

# **NECROAMA!**

*Black Thrilling Tales*



**POR JAVIER ARCE**  
cc creative  
Commons BY ©





**POR JAVIER ARCE.**

REVISIÓN: CHUSÉ I. ESCUDERO.

PLAYTESTING: ANTONIO BARINGO, SONIA MORENO, CRISTINA CRUZ, MARÍA GONZALO, CHUSÉ I. ESCUDERO, JESÚS MUÑÓZ, JUAN ANTONIO ROIGER, RUBÉN PUÉRTOLAS, CHON DÍAZ, SR. INTEMPESTIVO, LAURA GRRRL.

EN LA MAQUETACIÓN DE ESTE JUEGO SE HA UTILIZADO ADOBE IN DESIGN CS Y PHOTOSHOP CS 3. LAS FUENTES TIPOGRÁFICAS TRUE TYPE UTILIZADAS SON GEORGIA, GARAMOND Y ADVENTURE. TODAS LAS ILUSTRACIONES DEL MANUAL CORRESPONDEN A MODIFICACIONES GRÁFICAS HECHAS POR J. ARCE A PARTIR DE IMÁGENES LIBRES DE ROYALTIES.

*Oh let me tell you about a city known as Satan  
City, City of Satan  
Where all the people look so good you gotta hate them  
City, City of Satan*

*But when you feel it and your blood runs hot  
You gotta keep on rockin, give it what you got  
In the City, City of Satan  
City, City of Satan  
City of Satan, Turbonegro.*

# Índice de Contenidos

<b>INTRODUCCIÓN</b>	6	<b>SISTEMAS AVANZADOS</b>	62
Las medias tintas	7	Conflictos	63
Las verdades como puños	7	Caducidad	66
Rejas de asfalto y hormigón	8	Mansedumbre	68
Abraxas ex Machina	9	Cosecha	68
De hombres y demonios	9	Caza de Recuerdos	69
Suena el despertador	10	Tarotica	70
Buscadores y guardianes	10	Alcanzar la Tierra	71
 		Reliquias	72
<b>EL JUEGO NARRATIVO</b>	12	Superciencia	74
Objetivos	14	 	
Atribuciones	14	<b>ALIADOS Y ANTAGONISTAS</b>	76
Requerimientos	14	PNJs arquetípicos	77
Mecanica Basica	15	Bestiario	78
Participantes	15	Personalidades	85
Guia de Estilo	15	Santos Patrones	88
 		Grupos de poder	90
<b>MECÁNICA</b>	26	 	
La Prueba	27	<b>SERIALES</b>	94
 		Estilo	96
<b>PERSONAJES</b>	30	Resortes	97
Virtud	34	Escenario	98
Estrella Fija	36	Impacto narrativo	100
Demonomancia	39	Experiencia	101
Carreras para diplomados	40	Trascender	102
Ocupacion	41	 	
Ocupaciones para necrolitos	41	<b>GUÍA URBANA</b>	104
Rol social	43	Iron City, a way of life	105
Experiencia Inicial	44	Barrios	106
 		Lugares Perdidos	107
<b>ARCANOS</b>	48	 	
Arcanos Mayores	49	<b>APÉNDICES</b>	112
Trucos	51	Apendice A. Glosario de Competencias	113
Hechizos	53	Apendice B. Creando tu alter ego	115
Hechizos del diplomado	54	Apendice C. Jugar con humanos	116
Rituales del diplomado	58	Apendice D. Crear Demonios	117
Otras formas de Demonomancia	59	Apendice E. Fuentes e Influencias	117



TODA ESTA OBRA ESTÁ PROTEGIDA POR UNA LICENCIA CREATIVE COMMONS BY-SA 3.0. PUEDE DISTRIBUIRSE, MODIFICARSE, COPIARSE O EXHIBIRSE SIEMPRE QUE EL AUTOR Y LA OBRA ORIGINAL APAREZCAN EN LOS CRÉDITOS Y QUE SE UTILICE LA MISMA LICENCIA EN LA OBRA DERIVADA.

11 DE FEBRERO DE 2008

# **C**APÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

**SOBRE LA CIUDAD Y SOBRE EL UNIVERSO**

**iB**ienvenido a Iron City! ¡La ciudad de las oportunidades! ¡La gran urbe de ensueño, donde todo es de color de rosa, los niños juegan felices en los parques y la vida es larga y plena! ¡Mentira, mentira, mentira! Bienvenido al último paraje cósmico, al cagadero universal, a la letrina cuántica, al octavo escalón del Inframundo. Bienvenido a la Ciudad de Hielo, a la Ciudad de Hierro, a la Ciudad de la Sangre y la Larga Noche. Se bienvenido al Futuro, se bienvenido al Progreso.

Pasea por la ciudad, observa las brillantes luces de neón girar y girar en espirales de dinero, violencia, sexo y decadencia. ¿Dónde ibas a estar mejor? En cualquier sitio antes que aquí, muchacho. Pero éste es el precio que estás pagando. Ésta es tu condena, al igual que es también la mía y la de todos los que ves en las calles. Desde el camarero sudoroso que sirve copas en el pub hasta el niño pesado de profundos ojos azules que juega en el piso de arriba. Todos son unos malditos. Yo también lo soy, pero podemos ser amigos. Acompáñanos a mí y a mi setter irlandés a dar un paseo, tengo algo que contarte.

## LAS MEDIAS TINTAS

*La perversión y la corrupción se disfrazan casi siempre de ambigüedad; por eso la ambigüedad no me gusta, ni confío en ella.* John Wayne

Algo marcha mal en la ciudad. Compruébalo tu mismo. Coge un coche de línea regular e intenta viajar fuera de los límites municipales. ¡Qué curiosidad! Siempre pierdes el omnibus. Las pocas veces que consigas cogerlo a tiempo, resulta que la vieja carraca gripe su motor o pincha una rueda. Os quedáis en tierra. Sigue insistiendo en largarte, irás acumulando papeletas para que durante el viaje el conductor estrelle el autobús contra un camión de basura despistado, unos delincuentes armados y hasta arriba de lsd os asalten, u os perdáis sin remisión en alguno de los parajes desérticos colindantes a la City.

Vale, probemos con otra cosa. Busca un mapa, a ver que otras localidades están cerca. De acuerdo, es condenadamente difícil encontrar un buen mapa en esta ciudad. Tras seis horas pateando librerías, bibliotecas y tiendas de viajes cerradas, consigues dar con un pequeño plano relativamente legible en una tienda de saldos. Sí, hay unos cuantos nombres. La ciudad Nosequé, el río Fulanito, la carretera xyz,... perfecto. Ahora, ya que eres una persona pudiente, cogen tu coche dispuesto a viajar y ver mundo. ¡Viva el turismo de los domingos! Han pasado cinco minutos. Ya has olvidado todo lo que leíste en el mapa. Deberías estar más atento. Con una mano al volante y otra agarrando bien el maldito mapa, comienzas tu viaje. Han pasado diez minutos. Atasco. Dos horas. Guardia urbano difícilmente sobornable. Tres horas. Calle cortada. Cuatro horas. El maldito mapa está desfasado, la antigua carretera que querías tomar ya no existe, busquemos otra salida. Cinco horas. ¡Vaya! Si has vuelto a la tienda de saldos de donde salió el plano. ¡Maravilloso!

¿Y la gente? Ellos hablan maravillas de sus destinos vacacionales, hablan de las costumbres extranjeras –casi siempre para ridiculizarlas-, cuentan las rutas turísticas realizadas en el verano pasado y las etílicas anécdotas típicas de estos viajes, pero... ¿has visto alguna foto, video o prueba tangible de que realmente hayan estado allí? Yo no. Tú tampoco. ¿Salieron realmente de la ciudad, o está todo en su confundida mente? Lo cierto es que ninguno sabrá darte datos precisos y exactos sobre el dónde, el cómo y el cuándo. Simplemente tienen vagos recuerdos sobre su viaje de luna de miel o el desplazamiento con el equipo de rugby del instituto. Como si una niebla densa y reptante cubriese sus cerebros oxidados, proporcionándoles la seguridad de unos recuerdos felices.

¿Te estás mareando? No, tranquilo, en realidad te encuentras bien, no te pasa nada, deja de dar vueltas en el suelo. Mejor dicho: te pasan muchas cosas, pero un médico no es la clase de persona que necesitas. Necesitas a gente como yo, viandantes casuales con aspecto de mendigo que te abren los ojos con su diatriba barbotante. Es lo que pasa en los seriales radiofónicos de horario nocturno. Ahora es el momento en el que deberías abordarte con un largo discurso pseudo-mesiánico lleno de referencias veladas, misterios filosóficos y populismo kármico. O no, espera, debería hacer el papel de tipo a la vuelta de todo, que ya sabe de que va esto, y con mis ácidos comentarios de alguien que ha visto el fin del mundo revelaré la amarga verdad al joven discípulo. Pues no. ¿Sabes qué voy a hacer? Callarme. Y ahora me iré. Pero no creas que soy tan mala persona, te dejaré acompañado de mi perro demonio. Se llama Kant. Sí, es un nombre estúpido para un perro demonio, pero el día de su bautizo el Jägermeister no me dejó articular palabras de más de dos sílabas. Lo dicho, te dejo con Kant. Hasta nunca.

## LAS VERDADES COMO PUÑOS

*En la verdadera belleza, como en el valor, hay algo que las almas mezquinas no pueden atreverse a admirar.* William Congreve

¡Estás en el Infierno chico! Olvídate del gran horno crematorio del cristianismo, del yermo neblinoso del Niflheim nórdico, del cielo rojo de la Duat o de la oscuridad del Hades. Deja toda esa morralla para las congregaciones jesuitas y las convenciones de filatelia. Esto es la simple y llana realidad.

Moriste hace un tiempo. Tu cadáver debe estar en algún catafalco, en algún lugar. Por alguna casualidad, un taxista salió desde Iron City a buscar tu alma, a cosecharla, como se suele decir. Tú no querías venir aquí, pero el taxista era profesional. Te cogió de la oreja y te llevó directo a alguna tanatofábrica. Cobró un buen pellizco por ello, sin duda. Ahí, en la cadena de producción, es donde manipularon tu alma, transfirieron sus recuerdos y la dotaron de un nuevo cascarón. Los datos de tu vida pasada quedaron archivados en un calculador automático, uno de esos armatostes que también llaman computadores. Y aquí estás. Tratando de asimilar todo lo que te cuenta un setter irlandés parlante mientras los recuerdos bullen en tu mente igual que bullen los grumos del puré al ponerlo al fuego. No te quejes, tuviste suerte.



La mayoría de desgraciados que acaban aquí abajo y no son calificados como aptos son reencarnados en simples hombres y mujeres para servir como esclavos y meros peones durante el resto de la eternidad. O peor aun, su alma es consumida por algún ricachón con dinero suficiente como para comprarla. No creas, existen catálogos para llevarse a casa las almas más succulentas a la carta. ¡Extiéndanos su cheque!

Lo que oyes, una vez alguien llega aquí abajo tiene tres destinos posibles. Pueden empaquetar su alma, sellarla y hacerla apta para el consumo. Estos productos son caros, pero valen la pena. Proporcionan posibilidades de viajar a la Tierra, ya que su esencia nos permite soñar con su vida previa de forma muy vívida. Otra opción para el desdichado que se ha portado mal es acabar convertido en lo que era en vida: un simple hombre o una simple mujer. Esta vida después de la muerte puede ser tan larga o más que la anterior, lo importante es que su actividad, ilusiones y pensamientos nos sirven a nosotros como sustento, y le sirven a la ciudad como sistema de gestión. Desde luego, un hombre vivo no puede generar tanto poder, ni de tanta calidad, como un alma recién cosechada, pero lo importante es que el goteo de poder que desprende es constante y puede durar muchos años. La tercera y última opción es la que escogieron para ti: dejarte a medio camino entre lo humano y lo aberrante. Cálmate.

## REJAS DE ASFALTO Y HORMIGÓN

*Me gustan las ciudades desconocidas, son lugares donde aún se puede pensar que la gente que nos rodea es amable.*  
Louis Ferdinand Celine

Hablemos de otras cosas. La ciudad es eterna, se construye y reconstruye sobre sí misma un número infinito de veces, a lo largo y ancho de un lugar que no existe. Los distritos, barrios y cuadrantes se autogestionan con sorprendente eficiencia, e interactúan con los demás con civilizada naturalidad. Es curioso observar como la City mantiene el equilibrio entre la oferta y la demanda de productos, y como pone en marcha complejos mecanismos para mantener la tasa demográfica en unos límites aceptables. En ocasiones, las mercancías parecen surgir de la nada. Empresas se levantan donde antes había solares, y barrios enteros se pueblan en cuestión de minutos con ruidosos chinos o sucios italianos venidos de algún otro lugar. Un día cualquiera nace una avenida, para morir sólo seis meses después por haber dejado de ser útil ¡Eh, no mires mientras me rasco! Aunque sea un setter irlandés parlante tengo amor propio, ¿sabes?

El espacio físico infinito y la obsesión por el equilibrio hacen a la ciudad cronológicamente hablando lenta de respuesta. ¿Qué estoy diciendo? Pues que el momento cronológico de Iron City no se corresponde con el de la Tierra. Es decir, mientras que por allí arriba es 2008 (por decir un año al azar), Iron City “tiende” hacia el 2008, alargando su sombra por ambos extremos del siglo XX y más allá. Esto quiere decir que en la ciudad se mezclan períodos de tiempo que van desde la Era Industrial –o más atrás- hasta el presente terráqueo, convirtiendo a la urbe en un cruel reflejo de toda una época. Sin embargo, es muy raro ver adelantos de más allá de nuestro momento –el cual se asemeja demasiado a las décadas terrestres de los 30 y de los 40-, y sólo unos pocos iluminados son capaces de reinventar el futuro ¡Ahora que abres los ojos lo ves claro! ¿Acaso pensabas que en un mundo *normal* esas farolas de gas podrían convivir con este frigorífico de General Electric? ¿Te parece normal ver las sombras de los zepelines proyectadas sobre esos cenotafios de hormigón, sobre esos artesonados coloniales, sobre esos edificios neogóticos? ¿Te parece normal que las máquinas de vapor circulen por estaciones vacías donde se escuchan los ecos de los transistores? ¿El telar hidráulico ha convivido alguna vez con el motor wankel? Antes eras un drogado más dentro de la masa, un incapacitado mental, un silencioso corderito anónimo. Sé que ahora ya no.

Los hombres parecen hacer caso omiso de las sutiles muestras de la naturaleza supranatural de Iron City. En realidad se dedican a sus cosas, como anteriormente hicieron en vida. Crecen, trabajan duramente en las fábricas, forman familias y tienen hijos que seguirán la cadena. Esa es su esclavitud y su condenación: una no-vida de ignorancia en una jaula, alimentada por falsos recuerdos de su paso por la Tierra, reconvertidos en nebulosos retazos pertenecientes a Iron City. Nosotros, los demonios... ¿todavía no te había hablado de los demonios? Bueno, nosotros nos aprovechamos de esta situación, alimentándonos de las miserias humanas, del dolor, el llanto y todas esas cosas tan oscuras y sucias. Tú y los tuyos no sois exactamente demonios, pero también podéis aprovecharos de los succulentos espíritus de los hombres. No creas, es algo divertido. Todo su esfuerzo, su dedicación, su tormento y su inevitable caída final nos rejuvenecen, nos dan alas, nos hacen sentir de vivos. Es como un chute de estricnina directo al cerebro. Además, la ciudad *necesita* a los hombres, seres con alma, para que *muevan* la ciudad. Ella los utiliza como herramienta. Sin ellos, seguramente Iron City desaparecería. No sabemos exactamente la razón, pero la ciudad se las arregla para impedir que los hombres desaparezcan del todo, se maten entre ellos y todo eso que suele hacerse en la Tierra. Es como si la City necesitara la sangre y el dolor de la misma forma en que nosotros ansiamos devorar almas. Constantemente los taxistas viajan a la Tierra en busca de nuevos fiambres, ayudando así a mantener el delicado equilibrio urbano.

¡Por eso debes andarte con ojo! Ahora que sabes quien eres y qué puedes hacer, seguro que tienes ganas de salir ahí a doblegar a esas formas de vida inferior llamadas humanos, beber cerveza en sus cráneos, devorar sus corazones sin cuchillo ni tenedor y todo lo que suele hacerse cuando sabes que eres un ente superior. Pero espera un momento, Jack Broughton. Hay muchos como tú. Mejor dicho, hay pocos como tú, porque son fulminados en menos que canta un gallo. Llama la atención de Abraxas, trastoca su bien pensado y ordenado ecosistema, y pronto tu carne servirá para dar de comer a los perros interdimensionales. ¿Qué quién es Abraxas? Abraxas es Iron City, Iron City es Abraxas. ¡No dudes que es él quien tiene las llaves de la ciudad!

Se me hace tarde. He quedado para una partida de backgamon con Barry y Milú. No, claro que no es en serio. Ya que estás tan interesado, te hablaré de algo que no deberías saber. No me des las gracias, es Abraxas quien me ha llevado hasta ti.

## ABRAXAS EX MACHINA

*El mejor truco que el Diablo inventó es convencer al público de que no existía. Sospechosos Habituales*

Perdona que me siente. Este maldito reuma me está matando. Maldito. Matando. ¿Lo pillas?

¿De verdad hay un solo tipo controlando todo esto? Así es, pero no caigas en el error de pensar que es Satanás, Lucifer o Yosif Stalin. Abraxas no va por ahí con cola y cuernos ensartando a la gente con un tridente. A no ser que tenga un mal día. En realidad es un tipo con clase. Nadie que siga aquí abajo lo ha visto directamente, aunque hay infinidad de rumores estúpidos acerca de su aspecto. Unos hablan de un enorme engendro tentacular, otros de una anciana de pelo blanco que vende castañas asadas, otros de una flapper ardiente que mediante el sexo te envía al nirvana y otros de un barbudo mesiánico con una imponente aura de carisma y abalorios en sus melenas. Sea como sea, no pienses que Abraxas va a venir a salvarte, o que algún día vas a ingresar en su plantilla de funcionarios, o que puedes ir a pedirle consejo como al oráculo de Delfos. Él no vendrá a ti cuando quiera encontrarte, no. Abraxas no entiende de bien ni de mal, ni de hombres ni de demonios, ni de actos acertados ni de fallos garrafales.

Abraxas entiende de ecosistemas y de equilibrio. Abraxas es la ciudad. Él es quien decide cuando un barrio entero tiene que desaparecer de la existencia, cuando una flota de camiones irrumpirá en la Avenida Winchester, cuando un atracador desvalijará la tienda de ultramarinos, cuando el drogadicto del 4B morirá de sobredosis de heroína, cuando el gobernador decidirá una nueva chapuza urbanística. Llámalo destino, llámalo entidad omnisciente, llámalo X, pero no es nada de eso. La principal diferencia con los habituales patrones terrestres sobre el Creador, Dios, el Sino,... estriba en que aquí puedes cruzarte por la calle con Abraxas, o beber a su lado en un club. ¡Y sin siquiera saberlo! Incluso podrías estar involucrado en una reyerta y darle una paliza al bueno de Abraxas. ¿Qué ocurriría después? No lo sé, pero no tiene por qué ser tan malo para ti como piensas.

Ahórrate el pajillerismo místico trascendental, nada de lo que tú puedas hacer o decir afectará al bueno de Abraxas. Simple y llanamente: tócale la moral, y te destruirá. Pasa desapercibido, y te controlará. Ahora podrías pensar “y entonces, ¿dónde está el libre albedrío?” Y yo podría responderte “¿y a mí qué me cuentas, tío? Sólo soy un maldito setter irlandés parlante”.

## DE HOMBRES Y DEMONIOS

*Errar es humano, perseverar en los errores es diabólico.* San Agustín

Dejemos una cosa clara. Quizá antes no haya insistido mucho en ello, pero es importante. No importa si en vida fuiste un sinvergüenza, un asesino, un ladrón, un egoísta, un acosador, un pedófilo, un timador, un cuentista, un bastardo sin honor. Esas cosas, por sí mismas no garantizan a nadie que va a acabar en Iron City. ¡Al igual que repartir obleas, ayudar a las ancianas a cruzar la calle y acudir a las reuniones de boy scouts no es una carta de salvación para nadie!

Ahora que sabes dónde estás y hasta qué punto tu esencia humana ha sido degradada, puedes volver a casa, encender una de esas pipas de hierba mágica que guardas en un cajón y darle vueltas al coco. Los recuerdos comenzarán a brotar como hongos sobre el cadáver putrefacto de un castor. Verás como sí.

“*Otro tiempo llegará y alguien dirá: obraste mal, debiste haber contado otras historias*” ¿De quién es esa frase? No lo recuerdo, pero nos viene al pelo.

Muy pronto rememorarás que alguna vez fuiste un hombre, y lo echarás de menos, pero no hasta el punto de volverte loco. Todos pasan por eso, y sobreviven. Como un tambor cinematográfico rebobinándose, tu cerebro visionará la sarta de tristes y vacíos recuerdos de una vida anterior, ya seca y ajada. Que necio has sido, Robert. ¿Te llamas Robert? No importa. Que necio has sido, Robert. Aquí pagarás con creces por tus actos, tanto los buenos como los malos; todos en Iron City acaban lamentando no haber aprovechado sus vidas, pero por mucho que lloriqueen, no hay solución. No puedes meterte en la capilla de tu barrio y pedirle a San Pedro que te tire las llaves para poder subir.

Ahora comprendes por qué todo el mundo tiene recuerdos de viajes fuera de Iron City ¡Porque mezclan la realidad con su antigua existencia! Supongo que será algún tipo de mecanismo de defensa cerebral, o es la propia ciudad junto con Abraxas quienes infunden esas sensaciones y suministran ese dulce opio llamado *pasado*.

“De acuerdo”, te dirás. “Soy un alma en pena, transportada a una suerte de infierno de asfalto, perritos calientes y luces de neón. ¿Y tú quién eres?” Bueno, yo soy muy distinto a ti. Para empezar, tengo cuatro patas. Ya te dije mi amo que soy un demonio. No caigas en el error de pensar que todos los demonios son igual de peludos y marrones. Existen muchas etnias y culturas demoníacas, tan variadas y eclécticas como puedan ser las distintas tendencias que el progreso humano ha parido en la Tierra. Nosotros nunca tuvimos una vida en allí arriba, ni un alma por la que llorar. Somos la estirpe que gobierna la ciudad con el permiso de Abraxas desde el principio de los tiempos; estamos tan ligados a él y a la ciudad como vosotros, y de igual forma nuestra existencia depende de las almas de los hombres. No envejecemos, no morimos jamás, somos el odio, la violencia y la furia de la City... también somos las decisiones equivocadas, las malas influencias y el conocimiento prohibido. A los mandos de este *boeing* llameante, justo por debajo de Abraxas, se encuentran los Santos Patrones, algunos de los demonios más poderosos, sabios e influyentes que podrás encontrar en la ciudad. O eso dicen ellos, claro.

Tú has dejado de ser un hombre. No, nadie te acusa de travestirte. Simplemente, perdiste tu condición humana cuando moriste y fuiste reciclado en cualquier tanatofábrica. Tu alma fue separada de tu cuerpo y, o bien fue consumida, o bien permanece guardada en alguna caja fuerte. O tirada en cualquier vertedero, quién sabe. Quizá ahora mismo se la estén disputando dos de mis congéneres caninos a dentelladas, no sé. Además, modificaron tu fisiología. Cambiaron tu cerebro, potenciaron tu cuerpo y te bañaron con un aura de magia y poder. Crearon un necrópolis.



Sí, el nombre suena ridículo, pero es lo que eres. Los necrólitos se idearon hace mucho tiempo para actuar como sirvientes, consejeros y mayordomos de demonios importantes. Una casta media para que los de arriba no se mancharan mucho las manos. Los guardias de corps, los castellanos de las fortalezas, los chambelanes, los porteros del monasterio y los astrólogos. Guardianes del status quo.

Son los Santos Patrones quienes patrocinan vuestra creación. Ellos os otorgan un limitado control sobre la ciudad, sus eventos y sus posibilidades: es lo que llamamos magia; Demonomancia. La magia supone acercarse a Abraxas, ya que posiblemente emane directamente de él. Deberías saber que la magia afecta directamente a los hombres, y que las consecuencias y contingencias mágicas pueden trastocar el delicado equilibrio ciudadano. Por supuesto, la magia funciona plenamente con necrólitos e incluso con algunos demonios. Menuda ventaja, pensarás. Puedes sentirte privilegiado.

Sin embargo, hay un problema. Con el tiempo, vuestro rol social comenzó a difuminarse. La masificación de la infinita Iron City, y la llegada de nuevos inventos y tecnologías os relegó a un papel secundario. ¿Recuerdas que he hablado de lo bien que la ciudad se gestionaba y ordenaba? A día de hoy, no hay una sola ley, ni escrita ni sucinta, que implique que por haber sido escogido como necrólito tengas algún tipo de privilegio. Tendrás que ganártelos con tu sudor y tu sangre. Actualmente la mayoría de tanatofábricas están casi paradas, y los Santos Patrones prefieren sedar el potencial de todo nuevo necrólito y dejarlo como un as en la manga, un agente durmiente que en cualquier momento pueda ser activado.

Los necrólitos tomáis costumbres humanas, olvidáis casi por completo vuestra transformación y se puede decir que lleváis vidas más o menos normales durante años, mezclados con la masa. ¡Hasta que alguien como yo, llega y os abofetea hasta que despertáis! Pasáis a ser necrólitos *desperezados* o despiertos. A algunos no se les llama en toda la eternidad. Otros son constantemente utilizados, y no se molestan tanto en encubrir su naturaleza. Son los llamados Guardianes, necrólitos activos que sirven a las causas demoníacas y ciudadanas, sean éstas cuales sean. Desde archivar montones de informes polvorrientos en un despacho de abogacía, hasta cultivar acres de alfalfa, servir de chofer o patear mendigos en nombre de Mitra mientras silban *roll'em Pete*, solamente para que la gente tenga algo que temer, repudiar y demonizar. Demonizar. ¿Lo pillas?

## **SUENA EL DESPERTADOR**

*Nunca olvides que basta una persona o una idea para cambiar tu vida para siempre (ya sea para bien o para mal).*  
Jackson Brown

Ahora dirás: "iiré a alertar a todos! Despertaré a mis semejantes y juntos romperemos las cadenas de la opresión". Quizá eso sería posible si éste fuese el parque temático de Sacco y Vanzetti, pero resulta que no, esto es Iron City, y puedes probar por tu cuenta y riesgo que adoctrinar y levantar al resto de hombres y necrólitos no es tarea sencilla. Primero. Yo no te lo permitiría. Segundo. Nadie te haría caso, te tomarían por un bipolar sin medicar, por un testigo de Jehová o por un boy scout que ha comido demasiados nachos. Tercero. Cualquier necrólito guardián que te coja haciendo eso va a tomar represalias. Cuarto. Si llamas mucho la atención, la ciudad tomaría medidas, no va a permitir que un esmirriado como tú rompa eones de delicado equilibrio. Quinto. Puede que uno de cada millón te haga caso, y despierte realmente. Es como jugar a la lotería, solo que los números que tocan ya están cogidos de antemano por otros tipos más listos y más viejos que tú.

No quieras adelantarte a la madre naturaleza, todo tiene su momento. Hay algunos necrólitos que despiertan simplemente al observar acontecimientos muy parecidos a los que propiciaron su muerte. Otros toman conciencia de lo que son tras sufrir un fuerte shock de cualquier tipo: chantajes emocionales, desilusiones amorosas, palizas, venenos, accidentes de tráfico, presiones extremas como el estrés laboral o el consumo desmedido de drogas. Te diré más, existen ciertas publicaciones y libros infames que contienen códigos, criptogramas, sucesiones de números primos y tiras cómicas en clave. Su mera lectura puede provocar un fogonazo en tu cerebro, muchacho. Desde luego la manera más normal de despertar y quitarte el pijama es cuando los lacayos de un Santo Patrón llaman a tu puerta porque te necesitan para algún asunto sucio, como es el caso.

Incluso es posible que los hombres y mujeres normales despierten. Nunca podrán comprender siquiera una cuarta parte de lo que pasa, pero pueden recibir pequeños atisbos de la verdad. Como puedes imaginar, eso casi nunca es conveniente para nadie, ni para el pobre desgraciado –que normalmente acabará siendo sacrificado-, ni para el orden impuesto por la City.

## **BUSCADORES Y GUARDIANES**

*Cada uno labra su propia corona, cada quien es hijo de sus obras.* José Ingenieros

Te he hablado de los necrólitos guardianes. El suyo es el comportamiento que se espera de cualquier necrólito desperezado. Hay que encubrir mínimamente el pastel y salvaguardar el orden social. Hay que proteger y servir, y a cambio se recibirá. Así lo hemos hecho siempre, y no nos va tan mal. Pero existe otro tipo de desperezados... gentuza que cree que esto es una partida de stud poker, que intenta rebelarse contra sus deberes y contra aquellos que le han dado la oportunidad de seguir existiendo después de haber estirado la pata. Estos disidentes se llaman a sí mismos *Buscadores de Secretos*. No sé qué tipo de secretos esperan encontrar, pero la mayoría acaban fritos en poco tiempo. Como los enfermos del Conciáculo Rojo. ¿Recuerdas lo que te dije antes acerca de ir por ahí liándola? Espero que con todo lo que te hemos explicado no se te ocurra acabar como uno de esos hijos de...

**iE** H CHAVAL, DONDE TE CREEES QUE VAS, NO HUYAS!  
**iV** ETE AL INFIERNO!  
**iW** OF! ¡¡WOF!!



# CAPÍTULO 2: EL JUEGO NARRATIVO

HISTORIAS ALREDEDOR DE UNA MESA

*Las cartas y los dados son los libros y los huesos del diablo.* Anónimo inglés

**i H**ola, hola! Esto es *Necrorama, el Juego de Rol*, y yo soy quien ha hecho el juego. Te acompañaré a lo largo de un enorme montón de páginas infumables tratando de confundirte con reglas, números, complejas operaciones matemáticas e ideas peligrosas para la moral ciudadana. Si has leído la introducción y eres veterano en esto de lanzar dados y actuar, te habrás dado cuenta de que estás ante un juego atípico. Si nunca has jugado a rol, te habrás dado cuenta de que esto es sólo un juego, pero que puede resultar ser una experiencia muy divertida. Si estás en el segundo caso, mi buen amigo Kant tiene algo que decirte, proporcionándote información adicional a lo largo de todos los cuadros grises de este Manual. Él te guiará en el duro camino que acabe convirtiéndote en un sacamantecas de 120 Kg., de pelo largo y perilla, alérgico a la luz solar. Es lo que siempre habías soñado, ¿no?

Yo por mi parte, continúo. En Necrorama los jugadores interpretan las almas de hombres y mujeres relegadas a una vida cuanto menos complicada en un lugar que bien podría ser el Infierno, pero no lo es. Para acercarte al juego debes descartar la alegórica visión judeocristiana que la mayoría de europeos tenemos de ese sitio de condena. No imagines el lugar como una oscura caverna en llamas, ni pienses que la gente acaba allí por pecar. Iron City tiene tantos matices o más que nuestra propia ciudad, sea cual sea, y a la gente no se le condena eternamente por romper algún absurdo mandamiento de una religión imaginada por los hombres. No seas iluso.

Los protagonistas que encarnarán los jugadores han muerto en la Tierra justo en el preciso momento en que un “taxista” (un segador de almas, por decirlo de algún modo) andaba cerca, y eso les ha llevado a reencarnarse en un nuevo lugar, Iron City, en forma de criatura excepcional al servicio de los demonios -al menos teóricamente-: son **necrólitos**.

Toda partida de Necrorama tendrá lugar en Iron City y en sus alrededores, ya que es imposible salir de ella (salvo en contadas excepciones que iremos viendo poco a poco). Los personajes que tú y tus amigos vais a interpretar tienen -o van a tener muy pronto- un ligero conocimiento acerca de lo que está ocurriendo porque han sido *desperezados*. Es decir, alguien o algo les ha hecho salir de la insustancial e insulsa vida que lleva la inmensa mayoría de habitantes de la City, y ahora conocen algún retazo de la Verdad.

De esta manera, recordarán que en otro tiempo murieron, que “descendieron” a la ciudad, y que pasaron por un proceso de reciclado que les convirtió en algo a medio camino entre lo humano y lo monstruoso: necrólitos, productos fabricados, condenados a una existencia entre el hombre y el demonio, sentenciados a ser esclavos desde el momento de su misma creación, criaturas de naturaleza arcana, eternamente torturados, eternamente confinados.

No te asustes. Esto no tiene nada que ver con los sicarios del Marqués de Sade fustigando a los pobrecitos personajes jugadores a lo largo del pasaje del terror. Mejor dicho: si fuese por mí, no tendría nada que ver, pero lo dejo todo en manos de vuestro retorcido intelecto. Prefiero desentenderme. A continuación tienes expuestas una serie de claves que creo son necesarias para entender el mundo de Necrorama y conectar con su peculiar ambiente.

## LOS JUEGOS DE ROL

Jugar a rol consiste en juntarte con tus amigos en torno a una mesa y contar una historia participativa. Todos los contendientes deben elegir el papel que interpretarán durante la sesión (llamado *pj*, personaje jugador), casi como si fueran actores de reparto. Sin embargo, uno de esos jugadores tiene asignada una tarea especial, la de hacer de Director de Juego (DJ o CM en Necrorama, City Master). Él es quien prepara los pormenores del guion (las escenas, el gáncho, el nudo y el desenlace), interpreta los papeles de los personajes que no son controlados por los demás jugadores.

El CM no tiene un poder especial que le coloque por encima de los demás jugadores, ni que le convierta en su antagonista. El CM es un jugador más, sólo que tiene ciertas tareas asignadas de entre aquellas que se distribuyen a todos los participantes. El CM propone una situación y el resto de jugadores responden a ella de la forma en que lo haría su personaje. Esto casi siempre implica solventar un problema. Los personajes tienen un asunto entre manos y debe resolverse. El CM se encarga de que la historia discorra más o menos dentro de los cauces previstos, siempre dejando un margen de improvisación para que los jugadores se recreen en sus personajes.

De esta forma, el CM va narrando las situaciones en las que se encuentran los personajes, qué ven, qué sienten y con qué interactúan; y los jugadores reaccionan narrando qué dicen o hacen sus personajes. Cuando surge la duda (*¿es capaz mi personaje de trepar hasta ese tejado? ¿Podrá convencer al detective de que no estuve allí esa noche?*), es necesario lanzar una serie de dados que, en base a unas reglas establecidas y aceptadas por todos, determinan el acierto o fracaso de las acciones emprendidas. Este concepto, heredado de los *wargames*, proporciona emoción y permite a los jugadores ser, además de buenos intérpretes, buenos estrategas. El CM tampoco es un árbitro. Las reglas deben interpretarse entre todos, y siempre hay que buscar el consenso de la Mesa antes que la decisión de una sola persona.

La diversión para los jugadores radica en la incertidumbre que se crea durante la partida (*¿podremos devolver el toisón de oro a su legítimo dueño? ¿Conseguiremos salir de esta prisión? ¿Quién será el extraño enmascarado que ha robado en el museo?*), en la sensación de libertad (*comenzaré investigando en la biblioteca local... aunque puede que me pase por ese taller de camiones*), en la consecución de objetivos a nivel de grupo (*chicos, pudimos desmantelar la banda de atracadores, el alcalde va a tener que soltar un buen pellizco por esto*), y en la mejora personal de sus alter-egos (*conseguí que aquella chica se fijase en mí, y además aprendí mucho sobre cómo disparar un arma correctamente*).

El trabajo del CM es un poco más sacrificado, ya que preparar un buen planteamiento de juego requiere su tiempo, a no ser que seas un maestro creando situaciones y conflictos consistentes “al vuelo”. Además, hay que controlar muchas variables que están en el aire durante la partida, atender a todos los jugadores, ser imparcial y crear una atmósfera narrativa coherente. Sin embargo, las recompensas son grandes: estarás entreteniendo y divirtiendo a un grupo de personas, ayudándoles a dar vida y color a una bonita (y oscura) historia creada por todos los participantes en equipo. Eso algo muy gratificante. En conjunto, pueden crearse grandes aventuras (historias cortas con un final claro) y memorables campañas (aventuras encadenadas a través de un trasfondo común).

Casi invariablemente, los juegos de rol hablan de violencia, acción y conflicto en un mundo en mayor o menor grado fantástico (como la Tierra Media de Tolkien, la Galaxia de Star Wars, la Europa Medieval o el período de la Guerra Fría). Abarcan todo tipo de géneros (terror, sci-fi, espada y brujería, pulp, historia antigua, espionaje, salvaje oeste, bélico,...), y su historia se extiende a lo largo de más de un cuarto de siglo. Como hemos dicho, casi todos los JdR utilizan dados para reflejar el impacto del azar. En Necrorama solo necesitarás que cada jugador tenga a mano dos dados de diez caras, papel y lápices.



## OBJETIVOS

El objetivo principal de este entretenimiento es proporcionar una experiencia fantástica muy similar a la de jugar a rol (los llamados role playing games o JdRs). Con Necrorama, tú y tus amigos (usualmente de 3 a 6 personas) os reunís en torno a una mesa durante unas cuantas horas para narrar historias sobre el horror de Iron City y sus sorprendentes habitantes.

La diversión de una tarde se conforma en torno a la puesta en escena de un **Episodio**, que es como un pequeño relato que durará unas cuantas horas y está protagonizado por varios personajes. El paso de los Episodios, encadenados unos con otros, conforma un auténtico **Serial**, como si vuestra novela se estuviese radiando desde una emisora nacional.

La idea es recrear las viejas fórmulas del pulp - incluyendo *cliffhangers*, superciencia y *knacks*- dándoles un toque más moderno, introduciendo en ellos elementos más macabros y oscuros, socialmente más críticos. El escenario propuesto para ello es una ciudad maldita, mágica y condenada, preñada de aventura y desafío.

Los protagonistas de las historias son necrólitos, criaturas artificiales que sirven a los grandes demonios. Los jugadores experimentarán qué significa vivir bajo el yugo de una casta de criaturas corruptas y totalmente insensibles hacia las necesidades mortales. Sabrán qué significa vivir siempre con miedo, arrastrarse en la sombra, sentirse prisioneros en una ciudad tan bella como decadente. Comprobarán qué se siente al reconstruir una vida anterior recuerdo a recuerdo, y cuáles son las responsabilidades y sacrificios que requiere el poder. Proporcionar todas estas experiencias es el objetivo último de Necrorama.

¿Estás aturdido con todo esto? Tranquilo. No es necesario que hagas un curso de 500 horas en arte dramático para jugar a Necrorama, ni a cualquier otro jdr. Hay quien le busca los tres pies al gato e intenta convertir una sencilla partida de rol en una especie de obra conceptual para seres avanzados en el tiempo. Seamos honestos: ninguno somos Ambrose Bierce. Estamos aquí para tirar dados, interpretar y pasarlo bien. Olvídate del GNS y el *Big Model*. Olvídate de Ron Edwards y de lo que susurra el Lobo Blanco bajo tu ventana. Haz del juego y la narración algo liviano y divertido, interesante y retador, excitante y memorable; mejor centrarse en esas cosas que no perseguir la fútil idea de crear la *opera prima* de tu vida rodeado de bolsas de ganchitos y tipos orondos con perilla. ¡Así que sigue leyendo! ¡Y olvídate del *Big Model*!

## ATRIBUCIONES

En Necrorama, los Seriales están focalizados en torno a personajes, y por tanto cada jugador se encargará de uno de ellos: interpretará sus reacciones, escenificará sus diálogos y tomará sus decisiones como si realmente él fuese el personaje en cuestión. Ocuparse de su alterego e intentar disfrutar construyendo una historia son las mayores preocupaciones de los jugadores de Necrorama.

Uno y sólo uno de los jugadores contará con ciertas atribuciones especiales a la hora de preparar el juego y desarrollarlo. Se trata de **El City Master**, el participante que se encarga de lanzar la narración, plantear problemas a los personajes dentro de la historia, estimular el conflicto y mantener la coherencia. Su papel es importante para la partida, pero eso no le confiere ningún status especial. El CM sigue siendo un jugador más, no un estúpido reyezuelo endiosado.

## REQUERIMIENTOS

Jugar a Necrorama es sencillo, y requiere de pocos elementos. Necesitarás hojas de papel en blanco, bolígrafos, lápices y gomas de borrar. También necesitarás dados de diez caras, un par por participante está bien. Busca un lugar tranquilo donde dar rienda suelta a tu oligofrénica imaginación. Por último, sería bueno que todos los jugadores leyesen la *Introducción* y tomasen contacto con las secciones de este Capítulo: *Objetivos, Atribuciones, Requerimientos, Mecánica básica, Participantes y Guía de Estilo*. Como mínimo, uno de los participantes, preferiblemente el jugador que tome habitualmente las tareas de City Master, debe haber leído el manual completo.



## LA MESA

**E**n multitud de ocasiones, encontrarás en el texto alusiones a algo llamado simplemente "La Mesa" ¿Quién o qué es esa misteriosa entidad planar, qué destino tiene preparado para la raza humana y qué es lo que oculta entre sus piernas? La Mesa es simplemente el conjunto de los jugadores, incluido el City Master. Como en Necrorama el CM no es un árbitro, ni tiene como misión esencial aplicar el reglamento, ese poder recae en todos y cada uno de los participantes. Para que La Mesa tome una decisión debe existir **consenso**. Eso significa que, después de plantear una situación de mecánica de reglas y exponer las posibles situaciones, todos los jugadores deben estar de acuerdo con la decisión a aplicar. Una sola discrepancia significa que hay que volver a negociar. No consiste en discutir hasta acabar a puñetazos, aunque eso tenga su encanto. Consiste en que vosotros sois La Mesa, y si no sois capaces de tomar decisiones en conjunto como (semi) humanos que sois, no tiene sentido que os reunáis en la buhardilla de una de vuestras abuelas para jugar a rol. Ser parte de La Mesa es bueno. Significa tener autonomía, significa que los demás confían en tu juicio. Significa que tomas parte activa en el juego, y que tu opinión cuenta. No lo olvides.

## MECANICA BASICA

La fórmula estándar para que tu personaje resuelva una situación de dudoso resultado o un **Conflicto** de cualquier tipo (peleas, discusiones, competiciones, concursos,...) es lanzar **2d10**, quedarse con el **valor más alto** y sumar los **Rasgos** implicados en dicho conflicto (por ejemplo, si tu personaje está corriendo detrás de una liebre durante dos horas, los Rasgos implicados podrían ser *Atletismo 3* y *Fuelle sin fin +2*).

El total obtenido por tu personaje se compara con el total de la oposición (si el rival es otro personaje) o con un número fijo llamado Resistencia (si el rival es cualquier otra cosa). Quien tenga **el número más alto, gana** el Conflicto.

A esta forma de proceder se le llama **La Prueba**. Es así de fácil, no hay más. Bueno, en realidad hay bastante más, pero no es momento de llenarte la cabeza con locas ideas matemáticas. Todo a su tiempo.

## PARTICIPANTES

### Los jugadores

La mayoría de participantes de Necrorama serán jugadores “normales”. Entre 2 y 5 es un buen número de jugadores en torno a una mesa. Con más, el juego se hace lento, y con menos, quizá demasiado simple.

Como decía en las *Atribuciones*, un jugador de Necrorama tiene dos **preocupaciones** esenciales: **ocuparse** de su personaje como en cualquier JdR tradicional y **contribuir** con ello a enriquecer la narración.

Jugar está chupado. Como en los JdRs al uso, durante la mayor parte del tiempo el jugador de Necrorama se encarga de interpretar las reacciones de su personaje, tomar las decisiones que considere apropiadas atendiendo a la personalidad de su alterego, y anotar los cambios e información que sean relevantes para el desarrollo de la partida.

El **objetivo** principal del jugador es que su **personaje**, usualmente un **necrófilo, alcance** una serie de **metas** de la mejor manera posible dentro del Episodio del Serial que se está contando. Dichas metas suelen estar establecidas por una mezcla de los gustos y deseos del jugador, y las pretensiones del City Master.

### El City Master

El City Master es un jugador más con otras responsabilidades. Su parte de diversión proviene de fuentes distintas a las del resto de participantes, ya que el CM no controla a personajes protagonistas. En su lugar, se encarga de hilar sobre la marcha los arcos narrativos y las tramas, de comprobar que en todo momento la narración es coherente, y de lanzar desafíos a los jugadores para hacer los Episodios y Seriales más interesantes.

Por lo demás, el CM tiene el mismo poder que sus compañeros: controla personajes (siempre secundarios; los aliados, rivales, extras y monstruos que los protagonistas encuentran en sus periplos) y participa en la narración (de forma más prolongada e influyente que cualquier otro jugador): la mayor parte del tiempo es el CM quien describe qué ven y sienten los demás personajes de los jugadores, es quien introduce la acción y se encarga de explicar cómo son las situaciones y los conflictos.

Para que quede más claro, especifiquemos qué **no** es el CM:

- El CM no es un árbitro. La responsabilidad de utilizar e interpretar las reglas recae en el conjunto de toda La Mesa, no en una sola persona.
- El CM no es Dios, ni Buda, ni Lou Costello. Puede (y suele) equivocarse, lo cual ha de aceptarse con naturalidad. Cuando esto sucede, se vuelve hacia atrás y se soluciona el problema.
- El CM y los jugadores no son enemigos, aunque sí debe existir una cierta rivalidad en la mesa, lo más sana posible.

Por último, veamos unas cuantas actividades realizadas por el CM durante una sesión de juego cualquiera:

- El CM ayuda a los jugadores novatos a crear a sus personajes, hablándoles de la ambientación de Necrorama y los elementos que la componen.
- El CM comienza la escena de apertura de un Episodio: describe como arranca el relato, dónde se encuentran los personajes y qué estaban haciendo hasta ese momento.
- Ha sucedido un problema, y El CM explica como funcionan las reglas al respecto. No lo hace porque sea un árbitro o director, lo hace porque se ha leído a conciencia todo el manual antes de empezar a jugar.

## GUIA DE ESTILO

### Caperucita, Babbage y The Shadow

*Amberley (el fabricante de colores) amigo Watson, sobre-salía en el juego del ajedrez. Fíjese, Watson, que éste es un indicio de una inteligencia maquinadora.*

Arthur Conan Doyle, *El fabricante de colores retirado*.

Así es. Pongámonos serios. Todo lo que ocurre en Necrorama y le pasa a los personajes está rodeado de una bucólica aura de irrealidad que puja por convertir las partidas en algo parecido a un cuento literario, como si estuviésemos participando en la narración de una fábula o de un apólogo. Necrorama respira Realismo Mágico por todos sus poros.

La sensación de estar participando en la narración de una fábula se potencia desde muchas partes de este manual. Las localizaciones extraordinarias, los personajes imposibles, la misma Iron City -un personaje tan vivo como cualquier otro-, los dilemas morales planteados acerca de la condición humana, las búsquedas oníricas, los paisajes místicos... todo, absolutamente todo, gira en torno a la idea de narrar una historia irreal y en cierta medida pedagógica. En efecto, esta característica de Necrorama choca directamente con la concepción de la mayoría de juegos de rol que, hablando *grosso modo*, intentan crear un conjunto realista y proporcionar a los participantes una experiencia realista, o al menos verosímil. Cambiemos el chip. No se trata de recrear una imagen de nuestra realidad y proyectarla sobre Iron City. Se trata de dejar volar la imaginación hasta donde sea necesario.

Cuidado: no se debe rozar el peligroso margen del infantilismo o la ordinariet. Los pasajes oníricos, lo grotesco, lo surrealista, lo tenebroso y lo cómico deben estar



siempre muy presentes en Necrorama, pero no hasta el punto de crear una experiencia llena de absurdidad. Para esas cosas ya tenemos la vida real.

Cualquier buena partida de Necrorama debería contener un cuerpo narrativo verosímil, (verosímil: sólido y coherente, lo cual no significa realista) y finalizar con una moraleja, transmitir una pequeña y sencilla enseñanza final –no te preocupes, más adelante encontrarás ejemplos-. Perseguir este modelo de juego y al mismo tiempo mantener la sencillez esencial para jugar puede resultarte más fácil si conoces la literatura *pulp* de los años 20, 30 y 40. Digamos que Necrorama utiliza la misma fórmula del pulp: divertir de forma amena y sencilla, sin perdernos en los *porqué*s, consiguiendo que al mismo tiempo no olvidemos del todo las ideas subyacentes en la trama. Además, el escenario de este juego comparte en cierta medida el ambiente de las décadas de los 30 y los 40, lo cual consigue que el juego se acerque todavía más al género.

El tercer y último ingrediente que condimenta Necrorama es el steampunk. Iron City está lleno de anacronismos, ya que la ciudad evoluciona a un ritmo más lento que la Tierra. Por ello, puedes introducir en tus historias elementos del siglo XIX sin ningún miedo. El ambiente victoriano del steampunk entronca directamente con la estética de la City, y los fantásticos desarrollos de vapor combinan amigablemente con los primeros balbuceos de la Superciencia más pulp y clockwork. La niebla de las callejuelas adoquinadas, iluminada por el resplandor de las lámparas de gas, esconde laboratorios clandestinos donde científicos trabajan de forma febril en sus construcciones mecánicas. ¿Encaja en tu idea de la ciudad, no?

### Sordidez y magnificencia

*Un día todo irá bien: he aquí nuestra esperanza. Todo va bien hoy: he aquí la ilusión.* Voltaire.

Ya tenemos claro que la historia narrada con Necrorama debería tener ciertas reminiscencias de fábula, pero te falta un pequeño detalle: el estilo. Las dos armas que esgrimiremos para colorear nuestro cuento serán lo sordido y lo ridículo.

La sordidez extiende una pátina de atractiva decadencia sobre todo el universo de juego, creando una atmósfera tenebrosa y opresiva. El peso del funesto destino en el Inframundo provoca ominosos sentimientos de frustración y desdicha a todos sus habitantes. Puedes decirles a tus jugadores que imaginan Iron City como la Gotham de Batman o la Basin de Frank Miller. O que visualicen la ciudad como si mirasen una vieja fotografía en tonos sepia, llena de ruido y rascaduras. Sombras alargadas, rascacielos recortándose contra el cielo tormentoso, callejones llenos de sopa de guisantes (la clásica niebla verdosa londinense) hasta el tobillo, alcantarillas hediondas y oscuras, miradas turbias y siniestras, ecos de las sirenas en la noche, alamedas resecos, *música metálica saludando al disco de fuego*. Terribles adornos para una condena eterna y verdadera.

Para crear este escenario con solidez, el Art Decó –o modernismo- juega un importante papel en la arquitectura de la ciudad. Sus ampulosas y ostentosas construcciones nos recuerdan constantemente como el sueño del hombre murió con la crisis y la guerra. El Art Decó, manifestación del clasismo, fue muy utilizado como inspiración para las construcciones y la propaganda de los grandes régimes totalitarios del siglo XX. Otra corriente distinta, el Art Nouveau, debería estar también muy presente en la arquitectura ciudadana. Como añadido, las construcciones aztecas y las calacas (calaveras y esqueletos) del Día de

Difuntos mejicanos otorgan a la urbe ese aspecto de dulce pesadilla, o negro sueño, según se mire. Buscar fotografías sobre estas corrientes artísticas y tradiciones culturales puede ayudar mucho a hacer volar la imaginación de tus jugadores (y también la tuya!).

Lo sordido crea el misterio. Necrorama es en esencia un juego de misterio, donde los personajes echan un pulso a poderes muy superiores a ellos mismos. De las profundidades se emerge portando la luz, o al menos así es en las leyendas y los mitos. *Busco en la basura algo mejor*, decía Eskorbuto. El juego se recrea en los ambientes e historias tenebrosas, tétricos y, en cierta manera, góticos, lo cual alude de forma indefectible a un universo misterioso y lleno de secretos largo tiempo ocultos.

La atmósfera de cuento y el misterio de lo sordido pueden exprimirse hasta crear una narración de terror, especialmente si los jugadores interpretan a humanos o a necrólitos dormidos. Necrorama no es un juego de horror propiamente dicho, pero dependiendo de la predisposición de los jugadores y del arte del CM, puede desembocar en situaciones que arranquen un escalofrío de vuestras espaldas. Si el CM se recrea en lo abyecto, en lo vil, en lo fantasmagórico, en lo misterioso, en lo extraño y ajeno, en la inmensa incertidumbre, en la oscuridad, en la sangre, en el odio y en el desequilibrio; seguramente transmitirá sus propias inquietudes a los jugadores, y estaréis tan cerca de sentir terror como queráis estarlo.

### Monty Python Flying Circus

*-iNadie me ha sacado sangre jamás, y nadie lo hará! - ¿Tan rápido corres? The Secret of Monkey Island.*

No todo va a ser depresión, melancolía y acné juvenil; esto no es *Mepiro: la Inocentada*. El CM que olvida el humor en sus partidas es casi tan mal árbitro de Necrorama como el que olvida la acción y la sordidez. Los conceptos propuestos en este manual tratan de asuntos muy trascendentales, sobre la vida y la muerte, y hablan de violencia, sexo y destrucción; pero se corre el riesgo de que las partidas se conviertan en auténticos ladrillos de no ser por nuestro socorrido viejo amigo: el humor negro.

A fin de cuentas, si nos ponemos -dialécticamente hablando- *materialistas*, todo en Necrorama gira alrededor de absurdos. ¿Tipos confinados en una ciudad? ¿Viajes en coche a la Tierra? ¿Perros parlantes? ¿Zombies como criados? ¿Doctores demoníacos? Debo advertirte que una de las principales influencias de Necrorama son las aventuras gráficas de los ochenta publicadas por Sierra y especialmente Lucas Arts. Quien no ha disfrutado alguna vez del humor socarrón y simple de sus juegos, todavía no ha empezado a vivir. Todos los ácidos comentarios y las estremecedoras situaciones que pueblan cada escena de Sam & Max, Simon the Sorcerer, Grim Fandango o Full Throttle –por nombrar un puñado-, encajan perfectamente en Necrorama. Utiliza la sátira, habla con ocurrencia acrimonia, sé soez e indiscreto ¡todo vale!

Pero no pierdas tiempo memorizando frases ingeniosas, apuntando chistes de El Jueves o buscando la combinación de colores más ridícula que pueda darse en el esmoquin de tu personaje. Puedes seguir durmiendo tranquilo por las noches: esas cosas salen solas, en medio de la partida. Existe una regla universal todavía no escrita que indica que todo personaje jugador tiende hacia la situación ridícula y humillante en virtud de su naturaleza curiosa (*mmm... ¿dices que es una pasarela sobre un pozo de aguas fecales? ¿Y que al otro lado hay una extraña boi-*

## LA FÁBULA

Citando a Francisco Martín García, una fábula es: *Un relato más bien corto, donde pueden intervenir animales, hombres, dioses, plantas y personificaciones, habitualmente con carácter ficticio y siempre con valor simbólico, que puede ser una narración entretenida, útil y bien pergeñada, y que busca enseñar deleitando mediante el ejemplo y la crítica social.*

## EL PULP

No se trata de cuentos, sino de relatos o historietas cortas muy populares durante el primer tercio del siglo XX. El género pulp lo componen historias de aventuras dirigidas a adolescentes, la mayoría catalogadas como arte de segundo orden. En ellas, los grandes héroes se enfrentan a los ominosos supervillanos sin tener demasiado en cuenta el trasfondo de la narración ni la verosimilitud científica: lo importante para el pulp es la acción. Sin embargo, tras esta evidente falta de contenido se esconden los miedos e inquietudes de una sociedad, la americana, edulcorados por toneladas y toneladas de acción, violencia, sexo y cinismo.

Es una literatura de *héroes más grandes que la vida*, de villanos malvados y definitivos, de lugares exóticos, peligrosos y misteriosos, de acción sin límite. Historias policiales y detectivescas (*hard boiled*), de Ciencia Ficción, de erotismo lésbico, de espada y brujería, del salvaje oeste, de *space opera*,... casi todo tiene cabida en el género. Publicaciones pulp muertas hace mucho han adquirido el status de legendarias: *Weird Tales* y *Black Mask* son las más famosas. Monstruos como Lovecraft, Bloch, Howard o Ashton Smith comenzaron sus carreras trabajando para esas revistas.

## EL STEAMPUNK

El steampunk es un subgénero contemporáneo que se enmarca dentro de la ficción especulativa y la fantasía. Sus características más importantes son la profusión de tecnología impulsada por carbón y vapor, los inventos ficticios –como los autómatas mecánicos- y las variaciones de inventos reales –como computadoras de ruedas dentadas-, y por último su ubicación en un ucrónico ambiente victoriano. El steampunk se vale en muchas ocasiones de lo sórdido, lo grotesco, lo barroco y lo excéntrico para desarrollar sus conceptos. Es una literatura que construye un mundo mágico –no por ello menos realista- alrededor de los tópicos del siglo XIX y la Era del Vapor. En ocasiones adquiere ciertos tintes noir o de novela negra, al igual que hace el cyberpunk, y también presenta en sus obras situaciones de descontento, revuelta, conflicto o marginalidad.

Hablando a nivel tecnológico, los padres del steampunk son H.G. Wells, Mark Twain, Mary Shelley y Julio Verne, aunque sus verdaderos impulsores fueron Tim Powers, James Blaylock y K. W. Jeter, y el marco de todo el género tiene mucho que ver con Dickens, Stevenson y Chesterton. En 1990 Gibson y Sterling escribieron uno de los referentes más importantes para el steampunk moderno: *The Difference Engine*.

## EL ARTE

El art decó (del francés *Art Déco*) es un movimiento artístico centrado sobre todo en el campo de las artes decorativas y en la arquitectura -iniciado en los años 20 y desarrollado en el transcurso de los años 30 en la Tierra- que tomó su nombre de la Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industriales, celebrada en París en 1925.

El art decó, tomó mucha importancia en Nueva York, lugar donde muchos rascacielos son completamente de este estilo. Su estilo asimiló elementos propios del cubismo y del dadaísmo, recogiendo a su vez un decorativismo extraído de culturas diversas, como la india, la azteca, la egipcia, entre otras. Sus principales representantes fueron, entre otros, el arquitecto Le Corbusier.

El art decó fue famoso en 1925, cuando se le dio nombre, pero cinco años después empezó a declinar. El movimiento desapareció en 1930 aunque en la India siguió usándose hasta bien entrado 1960.

El art nouveau o modernismo es más temprano que el decó y, en cierta medida, puede decirse que es su padre. El art nouveau, hablando siempre en términos arquitectónicos, se inspira frecuentemente en la naturaleza, siendo habituales los motivos florales y las formas redondeadas de tipo orgánico. La estilización, la sensualidad –incluso el erotismo- y la representación femenina son características representativas de esta corriente. Representó, a finales del siglo XIX terráqueo una auténtica renovación en muchos campos artísticos, no solo en la arquitectura.



na voladora atrapada en una urna? Por supuesto que lo intento). No te preocupes, tarde o temprano las situaciones cómicas aparecerán, y entonces será demasiado tarde para arrepentirse.

### Ángeles con la cara sucia

*We're the people you don't wanna know, we come from places you don't wanna go.* Sham 69, Angels with dirty faces.

Lo heroico tiene mucho que ver con los personajes protagonistas. ¿Qué? Te preguntarás. *¿Estás de broma? Llevas catorce páginas recreándote y deleitándote en la idea de que los personajes son el último excremento condenado a yacer pegado al culo del universo.* Bueno, sí, pero en cierta medida, los pjs también son *héroes*, a pesar de la terrible desdicha en la que se han visto sumergidos. ¿Acaso el viejo Ammi Pierce no se comportó como un héroe? ¿Acaso Raistlin no hizo lo que se debía? ¿Crees que Carmen Sevilla no merece entrar en el panteón de los glorificados *ad eternam*? Todos ellos son gente oscura, demente o arrugada, pero no me negarás que en su miseria y patetismo radica su grandeza. El afán de superación es lo que marca las diferencias, y la condena que arrastran todos los personajes en Necrorama les va a obligar a esforzarse mucho.

Aun a riesgo de hincharte la vena ilíaca a causa de la ira, iré un poco más lejos: los personajes son superhéroes. No, no creas que digo esto para tomarte el pelo e incitarte a jugar mediante promesas de falso poder (ejem). Los protagonistas son diestros, superiores a la media, esgrimen energías, algunos pueden invocar fuerzas mágicas, incluso llegarán a subyugar demonios. Todo para salir airoso y triunfantes de las alcantarillas del infinito. Representan algo muy por encima de la medianía, pioneros envueltos en una pelea contra la muerte y la existencia. Serán héroes anónimos, posiblemente jamás alcancen su objetivo, nada de supers al uso ni mallas con calzones al estilo *Silver Age*, pero serán héroes al fin y al cabo.

Puedes transmitir a tus jugadores esta sensación de heroísmo y proezas haciendo uso de la acción. De vez en cuando es bueno echar mano de las explosiones, los disparos, las persecuciones y las palizas. No puedes dejar que tus jugadores se oxidén y olviden que están interpretando a grandes tipos destinados a hacer grandes cosas. El misterio, el terror y la investigación están muy bien, pero como casi todo en la vida, han de ser racionados. Utiliza los momentos de acción para romper con el anquilosamiento; al principio no tengas miedo de pasarte con las tortas, o por contra excederte con largas escenas de investigación y documentación. Las partidas de Necrorama son como un cocktail, y con la práctica encontrarás el equilibrio perfecto entre misterio, miedo, cuento, sordidez, humor y acción.

Ya habíamos hablado anteriormente del pulp. Los héroes pulp son los antecesores de los *supers*. Sus protagonistas pasan mil penurias, superan dos mil desafíos, se enfrentan a tres mil villanos y acaban combatiendo contra el malo maloso en el corazón de un volcán, sobre una inestable pasarela de madera a seis metros de la lava. Por supuesto, finalmente triunfan y se llevan a la chica y la codiciada reliquia. Existen momentos *cliffhanger*, escenas finales que dejan la narración pendiente de un hilo, generando suspense y shock en el lector hasta que éste retoma la acción en el siguiente capítulo y se le ofrece el desenlace. Es una sencilla fórmula para atraer e interesar al público, pero también para enganchar a tus jugadores.

En Necrorama debería pasar igual, aunque la mayoría de los triunfos conseguidos por los personajes tendrán un ligero sabor amargo. En este punto, Necrorama sí que toma distancia del pulp más clásico, donde todo es blanco o todo es negro: aquí, cuanto más poder y éxito consigue un necrólito, cuanto más sabe acerca de la ciudad; más cerca está de que le “jubilen” de forma anticipada, enviándolo a las colas de reciclado donde será convertido en un zombie descerebrado y babeante. No te preocupes si ahora no entiendes nada de esto, más adelante hay amplia información sobre el Reloj de la Muerte y la Fecha de Caducidad.

### ¿Quiénes somos? ¿De dónde venimos? ¿A dónde vamos?

*También el tonto tiene a veces inteligentes pensamientos, solo que no se entera.* Danny Kaye.

Y te preguntarás ¿qué es un necrólito? Los necrólitos son en esencia humanos que han muerto en la Tierra, cuya alma es enviada a Iron City por medio del “taxista” que recolecta sus vidas. Algun Santo Patrón ha convertido a estas almas en pena en algo más, mezclando su esencia con la de los demonios. Antiguamente los necrólitos formaban la casta intermedia en la peculiar jerarquía de la ciudad, solo por debajo de las diferentes familias demoníacas, y acudían a *Necroversidades* a aprender educación y magia. En la actualidad, al haberse masificado de tal manera la ciudad, las cosas no están tan claras. Algunos necrólitos gozan de un status superior al de ciertos demonios, mientras que otros pasan sus días viviendo en la más absoluta miseria.

Los jugadores de Necrorama suelen interpretar a necrólitos creados al comienzo del Cuarto Eón Ciudadano, es decir, hombres y mujeres muertos en el primer tercio del siglo XX terrestre. Recién llegados. Novatos. La principal característica de estos necrólitos, y la que los diferencia de la mayoría de sus congéneres ciudadanos, es que los personajes jugadores son *Buscadores de Secretos*, necrólitos que intentan descubrir qué hay detrás de Iron City, e intentar escapar de ella. Debe quedar claro que, aunque este es el modo por defecto de jugar, también pueden hacerse partidas interpretando a necrólitos *Guardianes*, necrólitos dormidos e incluso a humanos, pero de eso se hablará más adelante.

El nombre de necrólito significa “acólito muerto”, ya que durante el Segundo Eón fue cuando se descubrieron las técnicas alquímicas necesarias para la fabricación de estos peculiares seres. Servían como mayordomos, chambelanes, legos, diáconos, reyes de armas, caballeros, etc. En la actualidad, uno de cada mil habitantes es un necrólito, una auténtica sobre población que se torna intolerable para Abraxas y ciertos demonios Patrones obsesionados con el control.

El proceso de creación de un necrólito –llamado en general *necrogénesis*– es algo sumamente complicado, y requiere de la intervención de oscuras fuerzas que sólo los demonios pueden atreverse a manejar. También necesita el instrumental adecuado, el cual solamente puede encontrarse en las Tanatofábricas -factorías preparadas para la generación en serie de necrólitos- y en escasos talleres clandestinos. Los demoductores son los demonios especialistas en Nigromancia Cuántica encargados de canalizar las energías arcanas necesarias para la transformación de un humano recién cosechado, mientras que los necroperarios son los necrólitos responsables de la parte tecnológica y química. Sí, has leído bien. Se necesitan potentes máquinas, duro trabajo en cadena y procesos bacteriológicos en laboratorio para completar el rito místico.

En teoría un necrólito vive eternamente. Sin embargo, en realidad, muy pocos llegan a ver más de un par de siglos en Iron City. Muchos pierden su esencia en misiones en la Tierra, o ésta es destruida. La mayoría quedan convertidos en zombie al despertar la ira de algún demonio disgustado. Con el paso de los años, los necrólitos acumulan conocimientos, en muchos casos prohibidos. Esto no gusta ni a Abraxas ni a ningún Patrón, quienes, cuando llega el momento, jubilan a su creación y colocan a otra en su lugar. Ésta particularidad se conoce como Fecha de Caducidad, y todo necrólito tiene implantado en su esencia un mecanismo arcano conocido como Reloj de la Muerte, el cual advierte a los demonios del tiempo que a él le resta para acudir al desguace. Cuando las campanas tocan, el necrólito debe acudir a una tanatofábrica y prepararse para la zombificación en la cola de reciclado. Algunos se resisten al Reloj, y pasan a ser perseguidos por los lacayos demoníacos. Otros buscan en vano una manera de retrasar la Fecha de Caducidad, sin entender que obteniendo nueva información lo único que consiguen es mover hacia delante las manecillas del Reloj.

En la actualidad, la masificación obliga a muchos Patrones a jubilar de forma anticipada a sus lacayos. Todo el problema tiene su origen en la Edad Media terrestre, tras un tiempo de relativo equilibrio. Cuando allá arriba la gente empezó a morir a mansalva, gracias a la peste y la guerra, la ciudad comenzó a llenarse. Siglos de muerte y destrucción mantuvieron alta la tasa de inmigración forzosa, y cuando estallaron las dos Guerras Mundiales en un lapso tan corto de tiempo, la situación se hizo intolerable. Por ello, uno de los puntos clave es la distribución urbana: la ciudad es infinita, pero los lugares conocidos no. Pero éste es otro tema. Siga leyendo, caballero.

### **Reutilizando lo que ya no existe**

*He visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto Rayos-C brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir... Blade Runner*

Los zombies conforman el núcleo trabajador de la ciudad. Aunque existen operarios, obreros y granjeros humanos, allá donde se requiera mano de obra sin cualificación, fuerza bruta o trabajo sin descanso, allá estarán los zombies. Las filas de zombies se nutren esencialmente de necrólitos desahuciados. El proceso de creación de un zombie sólo puede iniciarse cuando a un necrólito le llega la Fecha de Caducidad y acude a las colas de Reciclado. El proceso llevado a cabo es similar al que convierte a las almas recién llegadas en necrólitos: se trata de la aplicación en cadena de una serie de técnicas mecánico-hermético-bacterianas. Una vez acabado, el sujeto pasa a ser un zombie más, y es destinado a algún trabajo sencillo de ámbito público o, si el ejemplar destaca en algún aspecto, pasa a formar parte de catálogos donde las familias opulentas pueden comprarlos como criados o esclavos personales.

Con lo que llevas leído hasta el momento, podrías pensar que, si actualmente existe un necrólito por cada mil habitantes, y los zombies se crean a partir de ellos, realmente no existirán muchos zombies en la City. Error. Al contrario que los necrólitos, cuya duración está limitada, los zombies pueden soportar siglo tras siglo de trabajo. Por tanto, existen zombies en activo que tienen más de veinte siglos de antigüedad. Por raro que pueda parecer, los zombies han sobrevivido mejor al paso del tiempo que los

necrólitos. Mientras que entre los segundos la superpoblación se ha producido de manera rápida (ya que no son necesarios puesto que no existen tantos puestos cualificados y muchos son cubiertos por máquinas), la sociedad de Iron City se ha acostumbrado a disponer de una herramienta barata llamada zombie, y no importa cuánto crezca su población: en una ciudad infinita siempre hacen falta más trabajadores de poca cualificación.

Estas particularidades han hecho que el número de zombies no haya parado de crecer durante toda la historia de la ciudad, y a día de hoy la Administración cuenta con un auténtico ejército de zombies del que disponer a la hora de iniciar obras públicas. Los zombies también están de moda entre la clase alta ciudadana y la jet-set; su posesión es un símbolo del prestigio y el poder de sus amos.

Al igual que ocurre con la inmensa mayoría de elementos sobrenaturales de Iron City, los hombres no parecen dar muestras de extrañeza, asco o terror ante los zombies. No es que la civilización se haya acostumbrado a ellos tras siglos de convivencia, no. Es que las personas ni siquiera se plantean lo inusual de esta situación, haciendo caso omiso de cualquier advertencia al respecto. La ignorancia da la felicidad.

### **La Autopista Universal**

*Mirando a Lucifer, aumenta su poder. Anónimo.*

Como el pico de un percutor de titanio impactando violentamente contra la chapa de cobre de un cartucho, rasgado su armazón, provocando la reacción del perclorato de potasio y el ácido nítrico.

Como miles de partículas de carbón y azufre agitándose entre el oxígeno, generando energía térmica y luminescente al tiempo que se descomponen y provocan la ignición de la carga de pólvora.

Como una bala perforante del 7,62 lanzada a 360 kilómetros por hora, abandonando el ánima girando sobre su propio eje horizontal, rompiendo el viento con su forma aerodinámica.

Como una corriente gaseosa atravesando el émbolo, viajando a toda velocidad por el bloque tubular de acero, escupiendo con fuerza el casquillo deformado por el golpe y la ignición.

Así es el Universo. Un tren sin freno de emergencia, un garañón desbocado y jadeante, un embarazo no deseado en un cuerpo todavía demasiado joven. Y en algún lugar de esta compleja entidad viva se encuentra Iron City, vagando por el espacio y el tiempo. Algunos teóricos y cabalistas demoníacos aseguran que la ciudad se asienta en una localización y un momento muy concretos: el Big Bang. Posiblemente, las particularidades de la ciudad ayuden a muchos a creer en este paradigma cosmológico, una idea recién llegada a la ciudad pero que está teniendo una gran acogida entre teóricos y milenaristas. Desde luego, ser el centro del Universo siempre ha resultado atractivo. Otros hablan de Jesús, Buda, la Atlántida, el Área 54 o Napoleón. No importa mucho quién tenga razón, ya que lo único realmente demostrado es que la ciudad se asienta en un pliegue temporal, una singularidad cósmica donde se encarnan de forma atemporal todas las facetas de la civilización terrestre.

Quien busque acerca de la ubicación de la ciudad solamente encontrará preguntas sobre preguntas. Por convención, los demonios llaman a esta insondable localiza-



ción “Inframundo”, y muchos creen que es tan sólo una capa más de un terrorífico y alienígena conjunto de existencias y realidades alternativas. De tanto en tanto, el tejido mágico-psíquico de Iron City “cruje”, y a través de sus grietas acceden demonios y espíritus salvajes y brutales, bestiales incluso para el más pérvido de los demonios. A estos agujeros en el queso urbano se les llama “Fallas”, y el inconcreto lugar de donde provienen las descontroladas aberraciones sedientas de sangre se le conoce particularmente como “Mictlan”. En la mitología azteca, Mictlan es el nivel más profundo de la tierra de los muertos, lo cual supone un refuerzo extra para los que piensan que Iron City es tan sólo una pequeña porción de un todo más grande y ominoso. Abraxas suele sellar rápidamente los accesos a la ciudad y el peligro de la destrucción sin sentido se evapora temporalmente, pero el mayor peligro para la ciudad no desaparece tan fácilmente: el peligro del interrogante y del por qué.

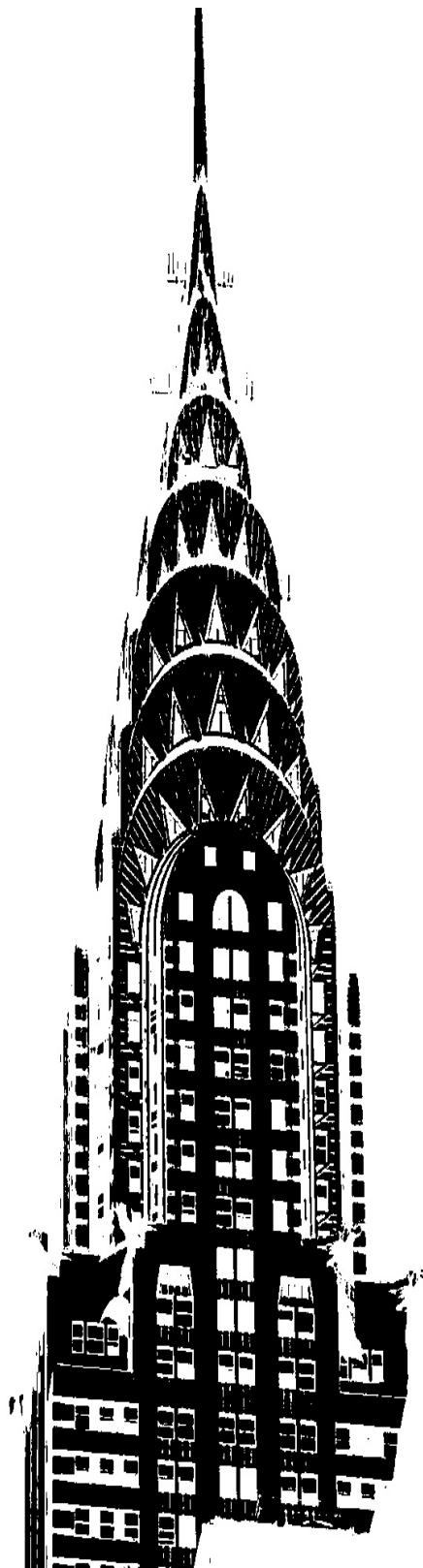
La otra conexión cósmica de Iron City es, evidentemente, con la Tierra. El tráfico entre una y otra es lento por seguro. Existen varias formas de acceder desde la City a la Tierra, aunque ninguna es permanente y su ejecución no está al alcance de cualquiera. La más utilizada y accesible es el viaje onírico. El método es sencillo; el sujeto se coloca con ciertas sustancias –llamadas en su conjunto *química alquímica*- tras haber consumido un alma y “sueña” con su representación en la Tierra, la cual allí es real a todas luces. Con un poco de entrenamiento, cualquiera puede conseguirlo. Sin embargo, este método proporciona una experiencia muy efímera, limitada por las horas que dure el cuelgue. La segunda opción para el viajero le proporciona una estancia más permanente que puede durar varios días. Se trata de acceder a la magia de un “taxista”. Los taxistas son demonios o necrólitos que tienen la capacidad de realizar hechizos para alcanzar la Tierra. Dichas artes son complejas, y suelen requerir de un vehículo que alcance gran velocidad. Los taxistas se ganan la vida organizando viajes y recolectando almas en la Tierra. La tercera forma no es voluntaria, pero sin duda es la más divertida. En ocasiones, algún avisado de allí arriba encuentra la manera de convocar a un demonio o necrólito desde Iron City, e incluso puede subyugarlo para que cumpla sus deseos a cambio de una compensación. Esto ocurre pocas veces, pero no es la primera vez que alguien desaparece en medio de la nada, invocado por algún experto en El Libro de San Cipriano y el onanismo tántrico. Cabe destacar que, aunque la tendencia es aparecer en la Tierra cuando allí se viven las décadas de los 30 o de los 40, existen probabilidades de aparecer en cualquier momento histórico terrestre, como pueda ser la prehistoria, la Edad Antigua o el Renacimiento. Incluso las malas lenguas hablan de viajes al futuro terráqueo, o a extraños lugares que ni son Iron City, ni son la Tierra.

### **Esas calles que me vieron crecer**

*Claro que el café es un veneno lento, hace cuarenta años que lo bebo.* Voltaire.

Iron City crece y cambia constantemente bajo un cielo oscuro, de un azul plomizo los días despejados y de rojo sangre durante los atardeceres. Aunque no se puede hablar de un clima general en un territorio infinito, frecuentemente Iron City es un lugar de alta humedad. Muchos días gran parte de la ciudad amanece cubierta de niebla, helada o salpicada por una fría llovizna otoñal. Los largos otoños e inviernos anteceden a escuetos y fugaces veranos. En las escasas zonas donde puede observarse un hábitat salvaje y natural –siempre secundado por la omnipresente figura de la City en el horizonte-, predomina la fauna y flora semi-desértica, a pesar de la ya mencionada alta tasa pluviométrica.

La contaminación proveniente de los numerosos complejos industriales de la ciudad todavía acentúa más la sensación de esterilidad. El humo en ocasiones tapa la luz solar, tizna de negro las fachadas y crea en callejones y sitios donde no corre el aire la llamada *sopa de guisantes*, una niebla nocturna de colores verdes.



En las zonas pudientes, como los Barrios Golden Egg y El Temple, altos rascacielos se alzan imponentes hasta tocar las nubes, decorados con inquietantes patrones y motivos de arte mesoamericano. La policía y los cuerpos de seguridad privados patrullan los barrios residenciales y vigilan las grandes mansiones de los pudientes, quienes llenan sus bañeras con parcias (la parca es la moneda de curso legal en la City, y equivale más o menos a un dólar terrestre en los años posteriores a la gran depresión y anteriores a la guerra mundial). Los enormes complejos burocráticos y militares son sellados herméticamente. Importantes parques tecnológicos, centros de negocios y zonas de comercio se levantan alrededor de esos núcleos de poder. Largas y anchas pasarelas colgantes conectan edificios importantes. Ascensores acristalados ascienden por las fachadas de bellos prodigios arquitectónicos y maravillas tecnológicas. Puentes faraónicos unen distintas partes de la ciudad inundada. Bellos monumentos, cuidados jardines y amplias avenidas de tráfico silencioso y limpio crean espacios diáfanos. Lugares de ocio y entretenimiento, tiendas con todo tipo de lujos y centros de espectáculos artísticos proliferan por esas zonas acomodadas. Estudios de publicidad, bufetes de abogacía, sedes de partidos políticos, editoriales de periódicos y prestigiosas sucursales bancarias son algunas de las ventajas que encontrarás en los lugares de la *jet-set* y la élite ciudadana, pero no esperes evitar el tenso juego de la corrupción, la xenofobia, la envidia, la manipulación, el maniqueísmo y la conspiración.

Sin embargo, no hay un lugar donde el desprecio por la vida sea mayor que en los suburbios y bajos fondos. Una gran parte de la infinita Iron City es un inmenso nido de ratas. Viviendas ruinosas donde las familias viven hacinadas, sin agua corriente ni electricidad; calles estrechas, llenas de sombras, del interminable casco viejo ciudadano; bandas callejeras dedicadas al secuestro o al latrocincio; clanes étnicos de dudosas y a menudo sangrientas actividades; almacenes y pisos francos de la mafia o de grupúsculos paramilitares; barriadas de chabolas donde la marginalidad y la droga es el pan de cada día; abusos policiales y duras cargas en populosas manifestaciones; fosas, pozos y basureros hediondos que conectan con el vetusto e inefficiente sistema de alcantarillado; insalubres factorías de fríos muros y trabajo esclavizante; descampados con camionetas de hierros negros y retorcidos; antros de prostitución infantil; paro, descontento, suciedad, hambre y delincuencia. Todo esto, y mucho más, es lo que puede ofrecerte el mísero suburbio. Barrios como El Llano de las Capillas o El Yermo son famosos por sus altas cotas de marginalidad y pobreza.

Entre estos dos mundos, totalmente distanciados, se encuentran los barrios burgueses, lugares de relativa comodidad y ciertamente mucho más tranquilos que los decadentes pozos urbanos colindantes. La gente aquí suele preocuparse por sus asuntos, por seguir en ese trabajo gris y anodino, y por regresar a su humilde vivienda después de otro día más, igual que el anterior. Aunque a primera vista pueden parecer zonas de escaso interés, la clase media burguesa oculta más secretos de los que puedas imaginarte. Iglesias y capillas de silenciosos y malcarados parroquianos, estaciones de ferrocarril abandonadas ocupadas por inusuales comunidades religiosas, comercios de extraño reabastecimiento nocturno; avenidas iluminadas en la noche por farolas de gas por donde pululan extraños personajes; apartados sanatorios mentales de donde provienen desgarradores gemidos; viejos hurtaños que pasan el tiempo espiando y observando los movimientos callejeros; prisiones de escasa seguridad; fiestas nocturnas completa-

mente ilegales y sonidos de disparos; chateaus desahuciados, granjas destartaladas, plantaciones llenas de negros recolectando extraños cultivos y cottages solitarios y fantasmagóricos que salpican la campiña de la periferia más rural.

Los tres mundos, reflejos exagerados y grotescos de los sistemas sociales terráqueos, aparecen unidos por el monorraíl, una moderna línea de tren colgante que conecta los barrios de la alta sociedad pero que cuenta con algunas conexiones con la periferia suburbana –y tiene un importante valor social y arcano-. La sistemática ingeniería social que aplica la propia ciudad consigue que pocas veces estos tres ecosistemas se mezclen, impidiendo que se produzca cierto colapso o trastorno que afecte a la urbe de forma global. Digamos que los tres mundos se autoabastecen como entidades independientes y sólo interactúan entre sí cuando es estrictamente necesario. La mirada humana pocas veces va más allá de la familia, la calle y el barrio.

iAtención, atención! Como anteriormente explicaba Kant a nuestro fugado anónimo, Iron City existe en una especie de singularidad cósmica, un pliegue espacio-temporal donde tiene cabida cualquier reflejo de la civilización humana en la Tierra. En la ciudad existe una puja cósmica para que los últimos años terráqueos irrumpan en la sociedad, con todos sus avances y desarrollos. Como Iron City se actualiza lentamente, el momento tecnológico general equivaldría a los años treinta y cuarenta del siglo XX según la cronología terrestre, aunque todavía quedan muchas partes de la City ancladas a tiempos pasados. La megápolis se *esfuerza* en coger el compás de la Tierra, importando y copiando todos los adelantos –sociales, culturales y tecnológicos– terrestres que puede, pero siempre quedan presentes en la ciudad elementos residuales de otras épocas de la civilización humana anteriores a la modernidad. Por tanto, *todo es virtualmente posible en Iron City*. Desde una antigua tumba de aspecto mesopotámico accesible desde zonas abandonadas del metro, hasta duelos primera sangre al amanecer, pasando por feudos medievales en medio de un parque céntrico. Imagínate la de ideas que pueden sacarse de este hecho: piensa en un galeón varado en alguna playa poco transitada, ocupado por una banda de nakers. Piensa en un científico demente volando en su autogiro sobre la barbacana de una fortaleza. Normalmente, las zonas que manifiestan estos flagrantes atrasos temporales se encuentran en los llamados *Lugares Perdidos*, singularidades de difícil acceso dentro de la lógica ciudadana.

Los Lugares Perdidos son zonas a las que puede llegarse sólo si se conoce con exactitud su localización, o si se utiliza algún túnel dimensional para alcanzarlos, en caso de que el Lugar disponga de ellos. No existen en ninguna parte, ni pertenecen a ningún tiempo concreto, pero el hecho es que están ahí y que pertenecen indefectiblemente a la City. Algunos habitantes afortunados conocen uno de estos Lugares, y guardan celosamente el secreto de su ubicación y características, para evitar que otros logren alcanzarlo. Suelen utilizar el Lugar como refugio, base de operaciones, o incluso como fuente de riqueza. La lucha por el control de Lugares Perdidos es una constante en la política demoníaca, y han sido una fuente de conflictos desde los albores del Segundo Eón Ciudadano. Los Lugares Perdidos pueden estar incluso habitados. Los oriundos forman una especie de micro-sociedad, aislada y desconectada del resto de la ciudad gracias al enorme secreto en el que se han desarrollado sus vidas. Por ejemplo, un habitante puede encontrarse en una biblioteca cuando de pronto la activación de un túnel le lleve a una zona de la ciudad donde todavía se encuentran en plena revolución industrial. Algunos antiguos Lugares



Perdidos han sido tan frecuentados y su secreto ha pasado de tal forma al dominio público que se han convertido por derecho propio en parte normal de la City. Otros lugares se frecuentaron en el pasado, pero a día de hoy han caído en el olvido y su acceso es un misterio, como ha ocurrido con la Guarida del Sagrado Troll de Titanio.

Como puede deducirse de todo esto, realmente no hay un mapa completo de la ciudad, puesto que ésta es infinita, se superpone en el tiempo y el espacio, y carece de las tres dimensiones terrestres. Este hecho puede suponerte un problema a la hora de dirigir una partida. Para que sepas como mover a tus jugadores por la ciudad, debemos hacer hincapié en una particularidad muy importante y presente en toda la City: los lugares son más accesibles para alguien conforme más sabe esa persona sobre su destino. Los lugares más conocidos son siempre los más atestados, puesto que cuanta más gente conozca un sitio, más personas lo habitarán. Es una pescadilla que se muerde la cola: cuanta más gente lo habita, más difundirán información acerca del lugar, y serán más los que lleguen hasta allí, y creen nuevos puentes con otras áreas. Intentar acceder a un lugar del que no se conoce nada no es posible, ya que éste todavía no existe en la realidad. Igualmente, si una zona cae en el olvido y rompe progresivamente sus nexos con el resto de la ciudad acabará irremediablemente por convertirse en un Lugar Perdido. Por tanto, que una zona sea Lugar Perdido o no es algo completamente subjetivo y depende de la porción de la población a la que nos estemos refiriendo.

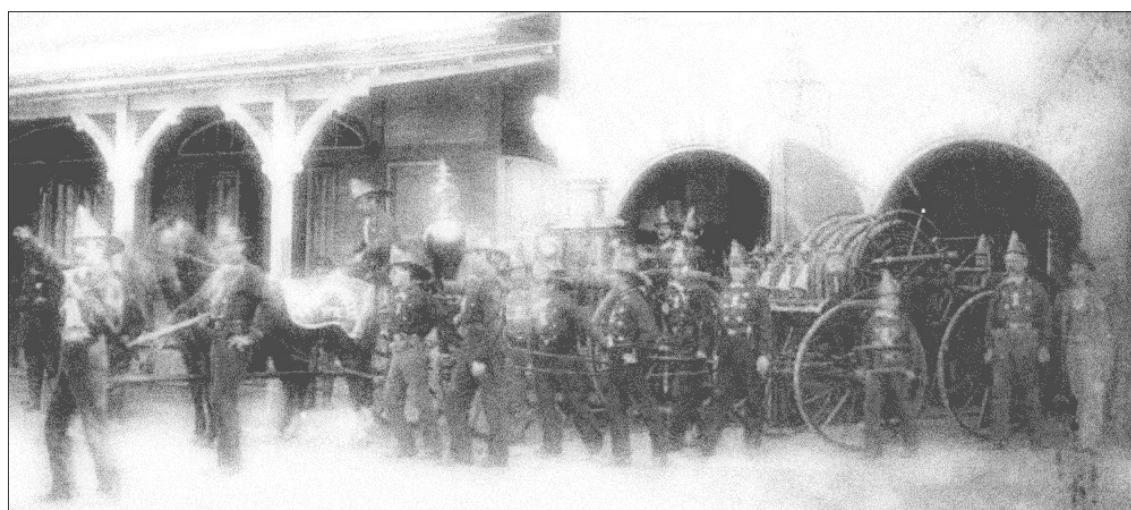
Valga como ejemplo la Estatua del Vigilante. Desde casi cualquier punto de la ciudad, no importa a qué distancia se encuentre uno, puede vislumbrarse la magna estatua del Vigilante, un coloso que debe estar hecho en basalto y tener más de 120 metros de altura. Y digo debe, porque en realidad nadie jamás ha conseguido estar junto a su base. La estatua puede verse en cualquier momento, más cercana o lejana según en qué lugar nos encontramos. Existen fotos, postales, cuadros e incluso reportajes del inmenso titán, pero nunca puede accederse directamente al Vigilante. Sin embargo, se dice que un grupo de monjes fantasmales habita en sus entrañas, y que tienen nexos con otras zonas de la ciudad donde en muy raras ocasiones pude de vérselas en procesión. La gente corriente parece aceptar este inusual hecho y no darle demasiadas vueltas al asunto. Quizá sea porque el Vigilante sostiene una enorme espada, cuya hoja pende hacia el suelo, hacia Iron City, y eso haga pensar a los ciudadanos en la enseñanza que imparte el mito de Damocles acerca del poder y el conocimiento.

### Una replica no exacta

*La mentira es un triste sustituto de la verdad, pero es el único que se ha descubierto hasta ahora. Elbert Hubbard.*

Bien, hemos dicho que la ciudad entera es el reflejo de siglos de historia terrestre. Esto queda impreso en el ambiente ciudadano, el cual se aproxima mucho a unos ficticios años 30 y 40. También queda claro que un respetable número de las personas que fallecen en la Tierra pasan a estar aquí -sea en forma de hombre, necrólito o zombie-, aunque no tengan conciencia de lo que fueron en vida. Seguramente, en alguna parte de Iron City debieron existir -con otro nombre e identidad- Luís XVI o Leonardo Da Vinci, suponiendo que al morir alguien les diese un billete al Inframundo. Lo más plausible es que al reencarnarse no tuvieran conciencia alguna de lo que fueron en la Tierra, ni en lo que llegaron a representar para la humanidad terrestre. Muy probablemente, pasaron sin pena ni gloria por la City, y sus almas estabuladas debieron servir de alimento para otros más listos. Sin embargo, existe la posibilidad de que fuesen convertidos en necrólitos. Incluso puede que todavía vivan, y que tengan algunos recuerdos de quienes fueron en otro tiempo y en otro lugar. Sí, admito que es muy raro, pero no imposible.

Además, existe otra singularidad relacionada con ese imperfecto espejo llamado Iron City. Las ideas, los avances, los inventos, las tecnologías; los traen a la ciudad los hombres que mueren en la Tierra. Toda nueva forma administrativa, filosofía o ciencia ha sido "redescubierta" por alguien aquí abajo, muy a menudo de forma inconsciente. Pero eso no es todo. En ocasiones, objetos que en la Tierra gozaron de gran simbolismo, aquellos que fueron reverenciados o que ocasionaron la muerte de muchos -como por ejemplo la Sábana Santa, el cuadro *Ofelia* de Millais o la espada gineta del Cid-, pueden tener su contrapartida en Iron City. Cabe la posibilidad de que exista una manifestación de Abú Simbel o La Ciudad Perdida de Pekín en algún rincón de la ciudad, o que alguien tenga en sus vitrinas la *Bill of Rights* americana de 1791. Invariablemente, estos clones místicos son considerados por todos los demonios como elementos de gran poder, y suelen recibir el nombre genérico de Reliquias. La lucha que se libra por la posesión de ciertas Reliquias es tan encarnizada o más que la que se sostiene por el control de los Lugares Perdidos.



Igualmente, en ciertas ocasiones, atisbos del futuro se cuelan a la ciudad. Estas influencias se manifiestan en Iron City de forma muy infrecuente, desordenada y caótica. Su presencia queda atestiguada a través de la Superciencia. Algunos científicos y académicos visionarios son capaces de crear prodigiosos elementos tecnológicos que generan efectos difícilmente distinguibles de lo puramente mágico. Estos grandes inventos tienen la particularidad de ser inestables y complejos, pero algunos son ciertamente muy poderosos. Ten cuidado a la hora de interpretar esto. Los personajes nunca encontrarán en Iron City nada parecido a un teléfono móvil o a un dvd, aunque sí pueden toparse con cachivaches creados por mentes brillantes que simulen algunas de las funcionalidades que proporcionan los dos elementos puestos como ejemplo. Más adelante encontrás más información sobre este elemento del juego, pero en cualquier obra de estilo pulp encontrarás toneladas de Superciencia.

La última de las peculiaridades de la ciudad en cuanto al manejo del tiempo son las llamadas Obras Inspiradas. Entre los círculos más herméticos se rumorea que la ciudad avanza en dirección a los tiempos terrestres mediante un complejo sistema cosmológico de imitación. Lo que viene a decir esta teoría es que, imitando con la mayor exactitud posible acontecimientos importantes sucedidos en la Tierra –como si de una obra teatral se tratase, de ahí su nombre *Obras Inspiradas*-, se consigue que la ciudad evolucione en una u otra dirección. Por ejemplo, imitar el asesinato de Lincoln en el teatro de Ford –encargándose de alguna fuerte personalidad ciudadana en un teatro importante de la ciudad, siguiendo las mismas pautas que siguió John Wilkes Booth- podría contribuir a que el devenir temporal de la ciudad se anclase a la mitad del siglo XIX terrestre. Imitar el ascenso al poder de Hitler podría conseguir que la ciudad *tendiese* con más velocidad hacia los años 40 terrestres. Cuanto más importante y extremo en el tiempo sea el acontecimiento imitado –y cuanto mayor sea el grado de fidelidad a lo sucedido realmente-, mayores son los efectos del cambio de rumbo ciudadano. Los cambios menores afectan sólo a determinadas zonas o barrios de manera poco palpable, y los demonios casi por unanimidad rechazan los retrasos y las imitaciones de acontecimientos pasados, persiguiéndolas con ahínco.

### **Reliquias de sagrado poder**

Existen grupos y organizaciones en la ciudad consagrados por entero a encontrar y acaparar ciertas Reliquias. Al parecer, se trata de objetos en apariencia comunes (un peine, una estilográfica, un diario, un puñado de fotos, unas lentes,...) pero que, al ser combinados entre ellos, producen extraños efectos que rompen cualquier paradigma que se conozca en la City, superando incluso los efectos más salvajes de la Demonomancia. El efecto más buscado de entre todos ellos es aquél que provoca la apertura de un túnel dimensional directo a la Estatua del Vigilante, aunque no existe nadie –vivo- que haya podido comprobar dicho uso de las Reliquias. Al parecer hay que obtener algunas de las más poderosas e inalcanzables, y saber utilizarlas de forma precisa para que el milagro ocurra.

Según todos los indicios, estas peculiares y poderosas Reliquias tienen su origen en Iron City, al contrario que todas las demás Reliquias conocidas -las cuales se basan en sus contrapartidas terrestres-. Qué es lo que ocurrió para que adquiriesen tanto poder, o quién se encargó de hacerlo es un completo misterio que serpentea entre

los grupos de Buscadores y conspiradores de la City. Pistas falsas, compras por cifras astronómicas, asesinatos y robos son la moneda de cambio común en el juego de las Reliquias. Día a día, la sombra y la leyenda de estos objetos místicos crecen, sin que los demonios puedan hacer nada por detener el tráfico de objetos o acapararlos todos.

Carlos Aggripa fue uno de los coleccionistas más importantes y posiblemente quien más indagó en el misterio de las Reliquias. Por desgracia, su reciente desaparición deja muchas incógnitas en el aire y una auténtica leyenda tras de sí. Varios Patrones y organizaciones de Buscadores andan tras la pista de su diario, el cual indica que la Estatua del Vigilante se encuentra en el Campo de Flores, un extraño pastizal plagado de plantas humanoides. En su mismo centro, dice Aggripa, se levantan la Gargantuesca estatua y la Ciudadela de Abraxas que desde tiempos pretéritos ha sido cuidada por monjes fantasma, custodios inmóviles y silenciosos bajo un cielo estrellado que hay quien identifica con la Nebulosa del Cangrejo, como si la Ciudadela estuviese situada a pocos años luz de distancia de esta significativa agrupación de estrellas. Sea esto cierto o no, las Reliquias de Iron City constituyen en su conjunto una llave que abre puertas con inciertas consecuencias.

### **¿Quién lleva aquí los pantalones?**

*¿Y qué tengo que hacer?*

*¿Buscarme un valedor poderoso, un buen amo,  
y al igual que la hiedra, que se enrosca en un ramo  
buscando en casa ajena protección y refuerzo,  
trepar con artimañas, en vez de con esfuerzo?*

Edmond Rostand, Cyrano de Bergerac

Con todo lo expuesto hasta ahora, posiblemente tengas una idea general acerca de la ciudad, del estilo de juego y de qué tipo de personajes pueden interpretar los jugadores. Si no te has enterado de nada, regresa a la página uno cuando hayan disminuido los efectos de la medicación. Te falta una pieza importante: saber quienes son los tipos gordos que se mueven por la ciudad. No pienses que el reinado demoníaco se basa en una draconiana tiranía a base de látigo y trabajo en cavernas llenas de lagos de magma. No, la cosa es mucho peor, porque funciona de forma parecida a cómo serían las cosas en la Tierra si Unabomber fuese Dios y Michael Jackson el Arcángel Gabriel.

Mientras la mayoría de demonios desprecian混入se directamente en la vida pública de los hombres, existen unos pocos que se mueven como pirañas en el agua. En cuanto a asuntos de política, Lucifago Rofacale se alza como imperturbable Primer Ministro de Iron City. La ambigüedad del cargo no deja claro si bien la jurisdicción que detenta toma la forma política de una ciudad-estado o si bien Iron City forma parte de algún país, pero a nadie parece importarle demasiado esos pormenores. Lo único evidente es que Rofacale está en la cúspide del poder social, el cual teórica y aparentemente se rige mediante un sistema de democracia representativa, separada en los tres poderes habituales: judicial, legislativo y ejecutivo. Bajo la bota de Rofacale se encuentra el Consejo, un grupo de influyentes hombres de negocios y personalidades socialmente prominentes. Del Consejo dependen los distintos gabinetes y administraciones ciudadanas. En el papel todo el aparato gubernamental es elegido cada cuatro años por los ciudadanos formando el Colegio Electoral, pero en realidad nada cambia después del recuento de votos. Esto tampoco parece influir demasiado en la moral ciudadana, quienes



aceptan al “nuevo” Primer Ministro Rofacale con sorpresa, alegría o indignación. La sede principal de éste poder reside en La Cárcel de Santa Clara, una antigua prisión que simboliza la liberación de los esclavos, un viejo hito en la historia democrática de Iron City.

Paralelamente, existe un Parlamento que se encarga de gestionar el código legal mediante un sistema de mayoría simple, y un Congreso de treinta senadores que también son elegidos “democráticamente” -cada seis años- y se encargan de promulgar las leyes y preservar la Constitución. De vez en cuando se promueven referendos vinculantes para cuestiones relativamente triviales para la ciudadanía, como la creación de unos nuevos astilleros o la legalización de masas de indocumentados, pero tras su fachada de conformidad se esconde una verdadera cama de Procusto. Los miembros del Tribunal Supremo no son elegidos, sino que son designados a dedo por el Primer Ministro, con la excusa de que éstos deben mantener una cierta imparcialidad. El Juez Presidente Malphas ocupa la silla presidencial, apoyado por los inamovibles cinco Jueces Asociados, quienes se encargan de interpretar la ley, normalmente a su antojo. Como ejemplo extremo del *Common Law*, los jueces de Iron City gozan de gran poder y libertad de acción, siendo en ocasiones glorificados como héroes y sus sentencias acatadas como sagradas.

Uno de los miembros del Consejo es el Alcaide, encargado de los asuntos de seguridad ciudadana. El cargo de Alcaide ha variado mucho en el tiempo, aunque desde hace ocho años lo detenta el Sr. Flauros, un implacable perseguidor de la ley, o más bien debería decir *su* ley, la cual aplica con puño de hierro. Análogamente, existe un servicio secreto, el A.I.D. (Agencia de Inteligencia Demoníaca) a las órdenes del Primer Ministro, dirigido actualmente por Mister Nergal –io al menos esa es la cabeza visible!-. Existen destacamentos militares destinados a la City, todos ellos coordinados por el General de Ejército Malthus, aunque raramente se inmiscuyen en asuntos civiles, prefiriendo realizar extrañas maniobras y pruebas en los aledaños de la ciudad.

En el ámbito religioso, a pesar de que Iron City se declara como una entidad laica, existen importantes fuerzas confesionales. Cristianismo, judaísmo e islam se entremezcan alegremente en muchas zonas. Desde los salones de oropel de la Basílica de Poniente, el Papa Negro representa una fuerte amenaza. Mantiene un grupo paramilitar conocido como la Orden de la Basílica, realiza fuertes inversiones en el mercado bursátil y se ha hecho ordenar “megapapa”. La tensión entre esta Iglesia Evangélica y el gobierno de la ciudad está alcanzando cotas insospechadas, sin embargo, el Papa Negro ha demostrado gozar de grandes contactos e influencia para sostener el pulso a la autoridad.

Pero esto es sólo la punta del iceberg. Existen multitud de grupos de poder y organizaciones que actúan al margen de la oficialidad persiguiendo en la sombra sus propios intereses, cada uno de ellos con su propia ideología e idiosincrasia. Sus naturalezas varían desde las grandes corporaciones con fuerte presencia en la arena política y en el desarrollo tecnológico, hasta gremios de asesinos, pasando por sectas de costumbres atávicas y blasfemias, bandas de jóvenes ultraviolentos de baja extracción, activistas a favor de la libertad humana, células que se encargan de abrir los ojos a necrólitos, lobbys de fuerte influencia facticia o gangs mafiosos que controlan el tráfico ilegal de armas y mujeres. Contabilizar a todos estos grupos es una tarea

poco menos que inútil: en una ciudad infinita, existen incontables planteamientos y filosofías. ¡Aunque no dudes que los personajes se toparán con unos cuantos de éstos!

Algunos de los poderes ciudadanos están encabezados por Patrones. Por ejemplo, se rumorea que Belfegor patrocina a un grupo yakuza llamado Sombra de la Luna Azul, permitiéndoles acceder a tecnología nunca vista en la ciudad hasta ahora. Madame Whitesnake lidera tras las bambalinas a un movimiento cristiano que ha influido en muchos niños, un auténtico ejército juvenil en marcha sobre el asfalto de la City. Día a día las Arañas -un grupo paramilitar dirigido por Furfur- se escinden más del A.I.D. al tiempo que sus prácticas brutales contra los Buscadores se radicalizan al amparo del enigmático Consejo de los Sicofantes. Bandas callejeras como los Nakers, los Nuevos Sedicionarios o los Polecats se disputan el control de los barrios en sangrientas noches suburbiales. Mientras, en las antípodas de la ciudad, en su polo opuesto, aquí y en ningún sitio, en el Castillo en las Nubes, el Círculo Interior asiste a Abraxas en la complicada tarea de llevar el timón de Iron City, manteniendo una estructura jerárquica basada en los cargos angélicos que señala La Biblia y la composición de los Arcanos.

Hace poco hemos hablado del pliegue temporal existente en los dominios de la urbe. La falta de sincronización cronológica no solo afecta a la tecnología y los avances, también actúa sobre las personas. Los demonios son seres inmortales presentes desde el inicio del cosmos, algunos han visto caer al Imperio Romano y morir a Lincoln en un lapso de tiempo que para ellos equivale a un chasquido de dedos. Los necrólitos, aunque no estrictamente inmortales, también pueden existir un par de centurias antes de que el Reloj les llame y pasen a ser zombies. Esta particularidad hace que en la ciudad se muevan grupos de poder con intereses, métodos e ideas impropias del momento temporal presente. Los conciábulos, las órdenes religiosas y las sociedades secretas son un importante elemento en Necrorama, algunas de las cuales mantienen costumbres y creencias propias de las edades antiguas y medievales terrestres.

## ¿Por qué vuelan las tortas? *Si vis pacem, para bellum*

Al tablero presentado solo le falta una cosa para hacerlo realmente interesante: el conflicto. Ninguna buena historia tiene sentido si no hay un conflicto –o varios- de por medio. Ya se ha mencionado de pasada el conflicto entre la Iglesia Evangélica del Papa Negro y los poderes laicos, el cual ha provocado no pocas muertes y atentados (generalmente protagonizados por fanáticos humanos seguidores del Papa), pero de ninguna manera es éste el único o el más importante conflicto que agita Iron City.

Las diabólicas cloacas de la malignidad son una enorme habitación de Milgram llena de botones rojos por todas partes. La guerra es una bestia multifacetada que puede aparecer en cualquier momento. Sus expresiones ciudadanas son muchas: el comercio de almas y el tráfico de calculadores automáticos provoca grandes tensiones entre Patrones rivales. La lucha onírica en pos de influencia demoníaca en la Tierra es un común, al igual que lo es la pelea por hacerse con Lugares Perdidos en la ciudad. Muchos demonios patrocinan sangrientas búsquedas de tesoros y Reliquias, mientras que otros dedican sus esfuerzos a crear un rebaño humano estable y controlado. Como un gigantesco tablero de ajedrez, los líderes demoníacos

amenazan con apoderarse de los feudos de sus rivales insitiendo terribles razzias al mismo tiempo que intentan no despertar la atención de Abraxas. Algunos tratan de impedir una guerra total en las calles, imponiendo su propia visión del orden y la ley. Otros, los más soñadores, buscan desentrañar los secretos de la ciudad, acercarse a Abraxas e ingresar en el Círculo Interior, alcanzar la Tierra o por el contrario destruir por completo la urbe y dañar de alguna manera a su creador y guardián.

La batalla se extiende más allá de la infinita ciudad. En la Tierra, los grandes demonios luchan entre ellos a brazo partido por mantener sus zonas de influencia y sus áreas de cosecha. Mientras tanto, las fallas de Mictlán se multiplican, arrastrando zonas enteras de la ciudad a sus caóticos abismos de negrura y demencia. Los demonios responden viajando a las fallas, combatiendo en terreno desconocido con resultados imprevistos. Todo este conflicto, que poco a poco va tomando visos de transformarse de un enorme problema cósmico, es comúnmente llamado *La Guerra más allá de las Estrellas*.

Ante este panorama, las profecías de corte milenarista se multiplican. La ciudad se encuentra en un momento delicado, y los cabalistas se preguntan que ocurrirá

cuando el reflejo de la Segunda Guerra Mundial que acaece en la Tierra llegue hasta Iron City. El hilo lleva tenso quién sabe cuantos siglos ha, pero en el fondo todos saben que en algún momento se romperá. La cuestión es si lo hará ahora, y qué decisiones tomarás cuando el cielo comience a derrumbarse sobre tu cabeza. ¿Big Crunch? ¿Apocalipsis? ¿Ragnarok? ¿Armagedón? ¡Qué más da! Los tórridos vientos del cambio soplan bajo el cielo rojo del atardecer, barriendo la ciudad de basura y escoria, alcanzando todos los callejones, colándose por todos los postigos, lanzando abrasadoras bocanadas por los respiraderos de las fábricas abandonadas. Y nadie puede pararlos.

Sea como sea, en el nefasto presente de la Ciudad de Hierro toca posicionarse de un lado o de otro. No pienses que tu papel va a ser insignificante, o que vas a participar en una manida guerra encubierta del bien contra el mal. Aquí no existe el bien y, por ende, tampoco el mal. No hay nada que salvar, ni nadie de quien esconderse, puesto que todo pertenece al todo. El único margen que tienes se basa en jugar con las consecuencias de tus actos. Aquí vas a luchar por lo tuyo, por los tuyos. Por la ciudad, por los demonios, por la Tierra y por ganar un pulso cósmico al Universo. Al fin y al cabo, ya hemos dicho que eras un héroe, ¿sí o sí?



# CAPÍTULO 3: MECÁNICA

DADOS DE DIEZ CARAS Y APUESTAS ARRIESGADAS

**N**ecesitas que cada jugador tenga a mano un par de dados de diez caras. Las tiendas especializadas son una fuente inagotable de estos misteriosos poliedros, sólidos platónicos, regulares y convexos. Existen situaciones en las que los protagonistas se enfrentan a un obstáculo o problema que tiene relevancia en la historia que se está narrando. Cuando la Mesa tenga dudas acerca del resultado de una acción emprendida por algún personaje principal o extra, deberán lanzarse ambos dados. A este modo de proceder se le llama **La Prueba**.



Antes de comenzar, una advertencia: las Pruebas deben utilizarse solamente cuando su resultado y consecuencias tengan un impacto importante en la narración. No pidas a tus jugadores que tiren los dados cada vez que su personaje intenta alguna chorrrada. Deja para las Pruebas únicamente aquello que no puedas solventar razonablemente contando la historia y pactando con los jugadores. Esto es importante, más de lo que te piensas. Si queréis quedar por las tardes para jugar a tirar dados, existen actividades mejores, casi todas ubicadas en casinos, prostíbulos y almacenes llenos de chinos con cicatrices en el rostro.

Existen dos tipos de Prueba, las simples y las de estrés. En las primeras, apenas hay posibilidad de obtener un éxito enorme o meter la pata hasta el fondo. Simplemente, el jugador lanza **2d10 + Rasgos** (la llamada **Reserva**) contra una **Resistencia** (un número que indica y cuantifica la dificultad de cualquier obstáculo que pueda encontrar un personaje). En lugar de sumar tal cual el resultado de los **2d10**, el jugador escoge el dado más alto que haya obtenido. Por ejemplo, un 7 y un 2 dan como resultado 7. Ten en cuenta que los ceros cuentan como diez.

Si el personaje -tras sumar esa extracción de **2d10** más la Reserva- obtiene un resultado mayor que la Resistencia, vence la Prueba. Un empate deja las cosas como están; pero cualquier jugador (incluyendo por supuesto al CM) puede pedir una nueva Prueba, incluso la Mesa puede determinar que no existe un resultado claro para la tarea. Si el total obtenido es menor que la Resistencia, el personaje hierra en su tarea.

Puedes especificar cuál ha sido exactamente el resultado de la Prueba simplemente comprobando cuántas unidades sobrepasa el total obtenido con respecto a la Resistencia. La siguiente tabla puede servirte de guía para narrar las consecuencias de la Prueba:

Diferencia	Consecuencia
0	Empate
1-5	Lo superas por poco
6-10	Victoria holgada
11-15	Lección magistral
16+	Perfección total

Esta mecánica entiende que cualquier Prueba es una oposición de dos fuerzas, aunque una de ellas provenga de un ser inerte, un objeto o una situación impersonal. Es decir, si un personaje intenta arreglar la rueda de un automóvil, el jugador que lo controla deberá realizar una tirada de dados contra un número que representa la dificultad de la reparación. A estas fuerzas pasivas y/o impersonales se les llama Resistencia, y tienen asociado un valor, por ejemplo Resistencia 8.

En **enfrentamientos entre sujetos** (personajes, animales, monstruos; seres vivos en definitiva), no existe una Resistencia pasiva como tal. Simplemente **ambos contendientes lanzan los dados**, suman los Rasgos implicados en la Prueba (suman sus Reservas) y comparan entre ellos los resultados obtenidos.

Las Pruebas de estrés son aquellas en las que existe gran riesgo, confusión o posibilidad de fallo. Las Pruebas de estrés suelen utilizarse profusamente en los episodios de Conflicto (echa un vistazo al capítulo *Sistemas*). Su mecánica es exactamente igual a la explicada arriba, con una excepción: las Pruebas de estrés tienen la particularidad de admitir resultados extremos. Lanzar los dados y obtener una pareja de un número menor o igual al de tu Reserva implica que lo has hecho estupendamente bien, has conseguido un **Criticó** y tu tirada cuenta como 20 (más la Reserva apropiada que estés utilizando). Si el número de la pareja es mayor que el número de tu Reserva, significa que has fallado estrepitosamente. La has **Pifiado** y tu tirada cuenta como -10 (más la Reserva apropiada). Por ejemplo, en una Prueba un personaje con Re-

## LA PRUEBA

*Sí, por ejemplo, sirviera de alguna forma a nuestros intereses que echaseis ácido sulfúrico a la cara de un niño ¿estaríais dispuestos a hacerlo? - 1984-G.Orwell*

Antes de empezar, una advertencia: las Pruebas deben utilizarse solamente cuando su resultado y consecuencias tengan un impacto importante en la narración. No pidas a tus jugadores que tiren los dados cada vez que su personaje intenta alguna chorrrada. Deja para las Pruebas únicamente aquello que no puedas solventar razonablemente contando la historia y pactando con los jugadores. Esto es importante, más de lo que te piensas. Si queréis quedar por las tardes para jugar a tirar dados, existen actividades mejores, casi todas ubicadas en casinos, prostíbulos y almacenes llenos de chinos con cicatrices en el rostro.

Existen dos tipos de Prueba, las simples y las de estrés. En las primeras, apenas hay posibilidad de obtener un éxito enorme o meter la pata hasta el fondo. Simplemente, el jugador lanza **2d10 + Rasgos** (la llamada **Reserva**) contra una **Resistencia** (un número que indica y cuantifica la dificultad de cualquier obstáculo que pueda encontrar un personaje). En lugar de sumar tal cual el resultado de los **2d10**, el jugador escoge el dado más alto que haya obtenido. Por ejemplo, un 7 y un 2 dan como resultado 7. Ten en cuenta que los ceros cuentan como diez.

Si el personaje -tras sumar esa extracción de **2d10** más la Reserva- obtiene un resultado mayor que la Resistencia, vence la Prueba. Un empate deja las cosas como están; pero cualquier jugador (incluyendo por supuesto al CM) puede pedir una nueva Prueba, incluso la Mesa puede determinar que no existe un resultado claro para la tarea. Si el total obtenido es menor que la Resistencia, el personaje hierra en su tarea.

Puedes especificar cuál ha sido exactamente el resultado de la Prueba simplemente comprobando cuántas unidades sobrepasa el total obtenido con respecto a la Resistencia. La siguiente tabla puede servirte de guía para narrar las consecuencias de la Prueba:

Diferencia	Consecuencia
0	Empate
1-5	Lo superas por poco
6-10	Victoria holgada
11-15	Lección magistral
16+	Perfección total

Esta mecánica entiende que cualquier Prueba es una oposición de dos fuerzas, aunque una de ellas provenga de un ser inerte, un objeto o una situación impersonal. Es decir, si un personaje intenta arreglar la rueda de un automóvil, el jugador que lo controla deberá realizar una tirada de dados contra un número que representa la dificultad de la reparación. A estas fuerzas pasivas y/o impersonales se les llama Resistencia, y tienen asociado un valor, por ejemplo Resistencia 8.

En **enfrentamientos entre sujetos** (personajes, animales, monstruos; seres vivos en definitiva), no existe una Resistencia pasiva como tal. Simplemente **ambos contendientes lanzan los dados**, suman los Rasgos implicados en la Prueba (suman sus Reservas) y comparan entre ellos los resultados obtenidos.

Las Pruebas de estrés son aquellas en las que existe gran riesgo, confusión o posibilidad de fallo. Las Pruebas de estrés suelen utilizarse profusamente en los episodios de Conflicto (echa un vistazo al capítulo *Sistemas*). Su mecánica es exactamente igual a la explicada arriba, con una excepción: las Pruebas de estrés tienen la particularidad de admitir resultados extremos. Lanzar los dados y obtener una pareja de un número menor o igual al de tu Reserva implica que lo has hecho estupendamente bien, has conseguido un **Criticó** y tu tirada cuenta como 20 (más la Reserva apropiada que estés utilizando). Si el número de la pareja es mayor que el número de tu Reserva, significa que has fallado estrepitosamente. La has **Pifiado** y tu tirada cuenta como -10 (más la Reserva apropiada). Por ejemplo, en una Prueba un personaje con Re-



serva total de 8 saca dos unos (11, *los ojos de la serpiente*), obteniendo un Crítico y cambiando el 1 por un 20. Si, en su lugar, saca dos nueves (99), obtiene una Pifia. Cambia el 9 obtenido por un -10.

En ocasiones, no querrás que los jugadores sepan ciertamente si sus personajes han tenido éxito en una Prueba o han fallado. El clásico ejemplo es cuando escuchan a través de una puerta. Si no se oye nada, puede ser que no se encuentre nadie al otro lado, o que se haya fallado la Prueba. Sea como sea, puede ser interesante que los jugadores no conozcan el resultado de los dados, ya que en cierta medida la incertidumbre y la sorpresa queda arruinada si saben de antemano que algo va mal. Si quieres mantener la incertidumbre en una Prueba, realiza la tirada por los jugadores en secreto detrás de una pantalla, y narra lo que los personajes creen escuchar.

## La Reserva

¿Cómo determinar el contenido de la Reserva? Bien, en el siguiente capítulo se explica qué son los Rasgos. Tiene que ser el consenso de la Mesa el que determine que Rasgo o combinación de ellos es el más apropiado para una tarea en concreto. Por ejemplo, para catalogar una planta encontrada, la Reserva la compondrá la Competencia *Botánica*. Para golpear a un pesado en los dientes, *Golpear*, o *Pelea*, o *Hacer daño*, o *Danza gitana de la muerte*, no importa como se llame el Rasgo siempre que la Mesa considere que es el apropiado.

En algunos casos concretos, el cálculo de la Reserva puede cambiar, utilizando dos sumandos en lugar de uno o incluso utilizando otras fórmulas. Los casos más evidentes son el de los Estados y el de los Arcanos.

Los Estados son Rasgos que bonifican o penalizan el total de una Reserva. De esta manera, una Prueba bien puede resolverse lanzando 2d10 + Reserva (Competencia + Estado). Por ejemplo, una persona con el Estado *Meticoloso +4*, podrá sumar cuatro a su Competencia *Botánica* cuando realice Pruebas para catalogar plantas. El Estado *Marrullero +2* podrá añadirse a la Competencia *Pelea* siempre y cuando el personaje luche de forma poco limpia. Normalmente es el jugador quien mira los Estados que tiene su pj y sugiere a la Mesa la inclusión de uno de ellos en una Prueba y, si todo el mundo está de acuerdo, se autoriza su uso.

Los hechizos de alto nivel requieren la implicación de varios Arcanos para su funcionamiento. Esto significa que la Reserva podría estar compuesta de Arcano + Arcano, o incluso de Arcano + Arcano + Arcano. Por ejemplo, un hechizo de una Licenciatura podría requerir el uso de 2d10 + Reserva (*La Torre + El Mundo*). En un potente hechizo de un postgrado podrían intervenir 2d10 + *El Carro + La Muerte + Los Enamorados*.

Por otro lado, alguna vez te las verás con situaciones en las que un personaje carece de parte de la Reserva. Por ejemplo, un pj intentando arreglar una rueda de su vehículo tiraría 2d10 + *Mecánica*. Si resulta que el personaje carece de la Competencia *Mecánica*, puede tirar simplemente 2d10 (añadiendo cualquier Estado que se considere). En caso de ser tareas muy complejas o especializadas, la Mesa puede prohibir al jugador la tirada, y establecer que su personaje simplemente no puede hacer tal cosa, porque escapa al abanico de sus conocimientos. No es lógico permitir a alguien realizar una Prueba cuando quiere operar a corazón abierto sin tener un mísero punto en *Medicina*. ¡Directamente falla y ya está! Es posible

que la Mesa permita realizar una tirada de 2d10 + Estados para esconderse a un pj sin *Allanamiento*, pero de ninguna manera debería permitirle tirar para intentar abrir una compleja caja fuerte, al menos hasta que no posea una puntuación de 1 en dicha Competencia.

## La Resistencia

Las cosas como las paredes, la fuerza de un torrente o la dificultad de encontrar un objeto perdido en un callejón no tienen Rasgos, ni nada que remotamente se parezca. En lugar de usar Rasgos, el CM (ya que él es quien controla y gestiona la oposición de los personajes) puede echar mano de la Resistencia, un único valor numérico que mide la dificultad de una acción. Al fin y al cabo, la Resistencia no indica más que una dificultad o un riesgo de una acción. Por ejemplo, encontrar el objeto del bosque podría tener Resistencia 8 (entre *Fácil* y *Normal*). Sin embargo, al estar lloviendo copiosamente, puede subir a 10, o incluso a más. La siguiente tabla indica las dificultades junto con las Resistencias aproximadas y orientativas. En caso de discusión y en última instancia, sois todos vosotros, queridos participantes, quienes establecéis la Resistencia de cualquier acción emprendida, pasando por encima de la decisión unilateral del CM. El CM propone, pero la Mesa manda.

Dificultad	Resistencia
Chupada	3
Muy fácil	5
Fácil	7
Normal	9
Compleja	11
Muy compleja	15
Complicadísima	19
Imposible	24

Si en algún momento no sabes qué dificultad aplicar a una Resistencia, utiliza por defecto la dificultad *Normal* (Resistencia 9).

## Modificadores

Dependiendo de las condiciones con las que uno afronta la Prueba, pueden existir variables que afectan al total de la Reserva para una tirada. Son los llamados modificadores, elegidos también por el conjunto y opiniones de La Mesa. Se recomienda no abusar de ellos, pero usados con cabeza proporcionan matices que hacen el juego más rico. En Pruebas de Reserva vs. Resistencia (personaje contra situación impersonal) casi nunca es necesario utilizarlos ya que la misma Resistencia indica la facilidad o dificultad de la Prueba, tal y como se explica en el apartado anterior. Los modificadores son más comunes en Pruebas entre sujetos (enfrentamientos de Reserva vs. Reserva) que no se encuentran en igualdad de condiciones. La siguiente tabla indica, dependiendo de la situación, un valor para el modificador de la tirada.

Situación	Modificador
Inmejorable	+6
Muy ventajosa	+4
Ventajosa	+2
Normal	0
Poco apropiada	-2
Inapropiada	-4
Absurda	-6

Por ejemplo, si un personaje está disparando a otro que está tirado tras una cobertura de maleza, es perfectamente válido que el primero tenga una penalización de -2 o incluso -4 a su Prueba. Si tú realizas un discurso bien vestido y maquillado, tendrás ventaja sobre tu rival, quien va hecho una piltrafa. Un +2 a tu Prueba sería suficiente.

Ten bien patente que todos los modificadores afectan directamente a la Reserva. Esto quiere decir que pueden cambiar el modo de obtención de Críticos y Pifias. Un chupatintas cualquiera con Fotografía +4 intenta hacer una instantánea en una habitación a oscuras. Si obtiene una pareja de treses (33), podríamos suponer que ha obtenido un Crítico. Pero resulta que el CM había aplicado previamente sobre su Reserva una penalización de -2 debido a lo negro del asunto, dejando su Reserva en +2. Lo que a priori se consideraba un Crítico, pasa de inmediato a ser una Pifia.

## Equipo

El equipo suele proporcionar un modificador a las Pruebas dependiendo de su calidad y efectividad, siempre que se utilice en las situaciones adecuadas. Por ejemplo, abrir una puerta con un palo puede tener una penalización de -6 o incluso más. Hacerlo con un moderno soplete, escoplo y pata de cabra puede otorgar un bono de +2 ó incluso más. El modificador por herramientas y utensilios suele ser el más utilizado en Pruebas de Reserva vs. Resistencia.

Las armas y blindajes también proporcionan un bonificador a las Pruebas de combate, tal y como se desglosa a continuación:

Blindaje ligero +1: ropas de cuero, monos de trabajo, aketones acolchados, petos de endurecido, escudos.  
 Blindaje medio +2: cota de mallas, chaleco antibalas ligero, casco militar, brigantina.  
 Blindaje pesado +3: arnés pesado, armadura gótica, chaleco antibalas pesado.

Armas +1: porras, navajas, puños americanos, dagas, cuchillos, dardos, tuberías de plomo, bates de béisbol, porras, bastones, mobiliario, estiletes, cortaplumas, botellas rotas, piedras.

Armas +2: machetes, cuchillos de carnicero, basilards, wakizashis, hacha de leñador, arcos de tiro corto.

Armas +3: mazas ligeras, mayales, hachas de batalla, arcos compuestos de tiro largo, espadas cortas, floretes, estoques, katanas, lanzas cortas, pistolas Remington Derringer 2 cañones, fusiles de cerrojo .22.

Armas +4: mazas pesadas, grandes hachas, espadas largas, espadas bastardas, alabardas, gujas, lanzas pesadas, ballestas, revólveres S&W .38, pistolas Mauser "mango de

escoba", fusiles de cerrojo .30-06, ametralladoras thompson, escopetas del 12 (postas).

Armas +5: mandoble, sierra mecánica, pistolas Colt .45 sa, revólveres Colt .45, escopetas del 12 (balas), rifles M1 Garand.

Armas +6: granadas, ametralladoras pesadas, lanzallamas.

Herramientas sencillas +1: aparejos de pesca, cuerdas, utensilios de cocina, caja de herramientas, vehículo decente.

Herramientas +2: archivo, ganzúas, martillo neumático, sistema de poleas, generador eléctrico, vehículo bueno, cerrajería de calidad.

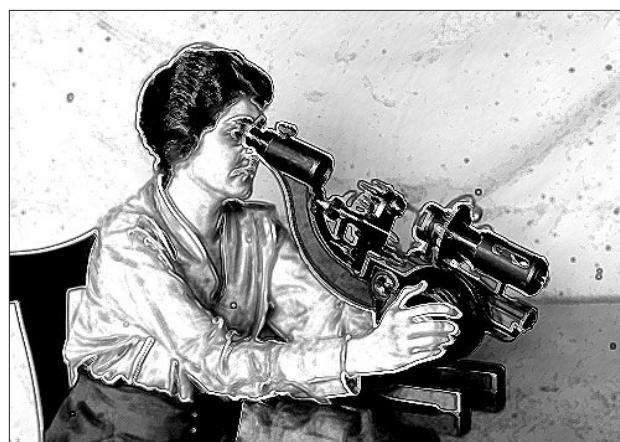
Herramientas complejas +4: laboratorio, biblioteca, computador, dinamita, plumas, grúas, excavadoras, vehículo de calidad.

Por ejemplo, un tipo pertrechado con un bate de béisbol y una cota de mallas (curiosa estampa, ¿eh?) tendría una bonificación total de +3 (+1 por el bate y +2 por la cota) a las Pruebas que haga en combate utilizando dicho equipo.

La buena o mala calidad de los objetos y materiales también influye. Estos objetos especiales pueden tener un bonificador menor o mayor del que se ha presentado, según estime el CM. Por ejemplo, un soplete de calidad puede proporcionar un +4 a la Prueba en lugar de +2, mientras que una biblioteca poco nutritiva proporcionaría un +2 en lugar de un +4. Un studebaker dictator puede otorgar un +2 a todas las Pruebas de conducción, al contrario que un coche normalito, que no proporciona ningún modificador. Cuando un personaje se enfrenta a un objeto en una Prueba contra una situación impersonal (por ejemplo, alguien intentando descerrajar una puerta), puedes sumar el bono del objeto a la Resistencia general de la tarea (siguiendo con el ejemplo, si abrir una cerradura tiene una dificultad de, pongamos, *compleja 11*, abrir una cerradura de calidad podría tener Resistencia  $11 + 2 = 13$ ).

## Trabajo en grupo

Otro modificador habitual es el que proporciona el trabajo en equipo. Siempre que un personaje ofrezca su ayuda a otro para completar una tarea, y su participación sea posible, proporciona al promotor o líder de dicha tarea una bonificación igual a la mitad (redondeando hacia abajo) de su Reserva. Cada ayudante adicional proporciona su mitad -1, su mitad -2, etc. pudiendo llegar a aportar modificadores negativos, incluso.



# CAPÍTULO 4: PERSONAJES

HÉROES EN UN MUNDO QUE NUNCA HA SIDO

*El hombre es el único animal que se ruboriza. O que necesita hacerlo.* Mark Twain.

**E**n Necrorama, los jugadores se meten en la piel de necrólitos sacados de la tanatofábrica en algún momento del Cuarto Eón Ciudadano. Ellos fueron hombres o mujeres que murieron en la Tierra durante el primer tercio del siglo XX y la suerte quiso que un taxista se encargase de proporcionar a todos un viaje sin retorno a Iron City. En lugar de ser reciclados en simples hombres o almas enlatadas listas para el consumo, los necroperarios a cargo de la cadena de producción vieron en ellos algo especial. Como en cualquier otro caso, el pasado de los personajes fue arrancado de sus mentes y almacenado en las entrañas de un Calculador Automático de Secuencia Controlada (los computadores de la City), pero se reservó para ellos un proceso de producción distinto: fueron convertidos en seres excepcionales con el objetivo de que sirvan durante toda su existencia a las fuerzas demoníacas.

Mitad hombres, mitad demonios, las creaciones saludaron al nuevo mundo tras abandonar la cadena de montaje. Seis años de adiestramiento en una Necroversidad enseñaron a los jóvenes incautos a respetar al Patrón que patrocinó su creación y a utilizar las sofisticadas artes de la Demonomancia.

Veamos cómo crear a uno de estos necrólitos.

## FASES DE CREACION

*Pregunté a un hombre pobre cómo vivía; respondió: como un jabón, disminuyendo siempre.* Jonathan Swift.

Crear un personaje es algo sencillo y fácil. Simplemente debes completar cuatro fases, en cada una de las cuales tendrás que tomar ciertas decisiones y elegir algunos rasgos para tu necrólito. Los pasos son los siguientes:

Fase I: Vida previa. En este estadio simplemente debes pensar sobre la vida pasada de tu personaje. ¿Quién fue en la tierra? Tienes que redactar un pequeño obituario o cita de lápida.

Fase II: Tanatocreación. Representa el momento en el que pasaste por fábrica. Tendrás que elegir una Virtud y determinar la Estrella Fija de tu pj.

Fase III: Vida ciudadana. Ya casi has creado un necrólito de pro. Falta que nos proporciones algunos detalles acerca del tiempo que lleva tu personaje viviendo en la City. Selecciona una Carrera de Demonomancia y una Ocupación. Piensa qué es lo que ha convertido a tu necrólito en un Buscador o en un Guardián, y calcula su Fecha de Caducidad.

Fase IV: Experiencia inicial. Por último, reparte un puñado de puntos libremente entre tus Rasgos. Ya estás listo para empezar a jugar.

### Rasgos

Si nos abstraemos hasta un nivel de reglas y números, un personaje de Necrorama no es más que un conjunto de Rasgos (Competencias, Estados y Arcanos). Cada una de las Fases explicadas a continuación otorga a tu necrólito una serie de Rasgos acompañados de una puntuación que usualmente oscila entre el 1 y el 6. Si dos o más Fases otorgan puntuación a un mismo Rasgo, no sumes sus valores. Simplemente quédate con el valor más alto y descarta la

puntuación de los demás.

Las **Competencias** (C) suelen representar habilidades, capacidades y conocimientos donde tu personaje destaca. No existe ninguna lista de Competencias ya que la mayoría tienen un nombre autoexplicativo, aunque en los apéndices de este libro encontrarás un pequeño glosario. El Santo Patrón, la Ocupación y el Barrio proporcionan Competencias.

Los **Estados** (E) representan conjuntos de características permanentes e intrínsecas a la naturaleza del necrólito, las cuales es muy complicado que cambien nunca. Tu necrólito recibirá Estados de la Virtud que elija y de la Estrella Fija. Los Estados tienen una puntuación –positiva o negativa-, actuando a todos los efectos como modificadores para ciertas Pruebas. Suelen utilizarse en combinación con una Competencia para formar una Reserva, como si fuesen un modificador. Por ejemplo, el Estado *Valiente +2* podrá utilizarse con la Competencia *Frialdad* para evitar huir ante un horror inhumano. El Estado *Cruel +1* podría servir para intimidar a una persona, o para robar en un orfanato. Es el jugador quien sugiere la adición de un Estado a la Reserva a la hora de acometer una Prueba. Algunos, aquellos marcados con asterisco \*, requieren la inversión de un punto de Acción para entrar en funcionamiento. Son llamados Estados de **Conflictos**. Otros, los que tienen una relación directa con la historia y la narración, se marcan con el símbolo dólar \$ y son llamados Estados **Llave**.

Los **Arcanos** (A) representan sus conocimientos herméticos en Demonomancia y tarot. La puntuación en los diferentes Arcanos es lo que permite a los necrólitos realizar Trucos y Hechizos, utilizar las fuerzas cósmicas. La Carrera en Demonomancia elegida proporciona Arcanos.

Es importante saber que, por norma general y si la Mesa no decide lo contrario, todo personaje jugador comienza con un **Impacto Narrativo** (IN) de 3. El Impacto Narrativo no es un Rasgo, tan sólo es una medida de la presencia del personaje dentro de la historia, pero suele ser un buen indicador de su poder, de qué puede llegar a hacer y a qué aspira. De momento no es algo que deba preocuparte demasiado, pero conforme vayáis jugando a Necrorama descubriréis que el IN está cada vez más presente en vuestras oraciones.

### Fondos Especiales

Antes de comenzar a crear tu necrólito puedes determinar muy fácilmente un par de **Fondos** que se utilizarán durante el juego. Los Fondos son simplemente agrupaciones de puntos que durante el juego van aumentando hasta un límite o disminuyendo hasta cero –como un depósito- según qué decisiones tome el personaje. Posteriormente, cuando termines tu necrólito, calcularás su Fecha de Caducidad.

El **Fondo de Karma** es una especie de almacén de puntos mágicos que va consumiéndose conforme el personaje efectúa hechizos. Inicialmente, Karma es igual a **20 + 1d10**, y éste valor es también su tope. Según se realicen hechizos, el Fondo disminuirá. Utilizando Estados Llave (\$) en Pruebas con éxito pueden recuperarse los puntos perdidos, hasta llegar al tope de **20+1d10** impuesto durante la creación del necrólito. Existen maneras de aumentar el valor total y permanente del Fondo, en el Capítulo *Arcanos* y la Sección *Reliquias* encontrarás más información.

También puede obtenerse ya el valor del **Fondo de Acción**, que es igual a **3** para todos los personajes necrólitos y a **2** para los humanos. Los puntos de Acción ini-

cialmente equivalen al Impacto Narrativo de tu personaje y sirven para que él realice proezas excepcionales fuera del alcance de aquellos que no son verdaderos héroes. Tienen mucho que ver con la activación de las Virtudes. El personaje gana puntos de Acción conforme va participando en sesiones de juego y haciendo bien las cosas. El Fondo de Acción no tiene tope.

**La Fecha de Caducidad** no es un fondo propiamente dicho, ya que su puntuación no puede ser modificada de forma activa por parte del jugador. Su valor indica el grado de “envejecimiento” de un necrópolis, y es igual a la suma de Rol social del necrópolis + Estado *Inmortal*. Conforme el necrópolis adquiera poder e información, este valor irá decayendo hasta el punto de llegar a activar un “impulso arcano” que lleve al personaje a las Colas de Reciclado y a su final como protagonista de las partidas.

### Concepto inicial

Antes de sumergirte en las páginas del manual hasta quedar ciego como una rata, tómate un respiro para determinar, con ayuda del City Master, a quien demonios vas a interpretar. Las decisiones que tomes en este punto son al mismo tiempo las más fáciles y las más complicadas de toda la creación del necrópolis. Piensa quién quieres ser dentro del juego. Sopesa qué es lo que quieres encarnar y representar. La mayoría de las veces un concepto constituido por una sola frase es suficiente (*quiero llevar a un tipo fuerte y atractivo, mi personaje será un as de la aviación*). En otras ocasiones necesitarás hablarlo tranquilamente con el CM y el resto de los jugadores, para que las piezas encajen como en un puzzle. No subestimes este proceso simplemente porque no requiera escribir estadísticas en la hoja de personaje, ya que en realidad lo que estás haciendo es cimentar el armazón de tu alterego en el juego. Busca un buen nombre para tu pj, determina quién fue en su otra vida, quién es hoy en día y a qué aspira en Iron City. Si no te sientes inspirado o eres un novato, échale un ojo a las Fases de Creación hasta que acudan a ti las musas. Seguro que encuentras muchas ideas apetecibles (*me gustaría encarnar a una femme fatale que viva en lo más bohemio del Barrio de las Luces, traficando con Reliquias; lo mío es interpretar a un cabalista discípulo de Astaroth que realiza espectáculos cristianos para crédulos; yo me quedo con un joven y violento obrero que jamás pisó la Necroversidad y tiene problemas serios con el alcohol y las deudas de juego*). Si ni con esas encuentras algo a qué agarrarte, no te preocupes. Sigue adelante, y verás como el personaje se va perfilando solo.

## FASE I. VIDA PREVIA

*Ojalá vivas en tiempos interesantes. Maldición de Sun-Tzu a sus enemigos*

Una vez tengas una idea general de tu personaje, en este primer paso deberás concretar quién fue en el pasado y cuál fue su historia. Debes tener en cuenta que lo que tu personaje fue en la otra vida le afecta en ésta, aunque sea de forma inconsciente. Ponle una cara, un sexo, una altura, una forma de pensar, un año de nacimiento y una época vivida (que normalmente se situará en el primer tercio del siglo XX, aunque si tienes el consenso y aprobación de la Mesa, puedes ubicar a tu pj en épocas anteriores como la

victoriana o incluso más atrás). No crees personajes banal. Crear un necrópolis se compone de un proceso rápido, pero eso no quiere decir que los personajes sean como la carne que va cayendo de la picadura en la charcutería. Las decisiones que tomes aquí vas a arrastrarlas durante muchas horas de juego.

Las dos preguntas clave que deberías hacerte son éstas: *¿Quién eras? ¿Por qué moriste?*

- *¿Quién eras?* Un pudiente abogado de Massachusetts, un oficial alemán de la Gran Guerra, una gitana vidente, un productor de películas en Hollywood, un famoso jugador de béisbol, un sereno de un barrio conflictivo, un profesor de Universidad, un traficante de alcohol durante la prohibición, un diplomático prusiano, un científico de campo, un magnate del petróleo saudita.
- *¿Por qué moriste?* Demasiadas deudas con la mafia, heroína mal cortada, accidente de aviación, blanco de la frustración de tu padre, guerra y bombardeos, macetero cayendo a toda velocidad desde un décimo piso, enfermedad venérea, violencia policial, pura casualidad; o quizás llegaste a viejo y simplemente se acabó. Sé creativo.

Para plasmar todas estas ideas y si te ves con fuerza, puedes crear un pequeño texto en forma de esquela, lápida o nota de crónica de sucesos donde se relate la muerte de tu personaje. Para su composición, intenta no superar las 50 palabras. Lo ideal para no escribir mucho es crear un titular de noticia que esté trufado de guíños para que el CM desarrolle partidas en torno a la búsqueda de tu pasado. Por ejemplo: *Muere sin dejar hijos* no es muy inspirador. Sin embargo, *Joven defenestrado en extraño accidente de aviación. Su acompañante, profesor de Antropología en la Universidad de Yale, ha desparecido sin dejar rastro*. Coincidirás conmigo en que tiene fragmentos bastante más rescatables. Una lápida con la inscripción *Aquí yace Silvia Forel, excelente esposa, devota sin par y gran investigadora. Sus inventos algún día cambiarán el mundo*. Es igualmente válida.

Si no te sientes inspirado, puedes retrasar las decisiones de este paso para más adelante, cuando hayas ojeado las Ocupaciones, las Virtudes, la Demonomancia, etc. Así mismo, puedes ir completando este estadio conforme vas añadiendo información en otros, o incluso dejarlo estar e intentar cerrar un poco más el personaje al mismo tiempo que juegas e interpretas su papel. Sin embargo, date cuenta que en esta Fase I estás creando los recuerdos de tu personaje. Aunque el necrópolis que interpretas no recordará absolutamente nada de su vida pasada, sí que puede tener unos rasgos de personalidad acordes a su estancia en la Tierra, manifestándose de forma inconsciente y emergiendo de manera sublimada. Por ejemplo, alguien muerto en la Tierra por la picadura de una tarántula puede desarrollar en Iron City un miedo irracional a todo tipo de arácnidos. Una hermana muerta podría ser ahora una necrópolis casta y pía. Cuanto más específico y conciso seas ahora, más material tendrás a la hora de jugar.

## FASE II. TANATOCREACION

Bien, ya sabes cual fue el pasado olvidado de tu necrófilo. Ahora necesitas determinar cómo le hicieron. Es decir, esto no es como hacer churros: aceite, azúcar y a freír la masa. Las tanatofábricas se componen de varias colas de producción asistidas por operarios competentes, brazos mecánicos y herramientas de primera. Los necrooperarios son gente con estudios que aplican un método científico-técnico a todas sus obras. Son ingenieros. Y, para crearte, necesitaron un manual, unos patrones, y una serie de especificaciones. A continuación se describen las particularidades del proceso.

### Tanatofábricas

Hace medio siglo las colas de producción de necrófilos estaban en su punto álgido. Los antiguos procesos rudimentarios, artesanales y místicos, fueron sustituidos con la revolución industrial por poderosas factorías llenas día y noche de obreros hacinados que en ningún momento paraban de sacar necrófilos en serie. Sin embargo, pronto se vio que la inversión en tanatofábricas era una mala idea. Los demonios empezaron a no necesitar tantos asistentes, y la superpoblación se convirtió en una amenaza. Muchas factorías quebraron y tuvieron que cerrarse.

En la actualidad, sólo un puñado de tanatofábricas en toda la ciudad permanecen operativas, y ninguna trabaja a pleno rendimiento. En el último medio siglo el proceso de tanatocreación apenas ha evolucionado, y se sigue utilizando prácticamente la misma tecnología que durante la Era Industrial.

Muchos demonios consideran a los necrófilos creaciones anticuadas y caducas, aunque desde ciertos sectores, como la organización criminal Sombra de la Luna Azul, se están realizando importantes esfuerzos en el campo de la tanatocreación. Nuevos modelos, tecnológicamente avanzados, pueden estar ya funcionando en fase experimental a pesar de su elevado coste en parcas.

### Herencia humana

En esencia, la mayoría de necrófilos no lleva una vida distinta a la que tuvieron en su paso por la Tierra. Forman familias, trabajan, discuten y aman como lo haría un humano. Fisiológicamente tampoco son diferentes: necesitan respirar, comer, dormir, hacer sus necesidades, etc. Disfrutan de la buena comida, el sexo, la seguridad, el calor, y cualquier otra cosa valorada por los hombres civilizados. Envejecen, aunque muchísimo más lentamente que los humanos. Pueden procrear y traer descendencia a la ciudad, aunque generalmente la reproducción entre necrófilos está estrictamente controlada. Los necrófilos pueden relacionarse perfectamente con los hombres. La unión entre un humano y un necrófilo siempre genera vástagos humanos con alguna deformidad, tara o problema mental.

Todo necrófilo y humano cuenta con varias Competencias básicas. Esta regla refleja el hecho de que cualquier persona sabe hacer unas cuantas cosas, aunque sea a nivel básico. Por tanto todas ellas comenzarán con una puntuación de 1. Las Competencias que hemos elegido han sido **Advertir, Aguante, Astucia, Atletismo y Fria-dad**; todas aparecen ya reflejadas en la hoja de personaje, para que no las olvides. Recuerda que si en alguna Fase de la creación de tu personaje una de estas Competencias

resulta puntuada, debes quedarte con el valor mayor, en lugar de sumar las puntuaciones.

La herencia humana del necrófilo también le proporciona algo bastante más profundo y significativo que un puñado de Competencias: le otorga los deseos sublimados de **Vivir, Recordar y Volver a la Tierra**. Estos tres conceptos, enterrados en el más profundo sumidero de la mente necrófila, conforman el motor principal que mueve a los personajes a asociarse, a asumir riesgos y a emprender aventuras.

### Matando al hombre

*Sólo hay una guerra que puede permitirse el ser humano: la guerra contra su extinción.* Isaac Asimov.

Cuando un necrófilo es creado, queda despojado por completo de sus recuerdos, los cuales son almacenados en un calculador automático de secuencia controlada, y también de su alma, la cual es enlatada o embotellada. Todos adquieren una nueva memoria y un nuevo pasado, los cuales les permiten colocarse en un escalafón concreto de la sociedad, tener sentimientos y desempeñar con eficiencia un trabajo. Su imagen es creada a partir del "código esencial" que toda alma tiene en su configuración.

Por tanto, todo necrófilo tiene el mismo aspecto que tenía momentos antes de morir en la Tierra, siendo probable que algunos muestren heridas supurantes que nunca acaban de cerrar, el color ceniciente de alguna terrible enfermedad o la falta de algún miembro. Sin embargo, nada indica a priori que un tipo sea un necrófilo, y es complicado distinguirlos de un humano enfermo o tullido. Aquellos que murieron de forma " limpia" son totalmente indistinguibles de un humano cualquiera. Sin embargo, los demonios cuentan con medios mágicos para realizar las identificaciones pertinentes.

Los necrófilos no pueden morir en Iron City. ¿Están condenados eternamente, no? La maldición eterna no sería tan eterna si ellos pudiesen tirarse por un puente, morir en estúpidas peleas salpicadas de alcohol o clavarse accidentalmente un clavo en el cerebro. Sin embargo, esta mística protección de la ciudad se desvanece cuando un necrófilo viaja físicamente a la Tierra. Al parecer, los negros dedos de Abraxas no alcanzan hasta tan lejos. Allí, hasta el más pintado puede fenercer. Ten en cuenta que algunos demonios poderosos son capaces de romper las protecciones arcanas que cubren a los necrófilos en Iron City y matarlos como si fuesen moscas.

Tema aparte es la Fecha de Caducidad. Esta especie de reloj arcano-biológico es intrínseca a la propia existencia de los necrófilos. Todos ellos están programados para que, cuando suene la alarma mística del Reloj de la Muerte, se dirijan voluntariamente al centro de zombificación más cercano. Está en la propia naturaleza del necrófilo el acatar sin reservas este imperioso impulso mental pero, como en todo, hay quien es capaz de evitar dicha llamada. La experiencia y el conocimiento prohibido es el principal factor, aunque no el único, para hacer que el Reloj vaya corriendo. Cuanto más sabe uno, más peligroso se vuelve y, por tanto, más fácil es que lo quiten de en medio de una manera tan limpia como son las Colas de Reciclado.

Así mismo, los necrófilos deben lealtad a sus creadores demoniacos, y esto aparece reflejado en lo más profundo de sus comportamientos, lo quieran o no. Durante su creación, junto al llamado Reloj de la Muerte, los necro-

perarios implantan en la mente del necrólito una serie de rutinas y procesos que le obligarán a obedecer con tesón y sin vacilaciones a cualquier demonio con el que se tope en el futuro. Estos grilletes invisibles son conocidos entre demonios y necrólitos con el terrible nombre de *Manedumbre*.

Al igual que ocurre con los demonios, un necrólito puede ser convocado por un hechicero (sito en la Tierra o en cualquier otra realidad) y verse obligado a cumplir los deseos de éste. Aunque para algunos esto representa una bendición -al dar pie a la posibilidad de viajar a la Tierra- no deja de ser una forma de esclavitud y servidumbre capaz de irritar al más pintado.

### **Alma máter**

*Alma mater* viene a significar alma nutricia, que alimenta. Pero, a diferencia de lo que habías pensado en un primer momento, las almas de los vivos no suponen el sustento de los necrólitos. Ellos comen filetes de pavo y platos rebosantes de *spaghetti a la carbonara*, igual que tú y que yo.

Si un demonio o un necrólito logra asimilar un alma -mediante complejas técnicas sobrenaturales, la llamada *Cosecha*-, además de poder transportarla allá donde desee, puede llegar a consumirla definitivamente y de esta manera crear un Nexo entre su persona y los lugares que solía frecuentar el portador original del alma. De esta manera, adquieren un mayor número de posibilidades de viajar -en taxi- o manifestarse -mediante drogas oníricas creadas con *Química alquímica*- en las zonas terrestres donde habitó el alma consumida. Cuanto más singular e importante sea el alma que se cosecha, más fácilmente se producirá luego el transporte. Por eso, las almas enlatadas son un triste sustituto del verdadero plato fuerte, las escasísimas almas libres y vírgenes.

Por suerte o por desgracia, en Iron City no hay almas vagando libremente, ya que todo el que acaba aquí abajo es despojado por la fuerza de la suya, y termina convertido en hombre, en necrólito o en vulgar zombie. El enlatado de almas es un proceso habitual y rutinario en todas las Tanatofábricas, aunque existen casos aislados de errores de producción que dejan almas libres vagando por la ciudad, para regocijo de los más desfavorecidos.

Además de servir para repoblar la ciudad con humanos "desalmados", ésta es la principal razón de que existan negocios de compañías de taxistas que viajan a la tierra para recolectar las almas de aquellos que mueren arriba. Todas las almas así acumuladas son llevadas a las Tanatofábricas, donde se forjan los nuevos hombres, zombies y necrólitos que poblarán la City a partir de imágenes de esas mismas almas. Las esencias de cada alma son enlatadas, correctamente etiquetadas y vendidas a grandes corporaciones que posteriormente obtienen beneficio de su distribución. Existe un gran mercado negro de almas, ya que demonios y necrólitos sienten permanentemente el impulso de consumir para obtener nuevas posibilidades de viaje, recuerdos y capacidades. Los pagos bajo mano, los tratos a puerta cerrada y los robos nocturnos son moneda de cambio corriente en Iron City. Incluso hay quien, iluso él, pasa su existencia intentando encontrar su propia alma, normalmente con escasos resultados.

### **Herencia demoníaca**

Los necrólitos tienen su propia mitad demoníaca. A fin y al cabo, muchos diseños están hechos a imagen y semejanza del Patrón que paga el desarrollo. Incluso en ocasiones han sido ellos mismos quienes han aplicado poderosas magias oscuras sobre sus creaciones. De no ser así, los personajes habrían acabado como simples humanos o como almas en un recipiente antes de empezar siquiera a jugar.

Todo personaje jugador necrólito debe tener apuntados los siguientes Rasgos:

Estado *Inmortal* +3. Los necrólitos y demonios no envejecen, ni pueden morir en Iron City bajo ninguna causa, salvo excepciones muy poco frecuentes. Ignoran la muerte aun cuando reciben un Estado *Hundido*, siempre que este daño provenga de alguien con un Impacto Narrativo menor a la puntuación en *Inmortal*. En la Tierra, este efecto arcano desaparece, aunque se sabe que los necrólitos pueden vivir unos segundos cuando la cabeza se separa de sus cuerpos. El Estado *Inmortal* puede mejorarse mediante Experiencia (previa o ganada), pero hay que tener en cuenta que su valor penaliza directamente a la Fecha de Caducidad del necrólito, aumentándola.

Competencia *Cosecha* 2. De forma innata, un necrólito sabe como "cosechar" a un moribundo para extraer su alma y transportarla. *Cosecha* también permite consumir dicha alma para crear un Nexo con la Tierra.

### **VIRTUD**

Cuando crean un nuevo necrólito, los necroperarios reciben directrices específicas para orientar el producto final hacia un área determinada. A las capacidades y funcionalidades que añaden al necrólito se les llama Virtud. Normalmente, a un recién creado se le otorga una Virtud con la idea de forjar una criatura arquetípica y predestinarla a una Ocupación concreta. Por ejemplo, es habitual que un *Daredevil* acabe siendo aviador, o un *Mesmerista* sacerdote. Sin embargo, no siempre tiene por qué ser así, y son bastantes los necrólitos que desempeñan Ocupaciones que a primera vista no están muy relacionadas con su Virtud.

Selecciona una sola Virtud para tu personaje. Junto a las descripciones de cada Virtud aparece una serie de Estados (E) de Conflicto que debes apuntar en la hoja de personaje con un asterisco y una puntuación de +10. Para hacerte más fácil su utilización, se incluye junto a su epígrafe las capacidades especiales que proporciona cada uno de los Estados.

Tal y como se detalla en el capítulo *Sistemas*, un Estado de Conflicto solamente puede utilizarse en momentos de Conflicto, como su propio nombre indica y valga toda redundancia habida y por haber (con frases así, me doy asco a mí mismo).

Antes de seguir, debes saber que los Conflictos suelen dividirse en Viñetas, las cuales agrupan y racionanizan momentos significativos ocurridos dentro de la escena de tensión, una especie de "turnos" por decirlo de alguna forma.

Siempre que el jugador invierta un punto de su Fondo de Acción para "activar" uno de los Estados de Conflicto, obtiene el bonificador de +10 a las Pruebas relacionadas desde la misma Viñeta en que se activa, hasta el final de la escena. Para que no olvides que debes gastar un punto del Fondo cada vez que actives el Estado, marca con

asterisco los Estados que te proporcione la Virtud. Pueden tenerse activos al mismo tiempo varios Estados, siempre y cuando se gasten los puntos necesarios del Fondo de Acción (aunque sólo puede gastarse un punto por Viñeta). No importa cuando se activasen, la duración para todos es hasta el final de la escena.

Cuidado con los Estados de Conflicto. Como se explica en el Capítulo de *Sistemas*, Sección *Caducidad*; cada uso de un Estado de Conflicto hace aumentar la Fecha de Caducidad en un punto, lo cual puede acercar peligrosamente al necrópolis a su final.

Las capacidades que hemos incluido junto a cada Estado de Conflicto están poco definidas a propósito: en última instancia, la Mesa deberá juzgar la aplicación de cada capacidad en concreto. Hay que tener en cuenta que la activación de las Virtudes permite a los personajes realizar cosas fuera del alcance humano, como si de héroes pulp se tratases. No en vano son necrópolis, no personas normales. Un Superhombre podría levantar un automóvil por encima de su cabeza. Una Femme Fatale podría enamorar a un reputado político por muy brillante que sea el anillo de compromiso de éste. Un Gadgeteer podría utilizar un aparato tipo *jetpack* que le permitiera volar.

Además, se recomiendan una serie de Ocupaciones (propias tanto de necrópolis como de humanos) que casan bien con cada Virtud. En la Tercera Fase de creación del personaje, el jugador puede escoger de entre este grupo o probar con otra Ocupación distinta siempre que pregunte antes al CM, por si tiene pensado algo en concreto para su personaje a nivel narrativo.

### Daredevil

Algunos complementan su don adoptando una conducta de tintes místicos, marciales, mesiánicos o religiosos. Otros simplemente aprovechan sus capacidades para ganarse la vida como artistas ambulantes, atletas, acróbatas, saltimbanquis, ladrones o incluso justicieros enmascarados. Sea como sea, es constatable que los Daredevils poseen un control sobrenatural de su propio cuerpo y tienen una suerte increíble. Son capaces de realizar las acrobacias más inverosímiles, doblar su cuerpo como si fuese manteca o moverse a una velocidad endiablada, todo esto acompañado de una preternatural buena fortuna que les permite ser arrojados, valientes y audaces como pocos.

\**Acrobático +10*. Realizar saltos espectaculares, emprender piruetas mortales y acrobacias imposibles, alcanzar lugares insospechados.

\**Afortunado +10*. Tener mucha suerte cuando todo es cuestión de azar, ganar las manos de cartas o de cualquier otro juego.

\**Veloz +10*. Correr a velocidades extremas, intuir que se va a recibir un ataque a distancia, reaccionar ante un estímulo, procesar trabajos manuales de forma rauda.

Ocupaciones: cazador, colono, pacificador, taxista, atleta, aviador, ladrón de guante blanco, marino, pandillero, soldado, vagabundo.

### Femme fatale

La Femme fatale es una consumada experta en el aprovechamiento de los roles sexuales y en la explotación de las conductas primarias de quienes le rodean. Como podrás

suponer, la femme fatale es siempre de género femenino, y es capaz de superar (o más bien tergiversar y aprovechar) todas las trabas impuestas por la sociedad de Iron City al sexo débil. Ella es una seductora malintencionada, una avezada experta en juegos eróticos, un demonio en forma de ángel, una sensual, morbosa y aparentemente inocente muñeca letal. Margaretha Zelle, Mata Hari, es un perfecto ejemplo de mujer fatal inmortalizada por la Historia.

\**Espía +10*. Examinar un archivo de documentos, falsificar información o documentación, entender o hablar otro lenguaje, poner el oído en conversaciones ajenas.

\**Seductora +10*. Seducir a un varón, mentir a un varón, ganarse la atención de cualquier hombre, realizar un espectáculo de tintes eróticos.

\**Sibilina +10*. Inocular un veneno, utilizar una pistola pequeña, golpear por la espalda, esconderse o huir en el último momento, ocultar objetos.

Ocupaciones: anticuaria, cabalista, magíster (magistris), actora, atleta, abogada, contrabandista, detective, ladrona de guante blanco, reportera, sacerdote (monja).

### Gadgeteer

El Gadgeteer es un experto tecnológico capaz de usar y crear cualquier cachivache útil, un *grease monkey* de élite, el amo de la mecánica, la electricidad y la electrónica. El papel del Gadgeteer resulta muy importante al actuar como técnico para extraer información de vidas pasadas y recuerdos almacenados en calculadores automáticos. Los necróperarios, aquellos trabajadores de las fábricas de creación de necrópolis o de reciclado de zombies, suelen ser Gadgeteers. Ingenieros, científicos y mecánicos también pueden serlo. Aquellos con mayor experiencia son capaces de atar pequeños demonios a la mecánica, utilizar tecnología de vapor o injertar implantes cibernéticos en un cuerpo vivo. El Gadgeteer comienza a jugar con un superobjeto menor. Como se explica en la sección de *Superciencia*, recién creado tiene un gadget de Impacto Narrativo 1.

\**Mañoso +10*. Diseñar y fabricar gadgets de Superciencia, utilizar gadgets de Superciencia, dar a un objeto mundano un uso excepcional, reparar aparatos mecánico-eléctricos.

\**Preclaro +10*. Encontrar soluciones novedosas y originales a los problemas, anticipar acontecimientos todavía por ocurrir en base a las pruebas y antecedentes, idear un plan de actuación.

\**Técnico +10*. Interpretar diagramas y esquemas técnicos, elaborar manuales y documentos técnicos, comprender el funcionamiento de un aparato.

Ocupaciones: cazador, necróperario, taxista, académico, aviador, científico, ladrón de guante blanco, médico, obrero, soldado.

### Mente brillante

La Mente brillante tiene una capacidad intelectual más allá de todo lo cuantificable. Su inteligencia no tiene parangón alguno con ningún hombre o máquina conocidos, superando incluso a algunos de los demonios más avezados. Superdotados y con un altísimo coeficiente intelectual, las Mentes brillantes tienen potencial de sobras para colocarse entre la élite cultural y científica dentro de cualquier comu-

nidad, e incluso ir más allá y pasar a la posteridad como grandes inventores o descubridores. Son muy valorados a la hora de resolver un crimen misterioso, o encontrar alguna solución a un complejo enigma.

\**Pedagogo +10*. Impartir conocimientos, redactar tesis o documentos científicos, adoctrinar a los ignorantes.

\**Perspicaz +10*. Obtener pruebas de la escena de un crimen, investigar un hecho y obtener deducciones, buscar libros e información.

\**Superdotado +10*. Resolver un rompecabezas, sacar conclusiones lógicas, realizar un cálculo o fórmula, recordar cualquier dato leído o visto (memoria fotográfica).

Ocupaciones: anticuario, cabalista, magíster, necroperario, académico, alienista, abogado, científico, contrabandista, detective, ladrón de guante blanco, médico.

### **Mesmerista**

Aquellos con esta Virtud tienen el don de saber cuáles son las palabras justas y qué cadencia verbal aplicar para conseguir emocionar de alguna forma a la masa, o condicionarla de forma que cumpla sus deseos. Los Mesmeristas se valen de la psicología, los efectos ópticos y sus talentos innatos para interpretar con asombrosa precisión las emociones de los demás y sacar partido de ello. Son también buenos intérpretes y atletas, capaces de realizar prodigiosos trucos de prestidigitación y contorsionismo.

\**Empático +10*. Interpretar un sentimiento, gesto o frase, hacer ventriloquia, hacer *tarótica*, leer los labios, predecir algo que puede ocurrir en base al comportamiento de la gente o los animales, escuchar en la distancia, utilizar *química alquímica* para tener visiones de la Tierra.

\**Persuasivo +10*. Convencer a una persona, realizar hipnosis y regresiones con *química alquímica*, infundir sentimientos a una audiencia.

\**Prodigioso +10*. Realizar juegos de manos, escupir fuego, escapar de ataduras, contorsionarse para caber en un espacio pequeño.

Ocupaciones: anticuario, cabalista, colono, magíster, actor, alienista, abogado, científico, contrabandista, ladrón de guante blanco, médico, reportero, sacerdote.



La sombra hace de la soledad y el secretismo su forma de vida. Es experto en la conspiración, el subterfugio y el silencio. Suele actuar en la ciudad siempre al amparo de la noche, bien como delincuente al margen de la ley, bien como vigilante que vela por la paz de los que duermen. La sombra es ágil, misteriosa y sibilina. No se le conoce ningún pasado, ni se sabe para quién trabaja. Puede actuar en equipo y mantener grandes redes de información y apoyo, pero siempre se esforzará en no entablar relaciones demasiado personales, ya que otorgar confianzas es lo peor que puede hacerse para proteger su condición. La Sombra suele tener costumbres y aficiones de corte exótico o bohemio, algunas veces con el único objetivo de alimentar su leyenda.

\**Allanador +10*. Abrir una puerta, infiltrarse en un recinto o edificio con seguridad, trepar como una araña, filtrarse a través de espacios angostos, caminar con un equilibrio perfecto.

\**Enigmático +10*. Ocultar identidad, mantener una identidad falsa.

\**Furtivo +10*. Ocultarse en las sombras u oscuridad, moverse muy silenciosamente, ocultar un rastro.

Ocupaciones: anticuario, cabalista, cazador, colono, pacificador, actor, atleta, contrabandista, detective, ladrón de guante blanco, vagabundo.

### **Superhombre**

Aunque el apelativo no es del todo correcto (ya que los necrólitos no son técnicamente "humanos"), el Superhombre es un necrólito físicamente hiper-desarrollado. Se trata de una bestia musculada y fibrosa con una fuerza muy por encima de cualquier medida cuantificable. Aunque no siempre es así, el Superhombre aparenta ser una montaña de músculos con un tamaño mayor al de cualquier persona, llegando en ocasiones hasta los dos metros y medio de altura. Sus espaldas son anchas, sus manos, enormes, su físico, imponente y brutal. Otras versiones más refinadas adoptan un estilo más *hard-boiled*: se trata de tipos duros, estoicos, fríos y perspicaces, que suelen trabajar como detectives o policías.

\**Agresivo +10*. Intimidar por la fuerza, asustar a las personas, promover la furia o la violencia entre las masas.

\**Duro +10*. Resistir los golpes, soportar temperaturas extremas, impedir ser movido o derribado, aguantar sin sustento o sueño.

\**Fuerte +10*. Alzar pesos, golpear cuerpo a cuerpo, realizar esfuerzos brutales, lanzar objetos, destruir estructuras.

Ocupaciones: cazador, colono, pacificador, atleta, contrabandista, detective, granjero, marino, obrero, pandillero, soldado, vagabundo.

### **ESTRELLA FIJA**

Ya sabes que en el proceso de creación de un necrólito aparecen involucradas muchas fuerzas místicas, arcanas y cósmicas. Una de las más importantes es la influencia de las Estrellas Fijas, los únicos astros visibles tanto desde la Tierra como desde Iron City o cualquier otra realidad. Omnipotentes, fríos y misteriosos, estos quince astros juegan un papel fundamental en la composición mental de tu

personaje. Su utilización en la necrogénesis se remonta hasta la lejana Edad Media de la Ciudad de Hierro (el llamado Segundo Eón Ciudadano), quizá más allá. Normalmente, su influjo es lo que hace que un necrólito no se convierta en una bestia sanguinaria ávida de muerte, tormento y destrucción. Los dota de sentimientos e impulsos –y al mismo tiempo aparta ligeramente a los necrólitos de las doctrinas morales demoníacas, tan carentes del albedrío y raciocinio humanos–, convirtiéndose en su único lazo con la porción del Universo donde se haya la Tierra, su único nexo con la realidad. Los dota de particularidades y atributos físicos, de dones y bajezas, de aspectos destacados y taras. Los demonios prefieren tener necrólitos de carácter más humano antes que fríos seres ambiciosos sin ningún escrúpulo, ya que eso supondría una amenaza a su dominio y gobierno al crear personalidades más firmes, autoritarias y decididas. Como siempre, la duda humana beneficia al demonio.

La Estrella Fija utilizada en la fabricación del necrólito, junto a su pasado terráqueo, influye significativamente en el comportamiento, personalidad y metas de tu personaje, aunque sea de forma sublimada para su mente dormida. La Estrella Fija condiciona las acciones, opiniones y sentimientos del necrólito igual que lo hace su educación. Su influencia es primaria y bestial, afectando a la impronta y al subconsciente.

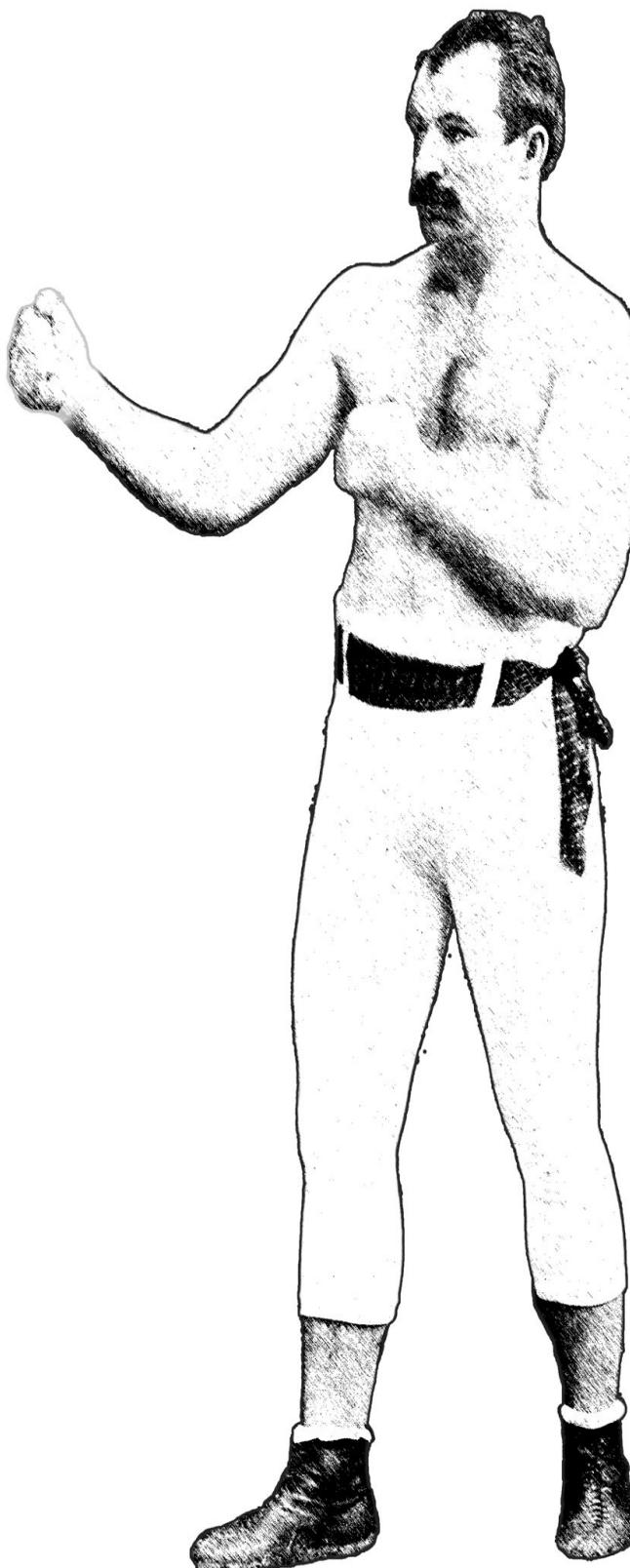
Elige una para tu personaje o determina al azar de cual se trata (lanzando 2D10 y sumándolos, repite cualquier tirada en la que salga un 0 o un 9); lee con detenimiento las palabras clave que incluye, para que puedas construir con una sólida base los cimientos de la personalidad de tu necrólito. Para facilitar tu elección, he incluido una relación de Estrella con dos personajes históricos representativos.

### **Estados**

A efectos de juego, la Estrella Fija proporciona Estados (E) que tienen que ver sobretodo con la personalidad de tu personaje –aunque también hay Estados que se refieren al físico e incluso al entorno del pj-. Selecciona tres palabras clave, de entre todas las que dispone tu Estrella elegida, y apúntalas como Estados con una puntuación de +1, +2 y +3, según tú repartas. Simplemente escoge aquellas tres que más te llamen la atención para tu personaje y que te hagan sentir cómodo a la hora de caracterizarlas y encarnarlas según la interpretación que tú mismo les des. No olvides apuntarlas en el apartado de Estados y colocar la puntuación a cada una.

Los Estados elegidos se sumarán a la Reserva del pj para las Pruebas, si éstos son relevantes para la tarea que quiere emprenderse y el jugador propone su utilización. Por ejemplo, un personaje con la Estrella Fija Antares podría sumar a su Reserva de *Allanamiento* el Estado *Desapercibido* +1 cuando intente escondérse entre una multitud. También podría sumarlo a su Reserva de *Astucia* cuando quiere que el policía se olvide de él y no le interroge. El Estado *Cruel* +2 de la Estrella Algol podría añadirse a la Reserva de *Frialdad* cuando un pj contemplase cadáveres mutilados, o podría sumarse a la Reserva de *Intimidar* cuando el personaje tortura a un prisionero. El Estado *Posesivo* +3 de Vega podría bonificar las tiradas de ataque de un personaje cuando éste se dispone a defender a su pareja. Depende de la interpretación que se le dé, un Estado puede servir para muchas cosas. No existe un número máximo de Estados a aplicar en una sola Prueba.

Incluso, según juzgue la Mesa, un Estado puede convertirse en negativo para una determinada Prueba. *Noble* +3 puede transformarse en una penalización de -3 para Pruebas en las que el



pj luche contra su propia moralidad y principios. En estos casos, la iniciativa de utilizar el Estado como penalizador partirá casi siempre de otros jugadores (incluido el CM, por supuesto) en lugar de partir desde el controlador del personaje. ¡A (casi) nadie le gusta aplicar penalizadores sobre su creación!

Como puedes ver, la utilización de estos Estados depende en buena medida de la imaginación e inventiva del jugador (igual que ocurre con los Estados que proporciona la Virtud), y de la aprobación de la Mesa, con la cual se tendrá que pactar su uso. Se trata de que el jugador pacte rápidamente con sus compañeros y el City Master el uso de los Estados, estimulando la participación y el consenso. La elección adecuada y el uso correcto de los Estados suele distinguir a los grandes jugadores de los simplemente buenos jugadores. Cuando elijas tus Estados, no busques un beneficio numérico para el juego. Busca recursos para una buena interpretación. A priori, Estados como *Caprichoso*, *Chivato* o *Dejado* no parece que tengan una participación muy frecuente en las Reservas de las Pruebas (salvo como penalizador), pero pueden proporcionar interpretaciones memorables y rasgos únicos para tu pj, lo cual es ciertamente más satisfactorio que un simple bono en una tirada de dados.

## Estados Llave

La elección de Estados es más importante de lo que parece a priori. Los Estados de la Estrella Fija representan aspectos de la personalidad y de la vida del necrópolis, y como tales merecen ser tratados en consideración. Cristina, una jugadora con iniciativa, querrá sin duda personalizar sus adquisiciones. Si elige Proycon, en lugar de apuntar únicamente el Estado *Enfrentamiento*, tras consultar a su CM y compañeros decide apuntar *Enfrentamiento con la familia Massard*. En lugar de Respeto a secas, decide apuntar *Respeto hacia el Clan Wu*. Ésta es una elección excelente. En lugar de escoger Estados genéricos y vagos, la jugadora hace el esfuerzo de concretar más. Ahora, el CM ya sabe que el personaje tiene un conflicto con una familia y le debe respeto a otra. ¡Se trata de material en bruto para nuevas partidas! El mismo CM o cualquier otro participante pueden aconsejar a un jugador acerca de como focalizar un Estado. Siguiendo con el ejemplo, Cristina elige el tercer Estado para su personaje: *Héroes famosos*. Lo ha hecho sin ton ni son, ya que no se le ocurre cómo interpretar durante el juego este Estado. El CM, a sabiendas de que el Serial va a girar en torno a una Obra Inspirada y atendiendo a la personalidad que Cristina quiere dar a su personaje, aconseja a la jugadora que concrete su Estado añadiendo *Admiración por Ulises* en lugar de *Héroes famosos*. A estos Estados capaces de causar efecto en la historia o de cimentar las relaciones e influencias del personaje dentro de la narración, se les llama **Estados Llave**, y deben marcarse con un símbolo de dólar antes de su nombre (p. ej. *\$Respeto hacia el Clan Wu*). Es el jugador, con ayuda de la Mesa, quien decide qué Estados Llave tendrá su personaje, si es que desea alguno para él.

Debe tenerse en cuenta que, al estar mucho más especializados y focalizados, los Estados Llave van a tener un uso más restringido durante las partidas. Sin embargo, tienen una clara ventaja: además de ayudar a construir historias más sólidas, si el personaje cumple ciertos objetivos implícitos en los Estados Llave, el jugador recibirá Experiencia con la que mejorar a su personaje entre sesión y sesión de juego. ¡Y encima, bonifican las Pruebas relacionadas con dichos objetivos!

### Aldebaran

*El seguidor*, relacionado con: rubí, granate, cardo, realeza, honor, Ricardo Corazón de León, Gengis Khan. Poder, Control, Cimas más altas, Yugos, Orden, Predestinación social, Rígido, Autoritario, Engreído, Riqueza, Leyes, Costumbres, Creencias.

### Algol

*La estrella del demonio*, relacionado con: diamante, élaboro, mentira, medusa, Vlad Tepes, Saladino. Mentira, Disfraz, Irreverente, Contestatario, Retorcido, Mezquino, Conspiración, Ladino, Malintencionado, Cruel, Desleal.

### Antares

*El soldado poeta, la lanza estrella*, relacionado con: sardónice, aristoloquia, traición, Diógenes de Sinope, Bruto. Crítico, Incisivo, Mente afilada, Variedad de recursos, Poca condescendencia, Cínico, Hastiado, Atacar rápido, Sombras, Tretas, Artimañas, Anonimato, Desapercibido, Tergiversar.

### Alphecca

*El corazón del escorpión, la perla de la corona*, relacionado con: topacio, romero, ruptura, cambio, Cleopatra, Leonardo Da Vinci. Inquieto, Inestable, Cambio, Caprichoso, Adaptable, Ingenuo, Infantil, Veleidoso, Antojadizo, Humor simplón, Chivato, Llamar la atención, Innovador, Visionario.

### Arcturus

*El oso guardián*, relacionado con: jaspe, llantén, naturaleza, bestialidad, Atila el Huno, Henry Thoreau. Naturaleza, Tierra, Cultivos, Frutos, Buena comida y bebida, Orden natural, Preservar, Mano divina, Solitario, Vengativo, Nobleza, Sencillo, Poco paciente, Otorgar perdón, Solitario, Leal, Franco, Zafio, Brutal, Impulsivo.

### Capella

*La joven diosa*, relacionado con: zafiro, tomillo, abundancia, San Agustín, Theodore Roosevelt. Pausado, Razonable, Dialogante, Respetuoso, Recatado, Reprimido, Equitativo, Dadivoso, Imparcial, Celoso, Temeroso, Independiente, Libertad, Líder, Sólido, Maduro, Espíritu de superación.

### Deneb Algedi

*La cola de la cabra*, relacionado con: calcedonia, mejorana, buena y mala fortuna, Vincent Van Gogh, Roal Amundsen. Sensible, Sofisticado, Poco condescendiente, Belleza, Aspecto físico, Arte, Azar, Destino, Grandes empresas, Improvisar, Intrépido, Correr riesgos, Suerte, Irresponsable, Dejado, Falta de previsión.

### Gienah

*El ala derecha del cuervo*, relacionado con: ónix, bardana, avaricia, pereza, David Rockefeller, Tutankamón. Vago, Interesado, Egoísta, Artero, Astuto, Avaricioso, Perezoso, Envidioso, Estratagema, Artificio, Gran táctico, Político.

### Pleïades

*Las Siete Hermanas*, relacionado con: cristal de roca, hinojo, renovación, pureza, verdad, sacerdotisas, Juana de Arco, Virgen María. Verdad oculta, Dioses, Rueda del tiempo, Pureza, Rectitud, Piedad, Digno, Revelaciones, Iluminado, Maternal, Protector, Responsable, Estoico, Resignado, Humilde, Predispuesto.

### Polaris

*La luz que ilumina*, relacionado con: magneto, endibia, sabiduría, devoción, guía, Tomás Moro, Charles Darwin. Sobrio, Sacrificado, Humilde, Laborioso, Serio, Minucioso, Trabajo anónimo, Conocimiento, Sabiduría, Aprendizaje, Curioso, Inquisitivo, Mordaz, Ingenioso, Inteligente, Experto, Cultivado, Charlitas.

### Procyon

*El gran perro*, relacionado con: ágata, ranúnculo, fama, salud, Friedrich Nietzsche, Bob Fitzsimmons.

Poder directo, Batalla, Enfrentamiento, Sacar tajada, Héroes famosos, Por encima de los demás, Buena salud, Prevalecer, Físico, Superior, Competición constante, Cazador y presa, Directo, Seco, Cortante, Arrogante, Respeto, Honor, Gloria.

### Regulus

*El príncipe, el corazón del león*, relacionado con: granito, Artemisa, Norte, usurpación, regicidio, Julio César, Alejandro Leroux. Envidia, Dominar, Quitárselo, Ambicioso, Inconformista, Emprendedor, Esforzado, Te corresponde, Lucha, Regio, Asesinato.

### Sirius

*El calor del verano*, relacionado con: berilio, e内bro, corrupción, brillo, Calígula, Marqués de Sade. Apasionado, Risueño, Fama, Gloria, Sexo, Resplandecer, Sol, Aclamado, Inconstante, Tareas manuales, Pruebas de fuerza, Vanidad, Egotrismo, Malas compañías, Vicios, Bajas pasiones, Problemas, Soñador, Alcohol, Dinero fácil, Violencia.

### Spica

*La espiga de trigo en la mano de la virgen*, relacionado con: esmeralda, salvia, orden, justicia, Tomás de Torquemada, Otto Von Bismarck. Justo, Imparcial, Honestidad, Deber, Lealtad, Orden, Timorato, Clasista, Xenófobo, Inmovilista, Atávico, Reaccionario, Sumiso.

### Vega

*El picado del águila*, relacionado con: crisolito, ajedrea, amor, Greta Garbo, Rita Hayworth. Impulsivo, Sentimental, Enamoradizo, Relaciones sociales, Comunidades, Grupos, Costumbres ajenas, Tertulias, Político, Artista, Romance, Intriga, Posesivo, Ambicioso, Celoso, Atribulado, Infantil, Aleccionado.

Siguiendo con los ejemplos de Cristina, si su pj logra ganarse el respeto y amistad del anciano patriarca del Clan Wu (para lo cual seguramente podrá aplicar el Estado *\$Respeto hacia el Clan Wu* en las Pruebas necesarias), recibirá Experiencia. Si acaba con la amenaza que supone para su pj la familia Massard, recibirá Experiencia. Si encuentra en la Tierra una antigua vasija griega con la imagen de Ulises, ganará Experiencia. Como ves, los Estados Llave tienen un ámbito más cerrado que los Estados “normales”, pero a cambio tienen una influencia muy poderosa en la mejora de tu personaje. Durante la creación del necrólito, no necesitas transformar tus tres Estados en Estados Llave, pero quizás uno o dos te reporten beneficios en el futuro.

Además, una de las utilidades más destacables que tienen es el poder transformar un Estado a priori “negativo” o poco tentador, en un Estado Llave útil y “positivo”. Siendo realistas, a pocos jugadores –excepto a aquellos interesados en la exploración de personalidades y relaciones– les interesan Estados como *Caprichoso* o *Alcohol*, pero la posibilidad de canjearlos por *\$Educado en familia rica y condescendiente* o *\$Negocio de destilería ilegal* (son sólo un par de ejemplos relacionados) abre de inmediato nuevos horizontes que explorar.

**La utilización de un Estado Llave en una Prueba exitosa permite recuperar 10 – la puntuación del Estado al Fondo de Karma.** Ésta, salvando medios mágicos, constituye la única forma de recuperar puntos de Karma. No la subestimes. Consulta el Capítulo Arcanos para más información.

Estado “normal”	Transformación en Estado Llave
Líder	<i>\$Líder de la banda juvenil The Unseen</i>
Solitario	<i>\$Solitario debido a la muerte de Margaret</i>
Lucha	<i>\$Lucha contra los Estamentos Religiosos</i>
Romance	<i>\$Romance con Norman Carter</i>
Cruel	<i>\$Cruel con los niños</i>
Gloria	<i>\$Buscar la gloria en la aviación</i>
Hastiado	<i>\$Hastiado del Patrón Belfegor</i>
Aleccionado	<i>\$Pupilo del mestre de capoeira Carlos</i>

## FASE III. VIDA CIUDADANA

### DEMONOMANCIA

*Los pastores serán brutales mientras que las ovejas sean estúpidas.* E. Godin

Una vez un nuevo y flamante necrólito abandona la cola de producción, es enviado a estudiar durante seis años en una Necroversidad. Es en uno de estos reductos, más parecidos a internados, prisiones, campos de concentración o sanatorios mentales que a verdaderos lugares de sapiencia, donde el necrólito aprende una educación básica: se le instruye acerca de cómo respetar a su Patrón y al resto de demonios, conoce las peculiaridades de la ciudad, y dedica la mayor parte del tiempo a aprender la oscura teoría mágica conocida como Demonología.

Una vez que termina este proceso, los necrólitos surgen al mundo exterior como licenciados en sus respectivas carreras, y como usuarios de ciertas parcelas de la Demonomancia. Solamente hay tres casos en los que un necrólito no pisa la Necroversidad ni termina sus estudios: aquellos en los que es reservado para ser un *Durmiente*, aquellos en los que no hay forma de educarlo y finalmente aquellos, mucho más escasos, en los que el necrólito consigue escapar de la cola de producción o de la Necroversidad.

La Demonomancia, regalo que en tiempos antiguos los demonios ofrecieron a sus lacayos, es un arte hermético basado en el tarot y sus cartas. Por eso, todos los necrólitos utilizan una de esas barajas, con sus Arcanos Mayores y sus Arcanos Menores. La Demonomancia no llega a representar ni una ínfima parte de la magia que

manejaban los demonios, pero aún así es imposible que un necrólito llegue a dominar todas sus vertientes y facetas, ya que se trata de un Arte rico, poderoso y sofisticado.

Realizar Demonomancia requiere de ambas manos, ya que en ocasiones sus hechizos tienen como requisito barajar el mazo de cartas, lanzar un naípe al objetivo, o partirla en mil pedazos. En estos dos últimos casos, una vez desencadenado el efecto mágico, el naípe siniestrado vuelve a ocupar su lugar como si nunca hubiera salido del mazo. También muchos sortilegios requieren para su activación cánticos, movimientos rituales o letanías concretas.

### Necroversidades

Las Necroversidades son lugares semi-secretos (Lugares Perdidos que han sido acondicionados para la docencia) de muy distinta y variada índole, cuya nomenclatura está basada en antiguos dioses y héroes mesopotámicos. Generalmente son considerados centros del saber y lugares donde encontrar información... si consigues entrar en ellos. Todo necrólito no iletrado posee –o debería poseer– un documento que le acredita como colegiado en una Necroversidad determinada, por lo que su nombre aparecerá en los registros de dicha institución –o debería aparecer-. Además, el universitario tiene en su poder una baraja única y personalizada del tarot, con la cual puede hacer Demonomancia. Sin esa baraja, el necrólito pierde todas sus capacidades arcanas hasta que consigue otra. Existen pocos

métodos de obtener una nueva baraja, aparte de robarla o solicitar una instancia al Vicerrectorado de Necroversidades Demonomantes, la cual suele tardar varias décadas (literalmente) en ser gestionada.

La Necroversidad ofrece más posibilidades, como Carreras Superiores (Licenciaturas), y complejos Postgrados. Sin embargo, ninguno de los personajes, novatos al comenzar el juego, puede haber profundizado tanto en una Carrera.

Cualquier necrópolis tiene acceso a las Necroversidades más populares, aunque algunas tan sólo aceptan a necrópolitos que cumplen unas condiciones determinadas, generalmente referidas al nivel económico, a la Virtud o a las capacidades mentales del aspirante. Lo más normal es que los necrópolitos acudan a la Necroversidad financiada por su Santo Patrón. Estos lugares mágicos y embrujados reciben nombres de dioses y mitos mesopotámicos seguidos de un número romano. De esta manera, algunas de las universidades más famosas son Enki XIII, Gilgamesh VI, Marduk VIII o Tiamat II.

Como se ha dicho, es posible que un necrópolito no haya pisado jamás la Necroversidad y sea un iletrado. Incluso cabe la posibilidad de que haya sido expulsado antes de completar sus estudios debido al mal comportamiento. Además de ser considerados poco menos que bárbaros, estos necrópolitos carecen del poder de la Demonología. En su lugar, los personajes recién creados reciben de forma extra 12 Puntos más de Experiencia inicial.

## **CARRERAS PARA DIPLOMADOS**

Para propósitos de creación de tu necrópolito, nos interesa que escojas una Carrera para él, en la cual estará diplomado. Es necesario un Impacto Narrativo de al menos 2 para poder optar a una Diplomatura, por lo que en principio los personajes jugadores necrópolitos recién creados no tendrán ningún problema para cumplir este requisito. A continuación se citan las Diplomaturas más comunes, junto con tres Rasgos Arcanos (A) que debes apuntar en la hoja de personaje, y que se corresponden con un Arcano Mayor de la baraja. Reparte entre los tres un 6, un 4 y un 2, tal y como deseas. Al escoger una Carrera, el personaje gana cierto dominio en esos tres Arcanos, por lo que será capaz de lanzar tres hechizos de Diplomatura distintos, uno por cada Arcano. Si posteriormente el jugador gasta Experiencia inicial en comprar nuevos Arcanos, su pj ganará el hechizo de Diplomatura correspondiente a cada nuevo Arcano que adquiera.

### **Ciencias de la Cábala**

También conocida como “Oscurantismo” en su acepción más antigua, esta disciplina tiene mucho que ver con los demonios y espíritus urbanos, y la posibilidad/causalidad. También se relaciona frecuentemente con las antigüedades, las Reliquias, los túneles a Lugares Perdidos y los gramos. El clásico hechicero que bucea en pergaminos viejos y ajados para obtener sus fórmulas de oscura magia posiblemente haya estudiado esta diplomatura. La Cábala es muy poco querida entre los demonios, y pocas veces mandan a sus lacayos a las Necroversidades donde se aprende, ya que la consideran más una amenaza que una virtud. La doctrina que imparten sus profesores acerca del Árbol de la Vida es algo que no acaba de gustar a los líderes demoníacos. *El Sumo sacerdote, El Ermitaño, La Sacerdotisa.*

### **Ciencias Psíquicas**

Las Ciencias Psíquicas se basan en la manipulación de la realidad para confundir los sentidos de los afectados por sus poderes. Todos los Hechizos de las Ciencias Psíquicas son llamados despectivamente “trucos” por aquellos que desconocen su poder, ya que nunca crean un efecto real o permanente. Todo lo relacionado con las drogas y los viajes oníricos es competencia de esta Ciencia, incluyendo la proyección extrasensorial o los viajes astrales. Se trata de una de las Demonomancias más antiguas de entre las que se conocen.

*La Luna, La Estrella, El Mago.*

### **Dialéctica Hermética**

Esta carrera, conocida por ser “de letras pura y dura” tiene sus bases en el control mental a través de las palabras y los textos, y en la hermenéutica. Se la conoce por proporcionar una base ideal para políticos, periodistas, oradores e ideólogos; son muchos los necrópolitos Mesmeristas quienes la eligen para potenciar sus capacidades. La Dialéctica Hermética permite modificar las emociones, provocar sensaciones reales e infundir pensamientos mediante la manipulación mental directa. En las manos adecuadas, puede ser un arma muy letal, capaz de influir en el rumbo de la City.

*El Diablo, La Emperatriz, La Justicia.*

### **Hechicería Natural**

Iron City está plagada de animales y criaturas de la naturaleza que habitan en sus calles y en sus parajes limítrofes. La Hechicería Natural es la disciplina arcana que estudia las relaciones de las bestias y pájaros con los muertos. Su nacimiento como Demonología es relativamente reciente, pero sus prácticas se cuentan entre las más antiguas de la ciudad. En ocasiones sus usos son considerados toscos, tendentes al chamanismo, la barbarie y la herejía. Los demonólogos de esta disciplina suelen utilizar fetiches, collantes, abalorios, plumas y pinturas en sus rituales con el objeto de adoptar una apariencia salvaje y animal. *El Ermitaño, La Templanza, La Fuerza.*

### **Ingeniería Energética**

Se trata de la disciplina más básica de cuantas se estudian usualmente, y al mismo tiempo una de las más letales y poderosas. Esta Ingeniería se basa en la manipulación de las fuerzas elementales -los clásicos fuego, aire, tierra y agua o la moderna tabla periódica, según se mire- para producir formas de energía tales como la electricidad o la radioactividad. El nacimiento de esta diplomatura tiene lugar en el ambiente bélico del Tercer Eón Ciudadano, caldo de cultivo ideal para el desarrollo de nuevas técnicas de dolor y muerte.

*El Carro, La Torre, El Sol.*

### **Nigromancia Cuántica**

Nigromancia tiene que ver con la modificación de la carne muerta, el restablecimiento, la comunicación con las almas e incluso la resurrección. La Nigromancia se emplea profusamente durante la Tanatocreación, aunque sus usos no se limitan a ello. Sanadores, médiums, médicos y forenses emplean en su día a día esta Demonomancia, la cual es una

de las más racionales y estructuradas de cuantas se imparten en la City, aunque tenga fama de ser una de las más oscuras y las que más problemas provocan debido a su relación con los espíritus.

*La Muerte, El Colgado, El Emperador.*

### Terraturismo

Terraturismo es la carrera estudiada por los taxistas profesionales de la City, aquellos con la capacidad única de realizar viajes a la Tierra y a otros lugares fuera del Infra-mundo. Se trata de una disciplina muy dura que proporciona muy pocos diplomados a lo largo de los años, lo cual redonda en el escaso número de taxistas y en lo solicitado de su trabajo. Todas las materias de Terraturismo giran en torno a la relación de Iron City con la Tierra y las Estrellas Fijas, con la cosecha de almas humanas, los viajes físicos (no los oníricos ni las convocatorias) y la potenciación de vehículos para facilitar los transportes.

*El Mundo, Los Enamorados, El Loco.*

## Ocupación

Después de la Necroversidad, llega el momento de buscar trabajo. Las colas del paro son largas, pero la precariedad laboral no ha sido un problema para un necrófilo con recursos, al menos así eran las cosas hasta hace poco tiempo, cuando empezó la masificación. Usualmente son los esbirros del Santo Patrón creador quienes colocan al necrófilo en un oficio o desempeño determinado, aquél en el que creen que él será de más utilidad para el poder demoníaco. Generalmente, la Virtud condiciona la Ocupación a la que es destinado un necrófilo.

Puedes crear tú mismo, con el apoyo del CM, la Ocupación que desempeña tu necrófilo. Simplemente piensa a qué se dedica tu personaje en Iron City, que trabajo o trabajos suele desarrollar, y qué funciones desempeñó en otros tiempos. Toda Ocupación lleva asociadas dos Competencias maestras (a puntuación 6), dos expertas (a 4) y dos flojas (sólo a 2). Elige las que consideres más convenientes y propias de la Ocupación que hayas determinado para tu pj (incluso inventándolas si es necesario), y apúntalas con la aprobación del resto de la Mesa.

Por ejemplo, Pedro decide que su pj, Armand Russel, desempeña en la ciudad el ambiguo y nada claro oficio de “apañador”, aunque antiguamente trabajó en una granja de cerdos de El Paso y estuvo en un taller mecánico unos meses. Pedro mira el Glosario de Rasgos del final de este manual y decide que sus Competencias maestras serán *Allanamiento y Astucia*, ya que Armand depende del sigilo y la lengua para realizar sus “arreglos”. Como Competencias expertas, selecciona *Pelea y Conducir automóvil*. No es la primera vez que Armand se mete en algún lío o tiene que conducir muchas horas de noche para algún “trabajito”. Por último, Pedro razona que Armand todavía recuerda alguna cosilla de su paso por la granja y el taller. Elige para él *Naturaleza y bestias y Mecánica*.

Si no tienes ganas de pensar mucho, a continuación se te ofrece un buen surtido de Ocupaciones de ejemplo. Se trata de Ocupaciones propias de necrófilo, y de alguna manera ejemplifican el tipo de labores que desempeñan los necrófilos en la ciudad. Simplemente elige una y escribe en tu hoja las Competencias bonificadas (recuerda que si dos Rasgos se apilan, debes coger aquél de mayor valor). Para personalizar un poco más tu personaje, tienes

la opción de eliminar una Competencia *floja* y sumar un punto en una *experta* (sí, ya sabemos que se pierde un punto por el camino).

Si deseas crear un necrófilo con una Ocupación más “mundana y común”, acude al Apéndice C. Allí encontrarás profesiones propias de humanos, aunque nada impide que un necrófilo las desempeñe. Sin embargo, entre demonios y necrófilos se considera de mal gusto y pobre status el rebajarse a desempeñar tareas propias de los hombres.

## Ocupaciones para Necrófilos

Ningún humano o zombie puede acceder a estas Ocupaciones, y es poco probable que los demonios se dignen a desempeñar funciones que consideran por debajo de su status social. A continuación se listan las más relevantes:

### Anticuario

El Anticuario es aquél que se dedica a comprar -o descubrir, o robar- Reliquias para hacer negocio con su venta, para aprovecharse de sus poderes, por mera curiosidad científica, por filantropía o colecciónismo, para alejarlas de manos no adecuadas o incluso para intentar destruirlas. Los anticuarios conocen a fondo la historia de muchas Reliquias así como sus nexos entre ellas, sus funciones y sus poseedores actuales. En ocasiones, forman auténticas sociedades y redes con el propósito de acumular más y más objetos.

*Reliquias 6, Historia 6, Artes plásticas 4, Documentación 4, Comercio 2, Idioma Mandarín 2.*

### Cabalista

El cabalista busca bien trascender a un estado superior demoníaco, bien alcanzar la asunción encarnando a un Arcano Mayor. Ambos son caminos extremadamente complejos y peligrosos, pero el cabalista no está contento con su condición de necrófilo y siempre aspira a más poder. El Cabalista utiliza los naipes mardesenses, además de para ejecutar hechizos, para realizar *Tarótica*, algo considerado blasfemo y prohibido por las autoridades demoníacas y la



opinión pública en general. El cabalista suele buscar información sobre sus objetivos y metas mediante el uso y abuso de sustancias psicotrópicas que propician la realización de viajes oníricos a la Tierra.

*Tarótica 6, Química alquímica 6, Cultura demoníaca 4, Astucia 4, Teoría Mágica 2, Organizaciones 2.*

### Cazador

El cazador suele trabajar en lugares salvajes o desolados (como El Yermo o la periferia de la city) cazando demonios de Mictlán o proscritos (Buscadores descubiertos, conspiradores y otras amenazas) por una recompensa, o para vender las piezas que obtiene. Suele ser un tipo duro de muy diversa condición y trasfondo: desde mercenario, policía retirado o veterano de guerra, hasta ermitaño apartado de la sociedad o bárbaro salvaje proveniente de un Lugar Perdido. El Colono se distingue del Pacificador por su orientación hacia el mundo natural y la supervivencia, y por desempeñar su trabajo totalmente al margen de la ley. Algunos Pacificadores terminan siendo Cazadores.

*Vida en la campiña 6, Advertir 6, Fusiles 4, Allanamiento 4, Organizaciones 2, Naturaleza y bestias 2.*

### Colono

Se les llama “colonos” a aquellos que dedican su vida a encontrar Lugares Perdidos, explorarlos y en muchas ocasiones pacificarlos o convertirlos a la cultura predominante en la City. Los colonos tienen un olfato especial para detectar túneles dimensionales jamás utilizados, y llevan un minucioso registro de todos aquellos Lugares Perdidos que visitan. Se les suele contratar para descubrir zonas míticas que aparecen referenciadas en oscuros textos. Al igual que los anticuarios, no es raro que formen sociedades y grupos filantrópicos. La imagen de un explorador de la época victoriana, o de un aventurero estilo *Indiana Jones* quizás pueda inspirarte a la hora de crear tu colono.

*Geografía perdida 6, Geografía 6, Vida en la campiña 4, Escopetas 4, Documentación 2, Vida urbana 2.*

### Magister

Un magister es un profesor o tutor al servicio de una de las Necroversidades. El magister suele ser una persona respetada y con un alto status en el mundo docente, aunque no tanto como un Doctor o un Catedrático. Ha tenido que obtener una alta titulación, y pasar muchos años de estudio, práctica y sufrimiento antes de pasar a la plantilla necroversitaria. Un magister conoce muchas teorías de un amplio espectro de disciplinas y materias, aunque no suele estar especializado en nada en concreto aparte de enseñar y no se trata de un investigador de campo, precisamente. Se trata del personaje más íntimamente relacionado con la hechicería.

*Oratoria 6, Teoría mágica 6, Recursos 4, Cultura demoníaca 4, Conocimiento terráqueo 2, Mitología y Religión 2.*

### Necroperario

Aquellos que desempeñan esta Ocupación trabajan día y noche en las Tanatofábricas o en las Colas de Reciclado, produciendo bien hombres/necrólitos/almas, bien zombies. A pesar de que su nivel cultural puede ser muy variado (yendo desde simples operarios a eficientes ingenieros), todos coinciden en dos aspectos: tienen cierto nivel de estudios en la Carrera de Nigromancia Cuántica y entienden de Superciencia. Esencialmente son personajes muy bien dotados para la utilización de todo tipo de gadgets tecnológicos y para la investigación, al mismo tiempo que han sido preparados para saber cómo mantenerse en buena forma física.

*Tanatocreación 6, Ciencias 6, Aguante 4, Superciencia 4, Teoría Mágica 2, Mecánica 2.*

### Pacificador

El pacificador se encarga de que la ley demoníaca se cumpla en las calles. No es un policía ni un sereno. Piensa en esta Ocupación más bien como en un matón a sueldo de los demonios totalmente amparado por la ley, un agente de élite. El pacificador no puede ejercer legítimamente ninguna autoridad sobre nadie, pero normalmente se hace la vista gorda alrededor de sus asuntos. Teniéndolo de tu lado, es como trabajar al lado de un detective con contactos en la policía, conocedor de mil y un formas de matar. Teniéndolo en contra, es como tener al ángel vengador pisándote constantemente los talones. A los pacificadores se les entraña profusamente en técnicas de combate cerrado y dolor, llegando a convertirse en ocasiones en auténticos perros guardianes de la calle sin ningún escrupulo ni sentimiento. Las mujeres que desempeñan esta Ocupación suelen ser llamadas *Erinias* o *Furias*.

*Armas cortas 6, Pelea 6, Escopetas 4, Aguante 4, Armas cuerpo a cuerpo 2, Intimidar 2.*



### Taxista

Los taxistas, antiguamente *cocheros* o *psicopompos*, son aquellos necrólitos que han estudiado Terraturismo durante su etapa en la Necroversidad y ahora se ganan la vida fletando viajes que les llevan física y realmente fuera de la urbe. Generalmente su destino principal es la Tierra, en donde cosechan almas humanas que luego venden a buen precio en Iron City. Debido a la dificultad de la Demonomancia Terraturismo, el número de taxistas disponibles en la City es muy bajo, por lo cual sus servicios están muy cotizados.

*Conducir automóvil 6, Vida urbana 6, Cosecha 4, Mecánica 4, Conocimiento terráqueo 2, Geografía 2.*

### ROL SOCIAL

Si el CM no planea un tipo de partida distinto, los personajes adoptarán el Rol Social de Buscadores de secretos. Sin embargo, algunas historias pueden centrarse en las gregarias vidas de un grupo de necrólitos guardianes. Incluso es posible jugar interpretando a necrólitos dormidos que todavía se creen seres humanos y, de esta forma, narrar el progresivo despertar a una no-vida de condenación en Iron City. Por si tu perturbado CM tiene alguna de estas retorcidas ideas, a continuación se ofrecen datos sobre los tres Roles Sociales que puede adoptar cualquier protagonista necrólito ciudadano.

El rol social de tu necrólito afecta a su Fecha de Caducidad y por tanto al momento de retirarse a las Colas de Reciclado en zombie. Aquellos que adoptan conductas más peligrosas y llamativas tienen una Fecha más alta, y suelen desaparecer pronto. Los que cierran el pico y acatan las órdenes, o los que no se enteran de qué es realmente lo que ocurre, suelen tener una Fecha más baja. Habla con tu CM para apuntar en la hoja el Rol que desempeñará tu personaje y su Fecha de Caducidad. Debes tener en cuenta que la Fecha de Caducidad no es ningún Rasgo, por tanto no puede modificarse con Experiencia inicial. Su valor es igual al que proporciona el **Rol social + la puntuación en el Estado Inmortal** (el cual normalmente es de +3 si no se invierte Experiencia inicial en él). Cuánto más alta sea dicha Fecha, peor.

El Rol Social también proporciona al personaje un tipo de Estado Llave (\$) a una puntuación de +2, relacionado con la idea básica que representa el Rol escogido.

### Buscador

Casi todos los personajes que lleven los jugadores pertenecerán a este pequeño pero heterogéneo grupo de necrólitos, ya que éste es el modo de juego por defecto.

Algo falló en el proceso de creación de vuestros personajes: quizás fue un defecto de fábrica, tal vez se toparon con información clasificada que jamás debieron leer, puede que entrasen en contacto con cierta organización activista, es posible que despertara en ellos un instinto más fuerte que la impronta mágica que se grabó en sus cerebros. Ahora son Buscadores, necrólitos rebeldes que ansían conocer los más oscuros secretos de su propia madre: Iron City.

Los Buscadores de Secretos son necrólitos que bien por su cuenta, bien participando en las actividades de alguna organización, intentan desentrañar los misterios de Iron City a espaldas de sus creadores los demonios. No

existe carné que acredite a uno como necrólito buscador, ni hay una sede social donde se organizan fiestas con nachos y ponche. Tampoco existe una cabeza visible de los Buscadores, ni una jerarquía establecida. Aquí cada uno hace la guerra por su cuenta, y son pocos, muy pocos los que se llaman a sí mismos “Buscadores”, bien sea por miedo a ser descubiertos, bien sea por desconocimiento de que allá afuera existen otros que persiguen objetivos similares.

Dentro de este escaso grupo de necrólitos, sí podemos clasificar a los individuos en dos tipos: los Descubiertos y los Encubiertos. Los primeros son aquellos que han sido pillados *in fraganti* cometiendo algún delito contra el corazón de la ciudad, han husmeado demasiado donde nadie les llamaba, o se han convertido en una clara amenaza de cualquier índole. De cara a la sociedad, los Buscadores descubiertos son parias, exiliados y fugitivos que viven día a día bailando boggie-woogie sobre el borde de la navaja. La prisión es el destino habitual de los Descubiertos, y las picas oxidadas reclaman cada día nuevas cabezas que atravesar. Tras un breve paso por la trena, si el necrólito tiene suerte pasará al proceso de reciclado. Si no la tiene, será torturado y ejecutado por algún demonio con mucho tiempo libre.

Para los Encubiertos, la situación es ligeramente más cómoda. Todavía no han sido desenmascarados, y adoptan de cara a la galería el rol público de Guardián, mientras que en la intimidad intentan realizar sus avances y pesquisas, o atacar desde las sombras al gobierno demoníaco. Normalmente aprovechan los cometidos y recados que se les encarga como Guardianes para su propio beneficio. Aunque esto es sin duda más seguro, la humillación diaria que un Buscador encubierto debe soportar al servir a aquellos a quien odia, pocas veces compensa. Debido a su situación más estable, es más probable que un Encubierto militie en alguna organización.

Los Buscadores suelen tener una ligera noción de su pasado; normalmente conocen algún acontecimiento importante que les tocó vivir durante su paso por la Tierra. Elige un Estado Llave (\$) a +2 que refleje **un recuerdo terrestre**. La Fase I de creación del personaje te reportará más pistas para poder elegirlo.

Descubierto: *Caducidad +9*

Encubierto: *Caducidad +6*

### Guardián

Guardianes son la inmensa mayoría de necrólitos de Iron City. Guardián significa dejarte llevar por tu naturaleza, acatar las normas establecidas y no preguntarte nunca por qué llueve hacia abajo. Guardián es esclavitud, servidumbre y dedicación. Los necrólitos están construidos expresamente para adoptar este rol social. El necrólito funcionario, el pocrero, el guardaespaldas, el entrenador de canes, el taxista, el pacificador,... todos ellos son Guardianes, a no ser que tengan una doble vida oculta. El día a día del Guardián es más cómodo que el del Buscador, pero también más vacío, aburrido y triste. No es tan raro que un Guardián con un inmaculado historial de años al servicio un día se despierte pensando en derribar el orden establecido o en actuar por su cuenta y riesgo. A fin de cuentas, conforme la Fecha de Caducidad se acerca, los deseos de seguir conservando la conciencia y la integridad crecen exponencialmente.

En principio, los Guardianes no recuerdan absolutamente nada de su paso por la Tierra. En su lugar, los jugadores con este tipo de personajes pueden elegir un Es-

tado Llave (\$) a +2 que refleje **una motivación** del Guardián, normalmente algún tipo de servidumbre, pacto, venganza o interés a favor de un Patrón o demonio poderoso.

*Caducidad +4*

### Dormido

El tercer rol social, el más escaso en cuanto a frecuencia de casos, recoge a aquellos necrólitos a los que durante su creación se les ha manipulado para que desconozcan lo que constituyen en realidad, y desarrollen una vida de humanos en la City. Durante su vida en la urbe, no han sido “desperezados” por demonios u otros necrólitos despiertos (sean Buscadores, sean Guardianes), y pasan sus días obnubilados en las arcanas arenas del sueño.

Los lazos arcanos que producen este efecto suelen incluir un borrado temporal de memoria y un “disparador”. Cuando el necrólito presencia cierto acontecimiento, escucha o lee cierta frase, o cumple una fecha determinada, queda activado a disposición de aquél que conjuró el velo arcano sobre él (casi siempre el Santo Patrón creador). Como puedes imaginar, se trata de un auténtico agente durmiente. El problema radica en que, si se deja pasar el tiempo suficiente, el hechizo se va resquebrajando y el necrólito va progresivamente tomando conciencia de la cruda realidad de su existencia, hasta terminar muy posiblemente como Buscador. Los personajes con el rol social de Dormido no han podido ir a la Necroversidad (no tienen Demonomancia) y reciben 10 puntos más de Experiencia inicial para un total de 25).

La naturaleza e instinto de los Dormidos tiende hacia el disparador. Inconscientemente, este tipo de necrólitos busca en su fuero interno la activación del disparador para revelar su auténtica naturaleza. Por ejemplo, un Dormido que despierte mediante un pasaje concreto de la Biblia, puede acudir a misa de forma obsesiva y fervorosa. Para reflejar este hecho, el jugador elige un Estado Llave (\$) a +2 que refleje **un hábito**, obsesión o manía relacionados con el disparador del personaje.

*Caducidad +2*

Nota: un necrólito dormido que alcance durante el juego una puntuación de -11 o menos en su Fecha de Caducidad, “despierta” de forma inmediata.

## FASE IV: EXPERIENCIA INICIAL

*Inscribe los agravios en el polvo, las palabras de bien inscríbelas en el mármol.* Benjamin Franklin

Estás a punto de terminar tu personaje. Ahora que has apuntado todos tus Rasgos junto con su valor, debes repartir 15 puntos de Experiencia inicial en ellos, 25 si tu necrólito no ha ido a la Necroversidad.

Puedes gastar esos puntos libremente en cualquier Competencia, Estado o Arcano que ya posea tu pj, teniendo en cuenta un par de premisas: cada aumento supone un coste de puntos igual al valor inicial del Rasgo aumentado (por ejemplo, subir la Competencia Atletismo de 4 a 5, cuesta cuatro puntos); y recuerda que la Fecha de Caducidad no es un Rasgo y por tanto tampoco puede modificar su puntuación invirtiendo Experiencia Inicial. Sin embargo, sí puedes aumentar el Estado *Inmortal*, haciendo a tu personaje más invulnerable al mismo tiempo que decae peligrosamente su Fecha de Caducidad, o los Estados Llave (\$), o incluso los Estados de Conflicto (aunque supongan siempre un gasto muy fuerte ya que están puntuados a +10). Los Fondos o el Impacto Narrativo tampoco pueden aumentarse mediante la Experiencia inicial, ya que no son Rasgos.

También puede comprar nuevas Competencias, Estados o Arcanos que no tuviese ya tu personaje. Obtener un nuevo Rasgo a puntuación 1 te cuesta tres puntos de Experiencia inicial. A la hora de comprar un nuevo Estado, debes circunscribirte únicamente a los presentados para la Estrella Fija de tu personaje.

Debes tener en cuenta que la Mesa puede vetar la adquisición de nuevos Rasgos. Por ejemplo, es absurdo que gastes tus puntos en Arcanos siendo que has decidido que tu personaje no ha cursado ninguna Carrera. Tampoco es lógico que un personaje con un trasfondo iletrado tenga Competencias como *Historia* u *Oratoria*, a no ser que encuentres una buena excusa capaz de convencer a tus compañeros de silla. Recuerda que cada nuevo Arcano que se compre a puntuación 1 proporciona automáticamente dos Trucos y un Hechizo adicional, así que la Mesa debe estar atenta para impedir abusos en ese sentido.

Cuando compras nuevas Competencias, puedes acudir a los apéndices de este manual para ver cuáles hay disponibles, o bien inventar las tuyas propias con ayuda del resto de la Mesa. No verás en todo este manual una sola mención a las Competencias *Bailar como un zombie* o *Ganchillo*, pero eso no significa que no puedas tenerlas. Simplemente, defínelas apoyándote en tus compañeros, y apúntalas en la hoja de personaje. Necrorama es lo suficientemente flexible como para admitir casi cualquier cosa, siempre que el jugador no intente aprovecharse de esta laxitud.





### EJEMPLO DE PERSONAJE

Nuestro buen amigo Antonio se dispone a crear un personaje para jugar a Necrorama. No sabe donde se está metiendo. Tras consultar a la CM Cristina, y hablar con el resto de la Mesa acerca del estilo del Serial que va a narrarse, a Antonio se le enciende la bombilla: ha tenido una idea. Al parecer la partida girará en torno a Buscadores intentando encontrar una importante Reliquia, así que va a crear un necrópolis Buscador, un tipo duro y oscuro amigo de sus amigos, con una fuerte afición al alcohol y la velocidad. Y le va a llamar **Ender Thomann**. Saca del bolsillo sus bolas ben-wa de la suerte, y comienza a garrapatear sobre la Hoja de Personaje.

En primer lugar, Cristina comenta que tiene planeado hacer un pequeño Serial que comience en el Barrio de las Luces, protagonizado por necrópolis Buscadores creados por Lilith, todavía no descubiertos. Así que Antonio toma unas cuantas notas al respecto en el reverso de la hoja.

Entrando en materia, Antonio escribe en la parte trasera de la hoja el epitafio que colocaron en la tumba de su personaje: “De tu viuda Elisabeth; nunca perdonaré que te llevaras el secreto del abuelo”. Hummm... siniestro y cruel, está muy bien, ya que deja muchos interrogantes listos para ser explotados por la CM.

Tras este alarde de creatividad, Antonio pasa a la chicha marcando en la parte delantera la casilla *Necrópolis*, y apuntando *Impacto Narr.* 3 y por tanto 3 Puntos de Acción. También anota el Estado *Inmortal +3* y la Competencia *Cosecha 2*. Estos Rasgos son obligatorios para todo necrópolis. Finalmente, tira 1d10, saca un 6 y coloca un total de (20+6) 26 en el *Fondo de Karma*.

Es hora de elegir la Virtud de Ender. Como anteriormente Antonio pensó en la velocidad, Cristina le sugiere la Virtud de Daredevil. El resto de jugadores no están muy de acuerdo con la elección (puesto que ya hay otro Daredevil dentro del grupo de personajes), pero finalmente Antonio decide escoger esa Virtud. Apunta *Daredevil* en el hueco correspondiente y en el apartado de Estados *\*Acrobático +10*, *\*Veloz +10* y *\*Afortunado +10*. Ya de paso, lee bien qué es lo que significa ser un Daredevil y echa un vistazo a las Ocupaciones sugeridas.

A continuación, Antonio determina al azar su Estrella Fija. Lanza 2d10 y obtiene un 0 y un 6, por lo que la tirada no sirve (los ceros y los nueves invalidan la tirada). Vuelve a lanzar, y esta vez un 5 y un 4 hacen un total de 9: Pleiades. Del listado que aparece, selecciona *Digno +3*, *Protector +2* y *Estoico +1*. A sugerencia de uno de sus compañeros de Mesa, cambia *Protector +2* por *\$Proteger a Candy +2*. Antonio todavía no tiene ni idea de quién es Candy, pero eso no importa ahora. Antonio ha querido destacar el carácter férreo y frío de su personaje, al mismo tiempo que le da una motivación especial y humana: la protección. Sin duda va a ser el clásico tipo duro.

Es momento de hablar de Demonomancia. Como Ender se relaciona con los vehículos y los viajes, Antonio no tiene ninguna duda: apunta Terraturismo en el apartado *Carrera*. Más adelante apuntará sus capacidades mágicas (los Trucos y Hechizos) detrás de la hoja, pero ahora no es el momento. Simplemente apunta en el apartado de Arcanos *El Mundo*, *Los Enamorados* y *El Loco*, y les coloca una puntuación de 6, 2 y 4, respectivamente.

Antonio tenía ya medio pensada la Ocupación de su alterego, así que no pierde mucho tiempo en seleccionar *Colono* como tal. Para empezar, coloca un 1 en todas las Competencias que aparecen escritas en la hoja. Tras esto, apunta *Geografía perdida 6*, *Geografía 6*, *Vida en la campiña 4*, *Escopetas 4*, *Documentación 2*, *Vida urbana 2*.

El siguiente paso es seleccionar el Rol social. Como Cristina había hablado de un Serial de Buscadores encubiertos, Antonio lee con atención el Rol social que le corresponde a su personaje y apunta su Fecha de Caducidad: +6, más 3 por el Estado Inmortal, hacen un total de *Caducidad 9*. Debido a su Rol, tiene que elegir un Estado Llave a +2 relacionado con un Recuerdo, así que selecciona *\$Descubrí a mi suegro con extraños planos +2*. Curioso e intrigante.

Finalizando, Antonio reparte 15 puntos de Experiencia Inicial. Paga tres para comprar la Competencia *Conducir automóvil* a 1, y gastando otros seis puntos más, le asciende a puntuación 4. Decide aumentar *Atletismo* 1 a 3, gastando tres puntitos más, y *Advertir* a 2, invirtiendo tan solo un punto. Le quedan dos puntos por gastar y, tras mucho pensar, decide aumentar el Estado *\$Proteger a Candy* de 2 a 3.

Para rematar, Cristina proporciona la lista de Trucos y Hechizos a sus jugadores, y la Mesa habla largo y tendido del Barrio de las Luces y qué es lo que esperan del Serial, de quiénes forman parte del grupo y cómo se conocieron, y también hablan de Candy. La dulce Candy. Es hora de empezar a jugar.

**necrorama**

Necrolito  Humano

Nombre	Ender Thomann
Impacto Narr	3
Virtud	Daredevil
Estrella	Pleïades
Carrera	Terraturismo
Ocupación	Colono

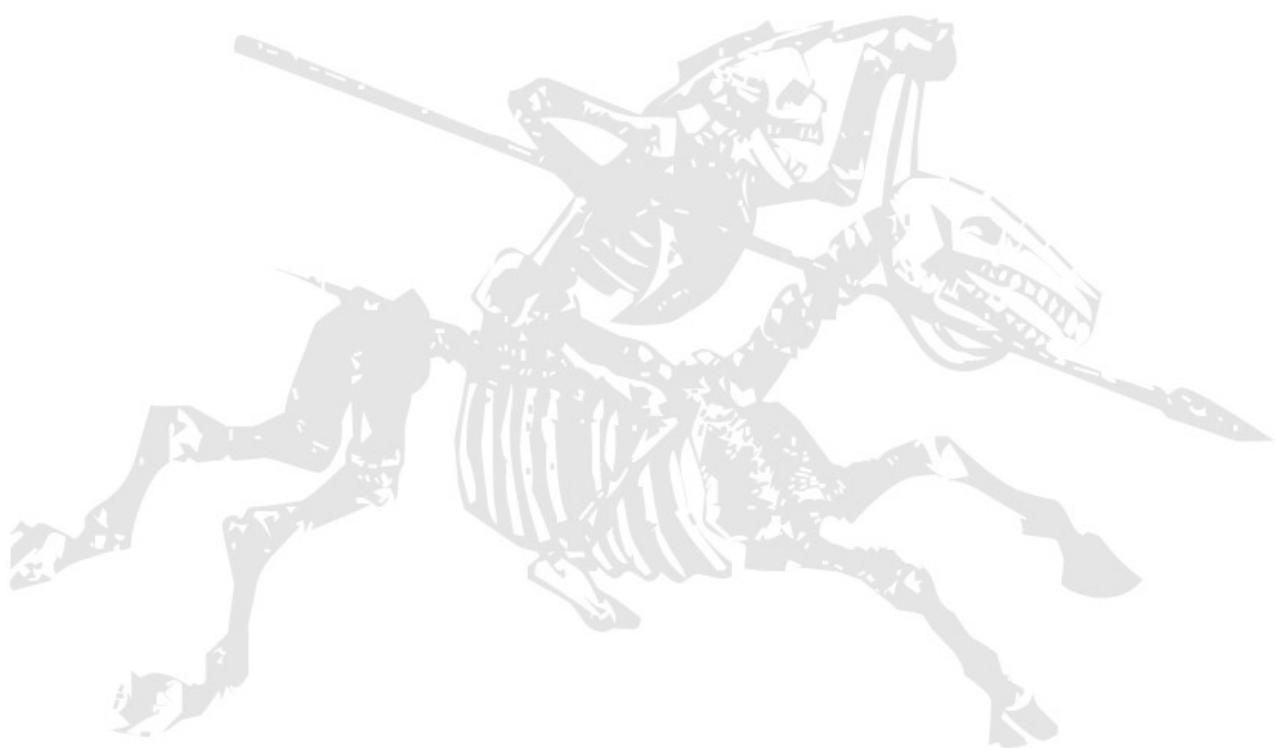
Estados	Puntos	Estados	Puntos
Inmortal	+3	Recuerdo: <i>descubri a mi suegro con antiguos planes</i>	+2
*Acrobatico	+10		
*Veloz	+10		
*Afortunado	+10		
Digno	+3		
\$Proteger a Candy	+3		
Estolico	+1		

Competencias	Puntos	Competencias	Puntos
Advertir	2	Conducir automovil	4
Aguante	1		
Astucia	1		
Atletismo	3		
Friaidad	1		
Cosecha	2		
Geografia perdida	6		
Geografia	6		
Vida en la campina	4		
Escopetas	4		
Documentacion	2		
Vida urbana	2		

Tocado (-2)		Arcanos	
		El Mundo	6
		Los Enamorados	2
		El Loco	4

FECHA DE CADUCIDAD	9
FONDO DE ACCIÓN	3
FONDO DE KARMA	26

Javier Arco 2007. Esta hoja pertenece al juego de rol Necrorama y tiene una licencia Creative Commons By- sa.



# CAPÍTULO 5: ARCANOS

## HECHICERÍA Y FENÓMENOS MÁGICOS

**¿Q**ué son los Arcanos y qué es la hechicería mágica? En Necrorama, la magia es algo más que una excusa para tener personajes más poderosos capaces de lanzar más rayos a sus propios compañeros. Los Arcanos están fuertemente enraizados en el tejido místico urbano. Sus facetas, a veces frías y mercuriales, otras ardientes y pose-sivas, quedan reflejadas de orto a orto en cada calle, cada ciudadano, cada suceso. Valga como ejemplo ilustrativo esta mantra, repetida en hasta la saciedad en todas las aulas de las Necroversidades:

*Abraxas son nuestras calles,  
La ciudad amamanta a los Arcanos,  
El Círculo Interior los teje,  
Por ellos vivimos, por ellos caeremos.*

En este Capítulo quedarán desentrañados los secretos de la Demonomancia y las artes de hechicería. La magia que se esgrime en Iron City toma su fuente del tejido hermético-arcano que la ciudad -en un confuso intento de copiar la imaginería terráquea- aplicó sobre la clásica baraja del tarot. Partiendo de esa fuente de energía, los demonios levantaron toda una estructura *magocrática*, erigida alrededor de las Necroversidades, el Círculo Interior y el Rectorado. Comenzaremos explicando los ámbitos y usos de los 22 Arcanos Mayores (naipes) de la baraja del tarot de Marsella. También listaremos los Trucos y Hechizos de Diplomado para cada uno de ellos y posteriormente entraremos en detalle, explicando pormenores hechizo por hechizo.

## ARCANOS MAYORES

Los Arcanos Mayores actúan como esferas de poder, amplias técnicas de magia que pueden provocar efectos muy diversos. A partir del uso de un Arcano Mayor o una combinación de varios, se produce el hechizo. Todo necrópoli, dependiendo de qué Carrera haya completado, tendrá acceso a varios Arcanos, y por tanto a varios trucos y hechizos. Sin embargo, en estas listas sólo aparecen los trucos y hechizos para Diplomados, ya que los pjs no podrán comenzar más alto en el escalafón académico.

### I. El Mago

Los poderes místicos que proporciona el naipe del Mago tienen relación con el lenguaje. Cuando los necrópolis extraen este Arcano en medio de un discurso o diatriba, provocan efectos de control mental, engaños y tergiversación. Utilizar el Mago normalmente requiere de labia y funciona mejor cuanto mayor es el nivel cultural del necrópoli, ya que le permite expresarse en mejores términos y manipular de forma más sutil a su objetivo.

Trucos: Barullo, Ventriloquia.

Hechizo del Diplomado: Máscara imitadora.

### II. La Sacerdotisa

La Sacerdotisa tiene mucho que ver con la sabiduría y la razón. Cuando es utilizada para fomentar la causa de una comunidad, para proteger una unión o para favorecer a una madre suele ofrecer mejores resultados. La Sacerdotisa ayuda a desentrañar misterios, obtener datos y rescatar conocimientos siempre y cuando se la provea de pruebas. La Sacerdotisa no lanza profecías; ilumina la verdad.

Trucos: Cálidas llamas, Restablecimiento.

Hechizo del Diplomado: Huella de la Historia.

### III. La Emperatriz

Los efectos que provoca este naipe se relacionan con el dominio, la persuasión y el esplendor. Al contrario que El Mago, no requiere de un discurso inspirado o una larga charla, aunque sus efectos suelen ser menos persistentes ya que terminan cuando el objetivo pierde de vista al demonomante. La Emperatriz ayuda a mejorar la belleza y el carisma personal, haciendo parecer grande, poderoso, atractivo o interesante a quien no lo es.

Trucos: Estampa de la reina, Genuflexión.

Hechizo del Diplomado: Despertar el apetito.

### IV. El Emperador

El Emperador sirve para inspirar miedo y terror antes que respeto o reverencia. Representa la dominación y la intimidación más puras, la pervivencia a través de la fuerza. Al igual que la Emperatriz, sus efectos no son permanentes, pero desde luego pueden resultar devastadores en mentes débiles y fácilmente impresionables.

Trucos: Apagón, Voz resonante.

Hechizo del Diplomado: Aspecto ominoso.

### V. El Sumo Sacerdote

Este naipe se utiliza para la obtención de información a través del culto y contacto con entidades de más allá de Iron City. Su relación con los augurios y las profecías es más que evidente. Al contrario que la Sacerdotisa, el Sumo Sacerdote no necesita pruebas de ningún tipo para producir una adivinación, pero sus resultados suelen ser más inestables y más supeditados a los deseos de las potencias y entidades llamadas.

Trucos: Éxtasis de fe, Purificación.

Hechizo del Diplomado: Diálogo con los espectros.



## **VI. Los Enamorados**

Los Enamorados producen efectos mágicos de calma, unión y fraternidad. Su uso puede permitir la detención de una trifulca, el abrazo de unos hermanos enemistados o la firma de un tratado de paz. El poder de esta carta radica en que puede afectar tanto a una sola criatura -humana, muerta o animal- como a masas enteras. Los demonios sú-cubos son inmunes a los efectos de este naipé.

Trucos: Guardián defensor, Manchas del odio.

Hechizo del Diplomado: Salvados por la campana.

## **VI. El Carro**

Esta carta es utilizada por aquellos interesados en la victoria, la lucha y la violencia. Mientras que la Fuerza representa simplemente músculo y poder y la Torre representa simplemente daño, el Carro representa conflicto, *agón*. Para El Carro, el conflicto puede provocarse casi con cualquier cosa. De hecho, sus hechizos funcionan mejor cuando el usuario de El Carro intenta superarse a sí mismo.

Trucos: Combatir la embriaguez, Espíritu de superación.

Hechizo del Diplomado: Grito de batalla.

## **VIII. La Justicia**

La Justicia está íntimamente relacionada con el equilibrio y la balanza. Sus poderes permiten ayudar a los más desfavorecidos, o perjudicar a aquellos que ya lo tienen todo. Pensamiento objetivo, capacidad de raciocinio y equidad. La Justicia permite resistirse a engaños o tretas, y llegar a ver las cosas tal y como son desde un punto de vista imparcial -según se mire hasta desapasionado y frío-.

Trucos: Paliar el hambre, Romper la Maldición.

Hechizo del Diplomado: Voz de la conciencia.

## **IX. El Ermitaño**

Al Ermitaño se le relaciona con el mundo salvaje, la soledad y las bestias. Prácticamente todos sus poderes tienen relación con animales o plantas, aunque algunos permiten la evasión de multitudes, del estrés o del conflicto.

Trucos: Comprensión animal, Exhuberancia.

Hechizo del Diplomado: Bestia sirviente.

## **X. La Rueda de la Fortuna**

Encarna el pasado, presente y futuro del Universo. Este Arcano permite sacar a la luz hechos ocurridos en el pasado o acontecimientos que todavía están por venir. Aunque normalmente su ámbito tiene relación con las artes adivinatorias, los hechizos de la Rueda permiten alterar la larga pero endeble línea temporal del Universo.

Trucos: Amortiguar la calamidad, Suerte del campeón.

Hechizo del Diplomado: Metodología del caos.

## **XI. La Fuerza**

Este Arcano se identifica con la potencia física, lo indomable, la energía bullente y el coraje. Permite al hechicero desarrollar su propio cuerpo hasta límites insospechados, para que obtenga más poder a través de la supremacía física. Amantes de los deportes de contacto, agentes marrulleros y pandilleros comunes son candidatos a tener altas puntuaciones en este Arcano.

Trucos: Efigie sin parangón, Fuerza bruta.

Hechizo del Diplomado: Inyección de stamina.

## **XII. El Colgado**

El Colgado es un Arcano que representa sacrificio, conciencia de los propios límites y poder profético. Su uso suele



reportar grandes beneficios, siempre y cuando se esté dispuesto a ofrecer algo a cambio.

Trucos: Osadía, Recuperar lo perdido.

Hechizo del Diplomado: Mártir para los débiles.

## **XIII. La Muerte**

El Arcano Sin Nombre. Esta carta tiene mucho que ver con la transformación, evolución, final y renacimiento. Se asocia con la vida y el fin de ella. Sus artes están muy relacionadas con la necromancia y el alzamiento de muertos vivientes, por lo cual se utiliza a menudo en las Tanatofábricas y en las Colas de Reciclado.

Trucos: Apariencia mortuaria, Embalsamado.

Hechizo del Diplomado: Noche de Samhain.

## **XIV. La Templanza**

La Templanza representa moderación y mesura. Se emplea para controlar los propios instintos y pasiones. También se relaciona con el talento para las artes y la creatividad. Sus hechizos suelen producir cosas con cierta permanencia, al contrario que la mayoría de los otros Arcanos. Produce equilibrio, perfección, *areté*.

Trucos: Mente en blanco, Obra maestra.

Hechizo del Diplomado: Descanso reparador.

## **XV. El Diablo**

El Diablo encarna el atractivo, la pasión, la tentación, la seducción y la persuasión. Tiene mucho que ver con el placer, pero también con el abandono y el hedonismo. Un poderoso hombre de dinero, o una atrayente esclava sexual representan a este Arcano. Sus hechizos suelen servir para doblegar a los demás a través del deseo.

Trucos: Candidez, La podredumbre del Amo.

Hechizo del Diplomado: Ceguera de Pluto.

**XVI. La Torre**

Este Arcano se identifica con la destrucción y los nuevos comienzos. Significa, representa y produce energía sin control, daño y desolación. Sus efectos pueden cubrir cualquier ámbito: desde el predecible daño físico, a los traumas emocionales o el socavamiento de las costumbres sociales. Trucos: Pavesas incontrolables, Sofocar. Hechizo del Diplomado: Quebrar objeto.

**XVII. La Estrella**

Claridad de visión, perspicacia y percepción. Es un Arcano relacionado con el mundo espiritual y el futuro. Permite ver lo que está oculto, sentir lo que no se puede sentir, conocer lo que va a ocurrir, desenmascarar las mentiras.

Trucos: Enfoque catódico, Instantánea.

Hechizo del Diplomado: Visión de carbono.

**XVIII. La Luna**

La Luna tiene relación con las visiones, las ilusiones, la locura, la genialidad y la poesía. Este Arcano puede levantar fastuosos y magníficos castillos, aunque en realidad sean de arena, puede realizar la belleza hasta límites sobrehumanos, causar demencia o llamar a las musas para que inspiren una obra.

Trucos: Billetes falsos, Modular voz.

Hechizo del Diplomado: Quimera de la Luna nueva.

**XIX. El Sol**

Gloria, triunfo, verdad, pureza, placer, éxito. Todo eso y más representa El Sol. Este Arcano permite al hechicero conocer de forma infalible cual es la verdad, alcanzar con poco esfuerzo altas cotas de poder y éxito, o recrear los mayores placeres del Inframundo.

Trucos: Cuerpo immaculado, Telequinesia.

Hechizo del Diplomado: Proyector solar.

**XX. El Juicio**

El Juicio tiene que ver con la resurrección, con los pecados olvidados, con las grandes transformaciones, la renovación y el cambio. Si realmente existe un Arcano que sirva como llave para escapar de Iron City, o para desentrañar su naturaleza, muy posiblemente se tratará del Juicio.

Trucos: Escriba fantasma, Sopesar el ego.

Hechizo del Diplomado: Borrar el pasado cercano.

**XXI. El Mundo**

Este Arcano proporciona hechizos que causan final y conclusión siempre y cuando se pase por un proceso de cambio, normalmente un viaje. Es el único Arcano que tiene una verdadera conexión con la Tierra, y el único que permite realizar los viajes a ella, sean estos oníricos o reales.

Trucos: Momento universal, Rosa de los vientos.

Hechizo del Diplomado: Explosión de octanos.

**S/N. El Loco**

El Loco es el Arcano sin número, aquél que permite manipular las posibilidades, multiplicarlas hasta el infinito y transformarlas en ciertas. Siempre se ha asociado con la libertad y el libre albedrío, y también con las fantasías.

Trucos: Aturullar, Evasión de ataduras.

Hechizo del Diplomado: Desafiar a la fatalidad.

**TRUCOS**

Los Trucos son pequeños efectos mágicos que cualquier usuario de un Arcano Mayor, por torpe que sea, es capaz de realizar (es decir, con puntuación de al menos 1 en la Competencia). Piensa en ellos como pequeños *cantrips* y ayudas para el demonomante. Los Trucos se generan utilizando la carta del Mayor en conjunción con alguna otra carta de los Arcanos Menores. Por norma general, se sirven de las mismas reglas que las presentadas más abajo para los Hechizos.

El Truco siempre genera efectos y consecuencias menores. No puede esperarse que un Truco tenga ni la mitad de potencia o utilidad que un Hechizo de verdad. Su duración suele ser instantánea o momentánea -salvo que se indique lo contrario, no se extienden más allá de una Viñeta-. El Coste es de 1 único punto de Karma, el Alcance siempre cercano y la Resistencia *Muy Fácil* (5). Todos los Trucos permiten ser cancelados por la resistencia del objetivo, si lo tienen. A continuación se ofrece un listado de ellos, junto a su efecto:





**Amortiguar la calamidad** (la Rueda de la Fortuna): Si la siguiente tirada del hechicero es una Pifia, pasa a ser un simple fallo.

**Apagón** (el Emperador): La iluminación de la estancia o el lugar decrece. Las lámparas se apagan, las bombillas se funden, las pavesas se extinguen.

**Apariencia mortuoria** (la Muerte): El hechicero aparece estar completamente muerto durante 1d10 horas o hasta que decida romper el truco. No tiene constantes vitales y la lividez es constatable.

**Aturullar** (el Loco): Deja a un hombre o a un necrópolito atontado y desorientado, recibiendo un -3 a sus Acciones durante la Viñeta.

**Barullo** (el Mago): El ruido de fondo (trenes, obras, multitudes) aumenta considerablemente durante unos segundos, tapando cualquier otro sonido.

**Billetes falsos** (la Luna): Genera hasta 20 parcas en billetes falsos utilizando papel arrugado, que a los 1d10 minutos vuelven a su estado original.

**Cálidas llamas** (la Sacerdotisa): Enciende de inmediato todas las fuentes de iluminación y calor de una estancia tales como velas, antorchas, hogueras, lámparas de gas o estufas.

**Candidez** (el Diablo): Permite al hechicero engañar de forma automática a un niño, a un deficiente o a un oligofrénico.

**Combatir la embriaguez** (el Carro): Permite al hechicero aguantar litros de alcohol sin apenas tambalearse.

**Comprensión animal** (el Ermitaño): Otorga al hechicero una rudimentaria forma de comprensión de las sensaciones que expresa un animal, como miedo, frío, calor, hambre, etc.

**Cuerpo inmaculado** (el Sol): Elimina el veneno, los gases nocivos y las toxinas de un hombre o un necrópolito, pero no permite recuperar ningún Estado permisivo.

**Efigie sin parangón** (la Fuerza): El hechicero aparece por un momento estar hipermusculado y presenta un aspecto amenazador. Obtiene un +3 a su siguiente Prueba de *Intimidar*.

**Embalsamado** (la Muerte): Preserva un cadáver de la podredumbre durante 1d10 días.

**Enfoque catódico** (la Estrella): Permite ver a través de medios poco sólidos (tras un periódico o cristal opaco, bajo el agua), proporcionando imágenes tipo radiografías.

**Escríba fantasma** (el Juicio): Hace que una pluma, estilográfica o lápiz se anime y escriba durante un rato todas las palabras que el hechicero escuche, incluyendo su propia voz.

**Espíritu de superación** (el Carro): Proporciona un +2 al repetir una sola Prueba fallida realizada hace poco.

**Estampa de la reina** (la Emperatriz): Automáticamente, la ropa del hechicero

queda limpia de toda mancha y es remendada. Si el hechicero lo desea, también puede recibir un perfecto maquillado.

**Evasión de ataduras** (el Loco): Permite de forma automática quitarse unas esposas, un atado de manos o zafarse de una camisa de fuerza.

**Exhuberancia** (el Ermitaño): Crea un kilo de forraje para bestias, o hace brotar y germinar las plantas o genera un bello ramo de flores; cualquier versión requiere de un manojo de hierbas, barro, estiércol, etc.

**Extasis de fe** (el Sumo Sacerdote): Provoca una (falsa) visión a un fervoroso, sin importar que religión practique. El hechicero elige si dicha visión causa sentimientos positivos o negativos en el objetivo, pero no puede decidir su contenido y significado exactos.

**Fuerza bruta** (la Fuerza): Permite al hechicero doblar barras de metal, tales como los barrotes de una cárcel o unas tuberías.

**Genuflexión** (la Emperatriz): Un humano objetivo se ve obligado a realizar una reverencia al hechicero como Acción principal de su Viñeta.

**Guardián defensor** (los Enamorados): El objetivo obtiene una bonificación de +3 a sus Pruebas de combate durante toda la escena de conflicto siempre que trate de defender al hechicero.

**Instantánea** (la Estrella): Permite al hechicero ver en la oscuridad durante un instante, como cuando golpea el rayo o el fotógrafo dispara el fogonazo de la lámpara.

**La podredumbre del Amo** (el Diablo): Pudre en cuestión de segundos pequeños elementos orgánicos inertes, como alimentos, leña o cadáveres, hasta dejar unas simples cenizas.

**Manchas del odio** (los Enamorados): Parte en pedazos un arma que esté manchada de sangre -al menos una gota- y no haya sido limpiada intencionadamente, ni sea una Reliquia.

**Mente en blanco** (la Templanza): La mente del hechicero se evade de cualquier estímulo externo (ruidos, molestias) y le permite concentrarse al cien por cien en la tarea que deseé.

**Modular voz** (la Luna): El hechicero es capaz de modular una voz muy distinta a la suya propia, pudiendo imitar timbres, tonos y acentos de personas concretas.

**Momento universal** (el Mundo): El hechicero es capaz de calcular sin error la fecha y la hora actual, incluso estando en Lugares Perdidos, Mictlán o La Tierra.

**Obra maestra** (la Templanza): Durante unas horas, el hechicero obtiene un bono de +3 a las Pruebas de Artes Plásticas destinadas a crear una obra

artística.

**Osadía** (el Colgado): Proporciona +3 a una Prueba de *Frialdad* para enfrentarse a un peligro impersonal similar a saltar por un puente, atravesar una cortina de fuego, correr en la oscuridad, etc.

**Paliar el hambre** (la Justicia): Alimenta el estómago de un pobre o un desvalido.

**Pavesas incontrolables** (la Torre): Produce pequeñas y caóticas llamas, que de no ser atendidas pueden causar un incendio al esparcirse sobre materiales combustibles.

**Purificación** (el Sumo Sacerdote): Purifica y limpia cualquier cantidad de alimentos y agua, haciéndolos aptos para el consumo.

**Recuperar lo perdido** (el Colgado): Repara un objeto sencillo que el hechicero haya roto previamente.

**Restablecimiento** (la Sacerdotisa): Cura resfriados y dolencias tales como una torcedura, una pequeña luxación, una cefalea, una caries, etc. Puede eliminar un único Estado *Tocado* producido por daños leves como caídas, golpetazos, resfriados, etc.

**Romper la Maldición** (la Justicia): Acaba *ipso facto* con la vida de un enfermo terminal o un herido muy grave que esté inconsciente. No funciona con necrópolitos o demonios dentro de la City.

**Rosa de los vientos** (el Mundo): El hechicero sabe de inmediato dónde se encuentra el Norte magnético, en cualquier lugar de Iron City, la Tierra o los Lugares Perdidos.

**Sofocar** (la Torre): Un animal de tamaño no mayor al de un jabalí muere instantáneamente dando muestras de intenso dolor y falta de aire.

**Sopesar el ego** (el Juicio): Sólo examinando el comportamiento de un humano o necrópolito, el hechicero conoce al instante cuál es el Estado de mayor puntuación del objetivo –aunque no su valor en puntos-. Los Estados de Conflicto no pueden ser revelados, aunque sí los Llave.

**Suerte del campeón** (la Rueda de la Fortuna): El hechicero gana en una mano de cartas o en cualquier ronda de un juego de azar, incluida la ruleta rusa.

**Telequinesia** (el Sol): Mueve un pequeño objeto o varios diminutos siempre que estén cercanos al hechicero y sean ligeros. No pueden ser arrojados para causar daño, aunque sí agitados y desplazados en cualquier dirección mientras el hechicero se concentre en ellos.

**Ventriloquia** (el Mago): La voz del hechicero parece partir de otro punto cercano.

**Voz resonante** (el Emperador): El hechicero consigue que su voz se alce por encima de cualquier ruido y sea audible y clara para todos los presentes en las cercanías.

## HECHIZOS

Bien, todo aquél necrópolito diplomado conoce tres Arcanos Mayores. Si el jugador ha gastado Experiencia inicial en obtener nuevos Arcanos, esta cifra puede ser mayor, pero ¿cuántos y qué hechizos es capaz de realizar? El número depende del total de naipes que uno sea capaz de combinar. Los diplomados en Demonomancia sólo son capaces de manipular un solo Arcano al mismo tiempo. Los licenciados dos, y aquellos privilegiados con masteres y postgrados tres, o incluso más.

Por tanto, los personajes jugadores, al ser como mucho diplomados, inicialmente sólo van a conocer los hechizos que empleen un único Arcano a la vez, siempre y cuando tengan al menos una puntuación de 1 en dicho Arcano. En este libro de reglas presentamos un hechizo de Diplomado por cada Arcano. A resultas de esto, alguien con puntuación en tres Arcanos conocerá efectivamente tres hechizos, ni más ni menos. Otro con puntuación en cinco Arcanos, conocerá cinco hechizos diferentes. Más arriba, en la descripción de los Arcanos Mayores, aparecen los hechizos asociados a cada uno.

Ejecutar un hechizo de Diplomado siempre consume 3 puntos del Fondo de Karma. Los hechizos de las licenciaturas consumen 7, y los de los postgrados consumen 15. El coste debe restarse antes de ejecutar el hechizo, tanto si luego se formula correcta como incorrectamente. Un Crítico al realizar un hechizo suprime cualquier coste que pudiera tener el hechizo (consume o puntos).

El valor de la Resistencia para que el hechizo sea ejecutado correctamente en condiciones normales es de Fácil (7) para los hechizos de diplomado, Muy Compleja (15) para los de licenciado y Complicadísima (19) para los de postgraduado. Si no se especifica lo contrario, los espectadores de un hechizo mal ejecutado son conscientes del intento del hechicero, aunque desconocerán de qué hechizo concreto se trata (a no ser que superen una Prueba de Teoría Mágica como acción principal de la Viñeta durante los instantes posteriores).

### Karma

La gasolina de la magia es el Karma, una reserva que todo necrópolito, demonio o criatura hechicera posee. Cuando se ejecuta un hechizo, debe gastarse el número de puntos indicado en su descripción directamente del Fondo de Karma, salvo que se obtenga un Crítico, situación en la cual el gasto siempre es 0. Si no se poseen los suficientes puntos, el hechizo falla porque el ejecutor está exhausto y se pierden los pocos puntos que quedasen.

Si el Fondo del hechicero cae en algún momento hasta los cero puntos, éste debe realizar una Prueba de Aguantar contra Resistencia Fácil (7). En caso de fallarla, el hechicero recibe un Estado pernicioso *Herido*. De superar la Prueba, tan solo se recibe un Estado *Tocado*, pero si por algún casual se Pifia, se recibe un Estado *Hundido*. Un Crítico en la tirada no reporta ningún Estado.

Para recuperar el Fondo de **Karma** es necesario que el personaje se auto-realice (esto normalmente significa que se sienta superior y mejor a los demás, que interactúe socialmente, etc.), y se enfrente a sus propios temores, sobreponiéndose. ¿Cómo conseguir esto de forma mecánica? Fácil. Cada vez que el personaje **supere de forma exitosa una Prueba en la que haya utilizado un Estado Llave** (sea en forma de bonificador, sea en forma de penalizador, no importa), obtiene tantos puntos de Karma como el resultado de 10 – su puntuación en el Estado o Estados utilizados (mínimo o puntos).

Algunos objetos, tanto Reliquias -*El Báculo de Confucio, El Meconio de Imothep-* como Gadgets, proporcionan un aumento extra de puntos o un Fondo alternativo de Karma. Esta característica y el beneficio que aporta vendrán detallados en la descripción de cada elemento.

### Ejecución y técnicas

La inmensa mayoría de los hechizos requieren del uso de las dos manos, ya que durante el proceso debe manipularse la baraja de naipes. Algunos requieren otro tipo de gestos, palabras a modo de mantra o incluso el uso de ciertos objetos o materiales.

Para que un hechizo funcione debe ejecutarse como Prueba principal de la Viñeta, no importa si el hechizo genera efectos defensivos o que puedan considerarse como "reflejos". El hechizo entra en funcionamiento al final de la Viñeta, como si fuese una consecuencia más. La Prueba efectuada deberá ser del Arcano(s) contra la Resistencia del hechizo, la cual aparece junto a su descripción. También debe gastar el Karma como se indicó anteriormente, o el hechizo no funcionará.

Aquellos hechizos con un tiempo de ejecución largo son los llamados rituales, y son tratados de forma especial más adelante.

### Resistirse a un hechizo

Muchos hechizos, especialmente aquellos que doblegan o confunden la mente o los sentidos del objetivo, permiten a la víctima resistir su influencia en determinadas circunstancias. Es la llamada *CANCELACIÓN MÁGICA*. Debe realizarse una Prueba secundaria nada más haberse lanzado el hechizo, en la que los participantes utilizan las siguientes Competencias:



Tipo de hechizo	Hechicero	Objetivo
Ilusión	Artes plásticas	Advertir
Control mental	Negociación u Oratoria	Frialdad
Engaño	Astucia o Erotismo	Astucia
Miedo	Intimidar	Frialdad
Rayo, proyectil, explosión	Advertir	Advertir
Maldición, veneno	Astucia	Aguante

Debes tener en cuenta que la Prueba de cancelación mágica se hace siempre con al menos un -3 a la Reserva para ambos contendientes (tanto el hechicero lanzador como el objetivo afectado), al tratarse de una Prueba secundaria. Sin embargo, si el objetivo declara que invierte su Viñeta en intentar no ser afectado por la magia, la Prueba de cancelación mágica pasaría a ser principal y no estaría penalizada. Obviamente, el hechicero no puede declarar una acción similar a la de su objetivo para evitar el -3, ya que su Prueba principal en la Viñeta ha tenido que ser obligatoriamente el lanzamiento del hechizo.

Si la víctima vence, el hechizo termina inmediatamente. Si el hechicero vence, los efectos de la magia funcionan con normalidad.

También debes saber que no importa cuántos sean los afectados, el hechicero sólo tirará una vez y el valor obtenido contará para cualquier Prueba que hagan los objetivos, sean los afectados dos o doscientos.

### Formato de los Hechizos

Nombre: ¿hace falta que explique algo?

Arcano: qué Arcano o Arcanos utiliza el hechizo para ser ejecutado. Si el pj no posee puntuación en todos los Arcanos aquí mencionados, no podrá realizar la magia.

Objetivo: a quién o a qué afecta el hechizo. Normalmente, ha de poder verse al objetivo u objetivos del hechizo. Ten en cuenta que "persona" puede referirse tanto a un humano como a un necrópolis. Equivocarse en el objetivo hace que el hechizo no funcione.

Duración: si no se especifica lo contrario, el hechicero puede de terminar voluntariamente cualquier hechizo cuando dese. Terminar así un hechizo es una acción instantánea que no requiere Prueba alguna.

Alcance: indica hasta dónde podría alcanzar el efecto del hechizo. Existen varias categorías: personal (sobre el mismo hechicero o una criatura que toque), cercano (hasta unos 10 metros), medio (hasta 100 metros), largo (hasta donde alcanza la vista), ciudadano (llega hasta donde se extienda la ciudad), astral (accede a Lugares Perdidos, la Tierra e incluso Mictlan).

Cancelación: indica si el objetivo tiene derecho a resistir los efectos del hechizo mediante una Prueba de Cancelación mágica, y añade qué tipo de Prueba será necesaria (contra ilusión, contra miedo, contra rayo, etc.).

Descripción: aquí viene la chicha del hechizo.

## HECHIZOS DEL DIPLOMADO

*Le diré a Ud. un definitivo puede ser.* Samuel Goldwyn

A continuación se ofrecen los hechizos disponibles para diplomados. Como ya hemos dicho, en este libro se muestra un único hechizo de diplomado por cada Arcano, de esta manera, un necrópolis diplomado con puntuación en tres Arcanos, conocerá tres hechizos.

### Aspecto ominoso

Arcano: El Emperador.

Objetivo: una persona / Duración: 1d10 Viñetas / Alcance: cercano / Cancelación: miedo.

El aspecto y planta del hechicero cambia a ojos de una única persona que le esté observando directamente. Parece crecer y volverse majestuoso y poderoso al mismo tiempo que terrorífico. *Aspecto ominoso* inspira respeto y temor en la víctima antes que verdadera reverencia o maravilla. Los afectados pueden reaccionar de muchas formas, pero huir corriendo no está descartado. Algunos se postran y lloran, otros se encogen en posición fetal, otros adulan implorando clemencia. Sea como sea, el miedo, el respeto y la intimidación que causa este Poder obligan a la víctima afectada a doblegarse ante las peticiones del hechicero, tomando decisiones siempre desde la particular óptica del miedo. Intentar enfrentarse a ese miedo preternatural requiere de una Prueba de Cancelación mágica contra miedo (*Frialdad* de la víctima contra *Intimidar* del hechicero).

### Bestia sirviente

Arcano: El Ermitaño.

Objetivo: animal / Duración: tantas horas como el valor obtenido en la Prueba / Alcance: cercano / Cancelación: no.

Con este poder, el hechicero encanta a una bestia de cualquier tamaño o naturaleza -siempre que no sea mágica, mítica o irreal- para que le sirva lo mejor que pueda. La criatura no tiene derecho a resistirse a la magia. El lanzador puede comunicarse y dar órdenes mentalmente a la bestia en una distancia de hasta un kilómetro, y podrá entenderla en un lenguaje más o menos peregrino siempre y cuando ésta sea un mamífero. De no ser así, el hechicero sólo puede percibir sus sensaciones tal y como hace el truco *Comprensión animal*, sólo que también funciona a distancia. La criatura intentará proteger a su amo en todo momento siempre que se encuentre a su lado y no esté recibiendo otro tipo de órdenes por parte de su controlador. Las instrucciones dadas a la bestia pueden ser más complejas conforme más inteligente es la criatura. Un ciempiés no será de gran ayuda salvo excepciones, mientras que un lobo, gorila, murciélagos u oso pueden resultar excelentes sirvientes para tareas defensivas, portar mensajes, inspeccionar lugares, etc. Gastando un punto de Karma extra en cualquier momento durante la duración de este hechizo, el lanzador puede ser capaz de ver a través de los ojos de su sirviente unos breves instantes (una Viñeta).

### Borrar el pasado cercano

Arcano: El Juicio.

Objetivo: personal / Duración: instantáneo / Alcance: personal / Cancelación: no.

Permite repetir una Prueba recién efectuada, aunque ésta haya fallado. Esta magia es sin duda poderosa, pero no es fácil de ejecutar: ten en cuenta que efectuar este hechizo requiere de una Prueba secundaria, por lo que recibe una penalización de al menos -3. Todos aquellos que rodeen al hechicero percibirán la situación como si efectivamente hubiese completado el segundo intento, mientras que del primero no tendrán noticia alguna, como si se hubiese esfumado del camino del tiempo. Más aún, como si nunca hubiese existido. La Prueba repetida puede ser principal o secundaria, e incurre en exactamente los mismos penalizadores que hubiera acarreado la original. Si se está inmerso en una escena de Conflicto, la declaración de este hechizo debe realizarse al final de la Viñeta, cuando el CM narre las consecuencias de la ronda y el hechicero decida utilizar la magia al conocer los resultados de la acción que quiere repetir. Esta peculiaridad convierte a este hechizo en algo único y en una excepción al procedimiento habitual seguido en los Conflictos.

### Ceguera de Pluto

Arcano: El Diablo.

Objetivo: humano / Duración: hasta el final de la escena / Alcance: cercano / Cancelación: engaño.

Si el afectado no logra superar al hechicero en una Prueba de Cancelación mágica contra engaño (*Astucia o Erotismo* del hechicero contra la *Astucia* de la víctima), queda "comprado" por el dinero y a merced de sus intereses. La víctima humana permanece en un estado de catarsis y razona ligeramente mejor de lo que haría un zombie. Sólo escucha la voz de su comprador, como si nada más existiera en el mundo. Cuanto más dinero le ofrezca el hechicero en el momento de lanzar el hechizo, más fuerte será el vínculo de dependencia creado. Este hechizo saca lo peor de cada persona. Teóricamente, una persona podría ser capaz de matar a su madre si se le ofrece el dinero suficiente. Aquejados más corruptos y avariciosos pueden ser fácilmente comprados para casi cualquier cosa. Sin embargo, el afectado no es capaz de hacerse daño a sí mismo, ni suicidarse o ponerse en un peligro demasiado evidente. Si el hechicero abandona el lugar donde se encuentra el humano y éste deja de percibirle, el vínculo se rompe de inmediato y el hechizo termina.

### Desafiar a la fatalidad

Arcano: El Loco.

Objetivo: una fuente de gran daño evidente / Duración: hasta recibir el daño elegido / Alcance: cercano / Cancelación: no.

El hechicero es capaz de sobreponerse a una fuente de daño importante siempre que se arriesgue. Recibe sólo un Estado pernicioso *tocado* de cualquier ataque o fuente de dolor -un gran fuego, un lago de ácido, un desprendimiento, un fusilamiento, una paliza brutal, torturas- que sea capaz de anticipar u observar, aunque en realidad el daño fuese mucho mayor. Para ello, el lanzador debe adoptar un comportamiento despreocupado, errático o suicida momentos después de lanzar el hechizo, o éste no funcionará.

### Descanso reparador

Arcano: La Templanza.

Objetivo: personal / Duración: instantáneo / Alcance: personal / Cancelación: no.

El lanzador se recupera de hasta cuatro Estados perniciosos *tocado* y uno *herido* durante la noche en la que descansa tras haber ejecutado el hechizo, como si hubiese recibido atención médica un día completo. La ejecución del hechizo requiere permanecer en un lugar tranquilo y acogedor donde se pueda conciliar el sueño con normalidad.

### Despertar el apetito

Arcano: La Emperatriz.

Objetivo: persona / Duración: hasta el final de la escena / Alcance: cercano / Cancelación: no.

Convierte en seductora y fascinante a la criatura objetivo del hechizo. Todas las miradas se fijarán en ella, como si fuese carismática e hipnotizante. Este Poder únicamente consigue que las criaturas presten atención casi ciega al objetivo y despierte en ellas el deseo, pero no implica que automáticamente el objetivo se convierta en su mejor amigo. Si quien percibe el hechizo es alguien violento y temperamental, es muy posible que intente tomar por la fuerza al objetivo si no encuentra la forma de acercarse y socializar con él. Otras personas pueden reaccionar de forma distinta, reverenciando, adulando, acosando o incluso mintiendo para poder ganarse el favor del objetivo, al cual considerarán una criatura maravillosa. En el momento en que el objetivo realiza una acción contraria a los espectadores (atacándoles, traicionándoles, rompiendo sus esquemas morales) o queda en ridículo, el hechizo se rompe y los presentes vuelven a percibir con normalidad al objetivo.

### Diálogo con los espectros

Arcano: El Sumo Sacerdote.

Objetivo: alma, muerto o espíritu / Duración: Tres preguntas / Alcance: cercano / Cancelación: control mental.

El hechicero se pone en contacto con un alma enlatada, con los residuos del alma de un muerto humano reciente -tanto en la City como en la Tierra- o con un espíritu (fantasma, espectro o similar) y mantiene un diálogo en voz alta mientras está en trance. El lanzador representa al mismo tiempo su propia voz y la voz de la entidad molestada, y en este estado de catarsis es incapaz de recordar qué es lo que ha ocurrido, por lo que necesitará de al menos un testigo que le narre posteriormente la "sesión". Siempre que venza en una Prueba de Cancelación mágica contra control mental (*Negociación* u *Oratoria* del hechicero contra *Frialdad* del alma), el hechicero tiene derecho a realizar tres preguntas y la entidad está obligada a responderlas, aunque dependiendo de su carácter y su disposición, puede evadirlas mediante respuestas vagas o inexactas. Hay que tener en cuenta que a nadie le gusta ser perturbado, y que los espíritus suelen mostrar un carácter agrio, atormentado o desquiciado, mientras que las almas enlatadas suelen estar demasiado embotadas como para proporcionar información coherente. Realizar un sacrificio o acción que agrade a la entidad suaviza su actitud y proporciona respuestas más claras y bienintencionadas. Por tanto, conocer parte de la vida pasada del espíritu ayuda mucho al usuario de este poder. Los espíritus no lo saben todo, pero recuerdan con bastante exactitud cualquier cosa acontecida en su vida pasada, y conocen en profundidad ciertos lugares de Mic-

tlan inaccesibles desde Iron City. Vencer en combate a un espíritu permite la ejecución de este hechizo sin opción de resistencia por su parte, siempre que se ejecute momentos antes de que la entidad se disipe en la nada.

### **Explosión de octanos**

Arcano: El Mundo.

Objetivo: vehículo a motor / Duración: hasta el final de la escena / Alcance: cercano / Cancelación: no.

Este hechizo es esencial para aquellos necrólitos que quieren ganarse la vida como taxistas. Dobra la velocidad máxima de un vehículo impulsado por un motor -tales como un automóvil, una motocicleta, un tren, una lancha, etc.- y permite los viajes a la Tierra. A pesar del brutal aceleramiento, la estructura del vehículo no sufrirá daños, y el conductor no tendrá ningún problema en controlar la conducción como si circulase a una velocidad moderada. Este hechizo abre un canal dimensional entre Iron City y la corteza terrestre. En el momento de ejecutarse, el taxista debe elegir uno de los NEXOS que tenga creados gracias a la Cosecha de almas -ver la sección *Cosecha* en el capítulo *Sistemas*. Aparecerá en alguno de los lugares que frecuentaba el alma del Nexo. El Impacto Narrativo del alma proporciona una bonificación de igual número a la Prueba del demonomanente para completar el hechizo. De no elegir ningún Nexo, el vehículo aparecerá en una zona o una época de la Tierra al azar. El viaje es peligroso y puede traer consecuencias funestas para los ocupantes del vehículo, tal y como se describe en la sección *Viaje a la Tierra* del capítulo *Sistemas*. El conductor puede decidir en última instancia no realizar el "salto", y sin embargo el hechizo seguirá en funcionamiento, permitiéndole circular a una gran velocidad durante todo el transcurso del hechizo.

### **Grito de batalla**

Arcano: El Carro.

Objetivo: el hechicero / Duración: mientras el hechicero cante, hasta el final de la escena / Alcance: medio / Cancelación: no.

Inspirado por los antiguos bardos celtas, los cánticos gregoriano o la música *blues*, el hechicero produce un escalofriante sonido de barítono que alcanza todos los rincones y puede modular en forma de canto. Los aliados del hechicero capaces de escuchar el sonido (dentro del Alcance medio) reciben un bono de +2 a sus Pruebas de combate físico gracias a la inspiración de la lirica, siempre y cuando el hechicero no haga nada más que cantar. El sonido es tan potente que materiales frágiles como el cristal se quiebran y estallan. Utilizar este hechizo en conjunto con el sonido de un instrumento musical proporciona un +3 a la Prueba del Arcano. Se dice que algunos hechiceros han lanzado llamaradas y bocanadas de humo al realizar este sortilegio.

### **Huella de la Historia**

Arcano: La Sacerdotisa.

Objetivo: objeto inanimado / Duración: instantánea / Alcance: cercano / Cancelación: no.

Mediante este poder, el hechicero es capaz de traer a su mente acontecimientos pasados ocurridos en torno a un objeto, aunque nunca haya estado en contacto con él. La información revelada depende mucho de la importancia del objeto y del número obtenido en la Prueba del hechizo, e invariablemente acude en forma de un torrente de ideas

y visiones aparentemente desconectadas entre sí. Si se supera la Resistencia de 1 a 5 puntos, los datos serán vagos y posiblemente intrascendentes. De 6 a 10 serán precisos aunque algo erráticos y desconectados. Con una diferencia de 11 o más, las visiones serán claras y representarán fielmente los hechos acontecidos. Cuanto más íntimo e importante haya sido un objeto para una o varias personas, más coherente será la información ofrecida por este hechizo. De esta manera, un envoltorio de cacahuetes no ofrecerá apenas información, mientras que una petaca muy usada, o unas lentes gastadas son una gran fuente de datos pasados. Una vez usado el hechizo sobre un objeto, nunca más podrá lanzarse de nuevo afectando al mismo. Las Reliquias y otros objetos de poder no pueden ser objetivos de este hechizo.

### **Inyección de stamina**

Arcano: La Fuerza.

Objetivo: el hechicero / Duración: hasta el final de la escena / Alcance: personal / Cancelación: no.

Mientras esté bajo el influjo de este hechizo, el lanzador gana un bono de +3 a sus Pruebas físicas, permitiéndole emprender auténticas proezas. Sus músculos se hinchan y su cuerpo se moldea, adoptando un aspecto más compacto y atlético, lo cual puede proporcionar un bono de +3 a *Seducción* en determinadas circunstancias y ante ciertas preferencias de índole sexual. El bono de este hechizo puede sumarse conjuntamente con el que proporciona la activación -mediante el gasto de puntos de Acción- de Estados tales como \*Acrobático o \*Fuerte.



### Mártir para los débiles

Arcano: El Colgado.

Objetivo: una criatura / Duración: hasta el final de la esencia / Alcance: medio / Cancelación: no.

El hechicero se convierte en el receptor de todo el daño que sufra el portador, bien sean golpes, cortes, enfermedades o tristezas, liberándolo de toda aflicción mientras dura el hechizo. El dolor recibido provoca estigmas y laceraciones en el cuerpo del hechicero, allá donde se produzca el daño verdadero. En la práctica, el hechicero obtiene automáticamente todos los Estados perniciosos que tuviera el objetivo, librándole de ellos por completo mientras dure el hechizo. Si el hechicero gana de esta manera un Estado pernicioso *hundido*, el hechizo termina de improviso, y los Estados perniciosos regresan a su portador original.

### Máscara imitadora

Arcano: El Mago.

Objetivo: el hechicero / Duración: tantas horas como el valor obtenido en la Prueba / Alcance: personal / Cancelación: ilusión (especial).

El hechicero adopta el aspecto de una persona que haya visto previamente. La recreación incluye fisonomía, voz, gestos y tics, aunque no proporciona los conocimientos o experiencias que tenga esa persona, lo cual puede poner en evidencia fácilmente al imitador. La copia será más detallada cuanto mayor sea el resultado de la Prueba del hechizo. Todo aquél que conozca personalmente al imitado tiene derecho a una única Prueba de Cancelación mágica contra ilusión (*Artes plásticas* del hechicero contra *Advertir* de la víctima) para descubrir el pastel. Sin embargo, si se obtuvo una diferencia de 11 (*Lección magistral*) o superior en la Prueba del hechizo, ni siquiera los amigos más íntimos serán capaces de detectar el engaño, y no se permiten Pruebas de cancelación mágica. Utilizar una máscara al lanzar el poder proporciona un +2 al hechicero para todas las posibles Pruebas de cancelación mágica que tenga que realizar.

### Metodología del Caos

Arcano: La Rueda de la Fortuna.

Objetivo: el hechicero / Duración: hasta finalizar la siguiente Prueba / Alcance: personal / Cancelación: no.

La siguiente Prueba que realice el usuario de este poder debe venir acompañada del tiro de 1d10 nada más. Con un resultado de 1 a 5, la Prueba se considerará una Pifia, independientemente de la tirada normal de los 2d10. De 6 a 0, se habrá obtenido un Crítico. Llevar consigo un trébol de cuatro hojas en el momento de la Prueba aumenta las posibilidades de Crítico del 5 al 0. Date cuenta que tras tirar el d10 y determinar el resultado, el hechicero deberá sumar la Reserva que tuviese para la Prueba.

### Noche de Samhain

Arcano: La Muerte.

Objetivo: uno o varios zombies hasta un máximo igual a la puntuación en el Arcano / Duración: hasta la próxima salida del Sol / Alcance: medio / Cancelación: no.

Este poder permite al hechicero controlar mediante órdenes verbales y/o gestos a cualquier número de zombies dentro del alcance, sean del tipo que sean. El control es

total y las criaturas actuarán como auténticos esclavos, dejando de lado cualquier otra tarea que tuviesen en marcha. Si los zombies ya están dirigidos por otro hechicero y éste intenta de forma activa mantener el control sobre sus lacayos, una Prueba de *Negociación* fallará a favor del hechicero más influyente. Una vez el hechicero controle al máximo de zombies permitidos, cualquier otro intento de lanzar este poder fallará. Los zombies así controlados no tienen derecho a resistir este hechizo.

### Proyectil solar

Arcano: El Sol.

Objetivo: un arma de fuego o proyectiles / Duración: hasta el siguiente disparo / Alcance: corto / Cancelación: no.

El hechicero encanta el arma que esté tocando para que, cuando ésta sea disparada, acierte automáticamente una única vez, y con un único proyectil, el cual no necesita estar presente durante el hechizo. No importan las condiciones del tirador o el objetivo, siempre y cuando se tenga línea de visión con el segundo y se encuentre dentro del alcance del arma. La tirada para la Prueba de *Armas de fuego* se considerará automáticamente un Crítico. Solamente puede encantarse un arma al mismo tiempo, y ésta tiene que ser de fuego o a distancia con munición (arcos, ballestas).

### Quebrar objeto

Arcano: La Torre.

Objetivo: objeto inanimado / Duración: instantáneo / Alcance: cercano / Cancelación: no.

Quebrar objeto permite la destrucción en pedazos de un objeto inanimado pequeño con un peso no superior a cien kilogramos y un tamaño menor al de un armario. El hechicero debe estar tocando dicho objeto para que el hechizo funcione, lo cual puede requerir Pruebas secundarias de *Atletismo* o *Pelea* en caso de que el portador se resista. Quebrar objeto no funciona con elementos naturales no manufacturados, tales como una pared de piedra, la rama de un árbol o un diamante en bruto; ni con objetos tocados por cualquier clase de magia, sea ésta temporal o permanente. Su utilidad se centra en objetos complejos y compuestos, como muebles pequeños, herramientas o armas.

### Quimera de la Luna Nueva

Arcano: La Luna.

Objetivo: zona pequeña, como una habitación / Duración: hasta la siguiente puesta de Luna / Alcance: medio / Cancelación: ilusión.

El hechicero crea una visión irreal que puede ser percibida por cualquiera que mire al objetivo y no supere una Prueba de Cancelación contra ilusiones (*Artes plásticas* del hechicero contra *Advertir* de la víctima). La quimera es tan sólo visual y estática, pero puede incluir tanto nivel de detalle como el hechicero quiera. Si la quimera es extraña, está fuera de lugar o choca fuertemente con la naturaleza del lugar donde está colocada, las víctimas obtienen un +6 a la Prueba de Resistencia. Por ejemplo, un charco de alquitrán hirviendo podría parecer un verde prado, pero se seguiría escuchando el burbujejar y el olor sería intenso. Realizar este hechizo cuando hay luna nueva hace que el hechizo dure un ciclo lunar completo, 29 días.

## Salvados por la campana

Arcano: Los Enamorados.

Objetivo: tumulto de un máximo de tantas personas como puntuación en el Arcano / Duración: hasta la siguiente escena / Alcance: medio / Cancelación: no.

Los afectados por este hechizo -tienen derecho a una Prueba de cancelación mágica-, quienes deben estar envueltos en una discusión, reyerta, tumulto, pelea, batalla o similar, cesan por completo en su actividad beligerante. Esto implica no acometer acciones ofensivas ni defensivas de ninguna clase, pero esto no convierte la situación en una escena de amor, ternura y piruletas. Dependiendo del carácter de los objetivos, éstos dialogarán, se marcharán, rumiarán su odio en silencio, se quedarán en el lugar como pasmarotes o comenzarán a hacer otras cosas; siempre y cuando no se produzcan otras acciones hostiles por parte del hechicero o de cualquier otro grupo no afectado por el hechizo, momento en el cual la magia termina. En cuanto termine la escena, los afectados saldrán del engaño y retomarán las cosas allá donde las han dejado. Los problemas ocasionados por rencillas antiguas, arraigadas o importantes son más difíciles de detener, provocando una penalización de -3 a la Reserva. Si es el hechicero quien está implicado en el conflicto, no podrá lanzar este hechizo.

## Visión de carbono

Arcano: La Estrella.

Objetivo: el hechicero / Duración: hasta el final de la escena / Alcance: personal / Cancelación: no.

Los ojos del hechicero iluminan como dos lámparas, como si en sus cuencas se estuviese produciendo la combustión de una estrella. Mientras utilice esta visión mejorada, el lanzador ignora todas las penalizaciones por oscuridad en todas las Pruebas relacionadas con avistar, otear, combatir o buscar, como si el hechicero estuviese a plena luz del día. Así mismo, se obtiene una bonificación de +6 al resistir cualquier tipo de magia ilusoria que afecte al sentido de la vista, como *Apariencia mortuaria*, *Efigie sin parangón*, *Máscara imitadora* o *Quimera de la Luna Nueva*. Aquejados que lo rodeen pueden ver ligeramente mejor, como si fuese el ocaso. El hechicero debe tener siempre presente que sus ojos son un claro objetivo en la oscuridad.

## Voz de la conciencia

Arcano: La Justicia.

Objetivo: una persona / Duración: tantas horas como el valor obtenido en la Prueba / Alcance: corto / Cancelación: no.

Obliga a una persona a tomar la decisión moral más ajustada conforme a los preceptos con los que se ha educado. Alguien criado en un entorno de violencia, disparará. Un cristiano pondrá la otra mejilla. Aquél influenciado por la política actuará conforme a lo que dicta su partido, aunque sea una doctrina de cara a la galería. El enamorado viajará kilómetros y kilómetros en pos de su pareja. En definitiva, obliga al afectado a ser justo a su manera, en el amplio sentido de la palabra, aunque no limita su libre albedrío. Aunque este hechizo provoca reacciones imprevistas y no controladas, tiene claras ventajas con respecto a otros sortilegios de control mental: no puede resistirse, y su duración es muy amplia.

## RITUALES DEL DIPLOMADO

Independientemente de los Arcanos que posea, todo hechicero ha tenido la obligación de estudiar una serie de rituales básicos. Podríamos definir a los rituales como hechizos de lenta ejecución que (normalmente) se basan en la comunión entre distintos hechiceros (dirigidos por un líder, aquél hechicero que tome la iniciativa en los ritos), la inversión de puntos de Karma a un Fondo común, y la inclusión de "sacrificios", "objetos" o "focos" para su correcto u óptimo funcionamiento. Incluso es posible que necrólitos iletrados conozcan los rudimentos de los rituales aquí presentados.

Para que un ritual funcione es requisito imprescindible que los participantes se encuentren cerca unos de otros y se mantengan concentrados y tranquilos durante su ejecución. Analizando caso por caso, encontramos rituales que requieren de cánticos, de círculos pintados en el suelo, de velas y otras parafernalias, e incluso de sacrificios de animales o personas.

Los rituales requieren el consumo de una cierta cantidad de Karma, la cual se divide entre el total de participantes nada más comenzar el proceso, y va gastándose progresivamente según se indica en la descripción del ritual. Si alguno de los participantes se queda sin Fondo de Karma, sufre las consecuencias de ello, pero eso no significa que el ritual se vaya al traste (a no ser que se indique lo contrario). En su lugar, los integrantes que continúen activos y con Karma pasan a asumir el gasto de Karma que el "caído" no ha podido hacer frente, dividiendo a partes iguales la cantidad faltante.

Una vez pasa el tiempo necesario, el líder del ritual debe realizar una única Prueba para finalizar correctamente el proceso. Para efectuarla, se siguen las reglas de trabajo en equipo: cada integrante activo al llegar al final del proceso proporciona al líder una bonificación igual a la mitad (redondeando hacia abajo) de su Reserva (aquella que se requiera para el ritual). Cada ayudante adicional proporciona la mitad -1, la mitad -2, etc. pudiendo incluso llegar a aportar modificadores negativos.

A continuación se ofrece un puñado de rituales que todo necrólito jugador recién hecho conocerá al dethillo. Son sólo ejemplos. Existen rituales dominados únicamente por ciertos grupos u organizaciones, y otros que sólo se enseñan durante las Licenciaturas o los Postgrados a los alumnos más aventajados.

### Arruinar familia

Prueba: *Naturaleza y Bestias* vs. Resistencia *Compleja* (11).

Integrantes: 4 (puede realizarse también con 2 y con 3 personas) / Ejecución: dos horas / Coste: 24 (3 puntos por integrante cada hora).

Este antiguo ritual destruye los bienes y frutos de una granja, provocando grandes pérdidas a sus propietarios. En otros tiempos, podía suponer el fin de una o varias familias por quiebra, una catástrofe de grandes proporciones. En la actualidad no se trata de un ritual tan dañino, pero sigue siendo un gran problema al que hacer frente. En cuestión de días, la leche de las vacas sale agria, la cosecha no crece y los árboles tiran al suelo sus frutos envenenados y podridos. Los perros pastores enferman y mueren, las ovejas pierden su lana y el agua del pozo se corrompe. El proceso, una vez iniciado, es irreversible. Los integrantes del ritual,

ídóneamente cuatro, deben cantar y salmodiar en voz baja alrededor del árbol más antiguo de la propiedad durante dos horas nocturnas, lanzando azufre a sus raíces. Tras gastar cada uno 3 puntos de Karma en la primera hora del rito, y otros tres la segunda, el hechizo surte efecto.

### **Invoker fuerza elemental**

Prueba: *Cultura demoníaca* vs. Resistencia *Muy Compleja* (15).

Integrantes: 3 (al menos) / Ejecución: una hora / Coste: 30 (5 puntos por integrante cada media hora).

Los cánticos de los participantes en este ritual, quienes deben formar un círculo cogidos de la mano, traen a la existencia una fuerza demoníaca subyacente en el tejido mágico de Iron City -llamada a menudo *Fuerza elemental*. La fuerza aparece a la vista como un pequeño ser informe creado a partir de la materia del lugar donde es invocada (polvo en el desierto, hojas y humus en el bosque, hierros retorcidos en la ciudad, fuego si se completa el ritual junto a una fuente de calor, gas nocivo junto a las fábricas, etc.). Los participantes invertirán cada uno cinco puntos de Karma la primera media hora y otros cinco al finalizar el proceso. Cuando llegue este momento y siempre que la Prueba sea superada, la entidad hará acto de presencia y servirá a los mandatos del líder durante las siguientes 24 horas. Para más información sobre las Fuerzas elementales, consulta más adelante el Bestiario. La práctica de este ritual es bastante infrecuente, ya que es complicado que tres necrólitos con conocimientos profundos en Cultura demoníaca coincidan para trabajar juntos. Además, algunos demonios mayores consideran este hechizo de control como un insulto hacia su estirpe y existencia, y vetan y persiguen a todo aquél que utiliza esta fórmula arcana, a pesar de que sigue enseñándose en ciertas Necroversidades.

### **Mal de ojo**

Prueba: *Astucia o Psicología* vs. Resistencia *Fácil* (7).

Integrantes: Al menos 1 / Ejecución: unos cinco minutos / Coste: 5 (1 por minuto).

El Mal de ojo es un ritual ingenuo e inofensivo, pero de larga tradición entre los practicantes "libres" de los Arcanos -incluyendo algunos humanos-. El ejecutor del ritual realiza una serie de ensalmos en la intimidad (para los cuales necesita estar en contacto con algún objeto al que la víctima tenga aprecio, o con alguna parte suya orgánica como pelo o saliva) y, en caso de vencer en una Prueba de Cancelación mágica (*Astucia* del hechicero vs. *Aguante* del objetivo), la víctima, quien ha tenido que agraviar, insultar, humillar o herir previamente al hechicero, recibe de inmediato un Estado pernicioso *Tocado* por maldición menor, recibiendo un penalizador de -2 a sus Pruebas sociales y a aquellas que dependan de la suerte. Los efectos terminan en la siguiente fase de la Luna o cuando el objetivo pida perdón al hechicero por aquello que le haya agraviado, lo que ocurría primero.

## **OTRAS FORMAS DE DEMONOMANCIA**

Más allá de las Diplomaturas, muchos demonios y otros estudiantes avanzados manejan poderes increíbles mezclando dos o más Arcanos entre sí. Esta técnica, compleja y exigente, lleva años de trabajo para llegar siquiera a com-

prenderla. Invariablemente, un aspirante debe, tras haber completado una Diplomatura, matricularse en una Licenciatura ofertada por una Necroversidad, en la que permanecerá por lo menos tres años hasta llegar a dominar las mezclas de dos Arcanos. Solamente los hechiceros licenciados más poderosos son capaces de seguir progresando en sus estudios. Los pocos elegidos que completan un Postgrado se convierten en parte de los seres más poderosos de toda la City.

Normalmente, las Licenciaturas y Postgrados sirven como recurso para que el CM proporcione hechizos novedosos y potentes a los adversarios de los protagonistas, aunque en Seriales de larga duración es posible que algún personaje llegue a aprender hechizos de Licenciado. Usar esta magia como algo misterioso a la par que lleno de peligro es siempre una buena decisión.

Sí que vamos a detenernos un momento para comentar algo sobre las Licenciaturas. En esencia, funcionan igual que cualquier Diplomatura salvo en los siguientes puntos:

Se necesita un Impacto Narrativo de 3 o más para aprender y manejar Licenciaturas. Las Licenciaturas son progresiones de las Carreras de Diplomado. Por ejemplo, *Dialéctica Hermética* entraña directamente con la Licenciatura llamada *Oratoria Hermética Avanzada*.

Para ejecutar sus hechizos, el lanzador suma la puntuación que tenga en la combinación de Arcanos requerida. Por ejemplo, un mago con *La Estrella 3* y *La Muerte 2* podrá lanzar un hechizo que requiera ambos Arcanos con una Reserva total de 5.

En la ejecución de dichos hechizos no pueden utilizarse Estados que bonifiquen la Reserva. Por ejemplo, el Estado *Perspicaz* no serviría para el hechizo *Lector mental*, ni *Independiente* bonificaría *Grilletes rotos*.

Los hechizos de las Licenciaturas consumen por uso 7 puntos del Fondo de Karma; el valor de la Resistencia para que el hechizo sea ejecutado correctamente en condiciones normales es de *Muy Compleja* (15).

Existen rituales propios de las Licenciaturas, aunque no aparecen descritos en este manual.

Hablar aquí de los Postgrados se escapa un poco de las intenciones del manual, simplemente debes tener presente que su poder escapa de cualquier medida y comprensión, y son capaces de realizar alteraciones muy significativas en la ciudad. Es necesario un Impacto Narrativo de al menos 5 para obtener un Postgrado. Un hechizo de Postgrado consume no menos de 15 puntos de Karma, tienen una dificultad nunca inferior a Complicadísima (19) y requiere la combinación de 3 Arcanos para formar su Reserva. Por lo demás, funciona igual que cualquier hechizo de Licenciado, sólo que a un nivel mayor de poder.

A continuación se ofrece un pequeño resumen de algunos de los hechizos más conocidos para Licenciados. Muchos de ellos son esgrimidos por demonios o por algunos de los grandes antagonistas con los que se toparán los personajes a lo largo de su periplo.

### **Alas del Cuervo**

Arcanos: El Ermitaño + El Mundo.

Objetivo: el hechicero / Duración: hasta el final de la Escena / Alcance: personal / Cancelación: no.

Al lanzar este hechizo, el demonomante gana la capacidad de volar de la misma forma que lo hace un cuervo. Es capaz de realizar repentinos cambios de dirección, planear, picados, inversiones en un corto espacio y alcanzar velocidades

de hasta 100 Km./h. Si el hechicero debe realizar alguna Prueba para maniobrar en el transcurso de su experiencia aérea, se sugiere que utilice la Competencia *Acrobacias*, mientras que *Atletismo* se destinaría a Pruebas de esfuerzo o resistencia en vuelo. Las corrientes de aire, el peso excesivo, la ausencia de oxígeno o el frío pueden dificultar el viaje.

### **Coerción**

Arcanos: El Emperador + El Juicio.

Objetivo: un necrólito / Duración: instantáneo / Alcance: cercano / Cancelación: control mental.

Este hechizo se trata de un acicate, una provocación, una sutil sugerencia, llámalo X, para que el Reloj de la Muerte del necrólito objetivo salte, estalle en pedazos, se ponga boca abajo, se *revolucione*. Es un conjuro muy poderoso, utilizado por muchos demonios contra las amenazas de Buscadores y otros necrólitos rebeldes que han adquirido cierto poder y resultan ser una amenaza. Si el objetivo no consigue superar su Prueba de Cancelación mágica contra control mental (*Negociación* u *Oratoria* del hechicero contra *Frialdad* de la víctima) deberá realizar de inmediato (en la siguiente Viñeta) y obligatoriamente una Prueba de Llamada (Prueba de estrés de *Aguante* vs. Resistencia *Normal* (9)) para determinar si salta en su cerebro la pulsión permanente de acudir *ipso facto* a una Cadena de Reciclado. Por suerte para muchos Buscadores, este potente hechizo sólo afecta a necrólitos con una Fecha de Caducidad igual o superior a 21.

### **Deflagratio**

Arcanos: La Torre + La Fuerza.

Objetivo: un área (ver) / Duración: instantáneo / Alcance: medio / Cancelación: explosión.

Este hechizo provoca una combustión a gran escala que surge de la nada y afecta a un área de tantos metros de diámetro como el resultado total de la Prueba del hechizo (mínimo 15 metros), centrada en el punto físico que el hechicero decida siempre que esté dentro del Alcance del hechizo. Todos los seres vivos dentro del efecto deben superar una Prueba de Cancelación mágica contra explosión (*Advertir* del hechicero vs. *Advertir* de la víctima) o recibir un Estado pernicioso *Herido* -4 por cada 10 metros de diámetro de la explosión (por ejemplo, una explosión de 20 m. de diámetro provoca dos Estados *Herido*). Si la brutal deflagración está centrada en una criatura, recibe Estados *Hundido* -9 en lugar de Estados *Herido*. Debe tenerse en cuenta que es muy probable que el entorno prenda con la combustión; lanzar este hechizo en un lugar angosto o de techo bajo puede provocar efectos catastróficos incluso para el hechicero. Además, la imprevisible área de efecto de este hechizo hace que no sean pocos los hechiceros famosos caídos bajo sus propias llamas.

### **Grilletes Rotos**

Arcanos: El Loco + La Emperatriz.

Objetivo: un necrólito / Duración: hasta el final de la Escena / Alcance: personal / Cancelación: no.

Mientras este hechizo permanezca activo, el necrólito receptor de la magia se vuelve completamente inmune a cualquier efecto de Mansedumbre, librándose de realizar Pruebas de *Frialdad* para evitar acatar las órdenes dadas por cualquier demonio. Para más información, consulta la sección *Mansedumbre* en el capítulo *Sistemas*.

### **Identificación espectrométrica**

Arcanos: La Estrella + El Sol.

Objetivo: el hechicero / Duración: hasta el final de la Escena / Alcance: personal / Cancelación: no.

Este hechizo permite al hechicero discriminar clases de criaturas sólo con ver su silueta. Mientras dura el hechizo, la vista del demonomante se nubla como si estuviese en pleno viaje etéreo, momento en el cual discierne las siluetas de todas las criaturas vivas al alcance de sus ojos. El color aural de esa silueta indica al hechicero qué tipo de criatura está vislumbrando. Los animales se perfilan en tonos verdes, los humanos en azules (aquellos que conservan su alma brillan más), los necrólitos en negros, los zombies y otros muertos vivientes en amarillos, los demonios en rojos y las criaturas de Mictlan en blancos. Aquellas entidades sin forma tangible, como fantasmas o fuerzas elementales no pueden ser silueteadas con este hechizo, así como tampoco aquellas criaturas que permanezcan ocultas o invisibles a la vista del lanzador. Hasta el final del hechizo, el lanzador vislumbra el resto del mundo de forma borrosa e imprecisa, por lo que cualquier Prueba que utilice el sentido de la vista tiene una penalización de -3. Ejecutar este hechizo es la única forma conocida de distinguir a un necrólito o un demonio antropomorfo de un simple humano sin haberlo visto actuar o haber obtenido alguna otra prueba de su naturaleza.

### **Invisibilidad**

Arcanos: El Mago + La Luna.

Objetivo: el hechicero / Duración: hasta el final de la Escena o concentración / Alcance: personal / Cancelación: no.

El lanzador desaparece de la vista haciéndose totalmente translúcido e invisible para el ojo. No podrá ser detectado ni siquiera mediante hechizos como *Visión de carbono* o *Identificación espectrométrica*, aunque su localización puede ser determinada con normalidad a través de otros sentidos como el olfato o el oído. Mantener este potente hechizo requiere de cierta concentración: el hechicero podrá caminar y realizar acciones con normalidad, pero actividades que requieran cierto esfuerzo mental (como estudiar, registrar una estancia, cotejar resultados,...) o eventos que generen alguna fuerte distracción (combatir, ser empujado con fuerza,...) cancelan de inmediato el efecto.

### **Lector mental**

Arcanos: La Sacerdotisa + El Sumo Sacerdote.

Objetivo: una persona / Duración: mientras el lanzador se concentre / Alcance: corto / Cancelación: Control mental.

El hechicero entra en sintonía con los pensamientos de otra criatura inteligente, humano o necrólito, con la que esté manteniendo una conversación, siendo capaz de recibir las ideas que el emisor esté procesando en su cerebro. Si el objetivo no supera una Prueba de Cancelación mágica contra Control mental (es decir, *Negociación* u *Oratoria* del hechicero vs. *Frialdad* del objetivo) deja la puerta abierta para que el hechicero "vole" su mente. Al recibir el torrente de información, el lanzador debe discriminar entre varias frecuencias o "capas" de pensamiento, eliminando el ruido y despreciando las construcciones mentales absurdas o carentes de sentido. Al mismo tiempo debe procesar la información válida, lo cual suele obligarle a mantener la concentración en el hechizo y responder a su interlocutor de forma sencilla (lo que sería un diálogo de

besugos). Esto implica que la información obtenida no siempre es la que se pretende, ya que el hechicero debe ser muy hábil para encauzar la conversación hacia el terreno que desea y al mismo tiempo “trabajar” a nivel mental con la víctima. Para más *inri*, la información pescada suele venir en forma fragmentaria o inconexa, siempre llena de frases sencillas o inacabadas. “Hambre”, “el barco verde... bajaremos mañana” o “este tipo, un necio es lo que parece” son algunos ejemplos de datos captados.



# CAPÍTULO 6: SISTEMAS

## FORMAS AVANZADAS DE JUEGO Y DESAFÍO

**E**n este capítulo se ofrecen distintas mecánicas de reglas que ayudan a hacer el juego más colorido a costa de complicarlo un poco. No te preocupes, en cualquier caso vale la pena aplicarlas ya que son sencillas y enriquecen mucho el juego.

## CONFLICTO

Cuando la Mesa considere que se da una situación de enfrentamiento, oposición, acción, caos, confusión, violencia o furia, quizás sea buena idea convertir la narración en un sistema de **Viñetas**. Peleas, batallas, persecuciones, *cliffhangers* y momentos de acción física extrema son candidatos idóneos para ser dirimidos con estas sencillas reglas, pero también puede utilizarse el sistema para enfrentamientos dialécticos, disputas verbales, momentos de tensión emocional, duelos de artistas, tiras y aflojas, etc. Los enfrentamientos pueden darse entre personajes contra personajes no jugadores, personajes contra personajes, o personajes contra el entorno (contra una Resistencia).

Las Viñetas son turnos o rondas de juego donde cada jugador decide qué es lo que va a hacer su personaje, y por último el CM, apoyándose en las reglas y en el consenso de la Mesa, narra qué es lo que sucede finalmente. Cada Viñeta dura tanto como el CM y la Mesa decidan, por defecto serán unos cuantos segundos dentro de la historia. Piensa en ellas como las clásicas viñetas de los cómics, donde casi siempre aparecen reflejadas las acciones más importantes que van emprendiendo los protagonistas y el resto de cosas que harían debe sobrentenderlas o imaginarlas el lector. A esta técnica, aplicada en el mundo de las artes gráficas se le llama **lenguaje elíptico**, y en Necrorama tiene una especial significación.

En cada Viñeta, todo participante hace varias cosas. No sólo ataca, o no sólo esquiva. Realiza varias tareas, aunque una de ellas es la más representativa, aquella que el dibujante deja reflejada en la Viñeta. Sintetizando, dentro de una Escena de Conflicto puede haber una o varias Viñetas, y dentro de cada una pueden tener lugar una o varias Pruebas.

Para que haya un poco de orden en la habitación, los jugadores -incluyendo el CM, que es quien narra las acciones de los rivales de los pjs- declaran qué acciones van a emprender sus personajes siguiendo el sentido de las agujas del reloj en torno a la mesa, partiendo desde una posición al azar al comienzo de cada Viñeta. Aunque por convención deba existir un orden entre los participantes, en realidad dentro de la narración todo ocurre prácticamente al mismo tiempo.

Esa declaración debe reflejar siempre una intención. "Ataco" o "toco el violín" no es una buena declaración. "Ataco para derribar a mi oponente, buscando romper la línea de soldados" o "toco una pieza clásica para impresionar a la Condesa" son excelentes declaraciones. Debe tenerse en cuenta que la declaración refleja la tarea esencial que quiere acometer el personaje durante la Viñeta en curso, lo cual no implica que pueda hacer más cosas de forma secundaria.

Una vez determinado qué va a hacer cada participante, la Mesa pasa a resolver los posibles conflictos realizando Pruebas de estrés, siguiendo el mismo orden de reloj que anteriormente tomó. En una situación de Conflicto y Viñetas, todas las Pruebas siempre serán de estrés, a no ser que la Mesa estime lo contrario.

Al resolverse toda la Viñeta pueden aparecer **Incongruencias**. Una Incongruencia sucede cuando las decisiones de los jugadores para con sus contendientes chocan, provocando una situación imposible o absurda. Para que se dé una Incongruencia, las decisiones del jugador B deben hacer absurdas o imposibles las acciones que previamente había tomado A. Por ejemplo, dos jugadores podían haber declarado que sus respectivos personajes se desplazan a una misma posición exacta. O quizás un jugador declaró que su personaje atacaba a un contendiente, pero lo que hace dicho rival en esta Viñeta es huir a la carrera de la escena. ¿Qué es lo que sucede realmente? ¿Se en-

## LAS PRUEBAS PRINCIPALES Y SECUNDARIAS

**L**a Prueba derivada de la elección de un jugador para la Viñeta es llamada Prueba principal. La Prueba principal es aquella que mejor define y resume *qué es lo que hace* un pj en una Viñeta. Es la que responde a la pregunta esencial *¿qué hago ahora?* Si estuviéramos leyendo un cómic, el dibujo plasmaría a tu personaje realizando su Prueba principal de la Viñeta. Acciones menores como moverse unos cuantos metros, extraer cosas de los bolsillos, decir algunas palabras, echar un vistazo somero, etc. entran dentro de esta tarea principal de la Viñeta, y no revisten mayor importancia.

Ejemplos de Pruebas principales serían moverse mientras se desenfunda y disparar a un enemigo, lanzarse a la carrera sobre el rival para atraparlo, esconderse tras un cubo de basura y lanzar un hechizo, cantar una tonada para impresionar a una muchacha mientras el rival espera su turno o concentrarse en evitar un efecto mágico, aunque cualquier tarea es posible siempre que su ejecución entre dentro del tiempo razonable de cada Viñeta.

Es posible que un jugador realice más Pruebas para su personaje dentro de cada Viñeta, pero se recibe una penalización acumulativa de -3 en las Reservas por cada una de estas Pruebas secundarias (-3 en la primera, -6 en la segunda,...). Estas acciones adicionales solamente pueden tratarse de tareas defensivas (esquivar, parar, protegerse, forcejear, evadirse, etc.) o reflejas (resistir un hechizo, resistir el daño, lanzarse a cubierto, observar el entorno). Pueden efectuarse antes o después de la Prueba principal de la Viñeta, no importa el momento, ni existe un límite al número total de Pruebas secundarias en las que puede participarse.

Por supuesto, nada impide que un jugador declare cualquiera de estas tareas defensivas y reflejas como su Prueba principal de la Viñeta, pero por norma general son consideradas secundarias. Por ejemplo, un jugador podría decidir que su pj se pasa toda la Viñeta intentando evitar que los golpes de su rival le causen daños graves y ésta sería su Prueba principal, pero si no dice nada, cualquier parada o bloqueo será considerado como Prueba secundaria con -3, -6, etc. También es posible negarse a participar en una Prueba secundaria (posiblemente para evitar acarrear la penalización acumulativa de -3 en posteriores Pruebas secundarias). En estos casos, se presupone que el resultado total de la Prueba ha sido de -10.

Ten en cuenta que lo que para un contendiente representa su Prueba principal de la Viñeta, para su rival puede ser una secundaria, ya que este último ha podido elegir otra tarea distinta como la representativa de la Viñeta. Por ejemplo, si un personaje va a realizar un hechizo pero resulta que en ese momento es atacado, deberá defenderse mediante una Prueba secundaria. Sin embargo, para el atacante, la Prueba del ataque será considerada como principal.



zarzan en combate, o el segundo contendiente huye? ¿En qué quedamos? Cuando se den este tipo de “incoherencias narrativas”, debe resolverse la situación mediante la Prueba secundaria más adecuada, cuyo resultado indicará que versión de entre ambos jugadores tiene más peso en la narración. Por ejemplo, si es cuestión de velocidad, capacidad de reacción o agilidad, una Prueba secundaria de *Atletismo* o *Advertir* será suficiente. Si la Mesa piensa que no existe una Prueba adecuada a la situación imposible, el jugador cuyo pj tenga un mayor Fondo de Acción se lleva el gato al agua y su versión de la historia prima sobre la del rival.

Una vez que todos los participantes han tomado sus decisiones, han eliminado las posibles Incongruencias y realizado sus Pruebas, si es que realizan alguna, se pasa a la fase de resolución de la Viñeta, que es donde la Mesa calcula las consecuencias de las acciones tomadas por los participantes, aplica los Estados perniciosos (ver más abajo) y los efectos de los hechizos lanzados en caso de ser necesario. El CM tiene la opción de explayarse un poco más narrando los acontecimientos sucedidos en esta ronda. Al terminar, una nueva Viñeta comienza siguiendo un proce-

so cíclico hasta que pueda darse por finalizado el momento de Conflicto.

Pongamos un ejemplo. Antonio decide que su personaje Neil avanzará entre los setos hacia el hechicero humano y le clavará un cuchillo entre ceja y ceja. Seguidamente, el CM anuncia que el hechicero sigue realizando su ritual, totalmente concentrado. Bien, el CM decide que ambos tendrán que realizar una Prueba de estrés de *Armas c/c* por parte de Neil contra *Advertir* por parte del humano para resolver el tema de la cuchillada, y la Mesa no ve inconveniente en ello. Como esa no era la acción principal del hechicero esta Viñeta (ya que había decidido continuar con el ritual), recibirá un -3 a su Reserva de *Advertir*. Al mismo tiempo, un segundo humano, escondido entre los matorrales, aparece y ataca con una porra a Neil, por lo que se efectúa una Prueba de *Armas c/c* del atacante contra *Advertir* en la que es Neil quien recibe el -3 a la Reserva por tratarse de una acción secundaria. Sin embargo, el hechicero no es penalizado ahora porque ésta es su acción relevante de la Viñeta.

### Ejemplos de Pruebas en Conflicto

Acción	Prueba
Disparar con una pistola a un objetivo	<i>Armas cortas</i> vs Resistencia 7
Lanzar un arma arrojadiza a un objetivo	<i>Armas c/c</i> vs <i>Advertir</i>
Partirle la cara a un bocazas	<i>Pelea</i> vs <i>Pelea</i>
Dejar en ridículo a un mentiroso	<i>Oratoria</i> vs <i>Astucia</i>
Asustar al público reunido en un teatro	<i>Intimidar</i> vs Resistencia 9
Saltar a cubierto lejos de una granada	<i>Atletismo</i> vs Resistencia 11
Sobrevivir a una brutal deflagración	<i>Aguante</i> vs Resistencia 15

### Consecuencias

Tarde o temprano, aquellos que participen en escenas de acción, tensión o combate recibirán algún daño. Todo el mundo se encuentra con la horma de su zapato. Quien a hierro mata, a hierro muere; y quien da, recibe. En la fase de consecuencias de cada Viñeta, la Mesa debe calcular los posibles Daños sufridos por los contendientes que han sido derrotados en sus respectivas Pruebas.

Aunque no todas, muchas de estas derrotas provocan heridas, deterioros y consecuencias perniciosas. Por ejemplo, ser derrotado en una Prueba dentro de un debate, hará que el público se ponga en tu contra y sea más difícil

recuperarte. Perder una Prueba en combate puede dejarte lisiado. En Necrorama, esas consecuencias negativas confieren Estados perniciosos al personaje y le provocan penalizaciones.

La siguiente tabla normaliza y regla el concepto de daño. Cuando un personaje falle en una Prueba en la que existan posibilidades de recibir algún daño, sea éste físico, psicológico o de cualquier otra índole, debes acudir aquí y ver por cuánto ha fallado. El pj ganará un Estado concreto, el cual lleva aparejado una penalización.

Resultado fallido	Estado	Penalización
Fallas por menos de 5	Tocado	-2
Entre 5 y 9	Herido	-4
Más de 10	Hundido	-9

### Estados perniciosos y fin del Conflicto

*Tranquilos, que a esa distancia no nos pueden dar.*

Última arenga del general Dennehey a sus tropas en Tennessee.

Todo personaje puede obtener tres tipos de **Estados perniciosos**: *Tocado*, *Herido* y *Hundido*. Éstos pueden acumularse; por ejemplo, un personaje muy vapuleado podría haber recibido 3 Estados *Tocado* y 2 *Herido*. En principio,

todos comenzamos sin ninguno Estado pernicioso hasta que vamos fallando Pruebas que supongan riesgo para nuestra integridad. Dependiendo del fallo, podemos quedar *Tocados*, *Heridos* o *Hundidos*, recibiendo una penalización a nuestras Pruebas hasta que no estemos recuperados y eliminemos dichos Estados perniciosos.

La naturaleza de la Prueba fallida determina con exactitud cómo afecta el penalizador al personaje. Perder en una disputa importante afectará a las Pruebas sociales del pj, mientras que Perder en un duelo de revólveres significará un daño físico que afectará a las Pruebas atléticas del personaje. Ser derrotado en un duelo mágico afectará a todas las Pruebas relacionadas con Arcanos y Demonomancia. Como guía, la Mesa puede aplicar el penalizador basándose en la causa del Daño: ¿se recibe un *Tocado* por una paliza? -2 a las Pruebas físicas. ¿Se recibe un *Herido* al ser humillado públicamente? -4 a las Pruebas de relación con el público.

Como hemos dicho, los Estados perniciosos pueden acumularse. Un personaje que falle dos Pruebas en combate con una diferencia de 2 en la primera y de 3 en la segunda, estará *Tocado* dos veces, acumulando una penalización total de -4. Cuantos más vaya acumulando, más complicado le resultará superar nuevas Pruebas, y más se irá hundiendo. En la parte baja de la hoja de personaje tienes espacio para ir apuntando los Estados perniciosos que gana tu personaje y la fuente del daño. Por ejemplo, si recibe un *Tocado* por un disparo, puedes apuntar en la hoja, bajo la columna de *Tocado* -2 lo siguiente: *disparo en la pierna, penaliza físico*.

Si, a causa del daño físico, un pj acumula un número de Estados *Herido* mayor que su puntuación en *Aguante*, recibe automáticamente un Estado *Hundido* de la misma clase. Si es a causa del daño emocional o mental, un número de Estados *Herido* mayor que la Competencia Frialdad proporciona de forma automática otro Estado *Hundido* del mismo tipo.

Un personaje que haya recibido un Estado *Hundido* debe abandonar inmediatamente el Conflicto (y por tanto se considera perdedor). En un combate de verdad,



recibir un Estado *Hundido* significa el final, la inconsciencia y, para la mayoría de criaturas, la muerte definitiva.

Como ya sabes, necrólitos, demonios y otros seres pueden ignorar a la parca siempre que se encuentren en Iron City y el daño que les causase la teórica muerte viniese por parte de una entidad con Impacto Narrativo menor a su puntuación en el Estado *Inmortal*. En lugar de fallecer, permanecerán inconscientes durante 1d10 horas y despertarán totalmente vapuleados.

### **Recuperación**

La Mesa tiene la última palabra acerca de cuando un personaje elimina un Estado pernicioso. Normalmente, los Estados provocados por fallos en Pruebas de índole social/mental se eliminan cuando esa situación termina, o cuando el pj se tranquiliza un poco, se olvida de todo, abandona el lugar donde ha obtenido el Estado, etc. Esto suele coincidir con la finalización de la escena de Conflicto. En los casos más graves, la Mesa puede determinar que el pj entra en depresión o adquiere un trastorno mental, conservando el Estado y el penalizador por un tiempo más largo, pero es poco probable que esto ocurra.

En cuanto al tema físico, debe interpretarse que una noche completa de descanso permite recuperar dos Estados *Tocado*. Pegarse todo el día en la cama permitiría recuperar hasta tres diariamente. Recibir cuidados y atención médica, Pruebas de *Medicina* mediante, permitiría recuperar en tantos días como (30 - el total de la Prueba) un Estado *Hundido*, mientras que diariamente se recuperarán cuatro Estados *Tocado* y uno *Herido*. Una atención de primeros auxilios elimina un único Estado *Tocado* del individuo siempre que se cuente con el material necesario para practicarla, y no puede utilizarse de nuevo sobre la misma persona hasta que no reciba nuevas heridas en otra situación distinta.

### **Fondo de Acción**

El Fondo de Acción es el depósito de gasolina para los grandes héroes. Este valor representa la inspiración que distingue a los genios de los simplemente acertados, la pasta de la que están hechos aquellos que mañana pasarán a las páginas de la historia con letras mayúsculas. Ya sabrás que el Fondo de Acción inicialmente es igual a 3 para un necrópolis y 2 para un humano (en realidad, equivale al Impacto Narrativo de cada personaje, como se verá más adelante).

¿Para qué sirve el Fondo de Acción? Su utilización se restringe únicamente a los momentos de Conflicto, y sólo puede gastarse un punto por Viñeta, antes de lanzar los dados. Su gasto tiene dos modalidades diferentes; debe elegirse una de ellas al invertir el punto:

- Permite la activación de un Estado de Conflicto -marcado con asterisco (\*)-, es decir, aquellos relacionados con la Virtud de un personaje. Sin la inversión de un punto del Fondo de Acción, estos Estados no pueden añadirse a las Reservas. Dichos Estados de Conflicto suelen otorgar grandes bonificadores si son utilizados en las tareas adecuadas. En esta modalidad, el gasto de Acción es permanente.
- En caso de fallar una Prueba, si previamente (antes de lanzar los dados y de conocer las consecuencias) se ha invertido un punto de Acción para activar esta modalidad, el jugador tiene derecho a narrar el resultado de su fallo o Pifia. Después, el



CM, atendiendo a la narración del jugador, decidirá las consecuencias finales y la Mesa aplicará los Estados perniciosos correspondientes, si los hubiera. Si finalmente se supera el Conflicto, los puntos de Acción invertidos de esta manera se recuperan íntegramente. Narrar los fallos es algo que requiere responsabilidad y mesura. Esta herramienta debe utilizarse para fomentar la participación en la historia, no para obtener grandes beneficios y salvarse de cualquier peligro por arte de magia.

Cualquier gasto del Fondo de Acción reporta el aumento de un punto en la Fecha de Caducidad. Aquí radica una de las diatribas esenciales que se le plantean a un jugador de Necrorama: ¿gasto un punto para hacer cosas increíbles y salvar el día, a costa de que mi Caducidad aumente? ¿Pan para hoy, hambre para mañana? ¿En qué me estoy convirtiendo? La siguiente Sección ofrece muchas respuestas.

El Fondo de Acción puede reponerse, aunque el gasto de la partida de hoy haya sido permanente. Al final de cada sesión de juego, los jugadores suman dos puntos al Fondo de sus personajes. También existen recompensas especiales que aumentan este Fondo. Consulta la sección *Experiencia*, en el capítulo de *Seriales* para más información.

## CADUCIDAD

*Si contemplas el abismo demasiado tiempo, el abismo acabara por contemplarte a ti.* Friedrich Nietzsche

Tus días se cuentan hacia atrás. Todo necrólico -y solamente los de su especie- cuentan con una estadística llamada Fecha de Caducidad, la cual representa una suerte de artefacto místico grabado a fuego, injertado con forceps, en la impronta y la serie genética del necrólico. La Fecha de Caducidad es un valor numérico utilizado en el juego que indica qué hora marca ese artefacto, el llamado Reloj de la Muerte. Con el paso del tiempo, el reloj va corriendo y la Fecha se va acercando, aunque el necrólico nunca no sepa a ciencia cierta cuándo va a llegar su final. Llamar la atención de los demonios y despertar su ira, utilizar indiscriminadamente una Virtud, descubrir ciertos secretos, obtener poder o leer ciertos volúmenes puede acelerar el momento en el que salte la alarma arcana, ya que estos acontecimientos ponen en marcha el contador del Reloj.

No existe forma alguna conocida para evitar el inexorable giro de las manecillas, aunque una vez que las campanas han tocado a su fin, el necrólico puede intentar resistir, al menos durante un corto periodo de tiempo, el inevitable desenlace: un resorte salta en su cerebro y es él mismo quien se dirige de forma voluntaria -aunque podríamos más bien decir *mágicamente coaccionada*- e impulsiva a una de las numerosas Colas de Reciclado que existen en la ciudad, donde será reconvertido en zombie sin voluntad mediante un proceso similar al que le convirtió en necrólico.

### Acumulando puntos

Inicialmente, la Fecha de Caducidad de un necrólico será igual a la puntuación que le ofrece [su Rol social] + [su puntuación en el Estado *Inmortal*]. La vida sería mucho más sencilla para tu personaje si este valor no cambiase nunca pero, por desgracia, es una cifra que con el paso del tiempo va aumentando irremisiblemente y en muy pocas ocasiones se ve disminuida.

Uno de los grandes focos de aumento de Caducidad se encuentra en la utilización de puntos del Fondo de Acción. Cada punto gastado suma uno a la Fecha de Caducidad. La activación de la Virtud choca irremediablemente con los mecanismos arcanos del Reloj, y los demonios saben que uno de los pocos impedimentos para que los necrólicos no hagan un uso arbitrario recae en esta dura traba.

Continuando, cada punto que aumente durante el juego el Estado *Inmortal*, repercute en la Fecha de Caducidad. De la misma manera, cada vez que el necrólico vea aumentado su Impacto Narrativo, se suma otro punto a la Fecha de Caducidad. Por ejemplo, un necrólico Buscador encubierto (otorga Caducidad +6), con *Inmortal* +4 (aumenta la Caducidad en +4) que reciba un aumento en su Impacto Narrativo de 3 a 4 (su Caducidad aumenta en +1) tendrá una Fecha de Caducidad total de  $(6 + 4 + 1) = 11$ .

Por fortuna, no es muy común que el Estado *Inmortal* o el Impacto Narrativo de un necrólico cambien. Sin embargo -y aquí radica otro de los grandes peligros-, además de estas disminuciones fijas existen ciertas situaciones que pueden llevar a la pérdida de más puntos. En el siguiente apartado quedan detalladas de forma profusa.

### Pruebas de Caducidad

En ocasiones, el descenso de la Fecha de Caducidad dependerá del resultado de una Prueba. Las Pruebas de Caducidad consisten siempre en una tirada de *Frialdad* (a la que, como de costumbre, pueden aplicarse los Estados que se consideren oportunos, tales como *Frío*, *Insensible*, *Atolondrado*, etc.) contra una Resistencia variable. Por definición, y debido a todo lo que se juega el necrólico en este trance, las Pruebas de Caducidad son obligatoriamente de estrés. Una Pifia hace que se pierdan el doble de puntos de los indicados.

La siguiente tabla resume algunas de las situaciones en las que la Mesa puede pedir una Prueba de Caducidad, junto con la Resistencia de la Prueba de Frialdad y los puntos ganados en la Caducidad, pero existen muchas más que aparecerán en vuestras partidas. Como norma general, cualquier situación que otorgue poder o conocimientos significativos al necrólico acerca de las peculiaridades de la City, de los demonios, de los Lugares Perdidos, de Abraxas, de las Obras Inspiradas, de Mictlan y sus fallas, de la Transformación demoníaca, de la Tarótica, de la Tierra, de las Asunciones o de las Reliquias, es merecedora de una Prueba de Caducidad.

Sólo puede realizarse una Prueba del mismo tipo por unidad de tiempo (sesión de juego, Episodio o Escena), según se considere adecuado. Es decir, si un personaje necrólico observa por primera vez a una bestia de Mictlan, deberá realizar la Prueba, pero si a los cinco minutos observa a otra bestia de similares características, no sería correcto hacer tirar de nuevo al jugador. Si resulta que en otro Episodio distinto contempla al mismo tipo de bestia, sería factible y perfectamente válido que en esa ocasión sí realizase la Prueba.

Resistencia	Situaciones de ejemplo	Ganancia
7	Leer un libro escrito en el Segundo Eón, acceder a un Lugar Perdido, viajar a la Tierra con <i>Química alquímica</i> , obtener los recuerdos de un extraño a través de un Calculador automático.	1
9	Leer un libro escrito en el Primer Eón, hacerse con una Reliquia clonada, acceder a un Lugar Perdido de Desarraigo 4, obtener un secreto ciudadano menor, obtener una Licenciatura, ser convocado en la Tierra, viajar a la Tierra en <i>taxi</i> .	2
11	Interpretar una tablilla cuneiforme anterior al Primer Eón, hacerse con una Reliquia autóctona, viajar a Mictlan, obtener los recuerdos de un conocido a través de un Calculador automático, reconocer en la City a alguien famoso en tu otra vida.	3
15	Completar una Obra Inspirada, matar a un demonio, interactuar con una criatura de Mictlan, obtener un secreto ciudadano importante, obtener un Postgrado, reconocer en la City a alguien con quien tenías relación en la otra vida.	4
19	Pactar con una criatura de Mictlan, obtener tus propios recuerdos a través de un Calculador automático, acceder a la Ciudadela, matar a un Santo Patrón, completar un estadio de Transformación Demoníaca.	5

Como ya te puedes imaginar, superar la Prueba implica que la Fecha de Caducidad no se ve alterada. Sin embargo, si se falla la tirada, se obtienen tantos puntos como indica la columna Pérdida. Como se ha comentado, pifiarla supone ganar el doble de los puntos que se deberían haber obtenido al fallar normalmente. ¡Qué horror!

El crecimiento de la Fecha de Caducidad implica el aumento y definición de las pulsiones humanas del necrópolis: Vida, Recuerdo y Viaje. Es la pescadilla que se muerde la cola. Cuanto más alta está su Fecha de Caducidad, más ansias por transgredir las normas tiene el necrópolis y, por tanto, más posibilidades de que la Fecha de Caducidad siga aumentando hasta que llegue la Llamada, y entonces no exista vuelta atrás ni posibilidad de redención.

### La Llamada

La Llamada es el momento preciso en el cual el Reloj de la Muerte se activa y entra definitivamente en acción, forzando a su portador a acudir de inmediato a una Cola de Reciclado. Cuando la Fecha de Caducidad asciende hasta niveles alarmantes, el necrópolis se torna más y más sensible hacia ciertos estímulos que anteriormente no le causaban ningún efecto. La siguiente tabla indica qué situaciones pueden desencadenar una Prueba de Llamada para el necrópolis atendiendo al valor de su Fecha de Caducidad:

Fecha de Caducidad	Reloj de la Muerte	Situaciones
10 o menos	Estable	Ninguna.
De 11 a 20	Susceptible	Recibir la orden de retiro expresa de un Santo Patrón.
De 21 a 30	Alarma	Recibir la orden expresa de cualquier demonio, recibir insinuaciones de un Santo Patrón, ser objetivo de un hechizo de <i>Coerción</i> , situaciones anteriores.
A partir de 31	Terremoto	La mera visión de una Tanatofábrica, caer inconsciente, beber demasiado o consumir sustancias, situaciones anteriores.

La Prueba de Llamada consiste en una simple Prueba de estrés de *Aguante* vs. Resistencia *Normal* (9). Sin embargo, un fallo en esta tirada es algo catastrófico. De inmediato, el necrópolis deja cualquier cosa -literalmente cualquier cosa- que tuviese entre manos, para iniciar el camino hacia la Tanatofábrica más cercana, de la cual conoce su localización de forma instintiva, preternatural y automática. No importa donde se encuentre ni donde esté, intentará alcanzar su objetivo por el camino más corto que conozca, deteniéndose tan sólo a dormir y alimentarse lo necesario para seguir vivo y llegar a su destino.

Si el afectado es detenido o entorpecido de alguna manera en su viaje hacia el *valhalla* (por llamar de alguna manera a ese lugar donde te hacen papilla y te moldean en forma de subhumano no-muerto), éste realizará todo lo que esté en su mano para deshacerse de los obstáculos, incluso matar si es necesario. En estos momentos es un autómata, una criatura que existe sólo por una única razón: llegar a una Tanatofábrica. El final de esta historia está claro: más tarde o más temprano, el personaje alcanzará su destino, entrará en la Cola de Reciclado, será correctamente etiquetado y lavado, y aparecerá por el otro extremo de la cadena





convertido en un zombie sin voluntad propia. El personaje pierde absolutamente todas sus capacidades y su Impacto Narrativo desciende hasta 1. Consulta la entrada de *zombie sintético* en el *Bestiario*. Fin del juego, muñeca.

Los necrólitos con el Rol Social Dormido que alcancen una puntuación de 11 o más en su Fecha de Caducidad, "despiertan" de forma inmediata.

## Recuperación

Los Estados perniciosos pueden eliminarse mediante el descanso o la medicina, pero no ocurre lo mismo con la Fecha de Caducidad. El aumento es permanente, aunque existe una única forma de conseguir que la Fecha descendía, al menos levemente:

**Invirtiendo tres Puntos de Experiencia obtenida, la Fecha de Caducidad baja un punto.** Los conocimientos adquiridos y los sinsabores vividos permiten mitigar en cierta medida la pulsión del Reloj de la Muerte. Más sabe el diablo por viejo que por diablo. No hay otra manera, aunque muchas veces se habla de la intersección del Círculo Interior, del Papa Negro o del mismo Abraxas. La mayoría de comentarios son sólo paparruchas para los ignorantes. Ellos no van a venir a restablecerle, y en caso de que lo hicieran, pregúntate para qué lo han hecho y qué clase de favor te van a exigir a cambio. Consulta más adelante la Sección *Experiencia* en el Capítulo *Seriales* para más información.

## MANSEDUMBRE

Es de sobras conocido que existe en la misma naturaleza de los necrólitos una inclinación a servir a sus superiores los demonios. Estos instintos sumisos y devotos, conocidos genéricamente como Mansedumbre, permanecen grabados a fuego en sus improntas tanto o más que el Reloj de la Muerte. Un necrólito siempre ve a los demonios como



a criaturas fascinantes, perturbadoras y majestuosas. Se trata de uno más de los mecanismos de seguridad que los demonios han implantado en sus creaciones para evitar posibles sublevaciones y traiciones.

Siempre que un necrólito reciba una orden expresa de un demonio, debe superar una Prueba de *Fridaldad* contra Resistencia *Fácil* (7) para reprimir el impulso de acatarla de inmediato. Si esa misma orden proviene de su mismo Santo Patrón creador, la Resistencia aumenta a *Compleja* (11). Así mismo, realizar alguna tarea que dañe la integridad de cualquier demonio estando éste presente tiene una Resistencia *Complicadísima* (19).

Además, la Mansedumbre se aplica de forma automática –sin posibilidad de Prueba alguna– para todos los zombies que reciban órdenes o deseos expresos de un demonio. Sin embargo, no tiene ningún efecto sobre los necrólitos siempre y cuando el demonio no esté presente, aunque sí sobre los zombies. Por tanto, la traición y la actividad subterránea están a la orden del día en las relaciones necrólito-demonio. El necrólito siempre tiene la capacidad de decidir si hará caso a su Patrón una vez ha abandonado sus estancias. Algunos casi desearían no tener tanta responsabilidad.

## COSECHA

La Competencia que permite a un necrólito o a un demonio recolectar las almas de los hombres se llama Cosecha. Aunque todos los necrólitos tienen al menos un conocimiento rudimentario de cómo funciona esta técnica, su uso suele restringirse a los taxistas, aquellos que viajan a la Tierra en busca de nuevas almas que alimenten las Tanatofábricas.

Cosecha también permite crear enlaces con la Tierra extrayéndolos de la esencia de un ser humano terráqueo: en lugar de transportar su alma, el necrólito la consume definitivamente. Antiguamente, esta práctica era alejada por parte de los Santos Patrones, ya que hace mejorar las posibilidades del viaje. Sin embargo, en la actualidad la gran mayoría de Patrones reprueba estas prácticas, cuando no la prohíbe explícitamente. Algunos invierten grandes sumas de dinero en investigar un proceso industrial que elimine o al menos inhiba las capacidades innatas de los necrólitos para crear esos enlaces, llamados NEXOS, tanto en el momento de su creación en las Tanatofábricas, como a posteriori. Hasta el momento, los resultados han sido infructuosos, y todo necrólito puede crear NEXOS de la misma forma que puede simplemente cosechar.

## Cosecha y Transporte

Para que un necrólito coseche una alma, debe estar presente en el mismo momento de la muerte de un humano terrestre que todavía la conserve, a una distancia no mayor de unos cuantos pasos. Una Prueba exitosa de **Cosecha contra Resistencia 7 (Fácil)** permitirá al necrólito la extracción y absorción de dicha alma. De vez en cuando se escuchan rumores acerca de algún taxista que realizó tan nefastamente esta práctica que las almas cosechadas lo siguen eternamente, atormentándolo día y noche.

Si todo va bien, una vez asimilada una alma, el necrólito puede expulsarla de su cuerpo cuando desee –invirtiendo una acción principal por cada alma expulsada si se está utilizando el sistema de Conflicto y Viñetas-. Los taxistas suelen hacerlo en la planta de producción de la Tanatofábrica, para que la maquinaria industrial pueda conducirlas como un rebaño a las colas y procesarlas.

La expulsión se realiza en cámaras acorazadas habilitadas para esta tarea, forradas de plomo y cubiertas de símbolos y glifos arcanos que evitan que el alma escape (un ritual de Licenciado, en efecto).

En cualquier momento, un necrólico puede transportar tantas almas como Fondo de Acción tenga. Si el Fondo decaea por debajo del número de almas transportadas, el necrólico se ve obligado a expulsar de inmediato el número de almas que deseé hasta equilibrarlo con su Fondo.

### Cosecha y NEXOS

En lugar de asimilar un alma, el necrólico puede optar por consumirla por completo. Esta técnica es parecida a la Cosecha habitual, sólo que más difícil. La Prueba para la consumición es de **Cosecha contra Resistencia 15** (*Muy Compleja*). En caso de superarla, el alma desaparece definitivamente de la existencia y el necrólico crea un vínculo permanente entre su propio cuerpo y el lugar o lugares que solía frequentar dicha alma. Dicho vínculo, llamado comúnmente **Nexo**, proporciona facilidades a la hora de viajar a la Tierra tal y como se explica en la sección *Alcanzar la Tierra* y en la descripción del hechizo *Explosión de Octanos*.

No existe forma de practicar la Cosecha en Iron City (ya que no hay almas vírgenes), salvo de una manera: dedicarse al consumo embotellado. Existen botellines y latas que conservan almas en su interior. Son producidos en las Tanatofábricas con parte de la materia prima espiritual que va llegando a la factoría. Su destino son aquellos clientes adinerados (generalmente demonios) que puedan permitirse los prohibitivos costes de una sola de estas almas confinadas. Desde luego no es lo mismo que consumir almas frescas (la Resistencia de la Prueba pasa de 15 a 19, *Complicadísima*), pero sirve para calmar al sediento. El jugador debería apuntar, en la parte trasera de la hoja de su personaje, qué almas ha consumido y qué nexos ha obtenido de ellas, junto con el IN del alma consumida.

Los necrólicos sienten una fuerte pulsión natural hacia la Cosecha y la obtención de nuevos nexos, no en vano uno de sus deseos esenciales es *Volver a la Tierra*, como se explicó en la sección de personajes. No en vano, algunos necrólicos y demonios se vuelven adictos al proceso, llegando hasta el punto de matar para poder seguir consumiendo, sea de fuentes frescas o de productos embotellados.

## CAZA DE RECUERDOS

Los necrólicos luchan por *Recordar*. Por ello, se embarcan en peligrosas búsquedas de datos, e ingresan en círculos dirigidos por personajes poco recomendables.

Si realmente se quiere obtener información útil, debe acudirse a los Calculadores Automáticos. Por desgracia, estos ingenios suelen estar altamente custodiados, y su acceso es poco menos que imposible. En ellos se encuentran auténticas fuentes de datos sobre almas, legibles y comprensibles para cualquiera con los conocimientos adecuados, sobre la vida terrestre. Existe necroperarios, pagados por los Patrones, especializados en obtener información desde el “código esencial” del alma e introducirla en el aparato. Los Calculadores suelen encontrarse en las mismas Tanatofábricas o en sus cercanías, aunque se dice que algunos fueron robados y otros descansan en profundos complejos subterráneos ahora abandonados. Existe redes arcano-tecnológicas que los conectan entre sí, lo cual

lleva a una brutal fragmentación de los datos: una sola alma puede tener sus recuerdos repartidos en 20 Calculadores distintos.

Para manejar uno de estos complejos ingenios siempre es necesaria una Prueba de *Superciencia*, la Resistencia depende de las protecciones que tenga habilitadas el Calculador –cuanto más relevante es la información, más difícil es desmontar la defensa del aparato, pero no suele bajar de *Compleja* (11)-. Si la Prueba es superada, el personaje puede leer en las tarjetas perforadas información precisa sobre los recuerdos de un alma en concreto –siempre que previamente estuviese registrada en el Calculador, por supuesto-.

Si el personaje obtiene un Crítico en la Prueba de Superciencia y su jugador así lo desea, encuentra datos sobre su pasado terráqueo (aparte de la información que realmente quería buscar, si es que se encuentra en ese Calculador concreto): gana un nuevo recuerdo.

Para reflejarlo en el juego, cada vez que un personaje obtenga un recuerdo sobre su anterior vida terrestre, **obtiene un Estado Llave (\$)** a +2 relacionado con dicho recuerdo. El jugador puede pactar con la Mesa la naturaleza y características de dicho recuerdo, pero se anima a que su contenido pueda proporcionar nuevas aventuras en futuros Episodios.

Ten en cuenta que cualquier forma de obtener recuerdos puede suponer aumentos en la Fecha de Caducidad del necrólico. Consulta más atrás la sección *Caducidad*.

Tampoco debes ignorar que algunos demonios o incluso necrólicos influyentes pueden tener acceso a ciertos recuerdos de un personaje. A veces, un evento concreto, extremadamente parecido al vivido en la Tierra, puede desencadenar un recuerdo (*deja-vu*), o la ingesta de determinadas sustancias (como algunas fabricadas con *Química Alquímica*). La comunicación (a veces la mera insinuación o la visión) de dichos recuerdos al implicado tiene el mismo efecto que extraer los datos de un Calculador, por lo que un personaje en alguno de estos casos también ganará el Estado Llave (\$) a +2.

### Flashbacks

La obtención de recuerdos, sea mediante la consulta de Calculadores Automáticos, sea mediante el Viaje, el *deja-vu*, la intoxicación o la conversación con personajes informados al respecto, puede provocar al implicado un *Flashback*. Los Flashbacks son “fogonazos” que retraen la mente del necrólico durante unos instantes a su anterior vida en la Tierra. A todos los efectos, se trata de un sueño que tiene razón de ser únicamente en la cabeza del personaje, y cuya duración real no pasa del momento en que el necrólico se siente obnubilado y aturdido. El CM decide en qué momento un personaje experimenta un Flashback (durmiendo, en plena acción, en momentos de soledad), y a raíz de qué recuerdo obtenido. Normalmente, los Flashbacks tienen lugar poco tiempo después de haber adquirido el recuerdo, y solamente se dan una vez.

Un Flashback se compone de una sola Escena donde el jugador a cargo del necrólico se encarga de interpretar a una versión “pasada y terrestre” de su actual personaje. Dicha Escena debe tener un contenido adecuado al recuerdo obtenido por el necrólico; normalmente cuánto más traumático, violento, exótico o dramático sea, mejor. El necrólico podría revivir su turbulenta infancia en la Tierra, su paso por el frente o la muerte de su padre. La



configuración del Flashback depende mucho del estado de ánimo del personaje. Algunos podrían tener un escenario tenebroso y ominoso, otros ser alocadamente psicodélicos, otros formar parajes oníricos y otros correr a cámara lenta. Los recuerdos de un necrólitos no tienen por qué ser fieles a lo ocurrido realmente en otro lugar de existencia.

Durante el Flashback, el protagonista pierde todos sus Rasgos, sus Fondos y su Fecha de Caducidad, excepto los tres Estados proporcionados por la Estrella Fija y dos Competencias que el jugador debe seleccionar en el mismo momento en que empieza el Flashback (y que puede cambiar a su antojo al experimentar otros Flashbacks).

Mientras dure el Flashback, no vamos a tener al resto de jugadores de brazos cruzados. El CM puede, sin ningún rubor, ofrecer los papeles secundarios del Flashback a cualquiera de sus compañeros. No hay que preocuparse demasiado por la coherencia o la robustez de la trama: los Flashback conforman historias aisladas, tramas paralelas que quedan abiertas. En dichos Flashbacks, la aplicación de las reglas o las responsabilidades habituales de narración quedan en segundo plano. Lo importante de los Flashbacks es que sean los propios jugadores quienes conformen la historia de una vida, y que proyecten en ellos sus deseos y sus creaciones más bizarras. Piensa en ellos cómo en un laboratorio de pruebas. Ya que en realidad y a priori nadie (ni siquiera el CM) sabe el contenido de un Flashback hasta que no comienza, aprovecha el momento para interpretar libremente.

Cualquier daño o modificación recibida durante el Flashback no es auténtica (en realidad, ocurrió hace mucho tiempo), por lo que una vez terminada la Escena, el personaje vuelve a su situación inicial, quizá algo confuso pero espiritualmente más completo.

## TAROTICA

¿Qué es la Tarótica? Es una forma, más allá de los cánones que impone la ortodoxia demoníaca, de utilizar la baraja de tarot con fines mágicos. Muchos demonios persiguen su práctica –con violencia, añado-, ya que la Tarótica provoca situaciones impredecibles, muy alejadas de la norma académica propuesta por los magísteres de las Necroversidades. Oficialmente, la Tarótica es algo prohibido, e incluso ha sido tildada de blasfemo por algunos sectores sociales. El vulgo suele referirse a estas artes simplemente como “echar las cartas”.

Si bien los necrólitos son instruidos en las artes de la Demonomancia para utilizar los Arcanos y realizar hechizos que les sirvan en el transcurso de las labores realizadas para sus líderes, la Tarótica puede ser utilizada por cualquiera que tenga el “don”, y por ende se escapa a cualquier control demoníaco. No en vano, sus practicantes incluyen a cabalistas –mayoritariamente-, necrólitos renegados e incluso humanos con capacidades especiales. Siempre que un jugador haya gastado Experiencia para que su personaje tenga la Competencia *Tarótica*, y haya desarrollado una buena excusa para con el historial de su pj, el uso de los Arcanos no quedará restringido a la Demonomancia.

La Tarótica se hace siempre cara a cara entre un médium (quien controla los Arcanos) y un entrevistado, que puede ser cualquier persona o criatura inteligente. Ambos deben estar situados en un lugar tranquilo –preferiblemente silencioso y poco iluminado, para dar a la sesión un toque más místico-, e invertir al menos una hora de tiempo en completar los pasos que la Tarótica requiere, como si de ritos se tratase. En el proceso se realizan pre-

guntas y se descubren cartas sobre una superficie plana, hasta que finalmente quedan 3 Arcanos sobre la mesa, los cuales infunden un destino sobre el entrevistado.

Si la sesión termina correctamente, el entrevistado es afectado por un elemento o acontecimiento místico del destino, el cual puede tanto beneficiarle como perjudicarle. El médium pierde parte de su poder (es decir, gasta Karma) en el proceso, y termina tan cansado que no puede emprender una nueva sesión de Tarótica hasta haber reposado unas ocho horas (gana el Estado pernicioso *Cansado de los naipes* -9).

En términos mecánicos, el médium debe superar una Prueba de Tarótica contra una **Resistencia igual a 15 – el IN del entrevistado**. Si supera la tirada, las tres cartas que haya extraído sobre la mesa verterán su esencia sobre el entrevistado, proporcionando **un nuevo Estado Llave (\$)** a dicho personaje con una puntuación igual al Impacto Narrativo del médium. Sea como sea, el médium pierde tantos puntos de su Fondo de Karma como el IN del entrevistado multiplicado por dos.

Para simular este proceso, lo mejor es que el jugador utilice los 22 Arcanos de una verdadera baraja de tarot para extraer tres naipes (es más divertido), aunque también se puede determinar mediante el azar de los dados que tres Arcanos se habrían mostrado sobre el tapete. Lanzando 3d10, repitiendo los 9s y los 0s, y sumando el resultado final obtenemos un rango que va del 3 al 24, es decir, 22 posibilidades. Esto indicaría qué Arcano ha sido extraído, siguiendo la numeración habitual que se ha ofrecido en el capítulo *Arcanos*. Si el valor del primer dado lanzado es impar, el Arcano estará invertido. Repite este proceso dos veces más y ya tendrás tu combinación de tres naipes.

La persona a la derecha del jugador del personaje entrevistado (sea ésta el CM, sea cualquier otro integrante de la Mesa) debe interpretar el resultado de las cartas como mejor sepa, y adjudicar al personaje un Estado Llave con un bono igual al Impacto Narrativo del médium. ¿Cómo interpretar las cartas? Buena pregunta. No existe un método formal más allá de dejarse llevar por el sentido común y la creatividad. Algunos jugadores intentarán proporcionar Estados Llave que se relacionen con la historia en curso (“bien... la Muerte invertida, la Torre y los Enamorados... creo que la mujer de Mortimer nos ocultaba algo gordo y peligroso... apúntate \$*Suspicaz con Mrs. Mortimer +3*”). Otros, con ánimo visionario, crearán resortes que propicien nuevas partidas e ideas para el CM (“ugh... la Suma Sacerdotisa, el Sol y la Estrella invertida; pronto te encontrarás con un gran sabio, el hombre de la estrella de David, pero si le sabes tratar obtendrás conocimiento y arrojarás luz sobre las tinieblas. Apúntate \$*Convencer al hombre de la estrella de David +3*”). Incluso habrá alguno con la picardía de proporcionar problemas y desafíos al personaje y por extensión al grupo al completo (“qué bien, el Mago invertido, el Emperador invertido y El Colgado. Apúntate \$*Apático y desganado por Jimmy +3* jeje, creo que no vas a recuperarte bien de la desaparición de Jimmy hasta que no demos con su paradero”). Como guía, debe interpretarse que tres cartas invertidas representan una fatalidad extrema, dos un gran problema a la vista, y una algún escollo en el camino fácilmente salvable. Por supuesto, también debe tenerse en cuenta el significado de las cartas. La Muerte no es lo mismo que El Ermitaño. No deberían significar lo mismo, ni revertidas, ni invertidas. Un cursillo acelerado de tarot os vendría bien a todos, pero como no me pagan por publicitar a adivinas y feriantes, simplemente os recomiendo que hagáis sin vergüenza alguna vuestra propia interpretación de las cartas.

¿Cuándo se cumplen los acontecimientos presagiados por las cartas? Dicho de otro modo, ¿cuándo llega el momento de utilizar el Estado Llave obtenido? Eso entra totalmente dentro de las atribuciones del CM, y debería ser él quien juzgase cuando es el momento oportuno de aportar al juego elementos relacionados con el Estado Llave, dependiendo de las necesidades de la narración y de los objetivos que tenga previstos para con la historia. Siguiendo con los ejemplos anteriores, el CM puede utilizar a Mrs. Mortimer durante esa misma sesión para que actúe conspirando contra los personajes. El *hombre de la estrella de David* puede tardar muchas sesiones en aparecer, pero es una buena idea que se aprovechará en otra ocasión. Sería una pena dejarla correr. Siguiendo con el último ejemplo, el CM decide dejar el tema de la desaparición de Jimmy en manos de los pjs. Si lo encuentran, sea en la sesión en curso, sea dentro de diez, el personaje eliminará o modificará el Estado Llave asociado, pero no antes.

Debes saber que experimentar acontecimientos relacionados con los Estados Llave en los momentos adecuados de la historia, o realizar cambios significativos en ellos, reporta Experiencia para mejorar a tu personaje. Para más información, consulta la sección *Experiencia* en el capítulo *Seriales*. Un mismo personaje sólo puede tener activo al mismo tiempo un único Estado Llave proporcionado por Tarótica. Intentos posteriores de “echarle las cartas” no funcionarán, y el médium gastará Karma inútilmente.

## ALCANZAR LA TIERRA

*La Tierra degenera estos días. El soborno y la corrupción abundan.*

*Los niños ya no respetan a sus padres, todo hombre quiere escribir un libro,  
y es evidente que el fin del mundo se acerca rápidamente.*  
Tableta Asiria de Piedra, 2800 a. C.

Bien, para no andarnos con rollos, diremos que hay tres formas básicas, por no decir únicas, de viajar a la Tierra. ¿Y para qué querría alguien viajar a la Tierra? se preguntará el curioso. Ya nos estamos andando por las ramas, pero atención, que es importante: los necrólitos ansían alcanzar la Tierra para satisfacer su faceta humana. Durante la creación del personaje ya hablamos de los deseos sublimados de un necrópolito, Vivir, Recordar y Volver a la Tierra. Todo necrópolito siente una inclinación natural a evadirse de la prisión ciudadana y llegar a aquél lugar donde nació y se desarrolló el alma que ahora controla sus actos. Existen otras razones importantes: el negocio de las almas, el control de zonas terrestres, etc.; pero el motivo principal para que un necrópolito viaje a la Tierra seguramente se encontrará en la satisfacción de su ego y sus deseos primales.

Aunque lo más habitual es alcanzar la Tierra en una época similar al presente de Iron City (es decir, suele aparecerse en los años 20-30-40 terrestres), en ocasiones el transporte sale mal y los viajeros acceden a la Tierra en épocas pretéritas, como pueda ser la Edad Media, la Ilustración o la Era Colonial. Debe tenerse en cuenta que, si bien los humanos de Iron City parecen acostumbrado a la presencia y capacidades de demonios y necrólitos, los terráqueos pueden, en el mejor de los casos, sentirse muy sorprendidos al ver a un necrópolito utilizando un Estado de Conflicto o cosechando, por ejemplo. Finalmente, recuerda que cualquier forma de alcanzar la Tierra puede suponer aumentos en la Fecha de Caducidad del necrópolito. La sección *Caducidad* lo explica todo en ese sentido.

## El Viaje

Volviendo a las formas de transporte, la más importante de todas es el **Viaje**. Para poder emprender un Viaje a la Tierra es necesario permanecer en el mismo vehículo que utiliza un taxista mientras realiza el hechizo de Diplomado *Explosión de octanos*, y tener al menos un Impacto Narrativo de 3. Si el taxista completa correctamente la ejecución, la gran aceleración del vehículo abrirá un canal entre dimensiones y el transporte junto con todos sus pasajeros de IN 3 ó más saltarán en algún lugar de la Tierra. El taxista habrá tenido que elegir uno de los NEXOS de los que disponga, el cual hará de puente entre Iron City y la corteza terrestre, y transportará al vehículo y a sus ocupantes a uno de los lugares que solía frecuentar el alma del Nexo. El IN del alma del Nexo proporciona una bonificación de igual número a la Prueba del taxista para completar el hechizo (por ejemplo, un nexo con un alma embotellada de Impacto Narrativo 1 proporciona un +1 a la Prueba de hechicería). Si no se utiliza Nexo en el Viaje, además de que la Prueba se hace algo más complicada, existe la posibilidad de aparecer en un lugar o un tiempo al azar en la Tierra.

Después de la brutal dislocación espacio-temporal, aquellos que hayan saltado deben realizar una Prueba de *Aguante contra Resistencia Compleja 11* para determinar si sufren algún daño (Estados perniciosos) por aturdimiento o incluso heridas más graves (los jugadores deberían recordar que en la Tierra el Estado *Inmortal* no tiene ninguna validez). Ya en la Tierra, sus cuerpos permanecen físicamente en el planeta durante tantos días como el resultado de la Prueba del hechizo realizado por el taxista. Cuando se cumpla ese tiempo, simplemente “desaparecen” de la existencia y regresan a Iron City en la misma situación espacio-temporal en la que se habían ido (es decir, aparecerán dentro del vehículo que propició el viaje, seguramente a una velocidad endiablada). En cualquier momento, el taxista puede volver a ejecutar el hechizo *Explosión de octanos* –utilizando obligatoriamente el mismo vehículo y el mismo Nexo empleado en la ida- para forzar el regreso a Iron City.

## La Manifestación

*¿Cuál es el único ser que genera una necesidad de evadirse de la realidad inventando mentiras? Aquel al que la realidad le produce sufrimiento.* Friedrich Nietzsche.

En orden de importancia, la siguiente forma de transporte a la Tierra es la **Manifestación** mediante el uso de química alquímica. Esta variante implica la utilización de drogas y sustancias psicotrópicas para provocar la ensueñación del viajero, y transportar su “reflejo” a la realidad terrestre, en la cual permanecerá hasta la llegada del siguiente ocaso en la latitud y longitud terrestre en la que se manifieste. Una vez se produzca dicho ocaso, el viajero desaparece de la Tierra y despierta del colocon en Iron City con un bonito Estado pernicioso *Tocado -2* a causa del aturdimiento y malestar.

Para provocar una correcta ensueñación en los viajeros, un experto en química alquímica debe realizar y mezclar los preparados sintéticos –los cuales suelen incluir opio, morfina, belladona, peyote o *shirley temple*-, y ofrecer un ambiente correcto. Cada alquimista tiene una opinión particular acerca de qué es un ambiente correcto, aunque la mayoría suelen coincidir en que la buena música emitida desde un fonógrafo, el ruido blanco del dial radiofónico, el té oriental y el incienso flotando en la penumbra



suelen ser elementos que inducen al viaje onírico. Como puedes imaginar, es necesario superar una Prueba de Química alquímica contra Resistencia *Compleja 11*.

Una sola Prueba exitosa permite realizar un preparado y acondicionar un lugar que sirva para manifestarse hasta a 6 personas, siempre que tengan un Impacto Narrativo mínimo de 3. Si el inductor tiene algún Nexo con la Tierra, puede utilizarlo para obtener bonificadores a la Prueba de la misma manera que ocurre con el Viaje. Mientras se produce la Manifestación, los cuerpos de los participantes permanecen en un estado inconsciente y comatoso. El tiempo corre con normalidad en la City, al contrario de lo que ocurre con los verdaderos Viajes en taxi. Los Mesmeristas, con su Estado de Conflicto *\*Persuasivo*, son grandes expertos en la inducción de estados alterados de la conciencia y en la experimentación con drogas que faciliten la ensueñación. ¡Cuidado! Una Pifia en la administración de las drogas puede provocar cuelgues muy malos, pesadillas e incluso ver muy pronto a necrólitos con el síndrome de abstinencia. La Manifestación es la forma fácil de alcanzar la Tierra, pero es complicado salir de ella una vez se encuentra uno dentro del círculo...

### La Convocación

El último método de viaje es la **Convocación**, de largo el menos frecuente. Esta forma nunca es elegida por los viajeros, si no que es un hechicero quien desde la Tierra convoca a uno o varios necrólitos/demonios para que le sirvan a través de un pacto. Ser convocado tiene sus ventajas e inconvenientes. Para algunos demonios y necrólitos, supone una liberación: viaje a la Tierra, ¿qué más se puede pedir? Para otros, supone un tormento, ya que se ven arrastrados a cumplir los deseos del hechicero que los invoca.

En esencia, la Convocación funciona igual que el Viaje quitando algunas excepciones: el viajero puede resistirse al viaje si supera una Prueba de *Frialdad* contra la *Teoría Mágica* del convocador. Si ha sido correctamente invocado, el viajero debe obedecer las órdenes de su convocador (sellando un pacto de sangre) o quedará confinado de forma indefinida dentro de la prisión mágica que éste último haya creado (son habituales los círculos de poder pintados con sangre de becerro). Los posibles Nexas del viajero no influyen para nada en este tipo de viaje, el viajero siempre aparece en el lugar donde el hechicero realice su impío ritual. El viajero regresa a Iron City solamente cuando haya cumplido la misión que se le ha encargado, y regresa a una singularidad espacio-temporal idéntica a la que se fue, como ocurre con el Viaje. El proceso de ida y vuelta es automático e instantáneo, y no se sufren heridas o trastornos en su transcurso. A cambio de la servidumbre, el viajero que selle el pacto de sangre tiene la opción de Cosechar de forma automática el alma del convocador y, por ende, crear un Nexo en la Tierra. Puedes utilizar las reglas de Mansedumbre para regular la relación entre el convocador (amo) y su criaturita (esclavo).

## RELIQUIAS

Las Reliquias son objetos especiales, imbuidos por el tejido hermético-arcano que impregna toda la City. Dicho de otra manera, en ocasiones la ciudad deja escapar parte de su torrente arcano sobrante a través de uno de estos maravillosos objetos. Generalmente se tratan de objetos antiguos, los cuales han pasado largo tiempo ocultos en los rincones

de la City esperando que alguien los posea y active. Tanto por su poder, como por su implicación con la Tierra, son siempre elementos muy buscados.

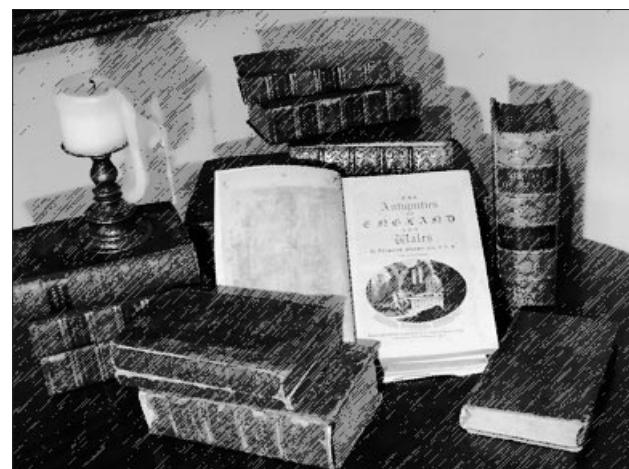
Las Reliquias son, por derecho propio, entidades con peso en la narración, y por tanto suelen asociarse con un Impacto Narrativo. La mayoría de ellas tienen valores que van del 1 al 3. Muchas Reliquias proporcionan Estados extra a sus usuarios siempre y cuando estén utilizando el objeto, o lo tengan bajo su posesión, según se indique. Incluso pueden proporcionar Estados Llave (\$), pulsiones que la Reliquia va introduciendo en los pensamientos y actitudes de su poseedor. Incluso es posible que la Reliquia tenga conciencia propia y se comunique mentalmente con su portador.

Algunas Reliquias necesitan ser activadas con cada uso mediante una Prueba de la Competencia *Reliquias*. La Resistencia viene indicada en la descripción de cada una de ellas, así como cualquier otra particularidad que pudiera tener el objeto o su utilización. Igualmente, los poderes, efectos e historia de los objetos son desconocidos para cualquiera que no supere una Prueba de *Reliquias* contra una Resistencia decidida por el CM. Normalmente, cuanto mayor es el IN del objeto, más misterioso y desconocido es.

Debe saberse también que algunas Reliquias suponen más una maldición que un verdadero beneficio para su poseedor: además de instalar pulsiones en la mente del dueño, suelen ser foco de todo tipo de expoliadores, ladrones y megalómanos varios. Algunas Reliquias no pueden ser abandonadas; de un modo u otro siempre regresan a manos de su poseedor, hasta el momento en que no les interesa seguir con dicha persona. Obtener una Reliquia tiene consecuencias sobre el Reloj de la Muerte del necrópolis, tal y como se explicó en la sección *Caducidad*.

Existen dos tipos de Reliquias. El primero, las Reliquias **clonadas**, corresponden a "copias" que la ciudad hace de objetos significativos, importantes y famosos en la Historia terrestre. Algunos ejemplos conocidos serían *El Violín de Mozart*, *El Parche de Ana de Mendoza*, *El Sombrero de Napoleón*, *La Tizona del Cid*, *El Revólver de Billy el Niño*, *El Arca de la Alianza* o *La Probeta de Alexander Fleming*, pero existen muchos más a lo largo y ancho de la Ciudad Infinita. La ciudad solamente hace una única copia de cada objeto terrestre que considera significativo y relevante. En ocasiones, la copia no es de un objeto, si no de un edificio o estructura -*El Louvre*, *Abú Simbel*, *Stonehenge*, *Ur-* o incluso de una idea -*La Cábala*, *Shangri-La*, *El Nirvana*, *Némesis*, *La Utopía*, *Babilonia*-.

El segundo tipo corresponde a las Reliquias **autéctonas**, las cuales no tienen parangón alguno en la



Tierra. Son totalmente únicas y originales, creadas por la propia voluntad de la ciudad. Se sabe que las Reliquias autóctonas están conectadas entre sí y de alguna manera “atraen” a sus portadores unos con otros. Se especula que son elementos de un gran plan maestro trazado con Abraxas en relación al Universo entero, y en los mentideros se habla de ellas como objetos corrientes –un peine, unas gafas, una corbata, un ojo de cristal, unas bolas chinas, la estatuilla de tres monos dorados,...– que atesoran en su interior un poder capaz de cambiar el rumbo de Iron City. Su Impacto Narrativo no suele bajar de 4.

Para cumplir los propósitos de este manual, centrémonos en las Reliquias clonadas. A continuación aparecen algunos ejemplos listos para ser incorporados a tus partidas.

### El Báculo de Confucio

**IN:** 3, **Tipo:** clonada

Se dice que este nudoso y retorcido cayado de aspecto mundano representa el mismísimo báculo que utilizó Confucio para golpear a los estudiantes que adoctrinaba. Con el báculo en sus manos, un personaje obtiene los Estados *Impartir sabiduría +3, Aprender más rápido +2* y *\$Crear filosofía de vida +2*. Además, proporciona 10 puntos extra para el Fondo de Karma mientras se sostenga, y pude de activarse una sola vez al día -superando una Prueba de *Reliquias contra Resistencia Compleja 11-* para liberar un hechizo de Diplomado: *Aspecto ominoso o Quimera de la Luna Nueva*, a elección del esgrimidor. *El Báculo de Confucio* no puede ser abandonado a menos que éste quiera. Siempre acaba volviendo a manos de su portador, tratando de que levante una nueva corriente filosófica y la expanda por el ancho y largo mundo.

### La Cabeza de Robespierre

**IN:** 2, **Tipo:** clonada

Aunque en la realidad terrestre fue guillotinado, Maximilien Robespierre fue un tipo de fuertes (también cambiantes) convicciones, tanto como para que su cabeza ennegrecida tenga una reproducción en Iron City. *La Cabeza de Robespierre* es capaz de hablar y comunicarse en francés, y chapurrear italiano, latín e inglés. Siempre que su poseedor pregunte a la cabeza, y ésta se sienta con ánimos de responder, obtiene el Estado *Experto en Leyes +3* y *\$Fomentar revoluciones +2*. Sin embargo, *La Cabeza* tiene a menudo sus propios planes, y se siente a gusto permaneciendo junto a personas que ostentan puestos de poder y sienten cierta predisposición hacia el cambio social. En otras manos, la cabeza puede entrar en profundas rachas depresivas, salpicadas de delirios paranoides acerca de su propia destrucción. *La Cabeza* conoce la forma de acceder a *La Isla*, una de las zonas descritas en el capítulo *Seriales*, sección *Lugares Perdidos*.

### El Lemegeton Clavícula Salomonis

**IN:** 2, **Tipo:** clonada

También llamado *Ars Goetia*, esta Reliquia replica un antiguo grimorio del medioevo terráqueo en el que aparece descrita una especie de jerarquía infernal totalmente pasada de rosca, y se detallan varias fórmulas arcanas de invocación que en manos de un humano terrestre podrían otorgarle la capacidad de Convocar demonios y/o necrólicos (superando una Prueba de *Reliquias contra Resistencia Muy Compleja 15*). Sin embargo, en Iron City, el Lemegeton proporciona el Estado *Alerta ante demonios +2* a su poseedor siempre que el libro reposa en una balda de

estantería o permanezca en un laboratorio, biblioteca y similar. Además, todo el que lo lea de forma completa recibe de forma permanente la Competencia *Teoría Mágica 1 y Cultura Demoníaca 1*. Otros libros como el *Necronomicon*, el *Picatrix* o el *Libro de San Cipriano* están íntimamente relacionados con el Lemegeton.

### Las Llaves de Jano

**IN:** 1 **Tipo:** clonada

Esta Reliquia se compone de un par de llaves de oro y plata de clara composición romana, ambas relacionadas con los ciclos solsticiales y la deidad latina (de origen etrusco) de la Astronomía y la Arquitectura. Jamás se ha encontrado utilidad alguna a la primera de ellas, la de los “grandes misterios”, aunque algunos anticuarios y colonos saben que la llave plateada, la de los “pequeños misterios”, debe ser utilizada para abrir el túnel dimensional hacia La Casa de la Bomba. Para más información, acude a la sección *Lugares Perdidos* del capítulo *Seriales*.

### El Meconio de Imhotep

**IN:** 3, **Tipo:** clonada

Este líquido intestinal perteneció en la Tierra al feto de Imhotep, el cual posteriormente sería sabio, astrólogo, arquitecto, sacerdote y visir egipcio durante la III Dinastía y llegaría tras su muerte a ser adorado como un dios. Cuenta la historia apócrifa que poco antes de nacer Imhotep, parte del intestino del feto fue arrancado de las entrañas de su madre. En Iron City, puede encontrarse esta Reliquia en forma de urna sellada con piel de vaca curtida. Aquel que consuma el viscoso y maloliente líquido de su interior obtiene el Estado *Habil con el Arcano del Sumo Sacerdote +3* y *\$Edificar una maravilla +3*. Además, gana un aumento permanente de 2 puntos para su Fondo de Karma. No importa cuando y quien consuma el Meconio; poco tiempo después la urna volverá a aparecer en cualquier otro lugar de Iron City, rebosante de ese repugnante mejunje oleoso.

### El Tapiz de Bayeux

**IN:** 1, **Tipo:** clonada

Este enorme lienzo bordado ilustra con gran detalle un conflicto medieval terrestre, la llamada Batalla de Hastings entre normandos y sajones. Incluye inscripciones en latín y miniaturas de más de 600 personajes distintos. El propietario de la vivienda o lugar donde permanezca colgado y extendido el Tapiz gana el Estado *Gran estratega +1*. Ciertos libros, como el *Poliorcética* o el *Tratado de Eneas el Táctico* pueden producir efectos similares, o ampliar los aquí expuestos.

### El Turco

**IN:** 1, **Tipo:** clonada

*El Turco* resultó ser una máquina de ajedrez creada por un tal von Kempelen que en realidad era un fraude. Durante treinta años terrestres engañó a ajedrecistas de toda índole, incluyendo a Napoleón y a Catalina de Rusia. En realidad, dentro de *El Turco* se escondía un ajedrecista que movía las piezas. Se sabe que uno de los timadores fue un tal Worowsky, un tullido que había perdido las piernas en una refriega, y que Edgar Allan Poe contribuyó a destapar todo el pastel. En Iron City el aparato, parecido a una heladera mecánica con un tablero de ajedrez y piezas en la parte su-



perior, contiene un esqueleto en su interior con los fémures quebrados. Estando en posesión, proporciona los Estados *Mentira +1* y *\$Aprender a jugar al Ajedrez +1*. El Turco guarda un secreto sobre su tablero: aquél que consiga ganar una partida a este ingenio mecánico, liberará un gran poder, posiblemente relacionado con el orden cósmico. O, al menos, eso dicen las malas lenguas, ya que nadie todavía ha sido capaz de ganar limpiamente al Turco.

### El Winchester de Leonard Wood

**IN:** 1; **Tipo:** clonada

Este viejo rifle está basado en la versión terrestre del Winchester que utilizó Leonard Wood en la Guerra Hispano-Estadounidense de 1898 mientras servía como Coronel al mando del primer regimiento voluntario de caballería (los famosos *Rough riders*). El arma, siempre que se esgrima, proporciona los Estados *Disparar a caballo +2* y *\$Apoyar al ejército +2*. Por lo demás, se trata de un viejo fusil +3 que todavía funciona como un reloj.

## SUPERCIENCIA

*Investigación básica es lo que hago cuando no sé lo que estoy haciendo.* Wernher Von Braun

Que la City avanza (hacia alguna parte) es un hecho innegable. En muchas ocasiones, el cambio viene propiciado por las grandes ideas e inventos de las mentes privilegiadas. Una de las facetas de progreso más llamativas es la Superciencia. Esta exigente disciplina científica permite a sus estudiantes y practicantes construir ingenios que desafíen las leyes físicas de Iron City, llamados habitualmente gadgets (también gizmos o blowjets). Dichos ingenios pueden ser construidos con muchos propósitos distintos (hacer la vida más sencilla, conquistar el mundo, lograr reconocimiento y fama,...) y tener utilidades dispares, pero todos los gadgets coinciden en una cosa: no parecen ciencia, parecen magia. Además, los gadgets se distinguen de otro tipo de tecnología de Superciencia porque suelen ser objetos personales (es decir, pueden ser manipulados por una sola persona). Por ejemplo, un Rayo de la Muerte es a todas luces un objeto de Superciencia, pero necesita la intervención de varios operarios y por tanto no es un gadget.

A lo largo y ancho de la City existen avances que se han basado en desarrollos de Superciencia: las mismas Tanatofábricas y los procesos de necrogénesis y reciclado son el ejemplo más famoso y conocido, aunque en estos casos la hechicería también ha tenido su parte de culpa. Inventos más genuinos son los Calculadores Automáticos, aparatos capaces de almacenar recuerdos, la Televisión Terrestre, un gadget capaz de traer a la City imágenes de Iron City (aquellos que pueden permitirse su elevado coste podrán disfrutar viendo las muertes en directo de *Funeral Channel*), los gólem (consulta más adelante el *Bestiario*) o los zeppelines. La Superciencia no conoce épocas ni lugares, funciona en cualquier parte. Un ejemplo de Superciencia prematura terrestre es la Eolípila de Herón -aquella máquina de vapor construida en Alejandría- el Autogiro, el Avrocar o el Tanque Lebedenko.

Los gadgets se construyen en laboratorios, talleres o fábricas especializadas y muchas veces requieren de una importante inversión económica (cuando no de algún tipo de material exótico y escaso) y una fuerte aportación científico-técnica. Aunque todo demonio y necrópolis (incluso algún humano excepcional) tiene el potencial necesario

para aprender y crear Superciencia, sólo aquellos con la Virtud *Gadgeteer* son capaces de asimilar la parte teórica, y los Necroperarios son quienes mejor aleccionados están en la parte técnica (por eso comienzan con *Superciencia 4*). Aquellos con puntuación en la Competencia *Superciencia* pueden desarrollar nuevos inventos o atreverse a utilizar aquellos que encuentran, roban o reciben.

Para utilizarlos en el juego, los gadgets que presentamos a continuación están clasificados por tipo de Superciencia **arcaica** (más relacionada con el steampunk) y **moderna** (más propia del pulp). Todos tienen un Impacto Narrativo que sopeta su poder y relevancia, unos requisitos mínimos de investigación & desarrollo (Tiempo, puntuación en *Recursos* y puntuación en *Superciencia*; además puede pedirse una Prueba de *Superciencia* para finalizar su construcción correctamente) y una Resistencia de Activación para ser puestos en funcionamiento mediante la Competencia *Superciencia* (una activación por Escena será más que suficiente para que el aparato funcione hasta su finalización). Los gadgets proporcionan a sus usuarios una serie de Estados especiales mientras se utilicen.

El listado ofrecido no es más que un humilde ejemplo. Existen gadgets de todo tipo, desde los más fantásticos hasta aquellos que aúnan cualidades de varios objetos, como una pitillera-soplete o un bastón-cuchillo ¡Anímate a crear tus propios gadgets!

Todos aquellos personajes Gadgeteers comienzan con un gadget de Impacto Narrativo 1. El jugador, si lo desea, puede desarrollar su propio invento, con la ayuda de La Mesa y basándose en los ya existentes. Una vez en juego, construir nuevos gadgets debería estar al alcance de cualquiera con buena puntuación en *Superciencia*, dinero y tiempo. Sin embargo, la construcción de un gadget poderoso podría ser motivo para todo un apasionante Episodio, o incluso un Serial.

### Autogiro

**IN:** 1; **Tipo:** moderna; **Requisitos:** 6 meses, Recursos 3, Superciencia 2; **Activación:** Compleja (11)

**Estados:** Volar +2, Planear +1

Aeronave de rotor vertical capaz de planear en caso de fallo en vuelo. Capacidad para dos ocupantes. Un personaje sin *Superciencia* pero con la Competencia *Pilotar* podría utilizarlo si supera una Prueba de *Pilotar* a Dificultad *Muy Compleja* (15).

### Brazo biónico

**IN:** 2; **Tipo:** arcaica; **Requisitos:** 2 meses, Recursos 4, Superciencia 3; **Activación:** Normal (9)

**Estados:** Fuerza de brazo +5

El brazo biónico es una amalgama metálica de válvulas, relés, resistencias, muelles y condensadores encapsulados en una celda de acero que simula un miembro humano. El sujeto receptor debe someterse a una complicada intervención quirúrgica para uno de sus miembros superiores. En caso de fallo, el miembro se pierde irremisiblemente (gaining un Estado pernicioso permanente de *Tullido brazo derecho o izquierdo -6*, siempre que no lleve activo el Brazo biónico). Una vez colocado, el Brazo biónico puede ser activado con una pequeña llave allen para proporcionar superfuerza al usuario hasta el final de la Escena (en concreto, el conejillo de indias obtiene el Estado *Fuerza de brazo +5*). Además, la visión de semejante engendro artificial provoca repulsión: el receptor del Brazo biónico debe añadir a su lista el Estado *Menos humano -2*.

**Capa mimética**

**IN:** 1; **Tipo:** arcaica; **Requisitos:** 2 meses, Recursos 3, Superciencia 3; **Activación:** Fácil (7)

**Estados:** Mimetizarse +2

Capa (existen versiones modernas en forma de gabardina o abrigo largo) compuesta por multitud de células fotoeléctricas capaces de imitar las tonalidades del entorno cercano. Permite a una persona pasar desapercibida de forma más fácil.

**Gafas de Rayos X**

**IN:** 1; **Tipo:** moderna; **Requisitos:** 3 meses, Recursos 3, Superciencia 2; **Activación:** Compleja (11)

**Estados:** Ver a través de las cosas +1

Como su nombre indica, estas voluminosas y llamativas gafas permiten a su usuario traspasar la densidad de ciertos materiales para vislumbrar lo que hay más allá, gracias a un sistema de visión infrarroja que no ofrece realmente una visión nítida. Las lentes pueden ajustarse mediante reguladores para modificar su frecuencia de "traspaso"; aunque el aparato es incapaz de penetrar a través de capas gruesas de metal o piedra. Una Pifia utilizando este gadget puede dejar al usuario con un bonito Estado pernicioso de *Deslumbrado -2* hasta pasados un par de días.

**Jetpack**

**IN:** 2; **Tipo:** moderna; **Requisitos:** 2 años, Recursos 6, Superciencia 3; **Activación:** Muy Compleja (15)

**Estados:** Volar +4

Mochila dotada de dos propulsores alimentados con gasolina de alto octanaje y dióxido de carbono. Una vez en funcionamiento, se necesita un piloto con la Competencia *Pilotar* para poder maniobrar, despegar y aterrizar.

**Paraguas de caída libre**

**IN:** 1; **Tipo:** moderna; **Requisitos:** 1 mes, Recursos 2, Superciencia 1; **Activación:** Fácil (7)

**Estados:** Caer como una pluma +2

Un sencillo paraguas de aspecto normal que, una vez abierto, despliega una serie de livianas planchas metálicas que permiten un descenso suave en caso de caídas de corta distancia.

**Pistola de sublimación**

**IN:** 3; **Tipo:** moderna; **Requisitos:** 1 año, Recursos 6, Superciencia 6; **Activación:** Fácil (7)

**Estados:** Sublimar +1

Arma de aspecto alienígena que emite un rayo capaz de transformar la materia de estado sólido a gaseoso en cuestión de segundos. Aquellos heridos por esta arma jamás eliminan los Estados perniciosos adquiridos. La pistola de sublimación requiere para su funcionamiento pequeñas (y peligrosas) cápsulas de uranio concentrado, contando con un tambor de cuatro huecos. El Estado *Sublimar +1* puede aplicarse a la Prueba de *Armas cortas* necesaria para acertar el disparo.

# CAPÍTULO 7: ALIADOS Y ANTAGONISTAS

## EL QUIÉN ES QUIÉN DE LA CITY

*Yo no soy mala, es que me han dibujado así.  
¿Quién engañó a Roger Rabbit?*

**L**as historias no sólo se componen de héroes. Existen muchas posibilidades interpretativas que compaginan perfectamente con el carismático protagonismo que destilan los pjs. Grandes archivillanos, némesis recurrentes, amistades leales, familiares entrometidos, monstruos temibles, espontáneos indiferentes o extras de escena perdida. Son tan solo un puñado de ejemplos de las identidades que los personajes podrán encontrar en sus correrías por Iron City.

## ***PNJS ARQUETÍPICOS***

En esta sección se ofrecen una serie de personajes no jugadores -humanos y necrólitos- ya precocinados y de ámbito genérico, listos para ser utilizados en cualquier narración como extras y carne de cañón. Los pnjs han sido hechos siguiendo las reglas de creación ofrecidas en los apéndices, aunque al tratarse de personajes no jugadores de relleno, les he eliminado la Virtud y los Estados que reporta. Por consiguiente, tampoco tiene sentido que en sus estadísticas aparezcan reflejados los puntos del Fondo de Acción.

### **Anciano Magíster, necrópolis**

**IN:** 3; **Estrella:** Alphecca; **Fondo de Karma:** 29;  
**Rol social:** Guardián (+4)  
**Competencias:** Advertir 1, Aguante 1, Astucia 3, Atletismo 1, Frialidad 1, Oratoria 6, Teoría mágica 6, Recursos 4, Cultura demoníaca 4, Conoc. terráqueo 2, Mitología y Religión 2, Cosecha 2

**Estados:** Inmortal +3, Caprichoso +3, Innovador +2, Visionario +1, \$Puesto en la Necroversidad *Marduk VIII* +1

**Carrera:** Diplomado en Dialéctica Hermética; **Arcanos:** El Diablo 5, La Emperatriz 4, La Justicia 6

**Trucos:** Candidez, La podredumbre del Amo, Estampa de la reina, Genuflexión, Paliar el hambre y Romper la Maldición

**Hechizos:** Ceguera de Pluto, Despertar el apetito y Voz de la conciencia

**Fecha de Caducidad:** 9 (Inmortal +3, Guardián +4, Conoce algunos secretillos +2)

**Posesiones:** palo del dolor +1, abrecartas +1, toga de Magíster, pila de libros polvorientos, anteojos

**Cita:** “Primera lección: interrumpir al Magíster, palo del dolor; segunda lección: contradecir al Magíster, palo del dolor; terc...”

### **Astrónomo loco, humano**

**IN:** 2  
**Competencias:** Advertir 1, Aguante 1, Astucia 3, Atletismo 1, Frialidad 1, Ciencias 6, Electrónica 6, Mecánica 4, Documentación 4, Oratoria 3, Recursos 3

**Estados:** Genial +2, Despistado +1, \$Prestigio académico +3

**Cita:** “No tuvisteis en cuenta el módulo del vector de aceleración tangencial que llevaba el vehículo, por eso vuestra estúpida estatuilla saltó en mil pedazos, botarates”

### **Bailarina, humana**

**IN:** 2

**Competencias:** Advertir 1, Aguante 1, Astucia 1, Atletismo 3, Frialidad 1, Acrobacias 6, Erotismo 6, Disfrazarse 5, Espectáculos 4, Vida urbana 2, Allanamiento 2

**Estados:** Frívola +3, Canalla +1, Sensual +1

**Cita:** “Kiss..., hand..., diamonds..., best friend..., chamma chamma re chamma chamma...”

### **Barman, humano**

**IN:** 2

**Competencias:** Advertir 4, Aguante 2, Astucia 3, Atletismo 1, Frialidad 1, Vida urbana 6, Comercio 6, Cultura popular 4, Negociación 3, Pelea 1

**Estados:** Liante +2, Atento +2, Ahorrador +1, Soplón +1

**Cita:** “No recuerdo haber visto a ese tipo por aquí... -sonido de monedas- ... aunque sí estuvo al otro lado de la barra...”

### **Carterista, humano**

**IN:** 2

**Competencias:** Advertir 5, Aguante 1, Atletismo 4, Astucia 4, Frialidad 1, Allanamiento 6, Acrobacias 6, Vida urbana 3, Armas cuerpo a cuerpo 2

**Estados:** Dedos rápidos +3, Ingenioso +1

**Posesiones:** navaja +1, palanquetas y llaves maestras +1, antifaz +1, gorra de obrero, tres cuartos amplio

**Cita:** “(...)” –sombra sibilina que se desliza detrás del pj-

### **Gangster, humano**

**IN:** 2

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 3, Astucia 4, Atletismo 2, Frialidad 3, Comercio 6, Intimidar 6, Allanamiento 4, Armas cortas 3, Vida urbana 2, Escopetas 2

**Estados:** Amenazador +2, \$Puesto en la familia +2

**Posesiones:** Revólver S&W .38 +4, sombrero bowler, burberrie gris, zapatos balmorals

**Cita:** “No te muevas de aquí. Telefonearé a Tony. Tony siempre sabe qué es lo que hay que hacer”

### **Granjero redneck, humano**

**IN:** 2

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 4, Astucia 1, Atletismo 2, Frialidad 1, Naturaleza y bestias 6, Cultura popular 6, Vida en la campiña 5, Escopetas 3, Comercio 2, Conducir automóvil 2

**Estados:** Palurdo +2, Reniegos +2

**Posesiones:** escopeta de postas del 12 +4, rastrillo +1, perro ovejero

**Cita:** “Si Dios no media, tunante, esas ovejas siguen siendo mías”

### **Ninja, humano**

**IN:** 2

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 4, Astucia 3, Frialidad 1, Atletismo 6, Acrobacias 6, Armas a distancia 4, Armas c/c 4, Espectáculos 2, Pelea 2

**Estados:** Misterioso +2, \$Leal al ninpo +1

**Posesiones:** katana +3, whakizashi +2, arco largo compuesto +3, shurikens +1, aljaba, traje oscuro y capucha +1

**Cita:** “Ha roto el *ninpo*. Mañana, al atardecer, morirá de la misma forma en que mueren las hojas del ciruelo con el soploido del otoño”



### Operario de Tanatofábrica, necrólico

**IN:** 3; **Estrella:** Spica; **Fondo de Karma:** 23; **Rol social:** Guardián (+4)

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 4, Astucia 1, Atletismo 1, Frialidad 2, Tanatocreación 6, Ciencias 6, Superficie 4, Mecánica 4, Teoría Mágica 2, Cosecha 2

**Estados:** Inmortal +3, Deber +4, Xenófobo +2, Timorato +1, \$Puesto en la fábrica +1.

**Carrera:** Diplomado en Nigromancia Cuántica; **Arcanos:** La Muerte 6, El Colgado 4, El Emperador 3

**Trucos:** Apagón, Voz resonante, Osadía, Recuperar lo perdido, Apariencia mortuoria, Embalsamado

**Hechizos:** Aspecto ominoso, Mártir para los débiles, Noche de Samhain

**Fecha de Caducidad:** 7 (Inmortal +3, Guardián +4)

**Posesiones:** mono blanco de trabajo, guantes y gafas protectoras, caja de herramientas

**Cita:** “¡El siglo pasado me rompí la espalda en la creación de engendros deformes como tú! Ahora, apenas hay trabajo que hacer”

### Policía, humano

**IN:** 2

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 4, Astucia 2, Atletismo 1, Frialidad 2, Intimidar 6, Vida urbana 6, Armas cortas 4, Pelea 4, Armas c/c 2, Conducir motocicleta 1

**Estados:** Autoridad +2, Pistas +1, \$Rango en la policía +2

**Posesiones:** Colt 1889 official police .38 +4, porra +1, uniforme y gorra.

**Cita:** “Pon las manos donde yo pueda verlas, hijo”

### Profesora de Historia universitaria, humana

**IN:** 2

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 1, Astucia 2, Atletismo 1, Frialidad 1, Documentación 6, Oratoria 6, Historia 4, Mitología y Religión 5, Recursos 4, Artes plásticas 2

**Estados:** Minuciosa +2, Locuaz +1, \$Recursos universitarios +2

**Cita:** “Eso es lo que cuentan las leyendas de los palurdos que viven a lo largo de la margen derecha del río. Pero ahorra vayamos a buscar datos precisos en libros de verdad”

### Soldado, humano

**IN:** 2

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 4, Astucia 1, Frialidad 3, Atletismo 6, Fusiles 6, Armas cortas 4, Pelea 3, Conducir automóvil 2, Conducir motocicleta 1

**Estados:** Proteger +2, Servir +3, \$Rango en el ejército +1

**Posesiones:** casco, casaca, calzones, zapatos, mochila, binoculares, petate, bandolera, linterna de campo, escudilla y cubiertos, fusil M1 Garand +5 con bayoneta +1

**Cita:** “¡¡izquierda, izquierda, izquierda derecha izquierda!!!”

### Taxista, necrólico

**IN:** 3; **Estrella:** Gienah; **Fondo de Karma:** 21; **Rol social:** Buscador encubierto (+6)

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 1, Astucia 3, Atletismo 1, Frialidad 3, Conducir automóvil 6, Vida urbana 6, Cosecha 5, Mecánica 4, Conocimiento terráqueo 3, Geografía 2

**Estados:** Inmortal +3, Artero +3, Avaricioso +2, Envídioso +1

**Carrera:** Diplomado en Terraturismo; **Arcanos:** El Mundo 6, Los Enamorados 3, El Loco 4

**Trucos:** Guardián defensor, Manchas del odio, Aturullar, Evasión de ataduras, Momento universal, Rosa de los vienesos

**Hechizos:** Desafiar a la fatalidad, Explosión de octanos, Salvados por la campana

**Fecha de Caducidad:** 15 (Inmortal +3, Buscador encubierto +6, Ha visto demasiada Tierra +6)

**Posesiones:** Chevrolet Coupe +2, mitones de cuero, sombrero de ala ancha

**Cita:** “¡Último tren con destino al infierno, acaba de efectuar su salida!”

## **BESTIARIO**

*En el valle de lágrimas, bajo lúgubres astros,  
chasqueando la lengua, pace campos Baal.  
Canta y trotta Baal, cuando los ha agotado,  
por los bosques eternos yendo el sueño a buscar.  
Coral del Gran Baal, Bertolt Brecht.*

Ahí fuera existen más cosas que humanos, necrólicos, demonios y zombies. Se dice que hay fantasmas y entidades que pueblan durante la noche las moradas abandonadas. Se dice que hay criaturas aberrantes surgidas de Lugares



Perdidos inaccesibles. Se dice que hay bestias gigantescas sedientas de sangre ocultas en la espesura.

El Bestiario de Necrorama está compuesto de monstruos y criaturas listas para interactuar con los personajes. Normalmente, su naturaleza les convertirá en enemigos del grupo, aunque no siempre tiene por qué ser así (véase el caso de los zombies, por ejemplo). La base de este Bestiario son los muertos vivientes, los animales salvajes (parecidos a los terráqueos, con un toque más siniestro o peligroso), las bestias prehistóricas (pueden encontrarse en ciertos Lugares Perdidos o en viajes a la Tierra temporalmente hablando muy desafortunados) y los engendros venidos de Mictlan. Fuera de estos grupos, existen pocas criaturas habituales en otros entornos fantásticos que tengan presencia en Iron City.

Recuerda que la mera visión de una Bestia de Mictlan puede aumentar la Fecha de Caducidad de un neocrólito, haciéndola todavía más peligrosa.

Como cualquier otro personaje del juego, los monstruos aquí presentados tienen Rasgos (Estados y Competencias), sugiriendo un IN (que mide el protagonismo relativo del tipo de monstruo) y Fondos (si esgrimen magia o si utilizan Estados de Conflicto y son lo suficientemente importantes como para tener Fondo de Acción). Una vez incluidos en la narración, se someten a las reglas mecánicas igual que cualquier otro personaje. Aquellos monstruos incapaces de blandir armas utilizan la Competencia *Pelea* para atacar a sus enemigos. Algunos tienen formas de ataque especiales que utilizan a voluntad, expresadas en forma de Estados. Por ejemplo, una momia es capaz de realizar un *Toque pudridor* con un total de *Pelea* 3, *Toque pudridor* +3 = 6. Otros cuentan con Estados de Conflicto (\*) que pueden activar invirtiendo un Punto de Acción. Cada monstruo debería ser único. Se anima al CM a cambiar sus estadísticas tal y como considere oportuno. Por ejemplo, un poderoso Barghest que sea uno de los elementos importantes de un Episodio, podría tener IN 3 y algún Estado especial que denote su protagonismo, como capacidad de raciocinio, habla, alguna forma de ataque exclusiva, etc.

### Apep

Los apep son contorsionistas de cuerpo escamoso y resbaladizo creados por Abraxas para proteger su paz. Se dice que en su creación es necesaria una gran cantidad de ectoplasma, y que Abraxas sigue el modelo de antiguos demonios egipcios ahora olvidados. Los apep son sibilinos, reservados y amantes de los secretos. Actúan en muchas ocasiones como espías o como sigilosas tropas de asalto. Los apep nacen de huevos incubados y crecen durante varias semanas hasta alcanzar su estado normal, el de un humano con cabeza serpentina. Algunas versiones, llamadas Angúpedos, tienen cabeza de gallo y piernas similares a gordas colas de ofidio. Se dice que El Castillo en las Nubes está custodiado por una guardia de estas magníficas criaturas, aunque en ocasiones se ha visto alguna en la City, cumpliendo algún encargo del Círculo Interior o del mismísimo Abraxas, o ayudando a algún Avatar ascendido. Los apep parlotean inglés con un extraño acento árabe, y gozan de una inteligencia despierta, aunque algo reptiliana y obtusa. Utilizan el Hechizo *Máscara imitadora* para camuflarse entre el gentío.

**IN: 3; Fondo de Karma: 10; Fondo de Acción: 3**

**Competencias:** Advertir 4, Aguante 5, Astucia 3, Atletismo 3, Frialdad 4, Allanamiento 6, Armas cuerpo a cuerpo 4, Pelea 4, Cultura demoníaca +2, Geografía perdida +1, Teoría mágica +1

**Estados:** Mordedura venenosa +4, \$Servir a Abraxas +3, \*Sibilino +10, \*Espía +10

**Arcanos:** El Mago 4

**Trucos:** Barullo, Ventriloquia

**Hechizos:** Máscara imitadora

**Posesiones:** Alabarda +2

### Armadura animada

Guardianes fantasmales de viejos castillos y fortalezas. Las armaduras animadas no son más que eso, un conjunto de piezas de un arnés pesado flotando en el aire junto a una o varias armas medievales. Normalmente, las armaduras animadas custodian para toda la eternidad los aposentos de algún demonio o antiguos salones con riquezas ya olvidadas. Hasta que no entran en acción, activándose, las armaduras parecen descansar con normalidad contra una pared, usualmente subidas a una peana.

**IN: 1;**

**Competencias:** Advertir 1, Aguante 3, Astucia 1, Atletismo 1, Frialdad 7, Armas cuerpo a cuerpo 2, Pelea 1

**Estados:** Aparentar ser una armadura normal +4

**Posesiones:** Arnés pesado de acero +3, mandoble +5

### **LOS MINIONS**

Llamamos “minions” o “mooks” a las agrupaciones de enemigos de poca relevancia, como los lacayos, siervos, sectarios y acólitos. En una película, serían los *extras* que aparecen para poner las cosas un poco más difíciles a los héroes, y que son fácilmente despachados de cinco en cinco. Las bandas de minions suelen estar compuestas por individuos de Impacto Narrativo 1, o como mucho 2 (es decir, puedes crear tus propias agrupaciones de minions humanos), y siempre se manejan como si fuese una única criatura. Las estadísticas del grupo completo son algo mejores que las de un solo individuo, y si su IN era 1, en formato bandada a veces asciende a 2. Combatir contra minions puede ser muy divertido, ya que la situación se presta a descripciones del tipo “Giro sobre mí mismo 360 grados, haciendo que mi cuchilla rebane las cabezas de los ocho sectarios”; “diez individuos saltan sobre ti al unísono, pero consigues escabullirte entre un mar de piernas y confusión” o “saltas sobre las enormes cucarachas, escuchando un desagradable chasquido conforme las aplastas y el veneno sale despedido alegremente de sus cuerpos hinchados”.

Los grupos de minions no reciben penalización por emprender acciones secundarias en una misma Viñeta, incluso acciones ofensivas, siempre y cuando estén relacionadas con su entorno más próximo. Puede eliminarse a un grupo de minions cuando la suma del valor de todos los Estados perniciosos que han recibido sea igual a la suma total de sus Rasgos. Por ejemplo, una bandada de murciélagos cuyos Rasgos en total sumen 11, caería eliminada con un *Hundido -9* y *Tocado -2*.

En este Bestiario ofrecemos un par de ejemplos de agrupaciones de minions, la *Plaga de escorpiones* y la *Turba de zombies*. Aparecerán marcadas como “minions” junto con la suma total de sus Rasgos.



## Barghest

También conocidos por los ignorantes como “perros interdimensionales”, los Barghest son cánidos fantasma que rondan los túneles de acceso a los Lugares Perdidos. Por ello, suelen ser temidos por muchos colonos, y algunos sabios especulan con las propiedades de su sangre para facilitar y propiciar el descubrimiento de túneles hacia nuevos Lugares. Lo cierto es que pocos tienen el valor de quedarse impasibles ante la presencia de estos grandes perros negros y su inmensa quijada rebosante de un fluido similar al magma.

**IN:** 2;

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 2, Astucia 3, Atletismo 2, Frialdad 4, Allanamiento 3, Pelea 1

**Estados:** Mordisco de magma +3, Emboscar +2, Causar miedo +1, Encontrar túneles interdimensionales +3

## Bruma voraz

La sopa de guisantes que reptá por los suelos de los Barrios victorianos durante la noche, a veces oculta algo más que contaminación y toxicidad. La Bruma voraz es un tipo de neblina de colores insanos que parece tener voluntad propia y una extraña inteligencia, dedicada por completo a causar daño a todos los seres vivos con los que se topa. La Bruma está compuesta de una sustancia semisólida de la que puede alterar su masa a voluntad -ocasiones toma aspectos antropomórficos-, sirviéndole para evadir gran parte de los ataques recibidos y para filtrarse por cualquier grieta u orificio. Su forma de ataque favorita consiste en ascender por la espalda de un individuo e inundar sus vías respiratorias con aferrantes garras gaseosas preñadas de química insana. Muchas prostitutas aparecen muertas a orillas del río con un extraño color cerúleo en el rostro. ¿Habrá que llamar a la policía?

**IN:** 2;

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 2, Astucia 2, Frialdad 4, Allanamiento 6, Pelea 1, Flotar 3

**Estados:** Sustancia voluble +4, Garras tóxicas +4, Inestabilidad ante el viento -3



## Dragón de Komodo

Saurio de hasta 140 kilos, suelen apostarse en los chaparrales en busca de piernas despistadas a las que morder. Esta especie de varano, además de atacar con su dentellada y garras, es capaz de exhalar pequeñas llamaradas que afecten a un único objetivo. Se dice que el Dragón de Komodo se alimenta de chatarra, y que no es raro encontrar joyas y otros tesoros en el interior de su vientre.

**IN:** 1

**Competencias:** Advertir 4, Aguante 3, Astucia 1, Atletismo 1, Frialdad 1, Allanamiento 3, Pelea 3, Intimidar 1

**Estados:** Bocanada ígnea +3, Postura intimidatoria +1

## Espíritu fantasmal

Atados a la City por cadenas invisibles, los Espíritus fantasmales son los restos de almas en libertad, que no han sido todavía cosechadas. Sucede en ocasiones que un taxista pierde su encargo, o que algunas ánimas escapan de la Tanatofábrica. En otros casos, se producen errores en la cola, y el humano no es despojado de su alma. Vive de forma normal hasta que, al fallecer, su alma pasa a ocupar el lugar donde habitó. Vengan de donde vengan, estas almas libres suelen tener una existencia atormentada y solitaria. Suelen manifestarse en forma ectoplásica, o realizar poltergeist para asustar a los curiosos. Al igual que los hombres, espíritus los hay de todo tipo: inofensivos, burlones, crueles o letales. Algunos pueden llegar a conservar conocimientos arcanos, en el raro caso de que los tuviesen en vida. Todos son capaces de alimentarse de la esencia mágica.

**IN:** 2

**Competencias:** Advertir 1, Aguante 1, Astucia 1, Atletismo 1, Frialdad 7, Allanamiento 7, Intimidar 6

**Estados:** Poltergeist +4 (ruidos de cadenas, lanzamiento de objetos, rotura de espejos, brisas fantasmales, fuegos fatuos, manifestación, descenso de la temperatura, habla cacofónica, etc.), Insustancial +8, Absorber Karma +1 (Prueba de *Intimidar* + este Estado contra *Aguante* del Hechicero, absorbe 1d10 puntos del Fondo)

## Esqueleto

Los esqueletos están formados por restos óseos humanos o animales, animados mediante ciertos rituales oscuros de Licenciado. Aunque mentalmente están muy limitados, comportándose como autómatas sin voluntad, los esqueletos suelen obedecer las órdenes de sus creadores a rajatabla, de forma similar a como lo hacen los zombies. Sin embargo, al contrario que estos últimos, los esqueletos no forman parte del paisaje urbano cotidiano, y son vistos como algo de muy mal gusto que degrada a su amo. Algunos todavía conservan algunas de las posesiones que tuvieron en vida, aunque son incapaces de manejar elementos complejos tales como una pistola o un reloj de bolsillo.

**IN:** 1;

**Competencias:** Advertir 1, Aguante 2, Astucia 1, Atletismo 2, Frialdad 8, Pelea 1, Armas cuerpo a cuerpo 1

**Estados:** Torpe -1, Tonto cual botijo -1, Garras +1, Aguantar cortes +4

**Posesiones:** El típico esqueleto rescatado de las tinieblas del Segundo Eón Ciudadano suele ir pertrechado con hacha o maza ligera +2, cota de mallas +2 o aketon +1, y rodela metálica +1.



### Fuerza elemental

Las Fuerzas elementales son concentraciones inteligentes de energía convocadas por los demonomantes para cumplir ciertas tareas. Su apariencia, vagamente humana, suele estar formada por elementos que se encuentren en las cercanías de la invocación y estén relacionados con su esencia. Se mueven con total naturalidad en entornos afines a su esencia (por ejemplo, la Fuerza de agua puede respirar bajo la superficie y nadar a velocidades endiabladas). Existen también fuerzas similares que se generan de forma espontánea en lugares propicios para ello (normalmente zonas salvajes o Lugares Perdidos). En este caso se las conoce como Esencias faéricas, reciben nombres concretos tales como ondinas, súlfides, duendes, elfos, goblins, banshees, etc. y, pese a su elevada inteligencia no atienden al servicio de ningún hechicero ya que cuentan con alma propia (que puede ser *segada* derrotando a la criatura y superando una Prueba contra Dificultad 19). Suelen custodiar algún lugar o consagrarse a su larga vida a fastidiar al resto de seres vivos. A continuación se detallan un puñado de ellas:

#### Fuerza de aire, IN: 2

**Competencias:** Advertir 4, Aguante 1, Astucia 2, Atletismo 2, Frialidad 2, Volar 4, Allanamiento 3, Pelea 1,

**Estados:** Transportar mensaje +3, Ráfaga de aire +2, \$Servir al invocador +2, Debilidad terrestre -3

#### Fuerza de agua, IN: 2

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 2, Astucia 2, Atletismo 2, Frialidad 3, Allanamiento 2, Pelea 2, Acrobacias 2

**Estados:** Filtrarse por huecos +4, Mantener a flote +2, Capacidad natatoria +4, \$Servir al invocador +2, Debilidad ígnea -3

#### Fuerza de fuego, IN: 2

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 3, Astucia 1, Atletismo 2, Frialidad 1, Allanamiento 3, Pelea 2, Intimidar 1

**Estados:** Chorro de fuego +3, \$Servir al invocador +2, Debilidad acuosa -3

### Fuerza de tierra, IN: 2

**Competencias:** Advertir 1, Aguante 4, Astucia 1, Atletismo 1, Frialidad 4, Pelea 4, Armas cuerpo a cuerpo 1

**Estados:** Cuerpo rocoso +2, \$Servir al invocador +2, Debilidad áurea -3

#### Esencia faérica Redcap, IN: 2

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 3, Astucia 3, Atletismo 2, Frialidad 3, Naturaleza y bestias 3, Armas cuerpo a cuerpo 1

**Estados:** Velocidad +2, \$Obsesión por la sangre +2, \$Miedo a la Biblia -1, Feo y desdentado -1

**Posesiones:** Pica de hierro +2, Botas de hierro +1

### Gárgola

Las gárgolas son figuras grotescas de piedra que decoran los desagües aéreos de las construcciones importantes hechas durante el final del Segundo Eón Ciudadano. La moda arquitectónica del *Art Noveau* ha traído a estos monstruos de nuevo a escena, gracias a la vida que el tejido arcano de la ciudad les infunde desde lo alto de los edificios. Su forma más habitual es la de seres alados de pequeño tamaño, con cuernos y ojos incandescentes. Otras variedades se presentan en forma de grifos mitológicos o grandes leones dorados (llamados Perros Fu). Inteligentes y retorcidas, en ocasiones sirven como mensajeros o espías a aquél que consideran más poderoso y amenazador. Aunque no saben hablar, son expertas en dar a entender aquello que piden a cambio de sus servicios.

#### IN: 2

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 3, Astucia 3, Atletismo 3, Frialidad 2, Allanamiento 3, Volar 3, Pelea 2, Negociación 1

**Estados:** Servidumbre -2, Piel de piedra +2, Garras +2, Mordisco +1, Recordar información +2, Expresiva +2

### Ghoul

Muerto vivo necrófago que habita en los cementerios y tiene su origen en aquellos humanos feneidos que todavía conservan su alma. Los Ghoul están muy relacionados con la Estrella del Diablo, Algol, haciéndose más peligrosos y osados cuando brilla alto en el cielo nocturno de la ciudad. Se dice que los Ghoul coleccionan los objetos con los que son enterrados los muertos que se comen. Algunos custodian Reliquias ocultas en antiguos templos dedicados a deidades oscuras como Marduk, Loki, Baal, Seth o Gong Gong.

#### IN: 2

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 4, Astucia 2, Atletismo 2, Frialidad 3, Pelea 3

**Estados:** Poder cuando Algol brilla fuerte +2, Cavar y desenterrar +2, Garras sucias +1, Dientes afilados +2

### Gólem

Construcciones robóticas de Superciencia arcaica, basadas en el golem judío, Prometeo o el mítico Frankenstein. Internamente, no son nada más que una amalgama de tubos de conducción de cobre, relés, válvulas, reguladores, relojes, hojalatas y engranajes. Los golem carecen de libre al-



bedrío, atendiendo únicamente las órdenes de su creador. Son duros, resistentes e implacables. Pueden durar siglos, incluso más si son correctamente mantenidos. No necesitan dormir, respirar, comer ni beber. Además, son capaces de resistir mejor los hechizos lanzados sobre ellos. Se rumorea que existen versiones más perfeccionadas a las que se les llama androides, incluso que algunos viven mediante energía nuclear, pero no hay nada claro en esos chascarrillos. Lo que sí es cierto es que los modelos más viejos han sido elaborados mediante complejas técnicas herméticoalquímicas, y que en su forja se utilizan materiales como el oro, el acero o el cobalto, tan escasos como caros. Para emprender su creación se necesita tener acceso a una fuente de Recursos de al menos 6, superar una Prueba de *Super-ciencia a Dificultad Muy Compleja* 19 y dedicar tantos meses como 15 menos la Diferencia de la Prueba.

#### IN: 3, Fondo de Acción: 2

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 10, Astucia 1, Atletismo 3, Frialidad 10, Pelea 4

**Estados:** \$Cumplir órdenes del creador +3, Exoesqueleto +2, Pesado y estable +2, Inmunidad a los arcanos +2, \*Fuerte +10, \*Duro +10

### Gorila

Primate de la familia de los homínidos, caracterizado por su gran tamaño y fuerza. Los gorilas se cuentan entre los monos más inteligentes, llegando a formar “tribus” jerarquizadas y a utilizar tecnología rudimentaria. Se dice que en algunos Lugares Perdidos han llegado a erigir imperios en torno a ejemplares superdesarrollados, tratados como divinidades, y a ruinas ocultas en la jungla.

#### IN: 2

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 4, Astucia 3, Atletismo 4, Frialidad 2, Pelea 2, Acrobacias 2, Armas cuerpo a cuerpo 1

**Estados:** Vida arborícola +3

**Posesiones:** algunas tribus avanzadas proveen a sus miembros de garrotes +1, mazas +2 e incluso armaduras de cuero +1

### Gran gusano

Los Grandes Gusanos son agresivas orugas, larvas, lombrices o tenias de tamaño gigante que moran bajo las arenas del desierto o en pasajes subterráneos naturales alimentándose de todo tipo de materia, desde arena y barro hasta personas. Su volumen, si están bien alimentados, a veces llega a rivalizar con el de los grandes edificios de la City. Los Grandes Gusanos tragan entero a todo aquello que se mueve, para inmediatamente digerirlos con sus fuertes ácidos estomacales. Son medio ciegos, aunque gracias a unos apéndices sensoriales son capaces de detectar de forma muy precisa los cambios de presión y las ondas de propagación terrestres (el movimiento, en definitiva).

#### IN: 3

**Competencias:** Advertir 1, Aguante 4, Astucia 1, Atletismo 4, Frialidad 1, Pelea 3

**Estados:** Tragar entero +3, Ácido digestivo +4, Aplastar +2, Apéndices sensoriales +4, Cavar +5

### Hiena

Las hienas son mamíferos carnívoros similares a un perro de gran tamaño. Son bestias carroñeras y muy traidoras. Su habla, similar a una desagradable risa, las delata en la sabana. Las hienas atacan sobretodo en manadas de 6 a 12 individuos, y de esta forma se vuelven más osadas (obtienen +1 a todas sus Pruebas de combate por cada cuatro individuos). Se dice que el gran clítoris de la hembra, correctamente extraído, aumenta las probabilidades de éxito del ritual *Arruinar familia* (proporciona un +3 a la Prueba mágica).

#### IN: 1

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 2, Astucia 3, Atletismo 2, Frialidad 3, Pelea 1

**Estados:** Mordisco +2, Garras +1, Ataque en manada +1 (por cada 4 hienas), Despedazar cadáveres +3

### Jabalí

Cerdo salvaje de gran tamaño, revestido con un grueso pelaje de púas metálicas. Se dice que algunos ejemplares míticos están recubiertos de punzones de oro.

#### IN: 1

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 3, Astucia 2, Atletismo 3, Frialidad 2, Pelea 2

**Estados:** Buen olfato +1, Pelaje de púas +2, Mordisquear +2, Carga brutal +3, \$Proteger a las crías +3

### Licántropo

En ciertos Barrios de estampa rural se escuchan de vez en cuando rumores acerca de personas asociales y ermitañas capaces de cambiar su forma por la de un gran lobo de afilados colmillos. Amantes de la noche y el bosque, estas criaturas, llamadas licántropos por los expertos, u hombres-lobo por los profanos, padecen una extraña enfermedad contagiosa que les permite mutar en lobo durante las noches de Luna Llena, aunque se dice que algunos son capaces de controlar a voluntad el proceso de transformación. Los licántropos son muy resistentes al daño, excepto aquél que proviene de la plata. Para crear un licántropo, simplemente coge las estadísticas de un humano y añádele el Estado *\$Maldición del cambio* +6. Mientras esté en forma lobuna, agrega a sus estadísticas las siguientes entradas:

#### IN: Aumenta en 2.

**Competencias:** Atletismo y Pelea aumentan en 1.

**Estados:** Resistencia al daño +2, Debilidad a la plata -4, Fuerza aumentada +2, Garras y colmillos infecciosos +3

El cambio, salvo que el licántropo pueda controlarlo a voluntad, dura hasta la desaparición de la Luna llena. Con la llegada del amanecer, el licántropo revierte a su forma humana y apenas recuerda lo sucedido.

### Mamut

Bestias prehistóricas que todavía frecuentan algunos lagos de brea no hollados por la civilización y las escasas regiones frías de la periferia ciudadana.

IN: 2

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 7, Astucia 1, Atletismo 3, Frialdad 3, Pelea 3  
**Estados:** Pelaje duro +2, Agarrar con la trompa +2, Pisotear +3, Tamaño desmesurado +4, Lento y torpe -1

**Momia**

En profundos subterráneos bajo la ciudad, pertenecientes al Primer Eón, se dice que se encuentran los cadáveres embalsamados de importantes necrólitos de la antigüedad y humanos que gracias a sus conocimientos arcanos pudieron recuperar su alma, para más tarde perderlo todo debido a su codicia. Las momias vagabundean por pasadizos en ruinas, custodiando aquellos tesoros con los que fueron enterrados y conversando con los espíritus, muchas veces protegidas por un séquito de zombies, esqueletos o ghouls. Pobre del desgraciado que se tope con alguno de estos antiguos reyes, ya que su mero toque es capaz de pudrir tanto la carne como el hueso.

IN: 3; **Fondo de Karma:** 15;

**Competencias:** Advertir 1, Aguante 4, Astucia 2, Atletismo 2, Frialdad 4, Pelea 3, Reliquias 2, Historia 1, Mitología y Religión 1, Medicina 1, Negociación 1

**Estados:** Inmortal +1, Toque pudridor +3 (los Estados perniciosos que provoca son permanentes), Control de zombies +4, Control de ghouls +1

**Arcanos:** La Fuerza 2, El Sumo Sacerdote 2

**Trucos:** Efigie sin parangón, Fuerza bruta, Éxtasis de fe, Purificación

**Hechizos:** Inyección de stamina, Diálogo con los espectros

**Plaga de escorpiones (minions 20)**

Una gran reunión de peligrosos alacranes del tipo *centruroides gracilis*. Venenosos, agresivos y potencialmente mortales para el hombre. Suelen encontrarse en lugares subterráneos abandonados, en ciertas zonas desérticas durante la noche, o como clásica trampa preparada en forma de pozo lleno de estas criaturas.



IN: 1

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 3, Astucia 1, Atletismo 1, Frialdad 4, Allanamiento 3, Pelea 3

**Estados:** Picadura venenosa +3

**Rata de leche**

Apestosos roedores que se tragan a sus propias crías para mantener la prole en un número aceptable de individuos. Suelen tener un cuerpo bulboso y semitransparente que deja entrever los extraños órganos palpitantes que el animal alberga en su interior. Las ratas de leche habitan las alcantarillas más profundas y las bibliotecas más descuidadas, y aman la materia en descomposición.

IN: 1

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 1, Astucia 3, Atletismo 1, Frialdad 1, Allanamiento 3, Acrobacias 2, Pelea 1

**Estados:** Ataque en manada +3, Escurrirse +2, \$Proteger la comida +3

**Reina nodriza (Mictlan)**

Conocido en ocasiones como "Reina cucaracha" o simplemente "Mictlante", este engendro de Mictlan es capaz de poseer los cuerpos de los enemigos abatidos, infectándolos de pequeñas larvas de templarios (ver entrada más abajo), las cuales salen al exterior al cabo de una o dos semanas y adquieren su forma definitiva al cumplirse un mes. Las reinas nodrizas se asemejan a enormes cucarachas (tamaño hipopótamo) con mandíbulas en forma de pinzas aserradas, largas y robustas patas quitinosas, y vientre hinchado, como si siempre estuvieran a punto de parir un nuevo chorro de huevas. Las Reinas, al igual que el resto de su raza, se comunican de forma telepática mediante una especie de "mente comunal" aprovechada por todos los individuos venidos de Mictlan. Son capaces de realizar pequeños vuelos mediante unas rudimentarias alas, y de lanzar un chorro de ácido a una distancia de 20 metros mediante unas vejigas rosáceas colocadas sobre su cabeza.

IN: 3; **Fondo de Acción:** 3

**Competencias:** Advertir 4, Aguante 4, Astucia 4, Atletismo 2, Frialdad 4, Mictlan 5, Pelea 3

**Estados:** Pensamiento telepático +8, Mordisco aferrante +4, Carga impetuosa +4, Chorro de ácido +2, Exoesqueleto +3, \$Espargar su prole por el universo +4, Vuelo corto +2, \*Superdotado +10

**Templario (Mictlan)**

La especie templario proviene de Mictlan, aunque eventualmente pueden verse ejemplares por Iron City gracias a la infección de larvas que realizan las Reinas. En su forma adulta, suelen componer séquitos que protegen a dichas Reinas, o tomar parte en los escuadrones que a veces se cuelan a la metrópolis a través de una Falla. Los templarios se asemejan a humanos de aspecto insectoide recubiertos de un exoesqueleto de quitina. Tienen cuatro miembros superiores y están provistos de ojos multifacetados. Cruellos, esclavistas y poseedores de una inteligencia comunal totalmente incomprendible para los habitantes de la City, hasta ahora los Templarios no han mostrado ninguna piedad, ni parecen tener otro interés distinto a la destrucción por placer.



**IN: 2**

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 3, Astucia 2, Atletismo 2, Frialidad 3, Armas cuerpo a cuerpo 3, Mictlan 3, Pelea 2

**Estados:** Pensamiento telepático +4, Mordisco aferrante +1, Exoesqueleto +2, \$Proteger a la Reina +4

**Posesiones:** guja templaria +3 (arma de asta de aspecto alienígena)

### Tigre dientes de sable

Felino de gran tamaño con unos prominentes caninos superiores, que utiliza para sajar y desgarrar a sus presas (de todo tipo y tamaño). Los dientes de sable son criaturas gregarias que trabajan en equipo para obtener comida en sabanas, estepas y desiertos de las afueras de la City y de ciertos Lugares Perdidos.

**IN: 1**

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 2, Astucia 3, Atletismo 3, Frialidad 2, Pelea 2, Allanamiento 2, Acrobacias 1

**Estados:** Camuflaje natural +1, Mordisco y garras +2

### Turba de zombies (minions 30)

Agrupación de zombies (ver más abajo la descripción de un único individuo) ansiosos por devorar cerebros. Las turbas de zombies son más concursadas conforme la plaga se va extendiendo, y suelen aparecer de noche en lugares públicos.

**IN: 2;**

**Competencias:** Advertir 2, Aguante 5, Astucia 1, Atletismo 4, Frialidad 10, Pelea 5, Armas cuerpo a cuerpo 2

**Estados:** Inmortales +1, Necesidad alimenticia: cerebros -3, Lentos y torpes -2, Tontos cual botijo -2, Garras y mordiscos +3, Aguantar contundentes +4

### Tiranosauro

Enorme y reptiliana bestia prehistórica. Algunos le consideran como el predador definitivo, la gran bestia que debió dominar el universo. Al margen de exageraciones, los tiranosaurios son rivales muy peligrosos debido a su voracidad, su rapidez y lo letal de sus dentelladas. Sin embargo, su percepción está ligeramente atrofiada, lo cual podría permitir escapar a una presa inteligente. Eso, y la dinamita, claro.

**IN: 3**

**Competencias:** Advertir 1, Aguante 4, Astucia 2, Atletismo 5, Frialidad 3, Pelea 4

**Estados:** Mordisco aferrante +4, Piel dura y espinosa +2, Pisotear +2, \$Voracidad sin límite +3

### Vampiro

Algunos dicen que se trata de una estirpe de necrólitos endogámica, desviada de la senda de la evolución hace mucho tiempo. Otros dicen que su raza es anterior al Primer Eón, y que nacieron con la ciudad. Lo cierto es que los vampiros son criaturas fascinantes y poderosas que han hecho y harán correr ríos de tinta. Bellos y misteriosos, su dependen-

cia de la sangre, la nocturnidad y el paso de los siglos ha convertido su psique en una caja de Pandora puesta boca abajo. Algunos enamoran con su timbre de voz, otros son capaces de transformarse en bestias. Horribles y deformados, atractivos y seductores, sociables y poderosos, en forma de preternatural gas tóxico o de murciélagos gigante; sea como sea, los vampiros son unos enemigos terribles incluso para los necrólitos más avezados y los demonios presumidos y confiados. Fuertes, incansables e inmortales, solamente debilidades primordiales como la luz solar, las estacas (anulan el Estado *Inmortal*) o el ajo pueden hacerlos retroceder.

**IN: 4; Fondo de Karma: 24; Fondo de Acción: 4**

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 4, Astucia 3, Atletismo 3, Frialidad 4, Allanamiento 3, Pelea 3, Erotismo 3, Oratoria 3, Recursos 3, Etiqueta 2, Acrobacias 2, Historia 2, Mitología y Religión 1, Armas cuerpo a cuerpo 1

**Estados:** \*Persuasivo +10, \*Furtivo +10, \*Fuerte +10, \*Cambiaformas +10 (murciélagos, lobo o niebla, elegir sólo uno), Maquinador +2, Inmortal +4, Morder y desangrar +3, Repelente al ajo -1, Actuar a la luz del sol -10, Sangre para vivir -3

**Arcanos:** La Emperatriz 4, El Emperador 6, La Fuerza 2

**Trucos:** Estampa de la reina, Genuflexión, Apagón, Voz resonante, Efigie sin parangón, Fuerza bruta

**Hechizos:** Despertar el apetito, Aspecto ominoso, Inyección de stamina



## Zombie

Existen dos variedades de zombie, el ju-ju (relacionado con la magia vudú, ciertas sustancias en polvo y la parasitación del bulbo raquídeo por parte de una entidad vegetal espumiforme), y el sintético (creado en una Tanatofábrica como subproceso del embotellamiento de almas). El primer tipo es realmente peligroso, ya que su salvajismo y ansia por devorar cerebros hace que su prole se expanda como una epidemia sin control. El segundo tipo, totalmente domesticado, sirve de forma solícita a aquellos con la suficiente presencia -o magia- como para darle órdenes, aunque se han dado casos de zombies sintéticos descontrolados. Si un zombie mata del todo a un humano o necrófilo, existe un 20% de posibilidades que el cadáver se levante al cabo de unas horas en forma de nuevo zombie. Algunos zombies pueden tomar una Ocupación humana, aumentando su Impacto Narrativo a 2. Consulta los *Apéndices* para más información.

**IN:** 1;

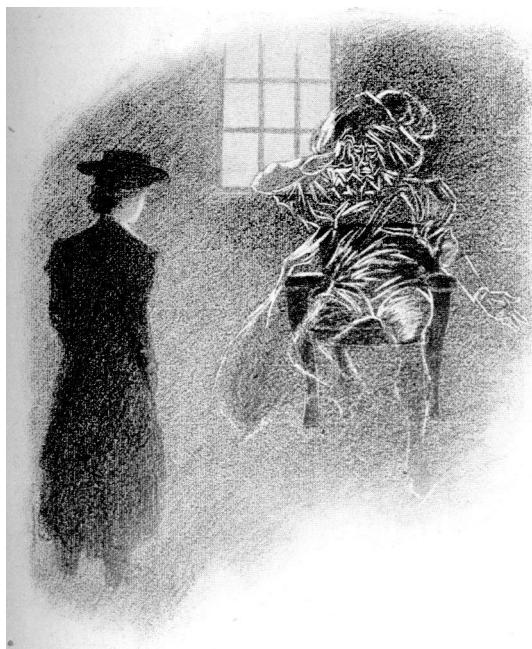
**Competencias:** Advertir 1, Aguante 3, Astucia 1, Atletismo 2, Frialdad 10, Pelea 3, Armas cuerpo a cuerpo 1

**Estados:** Inmortal +1, Necesidad alimenticia: cerebros -3, Lento y torpe -2, Tonto cual botijo -2, Garras y mordiscos +2, Aguantar contundentes +4

**Posesiones:** Los zombies pueden blandir sin problemas armas +1 ó +2 como hachas, bates, porras, navajas o tuberías.

## PERSONALIDADES

Esta Sección provee un pequeño elenco de personajes (la mayoría demonios) que por una razón u otra han ganado protagonismo y relevancia en las calles de la Ciudad de Hierro. Se trata de un listado de pnjs clave que puedes introducir en tus Seriales sin demasiado esfuerzo. Son todos los que están, pero no están todos los que son. Podría hablarte de Alain Poher, Alfred Bertrand "el Belga", Alison Krauss, Elish Angiolini, El Tarado, Sugar Delice, Fiona



Buck, Hans-Gert Pöttering, Ignacio, Griffith Abbey, Jack McConnel, Paolo Barbi o Rocky Horror, pero debo reservarme algún as en la manga para todos los caros suplementos que pienso editar.

## El Comentrañas, demonio salvaje

El Comentrañas es un engendro bestial que habita en el desierto. Aparenta ser un hombre de tres metros de altura, con pelaje y rostro lobuno, dientes afilados y grandes patas musculadas rodeadas de fuego y polvo. Ataca a las granjas cercanas y las carreteras de forma esporádica y caótica, alimentándose de todo aquello que pueda morder (incluido el hierro y los materiales artificiales). Aparentemente, no obedece las órdenes de ningún Patrón, y se rumorea que está tremadamente enfadado con Abraxas. Sin embargo, se dice de él que es capaz de alejarse a gran distancia de Iron City, para luego regresar del infinito. Conoce y respeta los santuarios escondidos en la campiña y, aunque es incapaz de hablar ningún idioma humano, tiene lo que podríamos llamar una "buena relación" con ciertos clanes gitanos del desierto.

**IN: 5; Fondo de Karma: 34; Fondo de Acción: 5**

**Competencias:** Advertir 6, Aguante 8, Astucia 3, Atletismo 8, Frialdad 3, Pelea 6, Intimidar 4, Vida en la campiña 4, Naturaleza y bestias 2, Geografía perdida 2

**Estados:** \*Acrobático +10, \*Veloz +10, \*Fuerte +10, \*Duro +10, \*Agresivo +10, \$Último druida +4, \$Odio a Abraxas +2, \$Protector de los clanes +1, Visión nocturna +4, Olfato único +2, Demente asesina +1

**Arcanos:** El Sumo Sacerdote 8, El Ermitaño 6, El Loco 5, El Emperador 4, El Carro 2

**Trucos:** Éxtasis de fe, Purificación, Comprensión animal, Exhuberancia, Aturullar, Evasión de ataduras, Apagón, Voz resonante, Combatir la embriaguez, Espíritu de superación

**Hechizos:** Diálogo con los espectros, Bestia sirviente, Desafiar la fatalidad, Aspecto ominoso, Grito de batalla

## Franz von Dönnitz, demonio demodocor

El doctor von Dönnitz es una de las eminencias más destacadas en el campo de la Nigromancia Cuántica. Sus avances en el campo de la Tanatocreación han sido reconocidos por toda la comunidad demoníaco-científica, a pesar de sus bien poco disimulados lazos con el Patrón Belfegor y la organización mafiosa *La Sombra de la Luna Azul*. Se rumorea que el doctor es un caníbal que experimenta tanto con humanos como con necrófilos, tratándolos peor que a cobayas. Enorme y jorobado, siempre luce unas gruesas gafas de pasta negra sobre unos ojos hinchados y fuera de sus órbitas. Su guardaespaldas, el zombie Bormann, es uno de los más perfeccionados no-muertos jamás creados en un proceso de Reciclado.

**IN: 5; Fondo de Karma: 42; Fondo de Acción: 5**

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 3, Astucia 3, Atletismo 3, Frialdad 3, Investigación 8, Tanatocreación 8, Ciencias 6, Pelea 6, Medicina 4, Recursos 4, Documentación 2, Organizaciones 2

**Estados:** \*Persuasivo +10, \*Fuerte +10, \*Agr-

sivo +10, \*Superdotado +10, \*Pedagogo +10, Meticuloso +4, \$Conseguir crear un vampiro +2, \$Suplantar a Belfegor +1, Resistencia al fuego +4, Intensificar mansedumbre +2, Piel dura +1

**Arcanos:** La Muerte 8, El Colgado 2, El Emperador 6, La Torre 5, La Fuerza 4

**Trucos:** Apariencia mortuoria, Embalsamado, Osadía, Recuperar lo perdido, Apagón, Voz resonante, Pavetas incontrolables, Sofocar, Efigie sin parangón, Fuerza bruta

**Hechizos:** Deflagratio, Aspecto ominoso, Inyección de stamina, Mártir para los débiles, Quebrar objeto, Noche de Samhain

**Posesiones:** escarpelo +1

### Renato, demonio atrapado

Renato es un inteligente y calculador demonio con la apariencia de un chico brasileño de unos 10 años de edad. A todos los efectos, se trata de un demonio encerrado en cuerpo de niño, debido a una antigua maldición de la que Renato nunca habla. El demonio viste como un hijo de obreros, pero en realidad es un auténtico reyezuelo dentro de su secta cristiana de menores (el Nuevo Ejército de Salvación), instigada desde las bambalinas por la pérflida Madame Whitesnake. Renato sabe explotar su carisma infantil y es tremadamente persuasivo, tanto que constituye un peligro incluso para la cruel Madame. El resto de miembros de la secta, chavales humanos de un metro de altura, seguirían a su líder hasta la muerte sin debitar lo más mínimo. Aunque jamás la muestra, Renato tiene una larga cola escamosa.

**IN: 5; Fondo de Karma: 46; Fondo de Acción: 5**

**Competencias:** Advertir 4, Aguante 3, Astucia 8, Atletismo 3, Frialdad 3, Psicología 8, Mitología y Religión 6, Oratoria 6, Negociación 4, Allanamiento 2, Armas cuerpo a cuerpo 2

**Estados:** \*Afortunado +10, \*Sibilino +10, \*Empático +10, \*Persuasivo +10, \*Pedagogo +10, \$Abandonar el cuerpo de niño +4, \$Guía espiritual del Nuevo Ejército de Salvación +2, Guapito +1, Resistencia al control mental +4, Cola prensil +2, Lloriqueos +1

**Arcanos:** El Emperador 8, La Justicia 4, La Rueda de la Fortuna 2, El Diablo 5, El Juicio 6

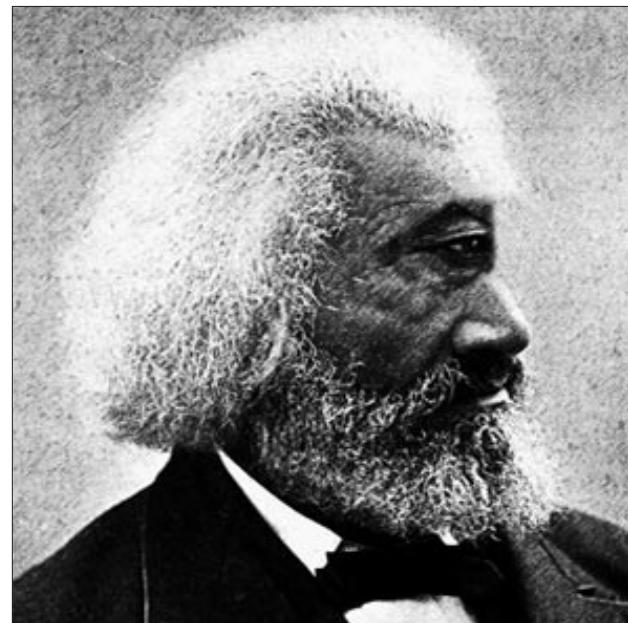
**Trucos:** Apagón, Voz resonante, Paliar el hambre, Romper la Maldición, Amortiguar la calamidad, Suerte del campeón, Candidez, La podredumbre del Amo, Escriba fantasma, Sopesar el ego

**Hechizos:** Coerción, Aspecto ominoso, Voz de la conciencia, Metodología del caos, Ceguera de Plutón, Borrar el pasado cercano

**Posesiones:** balón de fútbol de cuero, navaja siete muelles +1, gorra de obrero, chaqueta cardigan remendada y pantalones cortos

### Nicky Wigan, humano

Nicky fue un tío listo. Muy listo. Este acomodador, por otra parte un cobarde don nadie de vida gris, tuvo la brillante idea de llevarse prestado el Báculo de Confucio del Teatro la Gran Ópera, una de los baluartes mejor defendidos de Astaroth. Se dice que el bueno de Nicky robó la Reliquia de la misma butaca del Santo Patrón, aprovechando el despiste en uno de los intermezzos más famosos de la



obra *Robert Le Diable*. Ahora, Nicky es uno de los tipos más perseguidos de Iron City, y lo quiere matar hasta el Guardián más pacífico. Ha intentado tirar el Báculo varias veces, pero siempre regresa a él. Se sabe que Nicky ha sido visto regalando discursos incendiarios a los apáreceros y obreros que se reúnen a primera hora de la mañana en las plazas principales del Llano de las Capillas, subido sobre una camioneta, Báculo en mano, lanzando octavillas y divagando sobre el socialismo y la libertad obrera.

**IN: 2; Fondo de Karma: 9 (19 con el Báculo); Fondo de Acción: 2**

**Competencias:** Advertir 4, Aguante 2, Astucia 4, Atletismo 2, Frialdad 6, Política y sociedad 6, Espectáculos 3, Negociación 2, Conducir automóvil 2, Cultura popular 2, Artes plásticas 1, Reliquias 1

**Estados:** \*Furtivo +10, \*Allanador +10, \*Enigmático +10, Cuidadoso +2, Buen oído +1. (Impartir sabiduría +3, Aprender más rápido +2, \$Crear filosofía de vida +2 con el Báculo)

**Hechizos:** Aspecto ominoso y Quimera de la Luna Nueva ambos con el Báculo

**Posesiones:** Báculo de Confucio (Reliquia IN 3), camioneta pick-up Ford

### Jacques Bécaud, demonio investido

A pesar de que su misión actual consiste en vagar de pueblo en pueblo a través del Desierto del Paso, Jacques Bécaud es uno de los agentes de la Basílica de Poniente más poderosos, y la mismísima mano derecha del Papa Negro. Jacques tiene el aspecto de un afroamericano fornido de un solo ojo (tipo ciclope) y garras largas y afiladas, vestido de sacerdote. Al parecer, se encuentra en El Paso evangelizando a los descarriados, y reuniendo información acerca de una supuesta Reliquia en forma de arma que, dicen los rumores, permitirá al Papa dar un golpe definitivo a la A.I.D. Jacques el Ciclope siempre porta una enorme cimitarra, está rodeado de un leal escuadrón paramilitar de la Orden compuesto por negros con alta experiencia en el combate y, a pesar de su aparente devoción y amor hacia el rosario que siempre lleva consigo, está profundamente interesado en la mitología y filosofía oriental.

**IN: 5; Fondo de Karma: 48; Fondo de Acción: 5**

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 8, Astucia 3, Atletismo 3, Frialidad 3, Mitología y Religión 8, Armas cuerpo a cuerpo 6, Pelea 6, Cultura demoníaca 4, Organizaciones 4, Armas cortas 2, Reliquias 2, Artes plásticas 2

**Estados:** \*Acrobático +10, \*Veloz +10, \*Fuerte +10, \*Duro +10, \*Persuasivo +10, \$Conseguir el Arma Sagrada +4, \$Expandir la palabra cristiana +2, Voz resonante +1, Garras afiladas +4, Ojo escurridor +2, Cuerpo de hierro +1

**Arcanos:** La Estrella 5, El Sol 4, El Mago 8, La Luna 6, El Mundo 2

**Trucos:** Barullo, Ventiloquia, Cuerpo inmaculado, Telequinesia, Enfoque catódico, Instantánea, Billetes falsos, Modular voz, Momento universal, Rosa de los vientos

**Hechizos:** Identificación espectrométrica, Invisibilidad, Máscara imitadora, Proyectil solar, Visión de carbono, Quimera de la Luna Nueva, Explosión de octanos

**Posesiones:** cimitarra +3, rosario, levita con alzacuellos, recortada del 12 +4

**Señora Xiuxiu, viejo demonio de oriente**

De no ser por la omnipresente presencia de los monjes fantasma de la Ciudadela arrastrando su silla de ruedas, parecería que la Señora Xiuxiu está muerta. Se dice que este misterioso demonio tiene la misma edad que Abraxas, aunque no hay que hacer caso a los rumores. La Señora Xiuxiu es una anciana oriental arrugada y cadavérica, de ojos lechosos y pelo gris ceniciente. Parece ser parapléjica y no puede moverse de la silla. Tiene los deformes brazos agarrotados en una postura grotesca. Esta anciana es la abadesa de la Ciudadela, el hogar de Abraxas junto a la Estatua del Vigilante y bajo la Nebulosa del Cangrejo. Pocas veces se deja ver más allá de su inaccesible morada, y cuando lo hace, utiliza una calesa transportada a mano por esclavos. Pese a su aparente fragilidad, la Señora Abadesa goza de unos increíbles poderes extrasensoriales, y extrañamente no necesita murmurar ni gesticular para lanzar sus hechizos. A su lado siempre figura un gran lagarto lla-

mado Pangu por los monjes, de aspecto inteligente y objetivo habitual del hechizo *Bestia Sirviente*.

**IN: 5; Fondo de Karma: 32; Fondo de Acción: 5**

**Competencias:** Advertir 0, Aguante 1, Astucia 6, Atletismo 1, Frialidad 3, Cultura demoníaca 8, Geografía Perdida 8, Mictlán 6, Recursos 3, Química alquímica 2, Idioma inglés 2

**Estados:** \*Preclaro +10, \*Superdotada +10, \*Empática +10, \*Prodigo +10, \$Preservar secretos de la Ciudadela +4, \$Control sobre los monjes fantasmas +2, Hastiada de la vida +1, Telepatía +4, Telequinesia +2, Percepción Extra Sensorial +1

**Arcanos:** La Sacerdotisa 8, El Sumo Sacerdote 6, La Torre 5, Los Enamorados 4, La Templanza 2

**Trucos:** Cálidas llamas, Restablecimiento, Éxtasis de fe, Purificación, Guardián defensor, Manchas de odio, Pavetas incontrolables, Sofocar, Mente en blanco, Obra maestra

**Hechizos:** Lector mental, Huella de la Historia, Diálogo con los espectros, Salvados por la campaña, Descanso reparador, Quebrar objeto

**Electra, demonio súcubo**

Electra es una exuberante y atractiva mujer de unos 24 años, de largas piernas y melena de fuego eléctrico. Electra es una gadgeteer freelance que suele colaborar con Belfegor y la organización conocida como Sombra de la Luna Azul. Es una bellísima Supercientífica amante de las armas, los coches rápidos y los talleres. Se dice de ella que ha cortejado con medio séquito demoníaco, y que ha mantenido relaciones con el otro medio. Ciento o no, la realidad es que Electra es tan ligera de faldas como peligrosa y mortal. Se conoce que la mujer ha tenido gran protagonismo en algunos de los tiroteos, robos y persecuciones más famosos de Iron City. Pese a su aparente falta de maldad, "la" demonio es una auténtica asesina que mata por placer y dinero.

**IN: 5; Fondo de Karma: 36; Fondo de Acción: 5**

**Competencias:** Advertir 3, Aguante 3, Astucia 3, Atletismo 3, Frialidad 3, Superciencia 8, Mecánica 8, Conducir automóvil 6, Pilotar 6, Conducir motocicleta 4, Recursos 4, Electrónica 2, Armas cortas 2

**Estados:** \*Acrobática +10, \*Afortunada +10, \*Mañosa +10, \*Técnica +10, \*Seductora +10, Ninofomanía +4, \$Misoginia +2, Altiva +1, Resistencia a la electricidad +4, Resistencia al fuego +2, Buen equilibrio +1

**Arcanos:** La Emperatriz 8, La Rueda de la Fortuna 6, El Sol 5, El Mundo 4, El Loco 2

**Trucos:** Estampa de la reina, Genuflexión, Amortiguar la calamidad, Suerte del campeón, Cuerpo inmaculado, Telequinesia, Momento universal, Rosa de los vientos, Aturullar, Evasión de ataduras

**Hechizos:** Despertar el apetito, Metodología del caos, Proyectil solar, Explosión de octanos, Desafiar a la fatalidad

**Posesiones:** Jetpack, Chrysler Thunderbolt Blackhawk +3, S&W .38 +4, Gafas de Rayos X



## SANTOS PATRONES

*Mil serpientes llevan dentro; una víbora letal, que a la mínima ocasión puede despertar. Pero ellos tienen el mundo metido en un puño, ellos han nacido para dominar. Parálisis Permanente, Nacidos para dominar.*

Que nadie lo dude. Un necrófilo debe su condición y existencia a un gran y poderoso demonio, a uno de los llamados Santos Patrones. Él es quien pone los medios y el capital necesario para que las tanatofábricas funcionen, es él quien en última instancia decide si un recién cosechado será necrófilo, será hombre, o será alma enlatada. Piensa en el Patrón como una mezcla entre gran empresario y líder mesiánico ultra-poderoso, y estarás cerca de conocerle.

Él no es ni una deidad maléfica ni un concepto pseudo-místico. Él es *real*, poderoso, y seguramente estará utilizando en beneficio de sus propósitos sin que tú siquiera te hayas percatado. Los Santos Patrones se cuentan entre las criaturas más poderosas de Iron City, y suelen ser quienes manejan el cotarro a muy alto nivel, controlando zonas, Organizaciones, Lugares Perdidos e incluso Barrios enteros. Los Patrones compiten entre sí por el antediluviano deseo de poder. Sin embargo, en su conjunto y dejando a un lado los habituales conflictos y rencillas, se podría decir que conforman una “cúpula de poder ciudadano”.

A continuación se ofrece un *Hall of Fame* de Santos Patrones. De ningún modo son estos los únicos que habitan en Iron City. Hay muchos más, pero éstos son los que usualmente crean necrófilos y tienen bajo su control una o varias tanatofábricas. Por decirlo de alguna manera, su carácter es más público y reconocido, dentro del oscurantismo que rodea a estas poderosas personalidades. Cada entrada contempla un par de Competencias que suelen poseer los seguidores del Patrón, y las Carreras en Demonomancia más relacionadas con él. Pueden servirte a la hora de crear pjs y pnjs al servicio de un Patrón. No tiene sentido mostrar las estadísticas de cada Patrón, ya que de alguna manera equivaldría al fútil intento de reglar los poderes de deidades tales como Afrodita, Hera o Marte.

### Andromalio

Poderoso, influyente y manipulador, Andromalio suele adoptar el rol de un carismático mafioso de ascendencia italiana que pocas veces abandona su mansión fortificada en Angel Pine. Andromalio cuenta con un cuerpo de guardaespaldas de élite compuesto enteramente por súbditos. Su principal interés reside en la utilización del sexo como herramienta mística, y sus ansias megalómanas le hacen soñar con una utópica Iron City controlada por las mafias y centrada por completo en el negocio del sexo.

Competencias relacionadas: *Intimidar, Erotismo*.

Carreras relacionadas: Ciencias Psíquicas, Ingeniería Energética.

### Astaroth

Este demonio representa la pereza, la vanidad y a las filosofías del raciocinio. Es editor de falsos libros de contenido pseudofilosófico, y frecuentemente inspira a matemáticos, artesanos, pintores y otros artistas liberales. Si se le antoja, puede volver invisibles a los hombres o conducirlos hacia tesoros escondidos que han sido ocultados mediante hechizos de magos. Es normal que conteste en forma de letras y números en multitud de lenguas a cualquier pregunta que se le formule. Astaroth es Rector de la Necroversidad Gil-

gamesh VI, aunque desempeña su cargo a duras penas. Se trata de uno de los Patrones más difíciles de tratar, debido a su distanciamiento de las costumbres y moral humanas. “Raro” y “bizarro” es lo mejor que pueden decir de él el resto de demonios Patrones.

Competencias relacionadas: *Historia, Documentación*.

Carreras relacionadas: Dialéctica Hermética, Nigromancia Cuántica.

### Baba Yaga

Esta entidad representa al mundo natural y a las madres. Suelen aparecerse como una vieja de nariz azul y dientes de hierro. Las leyendas dicen que come niños, pero lo único cierto es que se traslada en un circo ambulante que planta en cualquier chaparral de El Paso, y que tiene en servicio a tres enigmáticos caballeros juramentados. Baba Yaga también mantiene a un grupo de fervientes adoradores humanos que realizan ritos a la Madre Tierra, consumen peyote y mandrágora, y celebran festividades consideradas paganas desde ciertas granjas de los pastizales. Baba Yagapare a todas sus creaciones, sin pasar por una Tanatofábrica, lo cual la convierte en un fascinante caso de estudio (y en foco de envidias) para los demás patrones.

Competencias relacionadas: *Vida en la campiña, Medicina*.

Carreras relacionadas: Ciencias de la Cábala, Hechicería Natural.

### Barón Samedi

El Barón es obsceno, siniestro y pervertido. Siempre viste con sombrero de copa, lentes para el sol y elegante traje oscuro. Sus enfrentamientos con Andromalio por el control del tráfico ilegal de ron y otras bebidas alcohólicas le están poniendo en una situación delicada, aunque este demonio parece confiar mucho en su pequeño ejército de zombies. Al Barón le encanta retar a otros demonios a partidas de ajedrez, y se sabe que ha llegado a desafiar a algún que otro necrófilo destacado al que, tras la partida en su mansión, no se le ha vuelto a ver.

Competencias relacionadas: *Allanamiento, Comercio*.

Carreras relacionadas: Hechicería Natural, Nigromancia Cuántica.

### Belfegor

Este demonio es patrón de la ciencia y el descubrimiento. De ascendencia japonesa, parece ser el líder de un clan yakuza llamado La Sombra de la Luna Azul, el cual se mueve en células de ronin pertrechados hasta los dientes con las armas más modernas (provenientes de los descubrimientos terrestres durante la 2<sup>a</sup> Guerra Mundial). Belfegor es cauteloso y hasta razonable. No es demasiado amante de la violencia, salvo bajo causas justificadas, y mantiene a rajatabla un peculiar y estricto sentido del honor. Su principal afición son los *gadgets* y la aviación militar.

Competencias relacionadas: *Superciencia, Ciencias*.

Carreras relacionadas: Ingeniería Energética, Terraturismo.

**Caronte**

Demonio menor venido a más y cochero personal de importantes aristócratas en el pasado, en la actualidad regenta en Golden Egg una academia en donde licencia a los mejores Taxistas de la City. Caronte está detrás de la peligrosa banda juvenil The Polecats, amantes de las motocicletas y la pelea fácil. Despreciado por otros Patrones debido a su escaso poder adquisitivo, Caronte suele acudir a manifestaciones y revueltas, apoyando a los desfavorecidos. Se sabe que gusta de ideas nocivas como el comunismo, y es uno de los mejores abogados de toda la ciudad.

Competencias relacionadas: *Conducir automóvil, Comercio*.

Carreras relacionadas: Ciencias Psíquicas, Terraturismo.

**Fausto**

Se dice que es el único ser humano que a lo largo de la historia ha podido alcanzar la categoría de Patrón, gracias a las oscuras técnicas de la *Transformación demoníaca*. Suele dejarse ver por el Casco Viejo caminando junto a dos perros demonios. Al parecer, doblegó en el pasado y durante 24 años a Mefistófeles, y ahora son enemigos enconados. También mantiene una especie de relación amor-odio con Lilith.

Competencias relacionadas: *Teoría mágica, Química alquímica*.

Carreras relacionadas: Ciencias de la Cábala, Dialéctica Hermética.

**Flauros**

La entidad mágica conocida como Flauros ostenta el cargo de Alcalde de Iron City, actuando en todos los aspectos como jefe de la policía ciudadana. Se dice que Flauros es un importante hechicero y que conoce unos cuantos de los grandes conjuros que oculta la ciudad. Inteligente y calculador, todo apunta a que su verdadera forma física es una enorme montaña de basura. Multitud de necrólicos guardianes pacificadores se encuentran entre los altos cargos de su jefatura. "Protect the City, join the Force".

Competencias relacionadas: *Política y sociedad, Armas cortas*.

Carreras relacionadas: Dialéctica Hermética, Ingeniería Energética.

**Furfur**

El demonio Furfur encarna las tormentas, los rayos y las mentiras. Es el líder y fundador de las Arañas, una escisión muy violenta y militarizada del AID. Furfur reside y trabaja bajo secreto en las protegidas instalaciones del Pentáculo, la sede del Departamento de Defensa en el Barrio del Temple, aunque el resto de Las Arañas tiene vetada su entrada al Barrio. Su obsesión principal es acabar con los necrólicos, a los que considera poco menos que insectos aspirantes a un trono que jamás merecieron. Por eso experimenta con aquellos que crea en su Tanatofábrica, y a menudo los tortura. La vida bajo el servicio de Furfur está considerada como de las más duras.

Competencias relacionadas: *Astucia, Friaidad*.

Carreras relacionadas: Ciencias Psíquicas, Ingeniería Energética.

**Lilith**

Necrólita que ascendió a Patrona tras una brutal y poco conocida conversión al vampirismo. En los mentideros de la ciudad se dice de ella que es una enorme y bulbosa araña blanquecina; pero otras versiones afirman que se trata de una lasciva geisha pelirroja y alada. La última "gran verdad" acerca de Lilith es que, tras un tormentoso *affaire* con Lucífago Rofacale, la Patrona perdió un brazo en misteriosas circunstancias, lo cual provocó la ira de Fausto. Ciento o no, Lilith encarna el caso más palpable de *Transformación demoníaca*.

Competencias relacionadas: *Erotismo, Astucia*.

Carreras relacionadas: Ciencias Psíquicas, Dialéctica Hermética.

**Lucífago Rofacale**

Primer Ministro de Iron City, encarna los terremotos, la deformidad y la destrucción de iconografía sagrada (por eso a veces se le conoce como *El Iconoclasta*). El lugar del Primer Ministro es, obviamente, su residencia oficial: El Temple. Es ahí donde Lucífago cría a sus hijos, para con los





años procrear con ellos y devorarlos una vez han parido. Se dice que goza de tendencias homosexuales y que practica formas impías de sodomía, pero se dicen tantas cosas de él que...

Competencias relacionadas: *Burocracia, Política y sociedad.*

Carreras relacionadas: Hechicería Natural, Ingeniería Energética.

### **Madame Whitesnake**

Enigmático demonio con aspecto de mujer asiática, regenta una casa de citas y una tienda de perfumes y drogas. Se sabe que ella trafica con ese tipo de sustancias que permiten realizar viajes oníricos, y que es una auténtica experta en *Química Alquímica*. Al parecer la Madame lidera (o al menos ha tenido mucho que ver con su creación) a un ejército de niños de fervorosa fe, y se dice que le protege un dragón de tres cabezas llamado Azi Dahak.

Competencias relacionadas: *Naturaleza y bestias, Química alquímica.*

Carreras relacionadas: Hechicería Natural, Terraturismo.

### **Malthus**

Se trata del actual General de Ejército de Iron City. Ha dedicado toda su larga e infinita existencia al mundo bélico y a las empresas de guerra. Se dice de él que es frío, calculador, y no es la primera vez que amenaza al Gobierno local con un golpe de estado. Malthus suele probar a menudo el placer de matar con sus propias manos, sólo para demostrar a sí mismo que puede volver a hacerlo. Sin embargo, en los días tormentosos siente una especie de compasión melancólica por la raza humana. Quizá en el fondo tenga buen corazón.

Competencias relacionadas: *Estrategia, Etiqueta.*

Carreras relacionadas: Ingeniería Energética, Nigromancia Cuántica.

### **Mefistófeles**

Es el tragicómico demonio de la oscuridad, la practicidad y la pérdida de fe. Suele actuar como predicador en shows radiados, lanzando oscuros mensajes en clave a sus seguidores por toda la ciudad. Se dice de él que a pesar de su carisma electrizante, en el fondo es traicionero y sibilino, muy dado a atacar por la espalda. Solamente la presencia de Fausto es capaz de hacerle perder su ingenio y frialdad. Su popularidad molesta a muchos otros Patrones, a los que les gustaría poder quitar de en medio a semejante *showman*.

Competencias relacionadas: *Espectáculos, Allanamiento.*

Carreras relacionadas: Ciencias de la Cábala, Dialéctica Hermética.

### **Nergal**

Líder de la A.I.D., una agencia de espionaje plagada de muertos vivientes que actúan como imperecederos agentes durmientes. En el pasado la corrupción impregnó por completo las altas esferas de esta organización, y Nergal ha sido destinado recientemente al mandato de la agencia para limpiar con fuego sus problemas internos (como la escisión de *Las Arañas*). Se rumorea que Nergal tiene un

importante cubil en el explosivo barrio de Llano de las Capillas, y que suele adoptar el aspecto de un férreo hombre adulto de rasgos cuadrados, impecablemente trajeado.

Competencias relacionadas: *Negociación, Tanatocreación.*

Carreras relacionadas: Ciencias Psíquicas, Nigromancia Cuántica.

### **El Papa Negro**

Misterioso Megapapa de confesión católica. Los rumores afirman que su presencia en la ciudad se debe a un inexplicable error cósmico y que este tipo, en vida, no fue otra persona más que el Papa Honorio. Sin embargo, la realidad nos dice que el Papa Negro es un poderoso demonio desalmado, loco y lleno de implacable fervor religioso. Desde la ostentosa Basílica de Poniente, ubicada en el Llano de las Capillas, el Papa Negro lanza su pulso al Inframundo arrastrando paulatinamente a sus órdenes militares hacia una cruenta guerra de guerrillas contra el ejército y la A.I.D.

Competencias relacionadas: *Mitología y Religión, Escopetas.*

Carreras relacionadas: Dialéctica Hermética, Nigromancia Cuántica.

## **GRUPOS DE PODER**

Iron City es ante todo un entorno social. Como tal, sus miembros tienen sus filias y sus desavenencias. El demonio, al igual que el hombre o el necrópolis, necesita satisfacer sus necesidades de relación y cubrir sus expectativas de pertenencia. El siniestro ambiente urbano tienta a la conspiración y al contubernio. Es por eso que la ciudad está plagada de organizaciones y grupos que luchan por el control y por el poder, tanto abiertamente como en la estricta sombra. En esta sección daremos un repaso a las más influyentes e importantes.

### **A.I.D.**

La Agencia de Inteligencia Demoníaca, más conocida por sus siglas A.I.D., constituye el principal aparato de control, espionaje y extorsión gubernamental y demoníaco. Rinden cuentas a Lucífago Rofacale y su gabinete presidencial. Sus filas están compuestas por demonios, necrópolis guardianes y ciertos muertos vivientes adoctrinados para servir a la siempre delicada Pax Urbana. Su misión principal es mantener el status quo, defender la ciudad de la amenaza venida desde Mictlan y neutralizar a los buscadores. Sus actividades, realizadas siempre de forma encubierta y extra-oficial, incluyen el tráfico de información, el asesinato selectivo y la destrucción de pruebas incriminatorias. La Agencia mantiene desde hace varios años una guerra soterrada contra los miembros de la Basílica de Poniente, ya que considera la influencia del Papa Negro como nociva para la moral humana. La sede oficial de la A.I.D. reside en El Temple, aunque sus redes se extienden por toda la ciudad. Nergal, su nuevo responsable, acaba de tomar el cargo y planea realizar una purga interna para acabar con todos los topes de Las Arañas (ver abajo).

### La Alianza de Bermar-Vran

Esta secta de necrólitos tarados endogámicos adora y reverencia a todo aquello que surge de Mictlan. Su misión y objetivo para esta existencia es traer a la ciudad el mayor número de engendros alienígenas desde ese peligroso lugar de existencia. Pese a que su comprensión sobre Mictlan es limitada, los esfuerzos de sus líderes por lavar el cerebro a los acólitos han dado como resultado multitud de suicidios masivos, apertura de nuevas Fallas y ríos de tinta para la prensa de sucesos. Tras la Alianza se encuentra un plantel de skoptsi -eunucos de ascendencia eslava, usureros y cambiadores de dinero que se automutilan y castran por fervor- constituido bajo el pomposo nombre de "Zelotes de la Estrella Algol". Se rumorea que un grupo de la secta ha logrado convocar a una extraña entidad espungiforme venida de Mictlan y la reverencian en un granero de algún lugar olvidado en Angel Pine.

### Las Arañas

Rama radicalizada y escindida de la A.I.D. Tiene su origen en los llamados "Sucesos del Barrio de las Luces", cuando un grupo de necrólitos buscadores consiguió infiltrarse en las filas de la Agencia de Inteligencia y se puso en jaque todo un operativo destinado a acabar con una Falla de Mictlan. Las Arañas son una organización patriota y ultraviolenta, dedicada al exterminio de necrólitos, y controlada por un oscuro grupúsculo de demonios integristas y xenófobos. A pesar del claro enfrentamiento entre las fuerzas de la ley y la actividad subterránea de Las Arañas, en los mentideros de la ciudad se cuenta que el gobierno permite las actividades de esta organización e incluso las promueve y encubre. Paradójicamente, entre las filas de Las Arañas se encuentran algunos de los necrólitos guardianes más integristas.

### Círculo Interior

El Círculo Interior es el grupo de demonios, hombres y necrólitos encargados de preservar el orden cosmológico y arcano de la ciudad en nombre de Abraxas, mientras éste permanezca retirado en la Ciudadela. El Círculo Interior tiene su sede en El Castillo en las Nubes, un Lugar Perdido donde se alojan aquellos "ascendidos" que han conseguido encarnar un avatar de alguno de los 22 Arcanos. El Círculo se organiza en torno a las misteriosas figuras de un Poder, dos Virtudes, tres Dominaciones, cuatro Serafines, cinco Querubines y veintidós Tronos, que no son otra cosa que las encarnaciones de los avatares ascendidos. El Círculo Interior no suele inmiscuirse con las actividades mundanas, y en las escasas ocasiones en las que toma partida, lo hace a través de su cohorte de sirvientes apep.

### Club Esperanza

El Club Esperanza es una de las compañías de necrólitos taxistas más importante de Iron City. Entre sus clientes más destacados han estado los Patrones Mefistófeles, Lilith e incluso el alcalde Flauros. La boyante situación económica de la sociedad ha llevado a sus dirigentes, auténticos filántropos, a la puesta en marcha de un utópico proyecto llamado El Almaducto, un canal arcano directo con la Tierra por donde, según los ingenieros y magísteres encargados del trabajo, fluirían las almas de los muertos en la Tierra. A pesar de lo descabellado del planteamiento, el proyecto ya cuenta con el apoyo de los burócratas del Temple (aunque se rumorea que Rofacale no las tiene todas consigo) y la aprobación personal de Flauros. El impacto real que tamaña obra pudiera tener en la composición de Iron City es algo que nadie puede llegar a imaginarse. Por el momento, las primeras pruebas solamente han conseguido abrir varias Fallas de Mictlan.

### Conciáculo de las Nuevas Sedicionarias

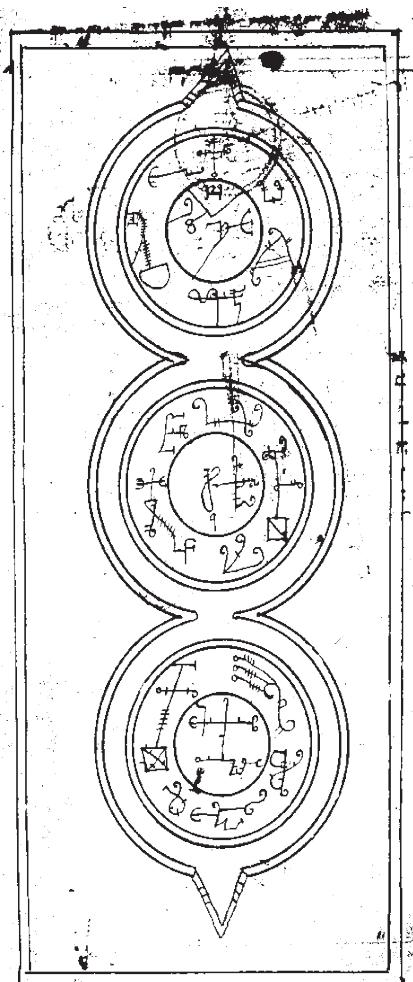
Agrupación de mujeres necrólito, consagrada a la lucha nocturna contra el crimen ciudadano. Se caracterizan por ataviarse con ajustados trajes de cuero rojo, y practicar horribles torturas a sus víctimas, todas delincuentes de poca monta y ladrones comunes. Pese a su escasa fama fuera del Barrio de las Luces, el Conciáculo está formado por un puñado de chicas con grandes capacidades, y es sólo cuestión de tiempo que los grandes grupos de poder comiencen a fijarse en su potencial.

### El Ejército

El Ejército de Iron City está al cargo del General Malthus y rinde cuentas al gobierno del Temple. En su práctica totalidad está compuesto por humanos, exceptuando las posiciones de los altos mandos. Salvo en casos de extrema necesidad, la poderosa maquinaria de guerra de la City no entra en escena con objeto de no provocar entre la población ese tipo de miedo y rencor que suele desencadenar preciosas guerras civiles.

### Escuela Transnecrólica

La Escuela Transnecrólica es una organización de carácter científico, filosófico y existencial; compuesta íntegramente por necrólitos que buscan la *Transformación demoníaca* mediante el uso de Super-ciencia, y el paso a un estadio superior de existencia. Entre sus escasos y exclusivos integrantes se encuentra un buen número de mesmeristas y cabalistas que rechazan el mito de la Asunción. Entre sus muchas prácticas y experimentos, destacan la aplicación de la eugenesia en las familias de los asociados y la modificación corporal mediante tecnología. Se dice que tanto Lilith como Fausto mantienen o han mantenido relaciones con la Escuela Transnecrólica.





## **Fraternidad de los Sicofantes**

Existen muy pocos grupos que simpaticen con la causa de los necrólitos buscadores, pero sin lugar a dudas el más importante de ellos es la Fraternidad de los Sicofantes. Los sicofantes son un grupo adinerado que se encarga de ofrecer cobertura y apoyo a aquellos necrólitos que optan por el peligroso camino de la rebeldía contra el Patrón y los demonios. De forma totalmente clandestina, la Fraternidad se organiza en torno a células con poco o ningún contacto entre ellas, dirigidas por un supuesto consejo de jueces de los que absolutamente nada se conoce. La caza de recuerdos, la obtención de Reliquias y la investigación de Lugares Perdidos son las áreas de mayor actividad para esta organización, aunque su objetivo último y final es la vuelta permanente a la Tierra.

## **Los “Monos”**

Llamados así por los asustados habitantes de El Paso, al parecer todo apunta a que se trata de una tribu o comunidad que ha abandonado de forma fortuita u obligada el Lugar Perdido en el que habitaban. Su grado de avance fisiológico, social y cultural recuerda demasiado al neolítico. Los clanes han formado un concurrido asentamiento en torno a un antiguo templo perdido en el desierto, donde se dedican a reverenciar a una bomba nuclear que (todavía) no ha estallado.

## **Nakers**

Los llamados Nakers son nada más y nada menos que una importante familia de gitanos humanos de ascendencia irlandesa, con árboles genealógicos más enraizados que el del necrólito más pintado. Los arrabales del Barrio de Astilleros, plagado de multitud de búnkeres y fastuosos fortines de los patriarcas, conforman el hogar ancestral de la familia. Además de dedicarse a la prostitución y las apuestas, los Nakers son expertos en robos a gran escala.

## **Nuevo Ejército de Salvación**

Paralelamente a la fervorosa oleada desatada desde la Basílica de Poniente, un curioso fenómeno se está desatando en medio de la marginalidad del Llano de las Capillas. Un auténtico ejército de niños y chavales se ha formado en torno a la figura de un chico llamado Renato, para emprender la marcha hacia la “Tierra Santa” y “acabar con la maldad de Iron City”. Al parecer, el niño endiosado se ha proclamado como la próxima reencarnación de Abraxas. Se rumorea que detrás de este extraño evento social se encuentra la mismísima Madame Whitesnake y el negocio de la droga, aunque es posible que los tentáculos de la Basílica de Poniente se alarguen hasta el Nuevo Ejército de Salvación.

## **Orden de la Basílica**

Calificada como secta por las instancias superiores demoníacas, la Basílica de Poniente es una organización religiosa y cristiana regida por el misterioso Papa Negro. La Orden tiene su sede en la llamada Basílica de Poniente, un imponente y fastuoso complejo de edificios, catedrales e iglesias forrados de oro batido y oropel, ubicados en el corazón del Llano de las Capillas. La Orden se encarga de realizar fuertes y arriesgadas inversiones en el mundo de la empresa para dar soporte a un auténtico ejército de corte

paramilitar. El Papa Negro lanza su particular batalla lejos de las calles del Barrio, plantando cara a los grupos de poder demoníacos en sus mismas sedes. Su obsesión religiosa le ha llevado a perpetrar varios atentados en Diez Esferas y El Temple, con consecuencias funestas, y a patrocinar una auténtica carrera por la consecución de aquellas Reliquias consideradas como sagradas por los gurús de la Orden.

## **Partido del Orden Existencial**

Partido político totalmente legal en la City, compuesto de necrólitos con inquietudes sociales. El P.O.E. reclama una mejora en la situación de los necrólitos, y la recuperación del antiguo status del que gozaban durante el Segundo y Tercer Eón Ciudadano, aunque su presencia real en el gobierno es más bien escasa, por no decir nula. Su *corpus* electoral se basa en una democracia tradicionalista llena de ventajas para la clase necrólica. El P.O.E. ha estado detrás de alguna de las manifestaciones más radicales de los últimos años. Entre las filas del partido se encuentran algunos de los buscadores encubiertos más peligrosos para el orden urbano.

## **The Polecats**

El Patrón Caronte lidera una peligrosa banda de jóvenes delincuentes caracterizados por la utilización de motocicletas y por adoptar vestimentas militares de la primera guerra mundial. Los Polecats son un grupo pequeño de miembros descontentos con todo, rebeldes sin causa. Suelen buscar bronca los fines de semana, beber en exceso y protagonizar algún altercado menor, aunque no se les puede considerar criminales organizados. Suelen recorrer las calles a menudo en chulecas procesiones motorizadas, y se agrupan en torno a la Tanatofábrica abandonada de Caronte y su escuela de conducción, en el acomodado Barrio de Golden Egg. ¡Gasolina, sangre y fuego!

## **La Sombra de la Luna Azul**

Mafia yakuza liderada por Belfegor, de ancha y larga implantación entre la masa oriental, muy presente en la City. Sus objetivos abarcan el control del mercado negro y el tráfico de estupefacientes, lo cual ha llevado a la organización criminal a una soterrada guerra contra los negocios de Madame Whitesnake y la policía de Flauros. La Sombra se compone de varios comandos de ronin, asesinos y mercenarios con muy pocos escrúpulos, y está dotada de la más moderna tecnología militar, “copiada” de los avances terrestres en el terreno bélico durante la Segunda Gran Guerra.

## **Vicerrectorado de Necroversidades Demonomantantes**

Complejo aparato de gestión del conjunto de Necroversidades de la metrópolis, constituido por los más importantes magísteres de la ciudad y algunos de los demonios con mayor conocimiento en Teoría Mágica. El Vicerrectorado dirige con mano de hierro las sedes de Enki XIII, Gilgamesh VI, Marduk VIII, Sin IV, Tiamat II y Nibiru V; aunque tiene fama de contar con una burocracia tan torpe como farragosa, y de tener entre sus filas a los necrólitos más ancianos, recalcitrantes y horaños de toda Iron City. Si existe alguna organización con conocimiento real sobre Reliquias, Demonomancia e Historia urbana, ése es el Vicerrectorado.



# CAPÍTULO 8: SERIALES

RADIODRAMAS EN TU MESA DE JUEGO

...[Marvin] se arrancó las cuencas con un pugio de bronce. Desde aquel día, sus ojos reposan sobre el Trono de los Hombres, mirando hacia el infinito y hacia la Guerra más allá de las Estrellas, como quien observa el batir de las olas contra playas de arena blanca.

J. Arce.

Éste capítulo os va a ayudar a definir qué tipo de partidas vais a preparar y jugar con Necrorama, y a aprender a llevarlas a buen puerto con un esfuerzo mínimo. Desde aquí ofrezco consejos y reglas para plantear un escenario, involucrar a los personajes, y desarrollar durante el juego todo el armazón que habéis preparado. No caigas en el error de pensar que la información aquí presentada está destinada en exclusiva al CM. Jugadores, amigos, padres; todos podéis leer estas instructivas líneas para mejorar vuestro juego.

Como ya os explicó Kant en la introducción, las partidas de Necrorama suelen llamarse **Sesiones** (desde que os sentáis a jugar hasta que tenéis suficiente por ese día). Una o varias Sesiones configuran una historia, con un principio y un final claramente definidos, llamada a menudo aventura, aunque en Necrorama toman el nombre

de **Episodio**. Si los arcos narrativos de varios Episodios tienen algún nexo en común, prolongando a lo largo de varias historias un mismo tema o construyendo una trama “global” alrededor de las mismas, estaríamos hablando de un Serial. La decisión de jugar Episodios independientes o Seriales de larga duración es únicamente vuestra. Pensar para qué queréis Necrorama. No tiene ningún sentido levantar un Serial cuando a vuestro grupo os van las *one shots* (Episodios de una sola sesión de juego), o cuando vuestro grupo es fanático de la fantasía medieval. En estos casos, quizás Necrorama os pueda servir para “cambiar un poco de aires” entre sesión y sesión de vuestros juegos favoritos.

El capítulo que tienes entre manos hace especial hincapié en la construcción de Seriales, pero sus ideas pueden extrapolarse sin ninguna vergüenza a cualquier Episodio corto. Existen tres elementos clave en cualquier historia de Necrorama, y son: el **Estilo**, los **Resortes** y el **Escenario**. A continuación, los tratamos en profundidad junto con otros temas relacionados con el juego a largo plazo (Impacto Narrativo, Experiencia, etc.).

Antes de empezar, no olvides ponerle un nombre atractivo a tu Serial. Esto va a emitirse por la radio. Necesitas algo contundente. Coincidirás conmigo en que “La

## LA AVENTURA

### Ejemplos de Seriales

- Un clásico: los personajes intentan reunir las distintas partes de una Reliquia capaz de detener el tiempo antes de que lo haga *La Sombra de la Luna Azul*.
- Una batería de Episodios centrados en la creación de un grupo terrorista de Buscadores que únicamente atenta contra demonios establecidos en lo alto de la pirámide.
- Un *thriller* de espionaje, asesinatos y drogas oníricas ubicado en la aislada Necroversidad de Sin IV, ubicada en una isla llena de ruinas polvorrientas donde solamente un paquebote alcanza las costas una vez al año.
- Un hechicero loco ha encontrado la manera de abrir Fallas de Mictlán y, a modo de juego, manda mensajes y pistas a los personajes antes de perpetrar la siguiente apertura y sembrar el caos...
- Los personajes quedan atrapados en un Lugar Perdido de ambiente feudal y tratan de escapar antes de que se desate la batalla entre dos Condados enemistados.
- Un conflicto entre Lilith y Fausto lleva la lucha al Llano de las Capillas, donde el distrito de las prostitutas se levanta en armas contra la autoridad. La intervención del Ejército parece inminente.
- Un Gadgeteer visionario busca y compra los componentes necesarios para construir una réplica exacta de necrópolis. Semejante creación sin duda va a despertar la ira de los Patrones...
- El Papa Negro encomienda a sus siervos, los personajes, que se infiltren en *Las Arañas* y obtengan datos del famoso *Rayo de la Muerte*.
- Los personajes asisten a un viejo necrópolis hechicero que trata de conseguir la *Transformación demoníaca*.
- Varios apes descienden del Castillo en las Nubes con la orden de llevar a los personajes en presencia del Serafín del Carro, al mismo tiempo que se escuchan noticias de que una gran máquina de guerra está arrasando algunas fincas de El Paso.

### Ejemplos de Episodios

- Un Viaje a la Tierra errado lleva a los personajes a la Batalla de Tannenberg en 1914.
- Un hechizo ha cobrado vida y está asesinando uno por uno a todos sus creadores, reputados magisteres.
- Una banda de pacificadores ha llegado al Barrio para acabar con todos los sirvientes del Patrón de los personajes.
- Los personajes, Buscadores, reciben una llamada de auxilio de Richard Pearce, uno de los miembros más reputados del Consejo de los Sicofantes.
- Un vampiro se ha instalado en el Barrio y ha engatusado a los vecinos próximos de los personajes.
- El hijo de un personaje ha escapado de casa y se ha unido al Nuevo Ejército de Salvación.
- Astaroth está construyendo un gran zeppelin cargado de artillería pesada y dirigido por una escuadra de golems.
- Un Calculador Automático ha sido robado de la Tanatofábrica del Patrón y los personajes deben recuperarlo.
- Durante una visita al desierto, el grupo es atacado por el Comentrañas y acaba arrinconado en unas ruinas con aspecto de templo.
- Los periódicos locales muestran la fotografía de un personaje en una lujosa instalación del Temple... ¡cuando él jamás había estado allí!



venganza de Furfur”, “Los cuatro valientes contra el Demodoctor” o “En busca de la Llave de Plata” son unos buenos nombres.

## ESTILO

El Estilo maneja el tono del Serial, y es indicador de qué tipo de sensaciones quieras provocar a tus compañeros, y cuáles deberían provocarte ellos a ti. El Estilo condiciona la clase de Conflictos que se darán durante el juego, las personalidades de los extras y los secundarios, y los paisajes y escenarios por donde camparán los personajes. En definitiva, el Estilo modela el ambiente del Serial. A continuación tienes cuatro propuestas. La Mesa debe decidir, antes de ponerte a jugar y a gritar, cual será el Estilo dominante en las historias que vais a narrar. El Estilo no es una fe a la que adherirse; podéis cambiarlo cuando lo estiméis conveniente, y lo más normal es que vuestras narraciones siempre tengan algún elemento cogido de varios Estilos, por minúsculo que éste sea. Una buena forma de empezar es coger un par de Estilos y mezclarlos, cogiendo un poquito de cada uno. Son especialmente fáciles de utilizar el segundo y tercer Estilo, ofreciendo una experiencia de juego, digamos, *estándar*. No hay que seguir las guías presentadas a rajatabla, pero asegúrate que antes de empezar todo el mundo sepa cuál va a ser el tono general del Serial, para que sepan de antemano qué van a recibir, y qué pueden aportar.

### Bound for Glory

Se trata de un Estilo crudo, realista, muy centrado en la marginalidad y pobreza de unos ficticios años 30-40 en la City. Al igual que el libro de Woody Guthrie del mismo nombre, las partidas armadas en torno a este Estilo tratarían temas adultos sin ningún tapujito: la servil vida de un grupo de necrólitos guardianes (cometiendo asesinatos para sus Patrones, chantajeando a los comerciantes locales, persiguiendo a necrólitos buscadores hasta darles fin), la miserable supervivencia (un grupo de buscadores en el Yermo, escondidos en subterráneos y en ruinas abandonadas, haciendo un hueco entre los hostiles habitantes de la desolación, compitiendo por las fuentes de agua, alimento y otros recursos; o la vida en los Barrios anclados en la época Victoriana), la lucha por alcanzar metas sociales (por ejemplo un grupo de necrólitos miembros del Partido del



Orden Existencial intentando que sus derechos ciudadanos aumenten mediante el activismo o incluso el terrorismo, o un grupo de guardianes buscando ascender en la jerarquía del Patrón a cualquier precio), la manipulación demoníaca (control de la prensa y la opinión pública, el aura magnética e irresistible de los Patrones, la corrupción política y la guerra subterránea entre Organizaciones), el inexorable paso del tiempo y la cercanía de la muerte (el comercio de almas, las alienantes Colas de Reciclado, el consumo y dependencia de la Química Alquímica y la Cosecha) o incluso temas más mundanos como el papel de la mujer o la religión en la sociedad ciudadana, el racismo y xenofobia de la época o las desigualdades sociales. Es un tipo de juego donde los Estados y las Virtudes tienen mucha importancia, especialmente los Estados Llave (\$). El género *steampunk* también puede ofrecer muchas ideas, gracias al descarnado retrato social que suelen hacer sus obras.

### De Occulta Philosophia

Un tipo de juego más místico y mágico, centrado en la naturaleza sobrenatural de los personajes y de la ciudad. Este tipo de partidas pueden construirse alrededor de la búsqueda de una Reliquia, del intento de Asunción de un demonio o necrópolis, de la Transformación Demoníaca de un poderoso cabalista, del alzamiento de un nuevo culto en torno a un templo, de un viaje a la Tierra o a un Lugar Perdido, de la vida en la Necroversidad o del intento de recreación de un acontecimiento terráqueo en forma de Obra Inspirada para que el rumbo de la ciudad tienda hacia delante o atrás en el tiempo. Se trata de plasmar en el juego lo que en *Unknown Armies* se llamó “submundo ocultista”: la lucha de las organizaciones y los cultos por el poder mágico. Las partidas se centrarían en la investigación, la búsqueda de objetos y en el desarrollo de los personajes como demonomantes al mismo tiempo que intentan sobrevivir en el competitivo mundo de la magia. Es un Estilo de juego donde los Arcanos, los Magister, las Necroversidades y el Vicerrectorado, la Tarótica, los monstruos mágicos, los Anticuarios, los Cabalistas y los Colonos tienen mucho peso. También es el Estilo donde los demonios tendrán más presencia, posiblemente. Jugando de esta manera podéis basaros en géneros muy distintos, como el *steampunk*, el terror o la fábula, pero os aconsejaría que dejaseis de lado todo lo referente al *pulp* excepto elementos puntuales como los Mesmeristas, la exotidad oriental, los monstruos desconocidos o el mentalismo.

### Two Fisted Tales

Este Estilo ofrece las historias más violentas, las más centradas en la lucha, la oposición, las amenazas y el combate. Podríamos decir que enmarca todo el género de aventuras. Puede incluir grandes escenas de investigación -al estilo de la literatura *hard boiled* y *noir*-, viajes a las alcantarillas lámpara en mano, investigación de ruinas y bibliotecas, descubrimiento de exóticos Lugares Perdidos, búsqueda de monstruos, enamoramientos fatales etc. pero se centrará especialmente en las escenas de acción pura al estilo *pulp*, como luchas en zeppelines, peleas al borde del abismo, huidas por el portal en el último momento o combates contra grandes máquinas y monstruos antediluvianos. Los dilemas morales, los pasajes interiores, la justificación física/histórica o la sodomía cognoscitiva no tienen excesiva cabida aquí. Queremos acción, queremos violencia, y queremos acabar con los malos. Es un estilo de juego donde las Competencias y los Estados de Conflicto –si te fijas, todas las Virtudes ofrecidas para personajes presentan un trasfondo *pulp*- tienen mucha importancia.

## LOS CLIFFHANGERS

**U**n recurso habitual en las historias de aventuras, sean en formato libro de lectura, sean de forma radiada, es el *Cliffhanger*. Un Cliffhanger es un momento cumbre de tensión en la narración, un importante clímax (usualmente una situación con riesgo de muerte o donde el destino se juega a una sola carta), que de improviso queda cortado, para retomarse más tarde en forma de nuevo episodio o secuela. Esta técnica se utilizaba y se utiliza con la idea de mantener a los lectores y oyentes “enganchados” a la historia, generando shock y suspense hasta conocer el resultado de la acción en la siguiente entrega. El ejemplo paradigmático de Cliffhanger lo representa nuestro héroe balanceándose sobre un abismo, agarrado a duras penas con una sola mano, mientras el villano de turno se acerca hacia la cortada. El episodio termina de forma brusca y la sugerente voz del locutor nos insta a escuchar el desenlace del radiodrama el jueves que viene.

En Necrorama, el CM puede emular esta técnica, tan propia de la cultura pulp, de forma muy sencilla. Simplemente, en un momento álgido del Conflicto para la acción, y detén la partida hasta el próximo día que decidáis reuniros. No resuelvas nada, deja la tensión en el aire. Hasta que volváis a juntaros, los jugadores pueden decidir qué van a hacer sus personajes y qué clase de disparatado plan va a sacarles del atolladero, incluyendo si van a gastar Fondo de Acción, realizar algún hechizo, etc. Ya verás como en la siguiente sesión aparecen con las pilas bien cargadas dispuestos a resolver el entuerto.

Evidentemente, no puedes echar mano de los Cliffhangers en cada situación de Conflicto o acción. Debes reservarlos para cuando sepas que se está acercando la hora de recoger e irse a casa, no en medio de una sesión (cortando por completo el ambiente y la diversión de la tarde). Si quedáis de 16:00 a 20:00 de la tarde, un Cliffhanger a las 19:45 estará que ni pintado; uno a las 16:25 es algo nefasto.

## Un Perro Andaluz

Por último, se presenta un Estilo de juego surrealista, onírico y psicodélico, centrado en la ambigüedad que representa la ciudad en sí misma. Podrían hacerse partidas en las que los personajes “viven” dentro de un sueño causado por la Química Alquímica, o se encuentran aislados en un Lugar Perdido con Desarraigó 4, o viajan a la Ciudadela de Abraxas y llegan a contemplar la Nebulosa del Cangrejo. También pueden organizarse arcos narrativos en torno a las vivencias de los personajes añadiendo distintos *flashbacks* que ilustren sus experiencias pasadas en la City (incluso las experiencias de su anterior vida terráquea!). Se trataría de hacer partidas perversas y ambiguas, donde nada es lo que parece y todo está rodeado de un aura de imprecisa malignidad, paisajes irreales, personajes imposibles y criaturas de ensueño. Podrían hacerse cuentos donde los personajes están atrapados dentro de una de esas bolas de cristal con nieve en el interior, o viajan hacia el pasado, a un mundo que flota en el caldo primigenio, o a la superficie de Marte. Existe un subgrupo dentro de este género, aquél constituido por partidas más humorísticas al estilo *Sam & Max: hit the Road*, *Monty Phyton* o *Pesadilla antes de Navidad*. Posiblemente se trate del Estilo más cercano a la fábula, y al mismo tiempo el más complejo de trasladar a una mesa de juego y recibir realmente una buena sensación final, junto con el Estilo *Bound for Glory*.

## RESORTES

En esta sección voy a intentar dar respuesta a algo tan importante como: ¿Qué puede llevar a mi personaje a vivir una aventura? ¿Qué tipo de partidas voy a jugar con él? Seguramente, al leer el manual se te habrán aparecido muchas situaciones o ideas que pueden traspasarse al juego real; aquí se trata de concretar esos esbozos en algo serio y robusto que sirva al CM como acicate para preparar las partidas y al resto de jugadores como ayuda para situarse en el mundo de Necrorama.

He realizado una clasificación de las motivaciones más comunes que pueden darse en un grupo de personajes. Dependiendo de la configuración de dicho grupo, deberéis centrarlos más en una u otra entrada, aunque obviamente puedan mezclarse:

### Deseo

*La curiosidad mató al gato.* Popular.

Vivir, Recordar, Volver. Estos son los deseos intrínsecos a todo necrópolis desde el mismo momento de su creación. Puede que algunos sepan reprimirlos más o menos, pero todos sin excepción los poseen aunque sea en lo más profundo de su psique. En partidas de Buscadores de secretos, esta será la motivación más común para lanzarse a la aventura. El poder y la libertad, la curiosidad y la necesidad de saber serán los ganchos más recurrentes para enviar a la acción a grupos de este tipo.

Pocas veces un grupo de Buscadores dejará pasar la oportunidad de investigar un suceso extraño aparecido en los diarios o en la radio. Pueden ser contratados por humanos pudientes que han perdido a familiares o amigos en circunstancias poco claras. Pueden perpetrar robos de Reliquias sólo para descubrir como funcionan. Pueden atravesar túneles dimensionales para cartografiar lo que hay al otro lado. Pueden perseguir por todos los rincones de la City aquél Calculador Automático que supuestamente guarda sus recuerdos. Pueden lanzarse al mar para encontrar los límites de la City. Pueden preparar un atentado para acabar con un demonio que esclaviza a los suyos. Pueden ingresar en una Organización que les apoye y ampare, y combatir a sus rivales. Pueden bucear en las bibliotecas de las Necroversidades más oscuras. Aquellos con este tipo de resortes actúan a todos los efectos como *investigadores*, agrupados en ocasiones en forma de sociedades filantrópicas en pos del conocimiento, la libertad y la verdad, o en torno a sectas y cultos con otros ideales filosóficos.

### Deber

En el polo opuesto al Deseo se encuentra el Deber y la responsabilidad, al menos si nos reducimos a la particular idiosincrasia de un necrópolis. Aquellos que consiguen reprimir sus deseos primordiales –aunque sólo sea de forma pública- y se dedican a aquellas actividades para las que fueron diseñados, son los que mejor casan con este tipo de resortes. En concreto, las motivaciones de los Guardianes se asocian casi invariablemente con el Deber, mientras que los Buscadores encubiertos deben cuidarse de mantener un delicado equilibrio entre Deseo y Deber si no quieren pagar las consecuencias.

Los Episodios con este trasfondo motivacional son posiblemente las más fáciles de lanzar. El Patrón de los personajes, un demonio importante o un necrópolis bien colocado requieren de los servicios de los jugadores para solventar algún fastidioso problema. A partir de ahí, la ma-



deja puede ir liándose tanto como quieras. Incluso hasta involucrar a los protagonistas con *La Guerra más allá de las Estrellas*. Ajustes de cuentas, caza de buscadores y renegados, viajes a la Tierra en busca de almas, control de las Reliquias y los Lugares Perdidos, actuación de emergencia ante una Falla de Mictlan, espionaje de Patrones rivales, lucha política y económica, desarrollo tecnológico y Superciencia, guerra subterránea entre Organizaciones, o el contrabando y actividades mafiosas son tan sólo un puñado de ejemplos acerca de tipos de partida óptimas para el Deber. Este resorte plantea una clara diatriba: ¿qué ocurre cuando se rompe el deber? Llega la traición. Pueden darse excelentes sesiones centradas en la transformación de un grupo espoleado por el Deber a otro motivado por el Deseo. De hecho, Necrorama en su conjunto tiene mucho que ver con esto. ¡Great!

### Naturaleza y Situación

A veces, la aventura no se elige, si no que es la misma acción la que viene a llamar a tu puerta, lo quieras o no. Todos los pjs cuentan con muchos ganchos que pueden ser utilizados por el CM para enriquecer la partida, e incluso para lanzarla desde su mismo inicio. Los Estados Llave (\$) son una fuente inagotable de partidas, por ello se anima a los jugadores a que creen Estados de este tipo, y que sean sugerentes y aprovechables, lo cual además les reportará Karma para poder quemar. Por otro lado, la situación social y económica de los personajes también puede dar lugar a nuevas tramas. Seguramente se te ocurrirán partidas para un grupo de necrólitos refugiados en el Yermo, acusados de actos que no cometieron jamás. O de otros protagonistas abandonados en un Lugar Perdido del que no saben salir. En ocasiones, un arco narrativo acerca de la simple supervivencia y la satisfacción de las necesidades vitales en el día a día pueden dar lugar a varias sesiones inolvidables, sin la necesidad de idear tramas enrevesadas y complejos árboles relationales. Los hechos fortuitos, como la aparición de una bestia de Mictlan, o la adquisición de una Reliquia desconocida, también son buenas excusas para empezar a trabajar. La problemática que gira en torno a la Caducidad y las Colas de Reciclado también es un buen clavo al que agarrarse.

## ESCENARIO

*La historia del mundo es la suma de aquello que hubiera sido evitable.*

Bertrand Russell

En Necrorama, al igual que en cualquier juego tradicional, las partidas pueden montarse de la forma clásica: el CM prepara una trama o un escenario definido, y el resto de jugadores se hacen los personajes para poder participar en la narración que ha preparado. Entre los círculos más sibaritas (entre los que tú y yo nos incluimos), a esta forma de juego se le suele llamar *railroading*, ya que existen elementos en la historia totalmente predefinidos por el CM que los jugadores van a experimentar, quieran o no quieran. En cierto modo, los participantes actúan como espectadores en una función presidida por el CM. Esta forma de jugar no es mala, aunque desde este manual se propone otra forma diferente, en la que todos los jugadores colaboran en la creación de un Escenario inicial y unos posibles conflictos / tramas, en lugar de cargar todo el trabajo al CM. El *railroading* no desaparece del todo, pero sí queda

minimizado. La Mesa debe decidir la forma de juego que más le convenga, en función de sus gustos y su tiempo.

Como unidad básica de composición, he elegido el Barrio para ubicar el Escenario creado de forma conjunta. Por tanto, los jugadores modelan entre todos y desde cero un Barrio de la infinita Iron City. Los Barrios son como "subciudades" dentro de la gran urbe, con sus peculiaridades y su propia idiosincrasia. Puede crearse un nuevo Barrio para cada Episodio, haciendo una especie de Serial en el que los personajes vaguen por un lugar distinto de la ciudad en cada nuevo episodio. También puede utilizarse el mismo Barrio para varios Episodios u *oneshots*, incluso convertirlo en el foco de todo un Serial. Además, pueden incluirse elementos de otros Barrios, como los presentados más adelante en la *Guía Urbana*, y por supuesto nada impide que los protagonistas cambien de Barrio o viajen a Lugares Perdidos durante el desarrollo de la historia.

La finalidad de esta sección es proporcionar al CM un marco en el que basar las narraciones, y ofrecer al resto de la Mesa una herramienta para sentirse todavía más partícipes de la partida. Como pega, hay que advertir que los participantes en esta experiencia deben tener al menos un ligero conocimiento de la ambientación de Necrorama, aunque los novatos siempre pueden ser asesorados por aquellos que conozcan mejor el juego. Es conveniente crear el primer Barrio casi al mismo tiempo que se detallan los personajes jugadores. Verás como de esta manera todo corre como la seda y casa de forma mucho más precisa.

### Rasgos del Barrio

Para definir el Barrio, es preciso completar un pequeño texto que reúna las características esenciales de la localización. Puede hacerse en la carilla de un folio en blanco, aunque no descarto crear una hoja concreta para este trabajo.

En concreto, el proceso creativo debe finalizar con la definición de los siguientes Rasgos del Barrio: Tipo, Localización, Economía, Ecosistema, Población, Hitos, Demonios, Sobrenaturales, Organizaciones y Problemas. Cada componente de la Mesa, empezando por un asiento al azar y siguiendo las agujas del reloj, define uno y sólo uno de estos Rasgos, empezando por el primero (Tipo) y acabando por último (Problemas). Lógico, ¿no? Las rotaciones alrededor de la mesa se suceden hasta que todos los Rasgos han sido completados y puestos por escrito.

Un jugador puede decidir matizar o ampliar el Rasgo que ha establecido su compañero anterior, pero nunca puede invalidar la decisión que él haya tomado. En caso de querer matizar/ampliar, su turno corre igualmente hasta el siguiente jugador. Por ejemplo, María decide un Barrio limítrofe para el Rasgo *Localización*. Antonio matiza ese Rasgo, añadiendo un nuevo Barrio fronterizo. Es turno de Sonia, quien podría seguir ampliando la *Localización*, pero prefiere pasar al Rasgo *Economía*. *Localización* ha quedado completamente establecido y cerrado, Sonia comienza detallando *Economía*.

Igualmente, un jugador poco inspirado puede manifestar que no existe nada reseñable sobre el Rasgo que le toca. Por ejemplo, Chuse decide que no hay mucho que hablar sobre el Ecosistema del Barrio, así que lo deja en el aire. Por supuesto, su siguiente compañero podría elegir matizar esta sentencia, y añadir información al Rasgo. Más tarde, durante la narración, el CM puede basarse fielmente en el Rasgo vacío (es decir, intentaría no aportar información especial sobre el Ecosistema del Barrio), o añadir los datos que considere conveniente (invalidando la decisión tomada por Chuse).

A continuación se detallan los 10 Rasgos básicos de todo Barrio:

**Tipo:** ¿Qué grado de avance cronológico tiene el Barrio con respecto al resto de la ciudad y la Tierra? Existen dos opciones, la era victoriana (los 1850-1914 terrestres) y la era contemporánea (lo que sería en la Tierra del 1915 al 1950). Esta decisión condicionará un buen número de elementos del Barrio, como la arquitectura urbana, la moda o el tipo de Superciencia que se desarrollará en el lugar. También condicionará las relaciones del Barrio con aquellos adyacentes: recuerda que a la urbe no le gusta demasiado mezclar distintos grados de avance.

**Localización:** ¿Con qué otros Barrios limita? El jugador puede inventarse los nombres de las zonas limítrofes, seleccionar Barrios de la Guía Urbana, o utilizar Barrios ya creados en otros Episodios y Seriales. No te preocupes por la coherencia geográfica: Iron City es infinito, y no tiene mucho sentido hablar de dimensiones o ubicaciones concretas. Norte, Sur, izquierda o derecha, arriba o abajo; da igual.

**Economía:** ¿Cómo de ricos son los habitantes del Barrio? ¿Qué tal van allí los negocios, y de qué tipo son? ¿Existe un alto nivel de desempleo, de delincuencia o de corrupción? ¿Existen zonas de edificación en mal estado? ¿Hay algún tipo de importación o exportación reseñable? Si pensáis que de esa forma os quedaría más claro, podéis asignar una puntuación similar a la Competencia Recursos para este Rasgo (p. ej. Economía +1, o Economía +5).

**Ecosistema:** ¿Llueve a menudo en el Barrio? ¿Cómo está el clima? ¿La polución es insoportable? ¿El centro urbano se asienta alrededor de un acuífero del desierto? ¿Tiene salida al mar? ¿Montañas? ¿Sus manzanas están repartidas sobre distintas islas? ¿Qué recursos naturales pueden explotarse en la zona? El Ecosistema condiciona por completo la vida en el Barrio. No olvides que el ecosistema habitual que rodea a la City es totalmente desértico, salvo algunas excepciones.

**Población:** ¿Hay sobrepoblación en la zona? ¿Cómo se organizan las clases dentro del Barrio? ¿Existen grupos minoritarios, tanto étnicos, como culturales o religiosos? ¿Hay algún tipo de raza destacada, o alguna costumbre impuesta? ¿Leyes concretas del lugar? ¿Cómo se organiza el gobierno del Barrio? ¿Se utilizan zombies en el día a día? El Rasgo Tipo sentará las bases de la clase de población que reside y frequenta el Barrio, mientras que Economía y Ecosistema afectarán a su forma vida y organización.

**Hitos:** ¿Existe algún edificio u otra construcción representativa del Barrio? ¿Hay algún lugar administrativo de importancia para la ciudad? ¿Alguna Necroversidad importante? ¿Llega hasta aquí el Monorraíl? ¿Se encuentra en el lugar alguna Tanatofábrica activa? ¿Tiene Colas de Reciclado? ¿Hay túneles en el Barrio hacia algún Lugar Perdido? ¿Instalaciones militares? ¿Monumentos o ruinas de Eones anteriores? ¿Redes de alcantarillado sin cartografiar? Los Hitos permiten colorear la narración y enmarcar la historia en localizaciones concretas.

**Demonios:** ¿Algún Santo Patrón tiene su residencia en este lugar? ¿Qué puestos de poder son ocupados por demonios? ¿Algún nombre que no debamos olvidar? Los de-

monios son importantes para la historia puesto que sirven a menudo para espolear a los personajes: causándoles problemas en caso de grupos de Buscadores, encargándoles trabajos en caso de grupos de Guardianes. Además, todo demonio tiene sus propios planes lo cual puede dar lugar a interesantes tramas y conflictos.

**Sobrenaturales:** ¿Se rumorea acerca de la existencia de alguna Reliquia olvidada en el lugar? ¿Alguien se encarga de colecciónarlas? ¿Ha habido casos de apertura de Fallas de Mictlán en el Barrio? ¿Se dice que hay un grupo de científicos trabajando en algo relacionado con la Superciencia? ¿Se escuchan cuentos sobre criaturas mal nacidas que pueblan la noche? ¿Ha llegado al Barrio un hechicero arrugado de dos mil años de edad? Lo sobrenatural es importante en cualquier relato de fantasía, y suele incentivar mucho a los jugadores. Ayuda a crear un halo de misterio bañado con promesas de poder; no se puede pedir más a una trama. Si quieras que durante la partida aparezca algún tipo de monstruo concreto, asegúrate de apuntarlo aquí.

**Organizaciones:** ¿Hay cultos, sociedades, bandas o clubs operando en la zona? ¿Alguien está reclutando a pandilleros y desarrapados? Si alguna Organización importante tiene su sede en el Barrio, u opera de forma activa en él, debería quedar anotado. Las Organizaciones, junto con los Rasgos Demonios y Sobrenatural, nos darán muchas pistas e ideas acerca del siguiente Rasgo: Problemas. El juego soterrado en pos del poder, tan habitual entre este tipo de agrupaciones, puede dar mucho de sí en cualquier partida.

**Problemas:** ¿Qué tipo de conflictos pueden encontrarse en el Barrio los necrólitos jugadores? ¿Han ardido recientemente talleres? ¿Ha muerto un reputado demonio? ¿Ha sido robada una Reliquia del museo? ¿Se ha encontrado un nuevo túnel dimensional? ¿La policía ha tomado las calles? ¿Se está construyendo una especie de misil en el puerto? Los Problemas han sido colocados deliberadamente como último Rasgo, ya que de esta forma los jugadores pueden centrarse en "matizar" la decisión de su compañero, añadiendo nuevos Problemas al Barrio hasta que uno de los participantes decide que ya es suficiente y cierra el círculo. El Problema puede detallarse tanto como se deseé, hasta el

### JUGANDO CON CALACAS

**S**i estás utilizando el psicodélico Estilo de juego “Un perro andaluz”, quizás te interese dar un toque más surrealista al juego. Como detalle opcional, los necrólitos pueden tener la cabeza totalmente descarnada, mostrando un rostro cadavérico. Puedes imaginarte cráneos al estilo de José Guadalupe Posada, autor cuya obra sigue viva en las “calacas” del *Día de Todos los Santos* mexicano. También puedes intentar conseguir imágenes de la aventura gráfica para ordenador *Grim Fandango*. En las primeras versiones de Necrorama, el juego básico era de esta manera, aunque ahora he preferido ofrecer las calacas como regla opcional. Esto implica algún cambio en la percepción del mundo: los humanos ignorarán esta peculiaridad de los necrólitos, como si tener un rostro cadavérico fuese perfectamente normal e indistinto a tener cualquier otra faz humana. Sin embargo, tanto demonios como necrólitos serán capaces de distinguir de un vistazo entre un humano y un necrólito descarnado, haciendo ligeramente menos útil el Hechizo *Identificación espectrométrica*, y cambiando sensiblemente las relaciones basadas en la percepción visual.



punto de concretar enemigos y aliados del grupo o de sus intereses, con un nombre, apellidos, características y motivaciones concretas. Simplemente intenta que los Problemas elegidos tengan un significado para ti o para tu personaje, y que encajen con las ideas de la Mesa. Piensa en que situaciones quieras que viva tu personaje, y conviértelas en Problemas donde pueda verse involucrado. A veces es bueno centrarse en uno o dos Problemas, en lugar de llenar el folio de Problemas vacíos, absurdos o que sólo llegan a tocar al grupo de pjs demasiado tangencialmente.

Bien, ya casi hemos terminado. Tenemos un nuevo y flamante Barrio listo para ser explotado. Pero ¿cómo debería aprovecharse esta información? Pongamos unas pautas. Seguidamente a la creación del Barrio, cada jugador, excepto el CM y siguiendo las agujas del reloj, enuncia en voz alta una **sentencia** que indica qué es lo que quiere ver puesto en marcha en el Serial.

Se trata de que cada participante describa una Escena que le gustaría ver a lo largo del Serial, tan detalladamente como desee y basándose en la composición del Barrio. Pueden apuntarse en un papel, para que nada caiga en el olvido. “Un combate a muerte sobre un zeppelin” es tan buena sentencia como “un enamoramiento repentino, la calma deja paso a la ira y el despecho”. Otros ejemplos podrían ser “visita a un Lugar Perdido prehistórico”, “una Reliquia capaz de convertir en piedra si es contemplada”, “una guerra de bandas patrocinada por Madame Whitesnake” o “el final del Avatar del Ermitaño”. No importa, lo

realmente fundamental es que los jugadores expresen sus deseos y expectativas para con el Serial y el Barrio.

Cómo organizar toda esta información para dar vida a un Serial es una tarea que recae principalmente en el CM, ya que es él quien está encargado de lanzar la parte narrativa y de generar situaciones de desafío para el resto de jugadores. Puede llevarse todo lo apuntado a casa, y preparar el Episodio para el día siguiente. Esta decisión no es mala, pero es un poco cobarde. Acabáis de trabajar duro para crear un Barrio donde poder jugar. ¡Pues adelante! Recoge la información, y comienza a improvisar ¿he dicho improvisar? No se trata de eso; consiste más bien en utilizar los datos en bruto que te han proporcionado tus compañeros y pulirlos hasta que brillen como diamantes. Requiere su práctica, pero tienes todas las cartas sobre la mesa y lo mejor es que los jugadores conocen también cuáles son, y pueden ayudarte a explotar el material que habéis creado.

¿Y qué consiguen el resto de **jugadores** a cambio de su esfuerzo? Todos aquellos que hayan colaborado en la creación del Barrio y en la enunciación de las sentencias, **reciben** de forma gratuita un **Estado Llave (\$)** a +1, el cual obligatoriamente tiene que estar relacionado con la composición que acaban de levantar. Puede no parecer un premio muy grande, pero es un instrumento más para poder engranar los conceptos recién creados en forma de Serial convincente.

## IMPACTO NARRATIVO

*Imaginar que tengo 21 años, un comandante de tropas de asalto en el frente occidental, que futuro me espera a mí cuando llegue la paz, yo ya no podré volver a la universidad, no podré beber, no podré besar a nadie yo estoy terriblemente confuso, imaginar que con 21 años me siento 25 años mayor que será con 25, algunos ya no podemos vivir en paz.*  
Hans Markman, combatiente de la I Guerra Mundial.

Evidentemente, no todos los personajes que aparecen en una historia tienen la misma relevancia e importancia dentro de la narración. El Impacto Narrativo (IN) mide cuán importante puede ser un personaje para la historia que se está contando. Impacto Narrativo no cuantifica el poder de dicho personaje, aunque algunas veces el poder esté directamente relacionado con el grado de influencia en la historia. Impacto define, mediante un abanico de seis niveles, la relevancia de un personaje dentro de la partida y hasta qué punto puede afectar éste al devenir de los acontecimientos narrados. A continuación se muestran cada uno de estos niveles, ofreciendo varios ejemplos que indican qué tipo de personaje ostentaría cada nivel.

Impacto	Ejemplos
1	Lacayo, “minion”, extra, zombie, alma embotellada.
2	Personaje secundario, monstruo de “relleno”, alma, reliquia clonada, fuerza elemental.
3	Protagonista de la historia, necrópolis jugador, monstruo relevante, reliquia clonada importante.
4	Monstruo único, antagonista o aliado importantísimo, reliquia autóctona.
5	Poderoso antagonista recurrente, foco argumental de la historia, demonio.
6	Eje de un Serial, Santo Patrón.

¿Y para qué sirve el Impacto Narrativo? En primer lugar, se trata de una herramienta para que el CM diseñe los escenarios y conflictos que presentará al resto de jugadores. El Impacto indica a qué nivel podrá una entidad (personaje, criatura, objeto, concepto) afectar a las cosas. Pueden asignarse puntuaciones de Impacto Narrativo a entidades no individuales. Por ejemplo, una organización importante de tu Serial podría tener un Impacto Narrativo de 3. Un poderoso artefacto de Superciencia podría tener un 4, mientras que un pequeño estanque encantado podría tener un 2. Como ves, las posibilidades se amplían a todo el espectro de conceptos y entidades que puedan surgir en una historia.

Piensa en un único humano. Como tal, y por defecto, su IN será de 2. Ahora piensa en una turba de humanos de IN 2 causando destrozos en la ciudad (como si fuesen un grupo de los ya mencionados Minions); dicha turba tiene una gran

relevancia en la historia ya que se involucra en acontecimientos relacionados con los pjs. ¿Por qué no asignar a esa masa de gente un IN 3 o incluso 4? Estarías dando entidad a un elemento de la historia y al mismo tiempo lo encuadrarías en un escalafón concreto que te permite saber hasta donde puedes llegar con él.

Hablemos de esos escalafones. Un Impacto de 1 permitirá a la entidad realizar pequeños cambios a nivel local, o afectar a partes insignificantes de la historia. Un Impacto de 3 daría a la entidad el status de protagonista, con lo cual podría causar grandes ajustes en la historia. Un Impacto 6 permitiría a la entidad afectar de tal manera a la historia que seguramente los jugadores se verían abrumados y ninguneados ante el gran protagonismo de dicha entidad. No abuses del nivel 6. Cuando diseñas a tus personajes no jugadores, Reliquias y Gadgets, piensa en la posible relevancia que van a tener dentro de la historia, y asignales un Impacto Narrativo. Eso te ayudará a saber como manejar a cada una de esas entidades, les harás un sitio en la historia y definirás mejor sus roles.

Para apoyar a nivel mecánico esta norma, he creando ciertas particularidades, la mayoría de las cuales ya las habrás podido ver en partes anteriores de este manual:

En principio, todo necrópolito tiene un Impacto Narrativo de 3, y todo humano de 2, aunque dicho valor puede aumentar durante el juego tal y como se explica en la siguiente sección, *Experiencia*. Igualmente, el CM puede crear de salida elementos con un IN mayor o menor al esperado, según necesite.

Todo personaje que crees comienza con un Fondo de Acción igual a su Impacto Narrativo. Por eso, los pjs necrópolitos comienzan con un valor de 3 en su Fondo. Todo personaje comienza con tantos Estados como IN tenga. Por eso los necrópolitos tienen 3 Estados otorgados por su Estrella Fija. Esta regla no afecta al número de Estados de Conflicto que posee todo personaje jugador en relación con su Virtud.

Un necrópolito o demonio jamás puede morir a manos de alguien cuyo Impacto Narrativo sea menor que la puntuación del personaje en el Estado *Inmortal*. Por tanto, un zombie de Impacto 2 combatiendo contra un necrópolito con *Inmortal* +3 sólo podrá aspirar (como si los zombies aspirasen a algo) a dejar inconsciente a su rival, pero jamás podrá eliminarlo de la existencia.

El uso de la magia y los arcanos también se ve afectado por el Impacto Narrativo, siempre que la mejora del IN venga acompañada de estudio y esfuerzo en la Necroversidad. Solamente criaturas con IN 2 o superior puede aprender las artes arcanares de las Diplomaturas. Las que tengan Impacto 3 o superior pueden llegar a manejar Licenciaturas de Demonomancia. Sin embargo, sólo pueden manejarse hechizos de Postgrado con un Impacto Narrativo de al menos 5.

En cuanto a escapar de la ciudad, solamente se puede Viajar a o Manifestarse en la Tierra con un Impacto Narrativo de al menos 3 –aunque hay que decir que Impacto Narrativo no influye para nada en las Convocaciones-. Por último, solamente puede viajarse a un Lugar Perdido de Nivel de Desarraigo igual o menor al IN del viajero.

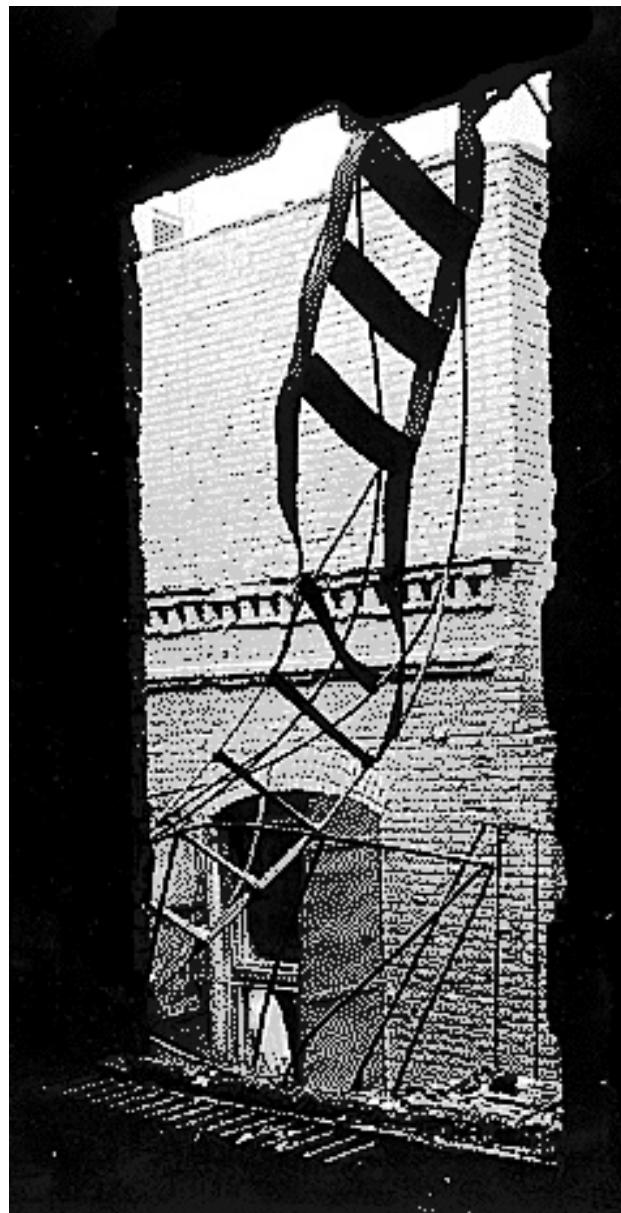
## EXPERIENCIA

*Experiencia es el nombre que damos a nuestras equivocaciones.* Oscar Wilde

Sé que toda criatura bajo el sol aprende y progresá. Evoluciona. En Necrorama, puede simularse este hecho mediante la ganancia de Experiencia. Estas reglas están pensadas para ofrecer mejoras a los personajes en Seriales, aunque pueden utilizarse igualmente en *one-shots* que duren al menos dos sesiones.

Existen dos formas estándar de que tu personaje mejore: de forma automática entre sesión y sesión, o mediante el Aprendizaje (estudiando, entrenando, trabajando,...).

En el primer caso, cada vez que os dispongáis a abrir las ventanas para que salga el humo, a recoger los dados y a limpiar los restos de salsa barbacoa de la mesa, los personajes reciben de forma automática **2 Puntos de Acción** que se añaden inmediatamente a su Fondo, y **1 Punto de Experiencia**, el cual el jugador puede gastar *ipso facto* en aumentar cualquier Rasgo en el que tuviese al menos una puntuación de 1, o acumularlo para cuando llegue nueva Experiencia. Las reglas explicadas para la Experiencia





cia inicial se aplican también en este momento, por tanto, cada aumento cuesta un número de puntos de Experiencia igual al valor del Rasgo -1. Al contrario de lo que ocurre con la Experiencia inicial, no pueden comprarse nuevos Rasgos con Experiencia entre sesión y sesión.

Otro gasto adicional de la Experiencia obtenida, y que tampoco podía realizarse con la Experiencia Inicial, es reducir la puntuación de la Fecha de Caducidad. Cada 3 Puntos de Experiencia invertidos, reduce en uno el valor de Fecha de Caducidad.

Mención especial merecen los Estados Llave (\$). Si, durante la sesión, ha sucedido algo significativo con respecto a un Estado Llave, el jugador, con la aprobación de la Mesa, puede:

- a) Modificar ese Estado Llave por otro Estado Llave distinto con el mismo valor. Por ejemplo, \$amistad con Rita +3 puede pasar a ser \$odio a Rita +3; \$encontrar el templo de Henr +1 puede transformarse en \$famoso descubridor de Henr +1. El nuevo Estado Llave no tiene por qué estar relacionado con el anterior, pero sí debería tener conexión con lo sucedido en la sesión o al menos en el Episodio. Por ejemplo, \$alcanzar la Tierra +2 puede pasar a ser \$sospechas hacia el Vicerrectorado +2.
- b) Transformar el bono del Estado Llave en Puntos de Experiencia que puede gastar de inmediato o acumularlos. Por ejemplo, tras la muerte de Samwell, \$Amor hacia Samwell +2 puede transformarse en 2 Puntos de Experiencia mondos y lirondos.

¿Cómo valorar cuándo sucede algo significativo relacionado con un Estado Llave? Bien, la Mesa tiene la palabra, pero normalmente un cambio en la relación del personaje con el Estado o en su configuración esencial (por ejemplo, el foco del Estado es destruido, se pierde o desaparece), puede motivar el cambio del Estado Llave. Además, si se considera conveniente, la Mesa y en particular **el CM, pueden**, al final de la sesión, **ofrecer a los jugadores nuevos Estados Llave (\$)** a +1 según lo que haya sucedido durante la narración. De esta forma, los personajes ganan nuevas amistades, enemigos, motivaciones y recursos con los que poder preparar nuevas partidas. Lo que no puede hacer el CM es aumentar las puntuaciones de Estados Llave ya existentes, o repartir Experiencia a su antojo. No.

La segunda forma de mejorar el personaje es mediante el **Aprendizaje**. El estudio y entrenamiento sirven para ganar Experiencia que **sí** puede gastarse en obtener nuevos Rasgos, o en mejorar los ya existentes (cuando el CM decide “bien, pasáis dos aburridos meses encerrados en el búnker, ¿qué hacéis?” es un buen momento para ocupar con Aprendizaje los tiempos muertos dentro de la narración). Cada semana de trabajo proporciona 1 Punto de Experiencia para guardar o gastar en la actividad que se esté aprendiendo o mejorando. En muchos casos es necesario el uso de tutores, manuales o instalaciones para poder acceder a la mejora. Por ejemplo, sólo un magíster o un libro de Demonomancia podrían permitir a un personaje aprender el uso de un nuevo Arcano (y por tanto la obtención dos nuevos Trucos y un Hechizo de Diplomado). Sólo un necroperario cualificado podría enseñar a un novato algo de *Tanatocreación*. La adquisición de nuevos Rasgos debe hacerse obligatoriamente mediante el Aprendizaje.

Por último, no quiero cerrar esta sección sin hablar del Impacto Narrativo. Aumentar el Impacto Narrativo de los personajes es una decisión que atañe única y exclusivamente al grupo de jugadores. Un IN más alto im-

plica más capacidad, relevancia y poder (se puede acabar con criaturas más poderosas, se puede llegar a aprender formas de magia más avanzadas, se puede viajar a otros lugares) pero también supone más responsabilidades, más ojos fijos en la nuca y la nunca bien recibida pérdida de un punto de Caducidad. Si el grupo no está preparado para un IN superior, pronto pagará las consecuencias de haber subido en “importancia argumental”. Aumentar el IN es una decisión crucial, que no debe tomarse a la ligera. Siempre que se aumenta el IN, se recibe de forma extra un Punto de Acción.

## TRASCENDER

Día y noche me persigue, como un animal salvaje sediento de sangre. El Centurión bajo la Cruz. El Centurión bajo la Cruz, Palabras ominosas que desatan en mi cerebro ideas que jamás podrá llevar a cabo, imágenes de muerte, diáspora y cenizas.

J. Arce

Conseguir fama en la ciudad es algo –relativamente- sencillo. Cualquiera, buscador o guardián, a poco que medre en el toma y daca de las noches metropolitanas, puede hacer que su nombre casi sea tan respetado o vilipendiado como deseé, antes de ser cazado. Sin embargo, la fama tal como sube, baja, y la ciudad se olvida pronto de un nombre efímero. En esta sección se detallan tres formas de que la Historia no se borre a las primeras de cambio, y de que tu pj consiga cree una figura inmortal en torno a su vida.

La fama no es el único atractivo de estas formas de trascendencia, ya que todas al mismo tiempo contienen y proporcionan un poder incommensurable. Las tres son parte de actividades subterráneas, relacionadas por completo con las Organizaciones, *La Guerra más allá de las Estrellas*, los cabalistas y los Buscadores de secretos. En este terreno, las apuestas son duras y las consecuencias muy graves.

De forma deliberada, se ha optado por no ofrecer reglas precisas acerca de estas formas de trascendencia. Deberían ser utilizadas únicamente como trasfondo para enriquecer la trama de un Episodio, oneshot o Serial; o como meta final para los personajes. Pero, desde luego, llegar siquiera a conseguir los más sencillos objetivos aquí señalados no es empresa que pueda acometerse con un IN 3 y un par de sesiones de juego. En muchas ocasiones, la trascendencia es más una filosofía, una forma de vida, antes que una verdadera actividad a la que dedicarse.

## Asunción

Uno de los temas de debate habituales en los cónclaves o reuniones secretas de cabalistas y otros buscadores es el de la Asunción. Negada por muchos, despreciada por otros –como por ejemplo la Escuela Transnecrólita-, Asunción es el nombre dado al ingreso de un demonio, hombre o necrólito en el Círculo Interior y el paso de su existencia a ese Lugar Perdido conocido como El Castillo en las Nubes. Se trataría de algo parecido a una “ascensión a los cielos”, si se me permite la licencia.

Se dice que cualquiera puede llegar a formar parte del Círculo Interior, siempre y cuando sus convicciones sean claras y el destino le seleccione de entre millones de habitantes urbanos. Existen muchas teorías acerca de cómo conseguir esto, aunque la más aceptada es aquella que relaciona las Asunciones con los 22 Arcanos Mayores.

Para poder encarnar a un avatar de los Arcanos, el aspirante debe abrazar fielmente posible al *corpus* existencial del Arcano que pretende, comportándose de forma acorde a los preceptos e ideas representadas por la carta en cuestión. Cuestión peliaguda, puesto que no existe ninguna guía certera y fiable acerca de la filosofía de cada uno de los naipes, y la Asunción está abierta a muchas interpretaciones. Por ejemplo, un cabalista seguidor de Los Enamorados puede llevar una vida de alcahueta, intentando forjar relaciones duraderas allá por donde va, mientras que otro podría dedicarse al asesinato de aquellas personas carentes de emociones y sentimientos. Ninguna actividad o actitud garantiza un puesto en el Círculo, y son muchos los que malgastan años, incluso siglos en mantener el comportamiento que consideran adecuado y en buscar Reliquias e información relacionados con la Asunción.

Los rumores apuntan a que la Asunción reporta un gran poder y responsabilidad: aquél elegido por el mismísimo Abraxas reemplaza en el Círculo al anterior avatar del Arcano y adquiere el rango de *Trono* en el Castillo en las Nubes, pudiendo influir en el tejido arcano de Iron City de forma quasi-omnipotente. Deja de existir en la urbe, y su esencia trasciende a un estado no-físico eterno e imprecedero. Que es lo que ocurre con el avatar reemplazado sigue siendo un misterio, aunque se habla de otros cargos existentes en el Castillo, como Querubín, Serafín, Dominación, Virtud y Poder.

### Obras inspiradas

He repetido hasta la saciedad que la City tiene un ritmo temporal que intenta parecerse al terrestre en la medida de lo posible. Siempre a remolque del Planeta Azul, Iron City posee un mecanismo de avance conocido por muy pocos, pero que, de ser aprovechado correctamente, constituye una importante fuente de poder y de prominencia en la metrópolis -por tanto representa un punto de conflicto para muchas Organizaciones-.

Al parecer, si se consigue *rememorar de la forma más fiel posible* un acontecimiento importante ocurrido en la Tierra, Iron City se esfuerza en desplazar su realidad hacia el momento temporal acorde al suceso rememorado. Dicha recreación es conocida en ciertos círculos privados como *Obra Inspirada*. Mediante la consecución de una Obra Inspirada, la línea temporal de Iron City puede fluctuar hacia un punto de la Historia terrestre u otro. Esto no significa que ante cualquier recreación la ciudad vaya a cambiar de forma espontánea su configuración. Se necesita una gran fuerza para que Iron City cambie de forma paulatina y progresiva. Por ejemplo, si en un periodo corto de tiempo se ejecutases varias Obras Inspiradas importantes relacionadas con la Ilustración, es posible que la ciudad fluctúe hacia atrás en el tiempo: aparecerían nuevos barrios de aspecto atrasado, la tecnología caería en un receso, la política cambiaría poco a poco hacia sistemas más tradicionales,... Por ejemplo, recrear el nacimiento de Stonehenge es algo, además de complicado por la falta de información, demasiado lejano en el tiempo como para que la ciudad lo tenga en cuenta. Sin embargo, imitar de forma consciente la Guerra Civil Americana (provocando una guerra a gran escala entre familias demoníacas, por ejemplo) podría suponer un gran impacto en la tendencia de la ciudad, retrayendo su devenir hacia épocas pretéritas.

Las Obras Inspiradas pueden acometerse entre varias personas –y a menudo debe hacerse así-, por eso las pocas Organizaciones que conocen el secreto mantienen una guerra enconada por la supremacía *crono-ciudadana*.

mediante el uso de agentes consagrados por completo a la recreación terráquea y ya eliminación de agentes enemigos. Cuanto más fiel sea dicha recreación, y cuanto más importante fuese en la Tierra el suceso imitado, más impacto tendrá la Obra en el devenir de la ciudad. Por tanto, aquellos con información sobre la Tierra (Competencia *Conocimiento Terráqueo*, Viajes, etc.) tienen más posibilidades de éxito. A la larga, las Obras Inspiradas provocan pérdidas en la Caducidad de los necrólitos, aunque tanto demonios como humanos pueden participar en las recreaciones sin ningún problema.

### Transformación demoníaca

*Los cuentos de hadas no dicen a los niños que los dragones existen. Los niños ya saben que existen. Los cuentos de hadas dicen a los niños que se puede matar a los dragones.*

G. K. Chesterton

La tercera y última forma de trascendencia es posiblemente la más personal, y la única que sólo pueden emprender los necrólitos. La *Transformación demoníaca* es una dura senda emprendida por cabalistas ambiciosos sedientos de poder, y estudiada por la Organización conocida como Escuela Transnecrólica.

Como su nombre indica, la Transformación demoníaca implica el paso de necrólito a demonio mediante una serie de duros Estadios que deben completarse mediante férrea disciplina y una firme fuerza de voluntad. Convertirse en demonio supone obtener grandes ventajas y dones, pero atravesar todos los Estadios es un auténtico calvario; soportar el proceso al completo está al alcance de muy pocos. Además se necesita mucha información y la utilización de poderosas y codiciadas Reliquias o Superciencia de alto nivel para completar todo el proceso. El gasto económico es totalmente prohibitivo.

Se dice que los Estadios van corrompiendo paulatinamente al aspirante hasta que éste pierde su círculo social, su cuerpo es deformado –incluyendo ciertos Estadios en los que el necrólito ha de hibernar en líquidos, o recluirse en una clase de citoplasma- y su Caducidad aumenta hasta límites insospechados. Al finalizar este duro trance y si ha sido capaz de resistir, el necrólito pierde su Reloj de la Muerte y pasa a ser un demonio por derecho propio.

Como podrás imaginar, los demonios genuinos persiguen con ahínco a los aspirantes necrólitos. De entre aquellos pocos que lo consiguieron, sólo Lilith y Fausto han llegado a la categoría de Santos Patrones –por derecho propio, sin duda-. Los demás, han sido eliminados, o vivén en el exilio, arrinconados en el Yermo o en algún Lugar Perdido.

# CAPÍTULO 9: GUÍA URBANA

LA LUCHA ESTÁ A PIE DE CALLE

**E**n este capítulo encontrarás información sobre el día a día en la Ciudad de Hierro y sobre la configuración de los Barrios más conocidos. Como colofón, se incluye un pequeño muestraño de Lugares Perdidos, esos extraños emplazamientos desubicados en el espacio-tiempo y accesibles únicamente mediante portales.

## IRON CITY, A WAY OF LIFE

Bien, ya tienes claro como son los personajes y criaturas que pueblan Iron City y cuál es el tono de una partida de Necrorama. Pero no quiero cerrar este libro sin dar una pequeña explicación acerca de un tema más trivial: cómo viven los hombres y mujeres de la ciudad, cuál es su día a día, a qué se dedican, por qué ríen y por qué lloran.

Quizá, al enfrentarte por primera vez al juego, hayas pensado que la vida en la ciudad consiste en una especie de Infierno; humanos esclavizados tirando de vagones con carbón mientras los demonios latigan a diestro y siniestro y lanzan magma contra los pobres pecadores. Nada más lejos de la realidad. El día a día en la Ciudad de Hierro es una parodia de lo que pudo ser la vida terrestre durante última mitad del siglo XIX y la primera del XX. Los hombres trabajan fuera en jornadas extenuantes, las mujeres cargan con las labores del hogar. Los niños van a la escuela hasta que tienen edad de trabajar, excepto aquellos "nacidos" en el seno de familias de alto poder adquisitivo. En algunos Barrios, los serenos limpian las heces de los caballos de tiro y encienden los candiles, en otros los familiares se reúnen para ver la televisión y sacar cerveza de sus frigoríficos. Los domingos todo el mundo acude a misa, algunos a pie, otros en carroaje, otros en su utilitario. El resto de la semana, los negocios deben ser atendidos: ultramarinos, zapaterías, carpinterías, talleres mecánicos,

tiendas de comestibles, joyerías y granjas. Los Barrios victorianos están llenos de gente con capa y alto sombrero de copa caminando por viejas calles empedradas y llenas de niebla. En cambio, en las zonas modernas, los hombres llevan sombreros fedora y las mujeres se atreven a vestir falda hasta la rodilla, cuando no más arriba, como en el caso de las *flappers*. En ambas realidades los negros son despreciados, los comunistas vistos con muchas reservas y los anarquistas encarcelados sin demasiadas contemplaciones.

Muy pocas veces llegan a mezclarse las distintas realidades temporales. Es difícil, por no decir imposible, ver a un *gentleman* de levita de franela y pañuelo de cuello escuchar la radio, u observar la circulación de una motocicleta por el Casco Viejo. La Ciudad se encarga de que las distintas épocas ciudadanas no choquen nunca. Los necrólitos buscadores, en sus viajes a lo largo y ancho de la ciudad, suelen romper a menudo esta premisa, poniendo a menudo en peligro la cohesión urbana.

En las Tanatofábricas, los necroperarios se encargan de proporcionar una falsa vida a los humanos que salen de la producción. Forman familias artificiales, con recuerdos de acontecimientos jamás ocurridos, con patrones de conducta y costumbres que jamás tuvieron en día. Vota a Brailey. Vota a Derringer. Conduce un *Ford V-8*. Compra Coca-Cola. Fuma Pall Mall. Corn Flakes de Kellogg. Eres baptista. Eres pentecostal. Rechaza el aborto. Odia a los negros. Trabaja en el campo. Asesina a tus falsos "padres" cuando cumplas los 26. En su impronta se han grabado a fuego palabras de obediencia hacia los demonios, de respeto a los necrólitos y de normalidad ante la magia y los zombies, los cuales son habitualmente utilizados como criados por los ricos más ociosos. Que quede muy claro que el ser humano tiene un destino ya escrito en Iron City, aquél que grabaron en su mente al comienzo de su existencia ciudadana.



Los demonios gobiernan. Se encuentran (casi) siempre en los puestos de poder más prominentes, pero los hombres creen que al fin y al cabo son sus iguales. El alcalde es el demonio. El obispo es el demonio. El magnate, el presidente, el líder, el jefe, el famoso, el *bon vivant*, el sheriff, el preboste, el comisionado, el diplomático, el coronel, el mafioso. Ese es su triunfo, y esa es la condena humana: ellos se perpetúan eternamente en el poder. Gobiernan el mundo, rigen la realidad. Ellos tienen acceso a lujos imaginables. Consumen almas embotelladas. Dirigen Tanatofábricas y Necroversidades. Visionan a través de sus televisores *Funeral Channel*, un canal arcano que trae a la City desde la superficie terrestre una crónica de sucesos en directo. En la cumbre, riendo sobre sus tronos disfrutados, están los Santos Patrones, entidades infrahumanas.

Iron City conforma una civilización que funciona, y que, a su particular manera, avanza. Sin embargo, cabe preguntarse: ¿es realmente la vida en la ciudad tan diferente a aquella en la que tiras del vagón y recibes latigazos? ¿Cuál es la verdadera condena? ¿Son los hombres esclavos de la sociedad-prisión que han ayudado a levantar, que les aliena y al mismo tiempo les protege? ¿Quiénes son los verdaderos demonios de nuestra civilización? ¿Dónde queda el libre albedrío? Uno de los objetivos no explícitos de Necrorama es que estas preguntas ronden en algún momento por la cabeza de los jugadores cuando sus personajes interactúen con la *low & middle class* ciudadana. ¿Es Iron City la condena? ¿O lo es la vida en la Tierra? ¿Cuánto se diferencian ambas de lo que sería un Infierno bíblico? No son preguntas que necesiten una respuesta inmediata. Ni tampoco deberían condicionar el juego. Simplemente, quedan ahí, para quien quiera entenderlas. Yo, desde luego, no tengo la respuesta.

## BARRIOS

La siguiente lista presenta las zonas más frecuentes donde se desarrolla la vida de la City. Como puedes imaginar, ninguno de los sitios que aquí aparecen es un Lugar Perdido, al menos en teoría y en este mismo instante. Los Barrios son espacios cuasi-infinitos que casi siempre pueden ser distinguidos unos de otros por ciertos rasgos y costumbres autóctonas, aunque en ocasiones las fronteras se deben más a un asunto de la Burocracia Demoníaca que a una auténtica diferencia cultural o social, ya que todos los Barrios muestran dentro de sí mismos un ecléctico maremagno de formas de vida.

Todos los Barrios aquí presentados han sido creados utilizando las herramientas propuestas en la sección *Escenario* del Capítulo anterior. Vuelvo a animar a los jugadores a que creen sus propios Barrios, y utilicen en sus narraciones la información aquí presentada tanto como deseen.

### Angel Pine

**Tipo:** moderno

Este Barrio, situado en una zona amplia y ubérrima de colinas boscosas, es donde se asientan pequeñas comunidades semi-rurales de leñadores, mineros, expertos de clase acomodada y gente que aquí encuentra un pequeño respiro fuera de la opresiva jungla de asfalto. Es muy probable que antiguamente este sitio fuese un Lugar Perdido, pero el conocimiento de su ubicación pasó al dominio público y Angel Pine se convirtió paulatinamente en una parte más de la ciudad, algo despoblada y de ámbito rural, eso sí. Dólmenes, túmulos, estatuas de rasgos alienígenas, círculos de piedras concéntricos, súbitas desapariciones y bestias noc-

turnas atestiguan que aquí se esconden muchos más misterios de lo que se pueda pensar a simple vista. La gente que se aleja de la ciudad a través de los oscuros bosques nunca jamás regresa.

### Astilleros

**Tipo:** moderno

Lugar donde se encuentra el Puerto y la mayoría de las sucias playas de la ciudad. Los Astilleros suelen ser un lugar de tráfico y comercio donde puede encontrarse literalmente cualquier cosa, además de ser nexo de unión con los diferentes archipiélagos que pueblan el litoral. Casi todas las mañanas, el mar escupe un nuevo cadáver a la arena roja y oxidada de Astilleros. Cuevas ocultas en acantilados inaccesibles esconden secretos aún no revelados. Barcos fantasma, venidos de lugares indefinidos, atracan en los muelles para descargar y vender mercancías exóticas. Callejas lúgubres e impregnadas con el olor del pescado podrido aguardan a aquellos lo suficientemente osados como para recorrerlas cuando el Sol se ha puesto.

### Barrio de las Luces

**Tipo:** victoriano

Tradicional ubicación de artistas, músicos y pensadores bohemios. El Barrio de las Luces está plagado de rincones de prostitución y drogas. Gran parte del barrio es un ghetto en donde la mafia campa a sus anchas, desafiando incluso a la autoridad demoníaca. Existe una fuerte presencia de humanos asiáticos en la zona, y es aquí donde pueden encontrarse, si se sabe buscar, las mejores librerías de idioma mandarín, cultura oriental y tradición egipcia. Muchas de las calles del Barrio todavía permanecen iluminadas mediante lámparas de gas y se dice de él que con el tiempo acabará separándose de la City y pasará a ser un Lugar Perdido.

### Casco Viejo

**Tipo:** victoriano

Lugar de grandes monumentos, maravillas arquitectónicas del pasado y morada de viejos hechiceros. El Casco Viejo es un lugar mágico poblado por gente en el umbral de la pobreza y familias de extensos, ancestrales y endogámicos árboles genealógicos. Las familias gitanas más importantes -y siniestras- moran en imponentes fortalezas y castillos ubicados en remontes, mientras que en casi cualquier fuente, estatua o parque puedes encontrar un extraño efecto mágico o la siguiente pieza del rompecabezas. La niebla cubre a menudo las calles del Casco, y extraños carrozales tirados por caballos se mueven en la noche, atravesando las callejas llenas de talleres de inventores. El Casco Viejo es una de las zonas que más lentamente *tiende* hacia el presente terrestre.

### Diez Esferas

**Tipo:** victoriano

Se trata de un Barrio lleno de comerciantes de objetos exóticos, rarezas y mercaderías venidas de lugares lejanos e imposibles. El lugar tiene fama de atraer a místicos y visionarios de toda índole en busca de los secretos de la alquimia, la perfumería y la cábala. Antiguas profesiones perviven en el lugar, y muchos oficios mantienen una jerarquía gremial. Se trata de un lugar donde la religión campa a sus anchas, a pesar de los esfuerzos de los demonios por erradicar los innumerables cultos y logias dirigidos por experimentados rabinos y zelotes que se esconden entre los viejos muros de almacenes, sótanos, buhardillas y bodegas.



## **Golden Egg**

**Tipo:** moderno

Barrio comercial provisto de las más modernas instalaciones y comunicaciones. En Golden Egg se alzan varios polígonos de laboratorios, hospitales, talleres de alta tecnología y empresas farmacéuticas. La jet-set cosmopolita y los centros de negocios se han establecido con fuerza en la zona. Muchas grandes empresas y agencias bursátiles tienen aquí sus sedes principales. Ejecutivos y corredores de bolsa tienen en esta zona sus cómodos y espaciosos apartamentos ubicados en zonas residenciales cercanas a sus lugares de trabajo.

## **Llano de las Capillas**

**Tipo:** moderno

En el Llano se encuentran varios arrabales de marginalidad y descontento, anexos a los hogares de los trabajadores de clase baja-media. La zona es un lugar donde desde hace siglos proliferan las iglesias y los enclaves religiosos, aquí es donde se levanta la ciudad de oro batido y oropel conocida como La Basílica de Poniente. Al contrario que en Diez Esferas, parece no existir ningún interés por parte de los demonios en estas barriadas, caldo de cultivo del extremismo y la violencia. Sin embargo, la reciente oleada de "milagros" y acontecimientos extraños ha hecho volver la cabeza a algunos de los Patrones más atentos, y parece que por fin se han decidido a tomar el control de la zona. Que lo consigan o no, es otra cosa.

## **El Paso**

**Tipo:** moderno

Conglomerado de aldeas perdidas en el desierto y los pantanos, conectadas por precarias carreteras. El Paso es una zona rural de arraigadas tradiciones y abundante mitología. En El Paso se levantan varios distritos-dormitorio de trabajadores de fábricas e industrias, donde apenas llega

la luz y el agua corriente. Zona de pozos petrolíferos ubicados en chaparrales olvidados, lagos de alquitrán, grotescos varanos y minas clausuradas hace muchos años. Las descarnadas montañas de El Paso ocultan mucho más que sol y deshidratación.

## **El Temple**

**Tipo:** moderno

El Temple es un complejo de edificios gubernamentales y bases de operaciones del ejército. Es aquí donde suele vivir la acomodada clase política de Iron City y su cohorte de adjuntos, abogados, consejeros y burócratas. En el Temple la seguridad es absoluta, y probablemente es donde verás más demonios juntos, si es que consigues una autorización para vagar por sus complejos -o eres capaz de colarte-. Las grandes decisiones que mueven la City a nivel político se toman aquí, y los cocktails en las lujosas residencias no están exentos de complots, tramas y traiciones.

## **El Yermo**

**Tipo:** moderno

Lugar hostil y duro, muy duro. Manzanas y manzanas de casas ruinosas y desoladas, donde nada vive excepto el polvo y criaturas que es mejor no llegar a conocer jamás. Grandes espacios abiertos y desolados, descampados llenos de cascotes y arena. El Yermo es refugio de Buscadores descubiertos, aberraciones, bandas paramilitares, y desposeídos de toda índole. También es campo de pruebas de operaciones del Ejército y experimentos secretos del Gobierno. Bajo las toneladas de tierra y cemento pueden encontrarse antiguos búnkeres y extensas cavernas que comunican con alguna de las Fallas de Mictlan.

## **LUGARES PERDIDOS**

*In Xanadu did Kubla Khan  
A stately pleasure-dome decree:  
Where Alph, the sacred river, ran  
Through caverns measureless to man  
Down to a sunless sea.*

*Kubla Khan*, Samuel Taylor Coleridge.

Se dice que la ciudad, en su afán por imitar la realidad terrestre, ha realizado a lo largo de la Historia sucesivos cambios en su propia localización geométrica con respecto al Universo, es decir, ha variado a menudo su configuración espacio-temporal. El motivo de esos cambios se debe al intento de acomodarse a las realidades que se aceptaban en la Tierra durante una época determinada. De esta forma, las distintas teorías enunciadas por Aristóteles, Galileo, Newton y finalmente Einstein con su *Teoría de la Relatividad especial* impactaron de tal manera al espíritu urbano que trató sucesivas veces de recomponer su realidad para adecuarla a los nuevos avances. Y descubrimientos Estos intentos acabaron por provocar desajustes en el tejido arcano que permea la ciudad, y en aquellas zonas donde se ha roto existen más posibilidades de que aparezca esa singularidad física conocida como *Lugar Perdido*.

Desde los albores del Segundo Eón Ciudadano se tiene constancia de la existencia de Lugares Perdidos y de una red de túneles dimensionales que los comunica. Estamos hablando de realidades alternativas, "mundos paralelos" a la ciudad, que sin embargo siguen estando contenidos por ésta. A su vez, algunos Lugares Perdidos contienen otros en su interior, conformando una estructura nodal

que todavía no ha sido descubierta ni en su décima parte. Imagínalo como una de esas muñecas rusas: la muñeca de mayor tamaño representa a Iron City, y contiene a otra más pequeña que representa a uno o varios Lugares Perdidos. A su vez, cada muñeca puede contener a otras más pequeñas, formando un conjunto de realidades “embolsadas”, tal y como se presentan las capas de una cebolla.

Debe quedar claro que el avance cronológico de un Lugar Perdido no se corresponde con el ritmo que lleva la City. De esta manera, existen Lugares Perdidos que muestran un grado de avance civilizacional escaso o nulo, llegando a existir zonas todavía atrapadas en el Segundo Eón (la Edad Media). El aislamiento espacial de los Lugares Perdidos configura otras realidades tanto a nivel cultural, como tecnológico y social.

En la introducción decíamos que la creación de un Lugar Perdido, o por el contrario la anexión a la ciudad de uno ya existente, depende en buena medida de la cantidad de personas que conozcan dicho lugar. Si una zona cae en el olvido, quedando abandonada por el grueso social, tiene ciertas probabilidades de convertirse en un Lugar Perdido, rompiendo así todas las conexiones con Iron City a excepción de un único acceso a través de un túnel dimensional. Si, por el contrario, la localización de un Lugar Perdido comienza a ser del dominio público, y existe tránsito constante entre la City y ese Lugar, con el tiempo acabará formando parte de la misma Iron City y se adaptará al grado de avance de la urbe madre. Su túnel dimensional acabará fundiéndose de forma natural con el paisaje urbano de Iron City.

No estamos hablando de ninguna Shangri-La. Los Lugares Perdidos son zonas peligrosas de comportamiento impredecible. Para simular este hecho, he establecido un **Nivel de Desarrailgo** (ND) para todo Lugar Perdido, el cual simula el distanciamiento del Lugar con respecto a la realidad de Iron City, y puede tomar valores de 1 a 4. En los Lugares Perdidos de ND 1 no funcionan los hechizos de Postgrado; en los de ND 2 las Licenciaturas, en los de ND 3 las Diplomaturas; y a ND 4 ninguna magia, ni siquiera los Trucos pueden ser ejecutados. Además, en los Lugares de ND 4 el Estado *Inmortal* queda anulado. En estos Lugares, el entorno suele ser muy extraño, dañino o psicodélico, de-

masiado alejado de la realidad o con elementos claramente rompedores respecto a la no-vida ciudadana. La Tierra y Mictlan podrían perfectamente ser un ND 3 ó 4. ¿O no?

El acceso a estos Lugares es siempre a través de un **túnel** -cuyos extremos se ubican uno en Iron City y otro en el mismo Lugar Perdido-, una especie de portal mágico que sólo se activa durante una determinada época del año, en las cercanías de cierto acontecimiento, al activar una Reliquia que haga de “llave”, o al realizar un ritual u otras acciones concretas junto a sus puertas. Otros túneles se abren simplemente de forma aleatoria, cambiando de ubicación constantemente. Con asiduidad, las entradas a estas singularidades cósmicas se ubican en puertas, arcas, umbrales y arcos. En ocasiones se ve el otro extremo del túnel, en ocasiones no se percibe nada, en ocasiones un halo multicolor rodea a los observadores, o un vórtice come-materia los absorbe quieran o no. Depende. Lo que es seguro es que un túnel sólo acepta a aquellos cuyo IN es igual o superior al ND del Lugar de destino. De esta manera, un necrópolis de IN 3 no podrá viajar a un Lugar Perdido de ND 4. El descubrimiento y apertura de túneles hacia Lugares Perdidos puede considerarse todo un arte, practicado por los colonos y su *Geografía Perdida*. Quitando lo comentado, no es necesaria ninguna magia ni aptitud especial para viajar a través de un túnel, al contrario de lo que ocurre con los accesos a la Tierra. Si no se especifica lo contrario, el viaje puede realizarse en ambos sentidos sin ninguna consecuencia negativa.

Los Lugares Perdidos más famosos son, con poca o ninguna duda y en este preciso orden: la Ciudadela, el Castillo en las Nubes y el Foso, todos de ND 4. Los tres son inaccesibles para la inmensa mayoría de ciudadanos, y contienen algunas de las grandes claves y misterios universales, tan ansiados por demonios, colonos y buscadores. La Ciudadela es el supuesto hogar de Abraxas, ubicado bajo la Nebulosa del Cangrejo y junto a la Estatua del Vigilante; mientras que el Castillo en las Nubes es la fortaleza voladora donde el Círculo Interior toma las decisiones del mundo en ausencia de Abraxas. Por último, el horrible sitio conocido como el Foso tiene una descripción más profunda unos cuantos párrafos más abajo. Existen muchos otros Lugares de diferentes ND que pueblan las conversaciones,



aunque en realidad su ubicación concreta se desconoce, o son poco transitados y peligrosos, como La Bóveda del Pantocrátor, La Esfera de Cristal con Nieve, La Puerta Roja o la Guarida del Troll de Titánio (cuyo acceso un día fue público, pero cayó en los abismos de la memoria). Los conflictos entre demonios y Organizaciones por el control de los Lugares Perdidos, añadido a la lucha por la Tierra y Mictlán, es conocido en su conjunto como *La Guerra más allá de las Estrellas*, una batalla que lleva evos librándose sin arrojar un claro vencedor.

A continuación se ofrecen descripciones para algunos Lugares Perdidos. Acceder a cualquiera de estos sitios puede suponer aumentos en la Fecha de Caducidad.

### **El Bosque Blanco**

**ND: 2**

El túnel a este lugar suele abrirse durante una noche al año en las postrimerías de Santa Brígida (principios de febrero), coincidiendo con la festividad celta de Imbolc) en claros en el bosque, círculos de piedra o túmulos funerarios; normalmente ubicados en el Barrio de Angel Pine. El trayecto a través del túnel, similar a una ensueño, transporta a los viajeros a un gran paraje arbolado sobre un cielo azul plomizo, plagado de árboles fantasma y flores tentaculares. Animales salvajes vagan por estas tierras montañosas, y esencias faéricas o fuerzas elementales pueblan sus ríos y manantiales. En la base de una cordillera visible desde el túnel, se asienta el Condado de Wesley y la villa feudal del mismo nombre, rematada por un imponente castillo bajo medieval. Sus gentes, hurañas y supersticiosas, son gobernadas con puño de hierro por el anciano –vetusto y enfermo- Lord Mortimer y sus cinco banderizos, residentes en fortalezas desperdigadas por los pastos del Norte.

### **Bridges Road**

**ND: 3**

Es muy complicado acceder a Bridges Road, aunque seas el mejor colono jamás visto, ya que su entrada cambia demasiado a menudo de ubicación, al parecer de forma aleatoria y caprichosa. Sólo se sabe que, donde haya habido o vaya a haber una gran matanza, existe cierta posibilidad de que la carretera se manifieste. Bridges Road aparenta ser un camino empedrado que asciende hacia la negrura del cielo ciudadano. Sin embargo, el hedor a muerte se hace palpable en cuanto se accede a transitarlo, ya que el empedrado resulta ser una inmensa e interminable pila de cadáveres apilados. Si se recorre el camino, pronto se descubrirán dantescas manos y garras que intentan atrapar a los vianandes surgiendo del entramado de fiambres, explosiones sanguinolentas a modo geiser, causadas por la presión del apilamiento y la acumulación de gases corporales bajo la superficie; y largos barrizales de vísceras y entrañas en descomposición, donde es fácil patinar. Se dice que Bridges Road conduce al Castillo de Wasserschloss, siempre que se supere previamente un abismo de casi un kilómetro (ya que el camino no está terminado), aunque nadie ha regresado tan en su sano juicio como para dar una descripción pormenorizada del lugar.

### **El Foso**

**ND: 4**

Se dice que, en algún momento del Tercer Eón Ciudadano, en plena revolución industrial, en una de las fábricas del Llano de las Capillas sucedió algo horrible y oscuro. El abandono que sucedió a estos hechos, convirtieron la zona en un Lugar Perdido. La estructura de la factoría se ha distorsionado por completo, creando un angosto y laberíntico

entramado de cables, poleas, telares, tornos, diodos, engranajes y hierros afilados. El Lugar está compuesto de cientos de habitaciones casi idénticas, asfixiantes y opresivas, que parecen cambiar según se van dejando atrás. Lo único evidente es que los visitantes que avancen nunca dejan de descender, y la temperatura aumenta hasta llegar a ciertas habitaciones de aire abrasador, yunque, fresadoras, fraguas y cubas de magma. Una orden de zelotes (clérigos judíos) locos se encargan de cuidar El Foso y el supuesto tesoro que, dicen algunos, se oculta en los niveles inferiores. El túnel que conecta Iron City con este entramado maldito suele dejar a los viajeros en un Lugar al azar, cambiante, y no siempre está asegurado el regreso por el mismo extremo del túnel.

### **La Casa de la Bomba**

**ND: 2**

Dicen que existe un Lugar que se autodestruye nada más transcurrir una hora después de haber entrado. Es la llamada Casa de la Bomba, un edificio con imponentes salones y patios interiores de estilo clásico (griego-bizantino) con vistas a un chaparral desértico similar a Alamogordo. El Lugar está ocupado por una secta de hombres-mono neolíticos que muestran reverencia a una bomba de plutonio sin detonar colocada en una preciosa capilla. Pase lo que pase, al transcurrir la hora, los sectarios terminan detonando la bomba, sin que aparentemente nada pueda hacerse para que suceda lo contrario. ¡O, al menos, eso dicen los rumores, puesto que nadie ha regresado para contarlos! La única manera de acceder a La Casa de la Bomba es utilizando la Reliquia llamada *Las Llaves de Jano* en algún pórtico de estilo clásico –apenas existentes en Iron City– o neoclásico –mucho más numerosos-. El viaje es de una sola dirección.

### **La Isla**

**ND: 1**

Algún punto clave del agitado Mar de Astilleros conduce, mediante un túnel dimensional de un solo sentido, a las playas de arena blanca de La Isla. La entidad conocida como *El Relojero* pone a prueba a los visitantes, lanzándolos a un combate sin tregua contra otro grupo de viajeros sólo para poder comprar su libertad. La Isla está llena de búnkeres llenos de vegetación y humedad, y milenarias estatuas similares a las ubicadas en Pascua. *La Cabeza de Robespierre* conoce la forma de llegar al lugar oceánico donde puede abrirse el túnel, al parecer una zona relacionada con una barrera de coral.

### **El Monorraíl**

**ND: 1**

El Monorraíl es el Lugar Perdido más conocido, y al mismo tiempo uno de los menos importantes. Tanto es así, que los expertos especulan con su próxima y definitiva fusión con la ciudad. El Monorraíl consiste en una moderna línea de tren colgante que conecta los barrios burgueses con la deprimida periferia de la megápolis. El Monorraíl es utilizado a diario por decenas, si no cientos de personas para viajar de un Barrio a otro. Como comprenderás, en una ciudad infinita no es tan mala idea utilizar un medio de transporte arcano y relativamente seguro. Distintas estaciones de estilo victoriano proporcionan acceso al túnel dimensional que conforma el mismo trayecto ferroviario, aunque los Barrios más antiguos o deprimidos carecen de enlaces. Muchos colonos retirados terminan trabajando como guardias de estación, revisores o maquinistas.

## ¿La Tierra?

Algunos teóricos de poco pelo, refrendados por las impresiones de ciertos colonos y viajeros espacio-temporales, afirman que La Tierra no es más que un Lugar Perdido ubicado dentro de las infinitas realidades de Iron City, de suma importancia, eso sí (quizá con un Nivel de Desarraigo 3 ó 4). Otros, siguiendo esta tesis todavía van más allá afirmando que, al contrario, es Iron City la que se encuadraría dentro de la ca-suística espacio-temporal terrestre, y el verdadero Lugar Perdido sería la propia Ciudad. Sean válidas o no estas ideas, lo único constatable es que La Tierra presenta algunas particularidades únicas y no compartidas con ningún otro Lugar Perdido, lo cual es punta de lanza para los detractores de estas teorías. Para empezar, la Tierra, de ser un Lugar Perdido, sería el único que alberga almas vírgenes en su interior. Para seguir, la forma de acceso a la Tierra no es a través de túneles, si no que el viaje lo permite la exclusividad de la magia.

La Tierra es una fuente inagotable de escenarios evocadores donde encuadrar tus partidas: Xanadu, la Ciudad Perdida de Pekín, La Primera y Segunda Guerra Mundial, las azoteas de Berlín, las planicies salinas de Lagash, el interior de la pirámide de Gizeh, un viaje en el SS Antártica, paisajes prehistóricos o -si se consigue un Viaje hasta los años 50-, incluso la China comunista de Mao Zedong. La Tierra es un lugar peligroso para los necrólitos: allí no funcionan los arcanos ni el Estado *Inmortal*; aunque sí la Cosecha, cualquier Estado de Conflicto y como excepción el Hechizo *Explosión de Octanos* siempre y cuando se haya Viajado mediante su utilización. También es uno de los campos de batalla más disputados de *La Guerra más allá de las Estrellas*: todos los grandes demonios y Patrones quieren asegurarse su parte del pastel en la captura de almas. ¡La diversión está garantizada!



## ¿Mictlan?

La teoría de la Tierra como Lugar Perdido ha sido también aplicada en algunas ocasiones a Mictlan, habiendo sido igualmente desestimada de forma reiterada, aunque nunca refutada definitivamente. A Mictlan no se puede acceder. Ni mediante Viaje, ni mediante Manifestación, ni mediante Convocatoria. Punto. Y en caso de que se pudiera, nadie conoce como hacerlo. Ni nadie en su sano juicio desearía viajar allí. Mictlan es un nombre temido incluso para muchos demonios. Algunos, en susurros ebrios, hablan del lugar como el origen del mal de todo el Inframundo, aquel agujero negro que un día será capaz de neutralizar toda la vida del Universo y cerrará "el círculo". Esas mismas personas llaman a Mictlan *Hogar Primordial*, aunque pocos se atreven a llevar la conversación más lejos.

A través de las llamadas "Fallas de Mictlan" surgen horrores y engendros de pesadilla sin otra motivación que matar, destruir y desolar. Los expertos califican esas Fallas como anomalías momentáneas en el espacio-tiempo conjunto del Inframundo, aunque tampoco parecen saber como evitarlas o siquiera predecir su aparición. Lo único innegable es que las Fallas aparecen cada vez con más frecuencia, trayendo el caos y la muerte a la City hasta que los demonios logran contener a los engendros y la brecha se cierra. Horribles especies como las Reinas nodrizas y los Templarios, pueblan ese otro mundo, tan atrayente como letal.



# A PÉNDICES

DATOS ADICIONALES Y TABLAS RECOPILATORIAS PARA PODER JUGAR  
CÓMODAMENTE

## **APENDICE A. GLOSARIO DE COMPETENCIAS**

Como habrás notado durante la creación de los personajes, Necrorama no incluye un listado de habilidades ni nada por el estilo. En un juego narrativo no es tan importante tener una descripción concienzuda de qué puede y qué no puede hacer una habilidad. Sin embargo, para algunos jugadores y CMs esta decisión de diseño supone una carencia. Para ellos se ha pensado este glosario, el cual recoge todas las Competencias que se nombran en el manual y les proporciona una descripción útil. También aparece un puñado de Competencias no reseñadas en todo el manual, pero que perfectamente pueden ser compradas invirtiendo puntos de Experiencia Inicial o posteriormente mediante el Aprendizaje.

### **Mundanas**

A las siguientes Competencias puede optar cualquier criatura inteligente de Iron City, sea ésta humano, demonio, necrólico o cualquier otro engendro mímicamente listo.

**Acrobacias:** Destreza y agilidad para caminar en la cuerda floja, librarse de ataduras, pasar por huecos angostos de forma flexible, hacer volteretas y otras actividades gimnásticas espectaculares.

**Advertir:** Capacidad de percibir un estímulo a través de los cinco sentidos. Sirve para permanecer alerta, para otear en la distancia, oler un sutil perfume, guiarse en la oscuridad, reaccionar ante un ataque, etc.

**Aguante:** Capacidad física para resistir torturas sin confesar, soportar esfuerzos brutales, caminar durante horas sin fatigarse, pasar días sin dormir, sobreponerse a enfermedades, drogas y venenos, realizar tareas estando herido, etc.

**Allanamiento:** Habilidad para caminar en silencio, esconderse, infiltrarse en una zona, abrir cerraduras o robar en bolsillo ajeno.

**Armas a distancia:** Manejo de armas arcaicas de proyectil, como arcos, hondas, cerbatanas, balistas y ballestas.

**Armas cuerpo a cuerpo:** Uso de todo tipo de armas de combate en melee, como espadas, hachas, mazas, enastadas, dagas, porras, etc., y de armas arrojadizas como venablos, lanzas o cuchillos.

**Armas de fuego:** Habilidad para disparar con armas de pólvora y proyectiles. Debe elegirse entre estos cuatro subgrupos; armas cortas (pistolas y revólveres), escopetas, fusiles o arcaicas (arcabuces, trabucos, mosquetes, truenos de mano,...).

**Artes plásticas:** Conocimientos sobre pintura, escultura y arquitectura, y disposición para ser capaz de crear grandes obras.

**Astucia:** Habilidad para mentir, saber cuando te mienten o representar un falso papel. Utiliza la empatía para conocer las debilidades de sus víctimas.

**Atletismo:** Capacidades atléticas tales como correr, trepar, saltar, nadar, arrojar objetos, cargar pesos, etc.

**Burocracia:** Conocimientos sobre la Administración, Derecho y el Código de Leyes ciudadanas. Si necesitas solicitar un documento a una recóndita oficina del maremagno gubernamental, ésta es tu Competencia. Permite falsificar documentos oficiales, buscar recovecos legales, defenderse correctamente en un juicio y otras actividades similares.

**Documentación:** Competencia para buscar libros y otros documentos en hemerotecas, archivos, etc.

**Ciencias:** Conocimientos en Matemática, Física, Química y otras ciencias "clásicas".

**Comercio:** Habilidad y conocimiento relativos a todo lo que se relaciona con los negocios: tasación, compra, regateo, olfato para invertir correctamente, información sobre empresas, etc. Puede incluir actividades de mercado delictivas como el contrabando o la falsificación.

**Conducir:** Para hacerse a los mandos de cualquier vehículo terrestre. Hay varios subgrupos a elegir, automóvil, motocicleta, camión, caballería ligera (tanquetas, orugas) y caballería pesada (tanques).

**Cultura popular:** Conocimientos acerca del folklore, juegos tradicionales, costumbres y prácticas del pueblo llano.

**Disfrazarse:** Recrear con verosimilitud las características (físico, voz, ademanes,...) de otras personas. Normalmente requiere del uso de ropas y/o maquillaje para resultar convincente.

**Fotografía:** Capacidad para utilizar correctamente máquinas fotográficas de todo tipo. Incluye un cierto gusto artístico.

**Frialdad:** Temple, coraje, saber estar. Se utiliza para evitar el miedo, sofocar la ira y mantener la compostura en los momentos críticos.

**Electrónica:** Conocimiento acerca de la ciencia y los sistemas de esta disciplina. Sistemas conductores, electromecánica, electrónica analógica y digital, etc.

**Equitación:** Monta y trato de equinos tales como caballos y poney.

**Erotismo:** Técnicas de seducción, romance y amor. Puede utilizarse para determinar la talla que uno da en la cama.

**Espectáculos:** Conocimientos y habilidades para montar y llevar a buen término espectáculos escénicos, tales como obras de teatro, marionetas, expresiones cirquenses, eventos deportivos o bailes.

**Estrategia:** Conocimiento del mundo militar, los efectivos, las formaciones y las tácticas de batalla. Incluye capacidades para organizar emboscadas, gestionar una guerrilla urbana o lanzar un ataque relámpago.

**Etiqueta:** habilidad para saber adoptar el comportamiento y las costumbres adecuadas en cada lugar y situación.

**Geografía:** Conocimientos teóricos sobre la superficie y aledaños de la City, etnografía y habilidades prácticas para mapear casi cualquier cosa.

**Historia:** Conocimientos sobre hechos acontecidos en el pasado, valoración de restos y objetos encontrados e información sobre antiguas culturas.

**Idioma adicional:** Capacidad de hablar otro idioma distinto del natal. Recuerda que el chino mandarín era el idioma "universal" en la City, y aún hoy tiene una fuerte presencia en según qué zonas urbanas y en cualquier escrito antiguo.

**Intimidar:** Esta habilidad permite imponer una opinión por encima de las demás, u obligar a alguien a hacer algo mediante amenazas, sean éstas veladas o directas. Suele enfrentarse a la Competencia *Frialdad*.

**Investigación:** Métodos modernos de deducción, utilizados por detectives e investigadores para obtener resultados mediante el examen de pruebas y la visita a escenas.

**Mecánica:** Conocimiento de y práctica con aparatos mecánicos tales como bombas, motores, compresores, poleas o ruedas.

**Medicina:** Ciencia y técnicas relativas al estado del cuerpo humano. Permite diagnosticar una enfermedad, establecer un tratamiento, realizar una cura de primeros auxilios o incluso operar.

**Mitolología y Religión:** Conocimientos sobre las distintas religiones del mundo y las historias mitológicas que llevan asociadas.

**Música:** Teoría musical y destreza para tocar instrumentos.

**Navegación:** El subgrupo *Navegación menor* es la habilidad para manejar embarcaciones menores de cualquier tipo, sean éstas balsas, canoas, botes o kayaks. Otro subgrupo (*Navegación mayor*) permite también capitanejar buques de navegación mayor y militar (fragatas, paquebotes, transatlánticos) y utilizar instrumentos tales como cartas de navegación, sextantes, etc.

**Naturaleza y bestias:** Conocimiento del mundo natural y salvaje, sus animales, sus plantas –botánica simple-, sus ciclos de tiempo, etc. Incluye experiencia en trabajos propios del campo-agricultura, ganadería-.

**Negociación:** Si es necesario realizar un buen trato, llegar a un acuerdo, negociar unas condiciones o entablar relaciones diplomáticas, ésta es la Competencia adecuada.

**Oratoria:** Capacidad de expresión y presentación de cualquier forma de diálogo, sea ésta oral o escrita. Permite redactar escritos incendiarios, batir a un rival político en un debate o convencer a una audiencia, siempre que se disponga del tiempo necesario para realizar una exposición correcta.

**Pelea:** Lucha desarmada cuerpo a cuerpo. Incluye movimientos de Artes Marciales como presas, agarres y proyecciones.

**Pilotar:** Competencia para dirigir transportes aéreos. Existen varios subgrupos tales como avión, dirigible, globo, autogiro, ala delta.

**Política y sociedad:** Actualidad política, formas de gobierno y tendencias urbanas. Esta habilidad permite conocer al dedillo la composición del gobierno actual, saber el estado de las próximas leyes pendientes de aprobación, o hacerse una idea de la opinión general acerca de temas como los derechos de la mujer o el problema del terrorismo.

**Psicología:** Disciplina naciente que permite identificar patrones de conducta, diagnosticar enfermedades mentales y obtener conclusiones a través del estudio del comportamiento.

**Recursos:** Capital fijo y líquido, nivel de vida. Con un 0 en esta Competencia, el personaje será pobre cual rata de alcantarilla. Un 1 representaría una choza insalubre y dinero para subsistir malamente. Un 3 podría ser un hogar modesto y un trabajo mal remunerado. Un 6 representaría un trabajo muy bien pagado y una casa confortable y espaciosa. Un 9 convertiría a tu pj en alguien asquerosamente rico capaz de nadar en sus propios billetes.

**Vida en la campiña:** Conocimientos y destrezas para la supervivencia en entornos salvajes, como bosques, desiertos o montañas. Incluye montar trampas, cazar, ingeniar refugios, encontrar comida y toda la retahíla de trucos típicos de exploradores y salvajes.

**Vida urbana:** Habilidades para guiarse y sobrevivir en la peligrosa jungla de asfalto. Cómo guiarse por las calles, cómo protegerse del frío nocturno, cómo utilizar el metro, cómo recibir ayuda de los servicios sociales, cómo informarse de rumores o cómo reconocer a las bandas que operan en los barrios.

## Sobrenaturales

Las siguientes Competencias son exclusivas de demonios, necrólitos y otras criaturas preternaturales de Iron City. Ningún humano puede aspirar a ellas salvo casos muy concretos.

**Conocimiento terráqueo:** Conocimientos genéricos y someros acerca de la situación actual terrestre, su geografía, costumbres, política, etc.

**Cultura demoníaca:** Todo aquello relacionado con el gobierno demoníaco, sus costumbres y sus particularidades. Permite conocer la jerarquía de Iron City, historias y rumores sobre Patrones, debilidades de ciertas especies,...

**Cosecha:** Asimilando, mediante unas complejas técnicas pseudo-arcanas, el alma de un humano moribundo, un necrólito puede conducirla desde la Tierra hasta Iron City, o incluso consumirla para crear Nexos hacia el Planeta Azul.

**Geografía perdida:** Saber acerca de todo tipo de Lugares Perdidos; su localización, composición, modo de acceso, túneles y activación, historia, etc.

**Mictlan:** Conocimiento sobre las Fallas de Mictlan, las misteriosas criaturas y culturas que ahí habitan y sobre los distintos niveles del Inframundo y la Teoría Cósmica.

**Organizaciones:** Conocimiento sobre las distintas sociedades, cultos, sínodos, contubernios y conspiraciones (Grupos de Poder) que actúan a la sombra de la ciudad "normal". Sirve para captar rumores, conseguir privilegios y ayudas, tener una idea general acerca de su distribución y funcionamiento, etc.

**Química alquímica:** Información sobre las drogas que proporcionan Viajes Terráqueos así como otros filtros, póciones, aceites, ungüentos, polvos y brebajes de ámbito mágico.

**Reliquias:** Conocimientos sobre la historia, localización, funcionamiento, aspecto y particularidades de todo tipo de Reliquias. Permite activar algunos de estos objetos especiales.

**Superciencia:** Capacidad para comprender, crear y utilizar todo tipo de gadgets, gizmos y blobjests creados mediante Superciencia. Incluye la habilidad de dar a objetos mundanos usos más “fantásticos”.

**Tanatocreación:** Habilidad y conocimiento de la técnica de creación de necrólitos -necrogénesis- y el reciclado de zombies. Esta Competencia permite identificar sin error la Virtud de un necrólito con tan sólo verlo (una vez que se sabe que se está tratando con un necrólito y no con un simple humano), conocer sus características o incluso ganarse la vida trabajando en una de las tanatofábricas. También permite identificar los tipos de zombie, su forma de creación y sus debilidades.

**Tarótica:** Uso especial de los naipes del tarot, el cual consiste en una manera arcana de “echar las cartas” a un objetivo para conseguir diferentes efectos. Se trata de una disciplina muy utilizada por cabalistas y humanos con el “don”.

**Teoría mágica:** Teoría general y somera acerca de los distintos Arcanos y sus poderes. Permite identificar un hechizo justo cuando se ha lanzado, o determinar si existe alguno activo en una zona concreta.

## APENDICE B. CREANDO TU ALTER EGO

A continuación se ofrece un resumen de creación de necrólitos. Si tienes las cosas claras, acude aquí. Personajes en cinco minutos.

**Fase I, Vida previa.** Redacta el texto de un obituario, lápida o necrológica que se haga eco de la muerte de tu personaje en la Tierra y apúntalo en el cuadro en blanco de la Hoja de personaje, o en su parte trasera. No más de 50 palabras.

**Fase II, Tanatocreación.** Apunta el Estado *Inmortal* +3 y la Competencia *Cosecha* 2. Añade la puntuación de 1 a todas las Competencias básicas ya escritas en la hoja de personaje. Tira 1d10 +20 para calcular el Fondo de Karma y apunta 3 en el Fondo de Acción (Impacto Narrativo 3).

- a) Virtud. Elige una, apunta los Estados de Conflicto a +10 que proporciona -sin olvidarte del asterisco- y procura que te quede claro el concepto para luego poder utilizar el Fondo de Acción con estos Estados.
- b) Estrella Fija. Elige una o determinala al azar. Apunta tres Estados con +3, +2 y +1. Puedes crear Estados Llave.

### Fase III, Vida ciudadana.

- a) Demonomancia. Elige una Carrera y apunta los tres Arcanos. Coloca a cada uno puntuación de 6, 4 ó 2.
- b) Ocupación. Elige una profesión para tu pj. Apunta las seis Competencias que reporta.
- c) Rol social. El CM te ayudará a que determine si vas a interpretar a un Buscador descubierto (Caducidad +9), a un Buscador encubierto (Caducidad +4), a un Guardián (Caducidad +4) o a un Dormido (Caducidad +2). Recuerda sumar al total de Caducidad la puntuación en el Estado *Inmortal* (normalmente +3 si no se modifica su valor con Experiencia Inicial). Elige un Estado llave (\$) a +2 acorde con tu Rol social.

**Fase IV, Experiencia inicial.** Reparte 15 puntos entre tus Competencias, Estados y Arcanos, 25 si tu necrólito no tiene Demonomancia. El coste de cada aumento es igual a la puntuación inicial del Rasgo. Comprar un nuevo Rasgo a 1 cuesta 3 puntos. No puede modificarse la Fecha de Caducidad o el valor de los Fondos (los cuales no son Rasgos).

**Fase V, Acabamos.** En la parte trasera de la hoja puedes apuntar cualquier dato extra: un pequeño historial o trasfondo con información sobre su Barrio, sus contactos y su Patrón; las cosas que posee y lleva encima; un boceto de él; o los Trucos, Hechizos y Rituales que ha dominado.

Virtud	Estados	Demonomancia	Arcanos
<b>Daredevil</b>	Acrobático, Veloz, Afortunado	<b>Ciencias de la Cábala</b>	Sum sacer., Ermitaño, Sacerdotisa
<b>Femme fatale</b>	Seductora, Sibilina, Espía	<b>Ciencias Psíquicas</b>	Luna, Estrella, Mago
<b>Gadgeteer</b>	Mañoso, Técnico, Preclaro	<b>Dialéctica Hermética</b>	Diablo, Emperatriz, Justicia
<b>Mente brillante</b>	Superdot., Perspicaz, Pedagogo	<b>Hechicería Natural</b>	Ermitaño, Templanza, Fuerza
<b>Mesmerista</b>	Empát., Persuasivo, Prodigio	<b>Ingeniería Energética</b>	Carro, Torre, Sol
<b>Sombra</b>	Furtivo, Allanador, Enigmático	<b>Nigromancia Cuántica</b>	Muerte, Colgado, Emperador
<b>Superhombre</b>	Fuerte, Duro, Agresivo	<b>Terraturismo</b>	Mundo, Enamorados, Loco

Ocupación	Competencias
<b>Anticuario</b>	Reliquias 6, Historia 6, Artes plásticas 4, Documentación 4, Comercio 2, Mandarín 2
<b>Cabalista</b>	Tarótica 6, Química alquímica 6, Cultura demoníaca 4, Astucia 4, Teoría Mágica 2, Organizaciones 2
<b>Cazador</b>	Vida en campiña 6, Advertir 6, Fusiles 4, Allanamiento 4, Organizaciones. 2, Naturaleza y bestias 2
<b>Colono</b>	Geografía perdida 6, Geografía 6, Vida en campiña 4, Escopetas 4, Documentación 2, Vida urbana 2
<b>Magister</b>	Oratoria 6, Tª mágica 6, Recursos 4, Cultura demoníaca 4, Conoc. terráqueo 2, Mitología y Religión 2
<b>Necrooperario</b>	Tanatocreación 6, Ciencias 6, Aguante 4, Superciencia 4, Teoría Mágica 2, Mecánica 2
<b>Pacificador</b>	Armas cortas 6, Pelea 6, Escopetas 4, Aguante 4, Armas cuerpo a cuerpo 2, Intimidar 2
<b>Taxista</b>	Conducir auto 6, Vida urbana 6, Cosecha 4, Mecánica 4, Conocimiento terráqueo 2, Geografía 2

Arcano	Trucos	Hechizo Diplomado
Mago	Barullo, Ventriloquia	Máscara imitadora
Sacerdotisa	Calidas llamas, Restablecimiento	Huella de la Historia
Emperatriz	Estampa de la reina, Genitiflexión	Despertar el apetito
Emperador	Apagón, Voz resonante	Aspecto ominoso
Sumo Sacerdote	Extasis de fe, Purificación	Diálogo con los espectros
Enamorados	Guardián defensor, Manchas de odio	Salvados por la campana
Carro	Combatir la embriaguez, Espíritu de superación	Grito de batalla
Justicia	Paliar el hambre, Romper la Maldición	Voz de la conciencia
Ermitaño	Comprensión animal, Exhuberancia	Bestia sirviente
Rueda Fortuna	Amortiguar la calamidad, Suerte del campeón	Metodología del caos
Fuerza	Efigie sin parangón, Fuerza bruta	Inyección de stamina
Colgado	Osadía, Recuperar lo perdido	Mártir para los débiles
Muerte	Apariencia mortuaria, Embalsamado	Noche de Samhain
Templanza	Mente en blanco, Obra maestra	Descanso reparador
Diablo	Candidez, La podredumbre del Amo	Ceguera de Pluto
Torre	Pavetas incontrolables, Sofocar	Quebrar objeto
Estrella	Enfoque catódico, Instantánea	Visión de carbón
Luna	Billetes falsos, Modular voz	Quimera de la Luna Nueva
Sol	Cuerpo inmaculado, Telequinesia	Proyectil solar
Juicio	Escríba fantasma, Sopesar el ego	Borfar el pasado cercano
Mundo	Momento universal, Rosa de los vientos	Explosión de octanos
Loco	Aturullar, Evasión de ataduras	Desafiar a la fatalidad

## APENDICE C. JUGAR CON HUMANOS

Tu CM ha podido estar pensando en preparar una partida donde los jugadores interpreten a simples humanos, inconscientes y ciegos ante la naturaleza de la ciudad y sus extraños pobladores. Para estas partidas, enfocadas especialmente hacia el género de terror, crear personajes es todavía más sencillo que completar necrólitos. Como norma general, los humanos tienen un Impacto Narrativo de 2 y, por ende, un Fondo de Acción de 2. Los humanos no tienen Estrella Fija, ni Demonomancia (aunque sí Fondo de Karma, ya que pueden aprender algún hechizo con mucho esfuerzo al tener IN 2 y por tanto poder acceder a hechizos de Diplomado), ni Rol Social, ni Fecha de Caducidad. Sigue los siguientes pasos para crearlos:

**Fase I, Vida previa.** Redacta el texto de un obituario, lápida o necrológica que se haga eco de la muerte de tu personaje en la Tierra y apúntalo en el cuadro en blanco de la Hoja de personaje, o en su parte trasera. No más de 50 palabras.

**Fase II, Tanatocreación.** Añade la puntuación de 1 a todas las Competencias básicas ya escritas en la hoja de personaje. Tira 1d10 para calcular el Fondo de Karma y apunta 2 en el Fondo de Acción.

- a) Virtud. Elige una, apunta los Estados de Conflicto a +10 que proporciona -sin olvidarte del asterisco- y procura que te quede claro el concepto para luego poder utilizar el Fondo de Acción.
- b) Elige dos Estados cualesquiera de entre todos los disponibles en el apartado Estrella Fija y asígnales puntuaciones de +2 y +1. Puedes crear Estados Llave.

**Fase III, Vida ciudadana.**

- a) Ocupación. Elige una profesión humana para tu pj. Apunta las seis Competencias que reporta.

**Fase IV, Experiencia inicial.** Reparte 15 puntos entre tus Competencias y Estados, teniendo en cuenta que cada aumento cuesta tantos puntos como el valor inicial del Rasgo. Comprar un nuevo Rasgo a 1 cuesta 3 puntos. No puede aumentarse la puntuación de los Fondos.

**Fase V, Acabamos.** En la parte trasera de la hoja puedes apuntar cualquier dato extra: un pequeño historial o trasfondo con información sobre su Barrio y sus contactos; las cosas que posee y lleva encima; un boceto de él; o cualquier otra cosa.

Selecciona de entre estas Ocupaciones humanas si no deseas inventar la tuya propia. Incluso algún zombie podría optar por alguna Ocupación poco cualificada de entre las que se presentan, como Granjero, Obrero, Soldado o Vagabundo. Por supuesto, los personajes necrólitos tienen carta blanca para elegir cualquier Ocupación de la lista, aunque no suelen ser destinados por sus superiores a las funciones aquí presentadas. Normalmente aquellos necrólitos que desempeñan alguna de estas profesiones lo hacen como tapadera para cubrir sus actividades de Buscadores o Guardianes.

Ocupación	Competencias
Académico	Documentación 6, Oratoria 6, Historia 4, Mitología y Religión 4, Recursos 2, Artes plásticas 2
Actor	Etiqueta 6, Espectáculos 6, Negociación 4, Oratoria 4, Disfrazarse 2, Idioma adicional (elegir) 2
Alienista	Psicología 6, Negociación 6, Documentación 4, Frialdad 4, Astucia 2, Oratoria 2
Atleta	Atletismo 6, Acrobacias 6, Aguante 4, Armas a distancia 4, Espectáculos 2, Pelea 2
Aviador	Pilotar 6, Advertir 6, Frialdad 4, Mecánica 4, Geografía 2, Estrategia 2
Abogado	Burocracia 6, Negociación 6, Documentación 4, Oratoria 4, Astucia 2, Recursos 2
Científico	Ciencias 6, Electrónica 6, Mecánica 4, Documentación 4, Oratoria 2, Recursos 2
Contrabandista	Comercio 6, Intimidar 6, Allanamiento 4, Astucia 4, Armas cortas 2, Vida urbana 2
Detective	Investigación 6, Advertir 6, Armas cortas 4, Pelea 4, Allanamiento 2, Vida urbana 2
Granjero	Naturaleza y bestias 6, Cultura popular 6, Vida en la campiña 4, Aguante 4, Escopetas 2, Comercio 2
Ladrón	Allanamiento 6, Acrobacias 6, Advertir 4, Atletismo 4, Armas cuerpo a cuerpo 2, Vida urbana 2
Marino	Navegación mayor 6, Navegación menor 6, Aguante 4, Acrobacias 4, Pelea 2, Mecánica 2
Médico	Frialdad 6, Medicina 6, Advertir 4, Documentación 4, Ciencias 2, Investigación 2
Obrero	Atletismo 6, Aguante 6, Pelea 4, Cultura popular 4, Mecánica 2, Conducir camión 2
Pandillero	Pelea 6, Vida urbana 6, Allanamiento 4, Intimidar 4, Vida urbana 2, Conducir motocicleta 2
Reportero	Oratoria 6, Política y sociedad 6, Documentación 4, Etiqueta 4, Fotografía 2, Vida urbana 2
Sacerdote	Mitología y Religión 6, Oratoria 6, Negociación 4, Documentación 4, Historia 2, Medicina 2
Soldado	Atletismo 6, Fusiles 6, Aguante 4, Armas cortas 4, Pelea 2, Conducir automóvil 2
Vagabundo	Vida urbana 6, Astucia 6, Negociación 4, Aguante 4, Vida en la campiña 2, Geografía 2

## APÉNDICE D. CREAR DEMONIOS

En Necrorama, los puestos de grandes antagonistas y de mecenas todopoderosos están copados por los demonios. Maquiavélicos, manipuladores, ominosos, dementes y capaces de esgrimir un poder inmenso, sus papeles están reservados para ser los pnjs importantes del Serial, posiblemente los focos de todo un relato. Utilízalos como un recurso atractivo y memorable, no como un simple tanque de destrucción. Los demonios realmente gordos son los llamados “Santos Patrones”, y son todavía mucho más poderosos que los lugartenientes que aquí te enseño a crear.

Los demonios carecen de vida previa y por tanto de recuerdos que capturar. Son oriundos de la ciudad; nacieron con ella y seguramente desaparecerán también a su lado. Los demonios no envejecen, no necesitan comer, beber, respirar o dormir. Su Impacto Narrativo estándar es 5 y, por tanto, cuentan con 5 Puntos de Acción para activar sus Estados de Conflicto. La forma de crearlos es la siguiente:

**Fase I, Existencia.** Apunta el Estado *Inmortal* +5. Añade la puntuación de 3 a todas las Competencias básicas como si fuese un humano o un necrólito. Tira 2d10 +30 para calcular el Fondo de Karma y apunta 5 en el Fondo de Acción.

- Virtud. Selecciona cinco Estados de Conflicto a +10 -sin olvidarte del asterisco-, de cualquiera de las Virtudes de necrólito.
- Elige tres Estados cualesquier de entre todos los disponibles en el apartado Estrella Fija y asígnales puntuaciones de +4, +2 y +1. Puedes crear Estados Llave que reflejen la motivación e intereses del demonio. Elige otros tres Estados especiales a +4, +2 y +1 que reflejen el componente sobrenatural del demonio. Puedes seleccionarlos de los Estados que tienen las criaturas del bestiario, o inventar nuevos.
- Demonomancia: elige cinco Arcanos. Coloca a cada uno puntuación de 8, 6, 5, 4 y 3. Todo demonio esgrime magia de Licenciado.

**Fase II, Aprendizaje.** Escoge dos Competencias a puntuación 8, dos a 6, dos a 4 y dos a 2. Puede sustituirse cualquier Competencia básica por uno de estos nuevos valores.

**Fase III, Acabamos.** Puedes añadir a tu demonio cualquier dato extra: un pequeño historial o trasfondo con información sobre su cubil y sus lacayos; objetos y armas que suele utilizar (también Reliquias o Gadgets); etc. Sé creativo. No sigas estas normas. Añade a tus demonios cualquier Rasgo que consideres conveniente, si crees que así van a aportar más a la narración.

## APÉNDICE E. FUENTES E INFLUENCIAS

Necrorama, como cualquier otra obra, bebe de muy diversas fuentes. Estas son tan solo un puñado de ellas. Seguro que tomar contacto con alguna te sirve para dar más color a tus partidas y encontrar información extra. Pequeñas joyas. Son todas las que están, pero no están todas las que son.

### Rol

**Over the Edge.** Un clásico noventero del juego limpio y sencillo. Toda una lección de estilo para un JdR de conspiraciones y surrealismo.

**Kult.** Su Metrópolis me ha ayudado a pensar en Iron City como un lugar infinito y cruel.

**Godlike.** O como hacer (bien) un juego de supers oscuro y *hard boiled*, ambientado en los 40.

**Unknown Armies.** Su profundización y riqueza a nivel cósmico son enviables.

**Pulp Hero, Adventure!, Spirit of the Century.** Fuentes excepcionalmente buenas para jugar al estilo pulp.

**Secret of Zir'An, Fireborn, Cold City.** Me han demostrado que la mezcla de géneros puede dar resultados sorprendentes.

**OctaNe!, HOL.** Se pueden hacer juegos muy divertidos sin necesidad de tener siete clones y uniformes de color del espectro ultravioleta.

**Burning Empires.** Porque da una lección magistral acerca de cómo levantar escenarios de forma colaborativa e incluso competitiva.

**Trollbabe, The Shadow of Yesterday, Donjon, Dogs in the Vineyard, My Life with a Master.** Una gran ayuda para aquellos que quieren mecánicas que afecten realmente a la narración, y viceversa.

**Nobilis, Amber.** Otros dos juegos que en la década anterior supieron romper moldes en cuanto a mecánicas de resolución e integración del sistema con el escenario.

**Shock, Polaris, Capes.** Formas excelentes de abrirte los ojos; la figura del DJ como deidad cósmica es algo aburrido.

### Literatura

La obra de H.P. Lovecraft (especialmente relatos como *El Color de fuera del Espacio*, *El Horror de Dunwich* y *La Sombra sobre Innsmouth*); la literatura pulp de revistas como Collier's Magazine, protagonizada por héroes como Dick Tracy, The Shadow, The Spider, The Phantom o Solomon Kane; la saga de Mundodisco de Terry Prachett; la divertida obra completa de Erich von Däniken; *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll; *La Historia Interminable* y *Momo* de Michael Ende; *1984* de George Orwell; *Un mundo feliz* de Aldous Huxley; *La máquina del tiempo* de H.G. Wells; *El Espía que surgió del Frío* de John le Carré; *El Libro de las Maldiciones* de Clive Barrer; *Ubik* de P.K. Dick; *Bound for Glory* de Woody Guthrie; *La Leyenda del Jinete sin Cabeza* de Washington Irving; la Serie Marciana de Edward Burroughs.

## Cine

*Fido* de Andrew Currie; *Blade Runner* de Ridley Scott; *Casablanca* de Michael Curtiz; *El Halcón Maltés* de John Huston; *Dark City* de Alex Proyas; *The Warriors* de Walter Hill; *Mad Max* de George Miller; *Reservoir Dogs* y *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino; *Snatch* de Guy Ritchie; *Fallen* de Gregory Hoblit; *Seven* de David Fincher; *Beetlejuice*, *Pesadilla antes de Navidad*, *La Novia Cadáver y Sweeney Todd* de Tim Burton: la filmografía completa de Monty Python; *The Wicker Man* de Robin Hardy; *The Skeleton Dance* de Walt Disney; *¿Quién mató a Roger Rabbit?* de Robert Zemeckis y Richard Williams; *Regreso al futuro* de Robert Zemeckis; *La Cosa* de John Carpenter; *Muerte entre las flores* de los hermanos Coen; *Steamboy* de Katsuhiro Otomo; *Delicatessen* de J.P. Jeunet y Marc Caro; *The Third Man* de Carol Reed; *El Gabinete del Doctor Caligari* de Robert Wiene; *Nosferatu* de F.W. Murnau; *Planet Terror* y *Death Proof* de Robert Rodríguez y Quentin Tarantino.

## Series TV

Expediente X de Chris Carter, *24* de Joel Surnow y Robert Cochran, *Friday the 13* de Franc Mancuso y Larry Williams, *The Young Ones* de Rick Mayall, *Rome* de John Milius y Bruno Heller, *Carnivàle* de Daniel Knauf, *The Lost Room* de C. Leone, *The Sopranos* de David Chase, *The Wire* de David Simon, *Cast a deadly spell* de Martin Campbell, *Lost* de Damon Lindelof y J.J. Abrams, *Heroes* de Tim Kring.

## Comic y otras Artes gráficas

El arte de José Guadalupe Posada; el diseño arquitectónico del Art Decó y su emblema Le Corbusier; el Art Nouveau y el Modernismo catalán; en cuanto a cómic *Sin City* de Frank Miller; *Hellboy* de Mike Mignola; *Akira* de Katsuhiro Otomo; *Hellblazer* de Alan Moore; *The Sandman* de Neil Gaiman; El Motorista Fantasma; *Mundo Idiota* y *Odio* de Peter Bagge; *Gantz* de Hiroya Oku; *Batman* de Bob Kane; *The Spirit* de Will Eisner; *Tintín* de Hergé.

## Videojuegos

*Grim Fandango*, *Sam & Max: Hit the road*, *Loom*, *Full Throttle* y *Maniac Mansion* de Lucas Arts; *Mystery House* y *Police Quest* de Sierra Entertainment; *Fallout* de Interplay Entertainment; *La Aventura Original* de Aventuras AD; *Under a killing moon* de Access Software; *Beneath a steel sky* de Humongous Entertainment; *Hitman* de IO Interactive; *Max Payne* de Remedy Entertainment.

## Música

Kings of Nuthin, Nekromantix, Blitz, Demented are Go, Bullets and Octane, American Static, Whiskey Rebels, Horror-pops, Misfits, The Meteors, Gang Green, No Redeeming Social Value, Angel City Outcasts, Murderer's Row, JFA, Paris Violence, Motörhead, Venom, Chrome Division, Turbonegro, The Casualties, The Unseen.

## TÚ JUEGAS A NECRORAMA.

Tu opinión es importante. Por favor, dime qué piensas sobre el juego, qué cambiarías y qué le pareció a tu padre que organizases en casa una partida con aquellos tipos que se llamaban entre ellos utilizando nombres de Star Trek. Mándame un mail a [jarce@styleinmotion.com](mailto:jarce@styleinmotion.com) o visita el blog <http://necrorama.wordpress.com>

Gracias por leer este juego.

Javier Arce, en Monzón a 11 de Febrero de 2008

# necrOrama

Necrolito  Humano

Nombre	<input type="text"/>
Impacto Narr	<input type="text"/>
Virtud	<input type="text"/>
Estrella	<input type="text"/>
Carrera	<input type="text"/>
Ocupacion	<input type="text"/>

Tocado (-2)	Arcanos	
Herido (-4)		
Hundido (-9)		







**IMAGINA UNA CIUDAD INFINITA GOBERNADA POR CRIATURAS MÁS  
VIEJAS QUE EL TIEMPO.**

**IMAGINA QUE ESTIRASTE LA PATA HACE MUCHO TIEMPO, EN OTRO  
LUGAR PERTENECIENTE A OTRA EXISTENCIA.**

**Y AHORA ESTÁS VIVO.**

**Y TIENES LA MARCA.**

**Y DEBES CUMPLIR SUS ÓRDENES.**

**O TODO SE ACABARÁ DE VERDAD.**

**IMAGINA QUE SIENTES EL ANSIA IRREFRENABLE DE ROMPER CON  
TODO ESO, A SABIENDAS DE QUE TARDE O TEMPRANO ESA REBELDÍA  
VA A SUPONER TU FINAL.**

**No IMAGINES. JUEGA.**

# **NECRORAMA**

**BLACK THRILLING TALES**

El Juego Narrativo sobre la vida y la muerte en Iron City. De haberlo conocido, Dickens lo habría repudiado. Sin duda.

**“HACE AÑOS QUE LO JUEGO, INCLUSO MONTÉ PARTIDAS ANTES DE QUE SE ESCRIBIASE. CUANDO MI ESENCIA VIAJE A VENUS, LO LLEVARÉ CONMIGO.”**

Erold Stevens, autoproclamado Mesías de la Iglesia de los Seis Misterios.

**“MI EJEMPLAR NO VIENE CON TABLA DE CRÍTICOS. QUIERO QUE ME DEVUELVAN EL DINERO.”**

Arnold, jugador de Rolemaster.

**“ES COMO JUGAR A CYBORG COMMANDO CON LA AMBIENTACIÓN DE ARDUIN”**

Albert Jefferson, Presidente de la Asociación Islámica Europea contra los Juegos de Rol

**“¿NADIE HA VISTO MI ÚLTIMA PRODUCCIÓN?”**

Ricardo del Nido, director de cortos de cine conceptual coreano subvencionados por ayuntamientos rurales.

