligen un punto de daño agravado a cualquier atacante que lo golpee de forma directa.

- **Implacable:** El Encadenado puede caminar o correr sin tener que descansar, siendo capaz de cubrir distancias sobrehumanas sin detenerse. Mientras permanezca en movimiento no se ve afectado por el hambre ni la fatiga.

- **Iniciativa Mejorada:** Añade dos a la puntuación de iniciativa del personaje.

- **Movimiento Mejorado:** La velocidad básica para correr y esprintar se incrementa en cinco metros por turno.

- **Piel Camaleónica:** La piel del personaje le permite ocultarse entre lo que le rodea. La dificultad de cualquier tirada de Sigilo disminuye en uno si el Encadenado se mueve o en dos si permanece quieto.

- **Presa Adhesiva:** El Encadenado puede adherirse a

las paredes y a los techos a voluntad, pudiendo moverse sobre esas superficies a velocidad normal.

- **Salto:** La distancia básica de salto del personaje se duplica; cada éxito obtenido en una tirada de Atletismo impulsa al personaje 4 metros verticalmente o 8 metros horizontalmente.

- **Sentir el Saber:** El Encadenado posee un sentido especial relacionado con un cuerpo de saber que posea. Este podría consistir en la capacidad de detectar cambios meteorológicos (Saber de las Tormentas), de ver fantasmas y espíritus (Saber del Espíritu), de localizar objetos enterrados (Saber de la Tierra), de poseer un sentido de la dirección perfecto (Saber de las Sendas) o cualquier otra capacidad similar. El Narrador determina el alcance del sentido basándose en la utilidad del mismo. Los sentidos muy útiles poseen un alcance en metros igual al nivel de Fe del personaje, mientras que los sentidos más imprecisos o menos útiles pueden tener un alcance en kilómetros o decenas de kilómetros igual al nivel de Fe del Encadenado.

- **Sentir lo Oculto:** El Encadenado posee la capacidad de sentir la presencia de mortales o demonios que intenten ocultarse. La dificultad de cualquier tirada de Percepción que realicen para detectar individuos ocultos situados en su línea de visión disminuye en clos.

- **Visión Sobrenatural:** El personaje puede ver a una distancia cinco veces mayor a la de un humano normal y no se ve afectado por las condiciones de oscuridad o poca luz. Ese efecto disminuye la dificultad de todas las tiradas visuales de Percepción en uno.

RASGOS DE 2 PUNTOS

- **Anfitrón:** El cuerpo del Encadenado posee un mínimo de dos bocas repletas de colmillos. El mordisco del Encadenado infinge Fuerza + 3 niveles de daño agravado por turno si consigue apresar con éxito. Cuando no están ocupadas, estas bocas susurran blasfemias en cualquier idioma conocido por el personaje.

- **Aura de Terror:** El Encadenado está rodeado por un aura de temor que enturbia la voluntad de sus enemigos. Las víctimas situadas a una distancia menor en metros a la Fe del personaje pierden su iniciativa salvo que superen una tirada de Fuerza de Voluntad de dificultad igual al Tormento del demonio. Los seres afectados por esta aura actúan en último lugar. Cada demonio o mortal presente en la zona de influencia puede repetir la tirada de Fuerza de Voluntad en cada turno posterior. La víctima recupera su iniciativa normal en cuanto supere una tirada de Fuerza de Voluntad.

- **Aura Entrópica:** Los árboles se secan en presencia del personaje y el resto de los seres vivos siente unos escalofríos gélidos que minan sus fuerzas. Aquellos mortales y demonios situados a una distancia en metros inferior a la Fe del Encadenado pierden un dado de todas sus reservas

salvo que superen una tirada de Resistencia. Los efectos de este rasgo persisten durante el resto de la escena.

- **Campo Magnético:** El Encadenado está rodeado de un campo magnético lo suficientemente intenso para interferir en los dispositivos electrónicos situados a una distancia menor en metros igual a la Fe del personaje.

- **Carne Viscosa:** La carne del Encadenado se desgaja con extrema facilidad, dejando a cualquier asaltante con las manos recubiertas de carne putrefacta. La dificultad para apresar al Encadenado se incrementa en dos y el personaje es capaz de escapar de ataduras físicas si supera una tirada de Destreza.

- **Frenés:** El Encadenado es capaz de entrar en un estado de rabia insensata que le lleva a abalanzarse contra sus enemigos a pesar del dolor de sus heridas. Mientras está en este estado, el demonio es inmune a todas las penalizaciones por heridas, aunque el jugador debe efectuar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) cada turno. Si la tirarla fracasa, el Encadenado debe atacar al ser más cercano, independientemente de si es amigo o enemigo, con cualquier arma que tenga a mano.

- **Fuerza Irresistible:** La dificultad de cualquier Gesta de Fuerza (ver Demonio) que realice el personaje se reduce en dos.

- **Garras/Colmillos:** El personaje posee garras y colmillos que infligen Fuerza + 2 puntos de daño agravado.

- **Habilidad Mejorada:** La dificultad de todas las tiradas relacionadas con una Habilidad determinada se reducen en dos mientras el Encadenado asuma su forma apocalíptica. El jugador debe especificar la Habilidad en el momento de adquirir el rasgo y no puede cambiarla con posterioridad. Este rasgo puede adquirirse varias veces si se desea, aunque cada adquisición cuenta como un rasgo distinto y debe asignarse a Habilidades distintas.

- **Icor:** Un horrible icor negruzco cubre el cuerpo del personaje, dificultando cualquier intento por atraparlo. La dificultad de cualquier intento para apresarlo se incrementa en dos.

- **Inmunidad a la Electricidad:** El Encadenado no sufre daño alguno proveniente de fuentes eléctricas o de ataques basados en esta fuente de energía.

- **Inmunidad a las Caídas:** El Encadenado puede caer desde cualquier altura y aterrizar sin sufrir daño alguno.

- **Mandíbula Férrea:** El Encadenado puede masticar y digerir cualquier cosa que se ponga a su alcance. Metal, rocas, carne..., todos estos materiales pueden ser deglutiados con facilidad. La dificultad de los ataques de mordisco disminuye en dos e infligen Fuerza + 4 puntos de daño agravado.

- **Miasma:** El aliento del personaje es tan repugnante que debilita a los enemigos situados cerca de él. El Encadenado puede afectar a blancos situados a una distancia en metros inferior a un tercio de su puntuación de Fe. Todos

los mortales o demonios situados en el camino de la exhalación abortan sus acciones a no ser que superen una tirada de Resistencia (dificultad 7). Si la víctima pifia esta tirada, queda infectada por un virus o una enfermedad (a discreción del Narrador).

- **Miembros Adicionales:** El Encadenado posee un par de brazos adicionales, una cola prensil, un par de tentáculos o piernas supernumerarias (a discreción del jugador). Cada grupo de miembros adicionales permite que el personaje pare o bloquee un ataque cuerpo a cuerpo sin tener que sacrificar su propio ataque, o realice hasta dos ataques adicionales por turno a plena reserva de dados.

- **Nube de Tinta:** El Encadenado puede escupir una nube de tinta oscura que flota en el aire y ciega a sus enemigos. Las víctimas situadas a un número de metros inferior a la puntuación de Fe del personaje dividida por 3 quedan cegadas durante 10 turnos salvo que superen una tirada de Resistencia. La nube de tinta permanece en el aire durante 10 turnos. Las víctimas están sujetas a las reglas de lucha a ciegas de **Demonio**.

- **Ojos Múltiples:** El demonio posee un mínimo de cuatro ojos adicionales que emergen de su cabeza y su cuerpo. Estos órganos extras le otorgan una visión de 360° y reducen la dificultad de cualquier tirada de Percepción en dos.

- **Tamaño Enorme:** El cuerpo del personaje posee un tamaño inmenso, el doble de un humano normal, por lo que adquiere las siguientes bonificaciones: +2 Fuerza, +1 Resistencia y un nivel extra de salud. La dificultad para golpear al personaje disminuye en uno y la de las tiradas de Esquivar del Encadenado se incrementa en uno.

- **Toque Aturdidor:** El toque del personaje infinge un número de niveles de daño contundente igual a su puntuación de Fe. Este rasgo solo puede utilizarse una vez por escena.

- **Velo de Sombras:** El Encadenado está rodeado por una nube de oscuridad que le facilita pasar desapercibido durante el día y lo convierte en un ser casi invisible por la noche. La dificultad de todas las tiradas de Sigilo se reducen en dos siempre que el Encadenado permanezca en las sombras o se desplace de noche. Si el personaje sufre un ataque, el agresor se ve sujeto a las reglas de lucha a ciegas.

- **Vómito Ácido:** El Encadenado es capaz de vomitar un torrente de bilis corrosiva sobre sus enemigos, golpeando a enemigos a una distancia en metros igual a un tercio de su puntuación de Fe. Es necesario superar una tirada de Destreza + Atletismo para golpear un blanco. La bilis infinge Fuerza - 1 niveles de daño agravado.

RASGOS DE 3 PUNTOS

- **Acciones Adicionales:** El personaje puede gastar puntos de Fe para obtener acciones adicionales en el turno al precio de un punto por acción. Estas acciones ocurren según el orden descendente de iniciativa, por lo que si un personaje con iniciativa 7 obtiene una acción adicional, rea-

lizará una acción en el momento 7 y otra en el momento 6. El jugador debe decidir si adquiere acciones adicionales al comienzo del turno, antes de realizar cualquier otra acción.

- **Alas:** Un par de alas de murciélagos emergen de la espalda del personaje. Cada ala tiene una envergadura equivalente a un tercio de la altura del Encadenado. El personaje puede deslizarse a una velocidad el triple de su velocidad de carrera. Si gasta un punto de estructura adicional, el Encadenado puede elevarse verticalmente con la ayuda de sus alas.

- **Aliento Lethal:** El Encadenado puede exhalar un aliento gélido que afecta a las víctimas que estén situadas a menos de 3 metros de él. Los mortales y los demonios situados en esta zona sufren la pérdida de un número de niveles de daño contundente igual a la Fe del personaje. Este rasgo puede utilizarse una sola vez por escena y carece de efecto sobre seres que no respiren.

- **Ataque Químico:** El Encadenado está rodeado de ilusiones cambiantes que atacan a cualquier enemigo que entable un combate cuerpo a cuerpo contra él. Estas figuras químicas poseen la misma iniciativa que el Encadenado y atacan a un solo enemigo situado a corta distancia. La quimera posee 10 dados de reserva de ataque e infinge un ataque básico de cuatro dados agravados (a los que hay que sumar los éxitos obtenidos).

- **Aura de Desgracia:** Cualquier individuo situado a menos de 10 metros del Encadenado sufre una pifia en cualquier tirada en la que saque 1 o 2.

- **Chispa de Fe:** El Encadenado puede hacer que la Fe de un mortal se convierta en fuego espiritual. El Encadenado debe tocar a la víctima para utilizar este rasgo. Acto seguido, el jugador debe superar una tirada de Tormento de dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del blanco. Si tiene éxito, el personaje infinge un punto de daño contundente por cada éxito obtenido.

- **Dispersión:** El personaje puede disolver su cuerpo en multitud de gusanos, insectos o cualquier otra clase de criaturas pequeñas. El jugador lanza 10 dados contra la dificultad estándar, si tiene éxito, la transformación es instantánea. El Encadenado conserva el control sobre el enjambre y puede utilizar este poder para atravesar lugares pequeños o aterrorizar a sus enemigos. El personaje puede optar por atacar a sus enemigos mientras este poder está activo, consulta las reglas sobre enjambres en la **Guía del Narrador de Demonio**. Los ataques que tengan éxito infligen daño agravado.

- **Distorsión:** La forma del Encadenado cambia constantemente, como si estuviera oculta tras un aura de ilusión. La dificultad de todos los ataques a distancia contra el personaje se incrementa en dos, mientras que la de los ataques cuerpo a cuerpo se incrementa en uno. Los demonios pueden resistirse a estos efectos según las reglas estándar contra las ilusiones.

- **Inmunidad al fuego:** El Encadenado no sufre daño alguno por el fuego ni por el calor.
- **Mente Primitiva:** El Encadenado puede entablar contacto con la pequeña parte del cerebro mortal que mantiene su ignorancia y recuerda lo que es sobrevivir como animal. Para usar este rasgo, el Encadenado debe tocar físicamente a su víctima. El jugador puede lanzar el Tormento de su personaje, mientras que el mortal se resiste con una tirada de Fuerza de Voluntad. Si el Encadenado gana, el humano pierde todos sus Conocimientos y la mayor parte de sus Técnicas (aunque las Habilidades, como el Sigilo o la Supervivencia pueden conservarse) durante una escena, dejándose llevar por el instinto de supervivencia (huír del fuego, atacará con dientes y uñas si se ve acorralado, etc.).
- **Niveles de Salud Adicionales:** La vitalidad del personaje le concede tres niveles adicionales de salud correspondientes al estado Magullado para poder absorber daño contundente, letal y agravado.
- **Resistencia al Daño:** El Encadenado es capaz de soportar cualquier daño capaz de incapacitar a un humano. Puede ignorar cualquier penalización al daño durante el resto de la escena.
- **Sentidos Aguzados:** Los cinco sentidos del personaje poseen niveles sobrehumanos, reduciendo la dificultad de todas las tiradas de Percepción en dos.
- **Sentir Temblores:** El Encadenado puede sentir los temblores de la tierra que le rodea, por lo que puede anticiparse a cualquier movimiento. El personaje actúa primero en combate y no puede ser sorprendido salvo que su enemigo obtenga más éxitos en una tirada de Astucia + Sigilo que su nivel de Tormento.
- **Someter el Alma:** El Encadenado toca al blanco y le muestra durante una fracción de segundo su pequeñez ante el gran esquema de la Creación. El personaje debe superar una tirada de Tormento (dificultad 7). Por cada éxito obtenido, la víctima pierde un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Si su Fuerza de Voluntad se reduce a 0, el blanco solo puede sentarse y sollozar.
- **Tamaño Versátil:** El Encadenado es capaz de reducir su tamaño para pasar a través de aberturas estrechas o deformar su cuerpo para esquivar los ataques de sus enemigos. Puede reducir su tamaño hasta un tercio de su volumen original o acortar sus miembros hasta la mitad de su tamaño original. La dificultad de cualquier ataque dirigido contra el Encadenado se incrementa en dos.

- **Toque Letal:** El Encadenado debe tocar a su víctima para utilizar este rasgo. Desde ese momento, mientras el personaje mantenga contacto físico, el blanco queda inmovilizado, mudo e insensible. La víctima no puede sentir dolor, aunque permanece atrapada en su cuerpo mientras el Encadenado inflige el daño que desee. La víctima puede escapar gastando un punto de Fuerza de Voluntad, aunque debe superar al Encadenado en una tirada enfrentada de

Destreza + Pelea (dificultad 7) para escapar, ya que en caso contrario el poder vuelve a surtir efecto. Este poder carece de efecto si se utiliza sobre demonios o seres sobrenaturales que estén muertos.

- **Toxinas:** Las garras y la saliva del Encadenado son venenosas. Las víctimas expuestas al veneno (ya sea mediante un ataque directo, una herida abierta o un beso), está sujetas a una reserva de dados de daño letal igual al Tormento del demonio. Este daño puede absorberse.

• **Veneno:** La saliva del Encadenado contiene un poderoso veneno que afecta a la voluntad de sus víctimas. Si un blanco está expuesto a su saliva (ya sea mediante un ataque o una herida abierta), este pierde todos sus puntos de Fuerza de Voluntad y cae en coma durante 10 días salvo que supere una tirada de Resistencia (dificultad 7).

• **Visiones Hipnóticas:** El Encadenado está rodeado por un aura inquietante de luces y sombras que distrae e inquieta a sus enemigos. Cualquier atacante debe superar una tirada de Astucia de dificultad igual a la Fe del demonio. Si falla la tirada, no puede atacar hasta el final del turno. Los demonios (así como los esclavos que posean el poder adecuado) son capaces de resistir los efectos de este rasgo gracias a su poder inherente.

• **Voz de Trueno:** El grito del personaje hace añicos el cristal y hace temblar la roca. Los individuos situados a una distancia en metros inferior a la Fe del Encadenado sufren cuatro dados de daño contundente. Este poder solo puede utilizarse una vez durante cada escena y requiere una acción para llevarse a cabo.

RASGOS DE 4 PUNTOS

- **Armadura:** Añade cuatro dados a la reserva del personaje para resistir daño contundente, agravado y letal.
- **Inmunidad al Daño Contundente:** El personaje no sufre daño alguno de cualquier ataque que inflija daño contundente.

• **Mirada Aterradora:** Cualquier individuo (ya sea mortal o demonio) que se enfrente a la mirada del Encadenado y no supere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) debe renunciar a sus acciones durante el turno.

• **Niebla:** El Encadenado puede invocar una niebla de humo asfixiante. Para ello debe realizar una tirada de Tormento en la que cada éxito oscurece una zona de 27 metros cúbicos. La niebla dura durante el resto de la escena si las condiciones son adecuadas (un viento fuerte disipará la niebla en cuestión de turnos).

• **Ojos del Destino:** El Encadenado sabe de forma instintiva cuándo un ser determinado es importante para sus planes. El jugador debe superar una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 6). Si tiene éxito, el personaje obtiene una sensación general acerca de si un determinado blanco es importante para sus objetivos actuales. Como efecto adicional, los Ojos del destino pueden detectar si un mortal posee una reserva de Fe elevada (a discreción del Narrador).

- **Rasgos Físicos Mejorados:** El Encadenado añade cuatro puntos a sus Atributos Físicos combinándolos a voluntad del jugador. La distribución debe determinarse en el momento en que se adquiere este rasgo y no puede cambiarse con posterioridad.

- **Rasgos Mentales Mejorados:** El Encadenado añade cuatro puntos a sus Atributos Mentales combinándolos a voluntad del jugador. La distribución debe determinarse en el momento en que se adquiere este rasgo y no puede cambiarse con posterioridad.

- **Rasgos Sociales Mejorados:** El Encadenado añade cuatro puntos a sus Atributos Sociales combinándolos a voluntad del jugador. La distribución debe determinarse en el momento en que se adquiere este rasgo y no puede cambiarse con posterioridad.

- **Sangre Letal:** La sangre del personaje es letal (por sus venas corre fuego, ácido, metal fundido o cualquier sustancia similar). Los enemigos que se enfrenten a él en combate cuerpo a cuerpo sufren un nivel de daño letal cada vez que hieran al Encadenado. Esta sangre también es capaz de dañar cualquier objeto que toque.

GROTESQUERÍAS

Una vez hayas acabado de decidir los rasgos de la faz de tu personaje, debes elegir ocho grotesquerías. Todas ellas poseen el mismo valor y no impiden el desarrollo del personaje. Tampoco le *ayudan*, ya que se trata de cambios cosméticos sin efecto en el juego. Algunas grotesquerías podrían imitar la apariencia de un rasgo útil. Por ejemplo, un Encadenado podría estar cubierto de ojos adicionales que no le otorgarían ningún beneficio salvo que el jugador haya adquirido el rasgo apropiado.

Todos los personajes Encadenados poseen la siguiente grotesquería (no cuenta para las ocho necesarias).

- **Fealdad Imposible:** El Encadenado es un ser de una incomprendible y desconcertante fealdad. No puede hacerse pasar por humano cuando asuma su forma apocalíptica y aquellos mortales que no huyen de inmediato presa del pánico se sentirán incomodados y enfermos por su apariencia.

La siguiente lista de grotesquerías no es para nada exhaustiva, y animamos a los jugadores a que añadan nuevas deformidades, espantosamente grotescas para definir a sus personajes.

GROTESQUERÍAS

- **Bocas:** El Encadenado posee varias bocas alrededor de su cabeza, cuello o cuerpo (incluso en las palmas de sus manos). Estas bocas no pueden morder ni hablar.

- **Brazos Deformes:** Los brazos del Encadenado conservan su funcionalidad, pero están deformados y no guardan ninguna proporción con el resto del cuerpo, permaneciendo cubiertas de trozos de cartílago, tumores y fibras.

- **Brillo:** El cuerpo entero del Encadenado brilla constantemente con una luz suave pero enfermiza. También puede estar recubierto de relámpagos de Fe primordial.

- **Cabeza Deforme:** La cabeza del personaje es totalmente inhumana (puede parecerse a la de un insecto, un reptil o una vagina dentada).

- **Carencia de Brazos:** El Encadenado carece de brazos. No puede golpear, pero puede patear con una potencia mejorada.

- **Carencia de Cabeza:** El personaje carece de cabeza. Puede ver lo que le rodea, independientemente de la existencia física de ojos. La boca, cuernos y cualquier otro rasgo facial reposan sobre el torso o la espalda del Encadenado.

- **Carencia de Piernas:** El Encadenado carece de piernas, aunque puede moverse de forma normal. Podría poseer un torso de serpiente o deslizarse de otra forma hasta su destino.

- **Extremidades Vestigiales:** El personaje posee un par de extremidades vestigiales. Estas podrían ser un par de brazos secundarios, unas alas deformes o un montón de tentáculos a lo largo de su boca o su cadera.

- **Genitales:** El Encadenado posee unos genitales humanos enormes, deformes y horribles. Pueden estar situados en su pecho, su cabeza o en cualquier otro lugar.

- **Hedor:** El personaje desprende un olor desagradable y horrible, que recuerda a la carne podrida o aguas fecales.

- **Inestable:** El cuerpo del Encadenado cambia de forma constantemente, el torso y las extremidades se hinchan y estiran de modo impredecible.

- **Músculos Enormes:** Grandes extensiones de músculos anudados con tumores y venas resaltantes, hinchan las extremidades del Encadenado.

- **Ojos:** Los ojos del personaje son enormes y horribles. También existe la posibilidad de que su cuerpo esté recubierto de ojos ciegos que no pestañean.

- **Piel Resbaladiza:** El cuerpo del Encadenado está recubierto de una mucosidad viscosa.

- **Piel:** La piel del personaje es extraña (moteada, escamosa, hirsuta, pedregosa, sanguinolenta o inexistente).

- **Pústulas:** El cuerpo del Encadenado está recubierto de grandes tumores y llagas que rezuman pus y desagradables mucosidades.

- **Putrefacción:** El cuerpo del Encadenado se pudre y descompone. Los gusanos se arrastran a través de su carne putrefacta y sus huesos son visibles entre los ligamentos.

- **Rostro Adicional:** El Encadenado posee un rostro adicional (o múltiples rostros) que emerge de su torso o sus extremidades. Este rostro es ciego y es incapaz de hablar coherentemente.

- **Sonidos Aberrantes:** El Encadenado está constantemente acompañado por sonidos extraños y desagradables (desde movimientos de tripas a música incomprensible).

Almas Condenadas: Los Esclavos de los Encadenados

Los Encadenados carecen del poder necesario para controlar el mundo de forma directa, por lo que se ven obligados a actuar a través de sus adoradores. Existen algunas tareas que requieren unos agentes más competentes, adoradores leales que estén por encima del poder del Encadenado. Algunos esclavos excepcionales son elegidos para recibir un don de poder oscuro y trabajar en pos de la meta de su maestro, aunque el precio es elevado. El don demoníaco causa un daño irreparable al cuerpo, a la mente y al alma del esclavo, convirtiéndole en un ser poderoso, pero para el que la muerte representa un final deseable.

EL RITUAL DE PODER

Cuando un Encadenado elige a un mortal para que sea su esclavo, selecciona al candidato de entre sus seguidores basándose en el propósito que tenga en mente. El elegido recibe la oportunidad de trabajar para su maestro y convertirse en un poderoso lugarteniente de confianza si demuestra su lealtad. Pocos adoradores rechazan esta oportunidad

debido a su adoctrinamiento y al hecho de que aquellos que rechazan este ofrecimiento son asesinados por el resto del culto.

Antes de que el Encadenado pueda mejorar a su esclavo, el mortal debe mostrarse de acuerdo en recibir un don oscuro y vincularse a su maestro. Solo se puede recibir el poder del Encadenado de forma voluntaria, ya que cualquier relucencia bloquea la transferencia de poder. Por supuesto, el Encadenado puede manipular a su seguidor para obligarle a mostrarse de acuerdo, ya sea mediante coacciones o secuestrando a su familia. El motivo no importa siempre que este acepte.

Una vez sellado el pacto, el candidato debe superar un ritual de obediencia, un largo proceso destinado a someter su voluntad y su lealtad al Encadenado. Este ritual dura toda una noche y en él, el mortal debe realizar un sacrificio mayor (asesinar a algún ser querido, destruir un objeto personal valioso o romper uno de sus principios más arraigados). Este ritual carece de significado para el Encadenado, ya que no es necesario para concentrar su poder. Es el mortal el que debe pasar por todo este proceso, ya que enfoca su voluntad y su Fe, permitiendo que sea manipulada por el Encadenado (de forma similar a como un ritual de adoración transforma su Fe en una energía útil para el Encadenado).



Una vez completado el ritual, el candidato debe colocar sus manos sobre el relicario del Encadenado o ser tocado por su forma apocalíptica. Con este contacto físico, el Encadenando transfiere su esencia hacia el mortal, deformando su espíritu para adaptarlo a sus necesidades. Este proceso no es difícil para el Encadenado. Solo necesita gastar un punto temporal de Fe para realizarlo. Para el mortal, el ritual se transforma en una agonía de dolor y locura que lo deja irremediablemente apartado de su yo anterior. El sometido pierde un punto permanente de Fuerza de Voluntad. El mortal obtiene poder, pero a costa de cordura y mucho más.

EL PRECIO DEL PODER

Los esclavos del Encadenado obtienen ventajas significativas de sus maestros demoníacos, quizás más que los de los caídos. Sin embargo, estas ventajas se cobran el precio de una pérdida progresiva de la cordura y del libre albedrío, así como la degeneración del cuerpo físico.

Para imbuir a un esclavo con una fracción de su poder, el Encadenado contamina el alma mortal con su esencia oscura. El poder de esta energía hace que el alma del esclavo mute y se deforme de forma aleatoria e impredecible. Aunque el Encadenado modela parte del espíritu para otorgarle el ansiado poder, el resto queda horriblemente deformado. Esto significa que el esclavo sufre una serie de efectos colaterales, o estigmas, además de la posesión de los "dones" del Encadenado. Estas marcas podrían asumir la forma de mutaciones físicas, como una cara grotesca que emerge del torso, un adormecimiento de algún sentido o la necesidad de beber sangre para vivir. También podrían ser inestabilidades psíquicas, como enfermedades mentales. El Encadenado puede eliminar cualquier efecto secundario que interfiera con sus planes (no dejará que los músculos de un esclavo guerrero se atrofien), aunque no le importa lo más mínimo cualquier otro problema que pueda surgir.

Por si esto no fuera suficiente, pobre de aquel esclavo que sea útil para su maestro y acepte su oferta repetidas veces. El Encadenado puede otorgar poderes al mismo esclavo en varias ocasiones, aunque cada una de ellas requiere un nuevo ritual de obediencia y una nueva remodelación del alma del esclavo (y una mayor degeneración del cuerpo y la mente del mortal). Tras tres rituales, el esclavo queda totalmente sometido al Encadenado. Su esencia espiritual es tan afín al toque de su maestro que le resulta imposible cualquier clase de desobediencia.

Un esclavo sometido es absolutamente leal a su maestro sin importar sus órdenes. El Encadenado podría pedirle que asesinara a toda su familia a sangre fría o que se degollara y lo haría sin dudarlo. El esclavo carece de libre albedrío, al menos en lo que respecta a las órdenes de su señor. Tomará sus propias decisiones en otros aspectos de su vida, aunque siempre obedecerá las instrucciones del Encadenado. Es incapaz de traicionar a su maestro, incluso

indirectamente. Cualquier intento de convencer al esclavo mediante métodos mundanos (sobornos, intimidación, coerción, mentiras) fallará automáticamente. Los métodos sobrenaturales, como el control mental, podrían ser efectivos, aunque el esclavo es muy difícil de controlar. La dificultad de cualquier tirada de Fuerza de Voluntad que realice para resistirse al control decrece en tres, hasta un valor mínimo de 3.

HABILIDADES DE LOS ESCLAVOS

Cada vez que el Encadenado otorgue poder a uno de sus esclavos, puede gastar 15 puntos gratuitos para mejorar los rasgos del personaje o añadir nuevas capacidades. El jugador no solo puede mejorar las capacidades mundanas del esclavo, también puede otorgarle habilidades sobrenaturales (estas habilidades van desde mutaciones físicas hasta versiones limitadas de evocaciones). Los poderes del esclavo no tienen por qué simular los del Encadenado. El personaje puede modelar el alma de su esclavo para sacar a relucir capacidades ausentes en el demonio.

Estos poderes vienen acompañados de la degeneración y las mutaciones inevitables que se manifiestan como estigmas terribles. Además de los 15 puntos gratuitos, el jugador debe gastar 3 puntos de estigma en defectos, mutaciones y efectos secundarios que afectan a su nuevo esclavo.

HABILIDADES MUNDANAS

Las habilidades del esclavo pueden incrementarse con la ayuda de los puntos gratuitos. Se necesitan cinco puntos gratuitos para incrementar uno de los Atributos del esclavo en un punto y dos puntos gratuitos para incrementar una de sus Habilidades en un punto (hasta un máximo de cinco). No se pueden mejorar las siguientes características: Fuerza de Voluntad, Virtudes y Trasfondos.

EVOCACIONES LIMITADAS

El Encadenado puede dotar a su esclavo con una versión limitada de cualquier evocación que pueda realizar él mismo (no puede dotarle con una evocación que desconozca). Estas habilidades son muy poderosas, aunque son caras y peligrosas. Se necesitan cinco puntos gratuitos para obtener una evocación de un punto, 10 puntos gratuitos para obtener una evocación de dos puntos y 15 puntos gratuitos para obtener una evocación de tres puntos (el mayor nivel posible). El esclavo solo puede llevar a cabo la versión de mayor Tormento de la evocación y solo aprende ese nivel (un esclavo conocedor de una evocación de tres puntos no puede llevar a cabo las evocaciones de uno o dos puntos).

Para realizar una evocación limitada, el esclavo debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) o gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Cualquier efecto de la evocación basado en niveles de Fe o de Tormento se calcula utilizando el nivel permanente de Fuerza de Voluntad del esclavo.

MUTACIONES Y PODERES

Al modelar el alma de su esclavo de forma antinatural, el Encadenarlo puede otorgarle terribles poderes sobrenaturales. Estas habilidades poseen más limitaciones que las evocaciones del Encadenado, aunque son eficientes. El jugador puede adquirir cualquier poder descrito en este apartado pagando el coste de puntos gratuitos necesarios. Esta lista no es exhaustiva, por lo que los jugadores deberían consultar con los Narradores los costes y las definiciones de cualquier otra habilidad.

- **Acciones Adicionales (4 puntos):** El esclavo puede realizar acciones adicionales en combate gastando Fuerza de Voluntad. Cada punto de Fuerza de Voluntad que gaste le permite realizar una acción adicional (esta acción tiene lugar en el paso de iniciativa posterior al de su acción normal. Por ejemplo, si su tirada de iniciativa es de 7, su acción adicional posee una iniciativa de 6).

- **Atributo Sobrehumano (4 puntos):** Uno de los Atributos del esclavo se vuelve extremadamente eficaz. El esclavo recibe un éxito automático en cualquier tirada relacionada con el Atributo elegido. Este poder puede elegirse varias veces, ya sea para añadir más éxitos a un Atributo o para mejorar una serie de Atributos diferentes.

- **Bilis Tóxica (3 puntos):** El esclavo puede escupir bilis ácida sobre un blanco cercano. Para ello debe superar una tirada de Destreza + Atletismo para golpear a un blanco situado a un número de metros igual a la Fuerza del esclavo. La bilis infinge Resistencia + 1 niveles de daño letal.

- **Causar Locura (4 puntos):** El esclavo puede hacer que los mortales que le rodean pierdan la cordura de forma temporal. Para ello debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y realizar una tirada de Manipulación + Subterfugio contra cualquier blanco situado en su línea de visión (el mortal se resiste con una tirada de Fuerza de Voluntad). Si el esclavo obtiene más éxitos, puede infilar un trastorno mental a la víctima hasta el final de la escena. Si obtiene cuatro o más éxitos, el trastorno mental es semipermanente y solo puede eliminarse mediante métodos psiquiátricos.

- **Controlar Animales (2 puntos):** El esclavo puede invocar a cualquier animal que se encuentre cerca y someterlo a su voluntad. No puede obligarle a realizar cualquier acción que no haría en condiciones normales. Para ello debe superar una tirada de Manipulación + Trato con Animales (dificultad 7). Si el jugador tiene éxito, el esclavo invoca y gobierna a un animal situado a 100 metros de él. Los efectos de este poder duran una escena.

- **Curación Rápida (4 puntos):** El esclavo puede sanar sus heridas gastando Fuerza de Voluntad. Si se concentra durante un turno y gasta un punto de Fuerza de Voluntad, el esclavo cura un nivel de salud letal o todos sus niveles de salud contundentes.

- **Devorar la Mente (5 puntos):** El esclavo puede drenar a sus enemigos de sus facultades mentales y volverse

más inteligente en el proceso. El esclavo debe tocar a la víctima para utilizar este poder. Acto seguido debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y realizar una tirada de Inteligencia + Ocultismo. El blanco se resiste mediante una tirada de Fuerza de Voluntad. Cada éxito conseguido por el esclavo drena un punto de una de los Atributos Mentales del blanco y añade ese punto a los suyos (hasta un máximo de 5). Este poder afecta tanto a los mortales como a los demonios. Los mortales no son conscientes de que ocurre algo extraño, mientras que los demonios deben realizar una tirada de percepción sobrenatural para detectar el uso del poder. Devorar la mente solo puede utilizarse una vez por escena y sus efectos duran hasta el final de la misma.

- **Frenético (3 puntos):** El esclavo puede entrar de forma deliberada en un estado de furia ciega en el que lucha a velocidad letal e ignora el dolor. Mediante el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad, el esclavo gana una bonificación de +3 a su iniciativa, reduce las penalizaciones por acciones adicionales en uno y no sufre penalizaciones por heridas. Los efectos de este poder duran un número de turnos igual a su nivel de Resistencia. Mientras esté en este estado, el esclavo debe atacar al blanco más cercano, sea amigo o enemigo.

- **Garras/Colmillos (1 punto):** El esclavo puede hacer emerger garras (o colmillos) de cinco centímetros de largo a voluntad. Estas armas infligen Fuerza - 1 daño agravado ((laño letal contra mortales).

- **Grito Terrorífico (4 puntos):** El esclavo es capaz de generar un grito capaz de aterrorizar a cualquier mortal que lo oiga. Para ello debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y realizar una tirada de Manipulación + Intimidación. Los mortales que escuchen el grito deben resistirse con una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Si el esclavo obtiene más éxitos, el mortal queda aterrorizado durante el resto de la escena, viéndose obligado a correr, a dejarse llevar por el pánico o a asumir una postura catatónica.

- **Inmune al Control Mental (2 puntos):** El esclavo no resulta afectado por cualquier poder basado en el control mental, exceptuando los de su amo Encadenado.

- **Inmune al Miedo (1 punto):** El esclavo no puede ser intimidado por un suceso mundano o sobrenatural, cualquier intento por asustarlo fallará automáticamente. El amo Encadenado del esclavo está exento de esta protección.

- **La Voz de su Amo (1 punto):** El esclavo puede invocar a su amo, así como a cualquier otro esclavo que sirva al mismo señor. Para ello debe realizar una tirada de Astucia + Expresión y comparar el resultado con la lista del Libro de Reglas de Demonio. El esclavo no puede invocar otros demonios o Encadenados, aunque conozca sus nombres verdaderos.

- **Niveles de Salud Adicionales (3 puntos):** El esclavo posee dos niveles adicionales de Magullado.

ESTIGMAS

• **Percepción Sobrenatural (3 puntos):** El esclavo posee una versión limitada del poder de su amo para sentir las energías sobrenaturales. Puede realizar una tirada de Percepción + Alerta para detectar cualquier poder sobrenatural, tal y como se describe en el Libro de Reglas de Demonio, aunque el rango de esta percepción es limitado (100 metros por cada punto permanente de Fuerza de Voluntad).

• **Ráfaga Mental (5 puntos):** El esclavo puede desbordar la mente de otro mortal con una ola de energía telepática. Para ello debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad, designar a un mortal dentro de su línea de visión y realizar una tirada de Astucia + Intimidación. La víctima se resiste mediante una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Cada éxito inflige un nivel de daño contundente a la víctima (este daño no puede absorberse), dejándola aturdida e incapaz de actuar durante un turno. Este poder es invisible aunque puede detectarse mediante cualquier percepción sobrenatural y carece de efectos en demonios.

• **Resistencia a las Ilusiones (2 puntos):** Al igual que les sucede a los demonios y a los Encadenados, este esclavo posee la capacidad de no ser afectado por las ilusiones. Para ello debe superar una tirada de Percepción + Alerta, tal y como se describe en el *Libro de Reglas de Demonio*.

• **Resistencia al Daño (5 puntos):** El esclavo puede absorber daño letal con su reserva de Resistencia.

• **Respirar Agua (1 punto):** El esclavo puede respirar debajo del agua como si estuviera respirando aire.

• **Telaraña (4 puntos):** El esclavo puede vomitar una telaraña pegajosa sobre sus enemigos para inmovilizarlos. Este sufre un nivel de daño contundente (no puede ser preventido) cada vez que use este poder. Debe realizar una tirada de Destreza + Atletismo para golpear a un blanco situado a un número de metros igual a su Resistencia. La telaraña puede esquivarse pero no pararse. Si la tirada tiene éxito, la víctima queda envuelta en una telaraña de Fuerza igual a la Fuerza de Voluntad del esclavo + 3. Para escapar de ella, el blanco debe superar una tirada enfrentada. La telaraña puede cortarse. Posee un nivel de absorción y de salud igual a la Fuerza de Voluntad del esclavo.

• **Toque Corrupto (4 puntos):** El toque del esclavo transmite una infección fúngica que causa una degradación física de velocidad lenta. Para ello debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y realizar una tirada de Resistencia (dificultad 7). La víctima pierde un punto de sus Atributos Físicos y su Apariencia por día (durante un número de días igual a los éxitos de la tirada). Cuando la infección deja de extenderse, los atributos se recuperan a una velocidad de un punto por semana. Los demonios son inmunes a este poder.

• **Ver en la Oscuridad (2 puntos):** El esclavo puede ver en total oscuridad y nunca recibe penalización alguna por condiciones de luz reducida (incluyendo lucha a ciegas).

Por cada 15 puntos que el jugador gaste en mejorar su personaje, debe infligirle tres puntos de estigmas y defectos. Muchos de los defectos pueden infligirse varias veces, debilitando al personaje de forma distinta. La lista que incluimos no es exhaustiva, por lo que te aconsejamos que consultes con tu Narrador si crees que has encontrado un estigma interesante para tu personaje. Los estigmas nunca valen más de 3 puntos.

• **Atributos Atrofiados (2 puntos):** Uno de los Atributos del esclavo disminuye en un punto y no puede volver a incrementarse con el uso de puntos de experiencia o mediante el poder del Encadenado.

• **Impedimento Sensorial (1 o 2 puntos):** El esclavo posee un sentido que ha quedado dañado o ha fallado por completo. Si el esclavo pierde su sentido del gusto, tacto u olfato, o si sufre una penalización de +2 a las tiradas de Percepción basadas en la vista o el oído, este defecto vale un punto. Si queda completamente ciego o sordo, vale dos puntos.

• **Mutación Física Mayor (2 puntos):** El cuerpo del esclavo cambia en una forma difícil de ocultar sin un esfuerzo importante. Los ejemplos podrían incluir un rostro adicional situado en el torso, grandes cantidades de grasa corporal, pequeños brazos vestigiales que deben ocultarse bajo la ropa, carencia de ojos u orejas, pezuñas en vez de pies o heridas sangrantes en las manos y los pies.

• **Mutación Física Menor (1 punto):** El cuerpo del esclavo cambia ligeramente, de una forma que puede ocultarse sin demasiado esfuerzo. Los ejemplos podrían incluir una cicatriz extraña o una marca de nacimiento que simbolice al Encadenado, ojos con pupilas dobles o verticales, trozos de piel correosa, escamas o piel moteada, albinismo, hermafroditismo o la pérdida de todo el vello corporal.

• **Mutación Física Severa (3 puntos):** El cuerpo del esclavo ha mutado hasta tal punto que los efectos son imposibles de disimular. Los mortales reaccionan ante su presencia con miedo, disgusto y terror. Los ejemplos incluyen una segunda cabeza, brazos deformados hasta ocupar el doble de su tamaño original, cola, un par de cuernos o carne pútrida que se cae a pedazos.

• **Necesidad Alimenticia (2 puntos):** El esclavo necesita ingerir una sustancia específica para sobrevivir. Esta necesidad no es una adicción. El cuerpo del esclavo ha cambiado hasta el punto de necesitar esa sustancia para vivir. La lista de substancias posibles incluye sangre, heces humanas, carne humana, heroína pura o cualquier material desagradable o difícil de obtener. El esclavo sufre un nivel de daño contundente por cada día que pase sin ingerir esta sustancia, daño que no puede curar hasta que no satisfaga su necesidad.

• **Trastorno Mental (2 puntos):** El esclavo sufre un trastorno mental (elegido por el Narrador).



Escribo esto para que quede constancia antes de que me vuelvan a capturar, ya que dudo que pueda regresar. Todo lo que puedo esperar es que alguien lea mi historia, renuncie a sus impulsos racionales y crea en mis palabras. En ese caso estaré preparado para evitar mi destino.

Me llamo Alexander Davidson y soy científico. He estado investigando sobre los efectos de la altitud sobre la psique y el espíritu humano desde que los aviones de la Primera Guerra Mundial llevaron a los humanos hasta alturas nunca alcanzadas con anterioridad, un fenómeno interesante.

Estaba de viaje por... bien, mejor no lo nombraré, aunque indicaré que se trataba de una cordillera remota y desolada. Estaba ofreciendo una charla a mis compañeros cuando me distrajo la visión de una sombra en la montaña que no había visto con anterioridad, una caverna. Mis manos comenzaron a separar la hiedra que ocultaba la entrada, pero aunque se convirtió en polvo y liberó a cientos de insectos que me dejaron una sensación extraña, sensación que todavía puedo sentir en mis brazos. Mi estupidez me llevó a adentrarme por el pasillo mientras llamaba a mi asistente para que me trajera la linterna. Tras tres horas caminando, llegamos hasta una amplia caverna, donde nos esperaba una visión que no podré olvidar jamás.

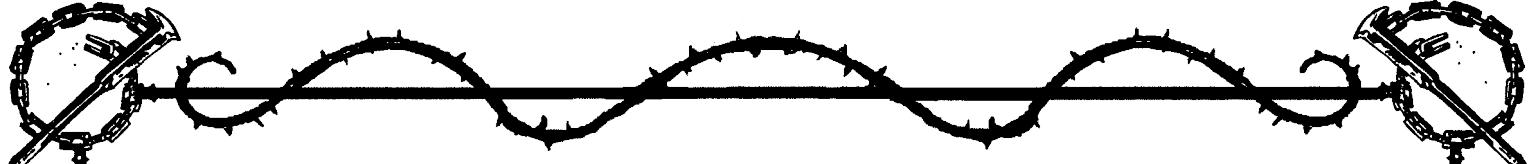
Las paredes estaban recubiertas por la misma hiedra de la entrada, y rebosaban enjambres de insectos y gusanos. La cámara formaba un círculo perfecto y el suelo estaba repleto de canales grabados que abarcaban hasta donde alcanzaba la vista. Intenté seguir el rastro de uno de ellos, aunque parecía reforzarse y cambiar mientras lo observaba. Los muros estaban manchados de señales ocreas, un color oxidado que parecía sangre seca. En ese momento, mi mirada se centró en el altar situado al otro lado de la cámara.

Junto a él se encontraba una oscura imagen de 3 metros de alto. Parecía hecha de alabastro oscuro y huesos translúcidos, formando un grotesco y hermoso ídolo cuyos ojos en sombras atravesaban mi alma y mi mente. Creí oír unos susurros impensables resonando por mis huesos. Debi enloquecer, ya que grité mi nombre y dije: Soy Azrael. Adoradme y os cubriré de bendiciones.

Mientras observaba, incapaz de apartar mi mirada, mi mente se llenó de imágenes y visiones horribles. Vi los canales del suelo rebosar sangre, oro líquido y agua oscura. Vi a gente postergada frente al altar. Vi a idólatras en éxtasis, desollándose entre ellos con una violencia y una depravación inenarrable mientras el ídolo sonreía en aprobación. Y mientras tanto yo me alzaba ante el altar con un libro en una mano y el poder en mi voz, dictando órdenes que se obedecían de inmediato. Me sentía bien. Durante un instante sentí como mi voz entonaba las terribles palabras. Supe que no era ninguna visión, sino la verdad. No pude soportarlo más.

Mis compañeros afirmaron que salí corriendo de la caverna y descendí por la montaña sin detenerme. Desde entonces he permanecido ingresado en el hospital.

Han regresado de nuevo. Aparentemente estoy loco y esta nueva terapia de cables y corrientes me devolverá la salud, aunque cuando cierro mis ojos todo lo que puedo ver es el ídolo que atisba en el interior de mi alma. Si lo hubieran visto, sabrían que no estoy loco. A pesar de la capa de locura que me cubre, debo intentar comprender dónde estuve.



Capítulo Cuatro:

Conocimientos

Prohibidos

Si las mentes superiores tuvieran contacto con los secretos preservados por los antiguos cultos, las anormalidades resultantes no sólo podrían destruir el mundo, sino amenazar la propia integridad del universo.

—H.P. Lovecraft, "El horror de Red Hook"

Los bastiones de los antiguos dioses están ocultos en lugares que no han sido hollados por el hombre. Estas fortalezas olvidadas albergan los objetos de los Encadenados. En su interior descansan artefactos, saber antiguo y refugios ocultos de antiguos dioses que gobernaron esas tierras. Algunos caídos intentan saquear esas fortalezas para apropiarse de las reliquias desconociendo el peligro espiritual que se oculta en ellas. Los tesoros ocultos de los Encadenados son temidos y deseados en igual medida. Y ahora que los Encadenados han despertado, están utilizando todos los conocimientos a su alcance para crear nuevas y horribles herramientas para sus servidores y esclavos.

Las creaciones de los Encadenados se parecen a las de los caídos, aunque son muy distintas. Debido a su cautiverio, los Encadenados no han cambiado en absoluto desde la Guerra de la Ira (en Naturaleza). A pesar de este

hecho, los milenarios de relaciones con la sociedad mortal los ha convertido en algo que nunca fueron, seres completamente distintos al resto de la sociedad demoníaca. Su poder increíble y la distancia que les separa del resto de los caídos puede observarse en sus creaciones. Sus reliquias, sus rituales y sus fortalezas sobrenaturales reflejan su naturaleza corrupta y carnal. Independientemente de la Naturaleza de un Encadenado, sus creaciones nunca pueden ser confundidas con las de un demonio ordinario.

Reliquias

Los Encadenados son responsables de tantas reliquias mágicas como el resto de los demonios. De hecho, sus largos años de dominio sobre la Tierra, les han permitido poseer una experiencia sin igual en la creación de reliquias adecuadas para sus necesidades.



Las reliquias de los Encadenados sirven a una gran variedad de propósitos. A continuación detallamos una serie de ejemplos de objetos comunes utilizados por sus sirvientes mortales. Cuando desarrolles nuevos objetos para los Encadenados y sus sirvientes, consulta el Capítulo Cinco de la **Guía del jugador de Demonio** para crear estas reliquias, así como las págs. 87-92 de este libro para consultar las nuevas sendas del saber que estos objetos pueden evocar.

Comparados con otros artefactos, las reliquias de los Encadenados son bastante poderosas. Esta diferencia se debe principalmente a la experiencia que estos demonios poseen en desarrollar herramientas adecuadas a sus necesidades. Los Encadenados no sólo han dispuesto de más tiempo en la Tierra para refinar su técnica, sino que no se ven limitados por la posesión de un cuerpo mortal. Comparado con un caído recién liberado, un Encadenado posee un poder incommensurable. Las reliquias creadas por estos monstruos se asemejan a los artefactos de las antiguas edades.

Los objetos defensivos y las armas suelen ser frecuentes, ya que los Encadenados atrapados en sus relicarios son más vulnerables que otros demonios. Las reliquias más poderosas afectan a la mente de los mortales. Algunas les tientan de forma irresistible para que acepten los dones del Encadenado a cambio de su adoración, otras extienden la locura y el caos entre la sociedad, preparando a los humanos para la restauración de su dominio. Las reliquias más potentes pueden tener varios efectos. El mortal que las utiliza sabe que el objeto le ayuda en algún aspecto de su vida, aunque también altera la percepción de su víctima, sus deseos o sus objetivos para adecuarlas a las necesidades del Encadenado.

Los objetos creados por Encadenados poseen cierta aura de oscuridad, un efecto secundario procedente de la propia corrupción de estos demonios. Esa sensación puede detectarse con los mismos sentidos sobrenaturales que los demonios utilizan para detectar cualquier fuente sobrenatural. Las reliquias de los Encadenados son objetos misteriosos con un toque de perversión. Cualquier caído que intente utilizarlos será consciente de su verdadera naturaleza, aunque en raras ocasiones saldrá de la experiencia completamente indemne.

REVELAR UN NOMBRE VERDADERO

Algunas reliquias, cuando caen en manos de demonios recién liberados, permiten obtener fragmentos de su Nombre Verdadero. En estos casos, el demonio debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad enfrentada (resistencia 7) contra el Encadenado cada vez que active la reliquia. Si el Encadenado gana el enfrentamiento, obtiene una porción del Nombre Verdadero del demonio. Si el demonio gana o empata la tirada, no revela ningún secreto (de momento). El tamaño del Nombre Verdadero de un demonio (y con ello el porcentaje que se descubre con este efecto)

queda a discreción del Narrador (consulta las referencias al descubrimiento del Nombre Verdadero de un demonio en el **Libro de Reglas de Demonio**). La mayor desventaja para el caído es que no es consciente de estas revelaciones hasta que es demasiado tarde.

Si la reliquia en cuestión fue creada por un demonio sometido a la voluntad de un Encadenado, el demonio puede descubrir el Nombre Verdadero del usuario por este método. El vínculo de sometimiento entre el creador y su amo es lo suficientemente fuerte como para que el Encadenado pueda detectar la resonancia del Nombre Verdadero. En este caso, todos los fragmentos del Nombre Verdadero del usuario también son conocidos por el demonio sometido, ya que actúa como conducto para la información.

OBJETOS MEJORADOS

Los objetos mejorados de forma permanente, a pesar de representar mejoras de objetos mundanos, son unas de las herramientas preferidas de los Encadenados. Aunque el odio implícito en su creación suele ser innecesario, su simplicidad y bajo coste los convierte en cebos adecuados para atraer a los mortales. Un objeto mejorado suele impresionar al agasajado sin intimidarlo innecesariamente, preparando su mente para poner su Fe a disposición del Encadenado.

A diferencia del resto de objetos mejorados, los creados por el Encadenado requieren ciertos sacrificios y condiciones de activación, aunque pueden ser utilizados por cualquiera que esté dispuesto a pagar el precio. A lo largo de los largos años en ausencia de caídos, los Encadenados han aprendido a manipular las energías de la Creación con más eficacia para tentar y mancillar las almas mortales.

ARMADURA CORPORAL MEJORADA

Como contraste con los cuchillos ceremoniales, los Encadenados también explotan los frutos de la ciencia moderna en provecho propio. Las armaduras mejoradas siempre han constituido reliquias importantes, hecho que la tecnología actual se ha encargado de reforzar.

Los demonios Encadenados, atrapados en un receptáculo inanimado, están en una situación más peligrosa de lo normal. La presencia de guardianes es vital para su seguridad, y mantener su integridad está entre los intereses más importantes. Las armaduras de última generación son tan aptas para mejorar como lo son los petos de bronce, y los guardaespalda más capaces las necesitan. Aunque todas las armaduras mejoradas son iguales, su apariencia varía desde modernos chalecos antibalas hasta antiguas vestiduras de cota de malla.

Las armaduras mejoradas deben activarse antes de que sus efectos tengan lugar. Estas armaduras son tan frecuentes que los Encadenados prefieren no cargar con el coste de su creación. Para activarla, el mortal debe nombrar a



su amo para que le proteja mientras actúa en su nombre.

Sistema: Las armaduras corporales mejoradas suelen requerir una activación. El usuario debe nombrar al Encadenado que creó la reliquia y gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Sin esta activación, la armadura posee un nivel de armadura de 5 (consulta **Demonio**).

Cuando la armadura está activada, su nivel se incrementa hasta 8. Esta mejora también permite que el mortal se pueda mover sin restricciones. El usuario no incurre en penalizaciones a la reserva de dados mientras la armadura esté activa.

Utilización por los caídos: La adquisición de una armadura mejorada por un Encadenado sólo causa daño superficial a la psique y al alma del caído. El acto de devoción requerido para activarla es harina de otro costal, ya que deja al caído en una posición proclive a ser sometido por el Encadenado que la creó.

Si el Encadenado intenta atar al caído en el futuro (dentro un número de meses posteriores igual al Tormento del blanco), todas las tiradas de Fuerza de Voluntad que se realicen para oponerse al sometimiento pierden un dado por cada vez que el caído activó la mejora de la armadura. Esta penalización se aplica tanto si el intento de atadura lo realiza el Encadenado (pág. 82) o lo hace uno de sus esclavos.

DOCUMENTACIÓN FALSA

La influencia temporal es muy importante para un culto Encadenado. Los demonios Encadenados poseen un movimiento limitado, por lo que deben recurrir a los sirvientes mortales con más frecuencia que otros caídos. El Encadenado típico, al ser incapaz de asumir cargos poderosos, debe trabajar para que sus sirvientes ostenten tanta autoridad mundana como les sea posible.

La documentación falsa es un objeto mejorado que utilizan los esclavos de los Encadenados. El procedimiento suele realizarse sobre documentos falsificados provenientes de agencias policíacas o gubernamentales, aunque puede aplicarse a cualquier forma de identificación. La documentación falsa mejorada es mucho más eficaz para convencer a otros mortales de que el poseedor es quien dice ser.

Estos objetos suelen entregarse sólo a los sirvientes de confianza del Encadenado que realizan tareas importantes.

Sistema: Estos objetos no requieren ningún sacrificio para ser activados.

La documentación falsa provee al usuario cuatro dados adicionales en la tiradas de Subterfugio necesarias para convencer a otros mortales de que el poseedor es un oficial de policía, un agente de la CIA, un soldado, o cualquier otro cargo impreso en la documentación. Adicionalmente, la dificultad de la tirada de Subterfugio disminuye en uno.

Utilización por los caídos: Si el caído asume una identidad creada por un Encadenado, otorga al demonio cierto grado de control sobre su personalidad. La identidad forma parte tan importante de la propia naturaleza que el

Encadenado puede acceder a fragmentos sobre su Nombre Verdadero cuando ese demonio utilice la documentación o la personalidad asociada a ella.

CUCHILLO CEREMONIAL

El sacrificio, ya sea con un propósito ritual o como una demostración de lealtad, pasó a formar parte de los rituales de adoración de los Encadenados en el pasado. Los cuchillos usados en estas ceremonias se convirtieron en candidatos ideales para mejorarse. Con el poder del Encadenado o de uno de sus sometidos, estos cuchillos se convierten en armas poderosas en manos de sus propietarios, a la vez que refuerzan la brutalidad propia de los cultos.

Pero los dones de los Encadenados siempre tienen un precio. Muchos rituales de devoción requieren sacrificios y derramamientos de sangre por parte de los participantes, así como víctimas indefensas, tradiciones que fueron incorporadas para mejorar los cuchillos ceremoniales. Muchas de estas reliquias son simples trozos de metal afilado hasta que se invoca la mejora mediante la sangre de su propietario.

Los cuchillos ceremoniales suelen ser recordatorios de los antiguos días de poder del Encadenado, por lo que suelen formar parte de las herencias de poderosas familias de esclavos. Algunos permanecen en el olvido, oxidados y manchados con la sangre de su última víctima. Ahora, con el despertar de los Encadenados, estas reliquias vuelven a aparecer.

Sistema: La mejora de un cuchillo ceremonial debe activarse con la sangre del poseedor. Para ello debe infligirse un nivel de salud de daño letal a sí mismo. En caso contrario la reliquia se comporta como un cuchillo normal.

Un cuchillo ceremonial mejorado infinge Fuerza + 4 niveles de daño letal en vez de Fuerza + 1. Además, la dificultad de todas las tiradas para impactar con el cuchillo se reduce en cuatro, hasta un mínimo de 3. Esta bonificación se aplica independientemente de cómo se use, ya sea como arma arrojadiza o en combate cuerpo a cuerpo.

Utilización por los caídos: El hecho de tocar un cuchillo ceremonial podría contar como pecado basándose en el Tormento del personaje y las circunstancias. En ese caso, se debe realizar una tirada de la Virtud apropiada (ver **Demonio**) para evitar incrementar el nivel de Tormento del personaje.

La activación y el uso de un cuchillo ceremonial asignan al caído un punto temporal de Tormento. También hace que el Encadenado que creó el objeto (o el amo del caído que lo creó) obtenga información sobre el Nombre Verdadero del usuario.

OJOS FIABLES

En un inundo de corrupción y engaño, los Encadenados y sus sirvientes pertenecen al grupo de seres más desconfiados. Resulta imposible controlar la mente del prójimo si no se puede distinguir la verdad de la mentira.

Este principio fue la motivación que impulsó la creación de reliquias como los ojos fiables. Estas reliquias poseen la forma de gafas de fabricación exquisita (la mayoría son antiguas, aunque algunas datan de la era moderna) que muestran al que las usa la diferencia entre la verdad y la mentira en todo lo que escuche y oiga.

Sistema: Para activar la reliquia se necesita una tirada de Fuerza de Voluntad si el usuario es mortal o una tirada de Fe si se trata de un demonio. A diferencia de otras reliquias, para activar estas gafas no se necesita ningún sacrificio.

Una vez que la reliquia está activa, el usuario puede detectar mentiras y engaños con más facilidad. Esto significa que obtiene cuatro dados adicionales en todas las tiradas de Percepción destinadas a detectar «resistir el uso de Subterfugio en su presencia, y la dificultad de estas tiradas disminuye en uno.

Utilización por los caídos: Aunque estos artefactos no son especialmente malvados por sí mismos, todavía resuenan con el poder del Encadenado. Los caídos pierden un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que lo utilicen salvo que superen una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7).

OBJETOS ENCANTADOS

Estos objetos poderosos suelen ser cuidadosamente diseñados por los Encadenados, y su construcción y encantamiento es llevada a cabo por uno de sus sirvientes infernales. Los Encadenados más poderosos intentan controlar a un fabricante de reliquias competente experto en las habilidades necesarias para crear objetos encantados. Incluso aunque el fabricante real sea un demonio esclavizado, la naturaleza infernal de la esclavitud cede el control de los objetos creados a su amo Encadenado.

SINTONIZACIÓN

En vez de pagar el coste de activación cada vez que desea utilizar el objeto, el poseedor de una reliquia puede sintonizarse con el artefacto (consulta el Capítulo cinco de la **Guía del Jugador de Demonio** para obtener más detalles). Sin embargo, cuando se trata de reliquias creadas por Encadenados, esta sintonización puede tener un coste elevado.

Un mortal que se sintonice con un objeto creado por un Encadenado corre el riesgo de volverse desequilibrado. En este caso debe efectuar una tirada de Fuerza de Voluntad contra una dificultad igual al Tormento del Encadenado, un fallo implica que el mortal ha adquirido un trastorno mental (ver **Demonio**). Esta sintonización también incrementa su vulnerabilidad para ser esclavizado por el demonio. La dificultad desciende en dos en cualquier tirada de Manipulación que haga el Encadenado (o uno de sus sirvientes) cuando intente convencerlo para que se convierta en su esclavo.

Un caído que se sintonice a un objeto creado por un Encadenado adquiere un punto adicional **permanente** de Tormento, además de pagar un punto de Fe. La sintonización también otorga al Encadenado cierto poder sobre el caído, haciendo que el sometimiento sea mucho más sencillo. Si el Encadenado intenta someter al caído mientras éste está sintonizado con la reliquia, el caído posee un dado menos en su tirada de Fuerza de Voluntad y el Encadenado obtiene un dado más (ver **Demonio**).

Ten en cuenta que estos efectos colaterales de la sintonización se añaden al precio que el caído paga por utilizar la reliquia, tal y como se indica en su descripción.

GUANTELETES CELESTIALES

Los mortales que carecen de poder siempre lo han deseado, en especial aquellos sometidos a gente que sí dispone de él. A pesar de la capa de civilización que rodea a la humanidad, la valía física continúa siendo una medida de poder, y con reliquias como los guanteletes celestiales, esta carencia se supera con facilidad.

Estas reliquias antaño tenían la forma de grandes puños metálicos, aunque en la actualidad se construyen con una apariencia más sutil. La mayoría de guanteletes celestiales tiene un aspecto de guantes de cuero rojos o negros (suelen estar fabricados con piel humana).

Cuando se activan, estos guanteletes aumentan la capacidad física del blanco hasta niveles increíbles. Con la ayuda de estos guantes, los sirvientes más fieles del Encadenado pueden ser más rápidos, más fuertes y más resistentes, todo aquello que siempre han deseado ser.

El Encadenado suele entregar estos regalos con un doble propósito en mente. El primero es obvio: unos sirvientes más capaces incrementan su utilidad ante su amo. El segundo es más sutil: las personas carentes de poder pueden convertirse en adictas a él una vez que cae en sus manos. Aquellos mortales que confían en un artefacto sobrenatural para sentirse poderosos son fácilmente manipulables.

Como ocurre con cualquier regalo proveniente de un Encadenado, los guanteletes tienen un coste. La mancha de la corrupción del Encadenado se cobra un precio de su víctima. En el caso de los guanteletes, el uso constante disminuye la independencia y el autocontrol de la víctima. En ocasiones los efectos pueden ser demoledores, induciéndole psicosis y una predilección incontrolable por la violencia.

Sistema: Los guanteletes evocan efectos similares a Manipular la Carne (Saber de la Carne ••), un mortal debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad para activar los guanteletes, salvo que se encuentre en sintonía con ellos. Los demonios que utilicen los guanteletes deben gastar un punto de Fe para activarlos a menos que se encuentren en sintonía con ellos.

Cada vez que se activan, se debe realizar una tirada de cinco dados contra una dificultad de 6. Cada éxito incrementa un Atributo Físico en uno, a discreción del poseedor. Los Atributos incrementados de esta forma pueden superar

el máximo de 5. Si la tirada falla, los Atributos permanecen inalterables, aunque el usuario sufre un trastorno temporal que le empuja a la violencia. Si la tirada pifia, el trastorno mental es permanente.

La canalización de grandes cantidades de poder puede afectar gravemente a la mente y al cuerpo del poseedor de los guanteletes. Para ello debes comparar el número total de éxitos obtenidos con su Astucia. Cada éxito que supere el nivel de Astucia elimina un punto de Fuerza de Voluntad del usuario. Si el poseedor carece de Fuerza de Voluntad, cada éxito inflige un nivel de salud de daño contundente. Este daño no puede absorberse.

Los puntos adicionales de Atributos permanecen vivientes durante el resto de la escena. La pérdida de Fuerza de Voluntad y el daño contundente son permanentes (durán hasta que sean recuperados o sanados).

Utilización por los caídos: Los caídos que utilicen reliquias de los Encadenados de esta clase deben superar una tirada de Virtud como si hubieran cometido un pecado apropiado para su experiencia y Tormento (ver **Demonio**). En caso contrario adquieren un punto temporal de Tormento.

VELO DE SECRETOS

Los lugares de reunión y adoración de los seguidores de los Encadenados siempre están bajo la amenaza de enemigos en busca de interrumpir los rituales, destruir la organización o usurpar el poder. Los lugares de reposo de los relicarios también son vulnerables, por lo que requieren protección especial. La presencia de esclavos con armadura mejorada es útil, aunque los Encadenados cautos prefieren asegurar su privacidad con un velo de secretos, una reliquia construida con la intención de mantener alejados a los visitantes inesperados.

Un velo de secretos suele tener la forma de una cuerda trenzada fabricada a partir de cuero o pelo. En ocasiones la reliquia es una cadena, un panel de madera o cualquier otro objeto capaz de crear una barrera simbólica cuando se extiende entre dos puntos. Para utilizarla, se debe extender alrededor del lugar a proteger, ya sea desde un punto a otro de la entrada, rodeando un lugar especial o enrollándolo entre estacas (los detalles dependen de la estructura del objeto).

Los velos de secretos suelen utilizarse para proteger el lugar donde descansa el relicario del Encadenado, aunque algunos esclavos importantes poseen reliquias similares para proteger sus personas o su privacidad.

Sistema: Un velo de secretos utiliza el Saber de los Portales para sellar una zona y evitar la presencia de intrusos. Para activar el velo se necesita un punto de Fuerza de Voluntad si el usuario es mortal o un punto de Fe si es demonio salvo que se encuentre en sintonía con él. Los efectos del objeto permanecen activos durante una escena.

Al activar la reliquia, se debe realizar una tirada de 10 dados contra un dificultad de 6 para determinar la fuerza de la protección. Una vez activado, el velo protege una zona

de 5 metros de radio alrededor del mismo. Si lo desea, el poseedor puede gastar uno o varios éxitos para incrementar el radio en 5 metros por éxito, sacrificando potencia por amplitud. Los efectos son similares a la evocación Crear Protección (Saber de los portales..). Las entradas quedan bloqueadas con niebla y las cerraduras de puertas y ventanas se vuelven irrompibles. No se pueden dirigir evocaciones hacia la zona protegida desde el exterior salvo que la tirada de evocación obtenga más éxitos que la fuerza de la protección.

Utilización por los caídos: El velo de secretos posee unos efectos suaves sobre los caídos. Los demonios que activen un velo deben superar una tirada de Virtud (dependiendo de su puntuación permanente de Tormento) para evitar adquirir un punto temporal de Tormento.

DOLOR DE LA EDADES

Estas reliquias infames son demasiado frecuentes entre los Encadenados más antiguos y sus depravados sirvientes. El dolor de las edades se desarrolló como un instrumento de tortura suprema, capaz de infligir cualquier agonía que los Encadenados pudieran idear. Concebidos originalmente como instrumentos para extraer información y castigar a los rebeldes, llegaron a utilizarse para satisfacer los impulsos sádicos de sus poseedores en cualquier forma imaginable.

Estas reliquias suelen tener forma de herramientas indistinguibles de propósito siniestro. Estos instrumentos están adornados con bordes serrados y extremos puntiagudos, siendo tan variados como las distintas formas de usarlos.

Sistema: El dolor de las edades combina el Saber de la Carne con el Saber de la Añoranza para inducir sensaciones de agonía en sus víctimas. Para activar la reliquia se debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad en el caso de un mortal o un punto de Fe en el caso de un demonio.

El instrumento debe entablar contacto físico con la piel del blanco para hacer efecto. En ese momento se debe realizar una tirada de siete dados contra una dificultad de 6, cada éxito inflige una penalización por heridas de un dado, siendo el efecto idéntico a como si el blanco estuviera herido físicamente. Si la penalización por heridas supera la Resistencia de la víctima + 5, la víctima se desmaya de agonía y no recuperará la conciencia hasta el final de la escena. Además de ello, cada éxito que supere la Resistencia de la víctima inflige un nivel de salud de daño letal debido a la sobrecarga neuronal.

Utilización por los caídos: El uso de esta reliquia requiere superar una tirada de Virtud (en función de las circunstancias) contra una dificultad igual al Tormento del Encadenado para evitar adquirir un punto temporal de Tormento. Si la tirada pifia, el personaje pierde un punto de Fuerza de Voluntad para reflejar el hecho de que su naturaleza oscura se deja llevar por el placer sádico del objeto.

Variación: Algunas reliquias de esta clase incluyen efectos parecidos a la versión de Tormento elevado de Revelación (Saber del Resplandor •••••), por lo que añaden sufrimientos espirituales a la agonía física y mental que la

victima está sufriendo. Estas versiones de la reliquia pueden activarse sólo una vez al día y sólo poseen una reserva de seis dados en sus efectos. Tras el cese de la agonía, la víctima debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del Encadenado para evitar adquirir un trastorno mental temporal. Si la tirada pifia, el trastorno mental es permanente.

PRENSA DE VOCES

La prensa de voces es una creación reciente de una ingenuidad increíble. Esta reliquia, creada por un sometido del Encadenado Hedammu, consiste en una prensa de imprimir preparada para alcanzar las mentes de adoradores potenciales y prepararlos para ingresar en el culto de Hedammu.

La prensa utiliza el poder del Saber de la Humanidad para alcanzar la mente de sus víctimas mortales. Es necesario que alguien la active, por lo que Hedammu debe asegurarse de que la editorial responsable emplea a uno de sus esclavos. Cuando está en funcionamiento, la prensa afecta a una proporción determinada de los periódicos que imprime, haciendo que sus historias sean más creíbles para los lectores del periódico. Naturalmente, este poder es más eficaz cuando se combina con historias que están en línea con la estrategia de Hedammu. Hasta la fecha, la prensa se ha utilizado para imprimir un periódico de prensa amarilla en una operación en la que varios esclavos han alcanzado puestos de periodistas y responsables de producción.

Para activar los poderes demoníacos de la prensa se necesita un esfuerzo importante de los esclavos que la utilizan. Este precio ha limitado la utilidad de la reliquia y la penetración del mensaje de Hedammu. El artífice de esta reliquia ha recibido la petición de desarrollar un encantamiento que contrarreste esta debilidad.

Sistema: La prensa de voces utiliza un poder similar a Insinuar (Saber de la Humanidad ••). Una vez activo, el poder de la prensa dura mientras tenga papel a su disposición, aunque sólo afecta al cinco por ciento de los periódicos impresos (el hecho de afectar a cada periódico está más allá de su alcance). Para activar la prensa se necesita un punto de Fuerza de Voluntad en el caso de un operador mortal o un punto de Fe si el operador es un demonio. Si la prensa deja de imprimir, el poder debe volverse a activar. El elevado coste asociado al uso de la prensa hace que Hedammu anime a sus esclavos a sintonizarse con el objeto siempre que sea posible.

Una vez que la prensa se ha activado, los efectos de su poder no se determinan de forma inmediata. En vez de ello, el Narrador debería determinar los efectos cuando el mortal adecuado lea la publicación. Asumiendo que el mortal tenga entre sus manos una de las copias del periódico, el Narrador debe lanzar la reserva de 8 dados de la prensa en una tirada enfrentada contra la Fuerza de Voluntad del blanco.

El éxito indica que el lector ha aceptado las palabras impresas en el periódico y les da una credibilidad absoluta. En el pasado, estos periódicos causaron estallidos de histe-

ria en masa que dieron lugar a rebeliones, saqueos y linchamientos en pueblos pacíficos. Los periódicos encantados conservan su poder durante un número de días igual a la Fuerza de Voluntad del Encadenado. Los caídos son inmunes a los efectos de la reliquia.

La prensa tiene la forma de una prensa moderna, por lo que su tamaño es inmenso. Para mover la reliquia una distancia considerable se necesitan camiones y maquinaria pesada. Aunque se puede reformar para que imprima otros tamaños de papel (como revistas o panfletos), se necesita superar una tirada de Inteligencia + Pericias contra una dificultad de 8. Si la tirada tiene éxito, la prensa imprime el nuevo formato aunque sigue afectando al mismo porcentaje de producto finalizado.

Utilización por los caídos: Los caídos que utilicen la prensa obtienen un punto temporal de Tormento por cada activación salvo que superen una tirada de Virtud de dificultad igual al Tormento del Encadenado.

OBJETOS DEMONÍACOS

A diferencia de otras reliquias, muchos objetos pertenecientes a los Encadenados (en especial los objetos demoníacos) se diseñan con la intención de que sean utilizados por víctimas que desconocen sus efectos. La verdadera naturaleza del objeto suele permanecer oculta y su poseedor no es quien sale beneficiado sino que se convierte en víctima de unos poderes controlados por el espíritu atado en el interior del objeto. Por suerte, estos objetos no son frecuentes, ya que los Reyes del Pavor suelen tener usos más directos para los demonios que someten a su servicio.

LÁTIGO NEGRO DE LA RUINA

Las leyendas de ángeles y demonios mencionan espacias llameantes y escudos brillantes, y los Encadenados poseen sus retorcidos equivalentes. En los años transcurridos en la Tierra, estos demonios tuvieron que luchar varias guerras por la adulación y la lealtad de los mortales que les aprovisionaban de Fe, y cada guerra necesitaba sus armas.

Estos látigos son armaspreciadas que sirven para resaltar la posición de los sirvientes de los Encadenados, ya que suelen entregarse a asesinos de élite pertenecientes al círculo interior del demonio. Estos objetos canalizan el Saber de la Contaminación (pág. 89) para ensuciar las heridas de sus enemigos. Aquellos que se enfrentan a estos asesinos ven como los látigos poseen una inteligencia malvada que hace que sus colas afiladas atraviesen la defensa más férrea para dejar su mordisco envenenado sobre la piel de su víctima.

Sistema: Un látigo negro de la ruina es un arma poderosa que puede derribar a los enemigos más nobles. Se utiliza como un látigo normal (infinge daño contundente igual a la Fuerza del poseedor), y puede activarse para infilar un azote adicional de energía tóxica que puede causar efectos devastadores en la víctima. El coste de activación consiste en un punto temporal de Tormento que paga el alma del

demonio atrapado en el látigo. Una vez activado, el poder permanece activo hasta que el látigo cae de las manos de su poseedor o la escena finaliza, lo que ocurra primero.

Cuando se activa, el látigo incrementa el nivel de iniciativa de su poseedor en dos y añade tres dados a su reserva de Destreza + Combate cuerpo a cuerpo. El poseedor puede realizar maniobras de barrido y desarme sin incrementar la dificultad (ver **Demonio**) y el arma ignora cualquier armadura mundana. Las armaduras encantadas y las protecciones de evocaciones y faces apocalípticas continúan activas. Para finalizar, los látigos activos infligen daño agravado. Las heridas causadas por esta arma no cesan de supurar, segregando fluidos tóxicos y dejando lívidas cicatrices violetas.

Rasgos de la reliquia: Atadura ••• (completamente bajo control del Encadenado); Incremento de poderes ••• (Dureza mejorada, Infusión espiritual, Control del recipiente).

Utilización por los caídos: Estas reliquias personifican la naturaleza vil y sucia que rodea al Encadenado. El hecho de blandir una de ellas como arma ordinaria sin activarla puede contaminar el alma. Cualquier caído que lo haga adquiere de inmediato un punto temporal de Tormento. El hecho de activar el látigo tiene consecuencias radicalmente distintas. Se debe superar una tirada de Fe contra una dificultad de 8. En caso de fracaso, el punto temporal de Tormento se convierte en permanente. Si la tirada pifia, el demonio pierde un punto de Fuerza de Voluntad adicional.

GRIMORIO INFERNAL

Los grimorios infernales son unos objetos raros e insidiosos utilizados por los Encadenados como herramientas de investigación. Aunque atrapan almas demoníacas, a diferencia del resto de reliquias, el poder se ejerce sobre el alma que lo habita.

Estos libros poseen una apariencia cuidada. Los volúmenes más poderosos están adornados con gemas o metales preciosos engarzados en los cierres o en las cubiertas. El libro se abre a voluntad de su poseedor y las páginas pasan rápidamente hasta detenerse en la información que el lector necesita.

Un grimorio infernal suele utilizar una versión podrosa de Hablar con los muertos (Saber del Espíritu •) para obligar al espíritu en su interior a revelar cualquier conocimiento que posea y que pueda ser útil para su propietario. En un sentido literal, el espíritu atrapado se comporta como un libro abierto para su propietario. Mirando las páginas se pueden aprender sus recuerdos, sus Habilidades y su saber. Las versiones avanzadas de estos libros poseen evocaciones del Saber de los Patrones para permitirles predecir las necesidades de sus amos antes de que formulen su demanda,

Sistema: Los poderes del grimorio son menores y están enfocados a extraer información del espíritu de su interior. Dadas las compulsiones implícitas en la atadura de un espíritu en un objeto demoníaco, los poderes involucrados sólo incrementan la cooperación del espíritu.

Para activar el tomo se requiere una tirada de Fe en el caso de un caído o una de Fuerza de Voluntad si el lector es mortal. La lectura de estos libros comporta serios peligros para aquellos mortales que no estén preparados. Se debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad contra una dificultad igual al Tormento del demonio que habita el tomo. Si la tirada pifia, el mortal pierde un punto de Fuerza de Voluntad y sufre un trastorno mental temporal. El libro sólo puede activarse una vez por escena. El poseedor puede leerlo durante tanto tiempo como desee, aunque si se distrae o desvía la mirada debe volver a activarlo de nuevo. Los grimorios inactivos no pueden leerse: sus páginas están repletas de garabatos ilegibles (si es que sus tapas llegan a abrirse).

Para poder utilizar el grimorio, el lector debe realizar una pregunta específica para que el libro la responda. En función de la clase de grimorio, el Narrador realizará una tirada de la reserva de dados del grimorio contra una dificultad de 6. El número de éxitos determina la profundidad de la respuesta. Un éxito otorga información básica. Dos éxitos proporcionan información detallada, añadiendo datos analíticos y contextuales que muestran una visión más amplia que la anterior. Tres éxitos proporcionan gran cantidad de datos, incluyendo referencias cruzadas a situaciones y hechos que otorgan una visión detallada del tema solicitado. Cuatro o más éxitos otorgan una información completa y sólida. El demonio comparte todos sus conocimientos relacionados con la pregunta, realizando indicaciones que el lector no había considerado y que pueden ser útiles. A pesar de ello, es importante recalcar que el espíritu atrapado en el libro no se va a mostrar dispuesto a ayudar a cualquiera que intente utilizar sus recuerdos. De hecho, muchos libros intentan sabotear a sus lectores con información incompleta siempre que tienen ocasión. Estos libros otorgarán la información exacta solicitada a un nivel de detalle determinado por la tirada, aunque si la pregunta es imprecisa, el espíritu intentará engatusar al lector. Para finalizar, recordamos que el Narrador es el árbitro definitivo respecto a la decisión de si el espíritu atrapado posee la información requerida. Los grimorios no son omniscientes, si el demonio cautivo desconoce la respuesta a la pregunta, las páginas serán ilegibles.

Los grimorios infernales suelen pertenecer a tres categorías distintas, dependiendo de la cantidad de información que puedan revelar. Estos libros pueden enseñar sendas de saber y rituales a los caídos y mortales como si fueran mentores (el efecto es idéntico al Trasfondo).

- **Limitado:** Estos tomos describen un único rasgo del espíritu cautivo, normalmente una Habilidad o una senda de saber. Los libros son sencillos, comparados con las glorias de otras reliquias más poderosas, y sólo permiten establecer una comunicación limitada con el espíritu que mora en su interior. Estos grimorios son sencillos de crear, hecho por el que son los más frecuentes. Estos tomos poseen una reserva de siete dados.

- **Informativo:** Estos grimorios describen de forma completa las Habilidades y el saber del espíritu cautivo en su interior. A menudo contienen otros recuerdos del demonio, como rituales, la historia del demonio desde su liberación del Abismo y otra información útil. Los libros informativos son sencillos de utilizar y se adaptan con rapidez a las necesidades de sus propietarios. Estos tomos poseen una reserva de nueve dados.

- **Extenso:** Estos libros contienen todo lo que el demonio cautivo sabe, siente, piensa, o hace. El lector posee un acceso completo a todas sus Habilidades, sendas de saber, rituales y recuerdos del demonio, incluyendo información histórica anterior al destierro del rebelde al Infierno. Estos grimorios poseen una reserva de 12 dados.

Rasgos de la reliquia: Atadura ••• (bajo el control completo del Encadenado); Incremento de poderes ••• o •••• (Comunicación, Resistencia mejorada, Control del recipiente y en ocasiones Infusión espiritual).

La capacidad de Control del recipiente permite al demonio cautivo no sólo abrir y cerrar el libro como respuesta a los deseos del lector, sino que le otorga una capacidad de movimiento limitada. Puede caer de un estante hacia la bolsa de un transeúnte, deslizarse a través de la ventana o dejarse llevar por el viento. Este poder hace que un lector tenga problemas para deshacerse de estos tomos. De igual modo, hace que el libro pueda desertar cuando más se le necesite.

Utilización por los caídos: Los caídos que utilicen un Grimorio adquieren un punto temporal de Tormento con cada uso. Además de esto, el jugador debe realizar una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad contra la del demonio atrapado en el interior del libro. Si el demonio cautivo gana la tirada, obtiene información sobre el Nombre Verdadero del lector.

COMPAÑERO INFANTIL

El Compañero infantil es una ingeniosa reliquia destinada a atraer a futuras generaciones de sirvientes al culto del Encadenado. Estas reliquias poseen la forma de un juguete para niños (un oso de peluche, una muñeca o cualquier otro juguete que pueda meterse en la cama para dormir) al que se le ha atado un espíritu de un demonio malvado que susurra dulces frases en los oídos de la criatura durante toda la noche.

Esta reliquia utiliza las evocaciones del Saber de la Añoranza y el Saber de los Celestiales para crear estos efectos. El juguete, controlado por el espíritu demoníaco que mora en la reliquia, llena los sueños del niño con pesadillas, visiones retorcidas e imágenes extrañas. Al cabo de cierto tiempo, el niño comienza a cambiar debido a las perversiones nocturnas que pueblan su mente. Estas manipulaciones preparan al futuro adorador desde una temprana edad para que acepte al Encadenado como su amo. Algunos niños reciben estos regalos de padres esclavos que desean asegurarse de que el niño no se rebelle.



Los compañeros infantiles no suelen ser muy frecuentes. La reliquia no es difícil de crear, aunque pocos Encadenados están dispuestos a confiar la mente y el alma de un futuro adorador a las influencias de un traicionero espíritu demonio.

Sistema: El compañero infantil es una reliquia poderosa capaz de infligir daño psicológico a largo plazo en su víctima. El objeto es “usado” por el demonio que reside en su interior, bajo las órdenes del Encadenado. Puede activarse diariamente, aunque sólo cuando la víctima está durmiendo. Aunque también puede usarse para influir sobre adultos, los niños suelen ser los blancos predilectos. El demonio cautivo es el encargado de pagar el coste de activación (un punto temporal de Tormento), hecho que ayuda a erosionar su autocontrol.

Cuando la reliquia se activa, debe efectuarse una tirada de seis dados en una tirada enfrentada contra la Fuerza de Voluntad de la víctima. Si la reliquia gana la tirada, el blanco recibe visiones inquietantes en las que lleva a cabo extrañas acciones que lo dejan satisfecho.

Tras 14 noches de visiones (consecutivas o no), el blanco pierde un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Cuando la víctima se queda sin Fuerza de Voluntad, adquiere un trastorno mental permanente y es adoctrinado como sirviente del Encadenado (consulta los detalles en el capítulo tres). El demonio juega con la mente de la víctima,

moldeándola con el tiempo (el objetivo consiste en crear un adorador perverso y retorcido, no un psicópata).

Rasgos de la reliquia: Atadura •• (el demonio puede resistirse únicamente a las órdenes contrarias a su naturaleza), Incremento de poderes •••• (Comunicación, Sentidos aguzados, Infusión espiritual, Control del recipiente).

Los espíritus demoniacos atados a estas reliquias suelen ser Azotes o Corruptores, y la mayoría tiene acceso a tres o cuatro evocaciones que utilizan para proteger al niño mientras influyen sobre él con los poderes de la reliquia. Estas evocaciones proceden de Sendas del Saber como Humanidad, Resplandor, Despertar o Añoranza. Si tiene la posibilidad, el demonio intentará forjar un pacto faustiano con el chiquillo, ofreciéndole protección (u otros dones) a cambio de Fe).

Mediante el uso del Control del recipiente, el demonio puede hacer que el juguete se mueva. Esta forma de proceder ha de ser sutil, ya que debe evitar llamar la atención de los adultos, aunque puede ser extremadamente útil para asegurarse la adulación y la Fe de la criatura.

Utilización por los caídos: Si un caído tiene la desgracia de dormir junto a una de estas reliquias, el resultado puede ser dramático. En este caso realiza una enfrentada de Fuerza de Voluntad contra el demonio atrapado en la reliquia, donde la dificultad de la tirada de la víctima es igual al nivel de Tormento del demonio cautivo. Si el demonio cae

bajo el poder del objeto, en vez de sufrir un trastorno mental, se vuelve más vulnerable al sometimiento por parte del Encadenado, como consecuencia del debilitamiento de su mente y se muestra más proclive a aceptar órdenes del Encadenado. En este caso, el caído resta un dado a cualquier tirada de Fuerza de Voluntad que utilice para resistirse a los intentos de sometimiento por parte del Encadenado. Esta debilidad dura un número de meses igual al Tormento del Encadenado. Si el demonio se ve sujeto a múltiples exposiciones a la reliquia, la pérdida de dados es acumulativa.

MONEDA FANTASMA

Las monedas fantasma son unas creaciones astutas que aprovechan la miseria y la soledad de los mortales que han enviudado recientemente. Esta reliquia puede tomar la forma de cualquier objeto, aunque la mayoría de ellos suelen ser objetos con un gran valor sentimental.

Una moneda fantasma contiene un alma cautiva, aunque a diferencia de otros objetos de los Encadenados, el espíritu que habita su interior es un alma mortal recién fallecida. Este alma se ata a un objeto personal del difunto (los Encadenados astutos suelen adquirir el reloj de pulsera o el anillo de compromiso del difunto para utilizarlo como reliquia y se lo devuelven a uno de sus seres queridos).

El espíritu cautivo se ve obligado a cumplir la voluntad del Encadenado susurrando en los sueños del mortal. El espíritu le cuenta mentiras sobre la otra vida y lo hermosa que es, sobre cómo la adoración a un dios omnipotente le llevó hasta allí y cómo la veneración de ese dios (el Encadenado) permitirá a sus seres queridos unirse a él en la otra vida. Con el paso del tiempo, el espíritu cautivo acaba convirtiendo a los seres vivos al culto del Encadenado, debido a la inquietud espiritual causada.

Sistema: Una moneda fantasma combina el poder del Saber de la Humanidad con el Saber de la Añoranza sobre el propietario vivo. Sus efectos sólo pueden notarse cuando el poseedor de la reliquia se encuentra en un estado somnoliento (cuando duerme, dormita o está bajo los efectos de una droga alucinógena). El espíritu del interior de la moneda debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad para activar sus efectos. Cuando el espíritu agota sus reservas de Fuerza de Voluntad, debe recurrir a su potencial de Fe. Cuando este se agota, el espíritu se consume y la reliquia pierde sus propiedades hasta que sea infundida con otro espíritu.

Cuando se activa, realiza una tirada de 10 dados contra la Fuerza de Voluntad del blanco. Si el mortal pierde el enfrentamiento, la víctima escuchará cómo el espíritu ensalza al gran líder espiritual que le guió a la otra vida. Cuando la reliquia haya acumulado un número de éxitos igual a la Fuerza de Voluntad de la Víctima, ésta estará adoctrinada en la adoración del Encadenado (consulta el capítulo tres).

Si la víctima gana la tirada, no se ve afectada por las palabras del espíritu cautivo, aunque los efectos de la per-

secución del fantasma de un ser querido le afectarán en cualquier aspecto de su vida. Su trabajo, sus relaciones y su cordura se resentirán salvo que pueda escapar a la fuente de sus problemas.

Rasgos de la reliquia: Atadura ••• (control completo del Encadenado), Incremento de poderes ••• (Comunicación, Resistencia mejorada, Sentidos aguzados).

Los espíritus de estos objetos son mortales, por lo que no pueden mejorar los efectos de la reliquia con su propio poder. Simplemente pueden dirigir los efectos programados de la misma.

Utilización por los caídos: Las monedas fantasma no poseen ningún efecto sobre los caídos. De hecho, aquellos demonios que posean el Saber del Espíritu pueden intentar relacionarse y dar órdenes al espíritu encerrado en la moneda.

Variaciones: Algunas versiones de las monedas fantasma permiten que el Encadenado y sus sirvientes demoniacos extraigan sustento espiritual del alma atrapada en su interior. Un demonio puede drenar un punto de Fe del espíritu por escena, aunque la moneda sólo puede proveer una cantidad de Fe igual al potencial de Fe del espíritu. Una vez que se ha agotado, el espíritu cautivo desaparece, y con él el encantamiento del objeto.

RITUALES

Los Encadenados son seres longevos y cautelosos acostumbrados a la perseverancia necesaria para desarrollar rituales eficaces. A lo largo de su existencia terrenal, los Encadenados y sus sirvientes han refinado y redescubierto rituales de caídos para adaptarlos a sus retorcidos fines. Algunos son tan viejos como los rituales más antiguos de los caídos, mientras que otros son desarrollos recientes concebidos para aprovechar las oportunidades que ofrece la tecnología moderna.

A continuación presentamos algunos ejemplos de rituales propios de los Encadenados. Existen muchos otros que no incluimos en estas páginas. La mayoría se centra en afectar sutilmente las mentes de adoradores y esclavos potenciales, atrayendo a nuevos mortales a las redes tendidas por estos demonios. Otros rituales generan caos y terror en el seno de la sociedad humana con la intención de desestabilizar la población y preparar el camino para el gobierno de los Reyes del Pavor.

Los rituales de los Encadenados, a diferencia de los de los caídos, no poseen efectos de bajo nivel de Tormento. Los caídos que participan en uno de estos rituales adquieren de forma automática un punto temporal de Tormento independientemente de los resultados del ritual.

Para obtener más información de los rituales infernales y de su funcionamiento puedes consultar el Capítulo seis de la Guía del jugador de Demonio.

FUEGO ETERNO

Este ritual fue desarrollado a partir del ritual de los Diablos Resistir el Fuego como herramienta de castigo, aunque en alguna ocasión se ha utilizado como arma. Este ritual envuelve a la víctima en llamas, causándole una agonía horrible que no permite ni la muerte ni el desvanecimiento.

Saber Primario: Saber de la Carne ••••

Saber Secundario: Saber de la Llama ••

Coste Básico: 12

Restricciones: El ritual debe realizarse a la luz del sol y el blanco debe encontrarse a la vista del Ankida.

Tiempo Mínimo de Invocación: 36 minutos

Sistema: Requiere una tirada de Resistencia + Supervivencia. El blanco sufre una penalización a sus reservas de darlos equivalente a la pérdida de un número de niveles de salud igual al número de éxitos obtenidos. La víctima puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad por cada nivel de salud para ignorar sus efectos durante un turno. El objetivo no sufre daño físico real de las llamas.

Las llamas no sólo son ilusiones, el blanco está ardien-
do. Cualquier artículo que posea se incendiará, lo que pue-
de causar daño real a la víctima si se trata de munición,
aerosoles, etc.

Los efectos de este ritual permanecen activos durante el resto de la escena. Una vez finalizada, la víctima debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad de dificultad 8.

Si la tirada falla, el blanco pierde un punto permanente de Fuerza de Voluntad. En caso de pifia, también sufre un trastorno mental temporal.

COMPULSIÓN INFERNAL

Este ritual impone una compulsión irresistible y duradera a la obediencia de la voluntad del Encadenado, algo que el indefenso mortal siente en cada instante. La compulsión se manifiesta bajo la forma de susurros, alucinaciones y una necesidad incontrolable de seguir las órdenes del Encadenado. Ni el sueño ofrece refugio, ya que está repleto de pesadillas y visiones que dirigen al mortal hacia su destino. Este ritual sólo afecta a mortales, ya que los caídos son inmunes.

Saber Primario: Saber de la Violación ••••

Saber Secundario: Saber de los Celestiales ••

Coste Básico: 12

Restricciones: El símbolo debe inscribirse con sangre y bilis humana, y el Ankida debe conocer el nombre de la víctima. El blanco no tiene por qué estar presente en el lugar del ritual para verse afectado, ya que el Ankida puede afectarlo siempre que esté situado a un número de kilóme-
tros inferior a 1,5 veces su nivel de Fe.

Tiempo Mínimo de Invocación: 36 minutos

Sistema: Requiere una tirada de Manipulación + Li-
derazgo, la víctima puede resistirse con una tirada de Fuer-
za de Voluntad (dificultad 8). Si el Encadenado tiene éxito,
el geas impone sus efectos. Adicionalmente, el blanco sufre



un nivel de daño contundente por cada éxito adicional obtenido por el Encadenado como consecuencia de la presión mental infligida por el demonio.

La compulsión se compone de un número de órdenes discretas igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación del ritual. Una orden válida debe estar compuesta de una única sentencia sencilla (*Roba un banco. Mata a tu marido. Dirígete al número 1251 de Main Street*). Cuantos más éxitos se obtengan, más complejas pueden ser las instrucciones. Si la tirada de activación del ritual obtuvo tres éxitos, un ejemplo de órdenes válidas sería el siguiente: *Roba un banco, lleva el dinero hasta el número 1251 de Main Street y deja el dinero en el buzón*.

La víctima puede intentar resistirse a la compulsión diariamente si supera una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9) o si gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Si tiene éxito, la víctima logra resistirse a la compulsión durante el resto del día. En caso contrario, intentará cumplir la compulsión de la mejor forma posible y sin importarle el riesgo implícito.

La compulsión permanece vigente durante un número de días igual a la Fuerza de Voluntad del Ankida. Si el mortal cumple la compulsión o realiza la tarea encomendada antes de tiempo, los efectos desaparecen. En ese momento, la víctima debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si falla la tirada, el mortal sufre un trastorno mental temporal. En caso de pifia, el trastorno mental es permanente. Un mortal sólo puede estar sometido a una compulsión en un instante determinado.

CANCIÓN DEL INTERROGATORIO SINUOSO

Este ritual suele utilizarse sobre los demonios capturados para retenerlos e interrogarlos. Utiliza toda la experiencia seductora y corruptora de los Encadenados para doblegar la voluntad del caído y extraer información. En vez de contener su cuerpo, este ritual paraliza su espíritu, por lo que puede utilizarse sobre demonios carentes de cuerpo, independientemente de que estén anclados a un objeto físico o no.

Saber Primario: Saber del Espíritu •••••

Saber Secundario: Saber de la Violación ••

Coste Básico: 14

Restricciones: El demonio deberá estar en el interior del sello del ritual y el Ankida debe conocer su Nombre Celestial o su Nombre Verdadero.

Tiempo Mínimo de Invocación: 49 minutos

Sistema: La Canción del Interrogatorio Sinuoso fue creada por el Encadenado Agashunakzar para utilizarla contra otros Encadenados, aunque también puede utilizarse contra los caídos. El ritual requiere una tirada enfrentada de Manipulación + Consciencia contra la Fuerza de Voluntad del blanco.

El número de éxitos obtenido determina la cantidad de información que el Encadenado obtiene de la víctima. Un

éxito permite la obtención de datos triviales (una colección superficial de los pensamientos de la víctima y su historia reciente). Tres éxitos permiten acceder a recuerdos profundos, así como a información sobre las habilidades sobrenaturales del demonio (sendas de saber y rituales específicos). Cinco éxitos permiten que el Encadenado acceda a cualquier comportamiento de la memoria del demonio, llegando hasta recuerdos que la propia víctima desconoce (incluyendo la época anterior al destierro al Abismo).

Si el ritual no revela una cantidad de información suficiente para dejar satisfecho al demonio, puede repetirse. Sin embargo, cada uso posterior erosiona su eficacia, por lo que cada repetición realizada sobre el mismo demonio incrementa la dificultad de la tirada de Manipulación + Consciencia en uno.

CASCADA DE ALMAS

Este ritual proporciona una vía de salida de emergencia para un Encadenado en caso de que su lugar de descanso sea destruido.

Saber Primario: Saber de la Forja •••••

Saber Secundario: Saber de los Patrones •••

Coste Básico: 16

Restricciones: El símbolo debe rodear el relicario de reserva y el ritual debe realizarse en una noche sin luna.

Tiempo Mínimo de Invocación: 64 minutos

Sistema: El futuro relicario sólo puede adecuarse para un Encadenado, el resto de los demonios no obtienen la posibilidad de habitarlo. El ritual debe realizarse durante la preparación del relicario, mientras el demonio se encuentra en su ídolo original. Los efectos del ritual permanecen activos durante un número de turnos igual a la puntuación de Fe del Ankida anterior a la renovación necesaria para entablar la unión con el Encadenado. Cada Encadenado sólo puede tener un relicario de reserva.

El ritual requiere realizar una tirada de Inteligencia + Ocultismo contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del Encadenado. Si tiene éxito, se establece una conexión entre el Encadenado y su relicario de reserva. Esta conexión puede detectarse como cualquier otra manifestación de poder demoníaco, aunque la dificultad se incrementa a 9.

Si el ritual tiene éxito y el relicario del Encadenado es destruido mientras el ritual está activo, el demonio se ve sujeto al mismo sistema aplicable a demonios descarnados descrito en el *Libro de Reglas de Demonio*, aunque la conexión con el nuevo relicario le sirve de anclaje. Como resultado de ello, la dificultad de la tirada de Fuerza de Voluntad para evitar ser arrastrado hacia el Abismo disminuye en uno.

El nuevo relicario está en sintonía con el alma descarnada, por lo que la tirada de Fuerza de Voluntad para habitarlo reduce su dificultad a 6. La unión con el Encadenado ayuda a suavizar el trauma asociado a la experiencia, por lo que el Encadenado no pierde ningún punto de Fe. Estos

efectos sólo se aplican al demonio específico con el que el relicario está en sintonía. Cualquier otro demonio que intente habitarlo ve como la dificultad se incrementa en uno, ya que la resonancia existente obstaculiza su posesión.

Antes de ser habitado, la existencia de este relicario puede debilitar al Encadenado. La reliquia está unida a su naturaleza esencial, por lo que si cayera en manos de sus enemigos, serían capaces de adivinar parte de Nombre Verdadero del demonio (ver **Demonio**). Por ello, muchos Encadenados guardan estos objetos celosamente, si es que llegan a crearlos.

MAREA DE PLAGA

El uso de este ritual ha sido responsable de horribles epidemias a lo largo de la historia. Mediante Marea de Plaga, el Encadenado puede ordenar a una horda de alimañas que se extienda por una ciudad o una zona abierta, diseminando enfermedades y miseria a su paso.

Saber Primario: Saber de la Bestia •••

Saber Secundario: Saber del Despertares, Saber de la Contaminación ••

Coste Básico: 21

Restricciones: Las criaturas afectadas deben encontrarse en el interior del símbolo.

Tiempo Mínimo de Invocación: 49 minutos

Sistema: Requiere una tirada de Manipulación + Trato con Animales. Este ritual permite que el Encadenado posea y controle a un número de animales igual a 10 veces el número de éxitos obtenido, aunque sólo funciona con animales de tamaño igual o inferior al de un gato doméstico. Los Encadenados suelen utilizar ratas, ratones, murciélagos, serpientes, cuervos, anguilas e insectos como instrumentos de contagio. La posesión dura un número de turnos igual al nivel de Fe del Ankida. Para obtener más información sobre enjambres animales y sus capacidades consulta la Guía del Narrador de Demonio.

La horda de criaturas extiende la enfermedad a lo ancho de los asentamientos humanos. Además del daño normal infligido por la criatura, un mordisco o un arañazo del animal infectado infinge una horrible enfermedad a su víctima. Cada vez que un ser humano pierda un nivel de salud debido a un miembro del enjambre, debe realizar una tirada de Resistencia. Si falla la tirada, la víctima sufre un nivel adicional de daño contundente (no absorbible) y queda bajo la influencia de la enfermedad. Cada día que pase, la víctima sufre la pérdida de un nivel de salud de daño contundente y un punto temporal de Fuerza de Voluntad hasta que la enfermedad desaparezca. La enfermedad permanece activa durante un número de días igual al nivel de Fe del Encadenado y no puede ser curada con cuidados médicos. Si otro demonio intenta curar al enfermo mediante el Saber del Despertar, la tirada de evocación debe enfrentarse a la Fuerza de Voluntad del Ankida. Si el caído falla esta tirada, no puede curar a la víctima.

PERSONALIDAD VIRTUAL

Este moderno ritual permite que el demonio cree una personalidad en Internet. Esta persona virtual es inteligente, encantadora e interesante. Este “amigo imaginario” se alimenta de la honestidad y la confianza de aquellas almas inocentes que están dispuestas a escucharlo, introduciéndolas a la amistad y la adoración del Encadenado.

Saber Primario: Saber del Firmamento •••

Saber Secundario: Saber de la Humanidad •••, Saber de la Forja •••

Coste Básico: 30

Restricciones: El ritual debe llevarse a cabo durante la noche y necesita que un ordenador conectado a Internet se coloque en el interior del símbolo. Este ordenador debe permanecer en ese lugar mientras duren los efectos del ritual.

Tiempo Mínimo de Invocación: 100 minutos

Sistema: Requiere una tirada de Manipulación + Tecnología. El ritual permite que un demonio interactúe con Internet como si estuviera sentado tras el teclado de un ordenador. El demonio debe realizar una tirada de Percepción para darse cuenta de los mensajes recibidos, salvo que esté prestando atención a Internet en ese momento.

Para afectar a otros usuarios de Internet, se debe realizar una tirada de Manipulación + Empatía (las víctimas pueden resistirse con su Fuerza de Voluntad) de dificultad 7. El demonio puede influir sobre un número de individuos igual a los éxitos obtenidos en la tirada de activación del ritual. Si los blancos fallan sus tiradas de Fuerza de Voluntad (u optan por no resistirse), confiarán en el demonio y hablarán con sinceridad. La dificultad de cualquier tirada futura de Manipulación contra estos blancos disminuye en uno.

Aunque posee una apariencia benigna, este ritual permite que un Encadenado interactúe e influya sobre mortales a un nivel más amplio del que le sería posible usando sus esclavos y sirvientes infernales. Usado con imaginación, puede servir para que el demonio obtenga información útil para sembrar la discordia y el caos. Las víctimas inocentes pueden ser alejadas de la seguridad de sus hogares y arrastradas hacia los brazos de cultos ansiosos.

Los efectos del ritual permanecen activos durante un número de semanas igual al nivel de Fe del Ankida.

BASTIONES

Los bastiones se desarrollaron mucho antes de la derrota final de los caídos, aunque los Encadenados recuerdan esos refugios con claridad. Los inmóviles Encadenados sienten más motivación que cualquier otro demonio por encontrar una fortaleza defendible o construirla en caso de no encontrar una que se adapte a sus necesidades.

De hecho, muchos de los bastiones existentes en la

actualidad están bajo el poder de los Encadenados. Los primeros bastiones fueron destruidos durante la guerra o durante la purga posterior, por lo que muchos de los caídos recientemente liberados carecieron de la oportunidad de desarrollar los complejos rituales necesarios para construir un bastión. Los Encadenados no estaban sujetos a la interferencia de los ángeles cuando construyeron sus grandes ciudadelas, y sus enemigos de la época carecían de los conocimientos necesarios para descubrir o destruir estos bastiones. Cuando los Encadenados se sumieron en el éxtasis durante la Edad Media, buscaron la seguridad de sus bastiones, en donde permanecieron dormidos hasta la época moderna.

A diferencia de los antiguos bastiones, diseñados para albergar un gran número de seguidores mortales, los bastiones modernos poseen un tamaño limitado. Esto es debido en parte a que necesitan menos tamaño (las medidas de seguridad aconsejan que sólo los esclavos más fieles tengan acceso al santuario). En general, los bastiones modernos deben ser más pequeños debido al hecho de que el mundo se ha vuelto más pequeño desde la guerra entre los rebeldes y el Anfitrión Divino. Existen pocas zonas inexploradas en la Tierra. Entre los satélites espías que surcan los cielos y la humanidad extendiéndose por cada metro cuadrado útil de tierra, existe poco espacio para esconderse y erigir ciudades construidas de plata y basalto.

Los bastiones de los Encadenados se construyen de la misma forma que cualquier otro (consulta los detalles en el Capítulo seis de la *Guía del Jugador de Demonio*). A menudo incluyen elementos extraídos de las evocaciones del saber de los Encadenados, ya que estos demonios desarrollaron nuevos medios para extender sus poderes durante su dominio sobre la Tierra.

IL-ILUM

Il-Ilum, perdición de marinos y pueblos costeros, fue uno de los bastiones situados en el fondo del mar. En la actualidad se ha convertido en el último lugar de descanso de incontables mortales esclavizados por los cantos de sirena de los misterios que yacen en su interior.

El maestro Encadenado de Il-Ilum fue Ocaedien, un Corruptor amargado cuyo paso de ángel caído a monstruoso Encadenado fue sorprendentemente corto. Construyó este bastión para que actuara de santuario, no para proteger a su rebaño (incluso para los estándares de los Encadenados, Ocaedien era un amo cruel y perverso). El bastión estaba situado en el lecho del Mar Mediterráneo, habitado por el relicario de Ocaedien y cientos de extrañas criaturas marinas. Las sendas de los calamares gigantes se entrecruzaban con bancos de peces con rostro de sirena y aletas afiladas, mientras que cosas más oscuras se ocultaban en los lugares ocultos del bastión, mirando el mundo con odio.

Il-Ilum hizo su aparición súbita en el lecho Marino, y aunque permanece bajo el mar, su creación generó olas

y tormentas terribles durante más de un año mientras el océano se ajustaba a las corrientes antinaturales generadas por los pensamientos de Ocaedien. El bastión es un templo submarino carente de adoradores humanos. Construido como una burla de los lugares sagrados humanos, su arquitectura es retorcida y utiliza la difracción para jugar con los sentidos y darle una apariencia imposible.

Conforme la vida del mar fue empalideciendo, Ocaedien comenzó a atraer a los mortales que habitaban los pueblos costeros cercanos. Los marinos comenzaron a experimentar visiones de hermosas mujeres sobre las rocas que les atraían inexorablemente. Durante las noches de luna llena, el mar mostraba reflejos de tesoros imposibles o cualquier otra cosa que los mortales desearan en aquel momento. Cuando las olas susurraban un nombre mortal, el desgraciado se adentraba en el mar para no regresar nunca. Su último viaje lo hacía acompañado de extrañas criaturas marinas, era capaz de respirar bajo el agua y su mente rebosaba de visiones de los placeres que le esperaban en Il-Ilum. Con el paso del tiempo, cuando Ocaedien se cansaba de él, dejaba que sus huesos se unieran al resto.

Además de por los extraños seres que constituyan el rebaño de Ocaedien, el bastión estaba defendido por poderosas corrientes capaces de desviar la senda de cualquier intruso, haciendo que fuera casi imposible acceder al templo sin contar con el permiso del Encadenado. Asimismo, Ocaedien poseía el poder necesario sobre las corrientes para arrastrar a cualquier desventurado mortal del que se hubiera encaprichado. El dominio que el amargado Corruptor poseía sobre las aguas era tal que podía manchar las corrientes que rodeaban a su bastión con ácido y aceite con sólo pensarla.

En la actualidad, Il-Ilum yace en silencio. Los incontables siglos de mareas han transformado el color de sus torres, dándole una apariencia fantasmagórica. En su interior descansan cientos de huesos reconvertidos en hermosas estatuas que alcanzarán precios astronómicos en las galerías de arte de las ciudades más sofisticadas. Bajo estos huesos descansan los artefactos del Encadenado, objetos capaces de hacer enloquecer a los mortales. Cientos de bancos de peces y otras criaturas marinas entran y salen del templo, esperando el regreso de su amo, cuyo ídolo ha permanecido en silencio desde hace tanto tiempo.

NACTIRUM

Muchos bastiones Encadenados carecían de un ambiente hospitalario para los visitantes mortales, y Nactirum era un buen ejemplo. El bastión estaba construido en una ladera de roca que dominaba un valle aislado situado en Europa oriental (en la actualidad estas tierras forman parte de la moderna Turquía). Su señora era Onianiel, antiguo demonio de la Cuarta-Casa antes de ser invocada y convertirse en diosa. Una serie de poderosos rituales crearon el reino de Nactirum en el corazón de su pequeño dominio.

Nactirum era una curiosidad inquietante, un bastión situado en el interior de una noche interminable. El saber de Neberu fue incorporado en su creación, un conjunto de evocaciones de luz y muerte que dieron lugar a una oscuridad impenetrable que inundó los pasadizos y las cámaras de los lugares más secretos de Onianiel. El bastión era insopportablemente gélido, ya que absorbía la calidez de los visitantes y les congelaba el corazón. El aire estaba muerto y sin vida, como si fuera un enorme velo que apagaba la vivacidad y el entusiasmo. El sonido se transformaba en ecos ominosos. Las fuentes de luz dejaban de funcionar, o si lo seguían haciendo, no conseguían iluminar lo más mínimo. Nactirum acabó convirtiéndose en un lugar silencioso y muerto.

A diferencia de otras zonas afectadas por la oscuridad maldita de los Neberu (percibidas en otros lugares del mundo como resultado de un poderoso ritual) Nactirum no era una trampa mortal para sus residentes. Estos seres continuaban reaccionando, al menos físicamente. No enfermaban y se debilitaban como ocurría en otras zonas similares. Su salud espiritual, sin embargo, era otro asunto completamente distinto. A pesar de que sus cuerpos no sufrían las consecuencias físicas del ambiente que les rodeaba, muchos vieron como su alegría de vivir era reemplazada por una oscuridad eterna. Los sirvientes de Onianiel no eran tan corruptos o depravados como los esclavos de muchos otros Encadenados, en vez de ello, eran silenciosos y extraños.

Desconocemos los motivos que llevaron a Onianiel a crear Nactirum, aunque otros demonios especularon que todavía poseía la curiosidad que le había caracterizado como Perversa de la Legión Plateada en referencia a la experimentación y la exploración. Si esto fuera cierto, Nactirum se habría creado como un experimento para determinar la forma en que los mortales se podían adaptar a una existencia con menos estímulos que los que estaban acostumbrados, tanto físicos como mentales.

Ningún evento oficial ha confirmado la caída de Nactirum, por lo que existen muchos y diversos rumores sobre su descubrimiento y destrucción. Siempre fue un bastión seguro debido a su situación y sus características especiales. Aquellos pocos visitantes inesperados que se adentraron en sus límites informaron de una gélida oscuridad que los abrazaba con fuerza y mantenía a los intrusos alejados. Sea cuales sean los secretos que descubrieron las investigaciones de Onianiel, nunca han sido desvelados.

Algunos visitantes de un valle repleto de cavernas situado en Turquía han informado de extrañas desapariciones en noches oscuras. No pasará demasiado tiempo antes de que alguien recomponga las piezas del rompecabezas y decida investigar los misterios ocultos tras la asfixiante oscuridad de Nactirum.

NGAANTI'IYA

Pocas culturas carecían de rituales para invocar a espíritus guardianes. Casi cualquier civilización, desde las antiguas culturas europeas que invocaban a los dioses del panteón que adoraban hasta pueblos tribales de América que convocaban a los espíritus naturales, poseía una forma de ponerse en contacto con ellos.

Los pueblos aborígenes australianos no fueron ninguna excepción, ya que reverenciaban a los espíritus de sus ancestros y solían solicitarles ayuda. De esta forma, una tribu relegada al anonimato invocó al demonio Afigorith para proteger y ayudar a su pueblo. Afigorith, un Malef actor de cierta fama, accedió a servir a su nuevo pueblo y asumió la identidad de Muku-Ngaanta, el guardián de las rocas.

Como otras tribus aborígenes, la tribu de Muku-Ngaanta era nómada y viajaba constantemente en busca de fuentes de alimento. Este desplazamiento constante dejaba a Muku-Ngaanta en una posición demasiado vulnerable, por lo que ordenó a sus seguidores que lo colocaran en un lugar especial en tierra sagrada desde donde pudiera guiarlos y protegerlos.

Esta intención condujo al Encadenado a elaborar un poderoso ritual para modelar la tierra a su satisfacción. Creó un complejo sistema de cavernas y túneles bajo la roca de las llanuras meridionales, el bastión Ngaanti'iya. Las cámaras interiores fueron inundadas con agua y Muku-Ngaanta estableció su residencia en el interior.

Ngaanti'iya era un bastión capaz de retorcer la mente con su estructura. El Encadenado refinaba constantemente su creación original, llegando a convertir al bastión en un intrincado laberinto de cavernas interconectadas cuyas dimensiones desafían las leyes de la física ordinaria. Durante la mayor parte del año, el pueblo de Muku-Ngaanta ocupaba las cavernas exteriores del bastión mientras que los esclavos más favorecidos (aquejlos que poseían la bendición que les permitía respirar bajo el agua) visitaban el santuario principal. Aquellos que lo hicieron regresaron con una extraña mirada en sus ojos y un sentido de la percepción que no volvió a ser el mismo. Se afirmaba que observar los corredores interiores de Ngaanti'iya era como mirar a la mente de los espíritus, una revelación capaz de hacer enloquecer a los hombres.

Muku-Ngaanta no se vio obligado a retirarse por la llegada del cristianismo. La influencia de esta religión llegó tarde a las costas de su tierra. En lugar de ello, Muku-Ngaanta se vio debilitado por otra clase de invasión: la invasión cultural. Sus tierras fueron colonizadas por hombres procedentes de otros países y su tribu fue esclavizada y asesinada. Cuando el último miembro de su tribu se desvaneció para siempre, la fuerza del Encadenado se debilitó considerablemente y quedó indefenso. Es posible que todavía resida en el laberinto inundado de Ngaanti'iya como

una araña en el centro de su tela, recreando pacientemente sus planes y sus creaciones con la esperanza de encontrar nuevas presas.

Océano de Tormentas

El Océano de tormentas es famoso entre la sociedad de los caídos. Aunque no se ha encontrado ninguna evidencia de su existencia, los eruditos han consultado cientos de textos mortales y han llegado a identificar el Océano de tormentas como un antiguo bastión de un terrible Encadenado.

Ophegel fue una diosa para su pueblo, horrible y maravillosa. Este caído Lamasu fue uno de los primeros Encadenados en ser invocado del Abismo, estableciendo un dominio firme sobre el pueblo que la servía. Debido a la influencia de las creencias de sus adoradores, la diosa acabó convirtiéndose en la reina que todos querían ver. Conforme las noticias de su existencia y su culto fueron extendiéndose su rebaño aumentó considerablemente llegando a rivalizar con los Encadenados más antiguos y poderosos.

En la cúspide de su poder, Ophegel inició la construcción de un bastión digno de su gloria para reafirmar su dominio sobre el mundo y proteger a su pueblo de cualquier amenaza externa. Los rituales para hacer emerger el bastión del seno de la tierra fueron realizados por Encadenados sometidos a su voluntad.

El bastión tomó la forma de una poderosa ciudadela de cristal situada en la cima de una cadena montañosa europea (ningún texto detalla con exactitud el lugar exacto). Desde lejos, los muros son completamente transparentes, ocultando a los mortales y objetos mundanos de su interior de las miradas de los enemigos potenciales. Un viajero que se acerque hacia él (y sepa con exactitud donde buscar), verá como el castillo se vuelve opaco conforme la distancia disminuye, hasta adquirir su forma verdadera. Los visitantes no deseados pueden llegar frente a él sin ver nada en absoluto, hasta chocar contra un muro y verse consumidos por las pasiones encerradas en él.

El Océano de las tormentas está construido con delicadas teselas de cristal con reflejos rosados. Los muros exteriores son tan translúcidos que son casi transparentes, mientras que el cristal incrementa su opacidad conforme se adentra

en el corazón de la ciudadela. Unas venas nubosas tiñen los muros, otorgándole una apariencia sucia, aunque su tacto es perfectamente suave. Los muros exteriores pueden reducir a un hombre a cenizas si son tocados merced a la fuerza de las pasiones contenidas en su interior. El viento (omnipresente en las montañas) hace gemir los muros con sonidos oceánicos de olas chocando contra el rompiente, llegando a un crescendo ensordecedor durante las tormentas.

Como todo lo que proviene de un Encadenado, la belleza del Océano de tormentas sólo alberga podredumbre. Las paredes reflejan el incremento de la perversión y la corrupción conforme nos acercamos al corazón del bastión. Algunos textos afirman que la simple mirada a los muros interiores despierta los deseos más oscuros.. La depravación de los adoradores de Ophegel fue legendaria, incluso para un culto Encadenado, y el implacable Corruptor hizo todo lo posible para incrementarla. Aunque la vida diaria de los mortales que moraban en el interior del bastión era perfectamente normal, cada acción estaba mancillada por la influencia de Ophegel, una influencia que inducía a la aquiescencia.

A pesar de los rumores acerca de los horrores que poblaba el Océano de tormentas, este bastión atrajo un gran número de peregrinos. Se rumoreaba que entre los vicios de Ophegel se incluían la avaricia, y sus seguidores adquirieron fama por sus ataques contra otros Encadenados. Nadie sabe con certeza las maravillas que se ocultan en el interior del bastión, aunque algunos se han aventurado a hacer una suposición. Es improbable que cualquiera que haya emprendido el viaje hacia el bastión regrese con vida.

En la actualidad, el bastión está protegido por su camuflaje, por lo que es invisible para cualquier visitante excepto para los que saben adonde mirar. Existen defensas adicionales creadas por el ritual que hizo emerger el bastión de la tierra. En vez de arrojar rocas sobre las cabezas de los atacantes, las puertas y las torres del bastión utilizan las evocaciones de Humanidad, Añoranza y saber oscuro para insuflar compulsiones irresistibles y quebrar la cordura de los visitantes no deseados. Para aquellos que deseen succumbir a estas pasiones, el Océano de tormentas tiene sus puertas abiertas.



A lo ancho de la ciudad costera de Usher's Mist se respiraba un aire de tensión, como si las mentes de todos sus habitantes estuvieran unidas por una cuerda de piano. La gente se sentía nerviosa. La niebla procedente del puerto comenzó a arremolinarse por las calles desiertas. Los animales aullaron cuando el creciente astillado de la Luna desapareció tras oscuras nubes. A medianoche todo comenzó.

Todo empezó con una serie de suicidios. Mary Herron se abrió las venas en el interior de su ducha. Binod Poddar apareció por la calle de la verdulería ingiriendo botellas de pastilla. Bobby Weatherbee cogió la pistola automática de su padre y la encañonó contra su tierno paladar. Hubo muchos más... demasiados.

Luego llegaron los asesinatos. A la una de la madrugada, Verdell Matson estranguló a su anciana madre, Alice, mientras estaba en el lavabo. Charlie Clark apuñaló a su novio diecisésis veces en la cabeza con un bolígrafo. Los hermanos Peter y Roger Hartwell se dispararon en mitad de la calle mientras el resto del vecindario dormía. Otros murieron inexplicablemente mientras sus rostros se contraían en un rictus de terror. El hospital se quedó sin suministro eléctrico y los generadores de emergencia fallaron. Dos coches perdieron el control en la carretera 909 y acabaron estrellándose contra las rugientes aguas del Pacífico. Un hombre resbaló al pisar un charco y se rompió la columna por tres sitios distintos.

Dos ángeles caídos observaban desde el tejado del Dune Drop Inn la plaga de muerte que se desataba por la ciudad. Mantenían sus manos entrelazadas en la fría noche. Daitya susurró a su amante: "Puedes sentirlo? ¿Qué está pasando?"

Kadath tembló. "Puedo sentirlo, aunque no sé lo que es", dijo. Tenía la esperanza de que ella no detectara la mentira. Parecía como si alguien le hubiera injectado una dosis de nitrógeno líquido en la espina dorsal. Azrael, el Ángel de la Muerte, había venido a buscarlo. ¿Acaso no le había servido en el pasado sembrando los campos con moscas y recolectando almas para su amo? Había tenido extrañas pesadillas. Enterrada en el interior de la tierra se encontraba una estatua de un esqueleto vestido con harapos (o piel antigua, no podía adivinarlo). ¿Las cloacas? Los hombres rodeaban al ídolo con sus cuerpos repletos de heridas frescas. Las mujeres se apuñalaban con pequeños cuchillos y se arrancaban el pelo, mientras gritaban promesas a la oscura efigie. Todos ellos gemían de dolor. Mientras tanto, en las calles, la gente de Usher's Mist moría.

Kadath tembló. Se sentía vacío. El viaje había terminado, verdad? No había forma de poder regresar al Cielo. Sintió como sus tripas se tensaban cuando oyó que alguien susurraba su nombre con una serie de sonidos guturales. No podría descansar, estaba marcado. Y si Daitya continuaba a su lado, acabaría por derrumbarse. Así funcionaban las cosas. No había nada que pudiera hacer. ¿O quizás sí?



Capítulo Chico

Narración

Existían horrores más allá de la imaginación, y este era uno de esos núcleos de horror inimaginable que el cosmos atesora para mostrar a unos pocos hombres malditos.

—H. P. Lovecraft, "La casa maldita".

Los Encadenados son unos seres que poseen una maldad y una locura incommensurable. Carecen del lujo de contar con una mente mortal para templar su Tormento, o de un alma humana con la que mitigar su odio y su clemencia. Su maldad nació en las tinieblas de la prehistoria y fue modelada por el cruel golpe del Abismo. Tras permanecer en éxtasis durante siglos, los Reyes del Pavor despertaron de su letargo debido a la furia de la Vorágine y al regreso de los caídos. Estos dioses fanáticos se afanan por reclutar a los descendientes de sus antiguos sacerdotes para incrementar su poder con ofrendas de Fe y sangre. Estos dioses antiguos, implacables como la muerte e incansables como el mar, están reconstruyendo sus antiguos sueños de conquista, corrupción y sometimiento con el fin de reconstruir la Creación. Tan sólo los caídos se interponen en su camino.

Este capítulo ofrece consejos al Narrador para convertir a los Encadenados en el centro de la crónica de **Demonio**. Para ello será fundamental responder a esta pregunta: ¿Cómo quieres incorporar a estos malvados monstruos? ¿Deseas que asuman el papel de unos enemigos que representan la antítesis de toda existencia? Como enemigos, ¿debes mostrarlos abiertamente, u ocultarlos tras varias capas de engaño para que los protagonistas nunca sepan a quién se enfrentan? Quizá tengas una crónica en mente en la que los jugadores asuman el papel de villanos. A todo el mundo le gusta hacer de chico malo, por lo que es probable que tus jugadores deseen asumir el papel de sirvientes de un Encadenado o acepten el reto de representar demonios Encadenados. Tal y como indicamos en este capítulo, cuentas con un gran abanico de opciones para crear crónicas interesantes acerca de la aparición de los dioses oscuros.



ANTAGONISTAS ENCADENADOS

Los Encadenados son unos enemigos épicos en toda la amplitud del término, ya que combinan un vasto poder, un conocimiento antiguo y un deseo implacable para llevar sus planes a término. A diferencia de los caídos, estos monstruosos seres operan desde las sombras, ejerciendo su influencia a través de tramas de conspiración y corrupción. Estos dioses oscuros se ocultan tras cultos esotéricos y cuentan con demonios sometidos, personificando fuerzas de maldad que sirven para reflejar la amenaza del Tormento sobre los protagonistas. La siguiente sección ofrece sugerencias para definir los objetivos de un antagonista Encadenado, así como la extensión de su influencia temporal y la naturaleza de sus sirvientes demoniacos.

OBJETIVOS INDIVIDUALES

Todos los Encadenados comparten un propósito común: someter la voluntad de la humanidad y utilizar a los hijos de Dios para rehacer el cosmos. Este propósito los aleja del resto de caídos y de cualquier otro demonio. Sin embargo, los Encadenados son seres individuales, por lo que deben poseer unos objetivos propios. Como Narrador, has de dedicar un esfuerzo importante a hacer que tus Encadenados sean unos personajes completos, no unos dioses manipuladores que manejan a sus servidores con la intención de destruir el mundo. A continuación incluimos algunas sugerencias sobre objetivos secundarios que los Encadenados podrían perseguir.

PODER

La obtención de poder constituye uno de los objetivos más importantes de los Encadenados. Muchos demonios (y especialmente los Dioses del Pavor) ven el mundo como su propiedad. Ellos lo crearon, por lo que ahora pueden modelarlo a voluntad. Por ello, lo convierten en un laboratorio para llevar a cabo cualquier horrendo experimento que puedan imaginar. Esos monos llamados "humanos" poseen demasiado poder, y como los Encadenados no aprueban esta situación, optan por someterlos y robárselo. Todos los aspectos del poder son necesarios para la dominación definitiva, incluyendo el poder mediante la influencia financiera, el poder mediante el control gubernamental y el poder mediante la manipulación de las instituciones religiosas. Los Encadenados coleccionan líderes políticos y presidentes de empresas como si fueran cromos, utilizándolos contra otros Encadenados (o contra instituciones mortales no alineadas) en vastos juegos de estrategia y empleando su poder para poner de manifiesto rasgos de su personalidad en guerras, terrorismo, ejecuciones u otras depravaciones socialmente aceptables. Para estos Encadenarlos,

los humanos son unos títeres que deben ser corrompidos y utilizados como entretenimiento. A sus ojos, el mundo se encuentra dividido entre distintos bandos sobrenaturales y deben conseguir el mayor trozo del pastel.

OLVIDO

El poder material no significa nada para aquellos Encadenados que buscan la aniquilación del Cielo. El poder sólo les interesa si sirve a un fin, y en su caso este fin es *El Fin*. Estos Encadenados no se preocupan por la gran partida de ajedrez, ya que su único objetivo consiste en romper el tablero para que nadie pueda jugar. No desean moldear la realidad para

OBJETIVOS PERSONALES

¿Acaso un demonio Encadenado necesita estas metas tan elevadas? Probablemente. Los demonios monstruosos poseen unos objetivos monstruosos. Aunque es cierto que muchos de estos dioses poseen grandes objetivos, puedes salirte del guión cuando quieras definir lo que deseas. ¿Es probable que los Encadenados posean objetivos menores y más personales? Por supuesto, de hecho, te recomendamos que los definas como complemento de las metas genéricas. Considera a Belial. Se trata de un archiduque que no le importa en absoluto corromper a la humanidad. Sólo desea una cosa: *encontrar a Lucifer*.

¿Es posible que un Encadenado busque algo tan mundano como el placer personal? Sí. Es probable que ese dios demente salte de cuerpo en cuerpo, insuflando una lujuria demente en sus víctimas y generando una ola de asesinatos sexuales, combinando muerte y lujuria de forma macabra mientras viola a mortales mediante cuerpos prestados. Considera lo que ocurre conforme los Encadenados van incrementando su demencia. Sus objetivos, antaño astutos y brillantes, se convierten en extrañas alucinaciones. Es probable que un Encadenado acabe asumiendo el papel de una diosa vengativa cuyo único objetivo consiste en exterminar a la humanidad de la Tierra. Otro demonio puede llegar a la conclusión de que debe excavar un agujero hasta el centro de la tierra para "liberar al resto de demonios del Abismo", a pesar de ser consciente de que el Abismo no es un lugar físico que pueda alcanzarse por estos medios. Algunos de los Encadenados de más edad pueden poseer metas extrañas que no les reporten ningún beneficio. Pero no por ello las dejan de lado.

Es importante que cuando diseñes las metas de un Encadenado te asegures de que encajan con el personaje. Es muy sencillo afirmar que un Encadenado desea poder temporal, aunque no lo es tanto definir el motivo que le lleva a desearlo. ¿Posee otras metas en mente? ¿Otras cruzadas distintas de la conspiración destinada a "controlar el mundo"?

que se adapte a su visión, desean convertirla en polvo para que nunca vuelva a renacer. ¿Por qué? ¿Acaso la destrucción del mundo no significa la destrucción de los Encadenados? Así es, y son conscientes de ello. (Aunque algunos Encadenados están tan locos que creen que el hecho de destruir el universo no trae consigo su propia destrucción). Estos demonios son unos seres suicidas que están convencidos de que el mundo que ayudaron a crear no es más que un montón de excrementos que merece un fin ignominioso. Desean cerrar el libro sobre el planeta y sus habitantes, asesinando a la Creación en el proceso. Cualquier poder que consiguen lo utilizan como una herramienta para destruir. Los Encadenados que siguen este objetivo podrían buscar el poder militar (incluyendo armas nucleares, químicas o biológicas) con insistencia, aunque algunos opinan que estas herramientas sólo son aptas para monos, por lo que prefieren desarrollar su poder sobrenatural (alimentado por sus adoradores) con la esperanza de erosionar los cimientos del mundo asolando las costas con olas gigantes, las ciudades con terremotos y las islas con erupciones volcánicas. Otros buscan empresas que puedan utilizar para expandir la destrucción ecológica (destruir bosques, envenenar lagos y contaminar el aire con agentes carcinógenos).

VENGANZA

Como cualquier otro demonio, los Encadenados alimentaron su odio en el cautiverio interminable del Abis-

mo. A diferencia de los caídos, los Encadenados no fueron liberados de su Tormento, por lo que su odio ha echado raíces. Muchos Encadenados han utilizado el tiempo transcurrido desde su liberación para dirigir su odio hacia unos objetivos específicos, elaborando complicadas tramas en un esfuerzo por satisfacer sus necesidades. Como Narrador, deberías determinar la identidad del objetivo de la venganza. Lucifer es un blanco popular, ya que muchos Encadenados están seguros de que les abandonó durante la undécima hora. El Creador podría ser otro blanco favorito. Y obviamente, la humanidad es una víctima frecuente. ¿Alguien más? Algunos Encadenados podrían tener asuntos pendientes con otros Encadenados u otros caídos por asuntos acontecidos durante la guerra. Es posible que en un ataque de irracionalidad, un dios demente se enfrente contra un humano específico, una organización mortal, una religión o un país determinado. Sólo debes decidir la naturaleza del blanco de la venganza del Encadenado e imaginar la forma en que el Rey del Pavor desea llevar a cabo su venganza.

LOCURA

Los Encadenados son unos seres dementes. Sus mentes son unos laberintos de procesos lunáticos reforzados por un terrible poder sobrenatural. Algunos Encadenados están tan locos que son incapaces de llevar a cabo una sola acción racional. No pueden procesar de forma lógica las ideas



de poder y de venganza y su única meta factible consiste en tomar su demencia e imprimirla sobre el mundo. Estos demonios creen que para recuperar su cordura, el mundo debe adecuarse a ellos. Con este fin promueven enfermedades mentales a gran escala, fomentando la locura y animando a sus seguidores a expandir el caos. Estos semidioses son difíciles de predecir y detener debido a que sus métodos y motivaciones son totalmente alienígenas. Sus pautas también son erráticas: pueden hundir un trasatlántico para acto seguido hacer que sus seguidores asesinen a todos los recién nacidos de una ciudad determinada. ¿Por qué lo hacen? ¿Qué les lleva a utilizar a sus esclavos para organizar levantamientos en las calles? ¿Existen otros motivos distintos a la impresión de sus atormentados pensamientos sobre la raza humana? La respuesta es negativa. Su meta consiste en expandir la locura y su poder es un medio para este fin.

LAS MANOS DE LOS ENCADENADOS

Una vez que has creado los poderes específicos y las capacidades del antagonista Encadenado (consulta el capítulo tres), así como has determinado sus objetivos básicos, el siguiente paso consiste en determinar la forma en que el Rey del Pavor llevará a cabo sus planes. Uno de los principios fundamentales de los Encadenados es que suelen actuar ocultos tras varias capas de ofuscación. Los demonios Encadenados son incapaces de controlar de forma directa las instituciones mortales (de hecho muchos no suelen comprenderlas), por lo que necesitan la intermediación de servidores humanos o infernales. Los Reyes del Pavor podrían reclutar o someter a alguien que forma parte de estas instituciones o confiar en sus esclavos para que se infiltrén en ellas. A continuación incluimos algunos aspectos del mundo mortal que los Encadenados manipulan para conseguir sus designios.

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Los medios de comunicación cuentan con la atención de la humanidad. Nos dicen lo que debemos pensar, la ropa que debemos vestir y cómo debemos actuar. Aunque no estamos obligados a hacerles caso, si todo el mundo sigue las tendencias, ¿por qué vamos a ser diferentes? Aunque la humanidad no es un títere evidente de los medios de comunicación, la industria mediática posee una influencia importante sobre la opinión global del Mundo de Tinieblas. Son los profetas del mundo moderno, y los Encadenados serían estúpidos si no usaran y abusaran de esta mercancía.

Los demonios antiguos necesitan que alguien crea en ellos. ¿Qué mejor forma de cultivar a sus creyentes (o más importante, de destruir los creyentes de otras religiones) que utilizar los medios de comunicación para conseguir este fin? Los Encadenados desaprueban las grandes religiones mundiales debido al hecho de su inmutabilidad. Sin embargo, la Fe en estas religiones monumentales puede canalizarse con

las manipulaciones mediáticas apropiadas. Si la CNN realiza una campaña de comunicación sobre “terroristas islámicos” o “fundamentalistas cristianos”, la gente comienza a perder la fe en sus propias creencias. Por supuesto, esta forma de actuar deja la puerta abierta para que los Encadenados creen una fe nueva. Los medios de comunicación son especialmente útiles para que la gente pierda la fe en sí misma. Para romper el espíritu de la humanidad se necesita una base colectiva, y los medios de comunicación sirven para extender sobre la población mundial la propaganda negativa necesaria para erosionar la fe de los individuos en ellos mismos.

Los Encadenados no pueden afectar a los medios de comunicación de forma directa, aunque la posesión de esclavos y seguidores en el seno de organizaciones mediáticas les permite poseer cierto grado de control. (Como mínimo les permite contar con topos en determinados niveles). Desde allí pueden suprimir historias esperanzadoras y potenciar las terribles. Mediante sus peones, los Encadenados ponen de manifiesto que estamos gordos y necesitamos perder peso. Los anuncios radiofónicos nos acusan de poseer una pobre potencia sexual y nos ofrecen métodos para “incrementar el tamaño y la duración”. Los artículos periodísticos nos bombardean con noticias que denuncian lo poco que nos parecemos a los grandes modelos internacionales. Todos estos ataques a la imagen colectiva dejan a las personas vulnerables a los ataques de extrañas religiones, algunas de las cuales podrían ser cultos Encadenados. Cuando las almas humanas se encuentran desesperadas, la gente se vuelve más susceptible a sus impulsos violentos, libidinosos y a cualquier otra degradación moral.

EL GOBIERNO

Los Encadenados pueden influir sobre un gobierno mortal de dos formas distintas. La primera es pasiva y requiere poco más que la posesión de unas figuras clave en la cima del poder. Esta forma de actuar no requiere el control completo de la administración nacional, aunque permite que el Encadenado ejerza el control siempre que sea necesario. Esta es la forma en que los Encadenados se infiltran en los cuerpos gubernamentales de las potencias mayores (Estados Unidos, China, países europeos). En los países del Tercer Mundo, sin embargo, los Encadenados pueden ejercer una influencia más activa sometiendo todo el gobierno. Ello no significa que cada soldado o cada secretario inscriban runas infernales en su cuerpo por la noche. Significa que gran parte de miembros del cuerpo gubernamental son peones del dios oscuro. En estos lugares, la consecución de un puesto de responsabilidad conlleva “unirse al equipo”. Y unirse al equipo significa ofrecer lealtad a cualquier demonio lunático que lidere el régimen.

¿Qué motivos impulsan a los Encadenados a buscar el control gubernamental? En primer lugar y más importante, en muchos países donde la libertad está restringida, los gobiernos dictan la religión al pueblo. La religión viene acompañada de Fe y la Fe significa poder. Aunque la mani-

pulación que los Encadenados ejercen sobre el sistema no suele ser tan descarada como para afirmar "Debes adorar a Moloch la Abominación o serás ejecutado", se puede opimir al resto de las religiones mientras el dogma más radical (aquel que transmite Fe al demonio clemente) puede actuar con libertad. Los personajes de estos países podrían encontrar extraños símbolos grabados en las puertas o amuletos en el interior de las camisas de sus habitantes. Si se pregunta, la gente se encogerá de hombros y lo achacará a la superstición o le quitará importancia relacionándolo con una adoración a algún "antiguo dios tribal". Independientemente de la excusa, todos estos objetos servirán para que el demonio gobernante incremente su flujo de Fe.

Otro uso consiste en el poder implícito en el control gubernamental. Un gobierno puede carecer del atractivo material de los Grandes Negocios, aunque posee la capacidad de gobernar sobre una serie de individuos de una forma determinada (en el caso de los Encadenados, esta forma puede ser considerablemente cruel). Aunque existen países que no están bajo la influencia de Encadenados capaces de demostrar una brutalidad importante, los gobernados por Encadenados suelen comportarse de esa forma. Las cadenas de noticias muestran ejecuciones en las calles, violaciones o crueles pruebas biológicas llevadas a cabo sobre víctimas inocentes. Este poder no tiene por qué limitarse a las fronteras del país. Cualquier país es capaz de afectar al mundo mediante acciones militares, embargos comerciales o ataques terroristas (cualquier acción que ayude a que el Encadenado aumente su control o ejerza su influencia). Muchos de estos gobiernos son bolsas de veneno que destruyen el alma global, y los Encadenados se congratulan en ello.

MULTINACIONALES

Algunos afirman que las multinacionales serán los gobiernos del futuro. ¿Para qué ser leales a un gobierno cuando son las multinacionales las que nos visten, nos alimentan y mantienen nuestra salud? A pesar de que el cambio climático todavía tardará en producirse, es obvio que las grandes empresas poseen un impacto importante en nuestro mundo. Las multinacionales alimentan a países enteros con puestos de trabajo y recursos. Poseen poder político en múltiples países. Sus presidentes influyen de forma directa en los grandes políticos, incluyendo al presidente de los Estados Unidos. ¿Has oído hablar de la corporación del rifle? ¿La del tabaco? Estas multinacionales donan dinero a los partidos políticos, hecho que les permite ofrecer "sugerencias políticas" en situaciones clave donde pueden conseguir ventajas. Las grandes compañías están en poder de compañías más grandes, y en la cima de la pirámide se encuentran grandes conglomerados que poseen grandes parcelas económicas. Una compañía como Microsoft posee más riqueza material que la mayoría de países del mundo. ¿Acaso los Encadenados ignorarían esta fuente de influencia? Ni pensarlo.

La cultura corporativa está madura para que los Encadenados la manipulen. La ingenuidad de los hombres convirtió a las multinacionales en lo que son, pero los Encadenados han tomado el testigo y ahora poseen seidores en lugares clave de poder. Los hombres son capaces de cualquier maldad, aunque los Encadenados poseen gran influencia en prácticas ilegales. Las multinacionales poseen fábricas en el sudeste asiático donde a los niños se les paga en céntimos y sufren una jornada laboral abusiva. Las compañías tabaqueras son conscientes de que comercializan uno de los productos más adictivos del mercado y que han inventado el cáncer de pulmón. Los gigantes comerciales roban a sus accionistas al mismo tiempo que destruyen el medio ambiente con petróleo, pesticidas y desechos médicos. Mediante los Grandes Negocios, los dioses dementes son capaces de corromper y destruir el mundo.

Pero las multinacionales no sólo se utilizan para destruir, también pueden utilizarse como herramientas de reclutamiento. En ciertas compañías, para ascender por la escalera corporativa se necesita aspirar el aliento infernal en cierto momento del camino. ¿Un determinado candidato desea ascender a la cúspide? Para obtener la promoción deberá asistir a una reunión en compañía de su superior donde será consciente de la profundidad de la enfermedad. Al final de sus días, cuando ocupe el cargo de director financiero, su adoración será constante y férrea. Muchos cultos corporativos se fundan de esta forma. El precio del éxito empresarial podría medirse en almas humanas.

RELIGIONES Y SECTAS

Cualquier religión conlleva unas creencias, y con ello se convierte en una fuente potencial de Fe. Los Encadenados son conscientes de este hecho y se aprovechan de ello. Los demonios oscuros se relacionan con dos clases distintas de religiones, y cada una de ellas requiere un acercamiento distinto. La primera está compuesta por las religiones "mayores", entre las que se incluye el cristianismo, el Islam, el judaísmo, el hinduismo, etc. La segunda está compuesta por los cultos y las sectas mundiales, como los Aum Shinrikyo de Japón o los raelianos de Estados Unidos y Europa.

Las tres religiones mayores han demostrado ser resistentes al control de los Encadenados. Cuando los demonios creen que han conseguido un punto de apoyo, la influencia se les escapa de los dedos. Esto no quiere decir que sea una causa perdida. Las religiones pueden ser puras, pero las instituciones que les prestan apoyo son tan corruptibles como los gobiernos o las empresas. La Iglesia Católica condena el control de nacimientos en el Tercer Mundo a pesar de las condiciones de enfermedad, hambre y sequías. Algunos budistas "pacíficos" bombardean fábricas y monasterios en el sudeste asiático. Los terroristas islámicos incrustan camiones cargados de explosivos en centros comerciales. Las religiones no son corruptas, aunque algunos de sus miembros sí lo son. Algunos de estos miembros sirven a maestros

Encadenados. Estos servidores demoníacos son los “intermediarios” que ayudan a desviar a los fieles de las sendas morales hacia los caminos de la degradación.

También resulta útil fomentar la desconfianza y la sospecha hacia las ramas principales de las grandes religiones. Cuando un terrorista islámico ejecuta a un periodista ante las cámaras de televisión, el resto del mundo incrementa su desconfianza ante los musulmanes. Cuando un cardenal católico es acusado de encubrir varios casos de pederastia entre sus sacerdotes, la fe católica sufre. Es este sufrimiento el que los Encadenados intentan potenciar.

En el otro lado del espectro se encuentran los cultos y las sectas. Algunos han existido en el pasado y han sido infiltrados por agentes Encadenados, mientras otros se crean con la única intención de potenciar la adoración del Encadenado. Los cultos establecidos suelen defender causas radicales, como los cultos hindúes que adoran a dioses de muerte y destrucción, los cultos apocalípticos japoneses o los cultos suicidas (ejemplificados por Jonestown o Heaven's Gate). Los miembros de estos cultos están establecidos en las fronteras de las normas sociales, por lo que suelen estar alineados con los ideales de los Encadenados. En ocasiones, algunos Encadenados necesitan crear un culto, imitando cultos existentes o creando nuevas entidades. Estos cultos toman distintos acercamientos. Uno podría ser directo y ofrecer “poder espiritual” a aquellos que adoren al antiguo dios con nombre de ser mitológico. Esta forma de actuar otorga cierta satisfacción a aquellos que se sienten parte de cierto renacer pagano, cuando en verdad están alimentando al Encadenado de Fe. Otro culto podría ocultarse tras convenciones modernas, como por ejemplo un grupo de iluminación que propone ascender mediante niveles de meditación. La meditación comienza de forma sencilla (*Libera tu mente*), para ir adoptando un tinte más siniestro (*Abre tu corazón a los terribles impulsos de tu interior y deja que jueguen con tu mente, ya que esta es la única forma de liberarte de ellos*). El grupo de iluminación acaba dispersándose y aquellos miembros veteranos acaban viéndose sometidos por los impulsos oscuros que intentaron “liberar”. Allí comienza el camino de la esclavitud. La diferencia crucial entre estos cultos y otros cultos paganos consisten en que estos cultos poseen un solo propósito en mente: reclutar adoradores para el dios demente. Los otros grupos son inofensivos, ya que reflejan una espiritualidad genuina y permanecen incorruptibles.

INFLUENCIA INDIRECTA

Los Encadenados no han de anunciar su presencia en cada acto que realicen. De hecho, muchos de ellos están convencidos de que la acción es suficiente, especialmente si esta acción no está dirigida a incrementar sus reservas de Fe. Si intentan eliminar un obstáculo, castigar a los infieles o causar una destrucción general, podrían no considerar necesario “marcar” el evento con su firma. A pesar de sus intenciones, cualquier acción de un Encadenado conlleva

su marca, aunque es difícil de encontrar. Un Encadenado podría hacer que un *tsunami* devastara una ciudad costera u obligar a sus seguidores a asesinar a un sumo sacerdote de otro culto mediante un acto terrorista. O quizás podría optar por actuar de forma más sencilla mediante asesinatos selectivos, suicidios, acosos o violaciones. No actúa para procurarse nuevos seguidores, sino para conseguir un objetivo claro. Los personajes de tu crónica son capaces de detectar la presencia del Encadenado en estos actos? ¿Existe una forma plausible para que descifren el nombre y las intenciones del demonio responsable? Tal y como se indica en **Demonio**, los caídos pueden detectar cambios en el paisaje sobrenatural de un lugar o de una persona. A partir de este punto, podrían descubrir pistas sobre el motivo y la identidad del ser responsable. En el caso de un Encadenado, se requiere una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 8). Sigue las indicaciones de éxitos del libro de reglas de **Demonio**. Cuatro o cinco éxitos podrían hacer que el caído descubriera el Nombre Celestial del Encadenado responsable. De esta forma puedes hacer que tus jugadores descubran la presencia de un dios demente en una serie de ocurrencias “aleatorias”.

CONTACTO DIRECTO

El contacto directo con un Encadenado es extremadamente raro. Los demonios Encadenados no necesitan ejercer un contacto directo para llevar a cabo sus actos. Poseen mil y una formas de hacer lo que desean, ninguna de las cuales requiere la existencia de una acción personal. Además, desde la perspectiva de los jugadores, el contacto directo con un Encadenado les acabará acarreando la muerte o una serie de trastornos temporales permanentes. No es sencillo enfrentarse a uno de estos dioses, por lo que no debería tomarse a la ligera. A pesar de ello, no es imposible que un demonio no desarrolle un interés personal en una situación determinada. ¿Qué le impulsaría a ello? En primer lugar, es posible que se deje llevar por la idea de que la mejor forma de conseguir que algo se haga consista en hacerlo él mismo. El archiduque Belial constituye el mejor ejemplo de esta idea. Debido al hecho de que su relicario es pequeño (y portátil), este Encadenado acucia en persona allí donde se requiere su presencia. Las metas de este Encadenado son muy definidas, por lo que no tiene ningún problema para poseer un cuerpo si debe intervenir en persona. Algunos Encadenados establecen contacto directo si desean reclutar a un caído o a un humano especialmente poderoso (mejora la impresión inicial y garantiza una alianza duradera). Por el bien de la historia deberías investir al Encadenado con una voz y una presencia que no utilices en un encuentro posterior. Recuerda que si los personajes buscan un contacto directo con el Encadenado, la mejor forma consiste en que sea limpio (o que el Encadenado juegue con ellos pero no los deje heridos o agonizantes en el interior de una callejuela).

SERVIDORES DE LOS ENCADENADOS

Los Encadenados poseen muchos servidores, tal y como hemos puesto de manifiesto con anterioridad. Existen tres clases de peones Encadenados: adoradores, esclavos y sirvientes infernales.

Los adoradores constituyen los peones más frecuentes de los Encadenados. La mayoría de adoradores está compuesta por mortales normales que obedecen ciertas normas (plegarias, rituales u otras formas de veneración) sin tener otra recompensa que la posibilidad de adorar a su dios. En raras ocasiones los adoradores conocen la verdad que se oculta tras sus oraciones. Algunos son conscientes que están entregando su devoción a alguien más poderoso que ellos y otros no, aunque no es frecuente que sepan que se trata de un dios que se alimenta de su Fe común.

¿Quién acaba formando parte de este grupo? Cualquiera puede ser un miembro en potencia, aunque los jóvenes son especialmente proclives a desafiar las normas sociales, quebrantar el sistema y orar ante un dios alternativo sólo por llevar la contraria a mamá, papá y al consejero educativo. Pero no son los únicos blancos. Cualquiera que tenga la más mínima duda en su alma es vulnerable. Los marginados, los adictos, los deprimidos..., todos ellos son adoradores en potencia, ya que necesitan *algo* para sanar las heridas presentes en su autoconfianza. ¿De qué forma acaban enganchándose a estas prácticas? Existen muchos caminos. Una adicto a la heroína podría acudir a "sesiones especiales" para desintoxicarse sólo para encontrar una nueva adicción bajo la forma de una extraña religión. En ocasiones, los panfletos se cuelgan de los tablones de anuncios de los institutos y las universidades para iniciar a los adolescentes en la adoración, así como en otras prácticas como la escarificación, el uso de drogas o las prácticas sexuales. Para todos los demás existen anuncios clasificados, libros de autoayuda o la presencia de "esa extraña Iglesia de la esquina" que atrae a los futuros sirvientes como si fueran polillas a la llama. Recuerda que los adoradores no necesitan recompensas. Son capaces de "ver" los dones de sus dioses en las situaciones diarias: una buena nota, una situación laboral óptima o un billete de 10 dólares en la acera.

Una vez que se han introducido en la secta, algunos adoradores se embarcan en una senda distinta a la del esclavo, la senda del seguidor. Los seguidores son adoradores con el volumen al máximo. Estos seres están más versados sobre la naturaleza de sus prácticas y tienen una vaga idea de que están reverenciando a alguna deidad demoníaca. No esperan demasiado a cambio y acaban asumiendo papeles fundamentalistas. Su carne suele estar repleta de cicatrices y su pelo rasurado. Pueden usar ciertas ropas especiales (togas, bandas distintivas) o joyería (collares, anillos u otros objetos) para poner de manifiesto su cargo. A menudo

suelen dejar su trabajo y se convierten en ascetas o hedonistas (a petición del Encadenado) en un esfuerzo para contentar a su dios. Los seguidores suelen acabar ocupando un puesto de carne de cañón, ya que al abandonar sus vidas por la causa, no tienen nada más que su adoración, por lo que la posibilidad de sacrificarse por la deidad oscura es perfectamente aceptable.

Los esclavos suelen ser escogidos entre los adoradores más fieles y no suelen provenir del exterior (aunque los estudiantes especialmente brillantes pueden ascender con rapidez de adoradores a esclavos si demuestran ser inteligentes y ambiciosos). La esclavitud de un mortal no es un asunto que pueda tomarse a la ligera. Los esclavos suelen tener un propósito específico basándose en su carisma, su fuerza, su ambición o su voluntad de sacrificio. Estos esclavos no pueden elegir los dones que su amo Encadenado les impone, simplemente saben que se les ofrece un gran poder a cambio de su servidumbre. En ese momento tienen la opción de aceptar, hecho que les otorga la capacidad de mejorar sus Atributos y sus Habilidades junto a otras recompensas bajo la forma de habilidades sobrenaturales. También tienen la opción de rechazar, aunque en ese caso serán obligados a aceptar su esclavitud o serán asesinados. El ritual de obediencia realizado para sellar el pacto suele obligar al esclavo a realizar una acción que garantice la condena de su alma. Puede ser obligado a violar o asesinar a un ser amado o a involucrarse en una actividad ilícita. Tras haber superado la prueba, se considera que ocupa un lugar superior al resto de los humanos. Incluso podría recibir un nuevo nombre para representar su nueva existencia.

Los personajes que se enfrenten a esclavos no tardarán en darse cuenta de que esos individuos no son unos simples mortales. Estos adoradores eran excepcionales antes de aceptar el pacto e ingresar en una servidumbre eterna. Tras su esclavitud, reciben más habilidades, hecho que los convierte en unos enemigos formidables.

En último lugar, pero no por ello menos importante, tenemos a los servidores infernales, caídos que han sido corrompidos, seducidos o coaccionados para servir a un demonio Encadenado. Muchos Encadenados consideran que estos peones infernales son un recurso precioso, por lo que reservan para ellos las tareas más importantes o sensibles. Algunos acuden a los Encadenados de forma voluntaria, dejándose atar por los dioses oscuros en un esfuerzo por asegurarse cierto poder (o información), aunque la mayoría no tiene otra elección. Los agentes de los Encadenados podrían descubrir un Nombre Verdadero de un demonio y utilizarlo para debilitar al caído. El Nombre Verdadero es la piedra de toque de los rituales de sometimiento necesarios para atar al demonio de forma irreversible. Estos sirvientes demoníacos acaban convirtiéndose en caídos con un nivel elevado de Tormento y saber, aunque a cambio reciben algunos trastornos mentales. Estos elementos se combinan para crear un enemigo peligroso e impredecible.

SACERDOTES ANTIGUOS

En el momento de su despertar, muchos de los dioses dementes fundaron cultos espectaculares a lo ancho de muchos países (consulta el capítulo uno). Estos cultos estaban liderados por monjes heréticos y consiguieron mantener cierto grado de actividad incluso cuando la Inquisición católica hizo su aparición por Europa quemando paganos y seguidores. Cuando los Encadenados comenzaron a sucumbir al sueño, los antiguos dioses hicieron tratos con sus sacerdotes principales. Estos tratos aseguraban que si el Encadenado volvía a despertar, los descendientes de sus servidores oscuros serían convocados a una alianza de sangre y espíritu.

Ahora los Encadenados vuelven a estar despiertos y muchos de sus sirvientes (principalmente esclavos y seguidores) poseen ancestros que los unen a estos antiguos sacerdotes. Aunque algunos de los cultos consiguieron perdurar cuando los demonios durmieron, muchos desaparecieron o fueron destruidos. En la actualidad, estos sacerdotios vuelven a aparecer como respuesta a la llamada de los dioses dementes. Por este motivo, los personajes caídos podrían encontrarse con los descendientes de estos sacerdotes, hecho por el que deberías imaginar la forma en que estos servidores podrían encajar (e influir) en tu crónica. ¡Acaso estos descendientes están cansados de su servidumbre, hecho que les convierte en aliados potenciales, o se han incorporado con facilidad a su nueva existencia repleta de atrocidades?

FELICIDAD Y ESCLAVITUD

¡Cómo actúan estos sirvientes sobre el mundo? Cada Encadenado usa a sus servidores de distintas formas. Algunos utilizan a sus esclavos con cuidado, seleccionando a unos pocos individuos para que lleven a cabo sus misiones. La falta de confianza de los demonios Encadenados suele reforzar este acercamiento. (¡Para qué utilizar un grupo de personas con la intención de hacer un trabajo que un equipo de soldados bien entrenado puede hacer con más eficiencia?) También existe la postura contraria. Debes tener presente que aunque muchos Encadenados son desconfiados, también poseen complejos de divinidad que les impulsan a sobreestimar la lealtad y la capacidad de sus servidores. Al verse como los dioses inestables que son, los Encadenados utilizan un gran número de sirvientes para realizar una misión, ya que en sus mentes lunáticas son incapaces de concebir alguien que sea capaz de desafiarles. Esta forma de pensar puede obligarles a “soltar los perros” y mantener un débil control sobre una vasta horda de servidores.

Independientemente del número de servidores que posea un Encadenado, lo importante es el uso que les dé. Al

igual que existen infinitas herramientas en el mundo con infinitas funcionalidades, cada sirviente tiene un abanico de tareas en el que puede ser utilizado. La primera y más obvia consiste en la adoración. Nadie sale con facilidad de ese encasillamiento, ya que la misión principal de todo servidor es entregar su adulación al dios invisible. Pero los servidores poseen otros roles, por lo que deberías asegurarte de definir los papeles de estos subordinados. ¿Son utilizados únicamente para propósitos bélicos? ¿Son soldados entrenados en las artes del asesinato? ¿Son guardianes del relicario, siempre atentos a las acciones de aquellos dispuestos a dañar el ídolo que alberga a su dios? ¿Sirven a otros propósitos más sutiles?

Es posible que un Encadenado utilice a sus esclavos como espías para detectar a caídos recién liberados que pueda someter bajo las condiciones adecuadas. Una vez que los espías los han identificado, los esclavos y los sirvientes infernales se encargan de reclutarlos “para la causa”. Es importante tener en cuenta que cuando un Encadenado necesita llevar a cabo alguna acción, debe confiar en sus sirvientes. ¡Un Encadenado desea iniciar una guerra en el sudeste asiático? En ese caso es probable que reclute a un traficante de Birmania, lo manipule para que construya un ejército y le entregue armas biológicas capaces de causar un genocidio. Mientras tanto, el demonio se asegurará de que el ejército sirva para reclutar otros esclavos en una incansable espiral de adoración. El gran demonio golpeará cuando llegue el momento adecuado y todas las piezas encajen en sus planes con la intención de conseguir la destrucción del mundo y el sometimiento de las creencias humanas.

Un elemento clave de los sirvientes de los Encadenados es este: *Son persistentes*. Pueden estar en cualquier parte y su número crece día tras día (en especial considerando el número de Encadenados que se despiertan de sus sueños seculares). Por este motivo pueden ser unos adversarios interesantes si se tratan correctamente. ¡Cuál es la forma correcta? Deja caer pistas, pero nunca los muestres de forma evidente. Si los personajes están en una casa, probablemente encuentren un extraño símbolo escrito en una libreta con un número de teléfono bajo él. Por toda la ciudad pueden aparecer panfletos sobre un revolucionario seminario de autoayuda destinado a aquellos que quieren perder peso, aunque en cada esquina del panfleto se esconde el símbolo infernal de un demonio olvidado. Es posible que un extraño se acerque a los jugadores en el club nocturno y comience a ensalzar las gestas de Dagón o cualquier otro monstruo Encadenado, justo momentos antes de rociarse con gasolina y acercar un mechero a sus ropas empapadas. Lo importante consiste en el hecho de que estos esclavos pueden estar en cualquier parte. Si un Encadenado se fija en uno de los personajes, es probable que ese personaje no se sienta a salvo, ya que nunca estará seguro del momento en que se producirá el siguiente encuentro. Un Encadenado cuenta con una corriente inagotable de servidores (aunque el hecho de desperdiciarlos podría disminuir su Fe

y con ello su poder), hecho que te otorga una total libertad para utilizarlos según las necesidades de la historia.

Una última observación relacionada con los esclavos. Tienes libertad para superar los límites preestablecidos cuando diseñas a los adoradores de un demonio Encadenado. En otras palabras, los sirvientes no deben limitarse a la colección estándar de seguidores mortales o caídos malvados. ¿Es posible que un Devorador posea una manada de ratas o lobos como sirvientes? ¿Pueden las ratas o los cuervos ser unos buenos espías? ¿Qué clase de criados puede tener un Corruptor? ¿Prostitutas y adictos a las drogas? ¿Qué sucede con un Perverso Encadenado? ¿Acaso sus esclavos pueden ser científicos, sacerdotes o profesores? Los esclavos no tienen por qué ser unos personajes diseñados para asumir el papel de villanos. Aunque es conveniente disponer de un número suficiente para crear un sentimiento de claustrofobia, deberías ser capaz de crear personajes tridimensionales. Vístelos, dales nombres, historias y personalidades. Con ello lograrás que sean mucho más terroríficos cuando tus personajes sean conscientes de sus blasfemias adoraciones. Los servidores reflejan la naturaleza de sus amos Encadenados y pueden servirte como herramientas para mostrar a tus jugadores la clase de personajes contra los que se están enfrentando.

LEGADO Y EMINENCIA

¿Cómo encajan los Trasfondos Legado y Eminencia en la trama de la historia cuando los personajes se enfrentan a los Encadenados?

El Legado es sencillo. Cuanto mayor sea el nivel de Legado de un caído, más probable es que recuerde al Encadenado del tiempo anterior al Abismo, y del tiempo en el Abismo. Típicamente, la búsqueda de recuerdos de un Encadenado específico (incluyendo su Nombre Celestial) depende de una tirada de Inteligencia + Legado (dificultad 8). Como Narrador, eres el responsable de determinar la cantidad de información que puedes entregar a los jugadores y a sus personajes en función del número de éxitos de la tirada. (La información crítica no debería salir a la luz si no se han conseguido tres o cuatro éxitos).

El Trasfondo de Eminencia suele funcionar de forma opuesta. Un nivel elevado de este Trasfondo revela la posibilidad de que un Encadenado específico recuerde a este caído. La Eminencia refleja la altura que ocupa un personaje en la escala infernal, y a pesar de que el nivel está relacionado con el poder, también hace que otros demonios puedan acordarse con más facilidad del personaje. Por ello, debes tener presente que cualquier personaje con una Eminencia de 4 o 5 pasará a ocupar un lugar preferente en la “gran lista de reclutas potenciales” de cualquier Encadenado. El único interrogante es el momento en que sucederá este hecho.

ENFRENTÁNDOSE A DIOSSES DEMENTES

¿Cómo pueden enfrentarse los personajes de una crónica de *Demonio* a los Encadenados? A primera vista parece imposible. Después de todo son unos demonios extremadamente poderosos (eternos e indestructibles). El hecho de predecir sus movimientos parece una tarea imposible, e incluso si los personajes fueran conscientes de sus acciones, ¿cómo podrían interponerse en el camino de esos gigantes? A la vista de estos argumentos, puedes insinuar que la rebelión está en la naturaleza de cualquier caído. Los demonios deben su situación al hecho de que se amotinaron contra el Sagrado entre los Sagrados. El hecho de resistirse a las órdenes de los Encadenados parece mucho más natural cuando se mira desde esta perspectiva. En segundo lugar, es importante recordar que para enfrentarse a un Encadenado no se necesita un solo combate. No es un enfrentamiento que pueda ganarse o perderse en una sola sesión de juego. Los personajes no se dirigen a la batalla con la meta de derrotar al Encadenado y a sus peones en un único conflicto épico. Se trata de una guerra librada en la sombra. Las apuestas son altas y la guerra se desarrolla en múltiples frentes y con diversas tácticas, algunas de las cuales exponemos a continuación.

FE

La Fe es la moneda de los caídos. Es la esencia de todo lo que ansían y sin ella carecen de poder. Para el más humilde de los demonios de Pozo hasta el mayor de los archiduques, es tan esencial como el oxígeno, el agua o la comida para un humano. Este recurso crítico es como cualquier otro recurso, por lo que puede comprarse, robarse o destruirse. En tiempos de guerra, se puede debilitar un ejército envenenando los alimentos, reduciendo su suministro de agua o robando los suministros materiales. Lo mismo puede aplicarse a los Encadenados. El suministro más vital consiste en la Fe. Si socavas la Fe de un Encadenado, habrás conseguido una pequeña victoria contra ese monstruo. ¿Cuáles son los métodos que los caídos tienen a su disposición para socavar la Fe de los Encadenados?

El robo de adoradores constituye un método para debilitar la armadura de estos antiguos demonios. Se trata de una acción complicada, ya que los servidores de los Encadenados parecen irreversiblemente unidos a sus oscuros maestros. Sin embargo, no es imposible. Los caídos inteligentes atacarán los niveles más básicos de los sirvientes de los Encadenados, ya que muchos de estos “fieles” no adoran de forma directa a los demonios. Aunque le proveen de Fe, no son conscientes de su papel en los planes de estas peligrosas deidades. Los ejemplos de esta clase de

fieles son diversos: tomemos el caso de alguien que compra un libro de autoayuda que anima a elevar plegarias a un dios interior. Estas evocaciones se acaban transformando en rituales conforme la víctima adquiere volúmenes adicionales de la colección, y quizás acabe tomando drogas o dejándose llevar por sus pasiones para “ver la luz”. Si estos individuos, son detectados en las etapas iniciales de su progresión, pueden ser alejados de la senda de la adoración. Los caídos inteligentes intentan detectar a estos individuos y orquestan campañas para desviar el flujo de Fe del Encadenado. Un caído siempre tiene la opción de revelar su presencia a estos individuos para canalizar su flujo de Fe y utilizarlo en provecho propio. No es una tarea sencilla, ya que se necesita tiempo y esfuerzos para entablar esta clase de relaciones (el caído está solo mientras que el Encadenado dispone de una legión de fieles). Sin embargo, ayuda a disminuir el suministro de Fe que recibe el Encadenado. Además de ello, hay que tener en cuenta que la Fe no va a desperdiciarse. Siempre puede utilizarse por los caídos para combatir al enemigo Encadenado.

La otra idea consiste en destruir fuentes de Fe mediante el enfrentamiento físico. En cada mortal brilla una lámpara de Fe que alimenta el poder del Encadenado. Si se destruye el cuerpo que alberga esta lámpara se habrá hecho mella en el flujo de poder del dios. Para robar Fe se necesita tiempo, mientras que la destrucción de los fieles puede conseguirse con rapidez si se ejecuta un ataque eficaz contra una de las sectas del Encadenado. La desventaja de esta forma de actuar es que una vez que los fieles han sido destruidos, la Fe se pierde para siempre. Sin embargo, el objetivo principal se consigue con rapidez. Si los personajes descubren que el desván de un sanatorio mental se utiliza como templo dedicado a la adoración de un Encadenado, tienen la opción de atacar y destruir a los adoradores (o todo el edificio) para eliminar al mayor número de pájaros con una sola piedra. Si descubren un grupo de esclavos robando reliquias de un museo local, pueden enfrentarse a ellos de forma directa. Al eliminar a los esclavos, eliminan fuentes de Fe del Encadenado.

Existe una forma de destruir fuentes de Fe que no está relacionada con el enfrentamiento físico. Se trata de una forma más abstracta de actuar que requiere más trabajo, aunque si los personajes caídos son suficientemente inteligentes para cortar el problema de raíz, pueden hacer mucho daño con un solo movimiento. Esta forma de actuar consiste en destruir Fe socavando las creencias de los seguidores del Encadenado. Si un caído es capaz de mostrar a los adoradores potenciales que su “dios” no es nada más que un espíritu menor (o que no existe en absoluto), el flujo de Fe se detiene cuando la gente deja de creer en su maestro divino. (Este nivel de enfrentamiento espiritual podría constituir el argumento de toda una historia).

Por ejemplo, supongamos que los personajes caídos descubren que un grupo de ejecutivos está adorando de forma fehaciente a un Encadenado (mediante rituales nocturnos, altares en sus apartamentos o diezmos de sangre) a cambio de riquezas considerables y éxitos empresariales. Es posible que los personajes puedan socavar las creencias de estos directivos mostrándoles que a pesar de todo su trabajo, no están consiguiendo lo que desean. ¿Cómo? Vacía sus cuentas bancarias. Quema sus hermosas mansiones. Orquesta fusiones corporativas. Los personajes deben poner de manifiesto a estos hombres que sus sacrificios no sirven para nada, que por muchas plegarias que ofrezcan al Encadenado, van a perderlo todo en un negocio diabólico. Es probable que los directivos dejen de adorar al demonio, se nieguen a ofrecerle su sangre y sus creencias y corten el flujo de Fe de forma permanente.

TÁCTICAS DEFENSIVAS

Una estrategia a tener en cuenta al enfrentarse contra la monstruosa autoridad de un Encadenado consiste en la defensa. Para ello hay que ser capaz de anticiparse a los “movimientos” (en el sentido de una partida de ajedrez) del demonio demente e interponerse en su camino con la intención de destruir sus planes. Lo más complicado consiste en anticiparse a los movimientos del Encadenado antes de que el demonio los haga, ya que estos semidioses están inexplicablemente locos y no elaboran planes de acuerdo con la lógica. La tarea de intentar adivinar los actos de un Encadenado y sus servidores es suficientemente ardua como para garantizar una buena historia (Los procesos mentales de un Encadenado son ilógicos, por lo que los jugadores que intenten seguir el rastro de su demencia podrían acabar atrapados en su locura). ¿Cómo pueden anticiparse a sus movimientos? ¡Es algo tan sencillo como examinar los lugares donde el demonio ha golpeado para adivinar la localización del siguiente ataque! ¡Acaso es factible interrogar a un esclavo (mediante tortura u otros medios) para descubrir los planes del Encadenado? Quizás tú, como Narrador, puedes dejar caer oscuras pistas oníricas (incorporando el Trasfondo de Legado) para ayudar a los jugadores a reconstruir el enigma que ocultan las huellas de un Encadenado.

Una vez que tengan una idea de lo que puede ocurrir a continuación (recuerda que no siempre deben estar en lo cierto), los jugadores pueden intentar interponerse en el camino de los movimientos del Encadenado. Esto suele ser más sencillo de decir que de hacer, ya que los dioses dementes no hacen las cosas a medias. De todas formas, los personajes pueden salirse con la suya, en especial si las maniobras defensivas son originales. Si un culto intenta colocar varios miembros clave en las universidades de la zona (como reclutadores), los jugadores podrían intentar derribar sus planes de diversas formas. Algunos esfuerzos

podrían ser más pasivos que otros. Por ejemplo, podrían tomar una aproximación sutil e intentar detener la entrada de los adoradores en la escuela, en especial si estos asumen el cargo de profesores o conserjes. Los personajes también podrían defender la escuela eliminando a los adoradores o reclutándolos para sus propias causas demoníacas. Algunas tácticas pueden implicar el conocimiento de la naturaleza del ataque, mientras otras pueden necesitar que este tenga lugar. ("Ataque" es un término figurativo, los Encadenados no siempre utilizan ataques físicos. Sus asaltos sobre el mundo han pasado desapercibidos durante milenios, nunca debes asumir que sus movimientos son siempre evidentes). La neutralización de un ataque podría llevar a los jugadores a descubrir que los peones de un Encadenado están planeando introducirse en los archivos de la nueva Biblioteca de Alejandría en Egipto en busca de un antiguo texto que contiene información sobre otros demonios. Para frustrar el plan, los jugadores deben actuar y robar el texto antes de que los peones pongan sus manos sobre él. En ocasiones, esta táctica requiere que los caídos defiendan un determinado lugar. Si esperan que los seguidores del Encadenado Enshagkushanna secuestren a varios pacientes del Hospital General de Los Ángeles, aunque desconocen el momento del ataque, los caídos podrían intentar establecerse de forma permanente en el interior del hospital para prevenir el asalto.

RESTAÑAR EL DAÑO

En ocasiones el daño es inevitable. Los caídos podrían llegar a una ciudad demasiado tarde y ser incapaces de evitar el ataque de un Encadenado. Podría ser demasiado tarde para detener la revuelta, la inundación, la plaga o cualquier otro evento "fantasmagórico". Estos demonios causan tal cantidad de daño a su alrededor que muchos caídos sienten que hay poco que hacer una vez que la destrucción se ha desatado.

Otros caídos piensan de forma distinta. Algunos grupos (Reconciliadores en su mayor parte, aunque otras facciones pueden verse involucradas) persiguen objetivos consistentes en restañar el daño causado por los Encadenados. En ocasiones se trata de daño físico. Los Encadenados son capaces de causar grandes devastaciones con la ayuda de los elementos, motivo por el que muchos caídos participan en equipos de "reducción de daños". Un Azote podría rescatar a las víctimas de los lugares peligrosos (coches accidentados, bolsas de aire tras derrumbes de objetos pesados), mientras que un Malefactor o un Devorador podría utilizar sus dones físicos para dejar las cosas tal y como estaban (o como mínimo reducir la precariedad de la situación). La ayuda en estas situaciones reporta un beneficio doble: en primer lugar, elimina parte de la desolación causada por el Encadenado contribuyendo a aligerar el golpe (y por ende, disminuyendo el poder del Encade-



nado). En segundo lugar, puede servir para recolectar Fe. La manifestación de capacidades demoníacas mientras se actúa como un ángel (un “ángel guardián”, para ser más específico) puede favorecer al caído, otorgándole los fieles que necesita para sobrevivir.

Sin embargo, no todo el daño es físico. Gran parte de los planes demoníacos de los Encadenados tienen unos inicios sutiles. Estos demonios podrían comenzar manipulando las mentes mortales para fomentar la demencia en un pueblo desconocido. Sus servidores podrían llevar a cabo miles de pequeñas acciones para disminuir la independencia mundial (y la fe en otros dioses). Estos actos podrían comprender la destrucción de la cordura del sacerdote local, el envenenamiento de los niños de la guardería pública o la administración de sermones x criminales para reclutarlos. Cualquier cosa que contribuya a la desesperación de los mortales o sirva para acercarlos al Encadenado constituye una acción fructífera. ¿Cómo pueden los personajes interponerse en estos planes? En el caso del predicador, podrían colaborar para restaurar su cordura, o encontrar un predicador adecuado para substituirlo. En el caso de los niños de la guardería, aunque el daño sea irreversible tras sus muertes, al menos pueden amortiguar los efectos ayudando a las familias o prometiéndoles vengar la muerte de sus hijos.

TÁCTICAS OFENSIVAS

Luchar de forma abierta contra un Encadenado (o más específicamente, contra los servidores de un Encadenado) constituye una tarea más peligrosa. Cualquier personaje caído que ataque los recursos de un Encadenado acabará formando parte de una peligrosa lista, aunque ello no quiere decir que el conflicto abierto no sea posible. Si los personajes optan por atacar de forma activa a un Encadenado, existen varias formas de tener éxito y escapar de la destrucción definitiva.

Como hemos mencionado con anterioridad, una de las formas de atacar a un Encadenado y socavar su poder consiste en destruir a sus servidores. En ocasiones resulta sencillo (un grupo de adoradores mortales no es difícil de erradicar), mientras que en otras es algo más difícil (aque-lllos demonios y esclavos que trabajan para el Encadenado cuentan con poderosos favores de su oscuro maestro). Destruir los peones de un Encadenado es como cortar trozos de sus dedos. Con el paso del tiempo, su efectividad y poder sufrirán la erosión de las acciones de los personajes, llegando a desaparecer por completo.

¿Qué otras cosas relacionadas con el Encadenado pueden convertirse en blancos de los ataques de los personajes? Bienes físicos, por supuesto. Estos demonios dementes son poderosos, y no sólo en un sentido sobrenatural. Poseen riquezas materiales atesoradas desde tiempos inmemoriales. Incluso sus peones son considerablemente

prósperos, especialmente si la riqueza era parte del “trato” para embarcarse en la nave. El hecho de que su riqueza material alcance proporciones mundiales no quiere decir que no sufran las acciones de los personajes. El objetivo debería consistir en atacar los bienes clave. Si el centro de poder de un Encadenado está situado en un hospital mental, los personajes pueden optar por dinamitar el edificio o expulsar a sus residentes. ¿Son capaces de hundir un carguero que el Encadenado utiliza para celebrar oscuras ceremonias? Mediante el uso de la astucia, es posible que un grupo de caídos sea capaz de vaciar incontables cuentas internacionales que los servidores del Encadenado utilizan para alimentar sus cruzadas. Como Narrador, está en tus manos la forma de determinar con exactitud los bienes esenciales y su vulnerabilidad ante ataques exteriores.

Otro objeto que puede convertirse en un objetivo (aunque se trata de una opción peligrosa) es el relicario del Encadenado. Esta clase de ataques van dirigidos al corazón del demonio Encadenado y podrían acabar con su aniquilación. ¿Existe esa posibilidad? Sí, pero a costa de una dificultad inmensa. En primer lugar, esta acción es tan difícil que no debería ser considerada por un grupo de caídos inexpertos. Y si alguien decide tomarla en cuenta, puede llegar a convertirse en el objetivo de una crónica completa. La destrucción de un relicario significa la destrucción (potencial) del Encadenado y su destierro al Abismo, un acto relacionado con la eliminación de un dios clemente del panorama de la Creación. No se trata de una tarea sencilla.

Una vez dicho esto, antes de que los personajes puedan destruir un relicario, deberán encontrarlo. Muchos Encadenados no dejan sus hogares físicos a la vista del público (aunque se rumorea que existe al menos un Encadenado que mantiene su ídolo en una exposición permanente del Museo de Historia Natural de Nueva York). De hecho, muchos relicarios están tan alejados de la civilización que el hecho de acercarse a ellos constituye una tarea hercúlea. Podrían estar situados en la cima de una montaña, en las profundidades del bosque tropical o escondido en las cloacas de una ciudad. Dejando a un lado su situación, ningún Encadenado deja su relicario completamente desprotegido. Este ídolo representa el hogar y el cuerpo de estos demonios. Ninguno de ellos está dispuesto a dejarlo en una situación vulnerable por temor a perder el vínculo que le une a este planeta. Por ello, los relicarios siempre estarán bien protegidos.

Recuerda que los Encadenados poseen intereses en muchas de las principales empresas, ejércitos y gobiernos del mundo. No te limites a imaginar que el relicario está rodeado por un puñado de guardias. Resulta demasiado sencillo. No, las defensas de un relicario son más complejas. Es probable que uno de ellos se encuentre en un pequeño afluente del río Amazonas situado en un campa-

mento repleto de guardias armados con armas automáticas. Para pasar estas barreras es necesario tener permisos gubernamentales (permisos que no se obtienen con facilidad), e incluso la menor resistencia puede acabar con los personajes en la cárcel. Si los personajes logran atravesar estas barreras, los peligros se incrementan de forma exponencial (trampas tóxicas, hombres armados y peligrosas situaciones están a la orden del día). También pueden existir peligros sobrenaturales. Es probable que los personajes pierdan la cordura conforme se acerquen al relicario. Quizá la tierra cobre vida y el relicario esté protegido por plantas animadas y animales salvajes. Si los personajes logran atravesar estos horrores, deberán enfrentarse al relicario. Independientemente del material con el que esté construido, ya sea obsidiana o ramas de olivo, su dureza será extrema. Los disparos y los golpes de machete serán incapaces de destruirlos. ¿Qué métodos pueden emplear los personajes? ¿Explosivos? ¿Fuego? ¿Dejarlo caer por un precipicio? Debes animar a los jugadores para que sean creativos cuando se enfrenten a este problema y siempre debes tener presente los peligros de la situación.

ATANDO A LOS CAÍDOS

Los viejos hábitos nunca mueren. Antes del Abismo, e incluso en el interior del Pozo, los caídos formaban parte de una jerarquía de seres en la que los duques servían a los archiduques, y así sucesivamente hasta los rangos inferiores, rangos que estaban formados por carne de cañón demoníaca y vasallos. Todos los demonios ocupaban un lugar en esta jerarquía. Desde su lugar servían a un ángel demoníaco superior y tenían a su servicio a otros demonios. Ahora la situación es más confusa. La posición en la cadena demoníaca se basa en la supervivencia de los más aptos. Sin embargo, los Encadenados no se han amoldado a esta adaptabilidad, sino que han dedicado sus esfuerzos a suplantar cualquier grado de libertad existente en las viejas jerarquías. Cualquier demonio que les sirvió en la antigüedad (incluso indirectamente) puede ser "elegido". Los Encadenados poseen muchas formas para coaccionar a los caídos para que les sirvan.

AMENAZAS

Las amenazas de un Encadenado poseen gran peso específico. Son como una escopeta cargada presionada sobre la sien del demonio. ¿Acaso un personaje puede permitirse el lujo de ignorar las advertencias de un Encadenado? Esta clase de tácticas suele utilizarse cuando los agentes intentan reclutar a caídos menores (los personajes de los jugadores suelen encajar en este concepto). Aunque la idea de que se cazan más moscas con miel que con vinagre no se aplica en este caso, es importante recordar que los agentes de los dioses dementes están más dispuestos a utilizar vinagre, aunque sólo sea por ver el sufrimiento

de la mosca. ¡Por qué ofrecer algo valioso a un demonio pusilánime? Lanzar perlas a los cerdos es una estupidez, en especial cuando los métodos tradicionales funcionan perfectamente sin entregar nada a cambio. En lugar de recompensas, los agentes ofrecen amenazas. En vez de decir "Si sirves a nuestro Encadenado, obtendrás poder", afirman "Si no sirves a nuestro Encadenado, despellejaremos a tu mujer y te obligaremos a contemplar el proceso. Únete a nosotros y la dejaremos en paz". Los servidores (le los Encadenados están entrenados para detectar aquellas cosas que los caídos aman y utilizarlas para chantajearlos. Algunos personajes pueden negarse a unirse al demonio demente y sufrir las consecuencias, mientras que otros renunciarán a su autonomía con la esperanza de que los agentes honren su promesa. Estos agentes pueden utilizar cualquier cosa. Pueden amenazar las mentes y los cuerpos de los seres amados o destruir objetos materiales. Los agentes inteligentes podrían llegar a destruir su centro de poder (sea mortal o sobrenatural) para poner al demonio en un callejón sin salida.

SEDUCCIÓN

Algunos demonios suelen hacer caso omiso de las amenazas (en especial aquellos caídos con un Tormento elevado), mientras que otros son lo suficientemente fuertes para resistir a las amenazas y proteger sus intereses de los ataques de los agentes de los Encadenados. En esos casos, los demonios deben poner en marcha otra clase de tácticas, ya que son conscientes de que el vinagre es incapaz de atraer a la mosca. En ese caso sus servidores deben utilizar miel, aunque se trata de una miel impura. Las recompensas nunca se llevarán a cabo, o si lo son, tendrán unas consecuencias similares a los de un deseo otorgado por un genio. Un Devorador Faustiano que deseé disponer de un "ejército de bestias" a su disposición podría conseguir su deseo, aunque al no especificar la naturaleza de las bestias, podría encontrarse con un ejército (le gusanos, arañas o moscas a su disposición en vez de los leones esperados. Un Perverso Críptico que busque recuerdos de su vida como ángel antes (le que se cerrara la puerta al Abismo, podría obtener la información deseada, aunque no existe ninguna regla que garantice que esa información sea cierta. El Encadenado podría ver como su cabeza se llena (le mentiras que le muestran un paisaje ilusorio de recuerdos en donde el Perverso no ayudaba a la humanidad sino que era un estratega aniquilador de los miembros de la raza del polvo. Algunos caídos especialmente valiosos podrían ver como todos sus deseos son satisfechos, aunque sólo si el precio de su alma vale la pena.

EQUIPOS DE CAPTURA

Algunos Encadenados utilizan el nombre latino de *Venus Praenonen*, mientras que otros usan otros nombres. A

pesar de ello, su propósito es claro: averiguar los Nombres Verdaderos de caídos importantes para usarlos más adelante con la intención de reclutarlos. Estos esclavos y sirvientes infernales suelen ser los peones más leales, ya que si este Nombre Verdadero cae en manos de un servidor desleal, podría usarlo para atacar al dios demente. Además de distinguirse por su lealtad, estos peones son extremadamente hábiles. Se necesita una gran experiencia, paciencia y precisión para rastrear el Nombre Verdadero de un caído. Estos agentes acechan en las sombras a la espera de que el demonio utilice un poder que consuma parte de su Fe, momento en el que existe alguna posibilidad de que el caído deje tras de sí su impronta sobrenatural bajo la forma de pequeños fragmentos de su Nombre Verdadero (un reflejo de un trozo de cristal, un pájaro enfermo que bebe de un charco cercano o un olor fétido que se transmite por el viento). Estos equipos poseen una percepción extrasensorial elevada y están armados de rituales específicos para desvelar estos fragmentos. Con el paso del tiempo (son necesarios meses o incluso años) estos grupos son capaces de obtener una porción del Nombre Verdadero lo suficientemente significativa como para poder usarlo contra él con la intención de someterlo al Encadenado.

HERRAMIENTAS NARRATIVAS

La representación de los Encadenados puede ser difícil. No es tan sencillo como acercarse a la mesa donde se sientan los jugadores y anunciar su presencia infernal. El Encadenado existe en los remolinos de humo, en la demencia humana, en las imágenes que se forman en los límites de la visión. Aunque gran parte (le este capítulo esta dedicada a la presencia de los Encadenados y a la forma en que los jugadores pueden reaccionar ante ella, a continuación incluimos algunas ayudas para describir a estos demonios, dejando pistas sin anunciar su presencia a los

EFFECTO DOMINÓ

Algunos caídos son especialmente resistentes a las distintas tácticas de reclutamiento. Aceptan las amenazas y las consecuencias que se derivan de ellas. Rechazan cualquier oferta. Derrotan a los equipos de captura. ¿Qué más se puede hacer aparte de eliminar al demonio y seguir adelante? Existe una táctica adicional (algunos Encadenados ponen en práctica esta táctica desde el principio). Se trata de poner en marcha un efecto dominó en el que los agentes del Encadenado corrompan a todos los individuos importantes para la existencia del caído, acercándoles a la oscuridad. De esta forma acaban aislando al caído. Si el demonio todavía se resiste, la única solución consiste en destruirlo y consumir su alma, ya que es la única forma en la que puede ser útil.

cuatro vientos. Estas herramientas narrativas te ayudarán a retirar la cortina de forma que puedas revelar la maldad del Encadenado de una forma realista.

SUEÑOS, PESADILLAS Y ALUCINACIONES

Los sueños son evocaciones de la conciencia. La gente duerme (le noche y se despierta con recuerdos que se vuelven más resbaladizos con cada intento por analizarlos. ¿Los demonios sueñan? Quizá sí, quizá no. Los caídos sí que lo hacen, ya que sus mentes están unidas a las de su anfitrión mortal, por lo que sueñan como si fueran mortales. Es en estos sueños donde los Encadenados pueden revelar su presencia.

En ocasiones, los Encadenados entran en los sueños de los caídos, pobrándolos de imágenes extrañas para intentar establecer un vínculo con la mente del caído. Estos sueños muestran violaciones horribles y acaban degenerando en horribles pesadillas. En algunas ocasiones el demonio puede recordar los sueños al despertar, mientras que en otras las imágenes se pierden y sólo permanece una sensación indefinible. Estas pesadillas suelen obligar al caído a suplicar ante el relicario del Encadenado y servirle (le formas violentas o sexuales. En ocasiones el Encadenado se muestra y enseña el futuro con la esperanza (le despertar la codicia del demonio. En otras ocasiones el caído puede ser testigo del derrumbe de edificios enteros mientras una voz susurra interminablemente. Con el amanecer el sueño se olvida hasta que en el periódico aparece la noticia del derrumbe de un edificio de oficinas cercano, momento en el que la pesadilla regresa imponiendo su realidad de un mazazo.

También puedes utilizar los sueños para predecir los eventos venideros (o eventos del pasado). Estos sueños pueden incluir pistas sobre la naturaleza del Encadenado o sobre sus actividades. Estas pistas pueden ser tan extrañas y enigmáticas como deseas. Algunas podrían ser evidentes, como un sueño que muestra un círculo de adoradores postrándose ante una escultura de marfil de un ser extraño. Otras podrían ser más inescrutables, como una serie de imágenes entrecortadas que revelan una serie de rostros inocentes de víctimas que morirán en las siguientes semanas debido a las actividades de un Encadenado. Haz que los sueños persigan al personaje durante el resto del día. Cuando el personaje se despierte, permítelle realizar una tirada de Inteligencia + Consciencia (la dificultad es variable, aunque sugerimos que no sea menor a 7) para poder descifrar las misteriosas pistas que esparciste por sus sueños. También podrías permitir realizar una tirada de Inteligencia + Legado para ayudar al personaje a descifrar los trozos más infernales del sueño, o incluso una tirada de Inteligencia + Ocultismo para permitir el acceso a algunos de los símbolos extraños o mantas guturales presentes en la pesadilla.

Recuerda que estos sueños no tienen por qué tener lugar cuando los personajes duermen. Pueden aparecer durante el día como alucinaciones situadas en los límites de la visión o como visiones en toda regla capaces de dejar inconsciente a alguien poco preparado.

Para finalizar, recuerda que los sueños (o las pesadillas) pueden servir a varios propósitos. No sólo sirven para comunicar pistas cruciales sobre la trama, sino que pueden hacerlo de una forma que sirva para incrementar el ambiente antinatural de esta clase de crónicas.

ESCENAS RETROSPECTIVAS

Las escenas retrospectivas se han utilizado en la ficción desde tiempos inmemoriales (con más o menos fortuna). Algunas historias no son adecuadas para este recurso narrativo, ya que está fuera de lugar. En las crónicas de **Demonio**, las escenas retrospectivas suelen ser apropiadas, como mínimo debido al hecho de que los personajes poseen toda una serie de recuerdos a los que no pueden acceder. Esta clase de escenas representan una forma ideal para utilizar estos recuerdos sin la necesidad de decirle al personaje: "De pronto te das cuenta que su nombre es Adramalech". Las escenas retrospectivas te permiten poseer una herramienta narrativa con la que poner de manifiesto la forma en que lo recuerdan. En este caso podrías afirmar: "Durante un instante recuerdas un momento en el que este hombre se alzó junto a ti en el campo de batalla, cercenando Anfitriones Celestiales con su sable. Tras la batalla crees que te dijo que su nombre era Adramalech". En este caso se trata de mostrar en vez de narrar.

En el caso de los Encadenados, las escenas retrospectivas son especialmente útiles, ya que son la única forma en que los personajes pueden aprender las debilidades de sus enemigos todopoderosos. De hecho, siempre tienes la libertad de realizar varias tiradas de Legado para dotar de una mecánica de juego a este recurso narrativo con la intención de que el jugador crea que posee el control de su personaje. Por ejemplo, un personaje podría encontrarse en la escena de un homicidio doble, dos niños que fueron brutalmente asesinados en el patio de su casa. En uno de los árboles podría encontrar un extraño símbolo muy similar a un carácter del alfabeto chino. Como Narrador sabes que se trata de un símbolo anterior al Abismo y que representa la "firma" de un miembro especialmente poderoso de la Legión de Alabastro, ¿cómo puede tener acceso a esa información el personaje? Deja que el jugador realice una tirada de Inteligencia + Legado tal y como se detalla en las reglas de juego (ver **Demonio**). En función de los éxitos obtenidos, el personaje podría conocer determinadas partes críticas de la historia. Podría llegar a la conclusión de que el símbolo pertenece a un celoso Halaku llamado Gruagach. Un número superior de éxitos podrían desvelar que este Verdugo desapareció del Abismo hace milenarios, obteniendo una

pista de que este Encadenado podría estar tras estos horribles asesinatos. Otras tiradas posteriores revelarían escenas retrospectivas (que podrían abarcar una buena parte de la sesión e involucrar a otros personajes) que ayuden a los personajes a aprender más detalles de lo que está sucediendo.

CONSTRUIR UNA CRÓNICA

Para construir una crónica en la que un Encadenado sea el enemigo principal, debes tener en cuenta todo lo que hemos dicho hasta el momento y añadirle una historia cohesiva para que tus jugadores disfruten. Probablemente la idea más básica para esta clase de crónica sea la qué llamamos "El pelotón de reclutamiento", situación en la que los personajes caídos se convierten en el objetivo de un Encadenado que posee la intención de reclutarlos. A continuación detallamos algunas líneas maestras que te ayudarán a crear una crónica resistente a partir de lo mencionado en este capítulo.

CREACIÓN DEL ENCADENADO

Con los consejos presentados en este capítulo y el sistema del capítulo tres, deberías ser capaz de crear un enemigo Encadenado sólido. Recuerda que los personajes de los jugadores son los más importantes, por lo que deberías moldear a tu antagonista para que se adapte a esta realidad. Debes decidir la mejor forma de conectar a tu enemigo con los caídos. ¿Acaso el Encadenado gobernó sobre ellos en el pasado, o apenas conoce sus Nombres Verdaderos? ¿Es el Encadenado la antítesis viviente de todo lo que los personajes respetan y aman? Se necesita un número mínimo de conexiones para hacer que los jugadores acepten (y lleguen a odiar) a este nuevo enemigo.

COMIENZA CON SUAVIDAD

Es probable que la presencia de un Encadenado al inicio de la historia sólo sirva para frustrar a los jugadores y desequilibrar la historia. Un demonio Encadenado es un antiguo y poderoso enemigo, y como tal debería ser revelarlo con lentitud. ¿Cómo? Puede que los personajes tengan sueños extraños o sufren escenas retrospectivas inconexas (mitigadas por sus Trasfondos de Legarlo). Una serie de alborotos pueden estallar en la ciudad sin motivo aparente. Ten presente la clase de instituciones que pueden verse afectadas por el Encadenado. ¿Es posible que una figura importante de los medios de comunicación se sienta interesada por uno de los personajes? Un comienzo suave implica la presencia de pistas para que los jugadores puedan comenzar a desvelar lo que se esconde tras ellas. Deben sentir que algo va a suceder, aunque deben desconocer su verdadera naturaleza.

RECLUTAMIENTO

¿Qué medios puede utilizar un Encadenado para reclutar a los jugadores? Al principio de este capítulo dimos algunas ideas, ¿cuál escoge el Encadenado? ¿Son los caí-

dos unas víctimas perfectas para las amenazas o son proclives a las seducciones? Es probable que los servidores del Encadenado intenten cualquier otra táctica, o decidan que no vale la pena y opten por perseguir a los personajes con la intención de destruirlos. Asegúrate de que el reclutamiento es una opción lógica. ¿Qué motivos llevan a un Devorador a intentar utilizar a un grupo de Perversos Reconciliadores? Siempre existe esa posibilidad, aunque sólo sea para disfrutar de la ironía. ¿Es probable que los Perversos tengan algo que el Devorador deseá? Ten presente que siempre debe existir un motivo.

LIBRE ALBEDRÍO

Tus jugadores tienen siempre la última decisión en lo que respecta a sus personajes. Nunca deberían verse obligados a tomar una decisión. Por supuesto, el Encadenado va a hacer todo lo posible por coaccionarles, aunque los jugadores nunca deberían tener la impresión de que el Narrador les está coaccionando. Si desean abandonar y unir sus fuerzas a las del Encadenado (ya sea en un esfuerzo por destruirlo desde el interior o porque están de acuerdo con su oferta), así sea. Si deciden ir por delante y optan por destruir a todos los esclavos del Encadenado, adelante. Tú has creado el escenario y el enemigo, tus jugadores son los que dan cuerpo a la historia. En esta clase de crónicas resulta tentador utilizar al enemigo para dar una lección a los personajes, aunque deberías evitarlo siempre que te fuera posible. Esta forma de actuar sólo sirve para frustrar a los jugadores y perjudicar el resultado de la crónica.

AGENTES DE LA OSCURIDAD

Una de las opciones a tu disposición consiste en organizar una crónica en la que los jugadores asumen el papel de servidores del Encadenado. Los personajes sirven conscientemente a un demonio (aunque puede que no voluntariamente), y están vinculados a la bestia durante el resto de su vida. Las crónicas basadas en estas premisas suelen tener un desarrollo algo distinto. Principalmente, debido al hecho de que los jugadores están representando a villanos, o como mínimo, a los peones relucientes del villano. En estos casos, las partidas suelen ser más desesperadas e inquietantes. Las solicitudes de un Encadenado no dejan imposible ni siquiera al Verdugo más devoto. Estos demonios podrían solicitar a sus servidores caídos (que en realidad actúan como agentes de choque) que cometieran cualquier clase de atrocidad, por lo que la interpretación de esta clase de partidas no debería tomarse a la ligera. Si deseas seguir adelante, deberías ser capaz de responder a algunas de las siguientes preguntas para definir el juego y convertirlo en una experiencia más gratificante para todo el mundo.

¿POR QUÉ EL ENCADENADO ELIGIÓ A LOS PERSONAJES?

Aunque siempre es posible que un Encadenado opte por reclutar y atar a un personaje caído sólo por el poder, se espera que tenga algún motivo para usar a los personajes. (Estos motivos no tienen por qué ser lógicos o claros). Quizá el Encadenado ha estado observando las acciones de los caídos y ha detectado alguna brecha en su ética (un robo, unas trazas de violencia o algo especialmente sórdido) que posibilite el intento de reclutamiento. También es posible que el Encadenado recuerde al caído como parte de su historia. El caído puede haberse convertido en un Reconciliador, aunque el hecho de formar parte de una Legión de Hierro que dejaba los campos (le batalla empapados de sangre ha quedado grabado en la mente del Encadenado y sólo desea añadir al personaje a su colección).

Existen muchos otros motivos para el reclutamiento. ¿Acaso el personaje fue sometido por el Encadenado en el Abismo con anterioridad? ¿Es la esperanza del personaje por la humanidad y su deseo de reconciliación con el Creador un haz de luz en la oscuridad que envuelve al Encadenado, un haz de luz que desea aplastar como si fuera una polilla? ¿O acaso la Naturaleza del Encadenado tuvo que ver con ello? Quizá el dios demente detecta cierto potencial en el alma del personaje. No importa que esto no sea así, ya que si el Encadenado lo percibe como tal, seguro que actuará en consecuencia.

¿CÓMO ESTÁN ATADOS LOS PERSONAJES?

Los sirvientes infernales pueden relacionarse con los Encadenados de diversas formas, por lo que es importante determinar la forma más adecuada para el Narrador y los jugadores. Es posible que un personaje no reciba nada a cambio y haya sido sometido por el conocimiento de su Nombre Verdadero. Algunos Encadenados realizan búsquedas de Nombres Verdaderos (consulta la pág. 82), ya que su posesión da acceso al terreno más privado del demonio, su alma. El Nombre Verdadero conquista cualquier fuerza de voluntad del personaje, obligándole a presentar una derrota complaciente. Independientemente de los recursos que los Encadenados dediquen a la búsqueda de estos Nombres, se trata de una tarea ardua, por lo que en ocasiones deben emplear otros métodos de servidumbre. Los pactos son uno de ellos. Un caído puede desear algo difícil de conseguir, algo que un Encadenado puede conseguir con facilidad. El Encadenado podría realizar una oferta que el personaje no puede rechazar, generando una situación beneficiosa para ambas partes. Si al caído le traen sin cuidado las consecuencias de sus actos, venderá

su alma y se someterá a los rituales de atadura (rituales destinados a asegurar el sometimiento del personaje hasta el final de los tiempos).

¿CUÁL ES LA AGENDA DEL ENCADENADO PARA LOS PERSONAJES?

Un Encadenado no somete a un caído empujado por la frivolidad. Estas entidades siempre miran mucho más allá, creando complicadas tramas en las que cualquier recluta tiene su lugar. Esto no quiere decir que un caído tenga la más remota idea de su papel, aunque te obliga a poseer ciertas nociones sobre los planes del Encadenado con respecto al futuro del personaje. Quizá un Encadenado decide reclutar a un Diablo para que su influencia carismática le permita establecer pactos con políticos de bajo nivel. O quizás planee utilizar a un Azote Reconciliador para poner a prueba su poder y convertirlo en su propia imagen. ¡Acaso el Encadenado tiene la intención de tener a los personajes a su lado durante largo tiempo, considerando la criticidad de sus planes? ¡O espera utilizar a los personajes para conseguir un propósito determinado y luego prescindir de ellos? Los dioses dementes están convencidos que ellos gobernan el destino, y en ello incluyen el destino de sus sirvientes. Asegúrate de perfilar sus estrategias en lo concerniente al uso de los caídos a su servicio.

ARQUETIPOS DE PERSONAJES

No todos los caídos que acaban siendo sometidos por demonios Encadenarlos están cortados con el mismo patrón. Algunos encajan en el papel estereotípico de seres demoníacos de T tormento elevado dispuestos a hacer todo lo que esté en sus manos por servir a su oscuro señor, aunque la mayoría suele estar compuesta por seres algo más complejos. Debes animar a tus jugadores a que creen personajes que sean profundos y no convertir la partida en una excusa para matar y torturar seres humanos (aunque técnicamente es una opción viable). A continuación incluimos algunas ideas para ayudar a los jugadores a crear sirvientes caídos realistas. Todos los personajes pueden pertenecer al mismo grupo, aunque si deseas dar profundidad al juego puedes utilizar varios arquetipos para incrementar el conflicto.

- Reluctante:** Los sirvientes más complejos y vitales son aquellos que no desearon ser atados pero acabaron cayendo en las redes del Encadenado. Podrían ser utilizados gracias al conocimiento de sus Nombres Verdaderos o mediante amenazas. Independientemente de la causa que les ha llevado a esta posición, no desean servir al Encadenado, simplemente se ven obligados a ello. Estos personajes siempre buscan una vía de salida a la vez que intentan ocultar



sus pensamientos de sus amos. ¿Podrán liberarse en el futuro o están condenados irremediablemente?

- **Baja Estofa:** Los personajes caídos no comienzan el juego ocupando un cargo importante al servicio del Encadenado. Existen otros que se interponen en su camino hacia la cúspide. Algunos personajes pueden ocupar posiciones bastante humildes, llegando a estar por debajo de algunos esclavos mortales. ¡Es motivo suficiente para sembrar la discordia y hacer que los jugadores intenten derrocar a sus superiores, o acaso les sirve como acicate para trepar por la escala infernal con la intención de mejorar su posición en la jerarquía?

- **Demente:** Algunos caídos acaban convirtiéndose en víctimas de su servidumbre, aunque existen otros que están locos *antes* de ser sometidos por el Encadenado. Su locura no les incapacita para actuar, sino que es más insidiosa. Estos caídos ven cosas... oyen cosas. Desarrollan fobias súbitas o exhiben comportamientos megalómanos acompañados por períodos de debilidad. La Fuerza de Voluntad les ayuda temporalmente, aunque son incapaces de aguantar demasiado tiempo. ¡Acaso estos personajes se dejan llevar por su locura, o pueden mantenerse aislados el tiempo necesario para pensar de forma lúcida? Si lo consiguen, ¡son capaces de escapar de las garras del Encadenado o acaban convirtiéndose en sus sirvientes más leales?

- **Voluntario:** Es probable que esta clase de personajes busque activamente al Encadenado con la esperanza de incrementar su poder (Tanto los Faustianos como los Voraces suelen comportarse de esa forma). También se incluyen en esta categoría aquellos personajes que buscaron al Encadenado pero se entregaron voluntariamente en el momento de ser “reclutados”. Esta elección no hace que sean especialmente malvados, aunque implica cierto interés propio en ella. La pregunta consiste en si este interés es suficientemente importante como para soportar los daños espirituales infligidos por el sometimiento. ¡Es probable que lleguen a la conclusión de que el poder que ansían no compensa el daño colateral! También puede que consideren que el precio es adecuado y se entreguen a la depravación si con ello conquistan sus objetivos.

- **Malvado:** Algunos caídos incrementan su maldad conforme aumenta su nivel de Tormento, y otros lo aceptan desde el principio. Sus poderes les permiten comportarse de manera cruel, y muchos se dejan llevar por su superioridad. Los personajes verdaderamente malvados no tienen reparos en unirse a un Encadenado si con ello pueden dar rienda suelta a sus impulsos. Estos personajes son los que tienen más posibilidades de ascender por la escala de esclavos, ya que son más proclives a completar sus misiones, por muy depravarlas que sean. No dejes que los jugadores abusen de esa clase de personajes. Los caídos malvados, y en especial aquellos que sirven a los Encadenados no son unos seres bidimensionales. Son personajes

complejos que asesinan y violan por los placeres oscuros que alimentan en su interior. Se encuentran asediados por la locura y el sufrimiento, por lo que son capaces de aceptar su condición y causar daño. Tanto tú como tus jugadores debéis ser conscientes de que esta exploración de la maldad humana (e inhumana) suele ser desagradable.

CREACIÓN DE UNA CRÓNICA PARA ENCADENADOS

Esta crónica es la otra cara de la moneda de las ideas presentadas en la sección anterior. Puede comenzar desde el principio o ser una continuación de la anterior (siempre que el intento de reclutamiento dé sus frutos, por supuesto). En este caso, los jugadores asumen los papeles correspondientes al equipo de captura.

EL BLANCO

¡A quién reclutan y por qué? El Encadenado designa un caído como víctima, aunque debe tener un motivo (puede ser totalmente extraño, ya que se trata de un Encadenado). En primer lugar debes conseguir que esta idea tenga sentido para tu narración (un Devorador no reclutaría un puñado de Reconciliadores sin un buen motivo). En segundo lugar debe cohesionar a los personajes. Quizá la víctima represente lo que los personajes eran en el pasado y ahora son capaces de verse como reflejos oscuros de ella. Quizá el caído sea un antiguo amigo, amante o enemigo. De alguna forma, la víctima debe ser importante para el Encadenado, no elijas a un demonio al azar.

TÁCTICAS

La mejor forma para presentar esta crónica a los jugadores consiste en darles la libertad de elegir sus propios caminos para reclutar al blanco. El Encadenado y sus esclavos podrían hacer “sugerencias”, aunque no deberías obligar a los personajes a usar un método determinado. De esta forma conseguirás que se involucren en la misión. Si tienen éxito, se sentirán confiados y capaces. Si fracasan, los personajes se sentirán preocupados y amenazados. Independientemente de las consecuencias, estarán decidido el resultado. (Quizá podrías recuperar algunos métodos de reclutamiento presentados en este capítulo para clanes opciones que no se les hayan ocurrido).

PREPARÁNDOSE PARA EL DESENLAZ

Es probable que ya tengas una idea del desarrollo. También deberás estar preparado para cualquier desenlace posible, ya que de esta forma evitarás interponerte en el camino de tus personajes para evitar que las consecuencias destrocen tu crónica. ¡Qué pasaría si los personajes optaran por atacar el relicario del Encadenado en un intento desesperado para liberarse de la presa del demonio? ¡Y si deciden que les gusta el poder de su amo y tienen éxito en su empresa?

Debes colocar todas las piezas en su sitio para poder reaccionar ante cualquier desenlace, ya que este depende de las acciones de los jugadores y sus personajes.

CONVERTIRSE EN ENCADENADO

Las leyendas afirman que 666 demonios que fueron liberados del Abismo acabaron convirtiéndose en Encadenados. No importa que sean ciertas o mera especulación, ya que la era moderna ha contemplado la creación de nuevos Encadenados. Estos Encadenados no provienen del Abismo, sino que *asumen* ese estado en el transcurso de su existencia (consulta la pág. 67 del capítulo tres). Son casos en los que el anfitrión mortal es destruido y el espíritu no tiene otra opción que atarse a un objeto o un lugar que acaba convirtiéndose en su relicario. (Normalmente estos relicarios son improvisados, aunque es posible que un anfitrión sea destruido a propósito para que el demonio pueda habitar un relicario perfecto). Este suceso puede ocurrir en cualquier momento. Si el personaje de un jugador carece de otra opción que la de ocupar un objeto cercano, estás ante un futuro personaje Encadenado. También es posible que te pongas de acuerdo con un jugador para que su personaje asuma ese rol con la intención de dar nuevos aires a la crónica. Independientemente de la forma en la que ocurra, existen una serie de cosas que hay que tener en cuenta cuando construyas una historia en torno a este evento.

ESPIRAL DE TORMENTO

Cuando las Virtudes son reemplazadas por Necesidades, el caído comienza a sufrir una serie de cambios. Su Tormento se incrementará con más rapidez en su nuevo estado y una vez que llegue al máximo, el personaje se habrá convertido en una personificación de la maldad. Aunque puedes permitir que el jugador continúe gobernando al personaje en ese punto, es más probable que acabe pasando a formar parte de tu propiedad. También puede que no te interese llegar a este punto. Por ejemplo, si el desencadenante es un suceso aleatorio que no está bajo tu control o el del jugador, debes tener cuidado. Es probable que el jugador no desee que su personaje se convierta en un monstruo grotesco, por lo que deberás moldear las reglas para permitirle combatir las necesidades que amenazan su cordura. Por ejemplo, podrías dejar que mantuviera sus Virtudes y designara su nuevas Necesidades. De esta forma le permites una oportunidad para interpretar en vez de empujarlo hacia una espiral descendente. El jugador deberá sopesar todas las posibilidades. Aunque su personaje es poderoso y tiene un concepto distinto de sí mismo, los recuerdos también se imponen en ocasiones. ¡Será capaz de hallar un nuevo

mortal, u optará por seguir la senda del poder y dejar de lado la senda de la esperanza? Tu misión consiste en hacer que estas opciones sean claras y plausibles.

HALLAR UN NUEVO ANFITRIÓN

Si el personaje opta por buscar un nuevo anfitrión (convirtiendo el relicario en un alojamiento temporal), eres responsable de integrar esta misión en el argumento de la crónica. La búsqueda de un nuevo anfitrión no es sencilla. No basta con coger cualquier humano e integrarse en su cuerpo. Te presento que el caído toma el control de la mente mortal pero mantiene los recuerdos, por lo que saltar sobre una mente incompatible o enferma puede acarrear grandes riesgos.

El objetivo consiste en seleccionar a un mortal. No se trata de escoger al primero que pase por delante, aunque por otra parte, cualquier demora innecesaria puede incrementar el Tormento hasta niveles alarmantes. ¡Cómo conseguir un mortal? ¡Es probable que el resto de jugadores le ayuden a seleccionar al mejor candidato! Los cuerpos humanos no se comportan como puertas que se abren o cierran a voluntad. Son recipientes que deben estar preparados o encontrarse en el momento en que el alma anterior abandona el cuerpo. ¡El caído está preparado para ello! ¡Es demasiado tarde para fracasar!

SUCUMBIR AL TORMENTO

Todo Encadenarlo libra una lucha que puede perder. Siempre existe la esperanza de mantener la cordura y el alma el tiempo suficiente para hallar un anfitrión compatible. Pero el Tormento actúa como un lastre que amenaza con arrastrarlo hasta las profundidades, en especial cuando el Encadenado carece de los medios para mitigar los recuerdos del Abismo. Como Narrador, eres el responsable de presentar esta lucha contra el Tormento y endurecerla en el momento en que el caído se convierte en Encadenado.

¡De qué forma puedes representar este hecho? ¡Permites que el jugador se deleite con sus nuevos poderes y le muestras todo lo que puede conseguir! Es probable que posea un culto importante y nunca haya sentido la Fe como ahora, o que un antiguo problema desaparezca con el uso de sus nuevas evocaciones. También debes representar los desafíos a los que se enfrenta un Encadenado. El Tormento no es un precio pequeño, se trata de una pordredumbre que contamina el alma desde el interior. No le digas a tu jugador: "Añádete un punto de Tormento", muéstrale lo malo que puede llegar a ser. Haz que el jugador realice tiradas de Fuerza de Voluntad, y si falla, haz que su personaje se pierda en los recuerdos del Abismo y de las injusticias cometidas por el Creador contra los ángeles caídos. Si pifia, es probable que obtenga otro punto de Necesidad y tengas la oportunidad de describir la aparición de horribles sentimientos en su mente. De una forma

u otra, deberás hacer hincapié en la inercia del Tormento.

Si el personaje cae víctima de su Tormento y se convierte en un “verdadero” Encadenado, que así sea. Puedes dar al jugador la oportunidad de seguir interpretando al personaje o puedes quedártelo para asumir el rol de esta nueva criatura malvada.

OTROS PERSONAJES

Es improbable que todos los personajes jugadores se conviertan en Encadenados. Este destino puede aguardarle a uno de ellos, por lo que el resto de los jugadores deberá hacer frente a este hecho (De hecho, puedes convertirlo en el argumento de toda una crónica). ¡Harán todo lo posible para rescatar a su aliado de la pendiente del Tormento o intentarán utilizar su poder en beneficio propio? Tu tarea consiste en dar a este evento la importancia que tiene e involucrar al resto de personajes sin centrarte demasiado en el nuevo Encadenado. Debes encontrar un equilibrio que permita que el resto de los jugadores participen en la crónica.

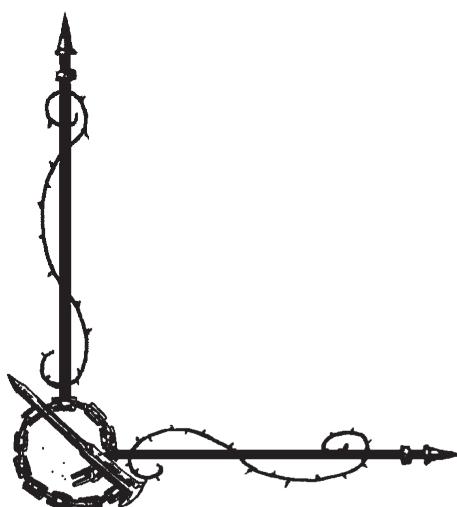
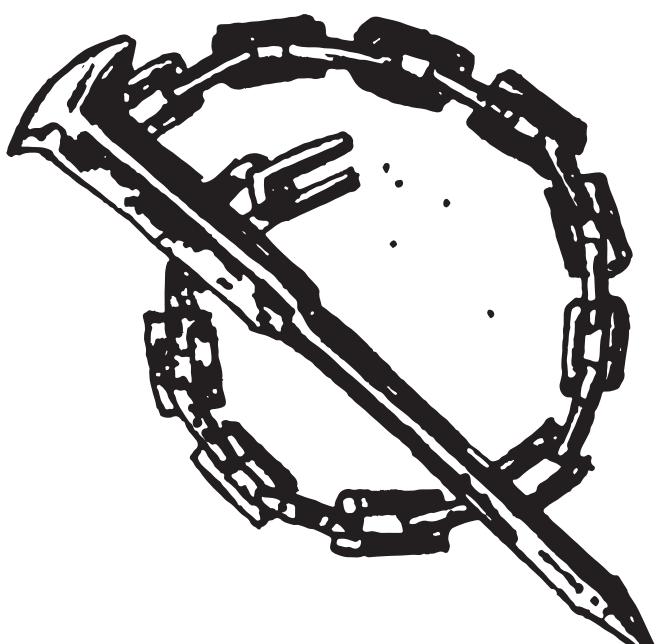
OTROS ENCADENADOS

Cuando un personaje se convierte en Encadenado, los temblores se dispersan por todo el mundo infernal. Es probable que aunque otros demonios no sean conscientes

del hecho, acaben por atar cabos. Esta información acabará llegando hasta los oídos de Encadenados *reales* que tomarán una decisión. El nuevo Encadenado podría convertirse en una amenaza contra el orden establecido, en especial si comienza a amasar sus propios cultos y atesora una reserva importante de Fe.

Existen principalmente tres opciones que cualquier Encadenado puede tener en cuenta cuando tiene noticia del “nacimiento”. En primer lugar, puede dejar que el demonio se autodestruya. Muchos caídos que se convierten en Encadenados son incapaces de afrontar la responsabilidad, ya que carecen de la experiencia necesaria. En segundo lugar, podría intentar aliarse con el recién llegado con la esperanza de que su ingenuidad le impida ser consciente de su verdadero potencial. Es el momento en que el Encadenado experimentado puede utilizar al novato en interés propio. En tercer lugar, puede optar por destruirlo al llegar a la conclusión de que el recién llegado es demasiado poderoso (o insignificante) para poder sobrevivir e iniciar una guerra para destruir al personaje.

Estas tres opciones no tienen por qué ser las únicas (puede que no deseas involucrar a otros Encadenados), aunque son las más frecuentes. Como Narrador, eres responsable de imaginar la forma en que los antiguos pueden reaccionar, así como las posibilidades de los caídos.





"Comisaría de policía de Chicago", anunció una voz agradable y cansada al otro lado de la línea.

El detective Lyman se envió en su silla. "Hola, al habla el detective Albert Lyman. Llamo desde Los Ángeles. Desearía hablar con alguien del departamento de homicidios en relación con un asesinato que tuvo lugar en el Festival de Cine de Chicago hace poco tiempo". Hubo una pausa al otro lado de la línea. La mujer le preguntó su número de placa y él se lo dio. La voz femenina fue reemplazada por el hilo musical.

Lyman sostuvo el teléfono contra su oreja mientras echaba un vistazo a su oficina. Mi oficina, pensó. Hacía unas pocas semanas que la tenía, aunque se estaba convirtiendo en un espacio privado poco a poco. Hubiera necesitado varios años para conseguir el puesto si no hubiera sido por...

La voz al otro lado de la línea le hizo volver a la realidad. "Teniente McAllister al habla".

"Teniente McAllister, mi nombre es Alber Lyman. Soy un detective del departamento de policía de Los Ángeles. Llamaba en referencia a la muerte de Nolan Brenner". Silencio. "Era un director de cine. Murió en el Hotel Drake en... un momento, déjeme encontrar la fecha". Lyman arrugó varios papeles. Sabía la fecha, pero quería que McAllister comenzara a hablar.

"Se lo que quiere decir". La voz de McAllister era firme y ruda, la típica voz de un fumador empoderado. "fue empujado a través de una ventana del Drake. Tenemos a un sospechoso detenido".

Esto sorprendió a Lyman. "A quién?".

Se oyó un suspiro de exasperación al otro lado de la línea. "A un tipo llamado David Williams. Aparentemente hubo una pelea por una chica. Encontramos al tipo que compartía habitación con Williams ahogado en una ciénaga de un callejón cercano al hotel. De momento ha admitido que él y su compañero Gavin Rogers, se pelearon por una chica que encontraron en la presentación de la película de Brenner. Al final Brenner cenó con ella la noche siguiente. Sabemos que su nombre es Kirsten: eso es todo. Ninguna foto, ningún apellido, nada". Silencio. "Alguna idea?".

"Ninguna", dijo Lyman. Algo que no encajaba. "Rogers se ahogó en una ciénaga?"

"Eso creemos". McAllister hizo una pausa. Lyman esperó. Tenía que haber algo más. "El informe del laboratorio detectó algo extraño. Afirmaba que tenía agua de mar en los pulmones, aunque no era concluyente".

"Supongo que no lo era". Lyman meneó la cabeza. Había escuchado lo suficiente para confirmar sus sospechas y las de su superior. "Si hay algo más o ese tal Williams confiesa, ¿podrá ponerse en contacto conmigo?"

"No hay problema". Lyman colgó el teléfono y miró por la ventana hasta que una sombra apareció al otro lado del cristal como respuesta a su reflejo. "Como suponíais, maestro". Ella le mató. ¿Creeis que es consciente de vuestra intervención?"

NO IMPORTA, fue la áspera respuesta de Enshaykushanna. ES UN GUSANO. Hubo una pausa que a Lyman le pareció una eternidad. LA ADVERTENCIA ES LA MISMA.

Lyman echó un vistazo a su oficina recordando a quién debía ese lugar. "Me encargaré de ello, maestro".

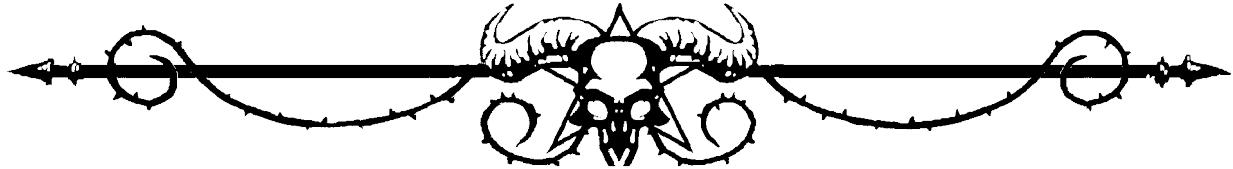
Capítulo Seis: El Apogeo de La Oscuridad

"En el Infierno existe una vasta meseta llamada Malebolge, un lugar perdido de piedra tan oscura como la gran colina que la rodea"

—Dante, *El Infierno*.

Cuando la Edad de la Iluminación sumió al último Rey del Pavor en el letargo, había 666 Encadenados ocultos en los lugares más recónditos del mundo. Ahora que los caídos han regresado, estos dioses dementes se agitan en sus santuarios, ya que sienten la Fe como un tiburón siente el olor de la sangre, y emergen de la oscuridad para alimentarse. El paso de los siglos ha aislado a muchos de ellos bajo las montañas o en las profundidades marinas. Algunos se ven obligados a convocar a sus esclavos y esperar a que localicen su santuario, mientras otros están atrapados más allá del alcance de cualquier hombre, viéndose obligados a interactuar con el mundo mortal mediante pesadillas y visiones terribles. Como sus hermanos Abisales, los Encadenados más débiles fueron los primeros en despertar, ya que necesitaban menos fe para despertar su apetito. Es pro-

bable que los Dioses del Pavor más importantes (con la excepción de la Gran Bestia), todavía duerman en sus relicarios, aunque son conscientes de los cambios que acontecen en el mundo y se despiertan un poco más con cada día que pasa y un número mayor de demonios atiza las ascuas de la fe humana. Cuando llegue el momento convocarán a sus seguidores y se levantarán de sus tumbas, haciendo temblar al mundo bajo sus pies. Mientras tanto, los demonios recién llegados sufren terribles heridas en sus cuerpos físicos y se ven obligados a residir en lugares u objetos improvisados, creando una nueva generación de Encadenados que podrían usurpar los planes de sus ancestros reclamando el mundo antes de que estos estén preparados. Independientemente de quién gane la carrera, la Tierra y los caídos sufrirán las consecuencias del triunfo de los Reyes del Pavor.



Este capítulo presenta a seis personajes Encadenados que los Narradores pueden utilizar para inspirarse o para usarlos como antagonistas en su crónica de **Demonio**. Te animamos a tratar los Rasgos y poderes de cada uno de ellos de forma general, ya que el Encadenado más "joven" pasó un siglo en la Tierra antes de sumirse en éxtasis y por lo tanto tuvo tiempo más que suficiente para aprender nuevos saberes, incrementar sus Rasgos, etc. Mantén inalterables las partes que encajen con tu crónica y cambia el resto para adecuarlo a tus necesidades. Esto incluye la adición de rituales y reliquias demoníacas. El capítulo cuatro contienen un buen número de reliquias y rituales exclusivos de los Encadenados, aunque los Reyes del Pavor pueden emplear cualquier ritual u objeto apto para los caídos. Consulta los capítulos cinco y seis de la **Guía del jugador de Demonio** para obtener ejemplos de los rituales y las reliquias disponibles para los caídos, aunque también puedes utilizar los sistemas estándares para crearlos. Cualquier ritual que lleve a cabo un Encadenado siempre produce el efecto de Tormento más elevado, por razones obvias.

FORMATO DE LA FICHA DEL PERSONAJE

Presentamos a cada personaje Encadenado en una ficha de dos páginas con el siguiente formato:

- Trasfondo:** Esta sección describe de forma breve la Casa del personaje y sus acciones durante la guerra, además de contener información referente a las circunstancias que rodearon su salida del Abismo. Se incluyen detalles sobre el relicario del demonio, así como sus objetivos ahora que ha despertado de su prolongado letargo. Para finalizar, incluye una serie de descripciones sobre los puntos fuertes y débiles del demonio, así como sugerencias para emplearlo en una crónica y formas en la que los caídos pueden intentar sacar ventaja de cualquier enfrentamiento. Animamos a los Narradores a que consideren la información de este apartado como un punto de partida para completar los detalles de la historia del demonio y los planes específicos que lleva a cabo para conseguir sus metas. Se trata de un esqueleto que puede expandirse para resultar útil en la crónica. Como siempre, la Regla de Oro tiene vigencia: toma lo que necesites y descarta o altera el resto para adaptarlo a tus necesidades.

- El Culto:** Esta sección describe la naturaleza, tamaño y capacidades del culto del demonio, comenzando por su composición en el pasado y describiendo la forma en que el demonio se aseguró su supervivencia hasta la edad actual. También se explica de forma esquemática los momentos y lugares donde se llevan a cabo los rituales, así como cualquier detalle especial necesario para que el demonio obtenga Fe. Para finalizar se incluyen algunas sug-

rencias sobre los dones generales (en caso de que existan) que el demonio prefiere imponer a sus esclavos. (Puedes consultar las reglas específicas para estos dones en el capítulo cuatro de **Condenados y Engañados: El Libro de los Esclavos**, así como consultar los dones específicos de los Encadenados en el Capítulo tres). De nuevo, hacemos hincapié en que la información contenida en esta sección representa un punto de partida que los Narradores pueden adaptar para que encaje con el papel de antagonista de su crónica. Consulta las pág. 47-54 del Capítulo dos como desarrollar un culto a un Encadenado y adaptar los recursos, las actividades del grupo, las campañas de reclutamiento y la seguridad interna a las necesidades de tu crónica.

- Los Demonios:** Esta sección incluye información básica sobre los sirvientes infernales de los demonios Encadenados que se han unido a las filas de los Reyes del Pavor de forma voluntaria o han sido sometidos por ellos. En ella se describen las responsabilidades generales de estos sirvientes y detalla sus objetivos en relación con los de su maestro. Los Narradores pueden reconstruir esta información básica como deseen, completando estos sirvientes o utilizando las reglas de creación de personajes del Capítulo seis del **Libro de Reglas de Demonio**. En general, estos sirvientes poseen un nivel de Tormento elevado, aunque los caídos recién sometidos no tienen por qué seguir esta norma. Un servidor infernal que luche por aferrarse a los últimos restos de humanidad es un personaje interesante que podría convertirse en la piedra de toque de cualquier plan destinado a derrotar al Encadenado que lo controla.

- Rasgos del Personaje:** Cada ficha contiene un cuadro auxiliar que contiene los rasgos del personaje, así como información sobre su relicario y los saberes que posee además de las facetas de su forma apocalíptica. Los Rasgos de estos personajes no se determinaron mediante el proceso de creación del personaje detallado en el capítulo tres, sino que fueron ajustados para reflejar la edad y experiencia de estos Encadenados. El relicario contiene el número de puntos de Fe que puede almacenar entre paréntesis, puedes obtener más detalles sobre las capacidades específicas de cada relicario en la pág. 69 del Capítulo tres. Para obtener detalles sobre los Trasfondos específicos de un Encadenado puede consultar las pág. 75-78. Los detalles de los rasgos de su faz apocalíptica y sus grotesquerías están en las pág. 93-97. Si posees una visión distinta del aspecto del demonio, te animamos a que alteres estos rasgos (o crea rasgos nuevos) para encazarlo en tu concepto. Asimismo, eres libre de añadir, cambiar o eliminar cualquier senda de saber si así lo deseas. La experiencia de estos Encadenados posibilita que conozcan *cualquier* senda de saber existente, independientemente de su Casa original.

SARISEL, EL JARDINERO DEL INFIERNO

Sarisel fue antaño miembro del la Casa de los Destinos, uno de los ángeles responsables de la creación de pautas en las facetas de la Creación. Trabajó junto a la Casa de la Naturaleza inventando métodos para que las plantas extendieran sus semillas, ya que siempre consideró que el método de la reproducción sexual era bastante pobre. Cuando la rebelión comenzó, muchos de los ángeles que le servían se sorprendieron cuando se unió a los rebeldes. Siempre pensaron que era un Lealista.

De hecho, cuando fue maldecido como Neberu, afirmó que si se le volviera a presentar la oportunidad no volvería a unirse a la rebelión. Lucifer no lo expulsó por su debilidad, aunque el resto de los demonios lo consideraban como un desertor. Tras la caída de la Civilización de las Cenizas, fue expulsado al infierno como el resto de los demonios.

Incluso en la actualidad, Sarisel no se explica cómo un pequeño grupo de hechiceros chinos consiguió invocarlo, aunque no es alguien que se fije en los dientes de un caballo regalado. Liberado del Infierno varios siglos antes del nacimiento de Cristo, Sarisel se vinculó a un jardín y se dedicó a segar Fe de los hechiceros y sus descendientes. Su ascenso al poder fue mucho más lento que el de Encadenados de otras civilizaciones, aunque Sarisel no se encontró en peligro de extinción por el ascenso del Cristianismo. Como un roble a partir de una bellota, el Perverso creció con lentitud, instruyendo a sus seguidores en el uso de las plantas como oráculos y venenos, esperando su oportunidad. Las guerras en Asia casi lo destruyeron en varias ocasiones, aunque consiguió capear el temporal hasta principios del s. XX, cuando las historias de occidente llegaron hasta él de manos de su culto leal.

Sarisel supo que había llegado la oportunidad que esperaba. Sus seguidores poseían recursos y desplazaron todas sus posesiones (incluyendo el jardín que albergaba a su maestro) a San Francisco. Allí residió hasta que la Virgen abrió las puertas del Infierno y consiguió someter a uno de los demonios que conoció antes de la Caída. Con su ayuda y los años de experiencia logró diseñar un arma que utilizaría contra el impío mundo que lo rodeaba.

Sarisel llama a su creación la "orquídea del alma", ya que posee la apariencia de una hermosa flor escarlata. Si se utiliza adecuadamente, es capaz de generar una tormenta de Fe. Cualquier demonio atrapado en esta tormenta se ve obligado a asumir su forma reveladora, y cualquier mortal azotado por la lluvia reconoce al ser luminoso que se alza ante él. La Fe generada es conducida hacia Sarisel (al menos este es el plan). Sarisel no ha tenido la oportunidad de probar la orquídea, aunque su paciencia no tiene límites.

El relicario de Sarisel es un jardín de unos 12 metros de ancho, situado tras la residencia de Chinatown de uno de sus esclavos más prometedores.

El jardín está adornado con varias especies exóticas, aunque sólo el suelo contiene el alma de Sarisel. El demonio controla cualquier planta del jardín y puede animarla o transmutarla mediante el Saber de la Espesura.

Los únicos seres que pueden entrar en el jardín son las víctimas de los sacrificios y sus esclavos, ni siquiera los demonios sometidos pueden hollar el suelo.

EL CULTO

En China, el culto de Sarisel estaba formado por ancianos descendientes de los hechiceros que lo invocaron del Infierno en el pasado. Conforme la orden de hechiceros fue desapareciendo, Sarisel se aseguró de que como mínimo un miembro de su culto conociera el ritual para invocarlo por si se veía obligado a regresar al Infierno. Como pasaron tantos años sin que este ritual se haya vuelto a utilizar (no ha habido ninguna necesidad), Sarisel no estaba seguro de si el actual poseedor del ritual sería capaz de utilizarlo. Tras desplazarse a Estados Unidos, cambió su estrategia. En vez de enseñar el ritual a un miembro de su culto, eligió a su esclavo más devoto (un nombre llamado Chan) y le regaló un vasto conocimiento arcano y una juventud eterna al precio de su voluntad. Chan es el propietario legal del edificio que oculta el jardín de Sarisel así como de un invernadero en el que cre-



ce la orquídea del alma. (Sarisel no desea tener esa orquídea en su jardín, ya que alguien podría aparecer buscándola y no quiere tener todos los huevos en la misma cesta).

Su culto cuenta con dos docenas de mortales, todos orientales. Poseen distintas edades, aunque ninguno tiene una edad inferior a 21 años. Sarisel no confía en los jóvenes, ya que cree que son caprichosos e incapaces de mantener la discreción necesaria. No cuenta con demasiados esclavos. Sarisel prefiere otorgar conocimiento, inteligencia y poderes de percepción en vez de resistencia o fuerza física, ya que es consciente de que el cuerpo humano puede llegar a niveles increíbles con entrenamiento. Muchos de sus adoradores son expertos en artes marciales, y algunos pertenecen a los niveles más bajos de la Tríada. Sarisel nunca ha intentado explotar ese recurso, aunque si lo hiciera podría obtener una influencia considerable sobre el mundo criminal.

El culto se reúne cada novilunio, para adorar al “dios”. Sarisel se hace pasar por un dios de la naturaleza y hace favores a los miembros prometedores. Desprecia a los adoradores femeninos (aunque fueron los sacerdotes los que instauraron esta tradición) y acepta sacrificios de sangre y plantas. Además de estos ritos lunares, solicita que sus esclavos le visiten durante las noches tormentosas, por lo que los convoca en otras ocasiones. Se sabe que ha asesinado a más de un esclavo que ha sido incapaz de acudir a esas reuniones. Como resultado de ello, sus esclavos no suelen abandonar la zona de San Francisco.

SERVIDORES INFERNALES

Sarisel fue un ángel de cierta influencia antes de la Caída, responsable entre otras cosas del proceso de polinización y del crecimiento de las plantas a partir de las semillas. Como resultado de ello, conocía los Nombres Verdaderos de varios miembros de la Casa de la Naturaleza y al menos uno de la Casa de las Profundidades. Cuando la Vorágine liberó a buena parte de los caídos, Sarisel comenzó a invocar los nombres que conocía y a atraer a todos los que les era posible hacia la zona de San Francisco. Dos de esos demonios aparecieron con la esperanza de obtener respuestas y un mentor. En vez de ello se encontraron con sendas emboscadas del culto de Sarisel y fueron sometidos.

El primer demonio fue Zaliel, un Corruptor con un conocimiento inmenso del Saber de las Tormentas. Cuando llegó a la ciudad confió en Sarisel, ya que lo recordaba como un ángel amable y diligente. Cuando llegó a Chinatown, el culto lo acompañó hasta el jardín, donde lo obligaron a someterse y ungieron su frente con sangre y cenizas de las ofrendas del sacrificio de la noche anterior. Sarisel invocó su Nombre Verdadero, y Zaliel (que hacía sólo una semana que había regresado a la Tierra tras un milenio encerrado) se sometió a su voluntad. Aunque está convencido de que debería despreciar a Sarisel por arrebatarle su libertad mediante el engaño, Zaliel siente curiosidad sobre los planes relacionados con la orquídea

y cómo se relacionan con sus queridas tormentas.

El segundo esclavo demoníaco de Sarisel es Lalaroth, un Devorador con el que Sarisel trabajó antes de la Caída. Lalaroth no era la primera elección entre los Rebeldes de la Espesura que conocía. El solícito pero aburrido ángel actuaba principalmente como mensajero, contribuyendo sólo ocasionalmente en los procesos de diseminación del polen. Sin embargo, un demonio es un demonio, por lo que Sarisel lo instruyó en el Saber de la Naturaleza. La principal tarea de este demonio consiste en proteger las orquídeas del invernadero, y su masiva forma apocalíptica, coronada por cuernos que rezuman savia venenosa, lo convierte en un protector excelente.

Ninguno de los demonios sometidos ha tenido el contacto suficiente con otros demonios para elegir una facción. Sí la voluntad fuera un factor, Zaliel se inclinaría hacia los Luciferinos. Nunca creyó que el Lucero del Alba abandonara a los rebeldes, y sabe lo difícil que es encontrar una gota de agua en una tormenta. Lalaroth, por otro lado, nunca fue demasiado brillante y la posesión de un hombre fuerte pero poco inteligente no sirvió para desarrollar su intelecto. Como muchos miembros de su Casa, es un Voraz que se mantiene a raya sólo por la servidumbre hacia Sarisel. A diferencia de Zaliel, que se siente suficientemente intrigada por las posibilidades de las “tormentas de fe” de Sarisel para servirle sin cadenas, Lalaroth estaría dispuesto a rebelarse si contara con un poco de ayuda. Como antiguo Ángel de la Luz, conoce todos los detalles del jardín de Sarisel.

SARISEL, JARDINERO DEL INFIERNO

Naturaleza/Conducta: Arquitecto.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Cisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 5.

Habilidades: Actuar 2, Alerta 3, Burocracia 3, Combate Cuerpo a Cuerpo 3, Consciencia 4, Expresión 3, Finanzas 4, Intimidación 3, Liderazgo 4, Medicina 3, Política 3, Recuerdo 3, Sigilo 1, Subterfugio 5.

Trasfondos: Adoración 2, Culto 2, Eminencia 3, Esclavos 3, Maestría 2, Reserva 3.

Clase de Reliquia: Situacional (25 puntos de Fe)

Fuerza de Voluntad: 10

Fe: 8

Tormento: 10

Necesidades: Emoción 4, Carne 2, Pensamiento 3.

Rasgos Apocalípticos: Armadura, Cuernos, Dispersión, Garras/Colmillos, Mente primitiva, Niveles de Salud adicionales, Piel camaleónica, Tamaño enorme.

Grotesquerías: Brillo, Extremidades vestigiales, Inestable, Ojos putrefactos, Piel, Sonidos aberrantes.

Saber: Carne 3, Caos 5, Espíritu 2, Naturaleza 3, Tierra 3, Tormentas 4, Violación 4.

BEZARIEL, EL ÁNGEL SANGUINARIO

En los largos días de la Guerra de la Ira, los ángeles Lealistas desarrollaron un gran temor a los Halaku. Los Ángeles del Segundo Mundo se habían convertido en Verdugos, una encarnación de la muerte, y sabían como tejer mundos que el propio Dios no había concebido. Cada guerra tiene sus héroes y sus guerreros (a menudo las mismas personas ocupan ambos roles), y durante la Guerra de la Ira, Bezariel no fue ninguna excepción.

Bezariel fue uno de los Namtar, los ángeles de la Muerte. Tras la Caída, se cansó rápidamente de su tarea consistente en segar almas humanas e intentó desarrollar una apariencia inofensiva. A pesar de ello, por muy inocente que fuera su imagen, no podía eliminar el miedo y el terror a la muerte. Conforme la guerra fue siguiendo su curso, Bezariel luchó contra el Señor con mayor determinación. Deseaba que la humanidad lo amara de forma similar a como los Abelitas habían amado a los ángeles Lealistas.

Sin embargo, a pesar de su habilidad en la lucha y en la creación de puertas hacia otros reinos, los Halaku fueron expulsados al Abismo como el resto de rebeldes, y Bezariel estuvo entre ellos. Conforme los años pasaron, los Verdugos acabaron por convertirse en los demonios menos liberados como Encadenados. Quizá Dios había dispuesto medidas especiales contra los caminantes del Infierno, o quizás había mantenido sus nombres y naturalezas tan ocultas de la humanidad que los místicos desconocían cómo invocarlos.

De hecho, no fue hasta finales del siglo XX que Bezariel fue liberado de su prisión gracias a un hechicero mortal

llamado Joseph Stranvitch. Sin embargo, este humano no actuaba en solitario: Bezariel se encontró sometido a una criatura inmortal poseedora de un odio tan oscuro que el demonio casi empalidecía en comparación. Esta bruja, conocida por Baba Yaga en las leyendas humanas, le comunicó sus planes secretos. Estos estaban relacionados con el establecimiento de pactos secretos con otros seres sobrenaturales y la desaparición completa del poder sagrado de la Tierra.

Bezariel no se sintió impresionado. Conocía el precio del orgullo demasiado bien, aunque no tenía prisa por regresar al Infierno. Cuando Baba Yaga le pidió que recolectara energía espiritual de la tierra, así lo hizo. Cuando le otorgó el poder para transformar a los seres vivos en esclavos sin mente, lo utilizó. Cuando le entregó un ejército de espíritus, asumió el papel de general. Mientras tanto, su Tormento fue creciendo, hasta el momento en que Baba Yaga encontró su destrucción. Había transcurrido menos de una década desde que Bezariel abandonó el Infierno y ya estaba consumido por el Tormento.

Bezariel sabía que algo iba a pasar, por supuesto. Stranvitch, con quien el demonio había mantenido cierto contacto, había sido asesinado junto a sus compañeros. El Ángel Sanguinario era una criatura de muerte, por lo que pudo sentirla, incluso ante un ser tan poderoso como la Bruja de Hierro. Al considerar el futuro, Bezariel se dio cuenta que si Baba Yaga moría, tendría muchos

problemas. Ella / era la responsable de gran parte de su poder. De hecho, ni siquiera tenía un relicario, ya que se había acostumbrado a la condición espiritual de Rusia. En los días anteriores a la muerte de Baba Yaga, Bezariel eligió un lugar de descanso terrenal: una daga ritual oculta tras un muro del castillo Mikailovsky (ahora convertido en un museo de San Petersburgo).

La muerte de su señora no envió a Bezariel al Infierno (había considerado esa posibilidad), sino que lo liberó de cualquier clase de dominación. Ahora se enfrentaba a un gran problema. Hasta ese momento había sido alimentado no por la Fe de los mortales sino por el poder de la magia de Baba Yaga. Su único plan consistía en depender de la devoción de Stranvitch y la de sus esclavos, pero estos mortales estaban muertos. Con la desaparición de su señora y sus esclavos, Bezariel se debilitó considerablemente.

El Encadenado sabía que no sería capaz de sobrevivir en la Tierra sin seguidores, aunque sus experiencias con mortales en los últimos años se habían limitado a flagelarlos y entregar sus almas a la Bruja. Con su muerte, asumió que sus almas se habían perdido y temió por su futuro. En ese momento ocurrió un milagro: la Vorágine.

Bezariel sintió el remolino que azotaba las tierras de los muertos e intentó absorber tanta energía como le fue posible. Conforme los fantasmas de los mortales fueron dispersados, destruidos y reimplantados en cuerpos mortales (algunos vivos, otros moribundos), Bezariel contempló extasiado como el Infierno se abría y algunos



de los caídos lograban escapar. Unos pocos acabaron llegando a Rusia y Bezariel no perdió tiempo en invocarlos. Consiguió someter a tres antes de que se dieran cuenta de lo que sucedía, y gracias al conocimiento del país que poseía tras tres años junto a la Pequeña Abuela, comenzó a buscar y a apropiarse de algunos de los pocos cultos que quedaban. Se trataba de una estrategia desesperada, aunque pareció funcionar. Después de todo, la única alternativa consistía en el Infierno.

EL CULTO

El culto de Bezariel está formado por antiguos adoradores y sirvientes de Baba Yaga. Afortunadamente para el Ángel Sanguinario, la Bruja mantenía a sus adoradores en la ignorancia respecto a la naturaleza de su señora (necesitaba su Fe tanto como el demonio, aunque por un motivo distinto). Bezariel sabe que existen más células de adoradores dispersas por toda Rusia, por lo que es consciente de que otros seres podrían haberse apropiado de ellas. Sin embargo, las ve como propias, por lo que intenta utilizar la Fe de esos mortales para hallar la forma de vagar por Rusia como un espíritu liberado.

El culto de mayor tamaño está situado en San Petersburgo y cuenta con unos 20 seguidores. Bezariel ha establecido pactos con unos pocos, aunque los resultados no han sido satisfactorios. Los años que ha pasado bajo la influencia espiritual de Baba Yaga se han cobrado su precio sobre su capacidad de otorgar habilidades a los mortales, por lo que sus esclavos suelen desarrollar brotes psicóticos tras someterse al pacto. A pesar de ello, en su culto, basado en los sacrificios humanos y la tortura, esto no es un rasgo negativo.

Los métodos de Bezariel, como los de Baba Yaga, son algo anticuados para el mundo moderno, aunque falta por ver los resultados. Mientras tanto, sus seguidores entregan su Fe al Ángel Ensangrentado, el dios del dolor y la belleza que afirma que sólo en los momentos de más intensa agonía se puede apreciar la vida con lucidez.

LOS DEMONIOS

Tres demonios hicieron su aparición en San Petersburgo durante la Vorágine y Bezariel los convirtió en sus sirvientes. Ninguno de ellos es demasiado poderoso, más teniendo en cuenta los peligros sobrenaturales que oculta Rusia. Sin embargo, Bezariel es un verdadero experto en las idas y venidas de estas bestias, por lo que los demonios que se han sometido encuentran la relación beneficiosa.

El primero es Marash, un Diablo que ardió con Fuego Sagrado en el pasado. Como muchos miembros de su Casa, es un experto en utilizar a la multitud, por lo que es quien lidera el culto y realiza los sacrificios. A diferencia de Bezariel, Marash ha establecido una serie de pactos, por lo que algunos seguidores (así como varios mortales normales) le suministran Fe. Con un poco de tiempo, Marash llegará a ser más poderoso que Bezariel, aunque es consciente de que necesita la protección del Ángel Sanguinario contra los guardianes sobrenaturales de Rusia. Marash es un verdadero Faustiano, por lo que comprende la necesidad de dejarse utilizar ocasionalmente.

Un Malefactor llamado Yrreck actúa como guardaespaldas personal de Bezariel. Este antiguo Ángel de la Tierra es un Luciferino que no desea otra cosa que viajar hasta los Estados Unidos en busca de su héroe sublime. Bezariel le ha confesado que nada le gustaría más que encontrar al Lucero del Alba, aunque le ha manifestado que los viajes son peligrosos para los caídos (de hecho esta promesa es mentira, Bezariel ni siquiera ha dedicado un pensamiento a su antiguo líder en varios años). Yrreck acepta la afirmación (como Bezariel conoce su Nombre Verdadero carece de otra opción), aunque Marash es consciente de las verdaderas metas de su compatriota.

El tercer sirviente demoníaco es más un confidente que un servidor. Durante la guerra, Bezariel y Nerial fueron amigos, incluso amantes en cierto sentido de la palabra. Como Bezariel, Nerial era un Ángel de la Muerte, aunque no sentía el agujón del miedo de los mortales con tanta intensidad como su amante. Tras ser liberado del Infierno, se alegró de volverse a encontrar a Bezariel, aunque su horror no conoció límites cuando vio en lo que se había convertido. Permanece junto a él en parte porque conoce su Nombre Verdadero y probablemente la podría llamar de vuelta y en parte porque desea redimirlo. Sin embargo, no tiene depositadas demasiadas esperanzas. Aunque antaño conoció su Nombre Verdadero, su asociación con Baba Yaga ha deformado a Bezariel en un grado tal que su parte más esencial se ha mancillado irremediablemente.

BEZARIEL, EL ÁNGEL SANGUINARIO

Naturaleza/Conducta: Superviviente.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3, Cariño 3, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 2, Combate Cuerpo a Cuerpo 4, Consciencia 4, Empatía 2, Expresión 2, Intimidación 3, Liderazgo 4, Ocultismo 5, Recuerdo 3, Sigilo 5, Subterfugio 2.

Trasfondos: Adoración 2, Culto 3, Eminencia 1, Esclavos 3, Influencia (San Petersburgo) 2, Maestría 4, Reserva 2.

Clase de Reliquia: Perfecta (25 puntos de Fe)

Fuerza de Voluntad: 9

Fe: 10

Tormento: 10

Necesidades: Emoción 2, Carne 3, Pensamiento 4.

Rasgos Apocalípticos: Alas, Ausencia de reflejo, Frenesi, Habilidad mejorada (Combate cuerpo a cuerpo), Implacable, Mirada aterradora, Sentir el saber, Toque letal.

Grotesquerías: Brillo, Hedón, Inestable, Ojos pútreos, Músculos enormes, Piel, Sonidos aberrantes.

Saber: Despertar 3, Espíritu 5, Muerte 5, Reinos 4, Violación 2.

Ix Tab, La Diosa DEL SUICIDIO

Las antiguas leyendas mayas mencionan a Ix Tab, la diosa del suicidio. Esta ser suele ser representada ahorcada con una soga que desciende desde el cielo. Los mayas creían que los suicidas, como los sacerdotes, los guerreros caídos en combate y las madres que morían al dar a luz iban inmediatamente al cielo tras su muerte. El ser que inspiró esas leyendas vive todavía y es una burda imagen de lo que los mayas imaginaron.

Hace siglos, el demonio que llegaría a ser conocido por Ix Tab fue invocado por una banda de hechiceros de América Central. Los medios que utilizaron son desconocidos y es improbable que lleguen a conocerse en el futuro. Ix Tab (entonces conocida por otro nombre) diezmó al pueblo presa de una rabia ciega, habitando acto seguido el cuerpo de una joven. En ese momento descubrió que cualquier cuerpo humano que poseyera comenzaba a desintegrarse de forma instantánea. Como no estaba dispuesta a gastar el tiempo necesario para vincularse a un relicario o fundar un culto, Ix Tab se dirigió hacia el oeste, masacrando a cualquiera que se encontrara en su camino y alimentándose de la Fe generada. Tras destruir el pueblo, poseía el cuerpo de una joven y continuaba avanzando. Con el paso del tiempo, algunos pueblos se enteraron de sus actos y prepararon sacrificios de jóvenes vírgenes para aplacar su ira. Ix Tab era un Devorador, por lo que no fue proclive a negociar ni a placarse.

Sus ataques sanguinarios finalizaron cuando los antiguos protectores de la jungla, los hombres jaguares llamados Balam, la destruyeron... o al menos eso creyeron. De hecho, sólo la obligaron a convertirse en espíritu durante unos breves instantes antes de alojarse en un relicario. El objeto, un gran altar de piedra, pasó desapercibido para los cambiaformas, por lo que desaparecieron en la espesura seguros de su victoria.

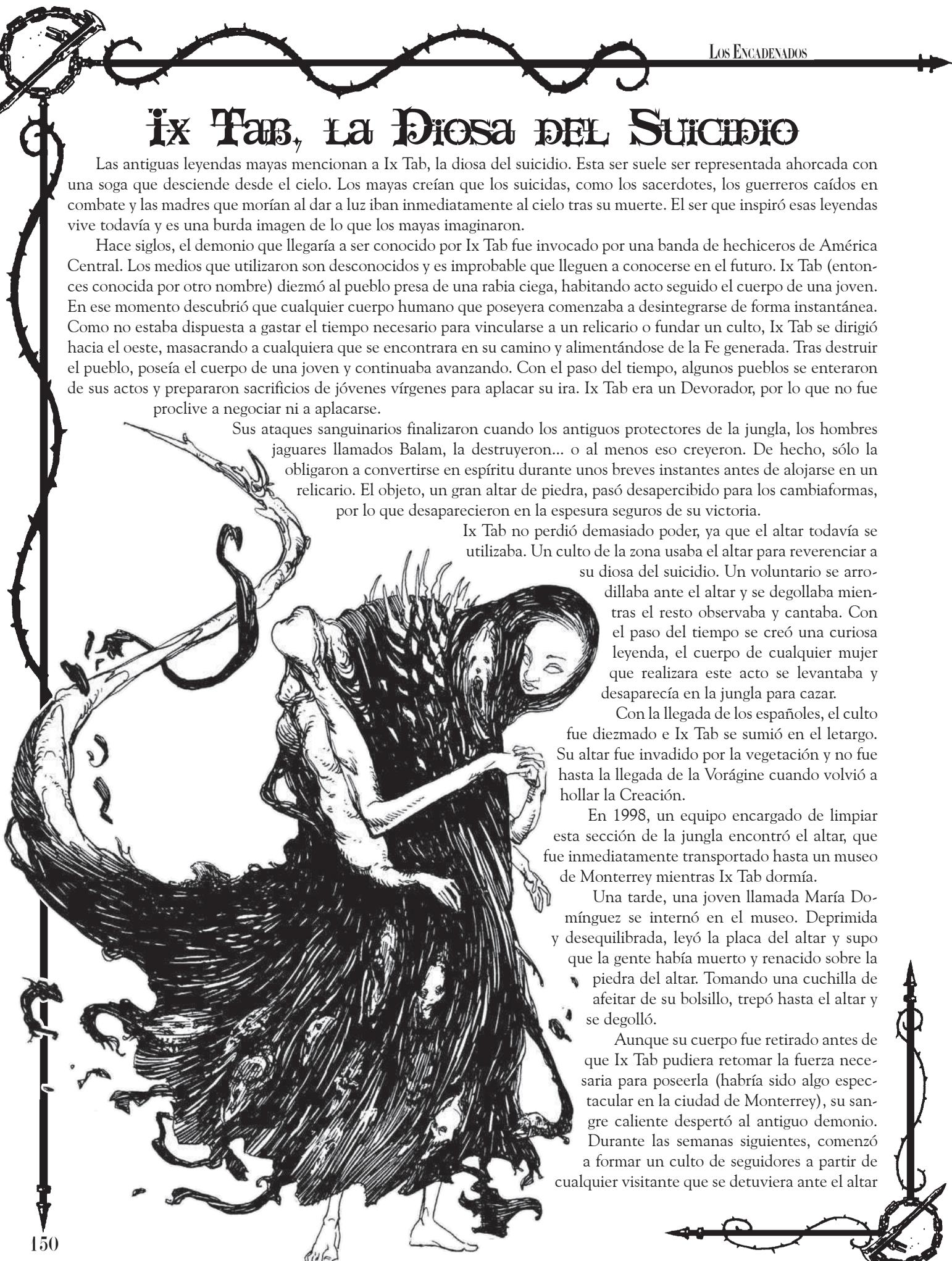
Ix Tab no perdió demasiado poder, ya que el altar todavía se utilizaba. Un culto de la zona usaba el altar para reverenciar a su diosa del suicidio. Un voluntario se arrodillaba ante el altar y se degollaba mientras el resto observaba y cantaba. Con el paso del tiempo se creó una curiosa leyenda, el cuerpo de cualquier mujer que realizara este acto se levantaba y desaparecía en la jungla para cazar.

Con la llegada de los españoles, el culto fue diezmado e Ix Tab se sumió en el letargo. Su altar fue invadido por la vegetación y no fue hasta la llegada de la Virgen cuando volvió a hollar la Creación.

En 1998, un equipo encargado de limpiar esta sección de la jungla encontró el altar, que fue inmediatamente transportado hasta un museo de Monterrey mientras Ix Tab dormía.

Una tarde, una joven llamada María Domínguez se internó en el museo. Deprimida y desequilibrada, leyó la placa del altar y supo que la gente había muerto y renacido sobre la piedra del altar. Tomando una cuchilla de afeitar de su bolsillo, trepó hasta el altar y se degolló.

Aunque su cuerpo fue retirado antes de que Ix Tab pudiera retomar la fuerza necesaria para poseerla (habría sido algo espectacular en la ciudad de Monterrey), su sangre caliente despertó al antiguo demonio. Durante las semanas siguientes, comenzó a formar un culto de seguidores a partir de cualquier visitante que se detuviera ante el altar.



el tiempo necesario para invadir sus pensamientos. Cuando la Vorágine agrietó los muros del infierno, Ix Tab estaba preparada para asumir una forma mortal y continuar su marcha hacia el oeste. El hecho de que todavía no se haya puesto en camino es debido a los esfuerzos de su único sirviente demoníaco, Naraumiél.

EL CULTO

El culto de Ix Tab está compuesto principalmente por jóvenes habitantes de la ciudad, algunos de los cuales han pasado por el museo formando parte de excursiones escolares y han sido cautivados por el demonio. Los preceptos del culto son similares a aquellos que tenían los pobladores nativos que alimentaron a Ix Tab en el pasado. En pocas palabras, creen que cometer suicidio para honrar a Ix Tab les asegura un lugar en el Cielo. De igual forma, cualquiera que muera en defensa de la diosa, alcanzará el paraíso. Ix Tab ha esclavizado a varios de sus seguidores más capaces, dotándoles de fuerza inhumana y acceso a su saber militar. Aunque muchos de sus seguidores son adolescentes, representan un desafío para cualquiera que desee destruir el altar.

Por mucho que Ix Tab desee ser libre, se ha abstenido de poseer los cuerpos de sus seguidores. En estos últimos años, seis mujeres se han suicidado ante el altar, todas ellas ante el culto al completo. (Uno de los pocos miembros adultos del culto es el jefe de seguridad del museo, hecho que facilita los rituales nocturnos y cualquier limpieza posterior). Aunque Ix Tab acepta tributos de ambos性, prefiere que los hombres se hagan dignos de ella en el combate. Por supuesto, todo sería más sencillo en Ciudad de Méjico, por lo que el demonio está considerando desplazar su relicario hasta un museo de la capital para edificar un culto mayor. Sin embargo, debido al hecho de que la mayor parte de sus seguidores está compuesta por niños incapaces de transportarla, no ha puesto en marcha este plan.

LOS DEMONIOS

Antes de la rebelión, el ángel que acabaría convirtiéndose en Ix Tab era un Elohim menor de la Casa de la Naturaleza. Ella era la responsable de dar los toques finales a los depredadores, como los cambios sutiles de tonalidad en la piel o las curvas de los colmillos. Su inmediato superior era un ángel llamado Naraumiél, y fue él el que la animó a unirse a la rebelión liderada por Lucifer. Fue una decisión que llegaría a lamentar.

Durante la Guerra de la Ira, Naraumiél vio como su protegida se volvía sanguinaria y salvaje, incluso ante los humanos. Cuando la guerra terminó, el poderoso Devora-

dor decidió destruirla antes de que pudiera infligir más sufrimiento sobre el mundo, pero nunca tuvo la oportunidad. Ambos demonios fueron expulsados al Abismo.

Tras la Vorágine, Naraumiél se encontró en el interior del cuerpo de un cirujano de Texas. Luchando por recordar los sucesos de la guerra, dejó que sus instintos le guiaran hasta Monterrey, Méjico, donde supo horrorizado que su antigua subordinada, el demonio que había creado al pedirle que se uniera a la rebelión, estaba conduciendo a niños inocentes al suicidio. Ix Tab, como se le conocía en la actualidad era demasiado poderosa para un enfrentamiento directo, aunque como nunca supo su intención de destruirla, lo aceptó como sirviente. En la actualidad se encarga de protegerla de cualquier incursión sobrenatural e informarla sobre el estado mundial.

Naraumiél se encuentra en una posición delicada. Sabe que carece del poder necesario para enfrentarse a Ix Tab y desconoce el tiempo que podrá contenerla para que no posea a una de sus víctimas y siembre la destrucción. Sin embargo, ha escuchado las leyendas sobre su derrota a manos de los hombres jaguar, y comienza a preguntarse si estos seres son míticos o reales.

IX TAB, LA DIOSA DEL SUICIDIO

Naturaleza/Conducta: Juez.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 3, Cariño 2, Manipulación 2, Apariencia 3, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 2, Combate Cuerpo a Cuerpo 5, Consciencia 2, Expresión 2, Intimidación 3, Liderazgo 2, Ocultismo 5, Pelea 3, Pericias 2, Recuerdo 4, Sigilo 5, Subterfugio 3.

Trasfondos: Adoración 1, Culto 2, Esclavos 2, Maestría 3, Reserva 2.

Clase de Reliquia: Perfecta (20 puntos de Fe)

Fuerza de Voluntad: 6

Fe: 8

Tormento: 10

Necesidades: Emoción 4, Carne 5, Pensamiento 2.

Rasgos Apocalípticos: Armadura, Cola azotadora, Cuernos, Garras/Colmillos, Niveles de Salud adicionales, Sentir lo oculto, Visión sobrenatural, Velo de sombras.

Grotesquerías: Brillo, Inestable, Miembros vestigiales, Ojos putrefactos, Piel, Piel resbaladiza, Sonidos aberrantes.

Saber: Bestia 5, Carne 5, Muerte 3, Naturaleza 4, Reinos 3, Tierra 3, Violación 3.

Oranash, EL VIENTO Marino

Savannah es una ciudad hermosa. El distrito histórico posee mansiones que han sido restauradas y han recuperado su antigua gloria. Cada manzana contiene una plaza con bancos, estatuas y árboles repletos de musgo español. Los carriages pasean a los turistas por la ciudad y cada esquina posee una historia propia.

Pero Savannah también tiene una cara oscura. En 1820, un brote de fiebre amarilla mató a más de una décima parte de la población. Ese mismo año, un huracán asoló la ciudad destruyendo hogares y negocios. Savannah no consiguió escapar al destino de muchas ciudades sureñas durante la Guerra Civil. William Sherman se detuvo en la ciudad y permaneció en ella durante un tiempo en vez de incendiárla (aunque no había otra cosa más adelante que océano abierto, esa decisión no hubiera sido bien acogida).

Aunque no podemos afirmar que estas dificultades sean debidas a la presencia del demonio Encadenado que la habita, Oranash, antiguo Ángel del Viento Naciente, ha influido decisivamente.

Oranash, invocado por una tribu nativa hace tanto tiempo que ni siquiera él puede recordar el momento, apareció en la costa de lo que más tarde se convertiría en Savannah, Georgia. Eligió como relicario un ídolo de madera que los hechiceros de la tribu consideraron sagrado y protegieron a lo largo de los años. Mientras muchos Encadenados eran consumidos por su Tormento, Oranash llegó a apreciar e incluso a amar a sus seguidores. Protegió a los pescadores de los elementos y a sus hechiceros de los espíritus aviesos. Durante siglos, fue el patrón del pueblo, el encargado de ayudarles en la guerra y guiarles en las hambrunas. Incluso hubo una época en que se preguntó si su salida del Infierno se debía al perdón divino.

Y entonces, en 1733, James Ogelthorpe llegó a la costa y todo se perdió. Sus acompañantes aplastaron las tumbas de los nativos, dispersando a los espíritus de sus ancestros. Los ingleses trajeron la viruela y los nativos comenzaron a desaparecer. A Oranash, la contemplación de esta devastación le hizo recordar las torturas del Infierno. Prometió que los intrusos pagarían horriblemente por lo que habían hecho.

Savannah sufrió terriblemente durante los siglos posteriores. Oranash utilizó su dominio de las tormentas, la enfermedad y el fuego contra sus habitantes. Nunca tenía suficiente, pero cuando su último seguidor murió, perdió la esperanza de vengarse. Cuando el general Sherman entregó la ciudad de Savannah al presidente Lincoln como regalo de Navidad en 1864, Oranash se sumió en el éxtasis mientras su relicario se olvidaba en un cofre de piedra situado bajo una casa de la ciudad.

Oranash no volvió a despertarse hasta la Vorágine, y cuando lo hizo, descubrió que muchos fantasmas de Savannah estaban bajo el dominio de la tormenta. Su amor por su gente se convirtió en un deseo irresistible de odio y venganza, por lo que reunió todo el poder que le fue posible conseguir en un esfuerzo por ponerse en contacto con otros demonios. Esta llamada llegó hasta los Halaku con claridad. Cuatro de ellos respondieron a la misma.

Oranash podía sentir que estos demonios no compartían sus objetivos, aunque los necesitaba para sus planes. Por este motivo, se presentó como el patrono de la moderna Savannah, el encargado de dar a los ciudadanos la fuerza que necesitaban para superar las tormentas, las enfermedades y los incendios. Los fantasmas de Savannah todavía luchaban para sobrevivir a la tempestad, por lo que sus seguidores se esforzaron por ayudarles.

El objetivo de Oranash consiste en hallar una forma de segar Fe de fantasmas en vez de seres vivos. Después de todo, los fantasmas son tan numerosos como los mortales y no necesitan protección sobrenatural. Además de ello, algunos están tan

hambrientos de venganza como el propio Oranash. Mientras halla una forma de conseguir su objetivo, intenta sumir a su pequeño círculo de Verdugos en la insombrable profundidad del Tormento



para que puedan compartir su meta de arrasar la ciudad.

Cuando las plazas estén vacías y el único movimiento de la ciudad provenga del musgo español balanceándose en la brisa, Oranash planea reducir la ciudad a cenizas y sumergirla en el mar. En ese momento es probable que su gente regrese a él.

EL CULTO

El culto de Oranash es muy pequeño, ya que está formado por una docena de miembros. Oranash insiste en que sus demonios recluten a sus seguidores del grupo de ricos decadentes (algo no demasiado difícil de encontrar en Savannah), y a primera vista, el grupo posee la apariencia ser un club exclusivo. Esto actúa como reclamo para futuros adoradores. Sólo cuando los adoradores juran sus votos (y sellan el pacto) se dan cuenta de la verdadera naturaleza del club.

Oranash no presta demasiada atención a sus adoradores, ya que muchos de ellos son esclavos de sus sirvientes. Obtiene su Fe generando tormentas cuando necesita adoración y les está enseñando los ritos olvidados de la tribu que lo reverenció, aunque le duele hacerlo. El Encadenado hace todo lo posible por ocultar a su culto las verdades de lo sobrenatural. Permite que sus demonios les otorguen poder bajo la forma de facultades mentales y conocimientos, aunque evita concederles nada mágico. Desea que estén tan sorprendidos como cualquiera cuando llegue el momento.

Como los miembros de su culto son ricos, Oranash puede utilizar grandes cantidades de dinero siempre que lo necesita, aunque como no está familiarizado con el comercio moderno, intenta resolver los problemas de forma directa.

Aunque no son seguidores en el sentido estricto del término, Oranash posee muchos seguidores entre los fantasmas de la ciudad, quienes lo ven como una especie de padre espiritual. Debido al hecho de que no hay demasiados nativos (estos espíritus desaparecieron en el pasado), Oranash no se siente más obligado ante estas almas que ante los ciudadanos mortales, aunque los fantasmas le transmiten todo lo que acontece en la ciudad. Como resultado de ello, Oranash conoce todo lo que sucede en Savannah.

LOS DEMONIOS

Los cuatro servidores de Oranash son Verdugos, invocados durante la Vorágine por un grupo de fantasmas aulladores. Sus nombres son Jusfiel, Sisirhass, Ulak y T'lshog. Se dirigieron a Savannah para ver lo que ocurría y encontraron a Oranash intentado socorrer a esos espíritus. Aunque sólo uno de ellos es un Reconciliador, fueron lo suficientemente sabios como para apreciar el valor de poseer un poderoso patrón tan inocente como para creer que las almas humanas son importantes (Irónicamente, su señor piensa lo mismo de ellos).

Jusfiel, originariamente a cargo de destruir animales que habían servido a su propósito, comprende la finalidad. Poseyó el cuerpo de un hombre en coma, se despidió de la familia y contestó a la llamada de Oranash. Jusfiel sospecha que su señor no es lo que aparenta, aunque esto sólo sirve para au-

mentar su curiosidad: es un Críptico especialmente interesado en el Encadenado. Debido al hecho de que Oranash sólo conoce su Nombre Celestial, el Verdugo está convencido de que será capaz de escapar al control del Encadenado cuando lo crea necesario.

Sisirhass es un verdadero Ángel de la Muerte que se encontró en el cuerpo de una joven mujer asediada por una depresión posparto. Su hijo yacía muerto ante ella y la mujer no tenía fuerzas para quitarse la vida cuando el Verdugo poseyó su cuerpo. Cualquier otro demonio se habría derrumbado ante la culpa, pero Sisirhass estaba acostumbrado a matar, por lo que fue capaz de ignorar los remordimientos el tiempo suficiente para escapar de allí. De los cuatro demonios, Sisirhass es el único Reconciliador, aunque es el más susceptible a las maniobras de Oranash.

Ulak y T'lshog eran amigos y compañeros de trabajo antes de la rebelión y fueron hermanos de sangre durante la guerra. Se reunieron inmediatamente tras la apertura del infierno, encarnándose en los cuerpos de dos amantes que se habían prometido un voto de suicidio. Alegres de volver a estar juntos pero sin ningún plan predeterminado se dirigieron a investigar llamada proveniente Savannah. Tras halla Oranash, la intervención de los dos Fáusticos fue decisiva para la creación del culto. Sin embargo, con el paso del tiempo, el vínculo entre ambos comenzó a resquebrajarse, ya que los dos demonios luchaban por la atención de Oranash. Esto es justamente lo que el Encadenado deseaba: no existe mejor forma de empujar un demonio al pozo del Tormento que el amor traicionado.

ORANASH, EL VIENTO MARINO

Naturaleza/Conducta: Juez.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Cisma 4, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 5.

Habilidades: Alerta 2, Consciencia 4, Empatía 3, Esquivar 3, Expresión 3, Liderazgo 2, Medicina 4, Sígilo 4, Subterfugio 3, Supervivencia 3.

Trasfondos: Adoración 1, Culto 1, Esclavos 4, Maestría 2, Reserva 3.

Clase de Reliquia: Situacional (25 puntos de Fe)

Fuerza de Voluntad: 7

Fe: 6

Tormento: 10

Necesidades: Emoción 4, Carne 3, Pensamiento 4.

Rasgos Apocalípticos: Acciones adicionales, Iniciativa mejorada, Miasma, Niebla, Piel camaleónica, Sentir el saber, Toxinas, Visión sobrenatural.

Grotesquerías: Brillo, Carencia de piernas, Hedor, Inestable, Miembros vestigiales, Ojos, Piel, Piel Resbaladiza, Pústulas.

Saber: Contaminación 2, Despertar 5, Espíritu 3, Humanidad 3, Muerte 4, Reinos 3, Tormentas 4.

VERAKUK, EL ALCALDE

Cada cultura tiene distintas ideas sobre la forma de tratar a los prisioneros y a los criminales. En muchas culturas la pena de muerte se aplica con frecuencia mientras que en otras no se utiliza en absoluto.

Existen prisiones en las que los internos luchan por obtener la liberación de la muerte, incluso aunque no sea posible. Una de estas prisiones está situada en las afueras de Tallah, Egipto. Las condiciones de la prisión son deplorables (los prisioneros pasan hambre, son golpeados con frecuencia y no ven la luz del sol), y sin embargo la prisión estaba en mejores condiciones antes de la llegada del nuevo alcaide. Este alcaide responde ante un superior más poderoso que el estado: el demonio Verakuk.

Verakuk es un Malefactor, uno de aquellos demonios que exploraron el Saber de la Forja durante la guerra y construyeron poderosas armas para los rebeldes. Atrapado en el Abismo, se maravillaba de la perfección del Infierno, aunque carecía de materiales para trabajar ya que estaba completamente aislado de la materia. El tiempo pasado en el Infierno cambió a Verakuk. Decidió que si llegaba a escapar, trabajaría hacia esa clase de perfección: una prisión de la que ni siquiera pudiera escapar un ángel. De hecho en ese momento tenía algunos ángeles en mente.

Pasó el tiempo y un círculo de invocadores egipcios convocaron al demonio para que les ayudara a construir joyas y regalos para el Faraón. Así lo hizo, aunque creó un culto en torno suyo haciéndose pasar por el dios protector

Sopd. Aunque Verakuk disfrutaba de adoración en el desierto occidental, nunca llegó a las cotas de poder de los cinco archiduques. Al cabo de varios siglos, su relicario, una estatua de tamaño humano construida a imagen de Sopd con ojos de turquesa, fue robado y transportado hacia el oeste. Los ladrones ya habían atravesado el Nilo cuando Verakuk, enfadado por su temeridad, los mató a todos... para descubrir que le era imposible ponerse en contacto con sus seguidores. Permaneció en la arena durante milenarios mientras el mundo cambiaba a su alrededor.

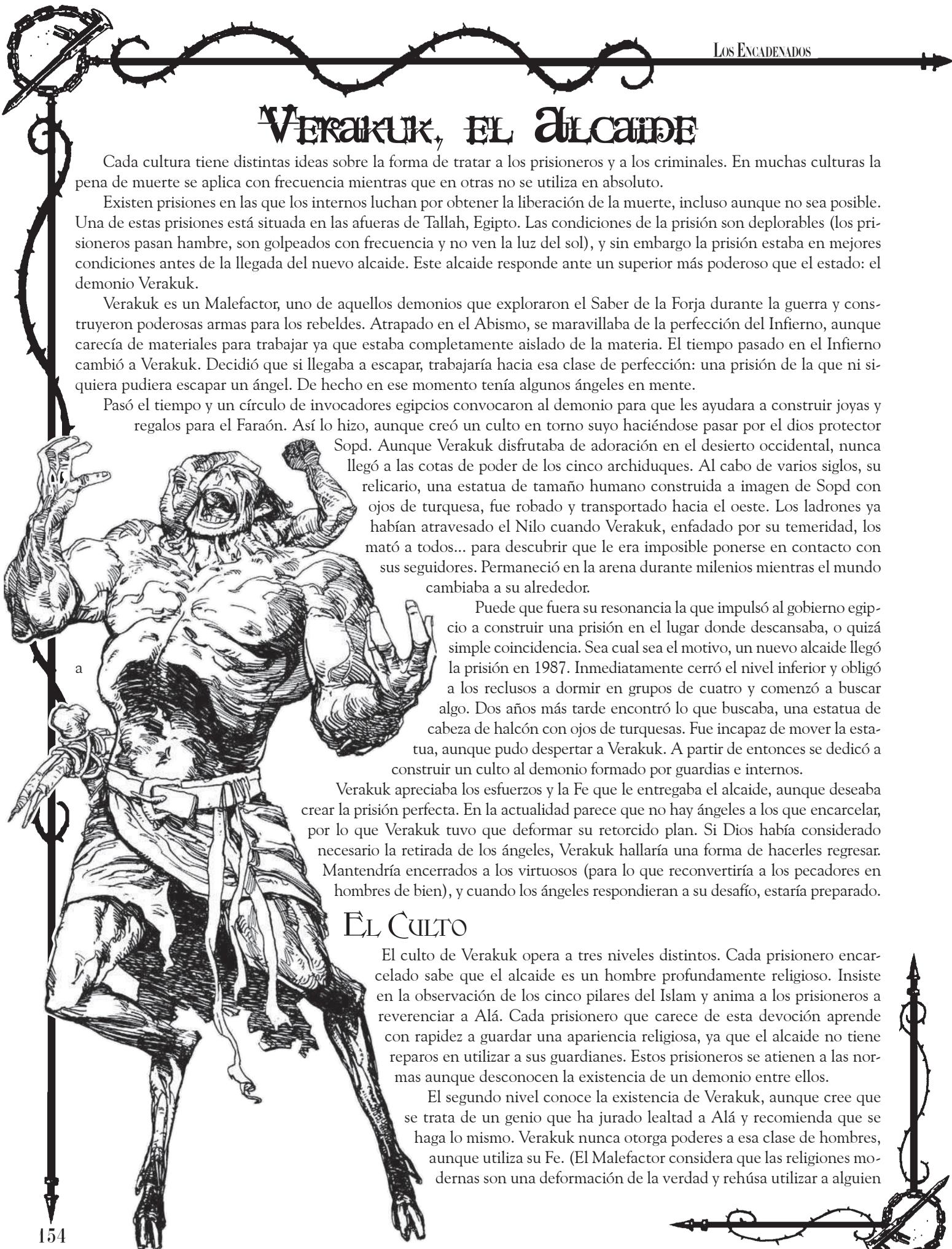
Puede que fuera su resonancia la que impulsó al gobierno egipcio a construir una prisión en el lugar donde descansaba, o quizás simple coincidencia. Sea cual sea el motivo, un nuevo alcaide llegó la prisión en 1987. Inmediatamente cerró el nivel inferior y obligó a los reclusos a dormir en grupos de cuatro y comenzó a buscar algo. Dos años más tarde encontró lo que buscaba, una estatua de cabeza de halcón con ojos de turquesas. Fue incapaz de mover la estatua, aunque pudo despertar a Verakuk. A partir de entonces se dedicó a construir un culto al demonio formado por guardias e internos.

Verakuk apreciaba los esfuerzos y la Fe que le entregaba el alcaide, aunque deseaba crear la prisión perfecta. En la actualidad parece que no hay ángeles a los que encarcelar, por lo que Verakuk tuvo que deformar su retorcido plan. Si Dios había considerado necesario la retirada de los ángeles, Verakuk hallaría una forma de hacerles regresar. Mantendría encerrados a los virtuosos (para lo que reconvertiría a los pecadores en hombres de bien), y cuando los ángeles respondieran a su desafío, estaría preparado.

EL CULTO

El culto de Verakuk opera a tres niveles distintos. Cada prisionero encarcelado sabe que el alcaide es un hombre profundamente religioso. Insiste en la observación de los cinco pilares del Islam y anima a los prisioneros a reverenciar a Alá. Cada prisionero que carece de esta devoción aprende con rapidez a guardar una apariencia religiosa, ya que el alcaide no tiene reparos en utilizar a sus guardianes. Estos prisioneros se atienen a las normas aunque desconocen la existencia de un demonio entre ellos.

El segundo nivel conoce la existencia de Verakuk, aunque cree que se trata de un genio que ha jurado lealtad a Alá y recomienda que se haga lo mismo. Verakuk nunca otorga poderes a esa clase de hombres, aunque utiliza su Fe. (El Malefactor considera que las religiones modernas son una deformación de la verdad y rehúsa utilizar a alguien



atrapado en esas mentiras). Gran parte de los internos pertenece a esta categoría. Son conscientes de la presencia de una fuerza sobrenatural en la prisión que les comunica esperanza y Fe.

Finalmente, unos 30 internos, 10 guardias y el alcaide saben que Verakuk es un demonio capaz de crear maravillas de metal y someter la Tierra a su voluntad. Estos hombres se entregan en cuerpo y alma al demonio. Realizan los rituales que les comunica el alcaide (aunque desconocen la forma en que los aprendió) y entregan su sangre y su Fe a Verakuk. El alcaide conoce el ritual para invocar al demonio del Infierno, como también un interno mudo. Verakuk ha otorgado a este interno la capacidad para desaparecer de la vista y le ha encargado la misión de sobrevivir y permanecer en la prisión. Los guardias tienen prohibido hacerle daño o permitir que le ocurra algo, aunque nadie, ni siquiera el alcaide, conoce el motivo.

Verakuk ha otorgado a muchos de los guardias unos pocos de los poderes riel alcaide, mejorando su fuerza o su capacidad de trabajar con los metales. El alcaide, sin embargo, nunca ha solicitado poderes místicos, pero parece poseer una buena colección. Aunque Verakuk se siente agradecido de que el alcaide lo haya despertado y haya reunido una buena colección de seguidores, está preocupado por él. Durante varios años, ha intentado aprender información sobre el pasado del alcaide sin que este se diera cuenta de sus movimientos, y con la llegada de la Vorágine ha llegado su oportunidad.

LOS DEMONIOS

Los caídos se encarnan en distintas clases de mortales conforme sus almas se liberan del Abismo. Los más desgraciados se encarnan en prisioneros (simplemente han cambiado una celda por otra). Por supuesto, los poderes de los caídos les permiten realizar huidas milagrosas, aunque los dos demonios que se encarnaron en los cuerpos de dos reclusos de la prisión de Verakuk no encontraron una salida fácil.

Uno de esos demonios era Opiel, un Diablo. Durante la guerra, Opiel había liderado ejércitos de mortales en la batalla y luchó contra los Ofanim como un verdadero Ángel de la Luz. Tras liberarse del Infierno, se encontró en el cuerpo de un prisionero que había sido encerrado por un asesinato que no cometió. Para cumplir con las demandas del guardián, el hombre había intentado mostrarse pío, aunque no halló ninguna fe en su corazón. No era más que un despojo humano a la espera de la muerte cuando Opiel llegó.

Tras ese momento, Opiel comenzó a predicar entre los prisioneros con un nuevo celo. Al cabo de poco tiempo llamó la atención de Verakuk, y ante la posibilidad de morir a manos de los seguidores del demonio, reveló su Nombre Verdadero al Encadenado y le juró lealtad. En la actualidad le sirve como líder espiritual, convirtiendo y asesorando a

otros internos, así como seleccionando a aquellos candidatos apropiados para formar parte de la fe "verdadera".

El otro demonio es un Perverso llamado Paogh. Poco después de la Vorágine, un interno siguió a un grupo de adoradores hasta el lugar donde descansaba Verakuk. El demonio se dio cuenta de su presencia y dejó que sus seguidores se hicieran cargo de él. Cuando acabaron con él, estaba ciego, sangrando e inválido a pies de la escalera. Exhaló su último aliento justo en el momento en que Paogh hizo su aparición.

Paogh es el bien más preciado de Verakuk. Como antiguo Ángel de los Patrones, podría ser capaz de descubrir algo útil sobre el alcaide. Debido a ello, Verakuk lo ha colocado en una posición desde la que pueda vigilar al alcaide (se encarga de la limpieza de las oficinas). De momento no ha conseguido descubrir nada importante, aunque si lo hiciera no estaría dispuesto a compartirlo, ya que como Verakuk desconoce su Nombre Verdadero, no puede gobernar sobre él. Paogh posee los recuerdos de los adoradores que mueren a manos de su señor y es consciente de la fuente del orden imperante.

Opiel es un Faustiano clásico, mientras que Paogh es un Críptico. Ambos estarían dispuestos a huir si se les presentara la oportunidad, aunque son conscientes de que Verakuk podría acabar con ellos si intentaran escapar.

VERAKUK, EL ALCAIDE

Naturaleza/Conducta: Arquitecto.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 5, Cari-
sma 2, Manipulación 2, Apariencia 3, Percepción 4,
Inteligencia 4, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 3, Ciencias 4, Combate Cuer-
po a Cuerpo 3, Consciencia 3, Esquivar 3, Intimidación
4, Liderazgo 3, Pelea 3, Pericias 5, Recuerdo 2,
Tecnología 5.

Trasfondos: Adoración 2, Culto 3, Esclavos 2, In-
fluencia (prisión) 2, Maestría 4, Reserva 5.

Clase de Reliquia: Perfecta (35 puntos de Fe)

Fuerza de Voluntad: 7

Fe: 8

Tormento: 10

Necesidades: Emoción 3, Carne 3, Pensamiento 5.

Rasgos Apocalípticos: Armadura, Aura de te-
rror, Campo magnético, Fuerza irresistible, Implacable,
Inmune al daño contundente, Sentir el saber, Toque
aturdidor.

Grotesquerías: Cabeza deforme, Hedor, Inestable,
Miembros vestigiales, Músculos enormes, Ojos, Piel,
Sonidos aberrantes.

Saber: Caminos 5, Celestiales 3, Contaminación
3, Despertar 4, Forja 5, Tierra 5.

CHELNIEL, EL CÍRCULO DE PIEDRA

Poco sabemos sobre los pictos, una civilización prehistórica que vivió en lo que hoy se conoce como Escocia. Kenneth mac Alpin los conquistó en el siglo IX y existen pocos registros auténticos.

Chelniel, un demonio de la Casa del Lucero del Alba, los recuerda con claridad. Después de todo, fueron ellos los que le invocaron del Infierno.

Antes de la rebelión, Chelniel era un pionero en el concepto del liderazgo. El lobo alfa, el mono más fuerte, el león que lidera la manada..., todas estas criaturas eran responsabilidad de Chelniel y sus compatriotas Zaltu. Pero el ángel con quien más cómodo trabajaba era una Ishara, un Ángel de la Añoranza llamada Inclina. Juntos, entregaron a los primeros humanos los medios para convertirse en líderes y la inspiración para asumir el manto del liderazgo. Por supuesto, no todo salió según lo esperado: los primeros humanos carecían de motivos para liderar de igual forma que carecían de motivos para sentirse incómodos. Parecía evidente que para que el trabajo de Chelniel e Inclina diera frutos, los humanos tendrían que enfrentarse a un desafío. Cuando Lucifer acudió a ellos en busca de reclutas, vieron su oportunidad.

A pesar de la miseria que generaron, no se sintieron decepcionados por la humanidad. Aunque la vasta mayoría era débil, existió un puñado que dio un paso adelante para reclamar el cetro de mando ante la adversidad. Cuando estos demonios fueron expulsados al Infierno, sabían que la humanidad sería capaz de sobrevivir a cualquier imprevisto.

Chelniel fue invocado del abismo y atado a un círculo de piedras en la misma época en que nacía Jesús de Nazaret a cientos de kilómetros de distancia. El pueblo que lo invocó necesitaba un campeón, alguien que los liderara en una guerra contra otra tribu. Chelniel se negó a liderarlos, aunque guió a sus líderes y observó cómo los humanos se destruían con una ferocidad y una determinación que llegó a sorprenderle.

Durante cientos de años, los pictos adoraron a Chelniel, solicitándole consejo en las épocas adversas hasta que su civilización desapareció. Chelniel vio el fin cerca y solicitó a sus seguidores que convirtieran en círculo de piedra en una pequeña torre tan resistente que cualquier ingenio de asedio tuviera graves problemas para derribarla. Su círculo estaba situado en la cima de una colina alejada de cualquier asentamiento, por lo que al igual que muchas otras torres, permaneció intocable durante siglos.

Aunque gran parte del saber cíe los pictos se perdió con el transcurso del tiempo, algunas trazas sobrevivieron hasta la actualidad. Conforme el “paganismo moderno” aumentó su popularidad, parte de ese conocimiento se hizo evidente a aquellos que sabían donde mirar. En una noche oscura del mes de octubre de 1977, un pequeño grupo realizó un ritual en el interior de una pequeña torre situada en las Tierras altas de Escocia. El hecho de que gran parte del ritual fuera erróneo no importó en absoluto, ya que una parte de él había permanecido intacta. Chelniel despertó de su letargo.

EL CULTO

Los seguidores de Chelniel se ven a sí mismos como guerreros, aunque la cultura actual posee una imagen algo distinta de los guerreros que la que tenían los pictos. Todos ellos saben luchar (de hecho, el Demonio otorga a sus seguidores más fielones para fortalecer el cuerpo y convertir a otros a la causa), aunque no pueden demostrar su valía luchando contra otras tribus. De igual modo, atacar a la gente normal no representa ningún desafío (ni una forma constructiva de extender el culto). Chelniel fue capaz de



mantener el culto durante dos décadas bajo la pretensión de encarnar a un antiguo dios celta, pero a finales de la década de los noventa, su ganado comenzó a dispersarse. Una noche, durante un ritual especialmente débil, una criatura emergió de la oscuridad y atacó.

Era un hombre lobo inmenso que destrozó a tres adoradores antes de que nadie pudiera reaccionar. Muchos seguidores salieron corriendo, pero uno de ellos sacó su espada y animó al resto para que atacara. Chelniel reconoció el brillo de la grandeza humana, por lo que prestó su poder al hombre, consiguiendo que el culto matara al hombre lobo y tomara su piel. Al fin, Chelniel había hallado una forma de inspirar a sus seguidores. Cazarían las criaturas de la oscuridad, no en busca de falsas pretensiones de pureza al actuar según la voluntad de Dios, sino por la simple gloria del combate.

Durante los años siguientes, el culto se extendió por todas las Islas Británicas. La mayor parte del culto de Chelniel nunca ha visitado la torre en la que reside su señor. Muchos de ellos son unos cazadores expertos y algunos poseen nexos con organizaciones similares, como la Sociedad de Leopoldo. Unos pocos son individuos imbuidos (consulta el Capítulo cinco del **Libro del Narrador de Demonio**) que han descubierto que el culto puede ofrecer respuestas a sus preguntas. Los miembros del culto de Chelniel no discriminan a sus víctimas (cualquier ser sobrenatural basta), aunque prefieren enfrentarse a seres que puedan poner a prueba su gusto por la batalla. Por ello, los hombres lobo, los vampiros y otros demonios suelen ocupar los primeros puestos de su lista. El culto no está demasiado organizado, aunque las principales ciudades del Reino Unido cuentan con la presencia de una célula liderada por un esclavo de Chelniel. Estos esclavos siempre poseen la capacidad de ver a través de las ilusiones y sentir magia, ya que Chelniel no ha dejado de buscar a Indina.

Chelniel no desea que su culto cace cerca de su torre, aunque mantiene una célula formada por sus guerreros más aptos en un pueblo cercano bajo el mando de Kroskyn, uno de sus sirvientes demoníacos. Aunque ha dejado claro al culto que cualquier criatura de la zona le es fiel, es consciente de que las criaturas que acechan en la noche de las Tierras altas forman parte de los seres más peligrosos. Si lo descubrieran, serían capaces de someterlo.

LOS DEMONIOS

Chelniel posee un elevado interés en los caídos. De hecho, es capaz de conservar la vida de un demonio si este le entrega una porción considerable de su Nombre Verdadero (siempre que la célula que ataque al demonio esté en contacto con él). Cuando esto ocurre, Chelniel ordena a Hajriel, uno de sus dos sirvientes demoníacos, que busque el resto del Nombre. Hajriel es un Devorador y un sabueso

por excelencia, famoso por su invisibilidad y su capacidad para interrogar a otros demonios. El hecho de ser uno de los pocos Devoradores Crípticos hace que disfrute de su trabajo, llevándole a aceptar el dogma de Chelniel que afirma que sólo el guerrero más fuerte está capacitado para liderar.

El otro servidor principal de Chelniel es Kroskyn, un Azote. Kroskyn es un antiguo Ángel del Firmamento encargado de vigilar la zona que rodea el relicario de Chelniel. Aunque se hubiera necesitado un ingenio de asedio para destruir el círculo de piedra en el pasado, todo lo que se necesitaría en la actualidad sería un puñado de explosivos, por lo que Chelniel está preocupado de que algunas criaturas vengativas utilicen a sus adoradores para buscar la torre y destruirla. Hasta el momento nadie lo ha intentado, aunque Kroskyn, un Voraz, ha destruido a varios seres que se han acercado a la zona. Hace poco tiempo, destruyó un pequeño grupo de hechiceros que deseaba utilizar la energía de la zona para llevar a cabo sus propósitos. El tiempo dirá si este acto tiene consecuencias.

Chelniel posee otros servidores demoníacos en distintos lugares de las Islas Británicas, aunque, no intenta gobernarlos o utilizarlos para otra cosa que no sea la obtención de información. Es consciente de que el dominio sobre alguien, ya sea mortal o demonio, disminuye su potencial de liderazgo, algo que puede ser crucial en el futuro.

CHELNIEL, EL CÍRCULO DE PIEDRA

Naturaleza/Conducta: Director.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3, Cariño 5, Manipulación 4, Apariencia 5, Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 5.

Habilidades: Alerta 2, Burocracia 3, Combate Cuerpo a Cuerpo 3, Consciencia 3, Derecho 3, Empatía 2, Esquivar 3, Etiqueta 3, Expresión 3, Intimidación 4, Liderazgo 4, Política 5, Recuerdo 3, Sigilo 2, Subterfugio 5.

Trasfondos: Adoración 2, Culto 2, Eminencia 5, Esclavos 2, Maestría 3, Reserva 4.

Clase de Reliquia: Situacional (30 puntos de Fe)

Fuerza de Voluntad: 9

Fe: 8

Tormento: 10

Necesidades: Emoción 3, Carne 2, Pensamiento 4.

Rasgos Apocalípticos: Aura disruptiva, Cuernos, Frenésí, Implacable, Mirada aterradora, Ojo del destino, Sentir lo oculto, Tamaño enorme.

Grotesquerías: Brazos deformes, Brillo, Inestable, Miembros vestigiales, Ojos, Piel, Putrefacción, Sonidos aberrantes.

Saber: Bestia 4, Celestiales 5, Humanidad 5, Resplandor 5, Tormentas 4, Violación 4.

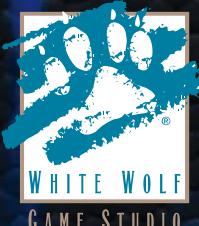
ENCADENADOS

En los Lugares Profundos de la Tierra

Han permanecido durmiendo durante siglos, soñando con el día en que volverán a levantarse. En la antigüedad, sus cultos se extendían por grandes imperios. Gobernaron desde templos repletos de cráneos que resonaban con los cánticos discordantes de los fieles, arrastrando a la humanidad por una senda de esclavitud y corrupción. Los Encadenados soñaron con un mundo en que la humanidad sólo existiera para su mayor gloria. Ahora han vuelto.

Los Antiguos se Levantan

Demonio: Los Encadenados detalla el origen, la historia y el poder de estos espíritus monstruosos, reverenciados en el pasado como dioses y retorcidos por siglos de adoración mortal y sacrificios depravados. No son ni ángeles ni demonios, sino productos de pesadilla de la combinación del poder divino y las partes más oscuras del alma humana.



TJIB
La Biblioteca de EnOcH
LE 7007

DEMONIO
In caída

