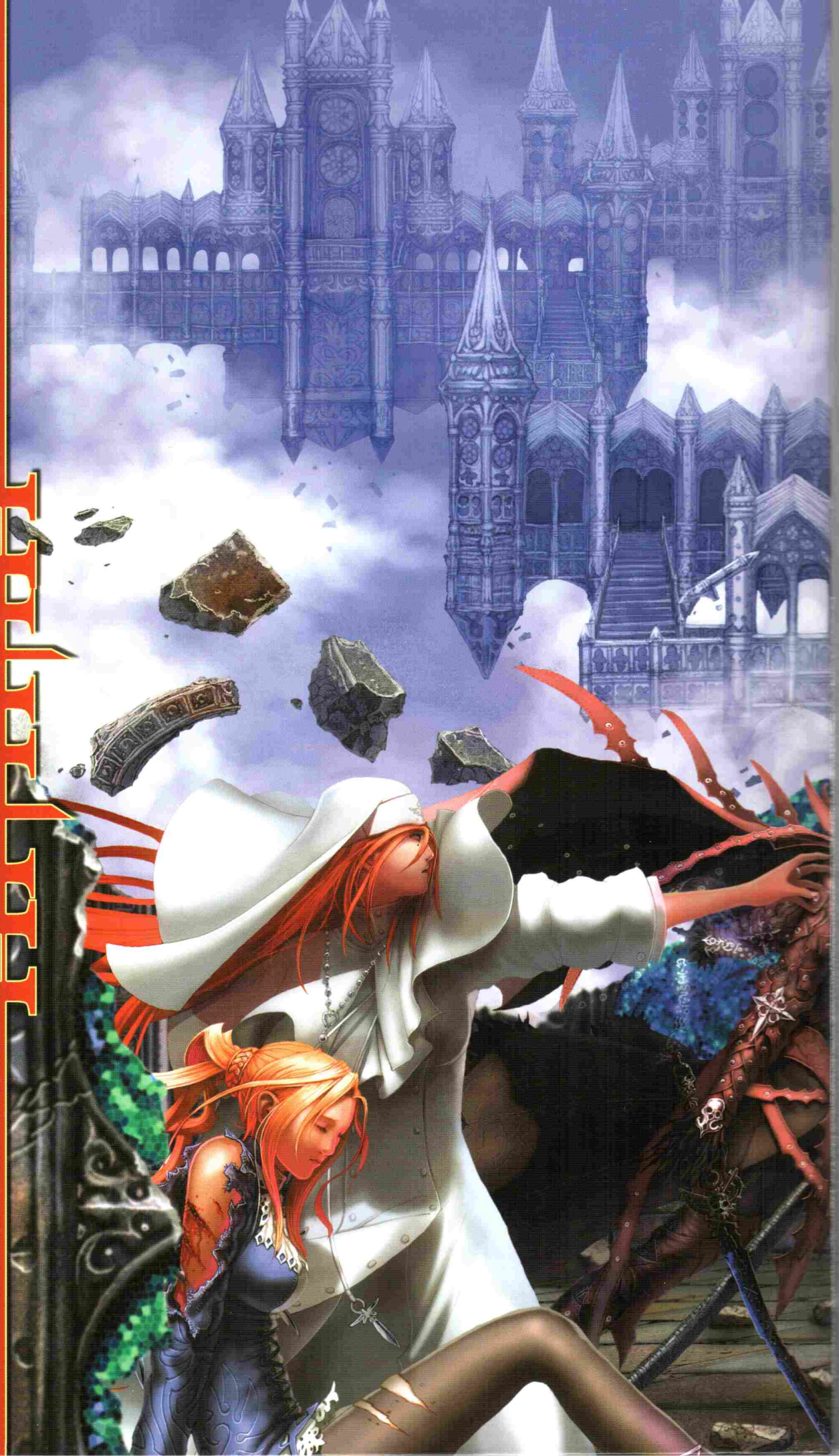
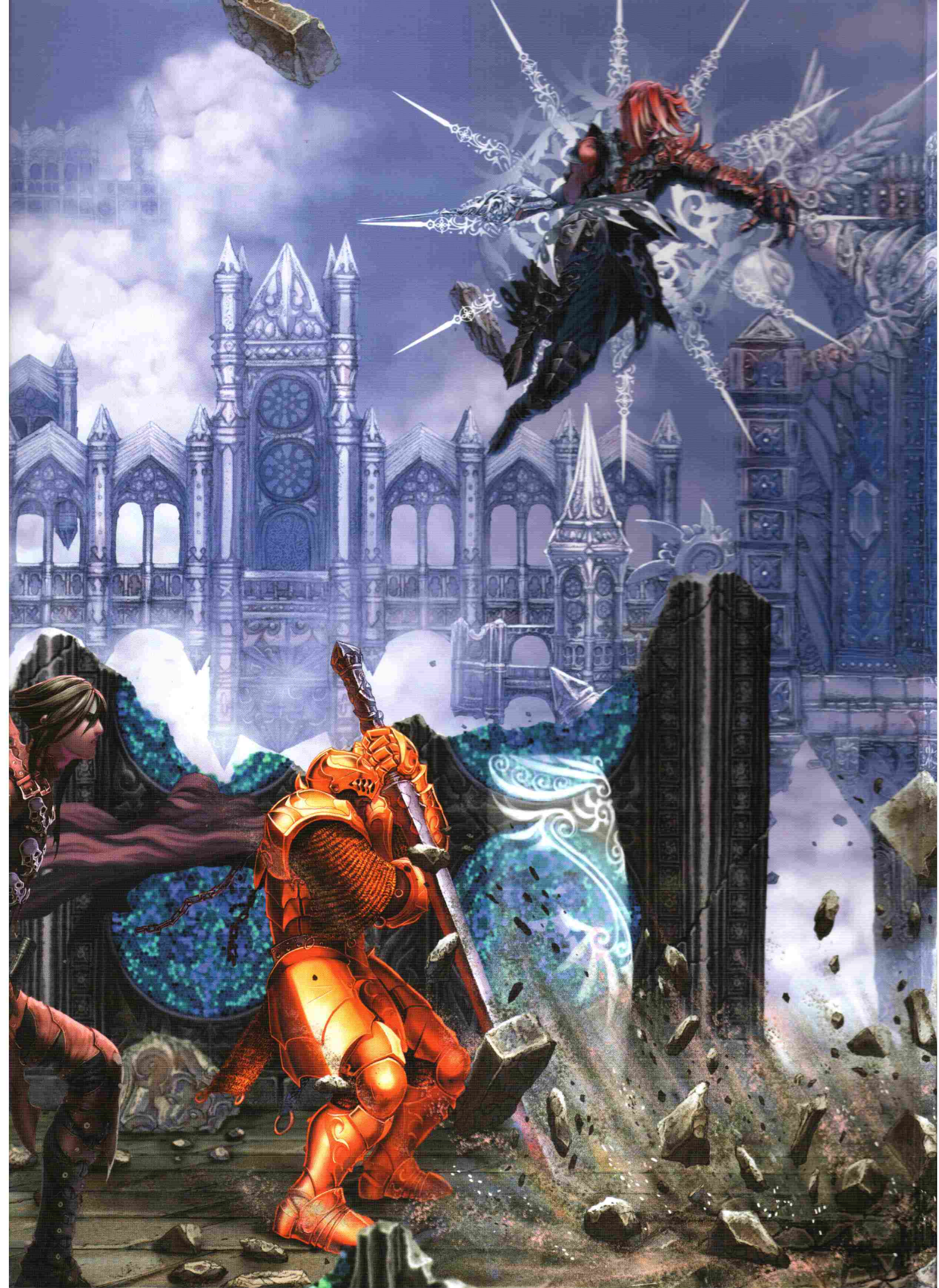


BEYOND FANTASY

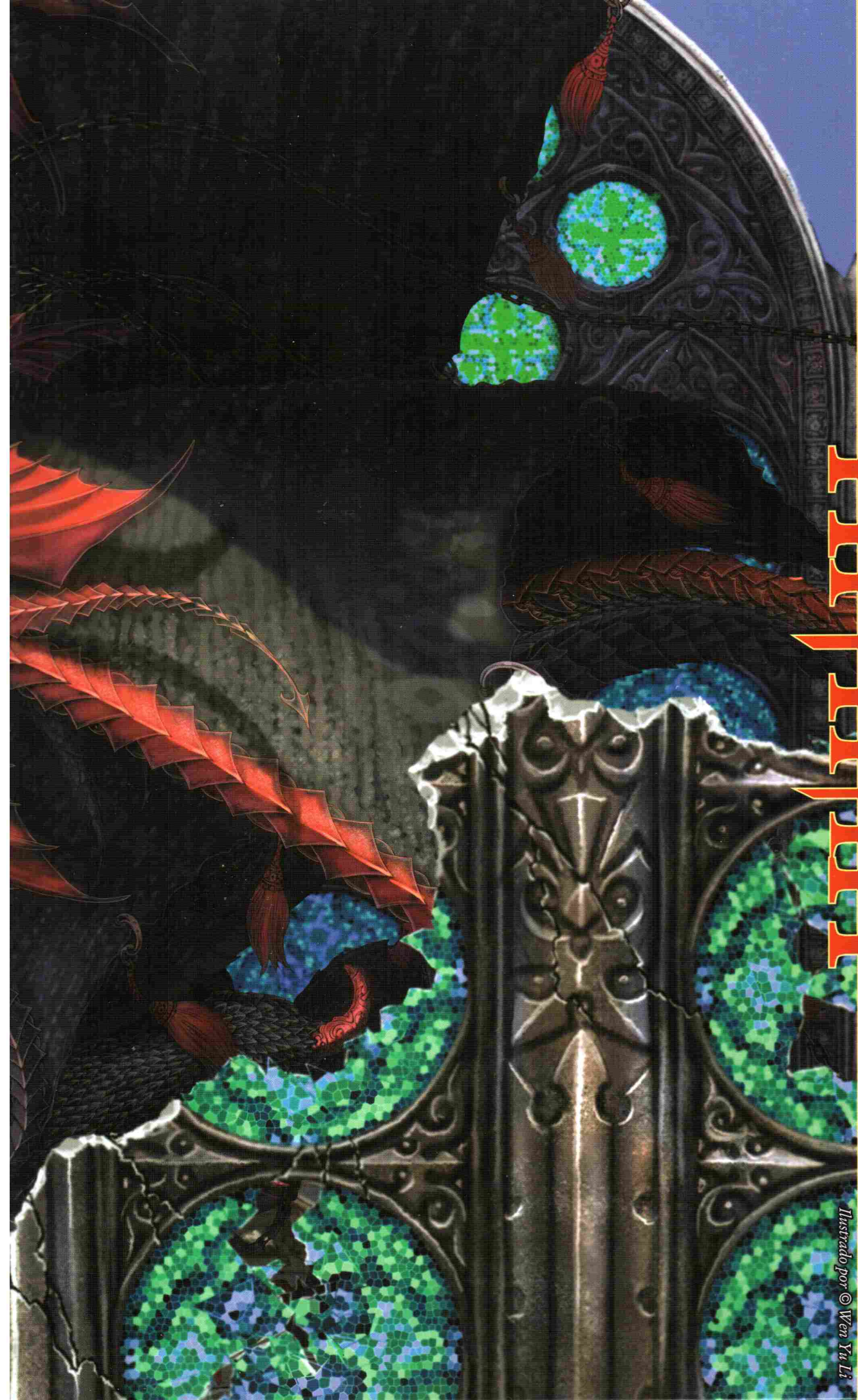
FINAL FANTASY

ファイナルファンタジー









天門

Ilustrado por © Wen Yu Li

DIFICULTADES

DIFICULTAD	REQUERIMIENTOS
Rutinario	20
Fácil	40
Media	80
Difícil	120
Muy difícil	140
Absurdo	180
Casi imposible	240
Imposible	280
Inhumano	320
Zen	440

RESISTIR EL DOLOR

CANTIDAD	DIFICULTAD	NEGATIVO ANULADO
80	Media	-10
120	Difícil	-20
140	Muy Difícil	-30
180	Absurdo	-40
240	Casi Imposible	-50
280	Imposible	-60
320	Inhumano	-70
440	Zen	-80

PREPARACIÓN DE TRAMPAS

SITUACIÓN	BONO
Menos de un minuto de preparación	-60
Unas horas de preparación	+0
Unos días de preparación	+40
Semanas de preparación	+80
Material improvisado	-40
Material exclusivamente preparado	+40

TRAMPAS

CANTIDAD	DIFICULTAD	NIVEL DE LA TRAMPA
20	Rutinario	Nivel 10
40	Fácil	Nivel 20
80	Media	Nivel 30
120	Difícil	Nivel 40
140	Muy Difícil	Nivel 50
180	Absurdo	Nivel 60
240	Casi Imposible	Nivel 70
280	Imposible	Nivel 80
320	Inhumano	Nivel 90
440	Zen	Nivel 100

VENENOS

CANTIDAD	DIFICULTAD	NIVEL DEL VENENO
40	Fácil	Nivel 10
80	Media	Nivel 20
120	Difícil	Nivel 30
140	Muy Difícil	Nivel 40
180	Absurdo	Nivel 50
240	Casi Imposible	Nivel 60
280	Imposible	Nivel 70
320	Inhumano	Nivel 80
440	Zen	Nivel 90

MODIFICADORES A LA PERCEPCIÓN

VISTA	MODIFICADOR
Zona parcialmente oscura	-30
Oscuridad completa	-60
Lluvia	-20
El blanco sólo es visible en parte	-30
Blanco camuflado como el ambiente	-30
El color contrasta con el ambiente	+40
El personaje está preparado	+20
Posición superior o elevada	+30
OÍDO	MODIFICADOR
Ligero ruido de fondo	-20
Personas hablando	-40
Ruidos estridentes	-80
OLFATO	MODIFICADOR
Olor obvio	+30
Varios olores presentes	-30
TACTO	MODIFICADOR
Llevando guantes	-40
GUSTO	MODIFICADOR
Sabor conocido	+40
Paladar inactivo	-40

OCULTARSE

SITUACIÓN	BONO
Tamaño grande	-20
Tamaño pequeño	+20
Delante de un individuo	-200
Lugar propicio para esconderse	+40
Zona con sombras	+20
Lugar iluminado	-20
Zona vacía	-80

DISFRAZ

SITUACIÓN	BONO
Menos de un minuto de preparación	-20
Sobre una hora de preparación	+20
Varias horas de preparación	+40
Sin material para disfrazarse	-40
Material improvisado	-20
Material apropiado	+20
Trajes y maquillaje preparados	+40

FRIALDAD

CANTIDAD	DIFICULTAD	BONO
40	Fácil	+5
80	Media	+10
120	Difícil	+15
140	Muy Difícil	+20
180	Absurdo	+25
240	Casi Imposible	+30
280	Imposible	+35
320	Inhumano	+40

TABLA DE COMBATE

RESULTADO	TA 0	TA 1	TA 2	TA 3	TA 4	TA 5	TA 6	TA 7	TA 8	TA 9	TA 10
-301	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C
-291 a -300	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C
-281 a -290	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C
-271 a -280	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C
-261 a -270	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C
-251 a -260	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C
-241 a -250	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C
-231 a -240	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C
-221 a -230	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C
-211 a -220	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C
-201 a -210	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C
-191 a -200	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C
-181 a -190	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C
-171 a -180	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C
-161 a -170	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C
-151 a -160	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C
-141 a -150	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C
-131 a -140	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C
-121 a -130	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C
-111 a -120	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C
-101 a -110	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C
-91 a -100	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C
-81 a -90	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C
-71 a -80	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C
-61 a -70	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C
-51 a -60	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C
-41 a -50	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C
-31 a -40	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C
-21 a -30	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C
-11 a -20	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C
-1 a -10	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
1 a 9											
10 a 19											
20 a 29											
30 a 39	10%	10%	10%								
40 a 49	30%	20%	20%	10%							
50 a 59	50%	40%	30%	20%	10%						
60 a 69	60%	50%	40%	30%	20%	10%					
70 a 79	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%				
80 a 89	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%			
90 a 99	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%		
100 a 109	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	
110 a 119	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
120 a 129	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%
130 a 139	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%
140 a 149	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%
150 a 159	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%
160 a 169	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%
170 a 179	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%
180 a 189	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%
190 a 199	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%
200 a 209	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%
210 a 219	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%
220 a 229	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%
230 a 239	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%
240 a 249	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%
250 a 259	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%
260 a 269	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%
270 a 279	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%
280 a 289	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%
290 a 299	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%
300 a 309	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%
310 a 319	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%
320 a 329	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%
330 a 339	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%
340 a 349	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%
350 a 359	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%
360 a 369	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%
370 a 379	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%
380 a 389	380%	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%
390 a 399	390%	380%	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%
+400	400%	390%	380%	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%

SITUACIONES ESPECIALES DE COMBATE

SITUACIÓN	ATAQUE	PARADA	ESQUIVA	TURNOS	ACCIÓN
Flanco	-10	-30	-30	-	-
Espalda	-30	-80	-80	-	-
Sorpresa	NA	-90	-90	NA	-90
Ceguera parcial	-30	-30	-15	-	-30
Ceguera absoluta	-100	-80	-80	-	-90
Posición superior	+20	-	-	-	-
Derribado	-30	-30	-30	-10	-30
Parálisis menor	-20	-20	-40	-20	-40
Parálisis parcial	-80	-80	-80	-30	-60
Parálisis completa	-200	-200	-200	-100	-200
Amenazado	-20	-120	-120	-50	-100
Levitando	-20	-20	-40	-	-60
Vuelo tipo 10 a 14	+10	+10	+10	+10	-
Vuelo 15 o superior	+15	+10	+20	+10	-
Cargando	+10	-10	-20	-	-
Desenfundar	-30	-30	-	-	-30
Espacio reducido	-40 Esp.	-40 Esp.	-40	-	-20
Adversario pequeño	-10	-	-	-	-
Adversario diminuto	-20	-10	-	-	-

MODIFICADORES A LOS PROYECTILES

SITUACIÓN	MODIFICADORES
Una cuarta parte del Tipo de movimiento	-10
Correr al máximo del Tipo de movimiento	-50
Escasa visibilidad	-20
El blanco tiene cobertura	-40
Cambiar de blanco	-10
Si el blanco se mueve a más de velocidad 8	-20
Si el blanco se mueve a velocidad 10	-40
Si el blanco se mueve a una velocidad superior a 10	-60
Por haber defendido en el mismo asalto	-40
Atacar por encima del alcance efectivo del arma	-30
Blanco grande	+30
Apuntar un turno	+10
Apuntar dos turnos	+20
Apuntar tres turnos	+30
Por disparar a bocajarro	+30

DEFENSA CONTRA PROYECTILES

SITUACIÓN	CONTRA DISPAROS	CONTRA LANZAMIENTOS
Parada	-80	-50
Esquiva	-30	NA
Parada con maestría	-20	NA
Esquiva con maestría	NA	NA
Parada con un escudo	-30	NA
Parada con maestría y escudo	NA	NA

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRA	PENALIZADOR
Ataque adicional	-25
Ataque en área	-50
Engatillar	-100
Presión	-40
Desarmar	-30
Ataque con crítico secundario	-10
Defensa total	+20
Apartar	-30

ATAQUES APUNTADOS

ÁREA DEL CUERPO	PENALIZADOR
Cuello	-80
Cabeza	-60
Codo	-60
Corazón	-60
Ingle	-60
Pie	-50
Mano	-40
Rodilla	-40
Abdomen	-20
Brazo	-20
Muslo	-20
Pantorrilla	-10
Torso	-10
Ojo	-100
Muñeca	-40
Hombro	-30

CRÍTICOS

LOCALIZACIÓN	RESULTADO
TORSO	1-50
Costillas	1-10
Hombro	11-20
Estómago	21-30
Riñones	31-35
Pecho	36-48
Corazón	49-50
BRAZO DERECHO	51-60
Antebrazo superior	51-54
Antebrazo inferior	55-58
Mano	59-60
BRAZO IZQUIERDO	61-70
Antebrazo superior	61-64
Antebrazo inferior	65-68
Mano	69-70
PIERNA DERECHA	71-80
Muslo	71-74
Pantorrilla	75-78
Pie	79-80
PIERNA IZQUIERDA	81-90
Muslo	81-84
Pantorrilla	85-88
Pie	89-90
CABEZA	91-100

DEFENSA ADICIONAL

ATAQUE NÚMERO	PENALIZADOR DEFENSIVO
2º	-30
3º	-50
4º	-70
5º+	-90

ÍNDICE DE PESO

ÍNDICE DE PESO	PESO NATURAL	CARGA MÁXIMA	REQUIERE
1	Menos de un kg.	Un kg.	
2	5 kg.	10 kg.	
3	10 kg.	20 kg.	
4	15 kg.	40 kg.	
5	25 kg.	60 kg.	
6	40 kg.	120 kg.	
7	60 kg.	180 kg.	
8	80 kg.	260 kg.	
9	100 kg.	350 kg.	
10	150 kg.	420 kg.	
11	200 kg.	600 kg.	Inhumanidad
12	350 kg.	1 ton.	Inhumanidad
13	1 ton.	3 ton.	Inhumanidad
14	5 ton.	25 ton.	Zen
15	15 ton.	100 ton.	Zen
16	100 ton.	500 ton.	Zen
17	500 ton.	2.500 ton.	Zen
18	1.000 ton.	10.000 ton.	Zen
19	10.000 ton.	150.000 ton.	Zen
20	Especial	Especial	Zen

TIPO DE MOVIMIENTO

TIPO DE MOVIMIENTO	DISTANCIA MÁXIMA POR ASALTO	REQUIERE
1	Menos de un metro	
2	4 metros	
3	8 metros	
4	15 metros	
5	20 metros	
6	22 metros	
7	25 metros	
8	28 metros	
9	32 metros	
10	35 metros	
11	40 metros	Inhumanidad
12	50 metros	Inhumanidad
13	80 metros	Inhumanidad
14	150 metros	Zen
15	250 metros	Zen
16	500 metros	Zen
17	1 kilómetro	Zen
18	5 kilómetros	Zen
19	25 kilómetros	Zen
20	Especial	Zen

NECESIDADES FÍSICAS

SITUACIÓN	NEGATIVO
Un día sin comer	-10
Un día sin beber	-15
Comida y bebida mínimas	-5
No dormir	-20
Dormir menos de 1 hora	-10

TRATAMIENTO DE HERIDAS

CANTIDAD	DIFICULTAD	RECUPERACIÓN
40	Fácil	Detener hemorragia
80	Media	Estabilizar
120	Difícil	+10% del daño
140	Muy Difícil	+20% del daño
180	Absurdo	+30% del daño
240	Casi Imposible	+40% del daño
280	Imposible	+50% del daño
320	Inhumano	+70% del daño

CANSANCIO

CANSANCIO	NEGATIVO A LA ACCIÓN
0	-120
1	-80
2	-40
3	-20
4	-10

MODIFICADORES A LA HABILIDAD

TIPO	PENALIZADOR A LA HABILIDAD
Arma similar	-20
Arma mixta	-40
Arma distinta / Desarmado	-60
Parada y Esquivo	-60

BARRERA DE DAÑO Y DAÑO ESTRUCTURAL

ELEMENTO	PRESENCIA BASE	PUNTOS ESTRUCTURALES	BARRERA DE DAÑO
Piedra pequeña	10	40	60
Roca enorme	30	300	100
Mesa	20	60	20
Silla	15	50	20
Barril	20	70	30
Arcón	20	70	50
Arcón reforzado	25	150	80
Carro	40	300	40
Carruaje	50	350	60
Muro de troncos	40	300	60
Muro de piedra	50	400	100
Muro macizo	60	450	120
Puente	60	400	90
Puente macizo	80	800	120
Puerta normal	20	100	40
Puerta recia	30	200	80
Puerta metálica	40	300	120
Rastrillo	60	500	120
Rejas metálicas	40	200	120
Árbol pequeño	30	200	40
Árbol grande	60	500	60
Choza	50	400	50
Casa	70	600	80
Caserón	100	2.000	100
Mansión	120	3.000	100
Palacio	140	4.000	120
Castillo	160	5.000	140
Poblado	140	NA	NA
Ciudad	160	NA	NA
Metrópolis	200	NA	NA
Barca	40	200	40
Velero	80	600	70
Crucero	100	1.000	80
Barco gigantesco	120	2.000	80

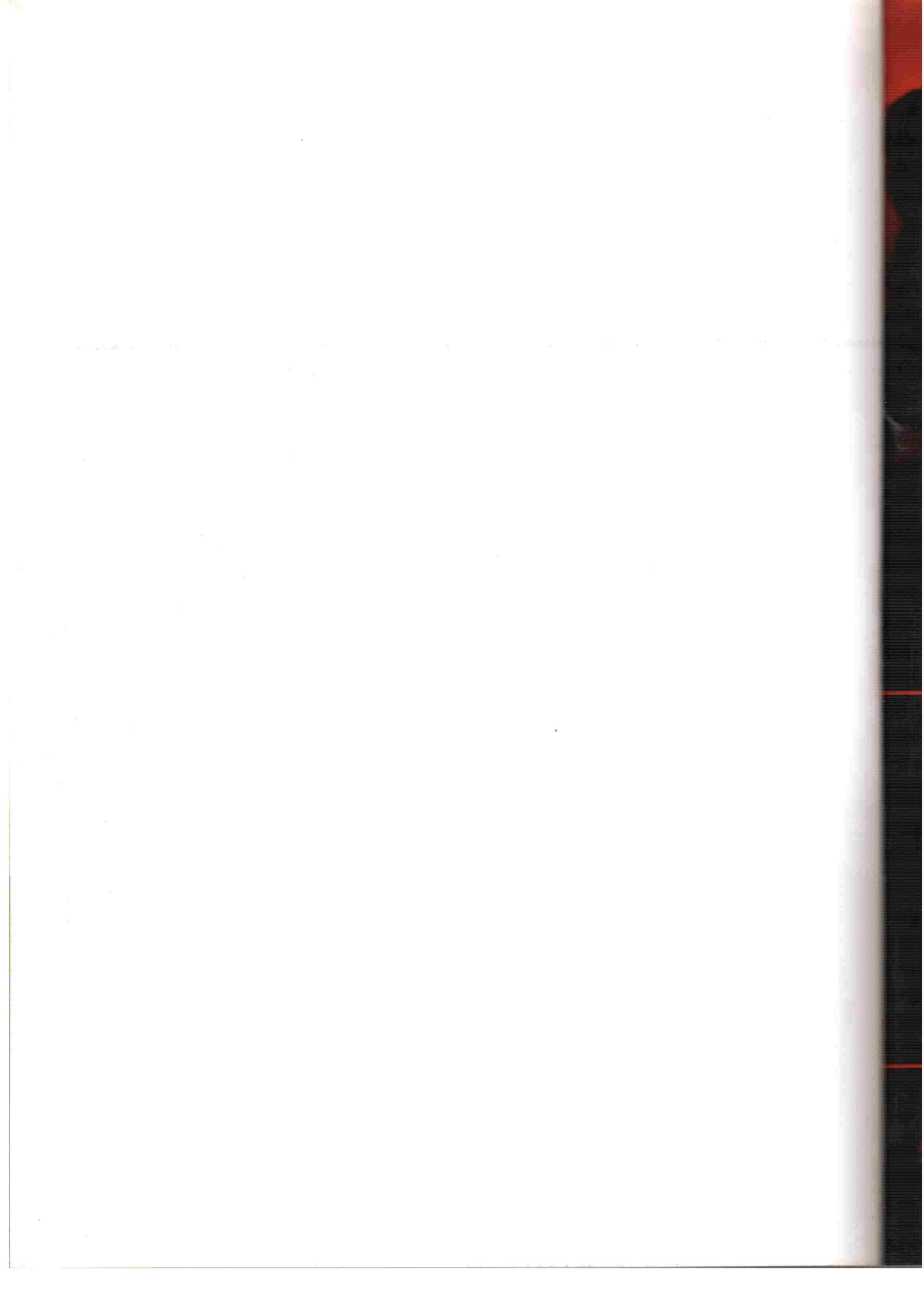
BEYOND FANTASY

ANIMA

フィアトルクス



PANTALLA DEL DIRECTOR





BEYOND FANTASY
ANIMA
フィアトルクス

LA PANTALLA DEL DIRECTOR

DISEÑO Y ESCRITO

Carlos B. García Aparicio

DESARROLLO ADICIONAL

Oscar Alcañiz Muñiz
Sergio Almagro Torrecillas

CORRECCIÓN DE TEXTOS

Sofián Sabe El Leil

COMPOSICIÓN

Carlos B. García Aparicio
Sergio Almagro Torrecillas

ILUSTRACIONES

Alicia Guillem
Ral Rossell
Luis NCT
S. Melero
y Wen Yu Li

www.wen-wen.net

EDITOR

José M. Rey

Anima: Beyond Fantasy es © 2005 de Anima Project. La edición en castellano es
© 2005 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.
Ninguna página o fragmento puede ser reproducido sin permiso del editor
excepto las páginas 63 y 64 que se pueden reproducir para exclusivo uso personal.
www.animarpj.com

sage

ISBN: 84-95830-73-6
Impreso en España



CAPÍTULO 1

REGLAS ADICIONALES

*Nunca pienses que
lo sabes todo en esta vida.*

*Ante tí siempre quedan
cosas por aprender*

Denis Diderot

Aunque el manual de *Ánima* recoge todas las reglas necesarias para jugar al sistema, siempre existen muchas posibles ampliaciones a las mismas; desde nuevas opciones a la hora de crear un personaje, a maniobras adicionales para el combate. En este capítulo vamos a centrarnos en una serie de reglas que amplían y completan las que se exponen en el libro básico. Todas ellas se consideran un añadido, por lo que nada de lo que se presenta aquí sustituye a lo que ya se ha explicado.

GENERACIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Además de los cuatro métodos incluidos en el libro, existe una posibilidad adicional que se expone a continuación. Al contrario de las anteriores, no implica ninguna clase de azar. Aunque sin duda es algo que resta variedad a los personajes, también resulta ideal para nivelar perfectamente las capacidades de todos los integrantes de un grupo.

Tipo V

Este método consiste en otorgar una cantidad directa de 55 puntos para repartir, libremente, entre las distintas características. Puedes distribuir los valores con completa libertad entre tres y diez, pero cualquier diez que quieras poner cuesta dos puntos en lugar de uno. En el caso de partidas en las que los personajes encarnen a individuos normales, el valor puede reducirse hasta 45 puntos, mientras que en aquellas donde vayan a alcanzar niveles legendarios, puede incrementarse hasta 55.



Lucent en los bosques de Pristinia

NUEVAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS

La siguiente lista de ventajas y desventajas muestra opciones a las que los personajes pueden tener acceso, empleando sus Puntos de Creación iniciales. Recordemos que cualquier personaje jugador posee tres Puntos de Creación, aunque puede aumentar ese número accediendo a diversas desventajas.

Ventajas comunes

Estas son las ventajas elegibles por cualquier personaje, sin importar su categoría o raza. Su coste indica la cantidad de Puntos de Creación que cuesta cada una. Algunas de ellas tienen un valor variable, por lo que los beneficios que ofrecen se incrementan dependiendo de la cantidad de puntos que el personaje se gaste en ellas. Salvo las restricciones particulares que puedan tener en concreto, es posible elegir tantas como Puntos de Creación desees gastarte.

DIFÍCIL DE MATAR

Sin importar cuál sea el valor de su Constitución, el personaje tiene una vitalidad muy superior que le hace especialmente resistente a los efectos del daño.

Efectos: Otorga un bonificador especial de +10 puntos de vida por nivel, que se añade a los que el personaje gana naturalmente por su categoría. De ese modo, un guerrero que eligiese esta ventaja obtendría 25 PV por nivel (15 por su categoría, más los 10 de Difícil de matar). La inversión de puntos adicionales aumenta el bono a +20 y +30 puntos de vida. En caso de que uses las reglas opcionales de Entre la vida y la muerte, esta ventaja también otorga al personaje un bono especial de +10 al realizar sus controles de Resistencia (+20 y +30 si se emplean puntos adicionales).

Coste: 1, 2, 3

AL LÍMITE

Cuando está al borde de la muerte, el personaje entra en un estado de desesperación que le impulsa a dar lo mejor y a superarse a sí mismo, permitiéndole realizar acciones muy por encima de su potencial habitual.

Efectos: Cuando los puntos de vida del personaje disminuyan por debajo de una cuarta parte de su total, añade un bono de +20 a toda acción. Este modificador sólo se aplica en las situaciones en las que un personaje pone su vida, o la de otros, en peligro.

Coste: 1

INMUNIDAD SOBRENATURAL

La esencia del personaje es por naturaleza anatema para la magia y, por tanto, ignora muchos sortilegios y efectos sobrenaturales. En cierto modo, es como si lo místico lo obviase completamente. Dependiendo del nivel de esta ventaja, es capaz de pasar por alto poderes cada vez mayores.

Efectos: Un personaje con esta ventaja ignora, de manera automática, cualquier conjuro de valor zeónico 60 o inferior que sea lanzado sobre él. De igual modo, supera directamente cualquier efecto místico que le haga tirar contra una RM no mayor de 80. Ten en cuenta que sólo le permite evitar los efectos directos de la magia, y no aquellos que vengan derivados de ella. Si por ejemplo una Descarga de luz hace que el techo se derribe sobre él, puede seguir quedando sepultado con normalidad. Los puntos invertidos adicionalmente aumentan la inmunidad a 90 y 120 puntos en lo referente al valor zeónico de los conjuros, y a 100 y 120 en cuanto a las RM que supera de manera directa.

Limitación: A causa de su naturaleza antimágica, un personaje con esta ventaja no puede acceder al Don o Ver lo sobrenatural. Del mismo modo, los Nephilim de naturaleza Sylvain, Duk'zarist o Daimah no tienen acceso a Inmunidad sobrenatural.

Coste: 1, 2, 3

SIN LÍMITE DE FAMILIARES

La esencia del personaje se comparte con todas las criaturas a las que llama a su servicio, permitiéndole establecer un lazo de familiar con cualquiera de ellas en lugar de limitarse a sólo una entidad. En cierto modo, se hace uno con todos los seres que le acompañan, convirtiéndose estos en una parte indispensable de su ser.

Efectos: El personaje deja de estar limitado a tener un solo familiar, pudiendo crear un lazo de unión con tantas criaturas como desee.

Coste: 2

SENTIDO DEL COMBATE

Sin importar a qué categoría pertenezca, el personaje está dotado de una capacidad especial para la lucha, que incrementa una de sus habilidades primarias de combate.

Efectos: El personaje consigue un bono innato de +5 por nivel a una de sus tres habilidades primarias de combate: ataque, defensa o esquivas. Este bonificador se suma a cualquier otro que pudiese tener gracias a su categoría.

Limitación: El modificador que se consigue mediante esta ventaja se considera a todos los efectos un bono innato por categoría, por lo que no es posible superar el +50, ni combinándolo a otros bonos innatos ni a los que se obtienen mediante artes marciales.

Coste: 3

BONIFICADOR NATURAL INCREMENTADO

La mejora natural del personaje que depende de sus características es muy superior a lo que resulta habitual en otros individuos, incrementándose muy por encima de su valor normal.

Efectos: El personaje obtiene un bonificador natural adicional, por lo que cada vez que sube de nivel, puede sumar dos veces el bono de una de sus características a cualquiera de sus habilidades secundarias. Cada bonificador natural puede aplicarse a una habilidad distinta.

Coste: 2

USO DE ARMADURA

El personaje tiene una enorme facilidad natural para aprender a llevar armaduras, independientemente de su categoría.

Efectos: Otorga un bono innato de +5 por nivel a la habilidad primaria de combate Llevar armadura, que se suma a cualquier otro que el personaje pudiera tener por su categoría. Los puntos invertidos de manera adicional incrementan este bono a +10 y +15, respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

VERSÁTIL

El personaje tiene una desmedida facilidad para adaptarse a los cambios y aprender a enfocar su vida de un modo diferente, por lo que tiene menos problemas para realizar un cambio de categoría.

Efectos: El personaje reduce a la mitad el coste en PD para cambiar de categoría y no tiene que esperar dos niveles para realizarlo, siempre y cuando el paso de tiempo y la justificación de aprendizaje sean apropiadas para el Director. Por tanto, las categorías afines sólo tienen que invertir 10 PD en el cambio, 20 PD las mixtas y 30 las que pertenezcan a arquetipos diferentes.

Coste: 1

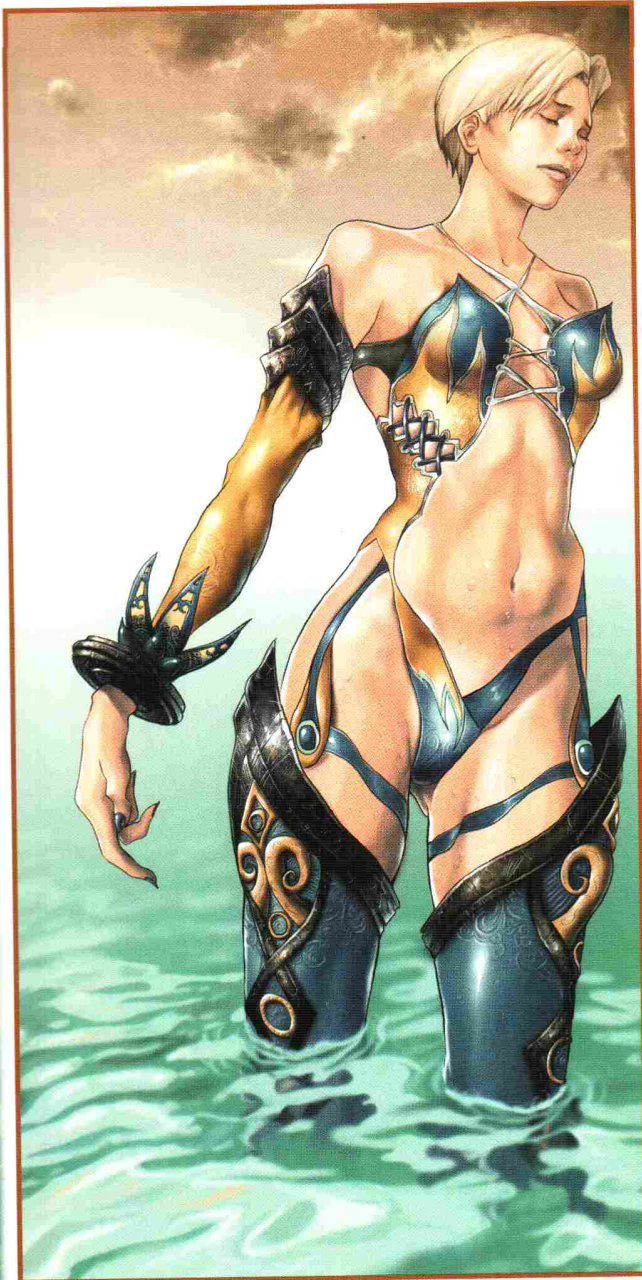
SUPERVIVIENTE

No importa lo grave que sea su estado, alguien con esta ventaja posee una capacidad especial para sobrevivir cuando su vida se encuentra en el mismo filo de la muerte.

Efectos: El personaje aguanta en puntos de vida negativos diez veces el valor de su Constitución, en lugar de sólo cinco. Además, aplica un bono de +40 a sus controles de RF para lograr estabilizarse. Una vez que salga de la fina línea entre la vida y la muerte, el negativo que aplica es sólo de -30 a toda acción, en lugar de -60. Si se usan las reglas opcionales de puntos de vida en negativos, aplica el +40 a los controles de RF para resistir.

Coste: 1





Elain ha sido tocada por el destino

TOCADO POR EL DESTINO

Hay algo especial en el personaje que le hace tener cierta capacidad para influir en algunas de sus acciones, un toque de suerte o genialidad que le permite aprovechar sus oportunidades en momentos de suma importancia.

Efectos: En una ocasión por partida, el jugador tiene derecho a repetir una de sus tiradas y elegir el nuevo resultado en lugar del anterior. Esta capacidad se aplica en cualquier clase de tirada, desde pruebas de habilidad a controles de Resistencia.

Limitación: Puede adquirirse tantas veces como se desee.

Coste: 1

INMUNIDAD PSÍQUICA

Un individuo con esta ventaja es excepcionalmente resistente a los efectos emocionales, por lo que habitualmente no se ve influido por temores o deseos normales.

Efectos: El personaje obtiene un bonificador de +60 a cualquier control de Frialdad que realice enfocado a mitigar sus estados emocionales.

Limitación: Esta ventaja no es compatible con ninguna Fobia, Cobardía o Adicción grave.

Coste: 1

HABILIDOSO

Representa que el personaje siempre ha estado dotado de cierta habilidad manual muy superior a la que su Destreza natural le otorga.

Efectos: El personaje añade un bono especial de +30 a su habilidad de Trucos de manos, y puede aplicar un +3 a cualquier control enfrenteado de la característica de Destreza.

Coste: 1

LIBRE ALBREDÍO

El personaje tiene una voluntad inquebrantable cuando se trata de efectos relativos a posesión y dominio. Por difícil que sea la situación, tiende a revelarse contra las influencias externas y se deja llevar tan sólo por sus propios mandatos.

Efectos: Otorga un bonificador especial de +60 a cualquier control de Resistencia relacionado con posesión o dominación.

Coste: 1

SEDUCTOR

Alguien con esta ventaja irradia un magnetismo especial hacia los miembros del sexo opuesto, quienes habitualmente encuentran cierto atractivo en él o ella a la hora de hablar y expresarse.

Efectos: El personaje está dotado de facilidad para tratar con individuos del sexo opuesto, por lo que aplica un bono de +60 a sus controles de Persuasión en todos aquellos campos relacionados con la seducción.

Coste: 1

Ventajas para personajes con el Don

Estas ventajas sólo pueden ser adquiridas si el personaje tiene el Don de la magia. Ten en cuenta que no es necesario que pertenezca a una categoría incluida en el arquetipo de místico, sino que cualquiera con la capacidad de realizar magia podrá adquirir estos beneficios.

MAGIA OPUESTA

Al contrario que otros hechiceros, la naturaleza mágica del personaje se sustenta en poderes opuestos y antagónicos. Por tanto, puede ejecutar conjuros de vías inversas con completa naturalidad.

Efectos: El personaje no dobla el coste de nivel de las vías opuestas. Por ejemplo, podría perfectamente aprender Luz y Oscuridad sin que ninguna de ella doblase los puntos que son necesarios invertir.

Coste: 1

NATURALEZA MÁGICA

La esencia del brujo rebosa una descomunal cantidad de magia pura, que incrementa de manera sobrenatural sus reservas innatas de energía.

Efectos: El personaje obtiene un bonificador innato de +50 puntos de Zeon por nivel, que se añade a cualquier bono que ya tuviese por su categoría. La inversión de puntos adicionales incrementa el valor del bono a +100 y +150 puntos de Zeon por nivel.

Coste: 1, 2, 3

PODER NATURAL

El brujo ejecuta sus conjuros empleando su poder espiritual, potenciándolos con su esencia en lugar de con sus conocimientos.

Efectos: Para calcular el potencial máximo de los conjuros, el personaje utiliza su característica de Poder en lugar su Inteligencia. Esta ventaja no influye en absoluto en el nivel de vía, que seguirá empleando la Inteligencia de manera normal.

Coste: 1

Un hechicero con Inteligencia 9 y Poder 11 que quisiese ejecutar un conjuro de Crear luz (Inteligencia x20), podría lanzarlo con valor máximo 220 puntos usando su característica de Poder.

DICCIÓN MÁGICA

El brujo tiene un don especial a la hora de interpretar y ejecutar conjuros de libros y grimorios, sintiendo las palabras a través de sus manos y usándolos de manera instintiva.

Efectos: El personaje no reduce su ACT al ejecutar conjuros que estén inscritos en grimorios, pergaminos o libros, utilizando siempre su potencial al máximo incluso si no es capaz de gesticular.

Coste: 1

Ventajas para psíquicos

Son ventajas para aquellos personajes que tengan acceso a poderes psíquicos.

AMBIVALENCIA PSÍQUICA

Las capacidades psíquicas del personaje se encuentran especialmente potenciadas para ejecutar más de un poder a la vez, por lo que obtiene mayores beneficios que otros individuos con habilidades mentales.

Efectos: Cuando el personaje divide su potencial psíquico para realizar más de un poder por asalto, obtiene un bono especial acumulativo de +5 por cada poder que declare.

Coste: 1

Un mentalista con potencial psíquico 100, declara que va a usar tres poderes ese asalto, dividiendo sus bonos en +40, +35 y +25 respectivamente. No obstante, dado que tiene Ambivalencia psíquica, añade un total de +15 a todos ellos, puesto que ha usado tres poderes (quedándose en +55, +50 y +40).

MODIFICADOR PSÍQUICO INCREMENTADO

El personaje tiene una capacidad especial para aprovechar las posibles alteraciones ambientales que influyen en sus poderes.

Efectos: El psíquico dobla cualquier modificador natural que tenga la disciplina psíquica que usa. Es decir, un telépata aplicaría un +40 por estar en contacto con el personaje sobre el que usa su poder (en lugar de sólo un +20), y un piroquinético un +60 por encontrarse en un volcán (en vez del +30 habitual). Los modificadores negativos, en el caso de que los hubiese, también son incrementados.

Coste: 1

Desventajas comunes

Esta es la lista de desventajas que puedes elegir para tu personaje. El beneficio indica la cantidad de Puntos de Creación que obtendrás adquiriendo cada una de ellas. Recuerda que no puedes elegir más de tres desventajas.

ENDEBLE

Cuando el personaje está dañado, sufre una drástica disminución de sus capacidades que le impide rendir a su máximo potencial, incluso si no ha sufrido ninguna herida de gravedad crítica.

Efectos: Cuando los puntos de vida del personaje disminuyen por debajo de un tercio de su total, sufre un penalizador de -30 a toda acción hasta que logre recuperarse.

Beneficio: 1

COBARDÍA

El personaje es cobarde por naturaleza, hasta un punto que le resulta difícilmente controlable. Cada vez que se encuentre en una situación que entrañe cierto peligro, incluso si su vida no corre riesgo, tratará de rehuirlo de cualquier forma posible.

Efectos: En Ánima, aspectos como la cobardía de un personaje es preferible dejarlos a la interpretación de cada jugador. No obstante, alguien con esta desventaja significa que no es capaz de controlar el miedo al peligro que corre por sus venas. Por tanto, cada vez que el personaje se encuentre en riesgo real, se someterá al estado de Miedo. Si supera un control de Frialdad a nivel Muy Difícil, puede reducir el penalizador a sólo -20.

Beneficio: 1

PATOSO

Por elevada que sea la Destreza del personaje, este tiende a tener cierto grado de torpeza, debido a descuidos y falta de coordinación.

Efectos: Esta desventaja otorga un penalizador de -30 a cualquier habilidad manual que requiera coordinación, y un -3 a todos los controles de Destreza comparados.

Beneficio: 1

SIN BONIFICADOR NATURAL

El personaje no tiene talento para aprovechar especialmente sus características, basándose más en aquello que aprende que en sus capacidades naturales.

Efectos: Esta desventaja hace que el personaje no aplique su bonificador natural por nivel.

Beneficio: 1

INSUFRIBLE

El personaje tiene cierta capacidad natural para resultar antipático a los demás. No importa cuánto se esfuerce, siempre causa una reacción negativa en la gente que no le conoce, e incluso e incluso su simple presencia provoca/puede provocar una ligera irritación en algunos individuos.

Efectos: El alcance de esta desventaja debe de ser interpretado por el Director de Juego.

Beneficio: 1

NOVATO

Al contrario que sus compañeros, el personaje tiene una experiencia de campo muy limitada. Por tanto, sus habilidades serán por base inferiores a las de los demás.

Efectos: El personaje comienza con 100 puntos de experiencia menos que el resto de personajes de su grupo. En el caso de que todos sean de nivel 1, quien tenga esta desventaja será de nivel 0, requiriendo un mínimo de tres sesiones de juego para alcanzar el primer nivel.

Limitación: Esta desventaja se encuentra ligada a los otros personajes del grupo. Sólo un jugador (o dos, en el caso de que sean cinco o más participantes) puede elegirla.

Beneficio: 1

DESTINO ACIAGO

La fatalidad está cernida sobre el personaje; por más que lo intente, sus acciones nunca serán agradecidas por una suerte excepcional o un momento brillante. No es una cuestión de buena o mala fortuna, simplemente pareciera que el destino mismo se hubiera vuelto en contra de él.

Efectos: El personaje no puede obtener un resultado de tirada abierta, sin importar lo que saque con los dados.

Beneficio: 2

MALDITO

Existe alguna fuerza oscura que pesa sobre el personaje, cierta anomalía de carácter sobrenatural que se enreda en su destino y lo arrastra hacia la desgracia y el pesar. La intensidad de la maldición está graduada en dos niveles, dependiendo los puntos de beneficio que otorgue. La de un punto representa que el personaje sufre continuamente cierto efecto negativo perjudicial para él; sería el caso de un guerrero que siempre extravía sus armas cuando las pierde de vista, o una persona que es incapaz de conservar dinero por más que lo intente.

La de dos puntos es una maldición de carácter superior, que conlleva terribles acontecimientos para aquel que la sufre. Sería el caso de alguien que está condenado a perder siempre todo lo que posee, cuyo cuerpo se llena de doloras heridas sangrantes cada vez que lucha con alguien o que morirá ineludiblemente el día que quite una vida.

Efectos: El alcance de esta desventaja debe de ser interpretada por el Director de Juego, dependiendo de su grado.

Beneficio: 1, 2



TABLAS DE ESTILOS

A continuación detallamos una serie de Tablas de estilos que permiten a los personajes potenciar su habilidad marcial. Todas ellas se consideran como habilidades primarias de combate, por lo que el gasto de puntos de desarrollo (PD) que hay que invertir para obtenerlas se encuentra dentro de dicho límite.

TABLA DE DESVÍO

Al parar los golpes, el luchador se especializa en realizar movimientos de desvío con los que evita que su arma sufra los impactos de lleno. De ese modo, es posible detener ataques de gran envergadura sin correr peligro de que se rompa el arma que enarbola.

Efectos: El luchador puede sumar el valor de su característica de Destreza a la Entereza de su arma cuando para ataques.

Coste: 30 PD

TABLA DE REDUCCIÓN DE ARMADURA

Otorga una habilidad para penetrar a través de protecciones y armaduras con gran facilidad, ya sea potenciando su fuerza bruta o su habilidad para encontrar puntos vulnerables en las mismas.

Efectos: Permite al luchador restar un punto de la Armadura de cualquier adversario. Esta habilidad se suma a cualquier otro modificador que el personaje tuviese, ya sea gracias a armas de calidad o Técnicas de Ki.

Limitación: Esta tabla puede ser comprada tantas veces como quiera el personaje.

Coste: 40 PD

TABLA DE COMBATE A CIEGAS

El luchador se especializa en enfrentarse a adversarios y peligros que no ve, maximizando sus habilidades contra enemigos invisibles o en ambientes de completa oscuridad.

Efectos: El personaje reduce a la mitad los penalizadores a la acción que sufre en combate por Ceguera, ya sea parcial o completa.

Coste: 40 PD

TABLA DE DISPARO EN MOVIMIENTO

Esta habilidad permite al personaje especializarse en disparar armas de proyectiles mientras se mueve, con completa precisión.

Efectos: Elimina el penalizador de -10 al ataque con proyectiles por desplazarse a más de una cuarta parte de su tipo de movimiento, y reduce disparar a la mitad, (es decir, a sólo -25) cuando corre a su velocidad máxima.

Coste: 40 PD

TABLA DE BLANCO EN MOVIMIENTO

El personaje puede disparar a blancos en movimiento maximizando sus posibilidades de aciertos.

Efectos: Reduce a la mitad el penalizador de la Tabla 44 por disparar a blancos en movimiento. Por tanto, el personaje sólo sufre un negativo de -10 si su objetivo se desplaza a más de velocidad 8, -20 si lo hace a velocidad 10 y -30 si es superior.

Coste: 50 PD

TABLA DE VARIOS BLANCOS

Otorga la capacidad de disparar a varios objetivos a la vez, con completa precisión.

Efectos: El personaje no sufre el penalizador de -10 por cambiar de blanco al ejecutar disparos o lanzamientos.

Coste: 40 PD

TABLA DE DEFENSA CONTRA PROYECTILES

Otorga la capacidad de usar armas de gran tamaño como protección efectiva contra proyectiles, aprovechando su gran envergadura a modo de escudo.

Efectos: Cuando utiliza un arma de clase Mandoble, el personaje puede parar proyectiles como si tuviera un escudo, a la hora de aplicar los penalizadores pertinentes.

Coste: 40 PD

TABLA DE ATAQUE ADICIONAL

Permite especializarse en realizar varias maniobras de ataque encadenadas, incrementando así la cadencia ofensiva del personaje.

Efectos: Otorga la capacidad de realizar un ataque adicional, equivalente a cuando un personaje posee 100 puntos de habilidad ofensiva. Es decir, un luchador con 120 de habilidad podría ejecutar hasta un total de tres ataques (uno por tener más de 100 de HA, y el otro gracias a la Tabla) con 70 en los tres.

Limitación: Esta Tabla puede ser comprada tantas veces como quiera el personaje.

Coste: 40 PD

MANIOBRAS DE COMBATE

En esta sección se exponen una serie de nuevas maniobras de combate con las que hacer más tácticos y trepidantes los combates. Cualquiera de ellas puede usarse en combinación con los otros ataques específicos del libro, siempre que se apliquen los penalizadores apropiados.

Presa

La maniobra de Presa que se explica en el manual básico tiene como objetivo agarrar a un adversario para tratar de inmovilizarle. No obstante, una vez que un personaje tiene sujeto a su rival, existen diversas posibilidades más allá de mantenerle únicamente inmóvil.

Ataques y defensas: Cuando un personaje mantiene sujeto a otro con una Presa, es incapaz de moverse con soltura, por lo que mientras prosiga con el agarre aplica Parálisis parcial a todas sus acciones. De este modo, si intenta atacar directamente al individuo que tiene inmovilizado, sufre un penalizador de -40 a la habilidad, por la limitación de movimientos. Cada ataque que realice permite al apresado tratar de librarse del agarre, dándole la posibilidad de realizar un control enfrenado de características para soltarse, incluso si está sometido a Parálisis completa.

Ataque completo: Una vez que tiene agarrado a su adversario, un personaje puede optar por realizar un ataque con su habilidad plena (es decir, sin el penalizador de -40 de Parálisis parcial) si, al finalizar el golpe, suelta automáticamente a su rival. Esto se debe a que aprovecha el agarre para golpearle, pero sin restringir sus movimientos al no importarle que su contrincante se libere.

Esta maniobra puede interpretarse de muchos modos, dependiendo del estilo de combate de cada personaje; podría significar que el luchador lanza contra el suelo a su adversario, que ejecuta una llave de lucha libre o, en su defecto, cualquier otro movimiento que consideres apropiado en esta situación.

Vamos a ver una combinación de maniobras complicada. Imaginemos que Lemures ha logrado Presar al Inquisidor, sometiéndole a Parálisis mayor en el asalto anterior. A continuación, gana el turno y declara que va a realizar un

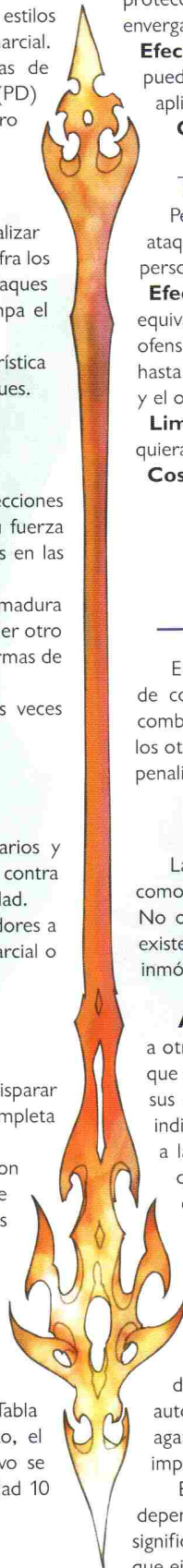


Ilustración por: W. G. M. L. L.

ataque adicional, o lo que es lo mismo, un total de dos. Manifiesta que en el primero mantendrá el agarre, pero con el segundo va a realizar un Ataque completo, proyectando a su rival con un espectacular movimiento de espada. Dado que la habilidad ofensiva de Lemures es de 140, el primero de los golpes lo ejecutaría con habilidad 75 (-40 por mantener la presa y -25 por realizar un ataque adicional), mientras que en el segundo tendría 115 de ataque, ya que al soltarlo no sufre el -40 de Parálisis parcial. Claro está que su adversario lo tiene mucho peor: aplicará un -80 a su primera defensa por la Presa y un -110 a la siguiente (-80 de la Presa y -30 por ser segunda defensa).

No obstante, el Inquisidor tendrá una oportunidad de liberarse tras el primer ataque, realizando un control enfrentado de características contra Lemures.

Aplastar: Si el personaje ha logrado someter a su adversario a Paralización o Paralización completa con un ataque de Presa sin armas, puede intentar usar su fuerza física para aplastarlo. En tal caso, emplea su acción ofensiva para triturar el cuerpo de su rival.

Realizar esta maniobra no requiere ninguna tirada de ataque (recordemos que ya lo tiene agarrado), sino que se ejecuta realizando un control enfrentado de Fuerza entre ambos contendientes. Cada punto de Armadura CONTundente que posea el defensor puede sumar un +1 al control. El personaje que sufre el aplastamiento recibe, de manera automática, 10 de daño por cada punto de diferencia por el que haya fallado el control. En el caso de que la diferencia sea mayor de 6, el daño se incrementa a 20 por punto.

Este control es distinto del que realiza el individuo apresado para liberarse del agarre; nada impide a alguien que está siendo aplastado tratar de escapar cuando le corresponda en el asalto. En principio, parece lógico entender que Aplastar es una acción completa, pero si el Director de Juego lo permite, el personaje que realiza esta maniobra podría realizar otras, aunque aplicando un penalizador de -3 a su control.

Recuerda que no es posible usar esta maniobra sólo con Paralización parcial, ya que el personaje no tiene suficientemente sujeto a su contrincante como para poder ejecutarla correctamente. Naturalmente, la lógica indica que no todas las criaturas son susceptibles de ser dañadas por esta maniobra; no sería muy plausible pensar que un elemental de agua, compuesto únicamente por líquidos, puede ser aplastado de manera convencional.

Estrangular: Una vez presado, ya sea de manera parcial, normal o completa, un personaje puede tratar de estrangular a su rival si consigue agarrarlo por el cuello. En tal caso, ambos libran un control enfrentado de características, donde el atacante emplea su Fuerza y el defensor puede optar entre su Constitución o su Fuerza.

En el caso de que el atacante gane el control, el personaje empezará a sufrir los efectos de la falta de aire, y deberá realizar cada asalto un control de RF de acuerdo con las reglas descritas en **Capítulo 14** del libro básico.

Forzar la velocidad de armas pesadas

Muchas armas de gran tamaño tienen unas estadísticas de Turno negativas, ya sea por su envergadura, peso o la naturaleza de su uso. No obstante, un luchador siempre tiene la oportunidad de aprovechar su fuerza física para esgrimir las con mayor velocidad, en detrimento de la potencia de sus ataques. En consecuencia, un personaje puede usar todo o parte de su bonificador de Fuerza para sumarlo al daño del arma, reducir en una cantidad equivalente los penalizadores al Turno que tienen ciertas armas. Esta regla sólo sirve para eliminar valores negativos; en ningún caso podría usarse para obtener o incrementar valores positivos de turno.

Por lógica, un jugador que quiera hacer uso de esta maniobra debe declararlo antes de lanzar los dados, para calcular su Turno.

Krauser, con su Fuerza 8, enarbolaba un descomunal mandoble con el que produce un Daño base de 110 puntos cuando lo usa con ambas manos (90 del arma, más 20 por el doble de su bono de Fuerza), y aplica un penalizador al turno de -60. Si quisiera potenciar su velocidad empleando su Fuerza, podría optar por cualquiera de las siguientes combinaciones: Daño 105 con Turno -55, Daño 100 con Turno -50, Daño 95 con Turno -45 o Daño 90 con Turno -40.

Movimiento ofensivo y defensivo

Cuando combate, un luchador siempre puede optar por tratar de forzar sus habilidades para atacar o defenderse de manera más efectiva, en detrimento de la habilidad opuesta. Por tanto, tiene la capacidad de poner en práctica cualquiera de las dos modalidades que se exponen a continuación.

Es necesario declarar que un personaje va a ir a la ofensiva o a la defensiva antes de lanzar los dados para decidir el orden de las acciones en el turno. Una vez activa, la modalidad se mantiene los asaltos posteriores de forma automática hasta que se decida que va a dejar de emplearse en el siguiente.

A la ofensiva: En este modo el personaje se lanza al ataque de manera directa, abriendo su guardia de manera arriesgada para asegurar la efectividad de sus ataques. Por tanto, aplica un bono especial de +10 a su ataque a cambio de sufrir un -30 a su habilidad de defensa (ya sea parada o esquiva). Si lo deseas, este bono puede aplicarse conjuntamente con el que confiere el arte marcial Seraphite, aplicando un bono de +30 a la habilidad de ataque a cambio de un -60 a la defensa.

No puede aplicarse a los ataques de proyectiles, sino únicamente en combate cuerpo a cuerpo. Del mismo modo, tampoco puede combinarse al bono que otorga Ataque total.

A la defensiva: Aun sin llegar a defensa total, el luchador emplea movimientos comedidos, dejando pocos huecos en su guardia a cambio de dejar pasar muchas oportunidades de atacar a sus adversarios. Por tanto, aplica un bono especial de +10 a su defensa (ya sea parada o esquiva) a cambio de sufrir un -30 a su habilidad de ataque. No puede combinarse a Defensa total.



Glaudio, guerrero oscuro

Ataque total

Esta maniobra de combate es la opuesta directa a Defensa total, ya que cuando un personaje declara que quiere usarla, se lanza de manera abierta a la lucha ignorando cualquier golpe o impacto que pudiera recibir arriandose su vida. De este modo, añade un bono de +30 a su habilidad ofensiva, aunque a cambio no puede defenderse. A efectos de juego, se considera que usa Resistir el golpe contra todos los impactos que recibe, pero en lugar de utilizar la mitad de su habilidad de defensa, su parada y esquiva son directamente 0 (recuerda que, si recibe un crítico que produce efectos, perderá igualmente la oportunidad de actuar).

Si una criatura con acumulación de daño quiere usar esta maniobra, se la considera un ser inanimado y pierde su tirada natural de defensa para protegerse.

Para poner en funcionamiento este tipo de ataque, el personaje debe declarar que quiere efectuarlo antes de lanzar los dados, para calcular su turno. Una vez en él, se mantiene en los asaltos posteriores hasta que decida que va a dejar de emplearlo en el siguiente turno.

El turno al usar dos armas

Emplear dos armas suele ser algo excepcionalmente efectivo en combate, ya que multiplica en gran medida la capacidad ofensiva del personaje que las usa. Por regla general, y para facilitar su manejo, una de dichas armas suele ser de mayor tamaño, aunque nada impide a un luchador enarbolar dos de la misma envergadura.

El personaje que emplea dos armas usa siempre el turno de la más lenta. No obstante, en el caso de que ambas sean idénticas (o del mismo tamaño), debe aplicar un penalizador especial de -10 al turno si tienen velocidad positiva, y de -20 si es negativa.

Si Lemures usase dos dagas (cuyo turno es +20), aplicaría un penalizador de -10 a su velocidad, por lo que su turno de arma sería sólo de +10. Si emplease dos espadas bastardas (cuyo turno es -30), sufriría un -20, obteniendo un turno de arma final de -50.



El uso de dos espadas bastardas puede entretener la velocidad de reacción de un personaje



REGLAS OPCIONALES

*Si buscas resultados distintos,
no hagas siempre lo mismo.*

Albert Einstein

Cada Director de Juego y su grupo es un mundo distinto; cada cual tiene su propio estilo y su manera de ponerlo en práctica. Mientras que a algunos les interesará la acción desenfundada, otros preferirán sin duda un modelo de partida más pausada e interpretativa. Por ello, existen multitud de reglas que pueden aplicarse sólo en algunas clases de campañas, pero que dado su contenido, utilidad o complicación, no es aconsejable usarlas siempre. Todo lo que se expone en este capítulo son opciones que modifican las reglas básicas del sistema de un modo que a algunos les parecerá apropiado para su estilo de juego, y otros creerán innecesario o poco conveniente. Ten en cuenta que sólo son eso, opciones que usar cuando lo creas oportuno.

También se incluyen una serie de recomendaciones a los Directores, referentes al nivel de poder de los personajes. Igual que todo lo que se expone en este capítulo, no son más que consejos que pueden seguir únicamente si lo encuentran apropiado.

LIBERALIZACIÓN DE PUNTOS DE CREACIÓN

La liberalización es una regla opcional, que permite a los personajes usar los bonos a las características que reciben en cada nivel par como Puntos de Creación con los que elegir nuevas ventajas. Una ventaja que tuviese un coste de dos puntos valdría, en consecuencia, el equivalente a dos bonos a las características.

Pero no todas las ventajas son igualmente seleccionables mediante este método. Algunas de ellas carecen de sentido, ya que tienen mucho que ver con la propia naturaleza de la creación de un personaje, como Repetir una tirada o Fondos iniciales. Otras, por el contrario, sí pueden elegirse, pero sólo si concurren ciertas circunstancias específicas que les otorguen sentido. Es decir, no basta únicamente con el hecho de que a alguien le apetezca o convenga elegir una determinada ventaja, sino que es necesario justificar en la partida los motivos exactos por los que ha sido posible desarrollarla.

Por ejemplo, es extremadamente difícil que un personaje obtenga, con posterioridad a su creación, la ventaja Conocimiento en todas las materias, ya que representa un largo y exhaustivo aprendizaje que normalmente supone muchos años de duro estudio (los cuales, habitualmente, tienen lugar durante la niñez y la adolescencia). Por el contrario, una ventaja como Maestro marcial es posible que concorra durante la partida; bastaría con encontrar a un tutor lo suficientemente capaz como para enseñarle.

A veces, es posible que la circunstancia que permite al personaje obtener una determinada ventaja, se manifieste mientras a este aún le faltan uno o dos niveles para lograr un nuevo bono a sus características. En dicho caso, y si el Director lo encuentra pertinente, es posible adelantar incluso uno o dos puntos.

Celia es un Guerrero acróbata de nivel cinco y, por tanto, tiene un bono de dos puntos a sus características. No obstante, hace unos meses pasó por una aterradora experiencia, siendo atacada en una vieja catedral por Éodo, un Señor de las Tinieblas que estuvo a punto de arrancarle el alma. Tras estar tres días debatiéndose entre la vida y la muerte, su fuerza de voluntad y la compañía de Lemures, quien nunca se apartó de su lado, lograron hacerla despertar. Pero esta amarga experiencia le dejó un extraño e inusual don: la capacidad de ver el más allá.

Por ello, tenemos una justificación más que suficiente para declarar que convertimos uno de los bonos de características en la ventaja Ver lo sobrenatural, cuyo coste es de un Punto de Creación. Aunque aún le falta un nivel para obtener un nuevo bono, la lógica implica que debemos elegir ahora la ventaja, por lo que gastamos ya el +1 que ganáramos al llegar a nivel seis.

Eso sí; es preferible no utilizar esta regla como una simple excusa para ir eligiendo cada nivel par una ventaja, en lugar de sumar un punto de característica. Ten en cuenta que hablamos de habilidades innatas de los personajes, atributos con las que habitualmente se nace o se consiguen sólo mediante el paso de mucho tiempo. Lo mejor es aplicarlas cuando se merecen de verdad, y tanto el jugador como el Director opinan que realmente son adecuadas.

Lo que se enumera a continuación son sólo sugerencias y motivaciones generales, tanto para los jugadores como para el Director. Recuerda que está en vuestras manos decidir si son apropiadas, o inventar otras que puedan ser admisibles en vuestras partidas. No son indicaciones absolutas y taxativas: no todos los personajes que entran en un estado de entre la vida o la muerte a causa de un efecto místico tendrán que tener la ventaja Ver lo sobrenatural, ni tampoco alguien que haya pasado por los campos de pesadilla de la Vigilia será Inquietante. Son condiciones que, en casos extremos, permitirían a un personaje obtener tales habilidades. Aquí sólo se citan aquellas que parecen susceptibles de ser escogidas con posterioridad a la creación del personaje.

Ventajas comunes

Estas son las ventajas comunes que se encuentran al alcance de cualquier personaje. Por muy diversas causas, no resultan compatibles con la regla opcional de Liberalización de Puntos de Creación:

Repetir una tirada de características, Sustituir una característica por un 9, Acceso a una disciplina psíquica, Acceso libre a cualquier disciplina psíquica, Fondos iniciales, Don, Conocedor de todas las materias, Encanto, Tamaño no natural, Curtido, Acceso a poderes psíquicos naturales, Sentido del peligro, Armadura natural, Armadura mística, Elan, Artefacto, Aprendizaje.

Resistencia física excepcional: El personaje debería pasar por una situación en la que su cuerpo supere circunstancias extremas, o recibir un entrenamiento intensivo para lograr esta ventaja (también podría aumentarla a grado 2, en el caso de que ya la tuviera).

Resistencia mágica excepcional: Podría justificarse esta ventaja si el personaje está muy acostumbrado a tratar con la magia, y es víctima de sus efectos continuamente. En tal caso, su espíritu podría irse acostumbrando a lo sobrenatural, incrementando así su resistencia innata contra la magia. Como en el caso anterior, también es lógico aumentarla a grado 2 si ya la poseyera inicialmente.

Resistencia psíquica excepcional: Cuando un personaje está expuesto a mucha presión psíquica y consigue acostumbrarse a ella, es posible que sus defensas mentales se incrementen otorgándole esta ventaja, o acrecentando su valor inicial en el caso de que ya la tuviese.

Afinidad animal: Esta ventaja resulta muy difícil de justificar, aunque no imposible. Podría darse el caso de que un personaje, pasando por una inusual experiencia, se viese obligado a vivir durante un tiempo en íntimo contacto con la naturaleza, y que de algún modo místico, desarrollase una unión con los animales. También puede ser concedida por algunos poderosos espíritus de la naturaleza, como los Harekawa.

Regeneración básica, avanzada y mayor: Si un personaje está muy acostumbrado a recibir heridas físicas y consigue normalmente reponerse de ellas, podría darse el caso de que incrementase ligeramente su nivel de regeneración. No obstante, hay muchos otros motivos que podrían justificar una ventaja así, como recibir una transfusión de sangre Duk'zarist o Sylvain y que el cuerpo del personaje, en lugar de rechazarla, se adaptase a ella recibiendo algunas de sus cualidades.

Sentidos agudos: Se puede justificar si el personaje se encuentra en una situación en la que tiene que depender de sus sentidos, y logra salir de ella con éxito. En realidad, sus sentidos siempre han sido superiores, pero se ha requerido cierto acontecimiento para que despertaran su verdadero potencial. Aún así, no resulta recomendable otorgar todo el bono de golpe, sino darlo paulatinamente según pasa el tiempo.

Ambidextria: Liberalizar o no esta Ventaja depende única y exclusivamente del criterio del Director, según él mismo considere que la ambidextria sea con el que se nazca o pueda ser aprendido. En cualquier caso, dominar el uso de su mano mala requeriría un largo periodo de tiempo, que en ocasiones puede suponer meses (o incluso años) de práctica. Aún así, siempre es posible que el personaje se esfuerce en las situaciones más críticas en no emplear su mano buena (existe incluso la posibilidad de que esta haya quedado inutilizada), lo que podría disminuir considerablemente el tiempo que requiere su aprendizaje. Por ejemplo, no sería una mala idea que tuviera que luchar durante varios meses aplicando un penalizador de -30 a su habilidad de combate por usar sólo su mano mala, como práctica.

Visión nocturna: Si alguien pasa un prolongado periodo de tiempo en las tinieblas (meses o años), podría adaptar tanto sus ojos a la oscuridad que esta le resultase algo natural.

Inquietante: El personaje ha visto o sentido algo tan terrible y terrorífico, que ha cambiado completamente su concepción del mundo. Es posible que haya estado en uno de los campos de pesadilla de la Vigilia, y una parte de la oscuridad que mora allí le haya acompañado. A partir de ese momento, esos recuerdos o sensaciones le persiguen y es capaz de proyectarlo sobre los demás, poniéndoles nerviosos.

Apto en una materia: Si un personaje encuentra un tutor de excepcional habilidad que le adiestre en un campo en concreto, podría descubrirle una nueva perspectiva a la hora de afrontar la materia. De ese modo, siempre sería posible darse cuenta de que tenía un talento especial en dicha disciplina. Sobre el maestro, lo más recomendable sería que le superase en dicha habilidad secundaria al menos 200 puntos.

Apto en un campo: Como la anterior, pero englobada en un campo de habilidades entero. Naturalmente, el tutor debería ser considerablemente más difícil de encontrar.

Aprendizaje natural: Lo mejor en el caso de que alguien quiera elegir esta ventaja es que el personaje nunca hubiera desarrollado habilidad en ese campo en concreto y, llegado el momento, lo usase con un éxito desproporcionado (superando en uno o dos niveles el umbral de dificultad requerido mediante una tirada excepcional). En tal circunstancia, sería fácil entender que descubriera que posee un don natural para dicho campo, el cual empezaría a mejorar a partir de entonces.

Aprendizaje natural en un campo: Similar a la anterior, pero el conjunto de tiradas debería ser mucho más impresionantes. En este caso, no parece necesario requerir que el personaje no hubiera desarrollado ninguna habilidad de dicho campo, pero al menos, debería tener un número escaso de ellas.

Sueño ligero: Cuando alguien se ve forzado a vivir bajo una gran tensión, temiendo la posibilidad de un ataque nocturno, podría empezar a desarrollar un sueño mucho más ligero, permitiéndole ser más consciente de lo que ocurre a su alrededor mientras duerme.

Afortunado / Buena suerte: A veces se da el caso de que un jugador, ya sea por sus decisiones o tiradas, encarna a un personaje muy afortunado al que las cosas suelen salirle normalmente bien. En tales ocasiones, y si la suerte del jugador se adhiere de un modo muy perceptible sobre su personaje, no estaría de más que el Director le permitiera elegir la ventaja de Afortunado o de Buena suerte; aquella que estimase más apropiada para él.

Reflejos rápidos: Aunque no resulta habitual, un personaje puede entrenar especialmente sus reflejos sometiéndose a un adiestramiento apropiado. Hay muchos métodos posibles, y cada uno puede resultar adecuado para diversos individuos; desde llevar, durante meses, pesas que ralenticen su respuesta, al clásico luchador que vive atento a ataques repentinos durante periodos prolongados. Dependiendo del Director, es incluso posible elegirla en más de una ocasión.

Ver lo sobrenatural: Existen algunos motivos por los que un personaje puede despertar esta capacidad con posterioridad a su creación. En primer lugar, puede optar por elegirla si entra en el estado de entre la vida y la muerte por una causa sobrenatural, como ser blanco de un conjuro o resultar dañado por una criatura espectral. Otro posible motivo es que entre físicamente en la Vigilia, y que eso cambie desde entonces su percepción del mundo.

Inmunidad al dolor y al cansancio: Algunos cuantos individuos, cuando son sometidos de manera continua y prolongada a dolores y agotamientos inhumanos, pueden llegar incluso a acostumbrarse a ellos, haciendo más llevaderos sus efectos. Si un personaje pasa por eventos similares y consigue superarlos (un buen ejemplo sería sufrir semanas de tortura por parte de la Inquisición), tiene una base suficiente para elegir esta ventaja.

Maestro marcial: Un personaje podría elegir esta ventaja si es entrenado por un instructor cuyo Conocimiento Marcial sea extremadamente superior al suyo propio o si, por ejemplo, descubre algún artefacto que le revele aptitudes marciales que desconocía. Es incluso posible elegirla en más de una ocasión.

Infatigable: El trabajo arduo y continuo puede, sin duda, aumentar el aguante y resistencia de cualquiera. Por tanto, un personaje que se entrene duramente para incrementar su tolerancia al cansancio, tiene una base para elegir esta ventaja si el Director lo encuentra conveniente.

Desplazamiento rápido: Del mismo modo que se puede justificar en algunas ocasiones un entrenamiento intensivo que mejore la reacción o el aguante al cansancio de un personaje, algunas veces sería posible mejorar el desplazamiento.

Recuperación de Ki: Dado que se trata de una medida de carácter sobrenatural, no requiere una justificación tan exhaustiva como otras. En este caso, resulta comprensible que un personaje especialmente hábil en el uso de los Dominios del Ki pudiera realizar un entrenamiento intensivo para incrementar su índice de recuperación de Ki.

Ventajas para personajes con el Don

Sin duda, se trata de ventajas con una justificación menos estricta que las anteriores, ya que al tratarse de elementos sobrenaturales, es más difícil explicar un motivo por el que algunos personajes podrían desarrollar dichas capacidades. Algunas de ellas parece lógico entender que pudieran ser desarrolladas con el tiempo, mientras que otras, como Apto para el desarrollo de la magia, no.

A veces, resulta incluso recomendable permitir que los personajes que pertenecen al arquetipo Místico tengan acceso a ellas, ya que le otorgan la capacidad de evolucionar en ciertas capacidades sobrenaturales conforme avanzan de nivel. De ese modo, un hechicero podría ir incrementando su regeneración mágica con el tiempo gracias a la ventaja Recuperación superior de magia, o aumentar su nivel de conocimiento en vía sin la necesidad de subir puntos en la característica de Inteligencia.

Recuperación superior de magia: No requiere una justificación estricta, siempre y cuando el personaje desarrolle apropiadamente sus habilidades místicas. Resulta lógico pensar que un brujo podrá incrementar su esencia para canalizar mejor la energía mística a través de su alma, y regenerar las fuerzas perdidas a un ritmo superior.



Un uso continuado de la magia podría justificar su fortalecimiento

Conocimiento natural de vía: A veces, se puede dar el caso de que un brujo tenga acceso a algún medio (ya sea un maestro, algún grimoire o cualquier elemento similar) que le permita incrementar su nivel de vía y dominar nuevos conjuros. No obstante, es posible

que haya llegado al máximo nivel que le otorga su Inteligencia, y por ello se quede estancado en su aprendizaje. En estos casos, y si por lógica resulta apropiado considerar que debe ampliar sus aptitudes sortilegas, el Director puede incrementar en 40 puntos el máximo nivel de vía (lo que no significa que obtenga de manera automática los conjuros), otorgándole esta ventaja sin la necesidad de que suba su característica de Inteligencia.

Magia innata mejorada: Al mejorar en sus conocimientos arcanos, es fácilmente justificable que el brujo pueda ampliar su dominio innato de la magia y tener acceso a esta ventaja.

Potencial enfrentado: Algunos brujos especializados en combate despliegan, con el tiempo, ciertas habilidades que les permiten incrementar la efectividad de sus sortilegios, obteniendo así la capacidad de mejorar la potencia de sus conjuros al chocar con otras descargas.

Inutilidad gestual: Dado que en *Ánima* cada brujo construye sus hechizos por sí mismo, es posible que fuese capaz de desarrollar la habilidad de ejecutar sortilegios sin tener que gesticular. Naturalmente, esta capacidad requeriría un arduo estudio y práctica por su parte.

Inutilidad oral: Exactamente igual que la anterior, pero aplicada en este caso a recitar ensalmos en los conjuros.

Desequilibrio elemental: Cuando un personaje se especializa el tiempo suficiente en el uso de una vía de magia, es capaz de desarrollar cierta afinidad a ella y, así, ser capaz de elegir esta ventaja. Como mínimo, resulta recomendable que haya logrado alcanzar un nivel de conocimiento en la vía superior a 50.

Ventajas para psíquicos

Como las mágicas, estas ventajas pueden ser justificadas con mayor facilidad, al tratarse de capacidades psíquicas.

Concentración extrema: El personaje acostumbra a concentrarse siempre que va a ejecutar un poder psíquico, por lo que acaba desplegando con el tiempo una capacidad increíble para incrementar los efectos de sus habilidades cuando tiene unos asaltos para prepararlas.

Calibre: Usualmente el personaje usa una gran cantidad de CV al emplear su Proyección Psíquica, siendo capaz de intensificar con el tiempo los beneficios que obtienen de estos puntos.

Mantenimiento añadido: El psíquico se especializa en dejar poderes mentales activos durante prolongados periodos de tiempo, durante los cuales comienza a percatarse de que es capaz de incrementar naturalmente las capacidades que usa de esta manera.

Resistencia a la fatiga psíquica: Tras un uso prolongado de sus poderes a lo largo de los años, el personaje puede hacerse especialmente resistente a la fatiga mental que produce el uso incorrecto de sus poderes.

Recuperación de CV: Sin duda la ventaja más fácil de justificar, ya que resulta razonable que, conforme avanzan sus poderes, un psíquico sea capaz de recuperarse con mayor facilidad de la tensión del uso de CV.

Desequilibrio psíquico: Si un psíquico centra a lo largo de las partidas toda su atención en una de sus disciplinas, usándola de manera especial sobre las demás e invirtiendo en ella más CV que en las otras, podría justificarse que obtuviese un desequilibrio favorable en sus poderes.

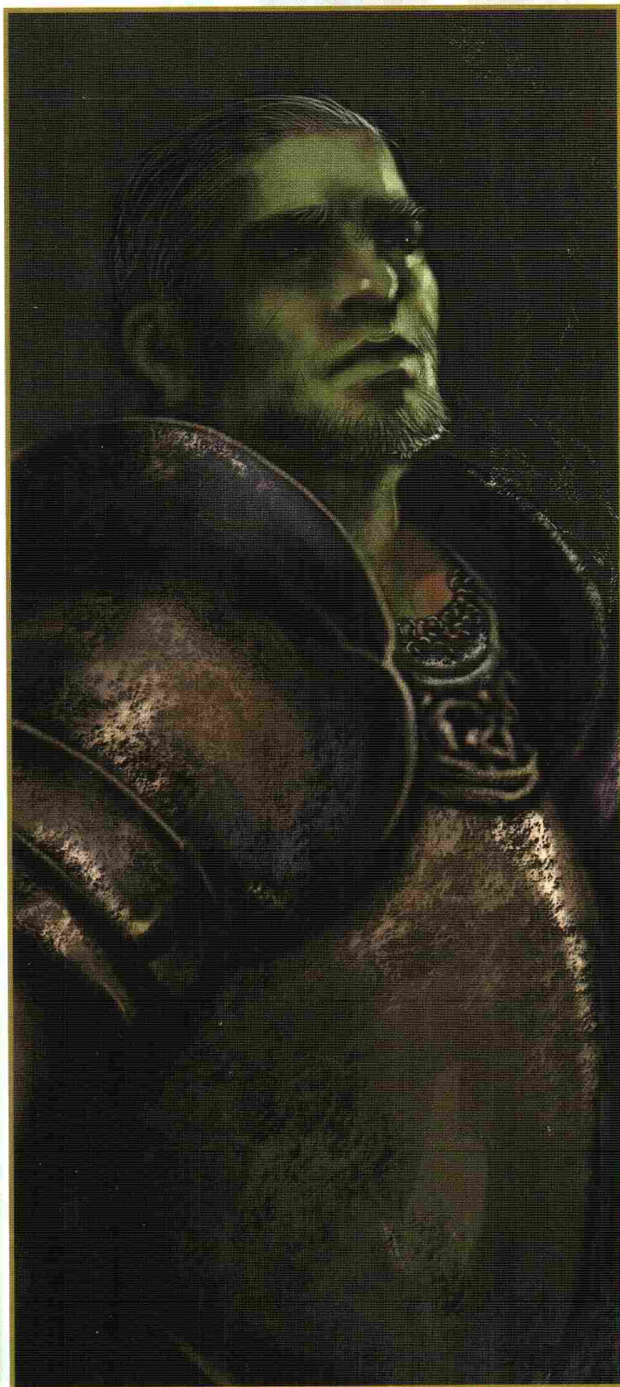


Desventajas comunes

Del mismo modo que un personaje puede obtener una ventaja adicional si concurren ciertos acontecimientos especiales, es también posible que elimine algunas de sus desventajas. Es el caso de un sujeto que logra dominar su miedo o superar un vicio que siempre le ha obsesionado. Ten en cuenta, no obstante, que algunas desventajas pueden desecharse sin la necesidad de usar esta regla; alguien con aspecto desagradable podría estar sujeto a un conjuro de metamorfismo para tener una apariencia hermosa. Aun así, mantendría esencialmente la desventaja, ya que su aspecto "real" seguiría siendo el mismo. Al igual que en el apartado anterior, eliminar una desventaja cuesta el equivalente de su valor en Puntos de Creación.

Las desventajas que no resulta factible eliminar mediante este método son:

Miembro atrofiado, Reducir dos puntos a una característica, Miopía, Mudo, Ciego, Sordo, Aspecto desagradable, Enfermedad grave, Aprendizaje lento.



Salud enfermiza: Por regla general, esta desventaja está ligada a la naturaleza de una persona y resulta excepcionalmente difícil de eliminar. No obstante, siempre existen métodos sobrenaturales que podrían justificar su pérdida. Un buen ejemplo sería que alguien bebiera la sangre de un Harekawa y que, en lugar de sólo devolverle parte de su juventud, acabara con su salud enfermiza.

Vulnerabilidad a los venenos: Aunque la constitución de una persona sea especialmente propensa a las sustancias tóxicas, es posible que, ya sea por medio de algún elemento sobrenatural o la ingestión continuada de venenos, supere su vulnerabilidad, permitiéndole eliminar esta desventaja.

Fácil posesión: Eliminar esta desventaja sólo puede justificarse mediante alguna clase de elemento sobrenatural, como un complejísimo ritual que llegue a tener éxito. También existe la posibilidad de que el personaje fuese habitualmente poseído por otras entidades, pero que poco a poco lograra superar los controles de Resistencia, logrando así subsanar su debilidad inicial.

Vulnerabilidad a la magia: La misma justificación que le permite a alguien obtener la ventaja Resistencia mágica excepcional, podría esgrimirse a favor de alguien que quisiera eliminar esta desventaja. En este caso, lo más recomendable sería que el personaje fuese afectado comúnmente por conjuros y efectos místicos pero que, gracias a la suerte, lograra superar la mayor parte de los controles. De ese modo, sería posible entender que su espíritu se ha fortalecido contra lo sobrenatural.

Vulnerable al frío o al calor: Se dice que lo que no te mata te hace más fuerte, por lo que si un individuo se ve obligado a vivir durante un extenso periodo de tiempo en unas condiciones climáticas o ambientales a las que no es afín, y consigue sobrevivir, podría superar su vulnerabilidad. Sería el caso de alguien vulnerable al frío que se viese obligado a vivir durante años en una zona ártica.

Debilidad física: Similar a Resistencia física excepcional, para lograr vencer esta desventaja debería pasar por una situación en la que su cuerpo supere circunstancias extremas, o recibir un entrenamiento intensivo.

Lenta curación: Al contrario de lo que ocurre con Regeneración, la mera posibilidad de recibir heridas habitualmente no parece suficiente razón para superar esta desventaja. Para lograrlo, el personaje debería recibir una transfusión de sangre de un ser sobrenatural (o alguna medida similar) y que su organismo, en lugar de rechazarla, se adaptase a ella. Por regla general, sólo un pequeño índice de personas es capaz de conseguirlo.

Alergia grave: Sin incluir medidas sobrenaturales, es extremadamente difícil que una persona pueda superar una alergia tan grave como la que conlleva esta desventaja. En todo caso, y sólo si el Director lo considera apropiado, cuando un personaje se encuentra expuesto al elemento que se la produce con una gravedad tal que pone su vida en peligro, podría superar un control de RF contra 120 ó 140 para vencer finalmente su alergia. Sólo debería tener una oportunidad y, para que su organismo lo logre realmente, no debería recibir ningún apoyo exterior, ya sean conjuros o habilidades que incrementen su RF.

Sueño profundo: Las mismas causas por las que un personaje podría tener acceso a Sueño ligero, podrían permitirle librarse de la desventaja Sueño profundo.

Fobia grave: Eliminar esta desventaja es un punto difícil de tratar, a causa de las connotaciones que conlleva. Aun así, siempre es posible que un personaje supere su miedo si, a lo largo de las sesiones de juego, en su actuación concurren elementos que lo permitiesen. Como siempre, será una decisión que en último caso se encuentre en manos del propio Director.

Adicción o vicio grave: Igual que la anterior salvo que, en esta situación, el personaje debe de superar su desmesurado vicio.

Mala suerte / Desafortunado: La naturaleza de estas desventajas es similar a la de Buena y suerte y Afortunado, por lo que la manera de anularlas tiene una base parecida; cuando un jugador consiga transmitir a su personaje una suerte desproporcionada o sea capaz de convertir habitualmente las situaciones desafortunadas en positivas, el Director podría permitirle usar uno de sus bonos para deshacerse de ella.

Arma exclusiva: Cuando un personaje ha perdido su arma y durante meses o años está obligado a utilizar una distinta, poco a poco podría lograr superar su traba y acostumbrarse al uso de nuevas armas.

Reacción lenta: Al igual que en el caso de Reflejos rápidos, un entrenamiento intensivo podría anular o reducir los efectos de esta desventaja.

Vulnerable al dolor: Las mismas circunstancias que permiten a un personaje obtener Inmunidad al dolor y al cansancio podrían anular esta desventaja, aunque la lógica indica que debería ser mucho más arduo sobrevivir para el personaje.

Exhausto: De nuevo, un entrenamiento intensivo para incrementar el aguante y resistencia al cansancio deberían ser suficientes para justificar la eliminación de esta desventaja.

Desventajas para personajes con el Don

Igualmente, también es posible desembarazarse de algunas desventajas de carácter sobrenatural.

Las desventajas que no se pueden eliminar de esta manera, son:

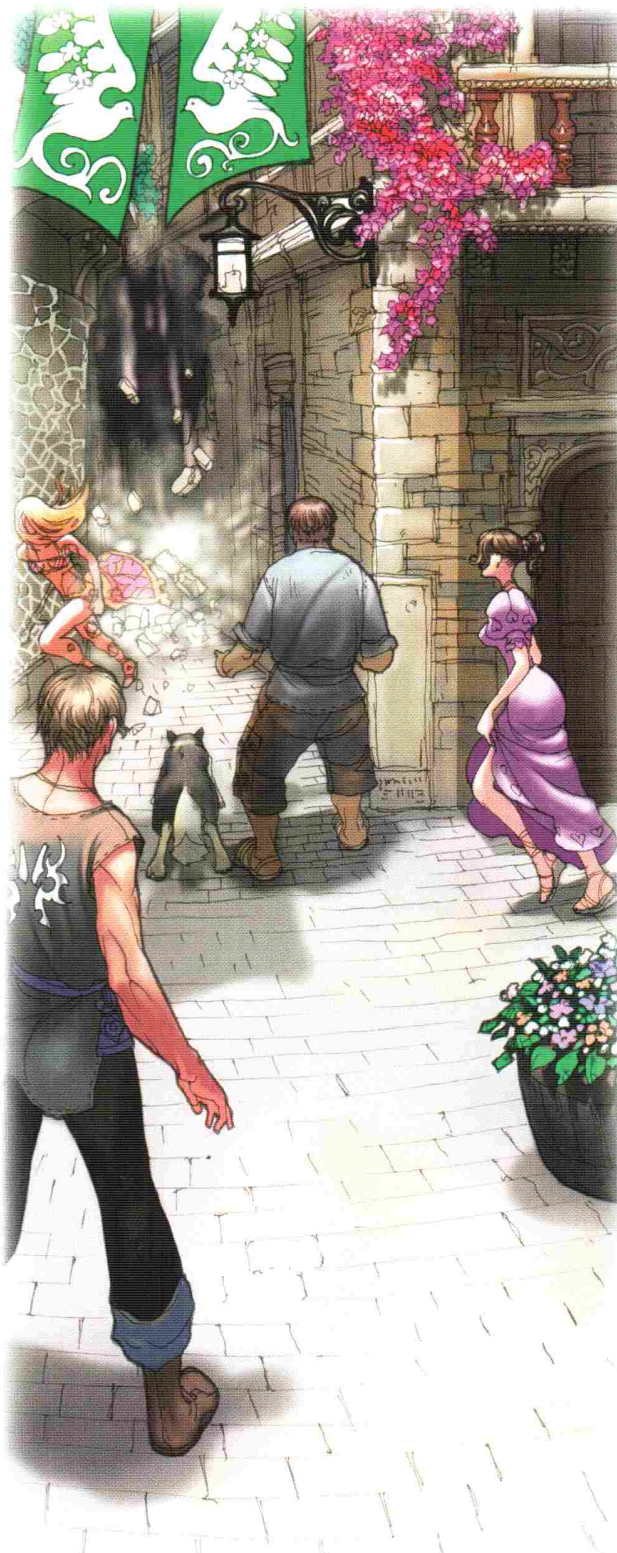
Magia atada a acción, Lazo existencial.

Obligación oral: De nuevo, un brujo puede descubrir de algún modo un nuevo medio para desarrollar sus conjuros. Quizás se justifique por la aparición de un extraño manuscrito que haga que se replantee sus estudios desde una nueva perspectiva, o puede que un archimago con conocimientos muy superiores a los suyos le descubra algún secreto desconocido para él. Naturalmente, en ningún caso debería ser un cambio inmediato, debiendo llevar aparejado un largo periodo de prácticas.

Obligación gestual: Igual que la anterior, pero enfocada al uso de las manos en lugar de los ensalmos.

Lenta recuperación de magia: No requiere una justificación excesiva, ya que del mismo modo que se incrementan sus poderes, un brujo podría encontrar una manera de aumentar su recuperación de magia. Por lógica, no es difícil aplicar los mismos principios que anteriormente explicados que permiten a un hechicero elegir la ventaja Recuperación superior de magia.

Magia estanca: Para librarse de esta terrible desventaja, el brujo debería hallar la fuente de su bloqueo de poder, ya sea en un aspecto interno, como un obstáculo en su propia alma, o externo, como que una parte de su fuerza vital se encuentre desprendida de él. Dependiendo del Director de Juego, puede haber muchos modos de superar este inconveniente, pero debido a las enormes repercusiones que conlleva, debería ser algo de increíble dificultad. Una de las mejores recomendaciones sería que el brujo encontrase uno de los nodos mágicos primordiales de Gaïa, y se introdujera en él. Si consigue sobrevivir (cosa que no debería ser nada fácil), la brutal sobrecarga de poder sobrenatural que inundaría su organismo debería bastar para limpiar su esencia, permitiéndole librarse de esta desventaja.



La suerte puede llegar a cambiar en las más extrañas circunstancias

Extenuación mágica: La única posibilidad que un brujo tiene de librarse de esta desventaja es usar magia de alto nivel continuamente, forzando sus límites por encima de sus niveles habituales y tratando de resistir la enorme presión que ello conlleva.

Brujería: Como en Obligación oral y gestual, el personaje debería encontrar un método con el que replantearse toda la base de sus conocimientos mágicos. No sería una mala idea obligarle a desarrollar de nuevo todo su nivel de vía (aunque el periodo de aprendizaje debería ser considerablemente inferior).



Desventajas para psíquicos

Por último aquí se lista la posibilidad de desembarazarse de algunas desventajas de para personajes con poderes psíquicos.

Las desventajas no susceptibles de ser eliminadas mediante esta manera, son:

Poder único, Consumición psíquica.

Sin concentración: Es posible que el personaje no tuviese ninguna clase de entrenamiento psíquico a la hora de usar sus poderes. Por tanto, si recibiera el adiestramiento apropiado, podría aprender a desarrollar más correctamente sus disciplinas y con ello aprender las ventajas que conlleva concentrarse.

Extenuación psíquica: De nuevo, el uso continuado de sus poderes a alto nivel podría preparar al personaje para aguantar el peso del fracaso psíquico, permitiéndole superar esta desventaja. Naturalmente, debería conllevar que el personaje haya logrado, como mínimo, un considerable nivel de poder.

ENTRE LA VIDA Y LA MUERTE

Esta es una regla alternativa para tratar aquellas situaciones en las que los personajes acaban con puntos de vida negativos. Sin duda, añade cierto realismo y mayor jugabilidad a los estados críticos, aunque también entraña cierta dificultad en su uso.

Cuando un personaje recibe un daño que reduce sus puntos de vida a valores negativos, no aguanta tan sólo el quintuple del valor de su Constitución, ni tampoco cae inconsciente automáticamente. En su lugar, tiene que hacer un control de RF para saber en qué estado se queda. La dificultad es de 40 para mantenerse con vida, y de 100 para lograr seguir consciente, aunque estas cifras se incrementan en una cantidad equivalente a los puntos de vida negativos del personaje. Por tanto, cuanto peor sea el estado en el que se encuentra, más complicada será la dificultad del control.

Si el personaje no logra superar el primer valor de dificultad (40 más el modificador pertinente), muere a causa de su estado crítico. Si por el contrario no pasa el segundo valor (100 más el modificador), pierde la consciencia, quedando entre la vida y la muerte de modo tradicional.

En el caso de que consiga conservar la consciencia, podrá seguir actuando con normalidad, pero aplicando un penalizador a toda acción equivalente a los puntos de vida en los que se encuentra. El control de RF se repite cada minuto que permanece activo o cada vez que vuelve a perder puntos de vida por cualquier causa.

Pazusu recibe un ataque que reduce sus puntos de vida a -20. Tras superar sin problemas el crítico, debe realizar un control de RF para saber en qué estado se encuentra. Daño que está en -20 PV, debe de superar una dificultad de 60 (una base de 40 más los 20 puntos que están en negativo) para no morir, y un 120 para permanecer consciente (100 más 20 puntos negativos). Por suerte, logra un resultado de 135, por lo que es capaz de seguir consciente un rato más, aunque eso sí, aplicando un negativo de -20 a toda acción. Un minuto después, en el que sigue sin descansar ni recibir atención médica que lo estabilice, repite el control con menor suerte, obteniendo ahora sólo un 85. Aunque ha logrado evitar la muerte, Pazusu queda inconsciente y está entre la vida y la muerte.

Si empleas esta regla, debes aplicar algunas modificaciones a algunas reglas concretas.

Aguante a la muerte (Nephilim Duk'zarist): los Nephilim Duk'zarist aplican un bono especial de +20 a sus controles de RF para saber si mueren o quedan inconscientes.

Aguante extremo a la muerte (Duk'zarist):

En lugar de la regla general, el penalizador a toda acción que reciben los Duk'zarist por entrar en puntos de vida negativos queda reducido a la mitad, y aplican un bono especial de +20 a los controles de RF para saber si mueren o quedan inconscientes.

No muertos: Los no muertos no pueden quedar inconscientes por entrar en puntos de vida negativos. O fallan la tirada por una diferencia que los destruye, o siguen conscientes. En cualquier caso, siguen aplicando negativos a la acción, a causa del terrible estado en el que sus cuerpos se encuentran.

Acumulación de daño: Las criaturas con acumulación de daño reducen a la mitad el valor de los penalizadores a la acción que obtienen por tener puntos de vida negativos, al igual que obtienen un bono de +40 a sus controles de RF para saber si mueren o quedan inconscientes.

LÍMITES A LAS HABILIDADES

En *Ánima*, un jugador tiene libertad total para desarrollar su personaje como considere apropiado, y eso implica que puede elegir las habilidades secundarias que crea conveniente tener. No obstante, el hecho de que no existe un límite marcado a la hora de desarrollar una habilidad secundaria, a veces puede llevar a situaciones poco lógicas o inconvenientes en el desarrollo de una partida; personajes de primer nivel con 300 en Acrobacias o Sigilo como única habilidad, no pueden resultar apropiados. Por ello, si el Director de Juego lo prefiere, puede limitar la habilidad máxima de un personaje usando los valores indicados en la **Tabla 1**. Ten presente que no son más que valores aproximados, que puedes incrementar o reducir según consideres conveniente.



Puede ser aconsejable que algunas habilidades secundarias sean acordes al nivel de los personajes

TABLA 1: LÍMITES A LAS HABILIDADES

Nivel	Habilidad máxima recomendada
1 a 3	200
4 a 6	280
7 a 9	320
10+	Sin límite

HABILIDADES SOBRENATURALES

Un problema común que puede tener un Director de Juego a la hora de iniciar una partida, es saber qué nivel de poder y conocimientos deberían poseer los personajes recién creados. ¿Cuáles son los conocimientos mágicos que debería tener un hechicero en sus primeras andanzas? ¿O cuántas habilidades del Ki o Técnicas? A continuación se citan unas pautas generales que pueden servir como guía, dependiendo de las preferencias y gustos de cada Director.

Límites al nivel de vía

Un personaje recién creado con la ventaja Don tiene, normalmente, acceso a la capacidad de usar conjuros. No obstante, a veces puede ser difícil medir la cantidad de hechizos que debería saber como base. Para ello, hay que tener en cuenta diversos factores, como el arquetipo al que pertenece (no sería igual de lógico y justo darle los mismos conocimientos de magia a un hechicero que a un ladrón), y el nivel de poder místico que el Director de Juego quiera otorgar a los jugadores dentro de su partida.

Campañas con un nivel de poder bajo son aquellas en las que el sobrenatural es tan raro y exiguo, que resulta poco más que un mito. Los personajes tienen a duras penas acceso a tales capacidades, y conseguirlas debería ser siempre para ellos un verdadero reto. Un nivel medio es aquel en el que los personajes, sin importar que lo mágico sea o no conocido, poseen unas elevadas habilidades místicas que les permiten enfrentarse de igual a igual a cualquier clase de amenaza. Lo más recomendable suele ser siempre decantarse por esta segunda opción. Finalmente, en partidas de nivel sobrenatural alto, los personajes están dotados de capacidades sin parangón, en el que cada jugador tiene acceso a un incomparable poder como base.

Máximo conocimiento inicial: Indica el nivel de vía máximo que un personaje recién creado debería tener, sin importar cual sea su conocimiento natural o las ventajas que posea.

Nivel de vía: Indica a qué porcentaje de su nivel de magia debería tener acceso el personaje.

TABLA 2: LÍMITE AL NIVEL DE VÍA

Nivel sobrenatural	Máximo conocimiento inicial	Nivel de vía
Nivel bajo		
Arquetipo místico	40	30%
Arquetipo mixto	20	20%
Otros arquetipos	Ninguno	Ninguno
Nivel medio		
Arquetipo místico	50	50%
Arquetipo mixto	40	40%
Otros arquetipos	10	10%
Nivel alto		
Arquetipo místico	60	80%
Arquetipo mixto	50	60%
Otros arquetipos	20	25%

Veamos un ejemplo; a un hechicero con Inteligencia 10 y la ventaja Conocimiento natural de vía, que en consecuencia tendría un nivel de magia 90 (50 por su característica y 40 por la ventaja), vamos a situarlo en un nivel sobrenatural medio. Gracias a su ventaja, decidimos que comience con una base de vía 40 en Oscuridad, y tiene aún el 50% de lo que le permite su Inteligencia, o lo que es lo mismo, 25 puntos más para gastar. En principio queremos incrementar sus conocimientos oscuros, pero dado que el máximo conocimiento inicial es 50, sólo podemos invertir 10 puntos más ahí. No obstante, los 15 sobrantes podríamos gastarlos en otra vía, como Ilusión, con la que completar así sus habilidades sobrenaturales.

Límites al Conocimiento Marcial

De igual forma que ocurre con la magia, es aconsejable limitar el acceso de los personajes recién creados a los Dominios del Ki. Lógicamente, no todo el mundo posee amplios conocimientos de lo que es el Ki; de hecho, la mayoría de veces los luchadores no tienen ni idea de la existencia de dichas habilidades. De nuevo, el factor fundamental que marca cuánto Conocimiento Marcial deberían tener como base, viene indicado por el nivel sobrenatural de la partida y el arquetipo al que pertenecen. Si el desarrollo de puntos iniciales es suficiente para que el personaje obtenga la habilidad Conocimiento del Ki, es perfectamente consciente de lo que son los Dominios, y puede incrementar libremente sus habilidades o Técnicas con posterioridad. En caso contrario, simboliza que el luchador no tiene suficientes conocimientos, y requiere que alguien, en algún momento posterior, sea capaz de enseñarle. Los puntos obtenidos por la ventaja Maestro Marcial también están dentro de esta limitación.

TABLA 3: LÍMITE AL CONOCIMIENTO MARCIAL

Nivel sobrenatural	Acceso
Nivel sobrenatural bajo	Una cuarta parte
Nivel sobrenatural medio	La mitad
Nivel sobrenatural alto	Pleno

Invocaciones iniciales

Por último, resulta conveniente saber si los convocadores son capaces de empezar la partida con alguna criatura a su servicio, o con algún pacto de invocación sellado. Como inicio, no es muy aconsejable que tengan algún familiar; eso es algo que debería lograrse en partida mediante sus acciones e interpretación. No obstante, sí resulta lógico pensar que podría llegar a tener algún sirviente o acceso a alguna invocación de bajo nivel, con que igualar sus habilidades a las de otros místicos.

Para que el personaje convocador pueda optar por tener una criatura atada y controlada a su servicio, debería al menos haber desarrollado un mínimo de 40 en sus habilidades Convocar, Dominación y Atadura. De igual modo, si quiere establecer algún pacto con una Invocación, precisaría una base mínima de 60 en Convocar. Eso sí: ten en cuenta que, por conveniente que resulte una Invocación en concreto, el pacto firmado debe ser acorde a la condición y personalidad del personaje.

Como en las anteriores secciones, dependerá del nivel sobrenatural que vaya a tener la partida.

Servidores: Indica cuántas criaturas tiene atadas y controladas el personaje inicialmente. Los de primer nivel que tengan servidores de poder inferior al suyo, poseen elementales de nivel 0.

Invocaciones: El grado de la invocación indica el grado máximo del Arcano (o equivalentes) al que puede tener acceso. Si, por ejemplo, indica que su nivel máximo es II, significa que puede comenzar con un pacto firmado con El Loco (0), El Mago (I) o La Suma Sacerdotisa (II), en su faceta pura o inversa.



TABLA 4: INVOCACIONES INICIALES

Nivel Sobrenatural	Servidores	Invocaciones
Nivel bajo	Una criatura de nivel inferior al personaje	Ninguna
Nivel medio	Una criatura del mismo nivel que el personaje	Una (Grado III)
Nivel alto	Una criatura del mismo nivel, junto a dos o tres de nivel inferior	Una (Grado IV)



Leigh, Gran Bestia del fuego, una poderosa invocación que escapa al poder de los principiantes

SALUD MENTAL

Incluso en un mundo de fantasía donde la magia y lo sobrenatural conviven con lo mundano, a menudo los personajes pueden enfrentarse a situaciones que lleven hasta el límite su cordura, al desafiar situaciones extremas o terroríficas. Para ello, resulta muy conveniente tener un modo de medir su salud mental y saber, así, cómo son capaces de sobreponerse a esos momentos en los que todo su mundo parece resquebrajarse. Con las siguientes reglas podremos saber si un personaje se encuentra perfectamente cuerdo o si, paulatinamente, está viéndose sumido en la locura.

Esta regla opcional resulta muy conveniente para partidas basadas en la investigación y el misterio, donde los personajes deben luchar por sus vidas contra las fuerzas desconocidas que habitan en las sombras. Porque sin duda, la salud mental es tan imprescindible en una partida con grandes dosis de tensión y miedo, como innecesaria en aquellas que se basan en la acción.

La cordura

Lo primero que hay que hacer es calcular los puntos de Salud Mental (SM) que tiene un personaje, que medirán su nivel de cordura. Para ello, suma el valor de las Características Inteligencia, Voluntad y Poder, y consulta la **Tabla 5**. La primera columna indica el valor máximo de Salud Mental que tiene el personaje, que será el valor con el que empiece (salvo si, considerando el trasfondo, tanto el jugador como el Director de Juego acuerdan un valor menor). La segunda columna marca su Umbral de locura que, como veremos pronto, es el valor a partir del cual un personaje se encuentra con un serio trastorno psíquico. Mientras sus puntos de Salud Mental no se hallen por debajo del Umbral de locura, puede considerarse cuerdo.

Cuando, ya sea por subir de nivel o mediante medios sobrenaturales, un personaje aumenta su Inteligencia, Voluntad o Poder, puede incrementar el valor máximo de su Salud Mental, aunque no gana o recupera puntos por ello automáticamente.

TABLA 5: LA CORDURA

Suma	Salud Mental	Umbral de locura
3 - 8	No aplicable*	No aplicable*
9 - 12	20	5
13 - 15	30	10
16 - 18	50	15
19 - 21	80	20
22 - 24	120	25
25 - 28	150	30
29 - 31	200	40
32 - 34	350	50
35+	500	60

* Si la suma de las tres características es inferior a 9, no es necesario aplicar esta regla; el personaje es demasiado ignorante como para sufrir repercusiones en su salud mental.

Celia tiene Poder 6, Voluntad 4 e Inteligencia 8, lo que entre las tres características suman 20 puntos. Al consultar la **Tabla 5**, descubrimos que le corresponden 80 puntos de Salud mental y que su Umbral de locura es de/está en/situación en 20.

Control de Shock

Ahora ya sabemos cuántos puntos de Salud Mental tiene un personaje, pero... ¿cómo los pierde? ¿Qué es lo que puede hacerle caer en la locura? Habitualmente, una persona cuerda puede trastornarse después de sufrir diversas situaciones traumáticas, ya sea a causa del estrés, el miedo o la tensión. Cada una puede ser completamente distinta; quizás haya visto como toda su familia es asesinada delante de él, o se ha vuelto loco tras quedarse diez años encerrado en la más completa soledad. Por supuesto, ningún motivo es taxativo; no todo el mundo que ve morir a su familia o permanece preso durante un largo periodo de tiempo habrá de volverse necesariamente loco.

Cuando se da cualquier situación que pone en peligro la cordura de un personaje, este debe de realizar un Control de Shock para saber si ve afectada o no su salud mental. Se ejecuta realizando un Control de Voluntad y aplicando los modificadores pertinentes de cada situación. Si logra superarlo, no sufre consecuencia alguna, pero si falla, debe de consultar la **Tabla 6** para saber cuáles han sido los efectos y la pérdida de SM consecuente. Algunas ventajas y desventajas también tienen cierta influencia en la salud mental del personaje. Alguien que posee la ventaja Inmune a psicología obtiene un bono de +4 a los controles de shock, y quien posea Resistencia Psíquica excepcional, suma una cantidad equivalente a su nivel de ventaja (es decir, un +1 o +2). En el caso de que un personaje tenga la desventaja Adicción grave, resta un punto de SM por cada día que

permanezca sin satisfacer su vicio. Una vez transcurrida una semana, la pérdida aumentará a dos puntos por día.

Otro factor que puede ser fundamental se basa en la Frialdad del personaje. Naturalmente, aquel que puede permanecer impasible ante la situación más terrorífica, tiene menos posibilidades de perder la cordura. Por tanto, cada situación tiene asignado un nivel de dificultad en Frialdad; si el personaje logra superarlo, puede ignorar el Control de Shock. En algunos casos, esta habilidad no ejerce ningún efecto.

Existen otros factores que pueden mermer paulatinamente la salud mental de un personaje, no necesariamente encuadrados dentro de los Controles de Shock, como por ejemplo adicciones, sustancias tóxicas o medios sobrenaturales. El Director de Juego tiene en su mano restar los puntos que considere apropiados en cada circunstancia.

Pero la pérdida de salud mental no es la única consecuencia negativa que un personaje puede tener por fallar un Control de Shock. A veces, la situación es tan terrible o tan impactante que el miedo puede tener repercusiones a nivel físico; en ciertos momentos, es incluso posible perder la consciencia o morir a causa de un fallo cardíaco. Si al consultar la columna de Efectos físicos de la **Tabla 6** aparecen las palabras "Shock Físico", simboliza que la impresión ha sido tan grande que, para evitar quedar inconsciente, el personaje habrá de superar un control de RF contra la dificultad indicada. En el caso de que falle dicho control por una diferencia superior a 40 puntos, la sacudida ha sido tan fuerte que fallece por un ataque al corazón.

A continuación, hay un pequeño listado con algunas situaciones que pueden obligar a un personaje a realizar un Control de Shock. Ten en cuenta que sólo son casos genéricos, que pueden ser distintos con el paso del tiempo o de un individuo a otro. Por ejemplo, es posible que alguien se sienta aterrado la primera vez que ve un zombi caminar delante de él o ella, pero después de ver varias veces cadáveres animados, es posible que la impresión no sea ya tan grande (o quién sabe, puede que sí). Del mismo modo, es posible que un mago se sorprenda la primera vez que ejecuta un conjuro con éxito (o que presencia uno), pero que una vez sea capaz de realizar sortilegios frecuentemente, lo sobrenatural no le produzca ya el mismo efecto (aunque ojo, puede seguir asustándose al ver a una criatura monstruosa).

PÁNICO

El personaje recibe un susto de considerable intensidad, aunque sin llegar a grandes extremos. Sería el caso de alguien que entra en una habitación oscura cuando, de pronto, un cadáver colgado del techo por los pies se precipita sobre él, o un aterrador asesino enmascarado aparece ante él con un machete en la mano y un aterrador grito.

Modificador al control: +2

Frialdad: Medio

PÁNICO MAYOR

Una conmoción mucho más acentuada que la anterior. Normalmente implica una aterradora sorpresa para el personaje, como que un cadáver aparentemente inanimado le coja de la garganta al ir a examinarlo.

Modificador al control: 0

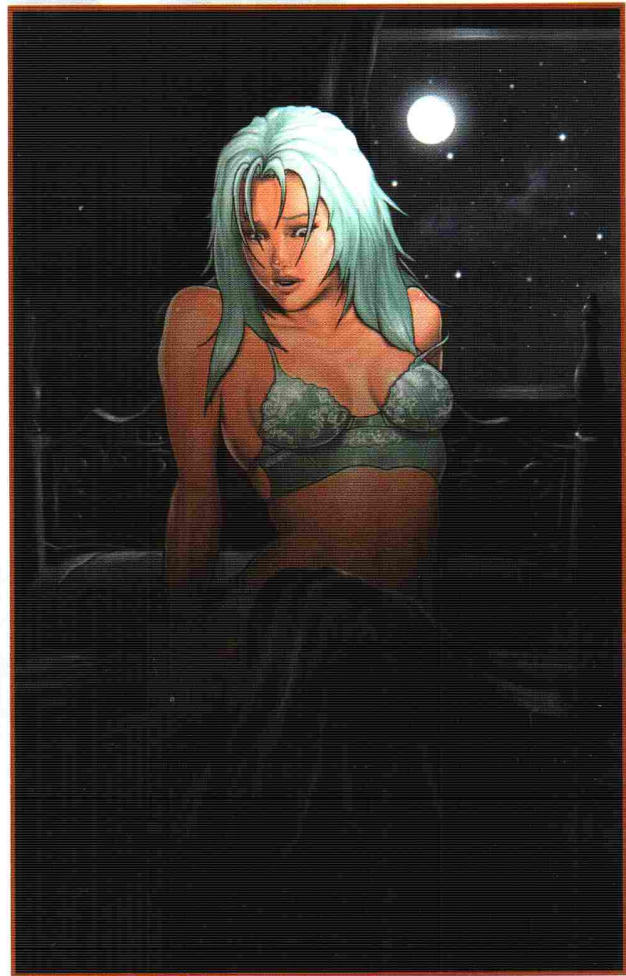
Frialdad: Dificil

VARIOS DÍAS SIN DORMIR

El paso de un periodo prolongado de tiempo sin descanso o sueño, puede conducir a una seria psicosis. Por tanto, este control debe realizarse después de que el personaje lleve tres o cuatro días sin poder dormir (siempre y cuando sea un individuo con una necesidad de descanso natural). Posteriormente, puede repetirse una vez por semana, aplicado un penalizador acumulativo de -1 al control en cada ocasión.

Modificador al control: +0

Frialdad: NA



Erin lleva días sin dormir a causa de sus continuas pesadillas

TABLA 6: CONTROL DE SHOCK

Nivel de fracaso en el control	Efectos en la Salud Mental	Efectos físicos	Transtornos
Diferencia de 1	-1 Salud Mental	NA	NA
Diferencia de 2	-2 Salud Mental	NA	NA
Diferencia de 3	-3 Salud Mental	NA	NA
Diferencia de 4	-5 Salud Mental	NA	NA
Diferencia de 5	-8 Salud Mental	NA	NA
Diferencia de 6	-10 Salud Mental	NA	NA
Diferencia de 7	-15 Salud Mental	Shock Físico RF 60	NA
Diferencia de 8	-20 Salud Mental	Shock Físico RF 80	Trastorno temporal menor
Diferencia de 9	-30 Salud Mental	Shock Físico RF 100	Trastorno temporal menor
Diferencia de 10	-40 Salud Mental	Shock Físico RF 120	Trastorno temporal acrecentado
Diferencia 11 o superior	-50 Salud Mental	Shock Físico RF 140	Trastorno temporal acrecentado



Algunos seres o entidades son capaces de sumirte en la locura

SITUACIÓN TENSA

Se emplea cuando el personaje se encuentra en un estado de tensión durante un periodo prolongado de tiempo. Puede ser que esté caminando por una casa abandonada mientras sabe que hay algo persiguiéndole que no ve, o que tenga que encerrarse en un armario mientras una criatura olisquea por la habitación, buscándole para devorarlo. Dependiendo del peligro y miedo que represente, el valor del modificador variará de un extremo a otro.

Modificador al control: 0 **Frialdad:** Difícil

PRESENCIA UN ACONTECIMIENTO HORRIBLE

El personaje presencia algo terrible para él, que le deja enormemente afectado. Podría ser que un personaje viera cómo su mujer cae del caballo ante él y se desnuda, o entrar en una habitación y descubrir que está decorada con cientos de cuerpos humanos cosidos ente sí.

Modificador al control: -2 **Frialdad:** MDF/ABS

PRESENCIA UN ACONTECIMIENTO HORRIBLE MAYOR

Como el anterior, pero el personaje presencia algo mucho más terrible. Sería que alguien le obligase a mirar cómo asesina a su familia delante de él, mientras le pide que elija el orden en el que deben morir.

Modificador al control: -6 **Frialdad:** Casi Imposible

PRESENCIA LO INEXPLICABLE

Si alguien está acostumbrado a la vida cotidiana y de pronto se encuentra ante algún suceso sobrenatural, puede hacer que todos sus valores y creencias entren en conflicto. Mientras que algunos podrán aceptarlo con mayor facilidad, otros tendrán serios problemas para comprenderlo. Sería el caso de alguien que presencia el lanzamiento de un conjuro o que se encuentra, por primera vez, con una entidad no humana que no resulte especialmente monstruosa. Con el tiempo, este Control de Shock puede desaparecer completamente,

pero siempre existen situaciones lo suficientemente extrañas como para obligar a un personaje a repetirlo.

Modificador al control: +0 **Frialdad:** Difícil

ANTE LO ATERRADOR

Este shock se aplica cuando el personaje se encuentra con una criatura sobrenatural horrible. Sería toparse cara a cara con un putrefacto zombi, o una aterradora Lagor que está buscando una presa.

Modificador al control: -2 **Frialdad:** Muy Difícil

ANTE UNA PESADILLA

Similar a la anterior, pero la entidad o entidades con las que se encuentra el personaje son mucho más impresionantes. Descomunales dragones oscuros, pesadillas vivientes bajo su verdadera forma u horrores primigenios que escapan a toda comprensión, son buenos ejemplos.

Modificador al control: -6 **Frialdad:** Absurdo

MÁS ALLÁ DE LA AROMINACIÓN

Este control es el grado máximo de shock aplicable. Equivale presenciar un espectáculo tan aterrador e indescriptible que las personas normales son arrastradas, ineludiblemente, a la desesperación y la locura. Se utiliza para aquellas situaciones más extremas, en las que mantenerse impávido o conservar la cordura resulta impensable. Sería el caso de ver cómo la realidad se resquebraja mientras de los cielos comienzan a surgir bebés del tamaño de castillos quienes, con sus ojos cosidos, empiezan a devorarlo todo, o cómo el Filisnogos hace acto de presencia con toda su obscena gloria en mitad de la ciudad en la que vives y comienza su macabra ceremonia de destrucción.

Modificador al control: -10 **Frialdad:** Imposible

Celia entra en una vieja mansión abandonada buscando a Lemures, quien decidió aventurarse al interior unas horas antes sin decirle nada a su compañera. La joven, preocupada por su amigo, empieza a investigar por todos los recovecos de la casa, y cada cosa que encuentra empieza a dejarla más y más intranquila: extraños símbolos en las paredes, manchas de sangre por doquier, y un repiqueteo que no consigue situar por más que se esfuerce. Entonces, inexplicablemente, empieza a escuchar su nombre, como un tenue susurro en el viento. Aterrada con la sensación de que algo malo va a pasar y de que Lemures está en grave peligro, Celia comienza a ponerse más y más nerviosa, por lo que el Director considera que debe realizar un Control de Shock por una "Situación tensa". Por suerte, como nuestra heroína tiene una buena habilidad en Frialdad (ni más ni menos que 60), hace primero un control contra Difícil y consigue evitar perder los nervios. No obstante, cuando comienza a recorrer un largo pasillo lleno de cortinas, escucha el extraño repiqueteo justo detrás de ella, y al girarse encuentra a una esquelética figura espectral flotando en el aire, cubierta completamente de sangre. Aunque ella ha visto cosas sobrenaturales antes, el Director considera que este encuentro es merecedor de un control equivalente a "Ante lo aterrador". Por desgracia, es incapaz de superar el nivel de dificultad Muy Difícil en Frialdad para mantener su compostura, así que no puede evitar realizar el control. Puesto que tiene una Voluntad 4 y el modificador es de -2, se queda con un 2. Lanza el dado y obtiene un 9; su nivel de fracaso es 7. Consultamos la Tabla 6 y descubrimos que ha perdido 15 puntos de Salud Mental (afortunadamente, aún no ha entrado en su Umbral de locura), teniendo que superar un control de RF contra 60. La mala suerte vuelve a acompañarla, puesto que saca un 55 y pierde la consciencia.

Felizmente, Lemures escucha su grito, corre hasta ella y puede, recogiendo la del suelo, sacarla de la casa sin nada más que un buen shock, que nuestra amiga no olvidará.

La locura

Hay dos formas en las que un personaje puede volverse loco: que su nivel de salud mental disminuya por debajo de su Umbral de locura, o que falle un Control de Shock por una diferencia tan grande que le produzca un trastorno temporal. En cualquiera de los dos casos, el personaje entra en un estado de demencia transitoria en el que adquiere alguna clase de perturbación mental. Normalmente, cada clase de shock suele conllevar un tipo de demencia distinta, aunque no existe una regla fija. Es el Director de Juego quien debe decidir qué tipo de trastorno es el más apropiado para el personaje. En el **Recuadro I** se citan algunas clases de trastornos genéricos que se pueden usar como base. Naturalmente no se recogen todos los estados posibles, y cualquier Director puede inventar nuevas psicosis o modificar cualquiera de las enfermedades mentales que ahí se describen para ser más exacto.

Cuando un personaje pierde todos sus puntos de Salud Mental, entra en un estado de locura permanente de la que es completamente incapaz de salir. Cualquier trastorno temporal se hace permanente, pueden surgir nuevos y su demencia se acentúa hasta niveles insospechados. Por supuesto, nada impide a un jugador seguir con su personaje incluso si está completamente loco, aunque en la gran mayoría de ocasiones lo mejor es que acuerde con el Director retirarlo de la partida (quién sabe, a lo mejor se transforma en un interesante PNJ recurrente en manos del Director).

Imaginemos que en el ejemplo de antes los 15 puntos de Salud Mental que perdió Celia hubieran hecho que su puntuación disminuyera por debajo de su Umbral de Locura. En tal caso, sufriría un trastorno temporal, y dada las circunstancias, el Director considera que una Paranoia causada por la tensión de toda la situación y el shock final serían lo más apropiado. A partir de entonces, Celia vería oscuridad y peligro por todas partes. Si por alguna causa sus puntos de SM siguieran disminuyendo y su puntuación llegase a 0, Celia se sumiría completamente en la locura y su paranoia podría conducirla al autismo; la muerte está en todas partes y va tras ella. Solo refugiándose en si misma será capaz de evitarla... durante un tiempo.

RECUADRO I: EJEMPLOS DE PSICOSIS Y TRAUMAS

PARANOIA

El personaje ve perseguidores y peligros por todas partes; "ellos" van a por él, y son capaces de hacer cualquier cosa por encontrarle. Un individuo con este trastorno es propenso a histerias, comportamientos compulsivos y frecuentes ataques de miedo y rabia. Habitualmente no puede descansar bien, y es común que siempre tenga dos o tres puntos de cansancio menos de lo que debiera. Si se agudiza, puede llegar fácilmente a la psicosis homicida o al autismo.

Puede producirse por: El encuentro con alguna entidad sobrenatural, una situación tensa llevada hasta sus extremos...

DEPRESIÓN

El personaje pierde completamente su estima y tiene continuos ataques de tristeza. No suele tener ganas de hacer nada, y se deja arrastrar por los acontecimientos con enorme facilidad. Cada vez que quiera ponerse en acción, deberá superar un control de Voluntad o, en caso contrario, aplicará durante un rato un penalizador entre -10 y -30 (inclusive en situaciones que pudieran poner en peligro su vida). Cuando se acentúa, puede llevar a conductas suicidas.

Puede producirse por: Presenciar algún acontecimiento horrible, la pérdida de seres queridos, falta de sueño o de descanso...

FOBIAS

Similares a la que se adquieren por la desventaja con el mismo nombre (pero al contrario que estas, superables). El personaje tiene un terrible miedo hacia algo, habitualmente relacionado con lo que causó el trastorno. Algunos ejemplos serían la agorafobia (miedo a los espacios abiertos), o la hematofobia (miedo a la sangre). A niveles agudos, puede conducir a un comportamiento compulsivo o autista.

Puede producirse por: Sustos o shocks, presenciar algún acontecimiento horrible, encontrarse con algo inexplicable...

ESQUIZOFRENIA

El personaje sufre un serio trastorno social, que le hace incapaz de mantener una relación normal con otras personas. Es propenso a cambios bruscos en su ánimo, comportamientos estrafalarios y otras psicosis similares. Por norma general, al entrar en un estado de esquizofrenia, el personaje disminuye en dos puntos su característica de Voluntad y suma uno a su Inteligencia, o viceversa. A niveles agudos conlleva delirios, visiones y una percepción perturbada de su entorno que le hace carecer completamente de valores morales.

Puede producirse por: Cualquiera de los motivos anteriores.

La rehabilitación

Existen muchas maneras de recuperar los puntos de Salud Mental perdidos: mediante algún tipo de terapia, pasando largos periodos de tranquilidad o dominando los propios miedos. En el **Recuadro II** hay un pequeño listado de varias posibilidades que permiten a un personaje recobrar parte de su SM perdida. Naturalmente, no es una lista cerrada, y el Director de Juego puede otorgar puntos por otras causas si lo considera oportuno.

En el caso de que el personaje se encuentre afectado por un trastorno temporal, es necesario que recupere cierta cantidad de puntos de Salud Mental para poder reponerse. Si la demencia ha sido causada porque su SM ha disminuido por debajo de su Umbral de locura, el personaje debe conseguir 10 puntos por encima del mismo si quiere superarla (es decir, alguien que tuviera un Umbral de locura 20, debería conseguir una SM de 30 o más puntos). Si, por el contrario, ha sido provocado de manera automática por un shock, el personaje necesita recuperar, para reponerse, la misma cantidad de SM que perdió a causa de esa situación en concreto. Cuando esta pérdida es la que le introduce dentro del Umbral de locura, deberá alcanzar la cantidad de SM más elevada de ambas posibilidades.

RECUADRO II:

IDEAS DE REHABILITACIÓN

Por cada semana sin sobresaltos:

+1 Punto de SM

Por cada semana de completo reposo:

+2 Punto de SM

Destruir a la criatura que causó la pérdida:

Recupera la mitad del la SM que el ser le hizo perder

Por una terapia apropiada:

Recuperar entre 1 y 5 SM

*Nunca sabes que papel
te va a tocar representar en esta vida*

André Malraux



LISTA DE PERSONAJES

A continuación se incluyen veinte personajes de ejemplo de diversas categorías. Pueden ser utilizados como PJs pregenerados, especialmente para aquellos jugadores que, por el motivo que sea, no tienen tiempo o la oportunidad de confeccionar sus propias fichas, o como PNJs recurrentes con los que el Director puede dar más color a sus partidas. Cada uno de ellos aparece con su propio trasfondo aunque, naturalmente, siempre es posible introducir las modificaciones que se consideren oportunas. Cualquiera de estos personajes encaja perfectamente para ser usado en la partida de iniciación "Una sombra en los sueños", que se presenta un poco más adelante en este mismo complemento.

Faust Orbatos



Nivel: 1
Puntos de Vida: 125
Categoría: Paladín oscuro
Fue: 8 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 8
Pod: 9 **Int:** 6 **Vol:** 7 **Per:** 6
RF 40 **RM** 65 **RP** 35 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 95 Natural, 5 Espada bastarda +5.
Habilidad de ataque: 70 Ashurian (Espada bastarda +5).
Habilidad de defensa: 70 Ashurian (Espada bastarda +5).
Daño: 100 Espada bastarda +5 (dos manos), 90 Espada bastarda +5 (una mano).
Llevar Armadura: 105
TA: Completa Fil 5 Con 5 Pen 5 Cal 4 Ele 0 Fri 4 Ene 2

Ventajas y desventajas: Fondos iniciales, Inquietante, Resistencias mágicas incrementadas, Reflejos rápidos, *Desafortunado*.
Habilidades naturales: Ninguna.

Tamaño: 16 Medio **Regeneración:** 2
Tipo de movimiento: 4 **Cansancio:** 8

Habilidades Secundarias: Montar 20, Estilo 25, Intimidar 45, Liderazgo 50, Persuasión 30, Advertir 25, Buscar 15, Historia 15, Ocultismo 15, Frialdad 25, Resistir el dolor 15.

Descripción: Armadura completa, Espada bastarda +5 y 1200 Escudos de Oro

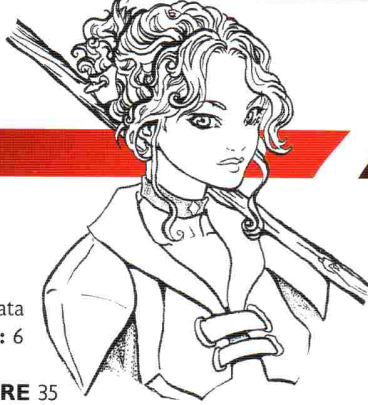
A sus veintiocho años de edad, con su larga melena negra y sus ojos negros, Faust Orbatos es una figura impresionante que sobresale entre los demás.

Faust es el señor de la familia Orbatos, o lo que es lo mismo, el señor de absolutamente nada. Orbatos era una conocida casa noble de Remo, que fue completamente arrasada hace años por los ejércitos de Abel en la revuelta de Maximizan Hess. A lo largo de la historia, el nombre de su familia había sido mencionado con una mezcla de miedo y respeto por otros nobles de la zona; no eran pocos los que decían que se trataba de una estirpe maldita, por cuyas venas corría sangre tenebrosa. Todos esos mitos se han hecho realidad en Faust, y pocos son quienes consiguen mantener la mirada fija en él sin sentir un extraño escalofrío. Entrenado desde niño en el combate por su padre, el joven aprendió a usar el miedo a su favor. Tradicionalmente los Orbatos siempre emplearon la intimidación y el temor como arma; él demostró tener una aptitud especial para dominarlo y elevarlo a nuevas cotas.

Ahora, despojado de todo salvo de su orgullo, Faust vaga por el mundo sin un motivo concreto; su único interés es ver lo que el destino le tiene reservado. De su familia sólo conserva su armadura negra, la espada de su padre, Ashurian, y una nada despreciable cantidad de dinero. Pero en realidad, bien poco le importan todas esas cosas. Seguirá caminando de un lugar a otro hasta que encuentre el lugar al que pertenece, ya sea la muerte o las mismas profundidades del infierno.

Posesiones: Armadura completa, Ashurian (espada bastarda +5), Tres mudas de ropa cara, Un medallón familiar, Raciones de viaje excelentes (para 5 días), 1.300 Escudos de Oro.

Allete Percivan



Nivel: 1
Puntos de Vida: 95
Categoría: Guerrero acróbata
Fue: 7 **Des:** 9 **Agi:** 10 **Con:** 6
Pod: 8 **Int:** 7 **Vol:** 6 **Per:** 7
RF 35 **RM** 40 **RP** 35 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 100 Natural, 90 Vara, 95 Estoque
Habilidad de ataque: 85 Estoque / Vara / Aikido
Habilidad de defensa: 75 Esquiva
Daño: 40 Vara, 45 Estoque, 15 Aikido (Especial)
Llevar Armadura: 5
TA: Ninguna

Ventajas y desventajas: Reflejos rápidos, Afortunado, Encanto.
Habilidades naturales: Arma distinta (Vara), Arte marcial (Aikido).

Tamaño: 12 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 10 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Acrobacias 75, Atletismo 45, Montar 25, Nadar 40, Saltar 25, Tregar 25, Estilo 25, Advertir 25, Buscar 15, Baile 25, Trucos de manos 30.

Allete es una preciosa chica de diecinueve años, de ojos azules y cabello castaño claro. Normalmente viste con ropas tan atrevidas como cómodas, con las que pretende ser el centro de atención de cualquiera que se le acerque.

Es originaria de Dafne, pero bien poco recuerda de su infancia allí. Cuando no era más que una niña, ella y su madre Monique, una prestigiosa paladín del principado, dejaron la Isla de las Rosas a causa de un serio altercado con la nobleza. Se trasladaron hasta Abel, donde Monique trabajó como mercenaria para importantes burgueses. La pequeña se crió entre toda clase de altercados y aventuras, viajando de un lado a otro y aprendiendo lo que podía de la lucha y el combate, para el que demostró un talento natural. Fueron días alegres para ella, metiendo en cientos de problemas a su madre y escapando de ellos gracias a una suerte incomparable. Aun así, ambas eran muy felices juntas y el lazo que las unía se fue haciendo cada vez más fuerte. Pero cuando Allete alcanzó los dieciséis años, tuvieron una seria discusión, ya que Monique soñaba con que su hija regresara a Dafne y se convirtiera en un Caballero de la Rosa como lo fue ella, reclamando todo lo que merecidamente le pertenecía. Para Allete, rebelde y poco formal, esa vida le parecía impensable y sólo quería seguir viviendo como lo había hecho hasta entonces. Cabezotas las dos, ninguna dio su brazo a torcer y la joven se marchó esa misma noche sin mirar atrás, buscando fama y renombre para demostrar a su madre lo que era capaz de hacer. Aunque en realidad, tales cosas le importaban bien poco; lo que realmente le impulsaba era el ansia de aventura y peligro que cualquier chica de dieciséis años con poco sentido común tendría. Meses después, cuando Eljared fue nombrada Sumo Arzobispo y estalló la guerra entre el Imperio y varios principados, Allete perdió el rastro de su madre y oyó decir que estaba muerta. A pesar de que la noticia la llenó de preocupación, sabe que sigue viva; más que nada, lo siente en su alma. Piensa que si sigue viajando de un lado a otro y viviendo aventuras, la encontrará; al fin y al cabo, ambas son muy parecidas.

Posesiones: Vara, Estoque, Dos mudas de ropa, Raciones de viaje (para 3 días), Una cuerda, Un saco de dormir, Un collar, Una mochila, 80 Escudos de Plata.

Shion Demeter



Nivel: 1
Puntos de Vida: 90
Categoría: Asesina
Fue: 6 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 6
Pod: 7 **Int:** 7 **Vol:** 6 **Per:** 10
RF 35 **RM** 35 **RP** 35 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 75 Natural, 75 Daga, 70 Espada corta
Habilidad de ataque: 70 Espada corta / Daga
Habilidad de defensa: 80 Esquiva
Daño: 35 Daga, 45 Espada corta
Llevar Armadura: 5
TA: Ninguna

Ventajas y desventajas: Encanto, Visión nocturna, Sueño ligero, Sentidos agudos, *Vulnerable al dolor*.
Habilidades naturales: Tabla de Armas cortas.

Tamaño: 11 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Acrobacias 15, Saltar 15, Tregar 15, Persuasión 15, Cerrajería 20, Ocultarse 55, Sigilo 115, Venenos 20, Trampería 35, Advertir 65, Buscar 35, Memorizar 10, Frialdad 20.

Shion es una joven de diecinueve años de incomparable belleza; su piel pálida, sus hermosos ojos azules y su rubio cabello le dan un aspecto frágil y hechizador.

La historia de Shion es oscura y triste. Cuando la pequeña no tenía más que tres años, sus padres, unos ricos comerciantes de Gabriel, murieron a manos de Ashton Demeter, un maestro asesino que descubrió algo especial en ella y la llevó consigo. Ashton solía recoger niños para entrenarlos como agentes, destruyendo sus sentimientos y convirtiéndolos en máquinas a su servicio. De ese modo, Shion fue adiestrada en el arte de la muerte, viéndose obligada a acabar poco a poco con sus compañeros para seguir viviendo. Cuando, como prueba final, descubrió que tenía que matar a Cassandra, la única de todos aquellos huérfanos a la que quería como una hermana, fue incapaz de seguir esa vida y huyó de su "padre" adoptivo. Pero Ashton no se tomó nada bien que su joven promesa decidiera dejarle, y no dudó en enviar a sus hermanos a darle caza. Desde entonces Shion vive en las sombras, usando para subsistir las habilidades que tanto odia. Aunque sus capacidades de combate son considerables, sus armas más peligrosas son el sigilo y su encanto natural, con el que consigue habitualmente todos sus objetivos. De momento, la suerte la acompaña y ha conseguido eludir siempre a sus acosadores, pero tiene que aguardar en la sombra a sabiendas de que su pasado la perseguirá siempre. Porque en el fondo, sabe que tarde o temprano llegará un momento en el que no podrá seguir huyendo y deberá afrontar su destino, ya sea para bien o para mal.

Notas y curiosidades: Desde que Shion era una niña, Ashton usó refinadas torturas para tratar de quebrar la voluntad de la chiquilla, haciendo que llegase a odiar el dolor físico. Por ello, incluso en la actualidad, el daño es algo que aterra a la joven, y sus efectos provocan en ella una respuesta exagerada.

Posesiones: Una espada corta, Dos dagas, Una muda de ropa cara para situaciones especiales, Un pequeño kit de maquillaje, Un saco de viaje, Raciones de viaje (para 2 días), 55 Escudos de Plata.

Dereck Shezzard



Nivel: 1

Puntos de Vida: 125

Categoría: Guerrero

Fue: 8 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 8

Pod: 7 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 7

RF 65 **RM** 35 **RP** 35 **RV** 65 **RE** 65

Turno: 70 Natural, 50 Espada larga.

Habilidad de ataque: 70 Espada larga, 80 Shotokan.

Habilidad de defensa: 80 Espada larga, 80 Shotokan.

Daño: 60 Espada larga, 30 Shotokan.

Llevar Armadura: 60

TA: Piezas Fil 4 Con 3 Pen 2 Cal 3 Ele 2 Fri 2 Ene 0.

Ventajas y desventajas: Al límite, Inmune al dolor y al cansancio, Resistencia física excepcional.

Habilidades naturales: Shotokan.

Tamaño: 16 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 8

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Atletismo 20, Montar 20, Nadar 20, Saltar 15, Tregar 15, Estilo 15, Intimidar 10, Liderazgo 10, Advertir 35, Buscar 15, Frialdad 10, Proezas de fuerza 40, Resistir el dolor 15.

Dotado de un físico excepcional y unos rasgos bien formados, Dereck Shezzard es un joven que llama fácilmente la atención. Si a esto le sumamos el hecho de que tiene el pelo completamente blanco con tan solo veintidós años, no es de extrañar que resulte fácil fijarse en él.

La madre de Dereck dio a luz en un campo de batalla, y el niño nació rodeado de muerte por todas partes. Durante días, la mujer vagó de un lado a otro entre los cadáveres, negándose a morir sin antes haber puesto a salvo a su hijo. Finalmente, cuando apenas era capaz de seguir caminado, fue descubierta por Tereshia Shezzard, una alta templaria de Tol Rauko, que le prometió ocuparse del pequeño. Aun así, la guerrera jamás olvidaría las últimas palabras de la moribunda: “-Este niño... lo que ha vivido... lo que ha presenciado... algún día, él llevará en sus manos... el propio destino...”

Fiel a su promesa, Tereshia crió al pequeño como si fuera su propio hijo, enseñándole todo lo que era necesario sobre el mundo y la lucha. De ese modo Dereck, rebelde y cabezota, creció siendo un chico fuerte de inquebrantable carácter. Era común que se metiera en toda clase de líos, e incluso disfrutaba enfrentándose a grupos de enemigos mucho mayores que él, aunque sorprendentemente siempre salía bien parado. Pero a partir de los dieciocho años, empezó a tener unos extraños sueños recurrentes en los que presenciaba una guerra entre dos fuerzas desconocidas, y a un caballero ataviado con una armadura oscura que se dirigía a él. Al principio no les hizo mucho caso, pero la frecuencia e intensidad de los mismos empezó a inquietarle. Finalmente, aprovechó una de las largas ausencias de su madre para marcharse de su casa, buscando buenas peleas, aventuras desconocidas y quizás, sólo quizás, una respuesta a sus sueños.

Notas y curiosidades: Dado que nació más cerca de la muerte que nadie, Dereck no sólo tiene un aguante y una resistencia casi inhumanas, sino que cuanto más daño recibe y en mayor peligro se encuentra, sus capacidades se incrementan hasta niveles insospechados.

Posesiones: Armadura de piezas, Espada larga, Un saco de dormir, Raciones de viaje (para 2 días), 1 Escudo de Oro.

Khaine D'elacreu



Nivel: 1

Puntos de Vida: 110

Categoría: Paladín

Fue: 8 **Des:** 10 **Agi:** 7 **Con:** 7

Pod: 9 **Int:** 7 **Vol:** 7 **Per:** 6

RF 35 **RM** 65 **RP** 35 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 65 Natural 25 Lanza y Escudo 50 Lanza

Habilidad de ataque: 80 Lanza / Armas de soldado

Habilidad de defensa: 80 Escudo, 60 Lanza

Daño: 50 Lanza (a una mano), 60 Lanza (a dos manos), 30 Escudo.

Llevar Armadura: 70

TA: Piezas Fil 4 Con 3 Pen 2 Cal 3 Ele 2 Fri 2 Ene 0

Ventajas y desventajas: Elan (Azrael), Aprendizaje natural (Montar), Resistencias mágicas incrementadas.

Habilidades naturales: Tabla de Soldado.

Elan: Líder, El valor de los héroes.

Tamaño: 14 Medio

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 5

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Montar 40, Estilo 20, Intimidar 20, Liderazgo 90, Advertir 25, Buscar 15, Historia 10, Frialdad 25, Resistir el dolor 35, Forja 20.

Khaine D'elacreu es una joven de diecisiete años, de ojos azules y dorados cabellos. Es la hija de Rubedo D'elacreu, un legendario héroe que formaba parte de la Orden de Miguel, una organización de templarios con una fuerte vinculación con la Iglesia. Desgraciadamente, Rubedo cayó en combate en extrañas circunstancias dejando sola a la pequeña, pues su madre había muerto años atrás al dar a luz a la niña. Por tanto, Khaine quedó al cuidado de Félix Stavro, un íntimo amigo de su padre y, como él, miembro de la Orden de Miguel.

Aunque la joven no hubiera tenido problemas para vivir entre la nobleza gracias a su apellido, en su corazón sólo había un sueño: llegar a ser algún día como su padre, y luchar por todo lo que fuese justo. Obcecada y cabezota, le pidió a su tutor que la entrenara en el arte de la guerra, habiendo tanto interés y deseo en sus ojos que Félix fue incapaz de negarse. Pronto, Khaine demostró que no sólo había heredado el mismo talento que sus antepasados para la lucha, sino que era poseedora de algo especial, cierto brillo que hacía que destacase entre las demás personas.

Cuando se creyó preparada, Khaine trató de ingresar en la orden junto a su tío, pero su condición de mujer lo hizo imposible. Ligeramente apenada, pero con espíritu inquebrantable, decidió seguir adelante con sus ideales incluso si tenía que hacerlo sola. Por tanto, inició un viaje en busca de cualquiera que necesitase ayuda, dispuesta a levantar su lanza de roble y arriesgar la vida por una causa que lo mereciera. Ciertamente es que, en un par de ocasiones, ha pasado por su cabeza la posibilidad de ingresar en La Orden del Cielo, donde no se hacen distinciones entre hombres y mujeres, pero de momento Khaine siente que en su corazón aún queda un largo camino por delante.

Notas y curiosidades: Sin que ella lo sepa, Khaine ha captado el interés de una minúscula fracción de la conciencia de Azrael, Reina de las Espadas, obteniendo una leve sincronización con la potencia.

Posesiones: Armadura de piezas, Lanza, Escudo, Capa, Una muda de ropa, Una diadema, Un pequeño espejo de metal, Una mochila, 16 Escudos de Oro.



Andrew Morpheus



Nivel: 1
Puntos de Vida: 100
Categoría: Novel
Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 7
Pod: 6 **Int:** 10 **Vol:** 6 **Per:** 8
RF 35 RM 35 RP 35 RV 35 RE 35

Turno: 65 Natural, 60 Espada corta
Habilidad de ataque: 70 Espada corta
Habilidad de defensa: 75 Esquiva
Daño: 45 Espada corta
Llevar Armadura: 5
TA: Ninguna

Ventajas y desventajas: Conocedor de todas las materias, Fondos iniciales, *Miopía*.
Habilidades naturales: Ninguna.

Tamaño: 13 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** 7

Habilidades Secundarias: Acrobacias 30, Atletismo 30, Montar 55, Nadar 30, Saltar 25, Tregar 30, Estilo 25, Intimidar 25, Liderazgo 45, Persuasión 65, Cerrajería 30, Disfraz 30, Ocultarse 30, Robo 30, Sigilo 30, Trampería 30, Venenos 35, Advertir 50, Buscar 30, Rastrear 30, Animales 35, Ciencia 35, Herbolaria 50, Historia 50, Medicina 50, Memorizar 60, Navegación 45, Ocultismo 50, Tasación 60, Frialdad 25, Proezas de fuerza 25, Resistir el dolor 25, Arte 30, Baile 30, Forja 30, Música 30, Trucos de manos 30.

Descripción: Lentes, Reloj de bolsillo, Espada corta. +10 a Tasación, Persuasión, Ocultismo, Medicina, Memorizar.

Andrew Morpheus es un hombre de veinticuatro años. Moreno, de ojos grises y aspecto desaliñado, nadie que lo viese podría imaginar sus orígenes, de no ser por la calidad de las ropas que suele vestir.

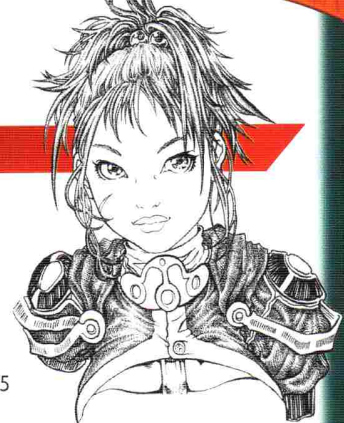
Todas las familias tienen su oveja negra, y Andrew es sin duda la de los Morpheus. Nacido en el seno de la nobleza, el joven nunca sintió el más mínimo interés por las fiestas de sociedad o las apariencias; desde el primer momento que cayó un libro entre sus manos, la lectura y el aprendizaje lo fueron todo para él. Por ello, no tardó en ingresar en una prestigiosa universidad de Ilmora, donde comenzó varias carreras a la vez. Pronto demostró ser un genio sin parangón, con una facilidad para asimilar las cosas que dejaba sorprendidos a todos.

No obstante, las artes y las ciencias no fueron su único interés; Andrew se sentía atraído por toda clase de conocimiento, sin importar su clase. Literatura, historia, esgrima... incluso recetas culinarias despertaban su inagotable ansia de saber, y su deseo por aprender cosas nuevas. Finalmente, tras años y años de estudio, empezó a sentir que necesitaba ver y comprender, con sus propios ojos, todas aquellas cosas que había leído en los libros. Por esa causa, inició una serie de viajes a lugares remotos con la esperanza de visitar ruinas arquitectónicas, nuevas bibliotecas y descubrir tantas maravillas que esconde el mundo.

Notas y curiosidades: A pesar de su afición a la lectura, Andrew tiene una considerable miopía, por lo que necesita gafas para poder ver correctamente.

Poseiones: Espada corta, Lentes, Varios libros de historia y ciencia, Varios pergaminos en blanco, Pluma y tinta, Un catalejo, 900 Escudos de Oro.

Anis Beige



Nivel: 1
Puntos de Vida: 90
Categoría: Ladrón
Fue: 6 **Des:** 9 **Agi:** 9 **Con:** 6
Pod: 7 **Int:** 7 **Vol:** 6 **Per:** 10
RF 35 RM 35 RP 35 RV 35 RE 35

Turno: 70 Natural 70 Daga, 70 Estilete.
Habilidad de ataque: 70 Daga, Estilete
Habilidad de defensa: 75 Esquiva
Daño: 35 Daga, 30 Estilete.
Llevar Armadura: 5
TA: Ninguna

Ventajas y desventajas: Ambidiestra, Afortunada, Sentido del peligro, Vicio grave (Robar)
Habilidades naturales: Uso de arma similar (Estilete), Tabla de Precisión.

Tamaño: 11 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 9 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Acrobacias 20, Atletismo 20, Nadar 30, Tregar 30, Persuasión 15, Cerrajería 30, Disfraz 20, Ocultarse 50, Robo 80, Sigilo 40, Trampería 25, Advertir 40, Buscar 25, Trucos de manos 35.

Anisse Beige (Anis para los amigos) es una alocada chica de dieciséis años de enormes ojos azules, cabello castaño claro y nariz respingona.

Huérfana desde muy pequeña, tuvo que sobrevivir como una ladronzuela en los difíciles barrios de Remo, aunque gracias a su gran talento para el robo y simpatía, pronto lideró un diminuto grupo de pilluelos de los que se ocupaba como "hermana mayor". Para la chiquilla fue un momento de alegría y felicidad, pues entre aquellos niños encontró a su familia. Además, poco a poco fue perfeccionando sus habilidades como ladrona, hasta hacerse con cierto renombre en los bajos fondos. Pero un día, mientras intentaba uno de sus robos más atrevidos, el grupo fue descubierto por la guardia del Conde al que iban a robar, y sólo Anis consiguió escabullirse. Sorprendentemente, el noble no castigó a los pequeños sino que los adoptó, pues él mismo había perdido a sus hijos en un accidente hacía poco más de un año. Anis se dio cuenta de que los chiquillos estarían mejor así: lejos de los peligros de la calle y con una esperanza de futuro. No obstante, esa no era la vida que ella sería capaz de soportar, por lo que un poco apenada, pero feliz por sus amigos, se marchó lejos.

Desde entonces, se ha probado a sí misma como ladrona en multitud de ocasiones, aspirando siempre a robos más complejos y arriesgados. Y es que, aunque para ella el dinero es muy importante (disfrutaba consiguiéndolo y mucho más despilfarrándolo), sólo cuando afronta un reto exponiéndose realmente al peligro y la tensión, se siente realmente viva.

Notas y curiosidades: Su afición por el robo ha acabado convirtiéndose en una verdadera pasión, y no puede sentirse satisfecha si no realiza algún hurto de importancia cada cierto tiempo. Si no lo consigue, puede calmar sus instintos sustrayendo pequeños objetos cada día; aunque es más importante para ella el reto que supone, que el valor de los mismos.

Poseiones: Dos dagas, Ocho estiletos, Un saco con doble fondo, Un juego de ganzúas, Raciones de viaje (para 1 día), Una vieja moneda de cobre de la suerte, 1 Escudo de Oro.



Conde Marcus Drago



Nivel: 1
Puntos de Vida: 90
Categoría: Mentalista
Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 7 **Con:** 6
Pod: 7 **Int:** 8 **Vol:** 10 **Per:** 8
RF 35 **RM** 35 **RP** 45 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 60 Natural
Habilidad de ataque: 10 Combate desarmado
Habilidad de defensa: 10 Combate desarmado
Daño: 15 Combate desarmado
Llevar Armadura: 5
TA: Ninguna

Proyección psíquica: 70
Potencial: 80 **CVs libres:** 30
Poderes psíquicos: Afinidad a una disciplina; Telequinesis (Escudo telequinético, Telequinesis menor, Impacto telequinético, Presa telequinética, Balística), Afinidad a una disciplina; Crioquinesis (Crear frío, Congelar, Esquirlas de hielo).
Innatos: 1

Ventajas y desventajas: Acceso a poderes psíquicos, Calibre.
Habilidades naturales: Ninguna.

Tamaño: 12 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 7 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Montar 15, Nadar 10, Estilo 30, Liderazgo 15, Persuasión 30, Advertir 30, Buscar 20, Ciencia 20, Memorizar 20, Tasación 15, Frialdad 20.

Marcus Drago es un hombre flaco y estirado de treinta y dos años, con una pulcra barba y cabellos bien cuidados, y que suele vestir con ropas caras y elegantes.

A pesar del título que emplea comúnmente con su nombre, Marcus no tiene absolutamente nada de noble. Todo lo contrario, nació en una ciudad portuaria de Dwänhoff sumido en la más absoluta pobreza. Al morir su padre cuando apenas era un crío, y carecer completamente de la habilidad que caracterizaba a los ladronzuelos de su misma edad, Marcus se las tuvo que apañar como pudo para conseguir dinero y mantener a su madre él solo. Además, los otros chavales le golpeaban y robaban habitualmente, sin que pudiera hacer nada por evitarlo a causa de su debilidad física. Lo único que le alegraba la vida eran las historias de marqueses y duques que escuchaba, y siempre soñó con vivir como un gran noble. Un día, en mitad de una de tantas palizas, sus capacidades psíquicas despertaron y, con enorme facilidad, vapuleó a todos sus agresores. Dándose cuenta de sus increíbles poderes telequinéticos, se esforzó mucho en dominarlos y no tardó en sacarles provecho para conseguir una pequeña fortuna. Pronto empezó a viajar de ciudad en ciudad, mezclándose con la pequeña nobleza bajo la identidad del Conde Drago. Desgraciadamente, en más de una ocasión sus anfitriones han descubierto sus orígenes y Marcus ha tenido que escapar a toda velocidad. La última, perdió casi todo su dinero y sus posesiones, quedándole apenas unas cuantas monedas y una maleta con su ropa cara. De todos modos, no es algo que le preocupe demasiado; ya ha pasado antes por situaciones similares y está seguro de que, tras conseguir algo de fortuna, podrá encontrar un lugar en el que se sienta a gusto.

Hace poco tiempo que ha descubierto que también tiene cierto control sobre el frío, aunque aún no ha desarrollado tanto sus poderes crioquinéticos como lo ha hecho con los telequinéticos.

Posesiones: Ocho dagas, Una muda de ropa lujosa, Un sello familiar falso, 10 Escudos de Bronce.

Julianne Amaya



Nivel: 1
Puntos de Vida: 90
Categoría: Ilusionista
Fue: 5 **Des:** 9 **Agi:** 8 **Con:** 6
Pod: 9 **Int:** 10 **Vol:** 5 **Per:** 7
RF 35 **RM** 50 **RP** 30 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 65 Natural
Habilidad de ataque: 10 Daga
Habilidad de defensa: 15 Esquiva
Daño: 30 Daga
Llevar Armadura: 0
TA: Ninguna

ACT: 40
Zeon: 595
Proyección Mágica: 40 Ofensiva, 60 Defensiva
Nivel de magia: 40 Ilusión, 20 Aire

Ventajas y desventajas: Don, Conocimiento Natural de una vía (Ilusión)
Habilidades naturales: Ninguna.

Tamaño: 10 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Acrobacias 20, Persuasión 75, Disfraz 25, Ocultarse 20, Robo 25, Sigilo 25, Advertir 20, Buscar 10, Valoración mágica 25, Baile 30, Trucos de manos 30.

Alegre, desenfadada y pícara son las palabras que mejor definen a Julianne Amaya, una joven gitana de diecisiete años, con embaucadores ojos negros y sonrisa tunante.

Originaria de los oscuros páramos de Moth, desde pequeña Julianne viajó con su familia, de un lado a otro, en una caravana de artistas itinerantes. Como era normal en el grupo, la niña debería haber aprendido a leer la fortuna y hacer algunos juegos de cartas, pero su abuela no tardó en darse cuenta de que la chiquilla había heredado algo más que simple habilidad manual. Con inconfesable alegría, la anciana descubrió que Julianne tenía lo que llamaba "El Arte Oculto", y vio en ella un talento en bruto como el que jamás hubiera soñado. En secreto, tal y como había sido tradicional en las mujeres de su familia durante generaciones, la anciana transmitió todos sus conocimientos a la jovencita, quien memorizó cada uno de los ensalmos y sortilegios como si se tratase de un juego entre las dos. Sin embargo, cuando Julianne fue realmente consciente de las habilidades que se encontraban a su alcance, se dio cuenta de que limitarse a hacer pequeños trucos era desaprovechar su increíble potencial. Con una sonrisa en los labios se despidió de sus padres y hermanos, abrazó a su abuela y se marchó en busca de grandes ciudades donde su arte le serviría para hacerse rica. Así pues, Julianne explotó de un modo muy especial sus habilidades sobrenaturales; combinándolas con su charlatanería y sus triquiñuelas se ha convertido en "La gata fantasma", una misteriosa ladrona que ha logrado cierto renombre entre la baja burguesía de la Costa Dorada.

Notas y curiosidades: En la antigüedad, los antepasados de la familia Amaya hicieron pactos con entidades místicas usando sus cuerpos como médiums para dichas criaturas. Varias generaciones después, sus descendientes aún poseen parte de dichos conocimientos sobrenaturales, y Maria no es una excepción. Por ello, tiene nivel de vía 40 en Ilusión de manera innata; es algo que lleva en la sangre.

Posesiones: Daga, Una colección de pañuelos, Una muda de ropa, Un disfraz de payaso, Algo de pan, Un saco de viaje, 90 Escudos

Kamyla Yamazaki



Nivel: 1
Puntos de Vida: 105
Categoría: Guerrero mentalista
Fue: 6 **Des:** 9 **Agi:** 9 **Con:** 7
Pod: 5 **Int:** 6 **Vol:** 10 **Per:** 7
RF 35 **RM** 30 **RP** 45 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 70 Natural, 10 Mandoble.
Habilidad de ataque: 75 Mandoble
Habilidad de defensa: 75 Esquiva
Daño: 100/110 Mandoble
Llevar Armadura: 5 / 10
TA: Ninguna

Potencial: 60
CVs libres: 12
Poderes psíquicos: Acceso a una disciplina; Incrementación Física (Incrementar Fuerza, Inhumanidad, Incremento de reacción), Acceso a una disciplina; Energía (Crear energía).
Proyección Psíquica: 10
Innatos: 2

Ventajas y desventajas: Acceso a poderes Psíquicos, Mantenimiento añadido.
Habilidades naturales: Ninguna.

Tamaño: 15 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 9 **Cansancio:** 7

Habilidades Secundarias: Acrobacias 20, Atletismo 15, Saltar 10/15, Advertir 15, Buscar 15, Frialdad 40, Resistir el dolor 20, Trucos de manos 15.

Hija de padre oriental y madre occidental, Kamyla es una exótica belleza que mezcla lo mejor de ambos linajes. Con apenas veinte años, su exuberancia natural, sus finas facciones y su larga cabellera negra cautivan a todo aquel que la mira.

Naturales de Phaion, los padres de Kamyla se dieron cuenta de que su hija, incluso a la más temprana edad, era capaz de hacer cosas que no deberían estar al alcance de una niña normal. Preocupados, trataron de esconder sus habilidades a los demás, esperando que con el tiempo desaparecieran como un mal sueño. Pero a los diez años, cuando consiguió levantar un carromato bajo el que su madre había quedado atrapada, el mundo de la pequeña cambió. No fueron pocos los que vieron el fenómeno y, algo asustados, empezaron a murmurar que quizás la niña estuviese endemoniada. Dándose cuenta de que existía el riesgo de que la Inquisición se interesara por ella, sus padres la enviaron a las montañas, al cuidado de su tío Kaemon. El hombre, un antiguo samurái que vivía apartado de la sociedad, no se asustó por el extraño don de Kamyla. Al contrario, no tardó en ayudar a la joven a sacar provecho de él y profundizar en sus posibilidades. Además, sabiendo que alguien como ella podría tener serios problemas si sus poderes eran descubiertos, le enseñó a luchar. Curiosamente, como muestra de rebeldía contra los prejuicios de la sociedad, Kamyla decidió usar como arma un enorme mandoble, que resultaría imposible de usar con la debida habilidad a una chica de su complejión.

Los años fueron pasando y Kamyla, convertida ya en una mujercita, decidió regresar con sus padres, aunque dicho reencuentro no sería muy feliz. Al llegar a su casa, descubrió que ninguno de los dos quería verla, temerosos de que pudieran ponerla en peligro y de que ellos mismos se convirtieran en blanco de habladurías y calumnias. Apenada, Kamyla se repitió a sí misma: “-Esta no es mi casa. Yo no tengo ningún hogar-”, y se marchó sin mirar atrás, hacia un destino desconocido.

Notas y curiosidades: Kamyla siempre tiene mantenidos sus poderes psíquicos para incrementar su Fuerza hasta 8, lo que le permite llevar su descomunal mandoble con una facilidad que sorprende a la gente. Si por cualquier causa no puede mantener sus poderes activos, su carencia de Fuerza la obliga a aplicar un -20 a su habilidad de ataque.

Poseiones: Mandoble, Una muda de ropa, Un kimono ceremonial, Una mochila, Una manta, 40 Escudos de Plata.

Vassili Togarini



Nivel: 1
Puntos de Vida: 105
Categoría: Explorador
Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 10 **Con:** 7
Pod: 6 **Int:** 7 **Vol:** 6 **Per:** 10
RF 35 **RM** 35 **RP** 35 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 70 Natural, 60 Arco corto, 70 Daga, 50 Hacha de mano
Habilidad de ataque: 70 Arco / Daga / Hacha de mano
Habilidad de defensa: 70 Esquiva
Daño: 45 Flecha de descarga, 35 Daga, 50 Hacha de mano
Llevar Armadura: 5
TA: Ninguna

Ventajas y desventajas: Afinidad animal, Sentido del peligro.
Habilidades naturales: Tabla de lanzamiento.

Tamaño: 13 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 10 **Cansancio:** 7

Habilidades Secundarias: Montar 35, Nadar 20, Saltar 15, Tregar 40, Sigilo 25, Ocultarse 20, Trampería 50, Advertir 85, Buscar 55, Rastrear 65, Animales 30, Herbolaria 15, Medicina 10.

Vassili es un joven de veintitrés años, bien parecido y de aspecto algo alocado. Está dotado de una incomparable habilidad con el arco y otras armas cortas, aunque su verdadero talento se encuentra en su aguda percepción y su increíble capacidad para darse cuenta del peligro que hay a su alrededor.

Vassili se crió en una pequeña aldea situada en los bosques de Alberia, donde desde pequeño aprendió a todo lo que hacía falta sobre la vida salvaje. Su prueba de fuego llegó para él con tan sólo once años, cuando durante una cacería en la que acompañaba a su padre, cayó por un barranco y permaneció extraviado durante tres días enteros. En ese tiempo, desarrolló una enorme afinidad con el entorno natural, logrando regresar sano y salvo a su casa mientras una partida de exploradores aún seguía buscándolo. Pero su vida cambió a los quince años, al conocer a un viajero que se hospedó unos días en su casa. De él escuchó decenas de historias sobre el mundo exterior, y parajes con los que Vassili sólo había podido soñar. Desde entonces, la única idea que rondó por su cabeza fue la de poder ver, con sus propios ojos, todos aquellos sitios, y actuó en consecuencia. Durante un año entero, afinó su puntería y habilidad con las armas hasta un grado que dejaba pasmados a sus maestros, y estudió todo lo que pudo de la naturaleza del mundo exterior. De ese modo, cuando comenzó su viaje, decidió no mirar atrás. Desde entonces ha recorrido muy variados parajes, buscando todo tipo de aventuras y metiéndose en multitud de problemas. A menudo acepta trabajos como explorador o montaraz, aunque sólo lo hace para obtener fondos con los que subsistir y continuar sus viajes.

Poseiones: Arco corto, 16 Flechas, Hacha de mano, Un pequeño kit de primeros auxilios, Una bolsita para hierbas, Un saco de dormir, Una mochila, 75 Escudos de Plata.



Katerine Kaela Stratos



Nivel: 1
Puntos de Vida: 90
Categoría: Hechicero
Fue: 5 **Des:** 9 **Agi:** 7 **Con:** 6
Pod: 10 **Int:** 10 **Vol:** 6 **Per:** 7
RF 35 **RM** 55 (75) **RP** 35 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 60 Natural
Habilidad de ataque: 10 Combate desarmado
Habilidad de defensa: 5 Esquiva
Daño: 5 Combate desarmado
Llevar Armadura: 0
TA: Ninguna

ACT: 40 (60 Agua)
Zeon: 735
Proyección Mágica: 65
Nivel de magia: 26 Agua

Ventajas y desventajas: Don, Desequilibrio Elemental.
Habilidades naturales: Ninguna.

Tamaño: 11 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 7 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Ciencia 45, Advertir 25, Buscar 15, Historia 35, Memorizar 25, Ocultismo 45, Valoración mágica 50.

Katerine Kaela Stratos es una mujer de veintitrés años, de finos rasgos y agradable sonrisa. Viste de manera ostentosa y llamativa, con amplios ropajes repletos de largos cintos.

Originaria de Arlan, desde pequeña Kaela demostró ser poseedora de una mente excepcional. Llegó un momento en que sus progresos fueron tan grandes que no pudieron ser ignorados, lo que le valió el ingreso en una universidad de Ilmora. Allí, sus capacidades sobrenaturales no tardaron en ser descubiertas por una división de la Orden de Magus, que vieron en la joven un verdadero diamante en bruto. Intrigada por el increíble mundo de secretos que se presentaba ante ella, Kaela se unió a la sociedad, donde aprendió todos los principios de la hechicería.

También conoció a Alister Khaine, un joven que, con tan sólo un año más que ella, ya había alcanzado el rango de Magister. Al principio, Kaela se sintió irritada de que su mentor fuese un chico de su edad, pero su enojo inicial fue paulatinamente convirtiéndose en admiración y, con el tiempo, en fascinación. Aunque ella misma no quería admitirlo, se había enamorado de él, así que empezó a descuidar sus estudio para poder estar a su lado. Finalmente, armándose de todo el valor que pudo, decidió confesarle sus sentimientos en el parque donde se conocieron, pero Alister jamás acudió a la cita. Días después, Kaela descubrió que Khaine había desaparecido en extrañas circunstancias, y ni siquiera el Magus Locci, el más alto círculo de la orden, conocía su paradero. Temiendo lo peor, pero sin una remota pista de dónde podía estar, Kaela perdió durante un tiempo su interés en las ciencias ocultas y decidió tomarse un respiro para poder encontrarle.

Aunque aún forma parte de la orden, en los últimos años Kaela no ha hecho grandes avances, al centrar todo su interés en sus viajes. De no ser así, seguro que sus capacidades mágicas serían actualmente muy superiores. Tras oír ciertos rumores esperanzadores, ha creído encontrar una pista del paradero de Alister, y temiendo que sus poderes no estén a la altura de la situación, ha decidido tomarse las cosas más en serio; un nuevo instinto de superación como el que no sentía desde que era niña le empuja a seguir su camino con más cuidado. De algún mundo, tiene la sensación de que se avecinan tiempos difíciles.

Posesiones: Una maleta, Tres mudas de ropa (una de ellas cara), Un par de libros de historia, 16 Escudos de Oro.

Kain Rosencreuz



Nivel: 1
Puntos de Vida: 90
Categoría: Sombra
Fue: 7 **Des:** 9 **Agi:** 10 **Con:** 6
Pod: 7 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 9.
RF 35 **RM** 35 **RP** 40 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 75 Natural, 70 Espada corta
Habilidad de ataque: 80 Espada corta
Habilidad de defensa: 80 Esquiva
Daño: 45 Espada corta
Llevar Armadura: 5
TA: Ninguna

Ventajas y desventajas: Ver lo sobrenatural, Ambidiestro, Inquietante.
Habilidades naturales: Tabla de Precisión.

Tamaño: 13 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 10 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Acrobacias 25, Atletismo 20, Nadar 20, Saltar 10, Trepar 30, Estilo 10, Intimidar 10, Cerrajería 20, Ocultarse 50, Sigilo 70, Advertir 40, Buscar 30.

Kain Rosencreuz tiene veinte años, los ojos verdes y una descuidada melena rubia. Suele vestir con una gabardina negra, lo que le da la apariencia de que lleva malas noticias allí por donde va.

Nacido en el seno de una rica familia burguesa de Phaion, Kain vivía felizmente con su hermana Emily hasta que una aciaga sombra se cernió sobre ambos jóvenes. Al parecer, sus padres habían contraído descomunales deudas con los bajos fondos, por lo que fueron asesinados bajo la apariencia de un accidente y confiscados todos sus bienes. Lejos de considerar la deuda pagada, los acreedores se llevaron a ambos niños y los vendieron como esclavos. El destino de Emily fue desconocido, pero Kain acabó, con tan sólo trece años, en el campamento militar de un grupo patrocinado secretamente por la Iglesia, el cual realizaba incursiones en el territorio de Kushistan. Si quería ser libre algún día, debería matar suficientes enemigos como para pagar la cantidad que la organización había dado por él. De ese modo, siendo tan sólo un crío, aprendió todo lo que hacía falta para sobrevivir en entre las sombras de los campos de batalla. Pronto, sus superiores se dieron cuenta de que tenía un talento especial para matar, y entre misión y misión fue adiestrado por algunos asesinos orientales que pertenecían al grupo. Kain absorbió todos esos conocimientos como una esponja, movido por una única obsesión. Él debía vivir. Debía sobrevivir a ese infierno como fuese y encontrar a su hermana, estuviese donde estuviese.

Un par de años después, cuando le quedaba muy poco para obtener su libertad, fue enviado junto a varios de sus compañeros a un pequeño templo entre las montañas, donde se suponía que iba a celebrarse una reunión secreta entre algunos miembros de la nobleza de Kushistan. Pero allí sólo encontraron decenas de cadáveres, y algo oscuro, inhumano, que desde las sombras empezó a darles caza uno por uno. Sólo a duras penas Kain logró escapar de aquella tumba viviente, usando una considerable cantidad de pólvora para derribar la columna maestra del complejo, derrumbándolo todo. Fuese lo que fuese esa cosa, si había sobrevivido, iba a costarle mucho tiempo salir a la superficie.

Oficialmente muerto, Kain se escabulló entre las sombras y regresó a Phaion, donde inútilmente se esforzó por encontrar una pista del paradero de su hermana. “Nunca más volveré a perder a nadie”, se había prometido a sí mismo. Por ello, le costase lo que le costase, sin importar lo terrible que resultase su destino, Kain se envolvió en su gabardina oscura y prosiguió su camino.

Notas y curiosidades: Kain usa una pareja de espadas cortas en combate y, gracias a su ambidextría, las maneja con gran naturalidad. Por ello, es capaz de realizar dos ataques por asalto, uno con habilidad 80 y un segundo impacto con 70.

Poseiones: Dos espadas cortas, Daga, Gabardina, Muda de ropa, Bolsa de viaje, Cuerda, Raciones de viaje (para 3 días), 50 Escudos de Bronce.

Maxwell Krauser

Nivel: 1
Puntos de Vida: 155
Categoría: Maestro en armas
Fue: 10 **Des:** 9 **Agi:** 7 **Con:** 10
Pod: 5 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 8
RF 70 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 60 Natural, 10 Espada bastarda, 40 Ballesta, 10 Hacha de Guerra, 40 Hacha de mano
Habilidad de ataque: 75 Espada bastarda / Ballesta / Hacha de guerra / Hacha de mano
Habilidad de defensa: 75 Espada bastarda / Hacha de guerra / Hacha de mano
Daño: 100 Espada bastarda (a dos manos), 50 Ballesta, 85 Hacha de guerra, 60 Hacha de mano
Llevar Armadura: 75
TA: Piezas Fil 4 Con 3 Pen 2 Cal 3 Ele 2 Fri 2 Ene 0

Ventajas y desventajas: Resistencia física incrementada, Infatigable, Regeneración básica.
Habilidades naturales: Tabla de área, Tabla de Bárbaro, Uso de ballesta.

Tamaño: 20 Medio **Regeneración:** 5
Tipo de movimiento: 5 **Cansancio:** 13

Habilidades Secundarias: Montar 25, Nadar 15, Preparar 10, Intimidar 20, Advertir 30, Buscar 20, Frialdad 15, Proezas de fuerza 40, Resistir el dolor 15, Forja 30.

Maxwell Krauser es un individuo realmente llamativo. Su talla de más de dos metros y su impresionante musculatura no dejan duda de ello; es un hombre que ha nacido para la lucha. Domina el uso de multitud de armas y demuestra siempre un aguante sin igual al daño, lo que le ha valido el apodo de "Titán de Guerra".

Originario de las estepas heladas de Goldar, Maxwell ha vivido toda su vida como mercenario, al igual que su padre y su abuelo hicieron antes que él. De hecho, es el último descendiente de una larga dinastía familiar de guerreros, quienes desde épocas antiguas han dedicado su vida a la guerra. De niño se crió en campos de batalla, rodeado siempre de peligros y luchas. No tuvo más remedio que acostumbrarse a la vida recia y difícil, aunque él la disfrutó como pocos hubieran hecho. Tras años de disputas y de poner su vida en peligro, finalmente se unió a un grupo mercenario llamado "Los Lobos Negros". Desgraciadamente, todo el escuadrón fue completamente destrozado por las tropas imperiales, cuando estas atacaron Remo por orden de Elhared. Desde entonces, ha trabajado para varios patrones, pero todos los encargos, según cree él, han sido cosas sin importancia que no le ponían realmente a prueba. Maxwell ama el combate por encima de todo y, aunque detesta la formalidad y los rigores militares, desea probarse en la batalla ante poderosos antagonistas. Le encanta aceptar trabajos que supongan un reto para él y sus habilidades; cuanto mayor riesgo conlleven, mejor.

Poseiones: Armadura de piezas, Espada bastarda, Hacha de mano, Ballesta, 8 Pivotes de ballesta, 8 Monedas de Bronce.

Tadeus Griever

Nivel: 1
Puntos de Vida: 100
Categoría: Guerrero conjurador
Fue: 7 **Des:** 8 **Agi:** 6 **Con:** 7
Pod: 10 **Int:** 9 **Vol:** 8 **Per:** 6
RF 35 **RM** 45 **RP** 40 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 60 Natural, 55 Estoque.
Habilidad de ataque: 70 Estoque
Habilidad de defensa: 70 Esquiva
Daño: 45 Estoque
Llevar Armadura: 5
TA: Ninguna

ACT: 20
Zeon: 455
Nivel de magia: 10 Oscuridad

Ventajas y desventajas: Don, Apto en una materia (Liderazgo).
Habilidades naturales: Ninguna.

Poderes: Invocación (El Emperador)
Convocar: 120
Desconvocar: 60

Tamaño: 13 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 6 **Cansancio:** 7

Habilidades Secundarias: Liderazgo 50, Advertir 15, Buscar 15, Frialdad 20, Persuasión 15, Ocultismo 20.

Tadeus es un hombre fornido que roza la treintena. Tiene los ojos oscuros, el pelo castaño y viste habitualmente como un rico burgués.

La oscuridad ha perseguido a Tadeus desde el mismo momento en que nació. Su padre era un invocador loco, que mató a su esposa cuando esta trató de escapar de él con su hijo recién nacido. Lejos de tomarle cariño al pequeño, lo utilizó en uno de sus rituales, esperando entregarlo como ofrenda a la poderosa criatura que quería manifestar. Su llamada tuvo éxito, o al menos de manera parcial, ya que consiguió traer a este mundo a Davinel Nux, un Señor de las Tinieblas. Pero la entidad, lejos de escuchar las peticiones del hechicero demente, acabó con él con un mero gesto y se quedó observando con detenimiento al pequeño, que no dejaba de llorar. Por qué Davinel no mató al niño, es un misterio que nadie puede explicar. Puede que, dentro de la tenebrosa criatura, hubiera mucha más humanidad que en el corazón del padre de Tadeus.

De un modo u otro, tras adoptar una apariencia humana, Davinel recogió al muchacho y se ocupó de criarlo. Ciertamente no fue el mejor de los padres, ya que podía dedicarle muy poco tiempo a causa de su apretada y oscura agenda personal, pero desde luego no lo maltrató nunca. Viajaron de un lado a otro y, cuando podía, Davinel no dudó en enseñarle tanto a luchar a iniciarle en las artes arcanas, en las que Tadeus avanzó con velocidad gracias al esmero de su extraño tutor. Este, con el tiempo, llegó incluso a sentir algo parecido al orgullo por su protegido. Con tal de satisfacer a su "Padre", como Tadeus lo llamaba, el joven se puso a la cabeza de un pequeño grupo de burgueses, mientras en las sombras extendía una larga red de influencias gracias a su carisma personal.

Pero inexplicablemente, todo se vino abajo algunos años después. Por motivos que permanecen totalmente desconocidos, Davinel le envió una carta donde le ordenaba que deshiciera toda su red de contactos, disolviera la sociedad y se marchara para no volver. No tuvo que mediar más palabras; Tadeus comprendió que no iba a volver a verle nunca más.



Aun así, el legado que le había dejado era considerablemente importante; un poder y una experiencia que Tadeus, al margen de lo que el destino le deparase, iba a saber aprovechar.

Notas y curiosidades: Durante el tiempo que pasó liderando el conclave de burgueses, Tadeus aprovechó para crear un vínculo con El Emperador, uno de los Arcanos menores, por lo que ahora es capaz de usar sus poderes siempre que lo desee.

Posesiones: Estoque, Una baraja de cartas, Dos mudas de ropa, Una maleta, 100 Escudos de Oro.

Anne Aslind Shotterlein

Nivel: 1
Puntos de Vida: 90
Categoría: Hechiz. Mentalista
Fue: 5 **Des:** 7 **Agi:** 6 **Con:** 6
Pod: 10 **Int:** 10 **Vol:** 9 **Per:** 7
RF 35 **RM** 55 **RP** 40 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 60 Natural
Habilidad de ataque: 5 Combate desarmado
Habilidad de defensa: 5 Esquiva
Daño: 5 Combate desarmado
Llevar Armadura: 0
TA: Ninguna

ACT: 50
Zeon: 435
Proyección Mágica: 55
Nivel de magia: 26 Creación

Ventajas y desventajas: Don, Acceso a un poder mental, Concentración extrema, *Consumición Psíquica*.
Habilidades naturales: Ninguna.

Potencial: 50
CVs libres: 5
Poderes psíquicos: Afinidad a una disciplina; Telepatía (Lectura mental, Ilusión psíquica, Análisis mental).
Proyección Psíquica: 30
Innatos: 1

Tamaño: 11 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 6 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Estilo 20, Advertir 15, Buscar 15, Baile 20, Historia 20, Memorizar 20, Ocultismo 25, Valoración mágica 45.

Anne Aslind es la hija menor de la familia Shotterlein, una importante casa noble de Gabriel. Criada entre lujos, la joven es una belleza frágil y delicada, de tez pálida y largos cabellos castaños.

Desde el momento en que nació, el destino presagió que Anne no iba a ser normal. Sus poderes psíquicos latentes no tardaron en despertar, e involuntariamente comenzó a escuchar los pensamientos de todos aquellos que la rodeaban. Para la chiquilla fue una experiencia traumática, sobre todo el día que descubrió que su familia se preocupaba más por los títulos nobiliarios que por ella misma. Además, de algún modo, sus habilidades mentales le provocaban terribles dolores, sobre todo cuando a su alrededor se agolpaban muchas personas. Por ello empezó a evitar a la gente, convirtiéndose en una joven solitaria y sin amigas. A los doce años, cuando en contra de sus propios deseos fue presentada oficialmente en sociedad, Anne sufrió un ataque a causa de la multitud que por poco le cuesta la vida. Desde entonces se apartó completamente

del mundo, encerrándose en la gran biblioteca de su mansión, rodeada de la seguridad que los libros le brindaban.

No le interesaban las ciencias ni el aprendizaje; para ella, su verdadera obsesión fue comprender el origen de su "maldición" y aprender a controlarla. No obstante, durante esos años hizo un importante descubrimiento cuando uno de los pensamientos de su padre se filtró por error en su cabeza: en los sótanos de la casa había un pequeño emplazamiento oculto, que su progenitor había tratado de mantener en secreto. Perteneció a su abuelo, quien había estudiado las ciencias ocultas invirtiendo en ello una considerable fortuna. Anne comenzó a visitar el lugar con mayor frecuencia, empapándose de todos los conocimientos arcanos que contenían aquellos libros y llegando a dominar sus habilidades; como su antecesor, ella misma había nacido con el Don de la magia. Finalmente, fue incluso capaz de comprender en qué consistían sus poderes mentales y, con mucho esfuerzo, logró finalmente controlarlos.

Pero no hubo descanso para Anne. Justo cuando pensaba que podría tener un poco de paz y ser capaz de relacionarse con la gente, sus padres le anunciaron que debía casarse con un noble importante. Aquel hombre no sólo la quintuplicaba en edad, sino que sus oscuros y crueles pensamientos enfermaban a la joven cada vez que se acercaba a ella. Por ello, y a falta de un año para la ceremonia, Anne le rogó a sus padres que le permitieran hacer un pequeño viaje por el mundo, a lo que ellos accedieron de buena gana por librarse un tiempo de su problemática hija.

Anne huye de su pasado; en su interior, desea romper todos los lazos con su familia y llevar una vida normal. Aun así, es consciente de que sus habilidades y conocimientos difícilmente van a permitirselo.

Posesiones: Dos maletas, Cuatro mudas de ropa cara, Un sello familiar, 150 Escudos de Oro.

FLamya Maximov

Nivel: 1
Puntos de Vida: 90
Categoría: Conjurador
Fue: 5 **Des:** 8 **Agi:** 7 **Con:** 6
Pod: 9 **Int:** 9 **Vol:** 9 **Per:** 7
RF 35 **RM** 50 **RP** 40 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 60 Natural
Habilidad de ataque: 10 Daga ritual
Habilidad de defensa: 5 Esquiva
Daño: 30 Daga ritual
Llevar Armadura: 0
TA: Ninguna

ACT: 20
Zeon: 570
Proyección Mágica: 10
Nivel de magia: 20 Esencia

Convocar: 120 **Desconvocar:** 30
Controlar: 90 **Atar:** 40
Arcanos: La Suma Sacerdotisa

Ventajas y desventajas: Don, Recuperación superior de magia.
Habilidades naturales: Ninguna.

Tamaño: 10 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 7 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Montar 15, Nadar 10, Estilo 15, Intimidar 20, Advertir 25, Buscar 15, Historia 20, Memorizar 20, Ocultismo 90, Valoración mágica 35.

En todo el sentido de la palabra, Lamya es la última descendiente de una familia de brujas, que desde seis generaciones atrás han sido adiestradas en el dominio de las artes ocultas.

A los diecisiete, participó junto a su madre y sus dos hermanas en el ritual más complejo de cuantos su familia había practicado en varias generaciones. Todo parecía ir correctamente, pero en lugar de la entidad que trataban de llamar, ante ellas se manifestaron tres espíritus oscuros que se hacían llamar a sí mismos Los Saqueadores. Aunque débiles a consecuencia de su manifestación, los monstruosos espectros trataron de acabar con las invocadoras, entablando un combate de considerables dimensiones. Uno de ellos pudo ser contenido y encerrado en una joya, pero los otros dos escaparon en distintas direcciones para alimentarse de almas y recuperar sus fuerzas perdidas. En contra de los consejos de su madre, que había quedado completamente extenuada, Lamya salió en su búsqueda sólo para descubrir que uno de Los Saqueadores había destruido casi por completo la aldea cercana. Inútilmente trató de sellar a la criatura, aunque de hecho, tuvo mucha suerte de salir con vida de la confrontación. Exhausta, cayó inconsciente, permaneciendo al borde de la vida y de la muerte durante dos días.

Pero cuando despertó y se repuso, Lamya no podía imaginarse que el horror para ella no había hecho más que empezar. Al parecer, mientras estaba inconsciente, los escasos supervivientes de la aldea consiguieron contactar con un Alto Inquisidor quien, desde mucha distancia, había sentido la destrucción provocada por las criaturas. Este no tardó en presentarse entre las ruinas de la aldea y destruyó al segundo Saqueador, pero pensando que los Maximov habían liberado a esas criaturas voluntariamente, prendió fuego a la mansión y aparentemente ejecutó a toda la familia. Cuando llegó hasta lo que llamaba hogar, Lamya no pudo hacer otra cosa salvo llorar.

Haciendo acopio de toda su voluntad, secó sus ojos, recogió aquello que encontró de valor y se preparó para partir. Sabe que, en algún lugar del mundo, aún se oculta el tercero y más poderoso de Los Saqueadores, nutriéndose de infinidad de almas humanas. Ella lo trajo a este mundo y es su responsabilidad acabar con él.

Posesiones: Daga ritual (con una criatura atada en su interior), Algunos útiles de cocina, Una muda de ropa, Algunas velas y pinturas, Una mochila, 3 Escudos de Oro.

Notas y curiosidades: A lo largo de sus años de estudios, Lamya ha conseguido sellar un pacto con el Arcano conocido como La Suma Sacerdotisa, logrando resolver su acertijo con mucho ingenio. Además, Lamya tiene a su servicio a un pequeño espíritu tenebroso llamado Babelion (al que cariñosamente se refiere como "Babe"). La criatura se encuentra controlada por la joven y está atada a una daga ritual. A pesar de su esencia tenebrosa, Babe siente un considerable cariño por su dueña, y resulta altamente improbable que la atacase, incluso si logra liberarse. Lamya aún no ha decidido si hacer o no a Babe su familiar, en espera de sí, a lo largo de sus viajes y estudios, encuentra a una entidad más apropiada para forjar semejante lazo. Las estadísticas de Babe se encuentran descritas a continuación.

BABELION

ESPECTRO OSCURO MENOR

Nivel: 1

Clase: Ánima, elemental 15

Puntos de Vida: 90

Categoría: Asesino

Fue: 5 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** - **Pod:** 6 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 8

RF 35 **RM** 35 **RP** 35 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 65 Garras lóbregas

Habilidad de defensa: 60 Esquiva

Daño: 40 Garras lóbregas FIL

Habilidades esenciales: Exención física.

Poderes: Armas naturales; Garras lóbregas (Efecto místico añadido: Dolor), Forma sellada, Interacción con el mundo, Visión nocturna.

Tamaño: 12 Medio (Var.) **Regeneración:** 1

Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Trepas 20, Ocultarse 45, Sigilo 50, Advertir 40, Buscar 30, Intimidar 15, Frialdad 25.

Babelion es una tipología de espíritu oscuro menor, que surge en los lugares de la Vigilia en los que los niños han sufrido mucho. Habitualmente no moran en el mundo material, pero en extrañas ocasiones son atraídas a nuestra realidad por el dolor de los infantes. No son esencialmente malignos, pero les disgustan mucho los adultos que maltratan a las personas indefensas. Si se encuentran con esta clase de individuos, disfrutan matándolos de la manera más dolorosa que pueden. Y ciertamente, son bastante imaginativos a la hora de matar...

Habitualmente se encuentran bajo la forma de algún pequeño animalito inofensivo y de aspecto simpático, que sólo los niños, visionarios y locos pueden ver. No obstante, su verdadero aspecto es el de una nube de humo con un rostro esquelético y dos largas extremidades acabadas en funestas garras.

Cuando se manifiestan en el mundo, vagan caóticamente sin permanecer mucho tiempo en un lugar, aunque a veces se encariñan con algún pequeño que logra verlos y se quedan con él durante un tiempo prolongado. De hecho, frecuentemente los "amigos invisibles" que tienen algunos niños son, en realidad, Babelions. Cuando sus compañeros crecen y dejan de verlos, se marchan en busca de otro lugar en el que permanecer una temporada. Anecdóticamente, odian a los gatos, y los rehuyen siempre que les sea posible.

Babe, el espíritu que se encuentra al servicio de Lamya, ha estado con ella desde que era una niña, y en consecuencia se ha encariñado de su señora. Toma la forma de un pequeño dragoncito negro, y sólo cuando su dueña le ordena transformarse y liberar todo su poder, recupera su apariencia real. A pesar de su atadura y dominación, acepta de buena gana casi todas las ordenes que recibe, ya que no suelen ir en contra de su naturaleza.

MODUS OPERANDI

Los Babelion no tienen una metodología de acción común y cada uno emplea sus propios métodos para acercarse a la gente, aunque lo más normal es que usen sus buenas dotes de subterfugio. Habitualmente pasan todo el tiempo bajo su forma más inofensiva, y sólo liberan su poder cuando van a entrar en combate. Dado que son virtualmente invulnerables salvo contra ataques sobrenaturales, resulta muy difícil destruirlos completamente. Como elementales oscuros, sufren un daño incrementado ante los ataques basados en luz. No tienen ningún punto vulnerable en ninguna de sus dos formas.

Forma sellada: Mientras permanecen bajo su forma sellada, los Babelion son invisibles para cualquier persona normal. Sólo los niños, y aquellos que puedan ver criaturas espirituales, son capaces de percibirlos. Del mismo modo, resultan inmunes a cualquier ataque convencional que no sea capaz de dañar energía.

Forma real: En su forma real pierden su invisibilidad, y pueden ser vistos por cualquiera como una espesa nube de humo. Aun así, siguen siendo esencialmente invulnerables a los ataques convencionales. Los Babelion no pueden adoptar su forma real en lugares muy iluminados.

Garras lóbregas: A pesar de su inmaterialidad, un Babelion puede usar sus garras para atacar a blancos corpóreos con completa normalidad. Son equivalentes a un arma de Filo con Rotura 0. Adicionalmente, el contacto con ellas produce un terrible sufrimiento espiritual, por lo que cualquiera que reciba sus daños debe superar una RF contra 60 o se verá sometido al estado de Dolor. Sólo pueden usar las Garras lóbregas si se encuentran en su forma real.



Jin Chao Lan

Nivel: 1
Puntos de Vida: 120
Categoría: Tao
Fue: 8 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 8
Pod: 6 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 7
RF 40 **RM** 35 **RP** 35 **RV** 40 **RE** 40



Turno: 70 Natural
Habilidad de ataque: 85 Artes marciales; estilo Fou Lan + 75
Ataque adicional (Tae Kwon Do)
Habilidad de defensa: 85 Artes marciales; estilo Fou Lan
Daño: 40 Artes marciales; estilo Fou Lan
Llevar Armadura: 10
TA: Ninguna

Ventajas y desventajas: Coste de campo reducido (atléticas), Habilidoso.
Habilidades naturales: Kung Fu, Aikido, Shotokan, Tae Kwon Do, Tabla de desarme.

Tamaño: 16 Medio **Regeneración:** 2
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** 8

Habilidades Secundarias: Acrobacias 50, Atletismo 30, Nadar 30, Saltar 40, Trepar 40, Estilo 25, Advertir 25, Buscar 15, Trucos de manos 55.

Jin Chao Lan es un joven bien parecido, de ojos oscuros y pelo largo que lleva recogido en una coleta. Tiene un ornamental tatuaje de un dragón que le recorre todo el cuerpo.

Algunas personas nacen con un talento especial para las artes marciales; y Jin Chao Lan es una de ellas. Hijo de un importante maestro de Kung Fu de Shivat, desde la más temprana edad, Jin demostró una devoción sin igual por el entrenamiento y las técnicas marciales de su padre. No obstante, lejos de conformarse con dominar una sola escuela, se instruyó con numerosos maestros, agregando nuevos estilos a su peculiar sistema de combate, al que llamó Kung Fu Fou Lan. Joven y temerario, Jin se creía invencible hasta que su camino se cruzó con el de Shao Lu Ming, un maestro del Maishen que derrotó al chico con tan sólo dos movimientos. “-Tienes talento, muchacho, mucho más del que crees. Pero mientras no seas capaz de ver más allá de tu nariz, jamás podrás comprenderlo.-” Con esa enigmática frase, Lu Ming se marchó, dejando a Jin inundado por una emoción como nunca antes había sentido. Interpretando libremente el extraño consejo, a sus veintiún años ha decidido iniciar un viaje por todo el mundo para encontrar nuevos adversarios y perfeccionar su técnica, hasta convertirse algún día en un maestro sin igual, reconocido por el propio Maishen. Si lo consigue o no, solo el tiempo lo dirá.

Por encima de todo, Jin desprecia aquellos que confían únicamente en las armas. De hecho, disfruta enormemente enseñando a quienes desprecian las artes marciales el enorme error que cometen.

Notas y curiosidades: Combinando la Tabla de desarme con la ventaja Habilidoso, Jin tiene una increíble capacidad para desarmar a sus adversarios, puesto que sólo aplica un -20 a su habilidad cuando ejecuta dicha maniobra, y siempre suma un +3 al control enfrentado de características, gracias a la ventaja.

Poseiones: Dos kimonos, Raciones de viaje (para 5 días), Una bolsa de viaje, 1 Escudo Oro.

Vladimir Nux

Nivel: 1
Puntos de Vida: 120
Categoría: Warlock
Fue: 7 **Des:** 8 **Agi:** 6 **Con:** 8
Pod: 10 **Int:** 10 **Vol:** 5 **Per:** 6
RF 40 **RM** 45 **RP** 30 **RV** 40 **RE** 40



Turno: 60 Natural, 60 Salaedra (Espada ancha +5)
Habilidad de ataque: 80 Salaedra (Espada ancha +5)
Habilidad de defensa: 70 Salaedra (Espada ancha +5)
Daño: 60 Espada ancha
Llevar Armadura: 5
TA: Ninguna

ACT: 30
Zeon: 555
Proyección Mágica: 65 Ofensiva, 70 con Salaedra
Nivel de magia: 20 Fuego

Ventajas y desventajas: Don, Inutilidad somática, Artefacto, *Fobia grave*.
Habilidades naturales: Proyección Mágica como ataque.

Tamaño: 13 Medio **Regeneración:** 2
Tipo de movimiento: 6 **Cansancio:** 8

Habilidades Secundarias: Advertir 25, Buscar 15, Ciencia 20, Historia 20, Memorizar 20, Ocultismo 20, Valoración mágica 45.

No muchas personas se encuentran tan sumidas en el misterio como Vladimir. Se desconoce cuál puede ser su edad exacta, pero aparentemente ronda algo más de treinta años. Tiene los ojos grises y el pelo negro, el cual suele llevar habitualmente de manera descuidada en una larga melena.

Vladimir no tiene pasado. Lo único que puede recordar es su nombre y el rostro de una mujer. Despertó rodeado de sangre en mitad de unas ruinas en Alberia, ataviado con ropas extrañas y una inusual espada entre las manos. Ignorando quién era y por qué estaba allí, trató de buscar en los alrededores, pero no halló nada que pudiera darle una pista de su identidad.

Desconcertado, no tardó en encontrar poblaciones cercanas, donde pronto descubrió que debía tener cuidado en usar abiertamente sus habilidades místicas si no quería tener problemas con la Iglesia. Aun así, no dudó en aprovecharse de ellas, al igual que de su considerable habilidad marcial, para conseguir dinero con el que costearse sus viajes e iniciar sus pesquisas.

Su obsesión por descubrir su identidad se centra ahora en encontrar a la extraña mujer que aparece en sus recuerdos. Aunque difícil, es la única pista que puede conducirle a descubrir quién es en realidad y por qué posee semejantes capacidades mágica. No obstante, en su interior teme si la respuestas que encuentre sean mucho peores que seguir sumido en la ignorancia...

Poseiones: Salaedra, Una bolsa de viaje, Raciones de viaje (para 1 día), 1 Escudo de Oro.

Notas y curiosidades: Vladimir siente un extraño pavor por los cuervos. Como si le recordase algo oscuro de su pasado, cada vez que ve una de dichas aves negras, un miedo inexplicable se apodera de su cuerpo y alma, resultándole difícil controlar sus acciones. Además, Vladimir posee un artefacto sobrenatural bajo la forma de una espada ancha, llamada Salaedra. Las estadísticas de dicho objeto son las siguientes:

Ilustrado por © Alicia Guillén

Ilustrado por © Luis MC-1

Salaedra, Espada ancha

Salaedra es el nombre de la espada que porta Vladimir. Se desconoce cuáles son los orígenes del arma, pero se encontraba junto a su portador cuando despertó. Salaedra tiene una forma ligeramente inusual, con decenas de runas inscritas a lo largo de su filo y una cadena en su mango.

-**CALIDAD EXCEPCIONAL:** A pesar de su extraña forma, Salaedra es equivalente a una espada ancha de calidad +5. Este bono se debe más a la magia del objeto que a la calidad de su forja.

-**POTENCIADOR SOBRENATURAL:** Salaedra no sólo mejora la habilidad de ataque y defensa; proyectando los conjuros a través de su filo, proporciona también un bono de +5 a la Proyección Mágica de su portador.

-**OJOS DE METAL:** La hoja de Salaedra está repleta de ojos, mediante los que su portador puede sentir su entorno mientras la está empuñando. A efectos de juego, otorga un bono de +20 a las habilidades perceptivas de su usuario y le permite mirar a través de ellos. Es posible, por ejemplo, asomar el filo de la espada por una esquina, para observar lo que hay tras ella sin ponerse en peligro.

Malcolm Frost

Nivel: 1

Puntos de Vida: 115

Categoría: Tecnista

Fue: 7 **Des:** 8 **Agi:** 10 **Con:** 8

Pod: 7 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 8

RF 40 **RM** 35 **RP** 35 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 70 Natural, 35 Arankar doble

Habilidad de ataque: 80 Arankar doble

Habilidad de defensa: 80 Esquiva

Daño: 75 Arankar doble

Llevar Armadura: 5

TA: Ninguna

CM: 130

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Conocimiento del Ki, Extrusión de presencia, Extrusión del aura al arma.

Acumulaciones: Fue 1 Des 4 Agi 4 Con 1 Pod 2 Vol 1

Ki: Fue 7 Des 25 Agi 25 Con 8 Pod 15 Vol 6

Técnicas: Celeritas; Excisum Aeris.

Ventajas y desventajas: Maestro marcial (x2), Recuperación rápida de Ki.

Habilidades naturales: Ninguna.

Tamaño: 15 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 10 **Cansancio:** 8

Habilidades Secundarias: Acrobacias 50, Atletismo 35, Nadar 25, Saltar 15, Trepar 20, Estilo 15, Advertir 30, Buscar 20, Trucos de manos 25.

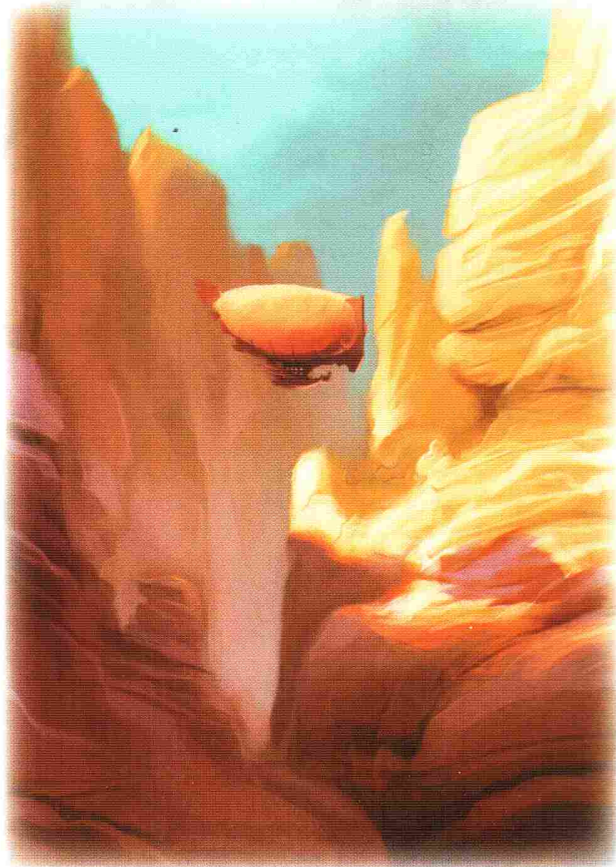
Malcolm Frost es un hombre de veinticuatro años, de pelo rubio, rasgos bien marcados y una impresionante constitución física. Viste con ropas muy extravagantes, combinando el estilo de Estigia y sus adornos con prendas tradicionales del Imperio.

Frost es un miembro de la Hermandad de Seth, una sociedad secreta de artistas marciales y luchadores que trabaja para los Reyes de Estigia desde hace varios siglos.. El caso de Malcolm es

especial; se trata de uno de los pocos miembros que no es nativo, pero fue entrenado a causa de la cercana relación de sus padres con la Hermandad (ambos les habían brindado una importante ayuda en el pasado) y el talento natural del chiquillo. El joven creció orgulloso de sus habilidades, consciente de que sus conocimientos y poderes superaban a los de "la gente normal". Con el tiempo llegó a dominar multitud de habilidades del Ki, e incluso los principios de algunas técnicas. Desgraciadamente, tras los incidentes que hicieron tambalearse al Imperio, los extranjeros empezaron a ser cada vez peor vistos entre el pueblo Estigio, y Malcolm se vio obligado a dejar el principado para evitar problemas. Una vez más, era algo poco habitual entre las reglas de la Hermandad, pero dado que él no era responsable de la situación, de nuevo se hizo una excepción y se le dejó marchar. Hoy en día, Malcolm sigue entrenando con esmero y puliendo sus habilidades sobre los Dominios, aunque por encima de todo, espera con ansia el día en el que pueda ponerlas realmente en uso.

Notas y curiosidades: Malcolm ha sido entrenado en el uso del Arankar de doble filo, un arma de origen estigio muy poco común en el resto del continente. Dicho artilugio está formado por una enorme cuchilla, con una especie de vara metálica en su parte trasera que hace las veces de mango, y que por regla habitual suele ser usada con ambas manos para poder equilibrarla. Las estadísticas del Arankar no se encuentran reflejadas en el libro básico, por lo que las exponemos a continuación: Daño 60, Turno -15, Fuerza Requerida 8, Crítico Primario Filo, Entereza 14 y Rotura 4. Como regla especial, el Arankar permite hacer un segundo ataque por asalto como si utilizara un arma adicional, pero empleando sólo un penalizador de -10 a la habilidad. En consecuencia, es considerablemente más difícil de usar, por lo que aplica la regla especial Compleja, y no dobla el bono de Fuerza del personaje, incluso si usa las dos manos.

Posesiones: Arankar, Una muda de ropa, Raciones de viaje (para 1 día), Una mochila, 8 Escudos de Oro.



Ahora, el viaje puede empezar...



*Sueños.**Esos fragmentos de muerte...**Como los odio.**Magnus*

“Una sombra en los sueños” es una partida de iniciación de *Ánima: Beyond Fantasy* para un grupo de tres a cinco personajes de primer o segundo nivel. Los sucesos que se desarrollan en ella comienzan poniendo a los jugadores en una situación crítica en contra de unos simples soldados rebeldes, aunque sin que ellos lo sepan, pronto se verán inmersos en el enfrentamiento de dos oscuras fuerzas sobrenaturales.

“Una sombra en los sueños” está dividida en tres partes. Habitualmente se requieren entre tres y cuatro sesiones para finalizarla, aunque es posible que, si los jugadores quieren ser muy concienzudos en sus pesquisas, se alargue más. Dos de sus segmentos, el primero y el tercero, están repletos de acción desenfundada, mientras que el segundo requiere investigar y relacionarse con varios PNJs. A partir de aquí, toda la información se encuentra reservada al Director de Juego.

Algunos planteamientos iniciales

Esta partida se sitúa espacialmente en el principado de Gabriel y en una pequeña isla del Mar Interior, aunque a cualquier Director de Juego le resultaría fácil trasladar la acción a otro lugar más acorde con sus necesidades. Basta con que tenga una gran metrópolis de la que los personajes puedan partir y una costa cercana. En ella también se cita a varias organizaciones y personajes relevantes de *Gaia*, como Tol Rauko o el Señor de las Pesadillas Malekith. Aunque esta información no resulta vital para entender el desarrollo de los sucesos, es interesante tener una idea general de quiénes son y de cómo funcionan, para profundizar dentro de la trama. Por tanto, se recomienda leer primero los **Capítulos XVIII, XIX y XX** del libro de reglas básico.

Por último, quizás pueda resultar conveniente que los personajes se conocieran antes de iniciar el viaje, aunque no es necesario. “Una sombra en los sueños” esta planteada de manera en la que todos se verán obligados a colaborar desde el principio si quieren sobrevivir, esperando después que se cree en ellos cierto sentido de grupo, al pasar por una experiencia de tal trascendencia. En realidad, es la única oportunidad que tienen...

Los inicios

La partida comienza cuando los jugadores suben en La Dama para hacer su viaje inaugural. Se trata sin duda de un acontecimiento importante, y la gente lleva días enteros expectantes.

ANTECEDENTES:

Hace poco más de un reino su superioridad artística y económica. De hecho, la decisión de que el viaje inaugural tenga como destino año, el consejo de comerciantes que gobierna el principado de Gabriel encargó al Príncipe Lucanor Giovanni, de Lucrecio, la construcción de un zepelín que fuese el orgullo de su

país. Con él, Gabriel pretende demostrar a otros Arkárgel, capital del Sacro Santo Imperio, no es otra cosa que una provocación abierta a sus antiguos gobernantes. Por desgracia, el acontecimiento ha atraído la atención de unos pasajeros muy poco agradables, quienes por una causa u otra, no tienen intención de que el zepelín realice un viaje sin incidentes.

El primer grupo es una pequeña escuadra de militares renegados que quiere desertar de Gabriel. Edmond Sadler, capitán de la unidad que tiene asignada la tarea de proteger La Dama, ha recibido una considerable suma de dinero para secuestrar el dirigible y entregarlo en algún punto de Togarini. Gracias a su carisma, logró convencer a muchos de sus hombres para que le siguieran, y pretende tomar el control del aparato una vez que estén en pleno vuelo.

El segundo individuo interesado en el zepelín es una entidad sobrenatural que se hace llamar a sí misma Raptor, quien pretende dirigirlo hacia las cercanías de una pequeña isla del Mar Interior e iniciar allí un complejo ritual místico. Sus razones son, como poco, mucho más complicadas...

Y EN LAS SOMBRAS...

Más de una década atrás, Malekith, Príncipe de los Cuervos, se enfrentó a una poderosa Señora de las Pesadillas llamada Seline por el control de un importante emplazamiento en la Vigilia. La joven perdió el conflicto y se vio obligada a refugiarse en el mundo real con el objetivo de recuperar sus mermaidas energías. Por desgracia para ella, en ese periodo de tiempo atrajo la atención de Tol Rauko, los cazadores de lo sobrenatural, cuyos agentes aprovecharon su debilitado estado para capturarla y llevarla hacia su isla. No obstante, a sabiendas de su creciente poder, los templarios temían que se liberara antes de alcanzar su destino, por lo que optaron por contenerla usando un antiguo artefacto que habían sellado hacía más de un siglo: el Flauros.

Pero la fortuna jugó en contra de Tol Rauko, ya que durante la travesía por el Mar Interior en dirección a su fortaleza, una potente tormenta hizo naufragar el barco, eliminando a todos los tripulantes. De ese modo, los restos de la nave-prisión acabaron encallados en los arrecifes de una pequeña isla llamada Corvinus, donde Seline permaneció aletargada a causa de la influencia del artefacto.

Pero la Señora de las Pesadillas no era la única prisionera que se encontraba en la embarcación. En otra de las celdas místicas viajaba Galael, un espectro menor que antaño sirvió a Malekith. Liberado por el impacto contra las rocas, se dio cuenta enseguida de quién era Seline y de lo que podía llegar a hacer con ella, usando adecuadamente el Flauros. La condujo aún dormida hasta el interior de una vieja catedral abandonada, donde usó el artefacto para encerrarla. Después intentó controlar sus poderes, aunque no tardó en darse cuenta de que las capacidades de la Señora de las Pesadillas escapaban de lejos a su comprensión. Aun así, gracias a su empeño logró sintonizar con una pequeña parte de ella y, creyéndose preparado, trató de sumir la isla entera en la Vigilia para obtener mayores poderes. El intento acabó en fracaso, pero el paso entre ambos mundos resultó muy debilitado, dotando a Galael de cierto control sobre el lugar. Sin perder ni un instante, volvió a usar las energías de Seline para levantar una barrera invisible que impidiera la salida o la entrada a Corvinus, a sabiendas de que, probablemente, su fallido intento habría llamado la atención de alguna entidad poderosa de la Vigilia.

Una vez se sintió seguro tras aquel muro, el ego de Galael empezó a crecer desmesuradamente. Tomó apariencia humana poseyendo el cuerpo de uno de los templarios fallecidos y se presentó ante los aldeanos como el nuevo señor de la isla, el Marqués

de Cavalcanti. Desde entonces se alimenta de las emociones negativas de sus vasallos, acumulando poder muy lentamente en espera de transportar finalmente Corvinus a la Vigilia y controlar completamente allí los poderes de Seline.

Pero tal como había temido el espectro, estos acontecimientos no pasaron completamente inadvertidos para Malekith, quien sin saber lo que había sucedido con exactitud, lo hizo investigar por sus agentes. Tras años de pesquisas, tanto en el mundo real como en la Vigilia, sus siervos lograron darle una idea aproximada de los acontecimientos y de cuál era el actual paradero de Seline. Ese descubrimiento le sorprendió y agradó; aunque había sido su enemiga en el pasado, en realidad no sentía ninguna enemistad hacia ella ni le guardaba especialmente rencor. Fue un adversario digno e inteligente que supo aceptar la derrota y escapar de él como muy pocos lo habrían hecho. Pero Galael era un asunto muy distinto... El Príncipe de los Cuervos no puede soportar la idea de que uno de sus siervos se revele contra él y, lo que es aún peor, que esa insignificante criatura pretenda ser su igual. Dado que por el momento es incapaz de abandonar Graven (ni pretende hacerlo por un asunto de tan nimia importancia), ha enviado a Raptor, uno de sus tantos agentes, para acabar con el renegado y poner ejemplo entre los suyos. El problema es que el ejecutor de Malekith ha sido incapaz de atravesar la barrera que rodea Corvinus por mar y, tras meses de infructuosos intentos y barcos hundidos, ha decidido buscar otro método para colarse dentro. Al oír hablar del viaje inaugural de La Dama y descubrir que su trayecto pasa cerca del dominio de Galael, a Raptor se le ocurrió la posibilidad de usar el zepelín como puerta al interior de la isla, ya que posiblemente, la parte superior de la barrera fuese considerablemente más débil, pues no era de esperar un ataque aéreo. Su plan es muy simple: una vez que La Dama esté cerca de Corvinus, tratará de tomar el control del dirigible y producir una histeria colectiva entre sus ocupantes, haciendo que sus fuertes emociones abran momentáneamente un acceso a la Vigilia que él aprovechará. Pero ni siquiera Raptor podía imaginar que no sería el único con sus intereses puestos en el zepelín...

PRIMERA PARTE: EL VIAJE DE LA DAMA

La Dama es una visión realmente impresionante. Se trata de un descomunal zepelín de tres cuerpos unidos entre sí por cuatro largas pasarelas de metal. Toda la estructura está bellamente tallada de un modo tan aerodinámico como ostentoso, que trata de imitar el estilo de los regios navíos del principado. Las dos barcasas laterales están destinadas a los viajeros y sus camarotes, mientras que en el cuerpo central se encuentra la bodega de carga y el puente de mando.

Los personajes subirán al ala izquierda de La Dama entre un descomunal gentío que ha ido a presenciar su despegue. El consejo de comerciantes de Gabriel no ha reparado en gastos para festejar el viaje inaugural, por lo que entre confeti y bandas de música, miles de transeúntes observan emocionados cómo los viajeros embarcan en el navío.

Al llegar a la plataforma, un revisor les pedirá el billete y les conducirá por un lujoso pasillo enmoquetado hasta el enorme salón central (1). En dicha habitación se encuentran sentados todos los viajeros de la barcasa izquierda del zepelín; unos veinte individuos, de los cuales la mayoría son gordos burgueses, jovencitas y niños, además de cuatro soldados que vigilan las salidas. Si no se conocen de antes, por diversos avatares del destino (y el hecho de que los individuos con Gnosis se atraen los unos a los otros), a todos los PJs les corresponderá tomar asiento en la misma mesa.

Una vez que estén ya en su sitio y La Dama haya despegado (un espectáculo digno de ver, por cierto), los soldados anunciarán que

no pueden dejar la estancia hasta que los camarotes se encuentren completamente habilitados dentro de unas horas. Mientras, para entretenerse tienen las estupendas vistas de las escotillas y algunos refrigerios. Esta es una oportunidad fantástica para que los personajes puedan empezar a hablar un rato entre ellos y se conozcan. Si alguno encuentra extraño que se vean obligados a esperar tanto e insiste en saber por qué, el guardia al que pregunte se limitará a encogerse de hombros y decirle que los zepelines no son como los barcos, y que esa es la espera reglamentariamente establecida. La única causa justificada por la que alguien puede llegar a salir de la estancia es para ir al servicio, y lo hará siempre escoltado. No obstante, el primero de los PJs que lo haga escuchará como dos militares están discutiendo al final del pasillo (si supera un control de Advertir contra MDF, podrá incluso oír frases como “-¡No seas estúpido! No puedes echarte atrás ahora.” antes de que estos se den necesariamente cuenta de su presencia).

En cuanto a los camareros que se ocupan de la comida y la bebida, son siempre muy atentos y agradables. En el caso de que alguien se fije especialmente en ellos, podrá darse cuenta de que, pasado un tiempo, empezarán a parecer algo nerviosos. Si les pregunta, contestarán simplemente que es la primera vez que vuelan y aún no se han acostumbrado a la sensación.

Por fin a media tarde, cuatro horas y media después del inicio de la travesía, mientras el zepelín sobrevuela ya el Mar Interior, todos los acontecimientos que han estado urdiéndose darán realmente comienzo.

Súbitamente, un quinto soldado irrumpe en el salón con una espada larga en la mano y una ballesta cargada en la otra, exigiendo la atención de todos los pasajeros. Los otros cuatro, que estaban esperando la señal, desenfundarán sus armas cubriendo de inmediato las salidas. Entre los gritos asustados de los presentes, el recién llegado anuncia con sarcasmo que el zepelín se encuentra bajo el control de su capitán y que todos los presentes van a ser ejecutados por traición. Y no tardará mucho en empezar a cumplir sus amenazas...

Su plan es simple: cuatro de ellos esperan espada en mano en las puertas a cualquiera lo suficientemente valiente o estúpido para acercárseles, mientras que el quinto irá disparándoles con la ballesta. Este es el momento en el que los PJs tienen que verse obligados a intervenir para detener la masacre y salvarse ellos mismos. Cuando empiece la lucha, casi todos los viajeros, mujeres y niños en su mayoría, se esconderán debajo de las mesas o de los sillones rezando por sus vidas. Es altamente improbable que alguno intente intervenir, y en realidad, de muy poco serviría que lo hiciese. En el momento en el que los militares se den cuenta de que

los personajes son algo más que meros burgueses, dejarán las salidas y se concentrarán únicamente en ellos. Sólo tres del grupo son soldados con experiencia, pero están seguros de que entre todos podrán dar buena cuenta de sus rivales. En mitad del combate (aunque sólo en el caso de que dure más de cuatro asaltos, claro), el zepelín hará un brusco movimiento y empezará a descender lentamente (debido a que Raptor ha empezado a actuar). Todos los que estén de pie deberán superar un control de Acrobacias contra MED o de Agilidad con un penalizador de -2 a la característica, si no quieren caerse de bruces.

Una vez que la lucha haya concluido, no hace falta tener mucha imaginación para darse cuenta que lo peor aún esta por venir, y que quedarse sin hacer nada no es la solución. Tarde o temprano los otros soldados se darán cuenta del fracaso de sus compañeros y además, aunque pausadamente, es innegable que La Dama se dirige hacia el mar.

El siguiente movimiento está en manos de los jugadores.



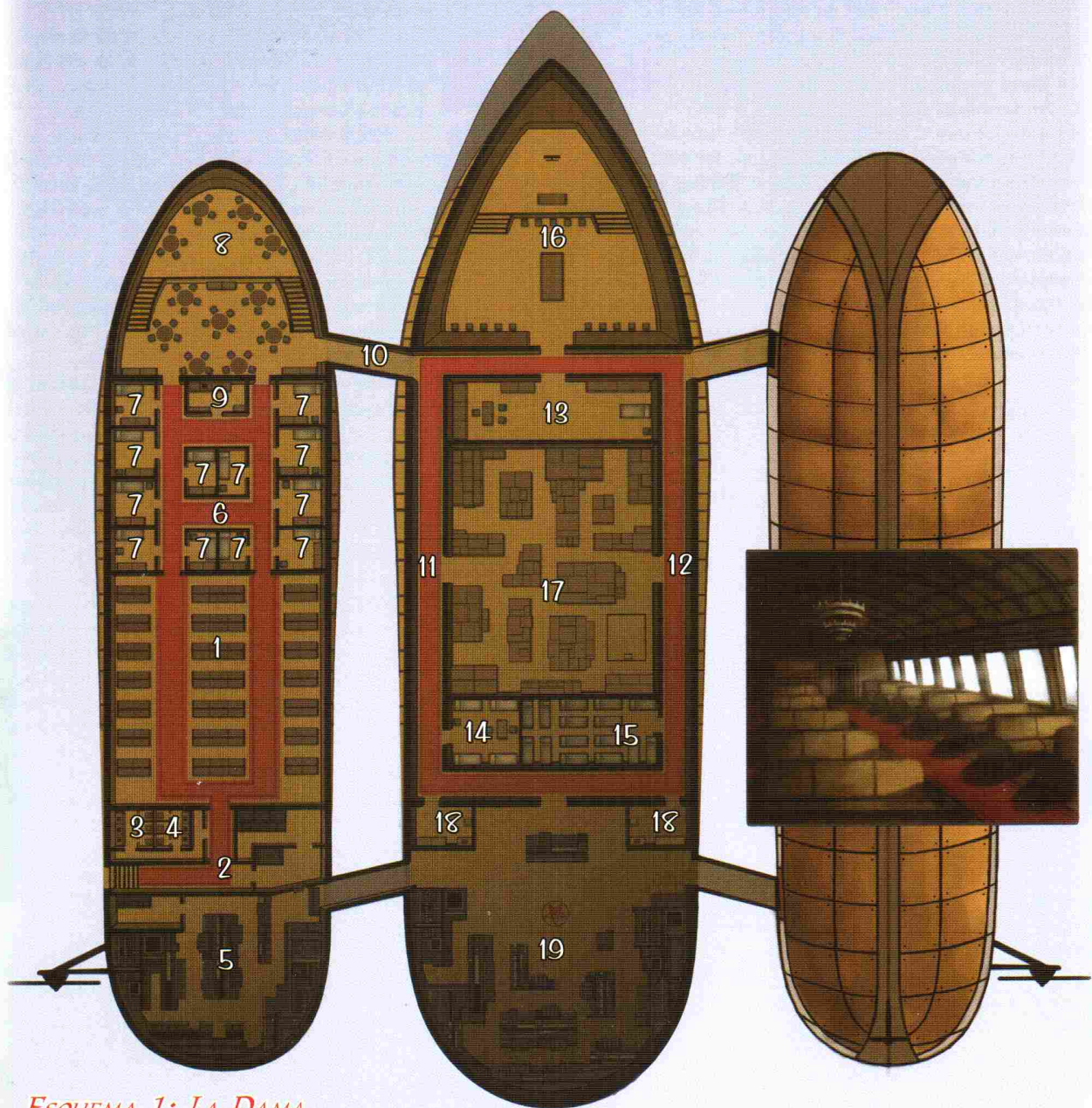
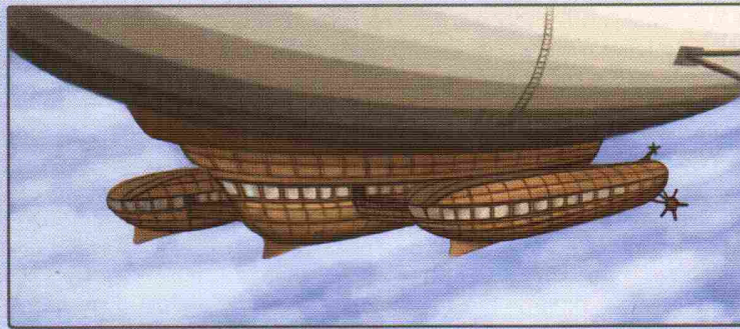
La Dama

La Dama está dispuesta de la siguiente manera (consultar **Esquema nº 1**, en esta misma página):

1. **EL GRAN SALÓN:** Esta es la inmensa sala central del ala izquierda del zepelín, donde los personajes son conducidos al subir. Se trata de una gran estancia de unos cincuenta metros de

longitud por treinta de anchura, decorada de un modo lujoso y llamativo. Varias estatuas de mármol de conocidos escultores adornan el lugar junto a una carísima moqueta y una gran lámpara de araña en el techo. Hay tres filas de cómodos sillones que dejan paso a dos amplios pasillos laterales.

Las puertas son recias construcciones de roble tallado donde estaban colocados los cuatro soldados, dos en las que conducen hasta las habitaciones (6), y otros dos en la del pasillo de salida (2).



ESQUEMA 1: LA DAMA



2. **PASILLO DE ENTRADA:** Se trata del espacioso pasillo por el que se sube a bordo de La Dama. Las escaleras conducen hasta la puerta de embarque, la cual se encuentra ahora cerrada por dentro y por fuera. En dirección contraria se llega hasta la sala de máquinas (5), cuya puerta ha sido trabada por los renegados. La cerradura ha quedado completamente inservible, por lo que la única manera de pasar es echarla abajo (trátala como una puerta recia a efectos de resistencia).

3. **SERVICIO DE DAMAS:** Un cuarto de baño para señoritas, hermosamente decorado y perfumado. Tiene un inmenso espejo de pared para retocarse.

4. **SERVICIO DE CABALLEROS:** Parecido al anterior, pero decorado de manera mucho más masculina. Si los personajes buscan minuciosamente (cosa que no tienen mucho tiempo para hacer), encontrarán sangre salpicada detrás del retrete. Al parecer, aquel soldado que estaba discutiendo con su compañero por aquí hace horas acabó echándose atrás...

5. **SALA DE MÁQUINAS, ALA IZQUIERDA:** Otra inmensa estancia, aunque esta vez llena de maquinarias, engranajes y calderas. El sonido aquí es estridente, por lo que los personajes tendrán serios problemas para escucharse los unos a los otros, incluso gritando. La sala está separada en dos niveles distintos, la plataforma superior por donde se entra y la parte inferior, en la que se encuentran la gran mayoría de aparatos que hacen girar las hélices del zepelín.

A primera vista pueden verse los cadáveres de tres de los operarios, tirados por el suelo del piso de abajo, junto al de un militar (una inspección posterior más detallada indicará que todos han muerto por una herida de arma blanca). En esta estancia hay también dos soldados (uno de ellos con experiencia), que han bloqueado la pasarela y se aseguran de que las maquinarias sigan funcionando correctamente, con la involuntaria ayuda de un cuarto operario.

En el caso de que los personajes echen la puerta abajo violentamente y necesiten más de cuatro asaltos para hacerlo, lo más probable es que los soldados se hayan dado cuenta y estén ocultos (requieren tanto tiempo a causa del ruido ambiental). Si ocurre así, esperarán escondidos tras las máquinas del fondo de la estancia, con la ballesta lista, a que bajen por las escaleras (control Muy Difícil de Advertir o Medio de Buscar para poder verlos).

Una vez que el combate haya terminado, el operario superviviente, escondido hasta entonces, se acercará a ellos con las manos extendidas pidiendo ayuda. Dice llamarse Dieter Helm y les explicará que la única manera de detener la caída del zepelín es llegar a la sala de mando, que se encuentra en la parte delantera del cuerpo central. Para cruzar hasta allí, deben usar una de las dos pasarelas de tránsito. La de esta estancia se encuentra completamente inutilizada, ya que los soldados volcaron un enorme armatoste de vapor, destrozando por completo la entrada. Por tanto, la única posibilidad que les queda es dirigirse hasta el comedor de proa y usar la que está allí. Naturalmente se negará a acompañarlos, admitiendo que está asustado y que no sabe controlar el timón del navío. Si más tarde los personajes vuelven aquí, no encontrarán a Dieter, ni nadie sabrá dónde ha ido.

NOTA: Una idea interesante para representar el fuerte sonido de la estancia es pedirle a los jugadores que no hablen entre ellos, y que declaren sus acciones mediante notas de papel. No obstante, ten en cuenta que hacerlo de este modo puede ralentizar considerablemente la partida, por lo que no conviene abusar de este método.

6. **PASILLO DE LAS HABITACIONES:** Un corredor igual de amplio que el de entrada, engalanado en este caso con algunos cuadros de personalidades de Gabriel. Hay ligeras señales de lucha, pero nada de relevancia.

7. **HABITACIONES:** Lujosos dormitorios, dignos del mejor de los hoteles. Aunque casi todas las maletas de los pasajeros están aquí, ninguna ha sido abierta todavía. Si miran en sus propios cuartos (el número debe de estar reflejado en el billete de embarque), podrán encontrar cualquier equipaje del que se hubieran desprendido al subir. Naturalmente, los personajes pueden entretenerse saqueando las pertenencias de los demás, cosa que sin duda resulta muy gratificante; entre joyas, obras de arte y otras posesiones de valor, pueden encontrar más de 15.000 Escudos de Oro. Por desgracia, si pierden mucho tiempo, lo más probable es que lleguen demasiado tarde, y sean por tanto incapaces de impedir que el zepelín se estrelle.

8. **COMEDOR:** Probablemente, el comedor es la habitación más espectacular de toda el ala izquierda. Muchas de sus paredes son enormes cristaleras por las que se puede ver el exterior del zepelín (y la preocupante proximidad del agua). Repartidas por la estancia hay varias mesas y sillas preparadas para servir opíparos banquetes, mientras que en el fondo hay un descansillo elevado que sirve como pista de baile.

9. **COCINA:** La cocina está repleta de toda clase de alimentos exóticos, vinos caros y platos a medio hacer. Para evitar posibles problemas con el fuego, los fogones no utilizan llamas reales, sino brasas encendidas sobre una amplia superficie de metal. Todo un adelanto para la época. Si los personajes escuchan atentamente (Advertir a DIF), podrán oír algunos exiguos lloriqueos provenientes de la despensa. Allí se encuentran encerrados unos cuantos miembros del servicio (cuatro doncellas, dos cocineros y el revisor que les recibió), junto a los cadáveres de aquellos que se resistieron. Las chicas están histéricas, aunque tampoco se puede decir que los demás estén muy tranquilos. La única información que son capaces de dar es que, mientras estaban encerrados, han escuchado cómo alguien se acercaba hasta la puerta, comenzaba a arañarla y con una voz profunda decía entre risas: "*Un acontecimiento completamente inesperado, ¿verdad, mis asustadizos niños? Veamos si es posible aprovecharlo.*", tras lo cual se marchó sin más.

10. **PLATAFORMA DE PASO:** Se trata de un largo puente metálico que conecta el ala izquierda de La Dama con el cuerpo central. Como medida de seguridad tiene una alta barandilla que llega hasta algo más de la cintura, pero eso no evita que los fuertes vientos y la velocidad del aparato hagan de la plataforma un sitio peligroso.

Cuando se encuentren a medio camino, la puerta de enfrente se abrirá y una pequeña guarnición de soldados empezará a avanzar hacia los PJs. Se trata de un grupo que Sadler afianza posiciones, después de creer seguro el cuerpo central. Se trata de siete militares, aunque sólo un par de ellos tienen algo de experiencia.

Ante esta situación, los jugadores pueden optar por dos cosas; retroceder hasta el comedor (8) o combatir individualmente en el puente. Si optan por esta segunda estrategia, sólo una persona podrá luchar cuerpo a cuerpo por bando, y en todos los asaltos deberá superar un control de Acrobacias contra FAC (o en su defecto, uno de Agilidad con el modificador que consideres pertinente en el caso) para no perder el equilibrio. Un resultado extremadamente malo podría incluso significar que cae al vacío. Adicionalmente, aquellos que esquiven tendrán que aplicar el penalizador de espacio reducido a su defensa, y cualquier proyectil disparado o lanzado obtiene un negativo de -60 a causa del viento.

11. **PASILLO IZQUIERDO:** Un largo pasillo lleno de escotillas por las que se pueden ver las nubes del exterior. No tiene tantos adornos como los corredores de las alas residenciales, pero aun así está hermosamente decorado con una larga alfombra de lino rojo. Si los personajes se fijan un poco (es decir, basta con que no pasen corriendo), descubrirán algo llamativo: los arañazos de algo similar a una afilada garra se extienden varios metros por la pared.



12. **PASILLO DERECHO:** Idéntico en todos los aspectos al anterior, salvo por el hecho de que en el suelo yace, sobre un charco de sangre, el cadáver terriblemente mutilado de uno de los soldados. Es imposible precisar el arma que se ha usado para matarlo, pero las heridas parecen ser cuatro afiladas cuchillas. Naturalmente, nadie sabe saber si se trataba de uno de los militares rebeldes o no.

13. **EL CAMAROTE DEL CAPITÁN:** Este dormitorio pertenecía al ahora difunto capitán de La Dama. Hay objetos de mucho lujo, por los que sin duda se podría obtener un buen precio en joyerías y tiendas de artesanía. Salvo eso, nada más relevante.

14. **EL CAMAROTE DE LOS OFICIALES:** La habitación reservada a los cuatro oficiales a cargo del zepelín; el encargado de las máquinas, el de seguridad (el propio Sadler), el jefe de cocina y el ayudante del capitán. Un lugar ordinario y sin importancia.

15. **EL CAMAROTE DE LA TRIPULACIÓN:** Probablemente, la única estancia habitable del zepelín que no llama la atención por su lujo. Es un amplio cuarto lleno de literas, donde deberían dormir los más de sesenta tripulantes del aparato.

16. **PUNTE DE MANDO:** El puente es una gran habitación ligeramente ovalada, con grandes ventanales y diversos aparatos que permiten controlar el zepelín. Casi todo está decorado con madera y grandes cortinas, lo que le da un aspecto majestuoso y solemne. Desdichadamente, cuando los personajes entren, presenciarán un espectáculo muy poco agradable. Media docena de individuos, entre los cuales hay algunos militares, yacen muertos en distintos lugares de la estancia, cada cual de modo más horrible. El cadáver del capitán de La Dama es el que más llama la atención, pues permanece aferrado al timón con una expresión de terror absoluto. Salvo si por alguna razón ya se lo han encontrado antes en otro lugar de la nave, Edmond Sadler, junto a tres de sus hombres de mayor confianza (todos luchadores expertos), estará aquí examinando los cuerpos con expresión seria. En realidad está muy sorprendido por los cadáveres, ya que ha sido Raptor quien ha matado a todos los ocupantes de la sala. Cuando les vea entrar, se encarará a ellos y exclamará con desdén: *"-Así que sois vosotros los que estáis matando a los míos... Pues dejadme que os diga algo; No sé qué le habéis hecho a la sala de máquinas ni por qué queréis destruir esta aeronave, pero os aseguro que nada impedirá que me apodere de ella.-"*. Acto seguido, ordenará a sus hombres que ataquen, ya que está preocupado por la caída del zepelín y no tiene demasiadas ganas de seguir hablando. Sadler sabe lo que se juega y que no habrá perdón para él si es capturado, por lo que irá a por todas y luchará hasta la muerte.

Si el combate finaliza favorablemente para los PJs, es posible que se sientan eufóricos y piensen que lo peor ya ha acabado (aunque, a la vista de algunos sucesos, probablemente ya hayan empezado a intuir que ocurre algo más que aún no han visto). Por desgracia, cuando intenten enderezar el timón para detener la caída del aparato, se darán cuenta de que está bloqueado, y según indican los paneles, el problema parece hallarse en la sala central de máquinas. Si quieren, pueden usar los controles para abrir el acceso hasta allí, ya que en los tableros aparece perfectamente explicado que desde aquí se controlan las entradas de toda la nave, y da la casualidad de que esa está sellada en estos momentos.

17. **BODEGA DE CARGA:** La inmensa sala central del zepelín es usada como almacén para transportar todo tipo de cargamentos. Por ello, la estancia está repleta de grandes cajas apiladas entre sí de forma laberíntica. Desgraciadamente, la proximidad al ritual está provocando una ligera distorsión de la realidad. Por tanto, es posible que los personajes más perceptivos a lo sobrenatural vean algunas cosas extrañas, como sombras deformes que aparecen o desaparecen. Si pululan por la estancia no tardarán en ver un rastro de sangre que conduce hasta una esquina. Lo que ocurre es que Raptor estaba viajando en el interior de una caja, a modo de ataúd.

Esperaba permanecer en su interior más tiempo, pero al darse cuenta del asalto militar, tuvo que intervenir mucho antes para descubrir lo que pasaba. Al parecer, un grupo de tres soldados se encontraron cara a cara con él y este dio buena cuenta de ellos. Sus cadáveres, como el encontrado antes en el pasillo y los del puente, están horriblemente despedazados. Desde luego, no es un espectáculo para estómagos débiles.

18. **SERVICIOS PARA OFICIALES Y TRIPULACIÓN:** Dos servicios comunales, uno masculino y otro femenino, que ni remotamente tienen el nivel de lujo de los lavabos del ala izquierda. No obstante, si algún personaje atiende atentamente, escuchará una especie de extraño llanto de detrás de la pared (la que da a la sala de máquinas).

19. **SALA DE MÁQUINAS, ALA CENTRAL:** La sala central de máquinas es el lugar que Raptor ha elegido para llevar a cabo su ritual. La puerta de entrada es metálica y se encuentra sellada, por lo que la manera más sencilla de abrirla es usando los controles del puente de mando. Visualmente, la estancia es parecida a la del ala izquierda, aunque más espaciosa. No obstante, aquí el ruido es también mucho menor, tanto que incluso resulta extraño con semejante cantidad de engranajes en movimiento. Además, la sala entera se encuentra en penumbra, iluminada únicamente por unas cuantas velas estratégicamente situadas. En el mismo centro hay un elaborado círculo místico hecho con sangre. Cualquier personaje que logre superar un control de Ocultismo a dificultad Muy Difícil reconocerá en él los símbolos de "Miedo" y "Portal", escritos en un antiguo dialecto de una tribu del norte que fue acusada de herejía y exterminada por la Inquisición hace más de tres siglos. Si buscan el motivo por el que el zepelín está descendiendo, descubrirán fácilmente cómo hay dos enormes barras de metal bloqueando el alerón central. Cada una pesa sobre trescientos kilos, por lo que es posible que se requiera la colaboración de varios individuos para apartarlas.

En el caso de que los personajes logren penetrar hasta esta sala forzando de algún modo la puerta antes de llegar al puente de mando, Raptor aún no estará en el interior (en esos momentos, habrá salido para dar buena cuenta del capitán del navío y asegurarse de extender el miedo colectivo). De todos modos, incluso si desbloquean el alerón, el zepelín seguirá cayendo a causa del timón (e igualmente cuando se marchen, Raptor regresará para volver a poner las barras). Si ya han dado buena cuenta de Sadler y han enderezado el timón, el ejecutor estará en mitad de la estancia finalizando su oscura ceremonia, así que pasa a la sección **El portal oscuro**.

El portal oscuro

Una vez llegados a este punto los personajes se encontrarán cara a cara con Raptor, quien permanece en mitad del círculo arcano con los brazos extendidos hacia el aire y una expresión de triunfo. Salvo en el caso de que le ataquen o se dirijan directamente a él, el ejecutor los ignorará por completo, incluso si se ponen a quitar las barras que bloquean el alerón. Si ha hecho caer el dirigible es únicamente para generar una situación de histeria colectiva entre los pasajeros, mientras él canalizaba con su ritual dichas emociones negativas. Ahora que ya tiene miedo más que de sobra, le importa bien poco el destino del zepelín y sus ocupantes.

Si los PJs tratasen de hablar con él o se le acercasen, Raptor se encarará a ellos y con una cínica sonrisa les dirá: *"-¿No es maravilloso, niños? En sólo unos instantes ocurrirá.-"*. Si por el contrario optan por atacarle directamente, como muy pronto comprobarán no son rivales para él. Sin embargo, Raptor no les matará en ningún caso; ha esperado mucho tiempo para poder traspasar la barrera y quiere tener testigos de su logro. Por esa causa sólo jugará un poco con ellos, produciéndoles heridas leves e inutilizándolos.

Luchen o hablen, pasados unos instantes (entre tres o cuatro asaltos), el zepelín empezará a vibrar con fuerza. En ese momento Raptor se parará al seco y, riendo como un loco, anunciará: *"-Ya es tarde. La puerta a las Tinieblas ha sido abierta.-"*

Pero segundos después sus carcajadas se congelarán, transformando su triunfal expresión en asombro y rabia. “-¡¡No!! ¡No es posible!-”. Gritará con toda la ira de la que es capaz su sepulcral voz, mientras clava los ojos en la nada. En ese preciso momento La Dama se estrellará contra algo desconocido, y el zepelín entero se sacudirá como si fuese a partirse en dos. Durante segundos estallará un caos absoluto y los personajes saldrán volando por toda la sala en dirección a la pared contraria. Después, sólo quedará silencio y oscuridad...

Pero... ¿qué ha pasado realmente? Al parecer, Raptor volvió a menospreciar el poder de la barrera levantada con las energías de Seline, y de nuevo se ha visto incapaz de traspasarla. No obstante, los personajes, los únicos mortales de todo el zepelín con Gnosis elevado, son inevitablemente arrastrados hacia el interior de Corvinus...

Otros detalles

Estos son algunos de los detalles que resultan más relevantes en el trasfondo de esta parte de la aventura.

LOS VIAJEROS: Sin duda es el motivo más simple por el que un PJ puede encontrarse en el zepelín es sencillamente su intención de realizar un viaje hacia Arkángel (o cualquiera que sea el destino que el Director haya elegido). En dicho caso, el personaje no requiere mayor introducción, basta con justificar de algún modo cómo se las ha apañado para conseguir el billete, desde la invitación de un amigo influyente hasta la mera suerte (algunos pasajes fueron sorteados por el consejo de comerciantes). Otras posibilidades interesantes son que esté allí como un miembro de la seguridad personal de alguno de los ricos burgueses (ideal para personajes mercenarios), o incluso que se haya colado como polizón y aproveche un sitio vacío para confundirse con los otros viajeros (nunca en las bodegas o en la sala de máquinas, ya que trastocaría muchos elementos de la trama).

LA GUARNICIÓN DE SADLER: Los soldados a cargo del zepelín son poco más de una veintena de hombres, bajo el mando del capitán Edmond Sadler.

El consejo de comerciantes, en su obsesión por llamar la atención de los otros principados, cometió el error de poner a una división sin relativa experiencia a cargo de La Dama. En realidad, nunca se les pasó por la cabeza que pudiesen ser asaltados en pleno aire y se limitaron a mirar con lupa la lista de los viajeros, asegurándose de que todos fueran personas notables y de la mayor confianza. Esa es la causa de que los guardias acabasen siendo seleccionados únicamente por ser atractivos o tener un origen noble, en lugar de por su habilidad en combate (de hecho, algunos no han participado en un combate real en toda su vida y están en el ejército porque sus padres esperaban que eso hiciera de ellos verdaderos “hombres”).

Tras recibir la oferta de su misterioso comprador, Sadler sólo le contó sus objetivos a aquellos que, ya sea por codicia o fidelidad hacia él, estarían dispuestos a apoyarle. Todos han aceptado deslumbrados por la idea de grandes riquezas, y son capaces de hacer lo que haga falta, incluso matar a sus propios compañeros.

En total hay veintiún soldados renegados en el zepelín (el resto han sido asesinados por sus compañeros) y, aunque sólo doce o trece de ellos tienen algo de práctica en combate, Sadler espera que sean más que suficientes para someter a los que considera un puñado de niños de papá y obesos ricachones. Durante las primeras

horas de trayecto, los desertores se las han apañado para llevar a los soldados leales hasta zonas vacías del zepelín, y han dado allí buena cuenta de ellos. Lo mismo han hecho con la mayoría de encargados de mantenimiento que no fueran absolutamente necesarios.

Si los personajes capturan a alguno de los soldados con vida para interrogarle sobre lo que está pasando, lo más probable es que no tenga ningún reparo en contar todo lo que sabe y los objetivos de su líder, aunque no tiene ni idea de porqué el zepelín está descendiendo.

ARMAS A BORDO: En principio no hay reglas en La Dama que impidan a los jugadores llevar armas encima, siempre y cuando tengan un aspecto estético y decorativo. En tales casos, serían consideradas un simple complemento del vestuario, como un sombrero o unas bonitas botas. Esta norma no se aplica con armas de gran tamaño o de naturaleza violenta, las cuales serán requisadas en la entrada y llevadas hasta la habitación del personaje junto al resto de su equipaje. Por poner un ejemplo, no se permitiría llevar un martillo o un hacha de guerra encima por muy labradas u ornamentales que fueran, ya que las considerarían inapropiadas para el lugar; pero espadas bonitas, floretes o dagas no tendrían la misma restricción. Vamos, pura estética.

SUGERENCIA PARA IMPULSAR

LA PARTIDA: La lógica indica que, tras la lucha con los guardias en el salón, los jugadores tratarán de hacer algo para solucionar el incidente, ya sea impulsados por sus principios o el peligro que corren si se quedan de brazos cruzados. No obstante, también es posible que una parte de ellos requiera algún otro “incentivo”, algo más tangible que les convenza. En tal caso, lo ideal es introducir a un PNJ que les dé el empujoncito que hace falta (pero SÓLO si hace falta). Su nombre es Diego de la Roca, y se presentará como un rico comerciante de especias que no quiere acabar sus días estrellado en el mar. Es un hombre de mediana edad algo rechoncho, que viste con ropas de calidad y lleva muchas joyas encima. Diego, que viaja a Arkángel para asistir a la boda de su hija, ofrecerá una sustanciosa recompensa a cualquiera que pueda acabar con los asaltantes y recuperar el control de la nave. Está dispuesto a pagarles hasta 300 Escudos de Oro por cabeza a cada uno, aunque su instinto de mercader le impulsará a regatear un poco al principio (poco de todos modos, ya que su vida es lo primero para él).

Raptor, el ejecutor oscuro



SALTAR AL MAR: A la velocidad a la que se mueve el zepelín, lo más probable es que una caída sobre agua sea mortal por necesidad. De todos modos, si alguien consiguiese sobrevivir se encontraría en mitad del mar, sin muchas posibilidades de llegar a la costa.

EL ALA DERECHA: En el caso de que los personajes traten de visitar el ala derecha del zepelín, basta con que tengas en cuenta que es idéntica a la izquierda, salvo que allí ya no quedan aparentemente supervivientes (era donde viajaban los nobles, por lo que se requería un mayor número de soldados para subyugarla). Recuérdales, de todos modos, que no tienen mucho tiempo que perder si quieren evitar que La Dama se estrelle.



EL MIEDO A LO SOBRENATURAL: Los personajes que estén dotados de habilidades sobrenaturales deben recordar que no pueden ir revelando impunemente sus poderes a los demás, o correr el peligro de ser considerados “demonios” y acabar perseguidos por la Iglesia. Si los burgueses que están en el zepelín presencian algo de carácter sobrenatural se quedarán completamente impresionados, pero como hombres prácticos que son, dado que sus vidas están en peligro, no le pondrán muchos remilgos a los medios que se empleen para salvarles (aunque algunos podrían acusarles en secreto, una vez en tierra). No obstante, este miedo también puede jugar a su favor contra los soldados de Sadler, quienes se lo pensarán dos veces antes de atacar a un adversario dotado de poderes místicos.

Capitán Edmond Sadler

Un noble del principado de Gabriel venido a menos, que en la actualidad se encuentra prácticamente en la ruina. Dado que siempre fue un buen duelista, sus contactos le permitieron acceder a un puesto de importancia dentro del ejército, pero allí el sueldo es insuficiente para llevar el tren de vida al que estaba acostumbrado. Corrupto y con pocos escrúpulos, tras ser destinado como jefe del cuerpo de protección de La Dama, ha decidido tomar el control del zepelín y venderlo por una desorbitada suma de dinero. Para él la traición y el asesinato son poca cosa, si puede convertirse de nuevo en un hombre rico.

Apariencia: Rubio, bien parecido y de aspecto seductor, Sadler parece más un dandi que un verdadero soldado. Como todos los militares de la guarnición, lleva un flamante uniforme de gala, aunque adornado con los galones de capitán. En combate porta dos armas, una espada larga y otra corta, ambas hermosamente labradas.

Consejos de interpretación: Cada uno de tus movimientos es una pose, e incluso tu manera de expresarte lo es. Habla con rotundidad, pero deja entrever que estás más nervioso de lo que quisieras.

EDMOND SADLER

Nivel: 2 **Clase:** Natural, 5
Puntos de Vida: 115
Categoría: Guerrero Acróbata
Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 7 **Pod:** 7 **Int:** 8 **Vol:** 9 **Per:** 7
RF 40 **RM** 40 **RP** 45 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 105 Natural, 85 Espada larga y espada corta
Habilidad de ataque: 90 Espada larga; 80 Espada corta (ambidextría)
Habilidad de defensa: 100 Esquiva
Daño: 55 Espada larga, 45 Espada corta

Ventajas y desventajas: Apto en una materia (Persuasión), Ambidextría, Reflejos rápidos.

Habilidades naturales: Uso de espada corta.

Tamaño: 13 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** 7

Habilidades Secundarias: Acrobacias 40, Montar 40, Saltar 40, Estilo 70, Persuasión 100, Advertir 60, Buscar 30, Trucos de manos 50.

Soldados de La Dama

Los soldados del zepelín son un grupo de jóvenes de entre dieciocho y treinta años. Todos son muy atractivos y tienen temple. Llevan un uniforme rojo de gala con pequeños detalles y bordados de color blanco. Para luchar emplean espadas largas y ballestas talladas.

A continuación se presentan dos clases de fichas, diferenciando entre aquellos que tienen verdadera experiencia militar y los que únicamente han recibido el entrenamiento básico de combate.

GUARNICIÓN DE SADLER (NOVATOS)

Nivel: 0
Puntos de Vida: 65
Categoría: Guerrero acróbata
Fue: 6 **Des:** 6 **Agi:** 5 **Con:** 6 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 5
RF 25 **RM** 20 **RP** 25 **RV** 25 **RE** 25

Turno: 45 Natural, 25 Espada larga o Ballesta
Habilidad de ataque: 40 Espada larga o Ballesta
Habilidad de defensa: 40 Esquiva
Daño: 55 Espada larga, 50 Ballesta

Habilidades naturales: Tabla de armas de Soldado.

Tamaño: 12 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 5 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Acrobacias 10, Montar 20, Saltar 10, Estilo 40, Advertir 20, Buscar 10, Trucos de manos 10.

GUARNICIÓN DE SADLER (VETERANOS)

Nivel: 1
Puntos de Vida: 95
Categoría: Guerrero acróbata
Fue: 6 **Des:** 6 **Agi:** 6 **Con:** 6 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 5
RF 35 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 60 Natural, 40 Espada larga o ballesta
Habilidad de ataque: 60 Espada larga o Ballesta
Habilidad de defensa: 60 Esquiva
Daño: 55 Espada larga, 50 Ballesta

Habilidades naturales: Tabla de armas de Soldado.

Tamaño: 12 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 6 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Acrobacias 30, Saltar 20, Montar 30, Trepar 30, Estilo 40, Advertir 30, Buscar 20, Trucos de manos 20, Historia 20.

Raptor, el ejecutor

Raptor es una pesadilla viviente que interviene en el mundo real usando el cuerpo de Hector Crowley, un vagabundo cuya consciencia lleva atrapada oníricamente en la Vigilia muchos años. Se trata de un ser cruel y sin sentimientos, cuyos únicos objetivos son cumplir los mandatos de su señor y divertirse haciendo sufrir a las personas. Su misión actual consiste en destruir a Galael y hacerse con el control de los poderes de Seline, pero hasta la fecha se ha visto incapaz de penetrar en el escudo que rodea Corvinus. Usar La Dama es el único plan que se le ha ocurrido, y está bastante seguro de conseguirlo esta vez.

Las estadísticas de Raptor están recogidas en el Apéndice de esta aventura, ya que aparece en varios capítulos.

Apariencia: Tras pasar tantos años en el interior de su huésped mortal, Raptor ha empezado a alterar ligeramente su cuerpo, dotándolo de garras y dientes afilados. A primera vista es un hombre grueso, no muy alto y de pelo grasoso cuya edad ronda los cincuenta años. Viste de un modo desaliñado, pero sus ropas son bastante caras. Durante el encuentro de los personajes con él en La Dama, aunque raro a primera vista, sigue pareciendo humano. Si alguien con la aptitud de ver lo sobrenatural le mira directamente a los ojos, verá en ellos un brillo extraño que le hará sentir incómodo y estremecerse. En el segundo encuentro en la catedral ya habrá desencadenado todo su poder, y su monstruosa inhumanidad queda patente por sus desproporcionadas garras y las almas gímateantes que lo rodean.

Al contrario de lo que su aspecto pueda sugerir, en combate es verdaderamente aterrador. Se mueve a una velocidad relampagueante, corriendo y saltando por paredes y techos como si la gravedad no operase para él. Su estilo es salvaje y brutal, aunque sus golpes tienen cierta elegancia extraña.

Consejos de interpretación: Respira profundamente y de manera ruidosa. Mira a los personajes con desdén y levanta los labios con una expresión de asco cuando hables con ellos, pero no te olvides de usar cierto tono de ironía. Si quieres ponerlos nerviosos, ríe como un loco sicótico; eso es algo que a Raptor se le da naturalmente bien.

Experiencia

A continuación, hay algunas indicaciones sobre los puntos de experiencia que se deberían adjudicar adicionalmente al finalizar esta sección de la aventura. Los puntos concedidos por ideas y enfrentamientos, se entregan siguiendo las pautas generales que se exponen en el libro básico.

Por detener a todos los soldados de Sadler	3
Por descubrir dónde iba a ser entregada La Dama	2
Por acabar este segmento de la partida	3

SEGUNDA PARTE: LA ISLA DE CORVINUS

La isla de Corvinus está siendo arrastrada lentamente hacia la Vigilia, aunque muy pocos son capaces de sentirlo. Aparentemente es un sitio normal, pero en algunos lugares la barrera entre ambos mundos es endeble y a veces, en circunstancias concretas, se pueden ver y escuchar cosas extrañas. Este es el lugar en el que los personajes han acabado encerrados sin saberlo, y del que no les va a resultar nada fácil escapar. Tras la aparente destrucción de La Dama, despertarán algunas horas después en una playa junto a varios tablones que parecen pertenecer al zepelín. Lo más lógico es pensar que, tras estrellarse contra el agua, han sido afortunados y la marea los ha llevado hasta la costa (aunque la realidad no ha sido así). Naturalmente, en este punto cada uno es libre de sacar sus propias conclusiones de lo ocurrido, pero lo más aconsejable es dar una sensación general de tranquilidad. No obstante, hay un detalle ciertamente extraño; todos están completamente recuperados de cualquier herida o daño que hubiesen podido sufrir en el zepelín. De hecho, ni siquiera les quedan cicatrices, aunque sus ropas sí estarán rasgadas y rotas. Lo que llevaban encima se encuentra disperso por la playa, pero no habrá más restos o pertenencias de otros pasajeros.

A su alrededor se extiende un paraje tan pintoresco como atractivo. La playa avanza un par de decenas de metros antes de empezar a convertirse en una verde campiña llena de colinas, adornadas por algún que otro árbol de gran tamaño. Lo único que estropea tan precioso paisaje es el hecho de que el cielo está gris y oscuro, como si presagiase una inminente tormenta que en realidad no llegase jamás.

Mientras los personajes deciden qué hacer, escucharán a cierta distancia el eco de unas fuertes campanadas, muestra de que sin duda hay una población cerca.

La llegada a la aldea

Antes o después los PJs se dirigirán a la aldea desde la que se escuchaban las campanadas, donde hallarán a una gran multitud reunida en lo que parece ser la plaza del pueblo. La mayoría de los aldeanos se encuentran allí en esos momentos preparando la fiesta de Corvinus, su patrono fundador (de hecho, su plan originario es quedarse preparándola hasta bien entrada la noche), pero cuando los recién llegados aparezcan, se convertirán al instante en el centro de atención.

Es más, el gentío se reunirá a su alrededor con curiosidad, incertidumbre y algo de preocupación, aunque pasarán unos segundos antes de que alguien se atreva a dirigirse a ellos. Esta persona será Raymon, el alcalde, un fornido hombre de mediana edad. Raymon les preguntará con escepticismo cómo han llegado a la isla y qué están haciendo allí. Entre el silencio absoluto y con todas las miradas posadas sobre los personajes, la tensión del ambiente puede cortarse con un cuchillo.

Cuando descubran que son naufragos, la actitud de la gente hacia ellos cambiará radicalmente. Se comportarán de un modo amigable, ofreciéndoles enseguida un lugar donde sentarse en la gran mesa de la plaza y comida para saciar su hambre. Todo el mundo se les acercará, asaltándoles con decenas de preguntas curiosas. Si hablan del zepelín, la gente se quedará muy impresionada, y sin duda querrán que les cuenten sus epopeyas. A preguntas de los PJs, Raymon les explicará que se encuentran en Corvinus, una pequeña isla del mar interior que se dedica a la agricultura y la ganadería. No tienen mucho contacto con los alrededores, ya que las pocas barcas con las que cuentan son incapaces de llegar hasta los islotes cercanos, a causa de las bravías aguas de la zona. No obstante, les tranquilizará diciendo que dentro de un par de semanas llegará una fragata comercial en la que podrán embarcar para ir a la costa. Tras ser agobiados un rato por los pueblerinos, una joven y hermosa mujer, embarazada de unos cuantos meses, se acercará a ellos sonriente. Tras presentarse como Miriam Moonflow, les dirá que regenta "El Pequeño Castillo", la única posada de la ciudad, y que estaría encantada de tenerles como clientes. En el caso de que no tengan dinero (o no quieran pagar por la estancia), Miriam fruncirá el entrecejo, torcerá los labios y maldecirá su suerte, pero les invitará a quedarse igualmente ("*Al fin y al cabo, para eso están las posadas, ¿verdad?*") suspirará apenada pero sin perder el buen humor). Eso sí, la joven les pedirá que a cambio la ayuden con las tareas domésticas. Si no pagan, es lo mínimo que pueden hacer.

Naturalmente, los personajes son libres de hacer lo que les plazca, pero dado que Corvinus es el único lugar habitado de la isla, las otras posibilidades son dormir a la intemperie en algún lugar, soportando un clima húmedo y frío.

La invitación

A la mañana siguiente, pocas horas después de despertarse, los PJs recibirán una visita de lo más desagradable. Emil Zolt, jefe de la guardia personal del Marqués, se presentará ante ellos acompañado de una guarnición de dos hombres. Zolt irrumpirá donde sea, sin importarle lo más mínimo la intimidad o la propiedad privada. Lo más lógico es asumir que los personajes se encuentran en el pueblo (muy probablemente en la posada), aunque Zolt irá a por ellos estén donde estén, incluso si es en mitad de la campiña.

Cuando los encuentre, les pedirá disculpas por su rudeza y se presentará como el jefe de la guardia. A continuación explicará con cierto tono jocoso que su señor, el Marqués de Cavalcanti, se enteró anoche, gracias a Raymon, de la llegada de unos naufragos a la isla, y que estaría encantado de poder invitarles a una cena informal para conocerlos. De hecho, él está aquí para llevarle la respuesta, aunque presume naturalmente que será afirmativa.

Si los personajes rechazan la invitación Zolt se sentirá muy indignado, pero se contendrá advirtiéndoles de que esa respuesta no contentaría a su señor. Les dejará muy claro que el Marqués es un noble influyente y que es el dueño del único barco que visita la isla con frecuencia, por lo que si quieren marcharse algún día de allí, lo mejor sería no contrariarlo. Si a pesar de todo siguen sin aceptar, la cara de Zolt se torcerá en una mueca de ira y se volverá nervioso, como si estuviera deseando desenfundar el arma, pero acabará marchándose sin molestarles más. Eso sí, no dudará en advertirles de una cosa; a pesar de que el Marqués es el amo indiscutible de la isla, vive demasiado lejos como para enterarse de todo lo que podría pasarles a unos impertinentes. Él, por el contrario, visita muy a menudo la aldea y sus alrededores...



La reunión con el Marqués

En el caso de que los PJs hayan aceptado la invitación del Marqués, a media tarde aparecerá en el pueblo un lujoso carruaje para recogerlos y conducirlos a la mansión. El viaje hasta allí en carro no es demasiado largo, pero aun así será más de una hora de viaje. Pasado el tiempo, el gran caserón podrá verse en el horizonte. Nada más entrar, un mayordomo les llevará hasta una gótica sala de estar, donde les pedirá que esperen un rato (3). Pasada poco más de media hora, regresará para conducirlos a través de pasillos y escaleras hasta el salón central del segundo piso (17), donde una opípara mesa les aguarda.

Una vez todos estén sentados, el Marqués de Cavalcanti hará una entrada triunfal y les dará la bienvenida a su mansión y a su isla. Tras sentarse en una enorme silla de piedra tallada con forma de gárgola, explicará con fingida melancolía que es agradable tener invitados a su mesa y que está muy contento de ver caras nuevas después de tanto tiempo. Durante la cena, el Marqués empezará a hacer toda clase de preguntas. En realidad está muy interesado en las circunstancias que les han llevado hasta allí, al igual que por saber quiénes son realmente y a qué se dedican. Cavalcanti será muy cortés en todo momento, aunque con cierto aire de superioridad que cualquiera podría atribuir a su origen noble. Si le preguntan acerca de su pasado, responderá escuetamente que se cansó de los ajetreos de la gran ciudad y que ha decidido retirarse al campo.

Durante la reunión, Cavalcanti les aconsejará que no hagan caso a ninguna de las habladurías de los aldeanos, ya que no son otra cosa que un montón de supersticiosos. Les comentará irónicamente que incluso llegaron a pensar que era un vampiro, y se reirá él solo con la broma, mirándose en el gran espejo del salón. Ante todo, tratará de tranquilizarles con la idea de que en un par de semanas llegará un barco con el que podrán partir al continente, aunque

desde luego él espera que en ese tiempo acaben convirtiéndose ya en pobladores "estables" de la isla y le sirvan.

Tras finalizar la cena, les agradecerá amablemente su asistencia y les preguntará si quieren usar su carruaje para regresar a la aldea. De un modo u otro, se despedirá con cortesía y hará que alguno de sus soldados les acompañe de vuelta "por seguridad".

Y ahora...

A partir de este punto, los personajes son libres de actuar como quieran, relacionándose con la gente de la ciudad o sólo esperando pasivamente a que pasen los días, hasta la teórica llegada del barco comercial. No obstante, después de la primera noche empezarán a tener pesadillas, sueños extraños que serán incapaces de recordar cuando despierten. Cada vez les costará más descansar tranquilos y se sentirán más y más cansados. Si dejan pasar una semana, el agotamiento será tan notable que incluso aplicarán negativos (entre un -10 y un -40, dependiendo de cuánto tiempo esperen).

La aldea y sus lugares relevantes

La aldea en sí no tiene nombre, pero la gente se refiere a ella como Corvinus, dado que es la única población que hay en toda la isla. Es relativamente grande, con más de cien casas de piedra en las que viven cerca de medio millar de individuos. La gran mayoría de los habitantes son granjeros, ganaderos o pescadores, lo que les permite ganarse honradamente el sustento y vivir sin problemas económicos. Tienen fichas comunes de Campesinos y Cazadores (ver **Capítulo XXV del Libro Básico**), salvo que algunos tienen 40 en Navegación.

Corvinus es un poblado rural bastante tradicional, con casas de madera y piedra de pequeño tamaño. Las calles no están



ESQUEMA 2: CORVINUS

pavimentadas, salvo la vía principal y la gran plaza. A varios kilómetros a la redonda, hay cerca de una docena de granjas en las que viven las familias ganaderas más pudientes, que a pesar de no formar parte de la aldea como tales, se consideran también miembros de la comunidad.

EL ALMACÉN DE SALLY: Se trata de la única tienda de toda la aldea de productos variados. En ella se puede encontrar un poco de todo, desde grano para los campos a cuerdas y equipo de escalada. Lo único que no tiene son armas y armaduras, a excepción de unas cuantas dagas y flechas de caza. Sally, la dueña, es una mujer de mediana edad divertida y avispada. Puede ser una de las pocas personas de toda la isla que no se ve demasiado afectada por el ambiente de miedo y pesimismo que lo envuelve todo. Siempre camina con una sonrisa en la cara y le gusta hablar con la gente. Si los PJs quieren mantener una conversación con ella, estará más que dispuesta a dedicarles el tiempo que haga falta.

LA IGLESIA: La iglesia es un viejo edificio que se sitúa en las afueras del poblado. Aunque desde la muerte del padre Scott no se oficiaban misas y permanece inhabitada, la gente se asegura de mantenerlo todo en buen estado, a la espera de que algún día llegue un nuevo sacerdote. Como muchas construcciones cristianas similares, tiene forma de cruz. La estancia principal está llena de imágenes de santos y ángeles, aunque la gran mayoría han sido completamente destrozadas y sólo dos o tres permanecen relativamente intactos. Tras el cuerpo central hay dos habitaciones más: la sacristía, donde el padre guardaba todos sus libros, y el dormitorio. También hay unas escaleras que conducen a la torre del campanario, desde donde se ve el pueblo entero.

Ni al Marqués ni a sus esbirros les gusta demasiado entrar en la iglesia, ya que sienten cierta molestia al hacerlo. En realidad no tiene nada que ver con los símbolos religiosos ni lo que representan, sino porque es el único lugar de toda la isla que aún da algo de esperanza a los aldeanos, un sentimiento que debilita a Los Oscuros. Por ello, mientras permanezcan en el interior, aplican un negativo de -30 a todas sus acciones.

LA POSADA: La posada es un amplio edificio de piedra, de dos pisos de altura. Al contrario que muchas otras casas del pueblo, el interior está bellamente adornado de un modo acogedor. En el piso inferior sólo hay tres estancias: el discreto recibidor, la cocina con sus alacenas y una amplia habitación que hace las veces de comedor. Las dos plantas superiores son exactamente idénticas, un largo pasillo con cuatro dormitorios y un baño.

El local se llama "El Pequeño Castillo", aunque en la actualidad sólo tiene de posada el nombre, ya que hace mucho tiempo que no recibe clientes como tal. La propietaria es una preciosa mujer de veinticinco años llamada Miriam Moonflow, de largos rizos castaños y embaucadores ojos grises, que se encuentra en estado de unos seis o siete meses. Es una joven muy agradable, pero a la vez excepcionalmente cabezota.

Si pueden pagar por la estancia los tratará como a reyes, con el debido respeto que merecen los primeros clientes que tiene en años. En caso contrario, los acogerá igualmente, pero tendrán que partirse el espinazo trabajando a cambio de la cama y la comida; se pasarán la mañana entera limpiando, cortando leña y reparando cualquier desperfecto, por mínimo que fuese, que tuviera el local.

Por lo general, Miriam puede resultar de bastante ayuda a los jugadores, ya que si bien los primeros días no será demasiado comunicativa, en cuanto tenga algo de confianza se abrirá a ellos. Sólo si le preguntan por el padre del niño, su cara se ensombrecerá, dirá que ha muerto y les pedirá que por favor no vuelvan a tocar ese tema.

La historia de Miriam es bastante trágica. Desde muy pequeña, la joven siempre estuvo enamorada de Casius, un amigo suyo que vivía en una granja cercana. Pero aunque él la correspondía, sus padres le habían comprometido con otra mujer, y el joven no quería ir en contra de los deseos de su familia. No obstante, una semana

antes de su matrimonio concertado, los sentimientos de la pareja pudieron más que cualquier imposición, y se casaron sin importarle que los demás desaprobasen su unión. La mañana siguiente de la noche de bodas, Casius se levantó temprano y subió al tejado al escuchar unos ruidos extraños, pero resbaló por las escaleras y se rompió el cuello al caer. Miriam escuchó el golpe y salió fuera a ver qué pasaba, por lo que fue la primera en ver el cuerpo sin vida de su esposo con una expresión de terror en el rostro. En realidad la caída fue provocada por Galael, quien usando su influencia sobre la isla, hizo que un grupo de cuervos asustara a Casius en el momento apropiado para hacerle perder el equilibrio. Lo más terrible de todo es que está planeando hacer que el hijo de Miriam nazca muerto, lo que sin duda sumirá a la joven en la más oscura desesperación, para deleite y fortalecimiento de Galael.

Historias como la de Miriam no tienen demasiado que ver con la trama central de la partida, pero sirven para que los jugadores se hagan una idea aproximada de la oscuridad que envuelve todo lo que ocurre en Corvinus.

LA HERRERÍA DE MARCUS FELL: Marcus Fell es el herrero del pueblo, como lo fueron antes su padre y su abuelo. Es un hombre mayor bastante serio y, aunque no lo parezca, ha nacido con un don especial para la forja. De haber vivido en cualquier otro lugar donde hubiese podido desarrollar más su talento, seguramente se habría convertido en un armero de leyenda. A Marcus le encantan los retos, y aceptará forjar o reparar cualquier cosa que le pidan los personajes si el precio es apropiado. Sin duda, uno de los individuos más pintorescos de toda la isla.

MARCUS FELL

Nivel: 3

Puntos de Vida: 100

Categoría: Novel

Fue: 7 **Des:** 8 **Agi:** 6 **Con:** 6 **Pod:** 6 **Int:** 6 **Vol:** 7 **Per:** 5
RF 45 **RM** 45 **RP** 45 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 70 Natural, 40 Martillo

Habilidad de ataque: 40 Martillo

Habilidad de defensa: 40 Esquiva

Daño: 35 Martillo

Tamaño: 13 Medio

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 6 **Cansancio:** 7

Habilidades Secundarias: Advertir 50, Buscar 40, Animales 50, Herbolaria 20, Medicina 10, Tasación 80, Proezas de fuerza 30, Forja 200.

EL CEMENTERIO: Sin duda uno de los lugares más tenebrosos de la isla, ya que es el sitio que más desesperación, tristeza y miedo produce en los aldeanos, y por tanto, casi está dentro de la Vigilia. Se trata de un inmenso campo santo repleto de lápidas y algún que otro viejo panteón. Por lo general, la gente no visita el cementerio salvo para celebrar algún funeral y, dado que no hay enterrador, todo está muy descuidado. La única que va allí con cierta asiduidad es una joven llamada Catherine, así que existen muchas posibilidades de encontrarla sentada en alguna de las lápidas, cerca de donde descansa el padre Scott. Para ella es un sitio tranquilo y además le gusta ponerle flores al párroco.

En realidad es un lugar más deprimente que peligroso, aunque puede que los PJs piensen otra cosa. Si lo visitan por la noche, no verán muertos levantándose de sus tumbas, pero es posible que a veces oigan extraños susurros o les parezca avistar alguna que otra sombra moviéndose entre las tumbas.

Lo que todos ignoran es que la tumba del viejo sacerdote esconde un objeto que inquieta al Marqués; el diario en el que escribió las averiguaciones que hizo sobre la actual condición de la isla.



LA ALCALDÍA: Una gran casa de tres pisos, que se levanta orgullosa en la plaza central. Sin duda es la construcción más relevante del pueblo y también la de mayor tamaño, donde viven el alcalde Raymon y su numerosa familia. Raymon es una buena persona, aunque su espíritu ha ido apagándose con el paso de los años. Al principio no sabrá si la llegada de los personajes es algo bueno o malo, por lo que tratará de desentenderse del tema a la espera de que se marchen cuanto antes. El edificio tiene un enorme recinto cerrado en su parte posterior, donde los aldeanos celebran sus reuniones.

EL SANATORIO: Cerca de la alcaldía se encuentra el sanatorio del doctor Ferringo, un hombre de mediana edad con el pelo blanco y una eterna cara de preocupación. Es el único médico de la aldea, pero realmente sus conocimientos son bastante escasos (trátalo como un campesino más, pero con Medicina 30). El doctor no se involucra personalmente con ningún suceso; tras perder a su mujer, bien poco le importa todo lo demás. Si los personajes acuden a él con cualquier consulta o preocupación, les dirá vagamente que sus dolencias son producidas por el clima y se encogerá de hombros.

Los ladrones

Sin que los personajes se den cuenta, un par de días después de su llegada empezarán a ser seguidos por un hombre que se dedica a anotar sus movimientos. Ese individuo es Víctor Maccordagar, miembro de una familia de ladrones que están interesados en ver lo que los suyos pueden obtener de los recién llegados. Por norma general seguirá al que parezca el más pudiente, pero también puede cambiar de opinión tras unas cuantas horas.

Naturalmente existe la posibilidad de que los jugadores se den cuenta de la presencia del merodeador, o al menos percatarse de que un individuo los sigue sospechosamente de un lado a otro (se requiere un control de Advertir de Difícil, pero sólo si han pasado ya unas cuantas horas siendo espiados).

En el caso de que los PJs traten de acercarse a él, Víctor los rehuirá, echando a correr si hace falta. Si alguno logra interceptarlo, Víctor sonreirá de mala gana, dirá que él sólo estaba paseando y que hagan el favor de no molestarle. Aunque será en todo momento arrogante, la verdad es que no pretende entablar un enfrentamiento que no está seguro de poder ganar.

Si preguntan por él en el pueblo, la gente se sentirá reacia a hablar de los Maccordagar. Lo único que podrán obtener serán vagos rumores de que son un grupo antisocial que practica la magia negra. Algunos incluso afirman que tienen algo que ver con la muerte del padre Scott. Sólo Sally, la dueña del almacén, tiene algo más de información con respecto a este último tema; la noche en la que murió el sacerdote vio a Bill, el benjamín del clan, corriendo entre la lluvia con una expresión de absoluto terror en el rostro.

De un modo u otro, tanto si es descubierto como si pasa unos días vigilándolos, Víctor acabará por decidir que no merece la pena el riesgo a cambio de una recompensa tan poco sustancial.

El extraño sueño

Pasados algunos días, uno de los personajes tendrá un inusual sueño entre las pesadillas. Será una visión extraña, lo único que podrá recordar cuando despierte.

Trata la escena como la secuencia de una película, en la que el personaje no tiene la oportunidad de intervenir y se ve relegado al papel de mero observador. En este caso, la cinematografía es algo fundamental. Respira con lentitud, describe las cosas con detalle y de una manera pausada y solemne.

Primero, todo será oscuridad y silencio. Lentamente, como si estuviera acercándose entre las sombras, empezará a entreverse una vieja puerta de madera llena de retorcidos grabados de metal oscuro. De pronto, con un sonoro chasquido, el portón empezará a abrirse, mostrando una amplia habitación llena de velas. Se trata de una estancia enorme, muy vieja y llena de polvo. Al final de la misma hay un gran ventanal donde se encuentra apoyada una mujer, cuyo

oscuro cabello ondea mecido por el viento, tapándole el rostro. Durante unos instantes parece una adolescente, pero no es más que una niña pequeña de no más de diez años. Poco a poco todo se acercará a ella y, en ese instante, como si hubiera sentido la presencia del observador, la pequeña se girará hacia él o ella, apartándose el pelo con la mano. Al principio parecerá sorprendida, pero segundos después en su cara se dibujará una dulce sonrisa, similar a la que tendría una niña al recibir un regalo inesperado.

“-¿Se puede saber quién eres tú?”- Comentará divertida, con fingido enojo. “-No está bien dar esos sustos a una señorita, ¿sabes?”- A continuación, apoyará la cabeza entre ambas manos y seguirá hablando: “-Realmente me alegro de poder ver a alguien después de tanto, pero no creo que este sea el lugar más apropiado para hablar. Tampoco me parece que te quede mucho tiempo, así que... ¿por qué no vienes a verme? Te estaré esperando...”-

En ese momento el personaje despertará, sin poder discernir con seguridad si no ha sido más que un simple sueño o la visión de otra cosa. Como Director de Juego, puedes adelantar este suceso todo lo que consideres conveniente, como medio para estimular a los jugadores a que empiecen sus pesquisas, si no las han iniciado ya por su cuenta.

El espectro de Scott

Este inusual encuentro tendrá lugar cuando los PJs lleven ya muchos días en la isla. El suceso puede ocurrir al atardecer o durante la noche pero, en cualquier caso, siempre que no haya ningún aldeano por los alrededores.

La cosa es que, mientras los personajes se encuentren por las afueras del pueblo, uno de ellos sentirá un extraño escalofrío y verá a cierta distancia cómo un desconocido les observa. Se trata de un hombre de mediana edad, empapado de los pies a la cabeza, que les mira con los ojos llenos de pena. Instantes después, se dará la vuelta y girará por una esquina, desapareciendo de su vista. Si deciden seguirle, le verán a lo lejos metiéndose en la iglesia y dejando las puertas abiertas... Una invitación en toda regla.

Cuando entren en el edificio se encontrarán cara a cara con el misterioso hombre, que no es otro que el fallecido sacerdote. Cabe aclarar que en realidad no se trata del espíritu del cura, sino de una sombra cuya que ha quedado atrás, aferrada al deseo de ayudar a la gente de la aldea. La única razón por la que es posible verlo es por la cercanía de la Vigilia, y sólo en momentos muy determinados.

Scott permanece erguido tras el altar, observando a los personajes. Aún lleva su vieja sotana, completamente empapada por la lluvia de la noche en la que murió. A primera vista, nadie es capaz de darse cuenta de que no está vivo, ni siquiera con la ventaja de Ver lo Sobrenatural.

El hombre se mantendrá en silencio con los ojos fijos en ellos, aunque permanecerá callado. Pasados unos segundos, sonreirá con cierto pesar y les dirá con pesadumbre: “-¿No lo veis...? La salvación... Nuestra condena...” En ese momento cruzará los brazos sobre su pecho como un cadáver y, bajando la cabeza, dirá con voz entrecortada; “-La verdad... Las Tinieblas... Todo... Todo está aferrado por estas manos...” De repente, las campanas de la torre empezarán a repicar, y un súbito vendaval soplará a través de las vidrieras rotas arrastrando el cuerpo del sacerdote, que se descompondrá sin dejar rastro, convertido en hojas de papel.

Si los jugadores dan la descripción del misterioso hombre por el pueblo, la gente les dirá que la única persona que encaja es el padre Scott, pero que murió hace años y fue enterrado en el cementerio. Naturalmente, no es probable que crean que han visto un fantasma.

El encuentro con el espectro es especialmente recomendable si los personajes están atascados y no saben por dónde seguir o, simplemente, eso de investigar no es lo suyo. En cualquiera de ambos casos, puedes usar la aparición para encaminarles en la dirección correcta. De todos modos, si los jugadores están llevando sus pesquisas con acierto o simplemente no te gusta ponerles las cosas fáciles, lo más recomendable es prescindir de esta situación. Muy probablemente, el ambiente de tensión y misterio puede venirse abajo si de repente introduces un claro elemento sobrenatural que les indique claramente que está pasando algo de origen místico.

RUMORES DE LOS ALDEANOS

Probablemente, los personajes pasen algún tiempo hablando con los pueblerinos, de los que pueden obtener información muy interesante. A continuación hay una serie de los comentarios y rumores más extendidos;

1. El clima en la isla es desastroso. De hecho, han pasado muchos años desde la última vez que hemos podido ver el sol a través de la gruesa capa de nubes.
2. El Marqués de Cavalcanti es un vampiro. Él ha ocultado el sol detrás de las nubes para que su luz no lo destruya. **(Falso)**
3. Cavalcanti es un buen hombre, solo que un poco solitario e introvertido. La gente le ha malinterpretado únicamente por ser extranjero. Muchos le echan la culpa de todo lo malo que pasa en Corvinus sólo porque están deseosos de tener a alguien a quien culpar. **(Falso)**
4. Al Marqués no le interesa nada el dinero. Siempre reinvierte en el pueblo todos los impuestos que recauda, y trata de convertirlo en una verdadera urbe. Quién sabe, puede que pronto seamos una isla importante.
5. Hace unos diez años, un par de semanas antes de que llegase el Marqués, hubo una descomunal tormenta que duró más de dos días. Escuché que decenas de barcos que viajaban por el Mar Interior se hundieron por su causa.
6. Mi hijo dice que en el noroeste de la isla están los restos de un viejo barco encallado en los arrecifes. Yo nunca lo he visto personalmente, pero debe de llevar allí muchos años, porque el padre Scott, que Dios acoja en su seno, comentó en su momento que también lo había visto.
7. Dicen que Cavalcanti fue enviado a esta isla como castigo, por haberse acostado con la hija de un amigo personal del príncipe. He oído, incluso, que era conocido por ser un jugador y un mujeriego empedernido. **(Falso)**
8. Existen unas viejas ruinas en el este de la isla, anteriores a la fundación de nuestra aldea. Muchos afirman que están malditas, aunque yo de pequeño jugué en ellas sin adentrarme mucho y nunca me pasó nada. Aun así, están en mal estado, y creo que es peligroso visitarlas.
9. ¿Han dormido mal? No se preocupen, debe de ser cosa del clima. Al padre Scott también le pasaba a veces, ya que siempre se paseaba con unas ojeras impresionantes, y creo recordar habérselas visto también a Catherine. Como ya les digo, es algo normal. **(Parcialmente falso)**
10. Intentar salir de la isla antes de que llegue el barco del continente es prácticamente imposible. Nuestras barcas de pesca no están preparadas para una travesía tan larga, y eso sin contar lo bravío que está el mar por esta zona.
11. Parece que el Marqués se ha encaprichado de la joven Catherine. Los viejos del pueblo dicen que va a visitarla con frecuencia, aunque ella siempre rechaza sus avances.
12. Supongo que suena como los desvaríos de un loco, pero estoy seguro de que en mi casa está pasando algo oscuro y terrible. Por la noche escucho ruidos inquietantes e incluso he llegado a ver sombras extrañas desde mi cuarto. Estoy muy asustado...
13. En una ocasión llegó un barco proveniente del mismísimo Dominio Vaticano, y el padre Scott les recibió. Seguro que era gente importante, porque vestían de un modo muy elegante para ser simples curas. Se interesaron bastante por las ruinas que hay en el este, e incluso fueron a visitarlas en persona. Creo que pensaban que era una especie de iglesia construida poco después de la muerte de Cristo, pero al parecer no es así; dijeron que era un sitio para herejes y prohibieron la entrada a los creyentes. Aquello fue hace mucho, unos veinte años calculo yo, porque por aquel entonces aún era un renacuajo.
14. Los miembros de la guardia de Cavalcanti eran gente de la aldea, que fueron contratados por el Marqués. Ahora viven con él en la mansión, y se comportan de un modo frío y cruel. No se parecen en nada a como eran antes. Os aseguro que a veces me dan miedo.
15. Emil Zolt es el peor de todos. Incluso antes de que se pusiese al servicio del Marqués, ya era una persona desequilibrada y cruel. Ahora... bueno, yo creo simplemente que está endemoniado. ¡Pero no le digáis que he dicho eso!
16. Catherine es una chica poco sociable. Hace años sus padres murieron en un accidente, y desde entonces se ha apartado de todo el mundo. Aun así, siempre ha sido muy rara, incluso cuando no era más que una niña. Se rumorea que puede ser una bruja, pero francamente yo no lo creo.
17. Toda la isla esta maldita. He visto y escuchado cosas... cosas que no son normales. Incluso me atrevería a jurar que la señora Renard, quien murió hace años, ronda de vez en cuando por mi cerca. Les aseguro que estamos siendo engullidos lentamente por el infierno...
18. Dios nos ha abandonado. Después de que muriera el padre Scott, toda la iglesia apareció revuelta, como si hubiera sido saqueada por unos vándalos. Yo creo que fueron los de la granja Maccordagar, pero no tengo ninguna prueba. Además, esa gente me asusta.
19. El jefe de los soldados del Marqués se llama Emil Zolt. No es buena gente, así que si os lo encontráis, lo mejor es que os apartéis de su camino. En serio, es un buen consejo.
20. No hace mucho que la desgracia ha visitado a Miriam Moonflow. Apenas hace unos meses, perdió a su marido el día después de casarse. Es una gran chica, aunque de no ser por el hijo que espera, se hubiera desmoronado hace mucho.

Ataque nocturno

En el caso de que los PJs visiten la catedral sin encontrar a Seline o empiecen a hacer pesquisas sobre el Marqués y lo que ocurre en la isla, Cavalcanti considerará que se han convertido en una molestia y que merece la pena eliminarlos antes de que supongan otra amenaza como la de Scott. Para hacerlo, Galael enviará a cinco Oscuros que no forman parte de la guardia, su particular ejército secreto.

Existen varios lugares en los que la confrontación puede llevarse a cabo. Lo más normal es que el ataque se produzca durante la noche, en la posada. En tal caso, Los Oscuros se colarán en el interior mientras los personajes duermen, aunque harán cierto ruido al entrar (un control de Advertir a MED para los que estén despiertos, y de ABS para los que no). Si por el contrario están por las calles hasta altas horas de la madrugada, no tardarán en ver a un grupo de tres extraños mendigos les está siguiendo. Cuando se giren a hablar con ellos, dos más se les acercarán por la espalda cerrándoles el paso, y les atacarán.

Si la lucha se desarrolla en el pueblo o en sus proximidades, lo más probable es que el ruido atraiga la atención de algunos aldeanos (o en todo caso de Miriam, si es que combaten en la posada). Cuando estos vean los cadáveres, se quedarán consternados al reconocerlos como antiguos habitantes de la isla. De hecho, asegurarán que eran buenas personas, y que les parece casi imposible que hayan podido atacarles. No obstante, lo más extraño es que les vieron marchar hace ya dos o tres años en el barco comercial y, desde entonces, no habían vuelto a saber de ellos.

En el caso de que los personajes se las apañen para capturar a alguno de ellos con vida, a los pocos segundos el prisionero empezará a convulsionarse como si estuviera sufriendo un ataque, y morirá casi al instante. Cualquier personaje que supere un control de Valoración mágica contra Muy Difícil, se dará cuenta de que alguna clase de influencia sobrenatural ha sido la que le ha provocado la muerte.

Es recomendable que este encuentro se realice antes de que los personajes sepan realmente lo que pasa en la isla; de ese modo, todo resulta mucho más misterioso.

Cosas de interés

Estos son algunos de los elementos más interesantes que es necesario saber en esta sección de la aventura.

EL MIEDO A LO SOBRENATURAL: Al contrario que en el capítulo anterior, la gente de Corvinus está considerablemente más acostumbrada a lo sobrenatural. Dado que el padre Scott estaba dotado de ciertas capacidades especiales desarrolladas durante la etapa que pasó en Albidion, los aldeanos tienen claro que no todo lo "inusual" es necesariamente malo. Tal y como el párroco predicaba, "*No importa lo que puedes hacer, sino lo que realmente haces*", les preocuparán mucho más las acciones de los personajes que sus capacidades especiales. Eso sí, como buenos fanáticos que buscan una cabeza de turco para sus problemas, si sospechan que alguno de ellos es un "brujo" que puede haber provocado sus desgracias, no tardarán en reunir una muchedumbre que salga en pos de él, antorcha en mano. En cuanto a los guardias Oscuros de Cavalcanti, dada su carencia absoluta de moral, no parece muy probable que se amedrenten por algo así.

AFINIDAD SOBRENATURAL: Es posible que algunos personajes, como Nephilims Sylvain o Duk'zarist, tengan cierta afinidad a la luz y a las tinieblas que les proporcione información adicional sobre lugares o habitantes de la isla.

Aunque al principio no serán conscientes de ello, a medida que permanezcan en Corvinus se irán dando cuenta paulatinamente de la oscuridad que lo envuelve todo. La fuerza negativa más poderosa la desprende Galael, aunque se esforzará por ocultarlo ante los PJs durante su encuentro.

Por otra parte Seline es ligeramente diferente. Aunque sin duda la niña despertará en ellos una fuerte reacción, serán incapaces de discernir nada de ella, ni positiva ni negativa.

EL BARCO COMERCIAL: Desgraciadamente, no existe ningún barco que visite la isla. Dos veces al año, Galael reúne todas sus fuerzas y usa las energías de Seline contenidas en el Flauros para que los pueblerinos crean recordar que el día anterior les ha visitado una embarcación. La sensación es tan real que nadie es capaz de darse cuenta del engaño. A veces, el Marqués aprovecha ese momento para llevarse a algunos aldeanos, haciendo creer a los demás que se han marchado en el barco.

MONTURAS: Es posible que, durante el tiempo que pasen en la isla, los PJs traten de comprar monturas para hacer más cómodos sus desplazamientos. No obstante, como no les costará mucho descubrir, conseguir un caballo en Corvinus es una proeza casi imposible. Para empezar, sólo hay cinco caballos en todo Corvinus, y dos están en posesión del propio Marqués. Además, los pocos aldeanos que poseen uno (el alcalde Raymon es uno de ellos) tienen una necesidad extrema de sus jamelgos, por lo que es muy difícil que quieran deshacerse de ellos. En cualquier caso, siempre es posible que alguien acceda a venderles uno, pero será por un precio realmente desorbitado, nunca inferior a los 25 ó 30 Escudos de Oro.

LOS OSCUROS: Los Oscuros es el nombre que Galael emplea para denominar a los hombres que han caído completamente bajo su influencia. Son sus guardias y agentes, los primeros peones del ejército que sueña con formar en el futuro. El Marqués no obtiene poder de ellos ya que no sienten ningún temor, razón por la que ha limitado su número al estrictamente necesario.

Nueve trabajan para el Marqués como soldados y sirvientes, aunque hay un pequeño grupo de cinco oscuros que actúa secretamente en las sombras. Galael los ha reunido haciendo pensar a los aldeanos que se marcharon en el barco comercial, y les emplea para actuar impunemente sin que nadie pueda acusar a la guardia.

Físicamente parecen personas normales, salvo por el hecho de que tienen algo de urticaria por cuellos y manos. La guarnición viste con ropas militares azules recubiertas de largas tiras de cuero negro, mientras que los otros cinco llevan sucios harapos, envueltos alrededor del cuerpo como mortajas.

A veces parecen estar un poco alelados, y tardan ligeramente en responder salvo si se encuentran en presencia de Zolt o del Marqués, en cuyo caso se comportan de un modo completamente normal, que no haría sospechar a nadie de su verdadero estado.

Las estadísticas de Los Oscuros están recogidas en el Apéndice de esta aventura.

LOS LOBOS OSCUROS: Aunque Galael no suele influenciar nunca animales, ha hecho una excepción con tres lobos a los que ha tomado como mascotas. Gracias al poder oscuro del Marqués, las criaturas han crecido de manera desproporcionada y su pelaje se ha vuelto oscuro, lo que les da un aspecto bestial y aterrador. En la actualidad dos de ellos se encuentran en la catedral como guardianes, mientras que el tercero, un animal enorme llamado Merkenis (que sin duda es su favorito), está siempre junto a su amo salvo cuando recibe visitas "oficiales".

EMIL ZOLT: El cabecilla de Los Oscuros es Emil Zolt, un hombre cruel y despiadado que disfruta de su posición. Es, probablemente, el único que se entregó voluntariamente a las tinieblas para obtener poder. Sirve fielmente al Marqués, pero sólo porque le gusta la manera de pensar de su amo. A mayor crueldad, las habilidades que ha recibido de las sombras también son mucho mayores que las del resto de esclavos. Emil tiene unos treinta años. Es alto y cadavérico, con el pelo oscuro y grasiento. Habitualmente esboza una funesta sonrisa de ironía y camina con cierto aire de superioridad. De hecho, se cree mejor que el resto de habitantes de la aldea. La llegada de los personajes, al igual que el interés que su amo ha puesto en ellos, le resulta algo indignante.

Las estadísticas de Emil Zolt están recogidas en el Apéndice de esta aventura.

Pistas a seguir

A continuación hay una serie de pistas que los personajes pueden seguir para descubrir lo que está ocurriendo en la isla.

LA MUERTE DEL PADRE SCOTT: Si los personajes se interesan en saber cómo murió el padre Scott, la gente del pueblo les explicará con pesar que sufrió un accidente en una noche lluviosa. Al parecer, se resbaló a causa del barro mientras iba a su iglesia y se golpeó la cabeza. No hay ni que decir que la realidad es bien distinta, y el cura murió a manos del propio Cavalcanti cuando trataba de entrar en la catedral de Erebus.

CATHERINE ABSOLOM: Sin duda, Catherine Absolom puede ser uno de los mejores aliados que los personajes tengan en Corvinus, si interactúan debidamente con ella.

Catherine es una joven muy hermosa de largos cabellos dorados, tez pálida y ojos azules. Ronda los veintiséis años, aunque no aparenta más de diecinueve. No es nativa de Corvinus, pero llegó a la isla hace mucho, incluso antes de que Galael hiciera acto de presencia. No era más que una niña cuando su madre se instaló con ella en la aldea, después de que su esposo fuese acusado de practicar la brujería en el continente y ejecutado por la Inquisición. Temiendo que la pequeña hubiese podido heredar las mismas habilidades que su progenitor, la mujer prefirió llevarla a un lugar alejado donde ambas vivieran en paz. Desgraciadamente, cuando apenas llevaban un año en Corvinus, la salud de su madre se deterioró mucho y falleció, dejando a la niña paradójicamente al cuidado del párroco local, el padre Scott. La pequeña creció sola, sin relacionarse demasiado con el resto de aldeanos, aunque la gente no tardó en tomarle mucho cariño. Por suerte, su padre la dejó bien provista económicamente y siempre ha podido vivir holgadamente sin trabajar.

Ella y su tutor fueron los únicos que sintieron algo extraño la noche en que Galael trató de sumir Corvinus en la Vigilia, y los primeros en darse cuenta de que las cosas no marchaban bien con el Marqués. Catherine intentó ayudar a Scott en sus pesquisas, pero el sacerdote actuaba casi siempre en secreto para no ponerla en peligro. La noche en la que el cura murió, fue a verla para entregarle su diario, pidiéndole que si le pasaba algo, lo enterrase junto a él.

En realidad Catherine es una Nephilim Sylvain, aunque ella misma lo desconoce. También ha nacido con el Don, e incluso sin que nadie le haya enseñado magia, tiene inconscientemente la capacidad de usar una amplia gama de conjuros mientras canta. Estos hechizos son un reflejo de su vida anterior, melodías que sueña de vez en cuando y que vienen a su cabeza cuando más los necesita.

Es solitaria y melancólica por naturaleza. Ha tenido muchos pretendientes, pero los ha rechazado a todos sin interesarse demasiado por encontrar marido. Vive en las afueras en una pequeña cabaña, aunque no para mucho por casa. Normalmente puede encontrársela en el cementerio o cerca de la playa, cantando alguna hermosa canción en un idioma desconocido. De todos los aldeanos, es la única que tiene idea aproximada de lo que ocurre, aunque sólo de un modo muy vago. Es consciente de que en realidad no hay ningún barco comercial visitando la isla anualmente, y de que el Marqués es el origen del mal. Actualmente no tiene problemas para dormir, ya que su condición la hace especialmente resistente al poder de Galael.

Si los personajes se interesan por ella, hará exactamente lo mismo que hace con todo el mundo: ignorarles. Nunca mentirá, pero les contestará de un modo vago o con un largo y sepulcral silencio. No obstante, es posible que se ganen su confianza de muchos modos: siendo muy divertidos (en el fondo Catherine es una joven que necesita reír), mostrando cierto talento musical (cosa que no posee nadie del pueblo y que ella admira), o siendo extremadamente insistentes (y para que ella considere que lo son, tienen que muy, muy pero que muy pesados). Si finalmente decide ayudarlos, les explicará que el padre Scott descubrió cosas extrañas referentes a la llegada del Marqués a Corvinus, y que trataba de hacer algo muy arriesgado cuando murió. No sabe exactamente

qué es, pero de una cosa está segura: nadie puede salir de Corvinus. La única pista que tiene se halla en el diario del propio sacerdote, el cual se encuentra seguro dentro del ataúd del cura.

CATHERINE ABSOLOM

Nivel: 2

Puntos de Vida: 80

Categoría: Hechicero

Fue: 4 **Des:** 8 **Agi:** 6 **Con:** 5 **Pod:** 9 **Int:** 9 **Vol:** 8 **Per:** 7

RF 40 **RM** 65 **RP** 55 **RV** 40 **RE** 55

Turno: 65 Natural

Habilidad de ataque: 20 Combate desarmado

Habilidad de defensa: 20 Esquiva

Daño: 5 Combate desarmado

Llevar Armadura: NA

ACT: 50

Zeon: 520

Proyección Mágica: 100

Nivel de magia: 40 Luz

Ventajas y desventajas: Don, Apto en una materia (Música), Conocimiento natural (Luz), *Magia atada a acción (Cantar)*.

Tamaño: 8 Medio

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 6

Cansancio: 5

Habilidades Secundarias: Saltar 10, Trepar 10, Advertir 20, Buscar 10, Animales 15, Ocultismo 25, Valoración mágica 40, Baile 30, Música 120.

LOS MACCORDAGAR: Los Maccordagar es otra de tantas pistas falsas que pueden seguir los PJs. Se trata de una familia de granjeros que nunca han mantenido muy buenas relaciones con el resto de aldeanos a causa de su comportamiento arisco y violento. El clan está compuesto por seis miembros; John Maccordagar, el padre y cabecilla, Meggan, su mujer, y sus hijos Víctor, Anton, Sandra y Bill. A decir verdad son unos ladrones, que sobreviven como pueden apropiándose de las pertenencias de sus conciudadanos. Es fácil verles rebuscar por la basura ajena, o vigilando las plantaciones y animales vecinos. El único sitio que visitan con cierta asiduidad es el almacén de Sally, y lo hacen habitualmente para robar. Ella ya hace tiempo que se ha dado cuenta, pero siente hacia ellos una mezcla de compasión y miedo, por lo que nunca los ha denunciado ante el resto de aldeanos.

Son muchos quienes les acusan de haber saqueado la iglesia del padre Scott tras su muerte, cosa que es falsa en parte: el más pequeño de la familia, Bill Maccordagar, se dirigió esa noche hasta allí con la intención de llevarse algo de valor, pero se detuvo en seco al ver a los guardias de Cavalcanti dentro, destrozándolo todo. Billy nunca le ha contado esto a nadie, ni siquiera a sus padres, ya que al ser estos religiosos no hubieran aprobado que intentase robar en la iglesia.

Toda su granja está rodeada de carteles de "Prohibido el paso", lo que no deja muchas dudas sobre la poca hospitalidad de la familia. Si los personajes entran sin haber avisado antes, lo más probable es que John y algunos de sus hijos les salgan al paso, armas en mano, para darles un ultimátum. Dependiendo de la actitud de los PJs, los Maccordagar pueden responder de un modo u otro. Si se comportan de manera amenazadora o los acusan de ladrones, la familia entera se lanzará sobre ellos con garrotes para darles un merecido escarmiento. No obstante, no son muy difíciles de sobornar, y se lo pensarán dos veces antes de atacar si ven que pueden obtener beneficio hablando con ellos. En el fondo, los Maccordagar están tan asustados como el resto de los aldeanos (puede que más a su manera), y ayudarán a los personajes si estos logran convencerles de que realmente están tratando de hacer algo por acabar con la racha de mala suerte que azota el pueblo.

Billy podría admitir que estuvo cerca de la iglesia esa noche (nunca que fue a robar), e incluso contar que vio cómo los guardias, capitaneados por Emil Zolt, rebuscaban frenéticamente entre las pertenencias del párroco. De hecho, escuchó a este último decir en voz alta: “-¡Vamos, encontrad ese maldito libro!. El condenado sacerdote no puede haberlo escondido tanto. Lord Galael necesita saber qué escribió ahí.-” No hay ni que decir que el chico no tiene idea alguna del significado de esas palabras.

Los cuatro miembros masculinos de la familia Maccordagar tienen unos atributos y habilidades similares, que son ligeramente diferentes al resto de aldeanos. Meggan y Sandra no entrarán nunca en combate, salvo para proteger su propia vida.

LOS MACCORDAGAR

Nivel: 1

Puntos de Vida: 90

Categoría: Novel

Fue: 7 **Des:** 5 **Agi:** 7 **Con:** 6 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 6

RF 35 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 50 Natural, 30 Garrote.

Habilidad de ataque: 50 Garrote

Habilidad de defensa: 50 Esquiva

Daño: 35 Garrote

Habilidades naturales: Tabla de armas de Bandido.

Tamaño: 13 Medio **Regeneración:** 1

Tipo de movimiento: 7 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Atletismo 30, Tregar 10, Intimidar 25, Ocultarse 40, Robo 35, Sigilo 40, Advertir 60, Buscar 20, Tasación 30.

El barco encallado

Ya sean atraídos por los rumores de los aldeanos o porque consigan hacerse con el diario del sacerdote, existe una gran posibilidad de que, antes o después, el grupo decida dirigirse a examinar el viejo barco de Tol Rauko en el que Seline y Galael llegaron a la isla. El citado navío se encuentra bloqueado entre los arrecifes de la costa este, no demasiado lejos de la mansión del Marqués (dos o tres horas desde el pueblo). En su interior no hay cadáveres, ya que Galael se deshizo de los cuerpos hace mucho y se llevó todo lo que consideró de valor. Aun así, rehuyó cuanto pudo la Cámara Axix donde estuvo encerrado, ya que ese lugar le resultaba desagradable.

Si los PJs visitan la zona durante el día, existen muchas posibilidades de que sean avistados por alguno de Los Oscuros y éste informe a Cavalcanti (lo que podría, sin duda, desembocar en los sucesos relatados en la sección **Ataque nocturno**).

1. **LA PARED DEL RISCO:** Dado que los arrecifes hacen imposible acercarse hasta esta zona por mar, la única manera de llegar hasta el barco encallado es bajar por la pared rocosa, de unos quince metros de altura. Escalar por ella no resulta realmente muy difícil, ya que está muy escarpada, pero desde luego sí es muy peligroso. Con el equipo apropiado, que puede adquirirse sin problemas en el almacén de Sally, requiere un control de Tregar a dificultad Fácil (o de Difícil, en el caso de que no se tengan cuerdas ni escarpas). No obstante, la zona no es muy segura, y una caída puede resultar fatal, ya que el mar está lleno de afilados arrecifes.

2. **LOS ARRECIFES:** Por suerte, no es necesario llegar hasta el barco a nado (cosa considerablemente peligrosa debido al constante oleaje), ya que existe una cadena de arrecifes por la que es fácil llegar saltando de piedra en piedra. En el caso de que los personajes usen este método, requieren un control de Saltar o de Acrobacias a nivel Fácil.

3. **LOS ARCHIVOS DESTROZADOS:** La gran roca en la que se halla encallado el barco ha abierto una enorme hueco en la pared de esta estancia, permitiendo un fácil acceso al interior. El recinto y todo lo que hay dentro está destrozado debido a los efectos de la humedad, por lo que no es posible encontrar nada de provecho. De todos modos, a juzgar por las estanterías y papeles repartidos por todas partes, no es difícil suponer que este lugar debía ser algún tipo de archivo donde se almacenaban todo tipo de apuntes, ahora inservibles o destrozados.

4. **EL PASILLO:** Se trata de un amplio corredor que no ha sido muy afectado por la humedad. Por la manera en que las paredes están labradas y los extraños motivos militares dispuestos por doquier, no parece el interior de un simple crucero. Hay varias puertas de madera de roble que conducen al resto de estancias, y unas escaleras laterales que suben a la cubierta.

Lo que más destaca del corredor es la puerta que conduce a la cámara de Axix (7); se trata de un enorme portón de metal negro entreabierto, recubierto de marcas místicas y lleno de cadenas rotas. Si un personaje obtiene un buen control de dificultad Media en Advertir o de Fácil en Rastrear, se dará cuenta de que al parecer algo muy pesado, como un arcón o un ataúd, fue arrastrado hacia el exterior hace mucho tiempo, dejando profundas marcas en los tablones del suelo.

5. **LOS CAMAROTES:** La mayoría de estos cuartos están muy bien conservados, aunque parecen haber sido saqueados después de que el barco encallara. Son dormitorios, almacenes y salas de armas. Todo está revuelto y destrozado, y es imposible hallar nada de valor.

6. **EL CAMAROTE DEL CAPITÁN:** Un dormitorio lujoso, que sin duda perteneció a algún noble importante. En la pared hay un cuadro antiguo de un anciano de noble porte, que lleva un medallón con una cruz de forma inusual (la cruz de Tol Rauko). Salvo si los PJs tuvieron por trasfondo alguna relación con los templarios, requieren superar un control de Historia a dificultad Media para reconocer la marca. En esta habitación, bajo unos tablones sueltos, se hallan ocultos unos apuntes que explican el funcionamiento del Flauros, aunque no su historia ni para qué se utilizó en el barco. Aun así, hay un par de párrafos subrayados, donde se indica que, en forma de Chronos, sirve para robar los poderes oscuros de una criatura y otorgárselos a su actual propietario. Para encontrar los apuntes hace falta superar un control de Buscar a dificultad Difícil, aunque si saben expresamente lo que se oculta en la estancia (es decir, en el caso de que hubieran leído el diario del sacerdote), bastará superar uno Rutinario.

7. **LA CÁMARA DE AXIX:** Esta es la estancia principal del barco, una prisión preparada para someter y encadenar a cualquier entidad sobrenatural que se encuentre en su interior. Todas las paredes están recubiertas con metal oscuro lleno de runas rojas. En los muros hay incrustados cuatro enormes cilindros negros, que servían como contenedores para transportar a las criaturas en letargo. Uno se encuentra abierto a causa de una gran abolladura producida por los arrecifes; al parecer, el impacto deformó la pared metálica y derribó el cilindro. Si lo examinan, los personajes verán que en dicho contenedor aparece inscrita la palabra “Galael” (es el único de los cuatro que lleva nombre).

En el centro de la sala hay un pedestal de mármol negro lleno de cadenas, con un hueco esférico (donde se encontraba el Flauros), y las marcas de un quinto contenedor, mucho más grande y avanzado que los demás. Dicho cilindro ha sido arrastrado hacia el exterior, y su rastro concuerda con el que se encuentra en el pasillo.

Aunque en realidad ya no queda nada en la sala que pueda representar un peligro, cuando los personajes vayan a entrar en ella sentirán una extraña sensación de desasosiego, cierta oscuridad que satura el ambiente. Además, todos aquellos que tengan algún tipo de

ESQUEMA 3: EL BARCO ENCALLADO

Ilustrado por © Nat Rosell



habilidad sobrenatural se verán enormemente afectados, dándose cuenta de que sus poderes en la estancia son mucho menores.

Mientras está inspeccionando, el personaje que soñó con Seline tendrá una extraña visión; la sala quedará vacía y la niña aparecerá sentada en mitad del pedestal, mirándole directamente a los ojos. Entonces, con la misma sonrisa inocente de antes, dirá: “-¿Por qué tardas tanto? Te has equivocado de lugar... Sigo esperando en las ruinas...”-. A continuación, todo volverá a la normalidad, sin que ninguno de los demás se dé cuenta de lo que ha pasado.

El diario del sacerdote

Aunque se lo ha estado llamando libro todo este tiempo, el diario del sacerdote no es más que un pequeño cuaderno de anotaciones en el que Scott realizó apuntes de lo que logró averiguar hasta el momento de su muerte. Se encuentra en el interior de su tumba sujeto por las manos del cadáver, exactamente en el mismo lugar en que Catherine lo dejó por petición del fallecido.

Habitualmente, encontrar el diario pone fin a este segmento de la partida, aunque también es posible que los personajes quieran regresar al barco encallado (o visitar por primera vez, si todavía no habían tenido la oportunidad de ir), a por los apuntes del Flauros.

En la siguiente página tienes una transcripción exacta de lo que se encuentra anotado en su diario.

Experiencia

A continuación, hay algunas indicaciones sobre los puntos de experiencia que se deberían adjudicar adicionalmente al finalizar esta sección de la aventura. Los puntos concedidos por ideas, enfrentamientos e interpretación de los personajes se entregan siguiendo las pautas generales que se exponen en el **Capítulo XV** del libro básico.

Por conseguir las instrucciones del Flauros	3
Por obtener la ayuda de Catherine	3
Por conseguir el diario del sacerdote	5
Por descubrir la información que tenían en su poder los Maccordagar sobre el diario del sacerdote	2
Por sobrevivir al ataque nocturno	3
Por acabar este segmento de la partida	5

26 de febrero

Aquella noche, realmente lo sentí. Durante tres años me mentí a mí mismo, convenciéndome de que no había sido más que un mal sueño. Pero como dicen, los sueños son un reflejo de la realidad. Escribo estas líneas para aclarar mis ideas... y por si fracaso, esperando que en las manos en las que caigan estos apuntes sean de utilidad.

4 de marzo

Hoy he visitado los restos del barco. No se trataba de un simple carguero ni de un buque de guerra. Era una prisión flotante. Llevaban algo... algo que fue liberado al naufragar. El cuaderno de bitácora había desaparecido, pero encontré unos textos en los que se hablaba de dos cautivos y de un artefacto que se usó para contener a uno de ellos, el más peligroso. Había también unas cuantas anotaciones sobre su funcionamiento, pero escuché un sonido extraño y me entró el pánico, por lo que las escondí bajo unos tabloncillos sueltos bajo el camarote del capitán y salí corriendo.

18 de marzo

El Marqués camina como un hombre pero no lo es. Se alimenta de nuestros miedos y nuestra desesperación, que le hacen fuerte y poderoso. Está tratando de arrastrarnos a algún lugar. No es el infierno ni el purgatorio, pero sea donde sea, está lleno de oscuridad. Toda la isla se hunde lentamente en esa pesadilla, y tarde o temprano, ya no habrá escapatoria posible para nadie.

3 de abril

Hacia tiempo que lo sospechaba, pero he confirmado mis temores. Se introduce en los sueños de la gente y los engulle en las tinieblas, convirtiéndolos en sus siervos; en "Los Oscuros", como él los llama. Ávido, desea hacerse con los más fuertes de nosotros, y Catherine y yo nos hemos convertido en sus nuevas presas. No sé el porqué, pero ella no parece verse afectada, aunque a mí me cuesta cada vez más dormir en paz. Desconozco cuánto tiempo más voy a ser capaz de aguantar.

Debo darme prisa.

8 de abril

No creo que pueda morir de manera convencional, pero sé que debe de existir algún modo de destruirle completamente. Aún no he descubierto cómo, pero si aún es posible conquistar nuestro propio futuro, he de encontrarlo como sea.

12 de abril

Su secreto está en la vieja catedral. Lo sé. De algún modo, siempre lo he sabido. Allí ocultó algo que es de suma importancia para él, pero que a la vez teme. Le he observado sin que me viese con mi catalejo, entrando en las ruinas más de una noche, aunque siempre lo hace solo y llevando en las manos un extraño reloj. Se parece ligeramente al artefacto que aparecía en los esquemas que encontré en el barco, pero ahora que estoy siendo vigilado no puedo volver a recogerlos.

Mi tiempo se acaba...

15 de abril

No puedo esperar más. Cavalcanti, si es que es así como se llama realmente esa cosa, se ha dado cuenta de lo que estoy haciendo y ha enviado a sus "Oscuros" tras de mí. Llevo varios días estudiando los apuntes que la Inquisición hizo de la catedral; tengo que entrar en ella para descubrir cómo terminar con esto. Si lo he entendido bien, los números del panel de la sala central indican cuáles son las letras acertadas para hallar los tres nombres que abren el acceso al santuario interior. He decidido dejarle estas notas a Catherine, por si llego a fracasar.

Si eres tú la que lee esto, pequeña, recuerda que siempre te quise como a una hija.

Que Dios guíe mi mano...

Scott Johanson

TERCERA PARTE: EL FINAL DE LA TORMENTA

Tarde o temprano, los personajes se darán cuenta de que algo oscuro y sobrenatural está pasando en Corvinus, y que la catedral es una pieza clave en el rompecabezas. Cuando finalmente se dirijan a ella, ese será el momento en el que dará comienzo la tercera parte de aventura. Ciertamente, el cambio no es tan radical como el que ocurre entre el primer y el segundo capítulo, pero sin duda será el instante en el que se iniciará una serie de acontecimientos que, en última instancia, les llevará a enfrentarse a la oscuridad que domina la isla.

Quizás lo más aconsejable es que la existencia de la catedral de Erebus no se conociese durante un gran tramo de la segunda parte de la aventura, dejando tiempo más que de sobra a los jugadores para adentrarse en otros acontecimientos (es decir, si desde el principio los personajes escuchan que hay una misteriosa construcción en un lugar apartado de la isla, más de uno la exploraría por mera curiosidad). Esto puede conseguirse fácilmente controlando algunos de los rumores que escuchen de los habitantes de la aldea (cosa del todo lógica, teniendo en cuenta que los pueblerinos no relacionan la catedral con sus desgracias).

La catedral de Erebus

La catedral de Erebus es una antigua construcción Duk'zarist que fue erigida en ofrenda al Señor de los Sueños. El verdadero nombre del lugar es Tel'Hal Ru, que significa "Paso entre mundos". Es anterior a la guerra de Rah, pero después de que la máquina se activara y parte de las islas del mar interior fueran destruidas, de ella no queda más que un reflejo de su antigua gloria. Casi derruida, ahora sólo se mantiene el cuerpo central, una enorme construcción de metal y mármol negro de considerable tamaño. Desde fuera, el lugar sigue siendo muy impresionante; una especie de catedral oscura que se alza entre cientos de metros de ruinas. Si Catherine acompaña al grupo o alguno de sus componentes es afín a la Luz, no tardará en sentir algo funesto que proviene de lo más profundo de la construcción, una sensación de desasosiego que les acompañará todo el tiempo que pasen en el interior.

Para acceder al interior, la única entrada es una descomunal puerta de madera que se conserva casi intacta a pesar del tiempo y de la humedad de la isla (aunque naturalmente, también existe la opción de traspasar una cristalera). Por cierto, dado el carácter sobrenatural del templo, todas sus paredes están protegidas místicamente, por lo que incluso en el improbable caso de que algún personaje tuviera habilidades especiales que le permitiesen adoptar alguna clase de forma inmaterial, los muros seguirían siendo completamente sólidos para él.

ESQUEMA 4: LA CATEDRAL DE EREBUS



1. **EL CUERPO CENTRAL:** La estancia principal de la catedral es una enorme sala de unos cien metros de longitud por cuarenta de ancho. La habitación tiene un inusual estilo arquitectónico y está repleta de cristaleras, lo que en su conjunto le da al lugar una apariencia tenebrosa y escalofriante. Todo está muy sucio y abandonado, como si hubieran pasado años desde la última vez que alguien entró aquí. En el centro de la estancia hay una grandiosa columna con tres extraños paneles metálicos. Cada uno de ellos tiene una extraña combinación de seguridad (similar a los cierres de seguridad de una maleta) con ocho dígitos, donde se pueden poner letras, números o espacios en blanco. Dicha combinación es la que permite tener acceso al santuario interior de la catedral, el lugar donde Cavalcanti mantiene encerrada a Seline. Hay también un par de puertas en la otra esquina de la habitación, que conducen a otros lugares de la catedral.

Un buen control de Rastrear (a nivel Medio o superior) puede revelar dos cosas: que hay algunos animales habitando el lugar y que algo pesado, parecido a lo que había en la Cámara Axix del barco, ha sido arrastrado hacia la columna central, donde el rastro se pierde de repente.

2. **LA CAPILLA DE LOS SUEÑOS:** En la antigüedad, este lugar era utilizado por los Duk'zarist para intentar descifrar los sueños y su significado. Es una estancia amplia y sin ventanas, llena de columnas repartidas caóticamente por todas partes. En el centro hay una estructura de cristal, hilos y madera, parecida a un inmenso atrapasueños, con lazos atados a todas las columnas. Cuando entren en esta estancia, todo el malestar acumulado que tenían a causa de la influencia del Marqués desaparecerá, al igual que cualquier penalizador que esto les provocara. El atrapasueños funciona también como contenedor de Zeon; tiene unos 600 puntos acumulados, que cualquier hechicero puede absorber para recuperar sus energías. Naturalmente, si se desmonta de las columnas, pierde todas sus cualidades.

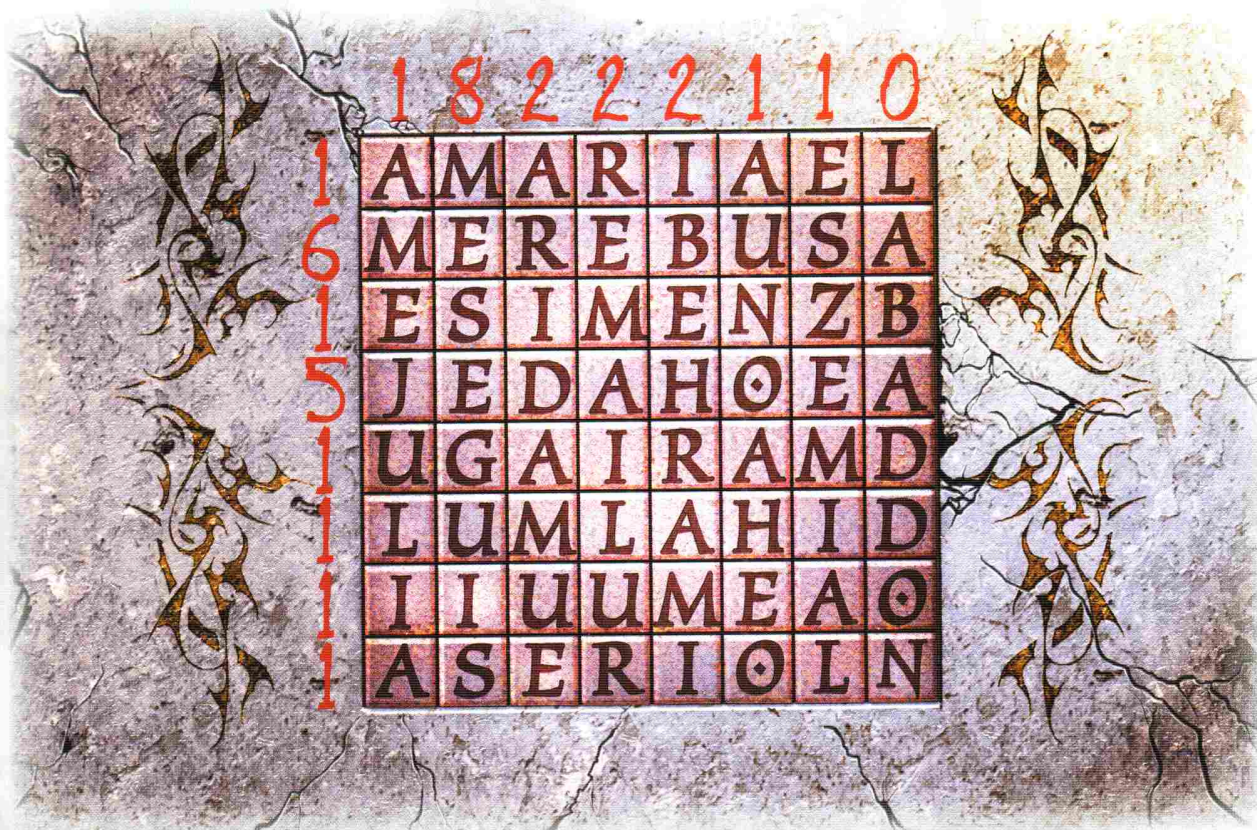
3. **EL CLAUSTRO:** El claustro interior de la catedral es un jardín de considerable tamaño. La vegetación, sin que nadie la cuide, ha crecido silvestre a lo largo de los siglos hasta formar algo parecido a un pequeño bosque. En mitad del verdor hay una inmensa fuente, de la que aún brota algo de agua. Rodeando el recinto hay un pasillo, menos afectado por la foresta, por el que se puede caminar sin demasiada dificultad.

Aquí se encuentran, acechantes, los guardianes que dejó Cavalcanti protegiendo la catedral de posibles intrusos: dos enormes lobos negros a los que ha imbuido con una considerable parte de su poder. Están ocultos entre la espesura, a la espera de que los PJs se pongan a su alcance para lanzarse sobre ellos. Para detectarlos, es necesario superar un control de Advertir contra Muy Difícil o un Buscar contra Medio, o de lo contrario realizarán un primer ataque por sorpresa y por la espalda (es decir, aplicando un bono de +170 a su habilidad, lo que puede resultar casi mortal). Los animales, descomunales y con los ojos inyectados en sangre, lucharán hasta morir o acabar con todos los intrusos.

4. **EL SALÓN DE LOS ESPEJOS:** Se trata de una amplia estancia que hace honor a su nombre. Todo lo que hay en ella está recubierto de mármol negro, lo que sumado a la gótica estructura de la construcción, aumenta aún más el siniestro aspecto de la catedral. Si examinan con detenimiento la sala, verán que en el centro de la pared norte hay un panel metálico lleno de números y letras (ver **Esquema nº 5**).

5. **LA SACRISTÍA:** Una amplia sala de reuniones que empleaban los sumos sacerdotes. Lo más llamativo del lugar es que está lleno de grandes sillas de piedra talladas con forma de gárgolas, parecidas a la que los personajes vieron en la casa de Cavalcanti si accedieron a cenar con él (de hecho, el Marqués se llevó una silla de aquí para su colección personal).

ESQUEMA 5: EL ENIGMA



Si el Director de Juego lo desea, puede usar una hoja de papel para ocultar el contenido de la página siguiente y mostrar así esta imagen a los jugadores

6. **EL SANTUARIO INTERIOR:** Esta sala circular se encuentra inmediatamente encima del cuerpo central de la catedral, aunque para tener acceso a ella es necesario activar primero el mecanismo que baja la gran columna. El santuario tiene cientos de cadenas que cuelgan del techo, y que se bambolean de un lado a otro como mecidas por un inexistente viento, portador de desasosegantes gorgoteos y susurros metálicos. Por otro lado, el suelo de la sala está hecho de cristal tintado, cosa que permite ver el templo desde arriba (lo que puede parecer bastante extraño a los jugadores, si tenemos en cuenta que, visto desde las salas inferiores el techo era de piedra). En una esquina de la estancia hay una gran Dama de Hierro que parece haber sido arrastrada hasta el lugar, y en otra, una pequeña puerta de madera saturada de retorcidos grabados de metal oscuro (que el personaje que haya estado soñando con Seline reconocerá como la puerta que vio).

En realidad, la sala entera es una entrada a la Vigilia, donde los personajes han penetrado sin percatarse de ello.

7. **LA PRISIÓN DE SELINE:** Este cuarto es la cárcel donde Seline ha estado presa los últimos años. Es una habitación vieja, llena de velas encendidas que nunca se consumen. En la esquina opuesta a la entrada hay un gran ventanal donde la Señora de las Pesadillas, bajo la forma de una niña, les está esperando. Cuando entren en esta sala, pasa a la sección **El encuentro con Seline**.

El encuentro con Seline

“-Bienvenidos... ¿Por qué habéis tardado tanto?” será lo primero que escuchen los personajes cuando entren en la habitación donde se encuentra la Señora de las Pesadillas. Apoyada en la ventana al igual que en el sueño, Seline está esperándoles con una agradable sonrisa en el rostro. De un ágil salto, la pequeña se acercará a ellos con curiosidad y, cuando se encuentre a poco más de un metro, hará una divertida reverencia. “-Encantada de conocerlos... Mi nombre es Seline Luna-”.

Tras esa inusual presentación, Seline tratará de entablar una conversación con los PJs bombardeándoles con toda clase de preguntas, propias de la curiosidad de una chiquilla revoltosa. Si alguno de ellos reacciona con recelo o amenazándola, se encogerá de hombros y dirá que ya no es necesario que se preocupen, pues hace tiempo que dejó de ser un peligro para nadie.

En realidad tratará de averiguar quiénes son exactamente, y si pueden ayudarla a escapar de su cautiverio. En el caso de que la respuesta sea positiva, como muy probablemente ocurra, les pedirá auxilio. Seline se comportará de una manera simpática e infantil, pero no tendrá reparos en emplear un tono serio cuando hable de su estado y de los planes del Marqués. A rasgos generales, explicará a los personajes algunos de los sucesos que han desembocado en la oscura situación que envuelve la isla, y cómo Galael ha llegado a obtener sus poderes robándole parte de los suyos. Sobre ella misma comentará que es un “sueño” y que se vio obligada a refugiarse en el mundo real, huyendo de un poderoso señor de las tinieblas. En todo caso, tratará de evitar hablar de cualquier tema relacionado con su pasado o de Malekith (de hecho, el nombre de su antagonista es tabú para ella).

Seline no sabe nada sobre los incidentes del zepelín ni sobre Raptor, pero está segura de que nadie normal hubiera podido entrar en la barrera que protege la isla y que, por lo tanto, los PJs son “especiales”. También por esa causa, ha sido capaz de contactar con ellos a través de los sueños para atraerlos a la catedral y pedirles ayuda. Asimismo tiene clara una cosa: si no consiguen detener a Galael, su destino, como el del resto de los habitantes de Corvinus, es convertirse en siervos suyos o morir atrapados en la isla.

Un tema importante para ella, será hacerles comprender que tanto la barrera como la fuerza que la mantiene cautiva en ese cuarto, proviene del Flauros, siendo la única manera de derribar esos muros lograr recuperar el poder robado por el artefacto. Esa es la causa por la cual deben conseguir el objeto y llevárselo, pues cargado como está, es prácticamente indestructible. Como posee una parte de su esencia, la niña siente que se encuentra en la

mansión de Cavalcanti, aunque no puede precisar dónde.

Desgraciadamente, eso puede significar una confrontación directa contra el Marqués y, si bien su poder aún no es demasiado grande, mientras tenga el Flauros, la energía sustraída a Seline impide su muerte de una forma convencional. Por tanto, para acabar realmente con él necesitarán usar un arma empapada con la sangre de la niña, lo cual bastará para debilitar su vínculo con el artefacto (razón por la que apretará los dientes, pondrá mala cara y les pedirá que le presten una o dos armas para cortarse con ellas). Ojo porque, como les dejará claro, eso no significa que no pueda ser herido, pero el arma será indispensable para asestarle el golpe de gracia.

Finalmente, se despedirá de ellos sugiriéndoles que se den prisa y no duerman más, pues posiblemente su enemigo se haya percatado de su encuentro e invierta una considerable cantidad de poder en destrozarles mientras sueñan. Eso sí, aunque sólo sea para picarles, comentará con su particular sentido del humor que ahora está en sus manos el fiarse de ella o no.

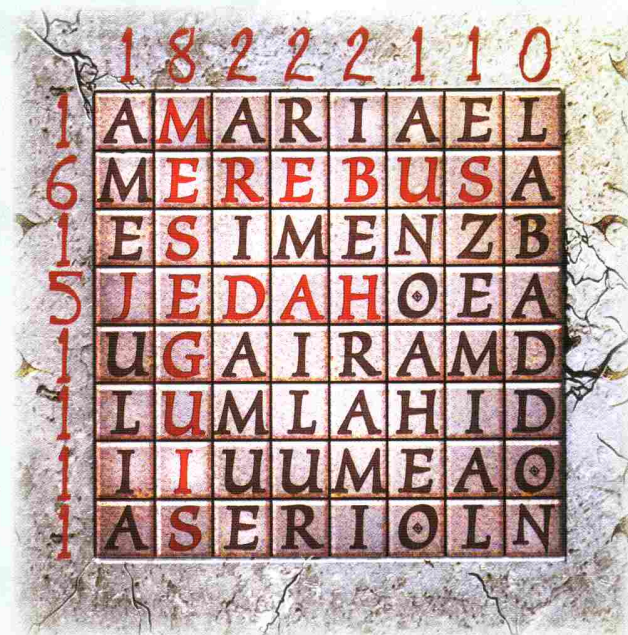
Existe la seria posibilidad de que los personajes no quieran ayudar a Seline, ya sea porque no creen en sus palabras o por considerarla una criatura oscura similar al propio Cavalcanti o aun peor (cosa no del todo falsa, en cierta manera). Aún así, la niña se asegurará de explicarles que, si bien ella misma no es la mejor de las personas del mundo (no es una persona, para empezar), jamás haría algo como lo puesto en marcha por el Marqués. Además, sin su ayuda, nunca podrán destruir la barrera que les impide marcharse y morirán irremisiblemente.

El enigma de los tres nombres

El panel de la pared del Salón de los espejos (4) indica la combinación que se necesita para abrir el camino al santuario interior de la catedral. Dicho código consiste en tres nombres, los cuales deben inscribirse en los paneles de seguridad de la gran columna de la sala central (1).

Para resolver el enigma, es necesario atender a los números escritos en los laterales del panel anteriormente mencionado, que indican cuántas letras acertadas hay en cada columna o fila (Ver en la parte inferior de esta página). De ese modo, es fácil darse cuenta de que las tres palabras en cuestión son “JEDAH”, “MESEGUI” y “EREBUS”, los nombres con los que fueron conocidos tres de los Shajads más importantes de su tiempo.

Una vez que los tres nombres estén puestos en los paneles de seguridad (el orden o la posición no es relevante), se escuchará el sonido de maquinarias en funcionamiento y la columna de la sala central empezará a descender, mostrando la escalera en espiral que conduce al santuario interior.



Ayudas de última hora

Como es imposible prever cuáles van a ser las decisiones que tomen los jugadores, siempre puede surgir algún problema en el desarrollo de la partida, impidiendo que esta llegue a buen fin. En esta sección se dan algunos consejos para solucionarlos, aunque lo más importante será siempre que el Director use su sentido común e inventiva en pos de un buen resultado.

PROBLEMAS CON LOS ENIGMAS: Si a los jugadores no les atrae demasiado la investigación o los enigmas, muchos elementos de la segunda parte pueden ser bastante aburridos para ellos. En tal caso, ignóralos y céntrate en la interpretación y en los enfrentamientos (los Maccordagar y Los Oscuros serán un buen elemento en este caso).

Por la misma razón, existe la posibilidad de que encuentren problemas en la resolución del enigma de los tres nombres en la catedral, lo que sin duda bloquearía de un modo insuperable su avance. Por ello, si te das cuenta de que ese va a ser un escollo que no puede resolverse, lo mejor sería que usaras otro sueño con Seline donde la joven les dé la solución del acertijo.

PROBLEMAS CON CAVALCANTI: Quizás por intuición, problemas con su actitud prepotente, o cualquier otra causa, existe la posibilidad de que se enfrenten a Cavalcanti antes de que descubran lo que es realmente y tengan la capacidad de matarlo (es decir, de que posean un arma impregnada de la sangre de Seline). En cualquier caso, el Marqués se comportará de la misma manera, pero nunca perderá la calma durante la confrontación. De hecho, morirá con una siniestra carcajada y una expresión de verdadero triunfo.

Pero lo verdaderamente sorprendente será que, pocas horas después, Cavalcanti resurgirá completamente recuperado, acusando públicamente a los personajes de haberle intentado asesinar (de hecho, incluso si la gente del pueblo hubiera presenciado la muerte del Marqués, parecerá olvidarlo tras una noche de sueño). Este es un buen momento para que los jugadores se sientan acorralados, viéndose obligados a escapar de Los Oscuros por toda la isla e incapaces de dormir sin sentir cómo sus fuerzas les abandonan. Eso les puede llevar a verse desesperados, recurriendo a la ayuda de Catherine o incluso a ocultarse en la catedral. La gente del pueblo podría ayudarles y esconderles (sobre todo Catherine, Sally y Miriam), pero dependerá de lo buena que fuese su relación con ellos.

La mansión del Marqués

Cuando los personajes se dirijan hacia la mansión del Marqués, estallará una potente tormenta, como si el mismo cielo presintiera el enfrentamiento que va a tener lugar dentro de poco. Tal y como ha mencionado Seline, Galael habrá percibido la incursión de los PJs en la Vigilia, aunque en su prepotencia sigue sin verlos como un verdadero problema.

La mansión es un enorme caserón victoriano de dos pisos, de ostentosa apariencia. La construcción, barroca y recargada, choca considerablemente con el resto de construcciones de la isla, y eso se debe a que el Marqués la ha construido a lo largo de los años usando el poder sobrante que extrae de la gente. Está edificada directamente sobre los acantilados, de manera que la parte trasera, la cual da al jardín, es completamente inaccesible. En el momento en el que lleguen, encontrarán todo en completo silencio y sin rastro aparente de vida. Todas las estancias, salvo si se indica lo contrario en la descripción, están en penumbra, por lo que se requiere una lámpara o candil para ver bien (excepto durante la cena con el Marqués en el segundo capítulo, en la que todo está perfectamente iluminado).

1. LOS ALREDEDORES DE LA MANSIÓN: Aparentemente, la única manera de entrar en la mansión es usar la puerta principal de la misma, pues todas las ventanas del primer piso están enrejadas y resulta virtualmente imposible (Tregar a IMP) escalar lateralmente los riscos de la parte trasera. No obstante, todo queda a la

imaginación de los jugadores. Sorprendentemente, la entrada está abierta, como si su llegada estuviese prevista. En una de las esquinas de la casa se encuentra el carruaje negro que llevó a los personajes hasta la mansión, unos días antes.

2. EL GRAN HALL: Es el amplio salón-recibidor de la mansión, bellamente decorado con cuadros de jardines y una inmensa alfombra con bordados. Las entradas a la sala de espera (3) y al pasillo central (5) están abiertas, pero el acceso a la Sala de guardias (4) está bloqueado desde el otro lado (aunque la puerta puede ser derribada o abierta, con un control de Cerrajería a DIF).

3. SALA DE ESPERA: Un pequeño cuarto de espera, con varios cómodos sillones para los invitados del Marqués. Nada que recalcar. Los personajes esperaron aquí cuando fueron invitados a la cena.

4. SALA DE GUARDIAS: Una estrecha estancia, parcamente decorada. Habitualmente está llena de Oscuros, pero en estos momentos se encuentra vacía. Si se rebusca entre las estanterías, es posible encontrar un par de espadas largas, una lanza, tres armaduras de cuero bien conservadas, alrededor de doce flechas de fajo y siete dagas de relativa calidad.

5. EL GRAN PASILLO (PRIMER PISO): Se trata de un largo pasillo en forma de "U", laboriosamente decorado. El suelo es de madera y las paredes están enmoquetadas con tela roja. Todas las puertas del corredor se encuentran bloqueadas del mismo modo que el acceso a la Sala de guardias.

Cuando todos los personajes entren al pasillo desde el hall (2) o la Sala de guardias, (4) las puertas a sus espaldas se cerraran súbitamente y quedarán atrancadas (a causa de la influencia de Galael). De pronto, tanto por las esquinas del pasillo como desde ambos tramos de las escaleras, empezarán a emerger los soldados del Marqués caminando con una inusitada tranquilidad. Entre las tinieblas, sus ojos despiden un tenue brillo amarillento que resulta bastante inquietante. En ese momento, si Emil Zolt sigue vivo, se escuchará su voz chillona desde lo lejos: "¡Debisteis ser unos chicos buenos y someteros como los demás! ¡Ahora ha llegado el momento de morir...!". Tras eso, Los Oscuros se lanzarán contra ellos sin mediar palabra alguna.

En principio, y salvo que los PJs hayan acabado previamente con alguno por cualquier causa (cosa poco probable), los ocho siervos del Marqués estarán presentes, dos por cada lado del pasillo y dos desde cada tramo de la escalera. En el caso de que el suceso Ataque Nocturno no hubiera tenido lugar, también serán atacados por los cinco Oscuros que forman parte del ejército secreto de Galael.

Dado que el pasillo es bastante estrecho, sólo puede luchar una persona por cada lado (dos sufrirían el penalizador de espacio reducido), aunque si permanecen cerca de la puerta del hall, quienes estén en el centro podrán enfrentarse a los soldados que bajan por las escaleras. Si los PJs tratan de rehuir la lucha abriendo de cualquier forma una de las puertas, Los Oscuros les seguirán por toda la mansión, tratando de darles caza. En caso de no llevar luz, tendrán que aplicar los penalizadores pertinentes al encontrarse en una zona tan oscura, aunque sus adversarios no contarán con dicha molestia.

Por su cuenta, Zolt permanecerá a distancia, cerca de zona de la cocina (8), observando el desarrollo de los acontecimientos. Si se percató de que sus soldados van a perder el enfrentamiento, correrá hacia las escaleras que están junto a su cuarto (11) y subirá al piso superior, tratando de llegar al comedor (17).

6. ALMACÉN: Una especie de gran trastero, donde el Marqués guarda muchas de las cosas que pudo saquear de la embarcación de Tol Rauko. Todo está oscuro y muy desordenado, formando una especie de laberinto de muebles mohosos y toda clase de trastos. Cuando los PJs entren aquí, empezarán a escuchar un sonido de golpes repiqueteantes, proveniente de un armario en la esquina más alejada de la estancia. Si alguno de ellos se dirige hacia allí

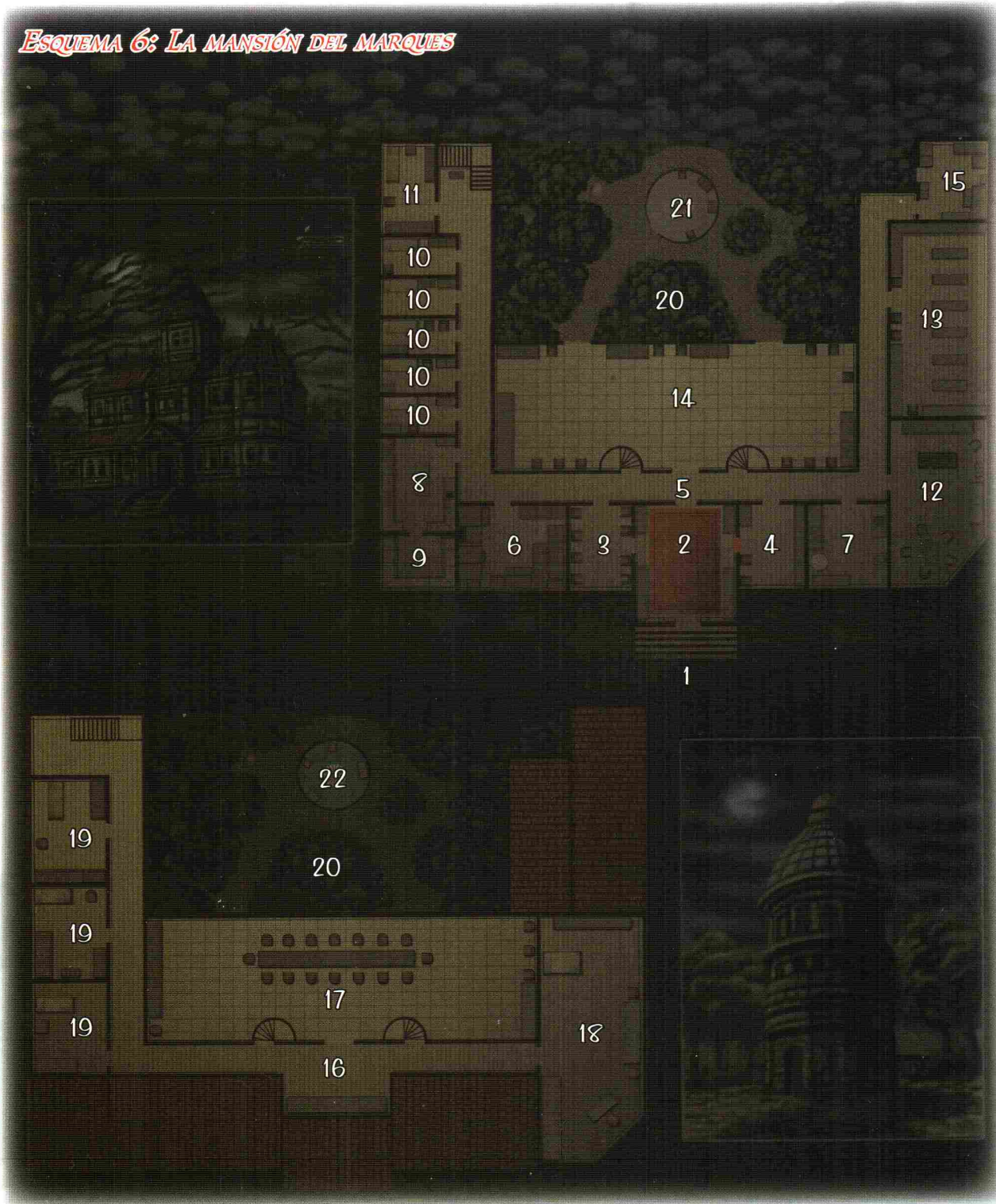
para investigarlo, justo cuando esté cerca del armario, un descomunal montón de trastos metálicos se derrumbará sobre él (de nuevo se trata de Galael, extendiendo su presencia a distancia). Para darse cuenta a tiempo es necesario superar un control de Advertir contra Muy Difícil, o de lo contrario el personaje puede acabar aplastado. En tal caso, sufre un ataque directo de habilidad Muy Difícil si esquiva, o de Absurdo si para, con daño base 80 y que produce un impacto Contundente. Naturalmente, no hay nada dentro del armario.

7. SERVICIOS: Un gran baño oscuro bellamente decorado con motivos florares. Nada interesante o de relevancia en él, salvo que parece que nunca ha sido usado.

8. COCINA: Una amplia cocina, digna de la mansión en la que se encuentra. Todo está muy limpio y cuidado. En una esquina, junto a los fogones, hay una puerta de metal que conduce a la despensa. Igual que en el almacén, se empezará a escuchar una serie de golpes desde detrás del portón, que sin duda atraerá la atención de los jugadores. Si alguien se acerca, un cuchillo de las alacenas volará a toda velocidad contra él. Ataca con una habilidad directa de Absurdo, y actúa como un proyectil lanzado con Fuerza 11, por lo que produce un daño base de 45 puntos. Tras eso, no habrá más incidentes aquí.

9. DESPENZA: Una amplia despensa de apariencia normal, completamente llena de succulenta comida.

ESQUEMA 6: LA MANSIÓN DEL MARQUES



Ilustrado por © Ral Rosell

10. HABITACIONES DE SERVICIO: Son una serie de dormitorios sucios y pobremente amueblados, donde Los Oscuros descansan. La sensación es tan deprimente que resulta difícil creer que en ellos vivan verdaderas personas. No hay nada de interés aquí.

11. LA HABITACIÓN DE EMIL ZOLT: El cuarto de Zolt está considerablemente más ordenado que el de sus compañeros. En su mesilla de noche guarda un diario personal, en el que relata con detalle todas sus experiencias al servicio del Marqués. Al parecer, una noche hace algún tiempo, su amo le explicó una pequeña parte de su historia (sólo a partir de ser capturado por Tol rauko) y de cómo pretendía convertir la isla en su reino privado de pesadillas.

12. LA SALA DE JUEGOS: Una lujosa habitación llena de varios animales disecados. Hay una mesa de cartas, unos dardos e incluso un billar.

13. LA BIBLIOTECA: A pesar de su nombre, esta sala tiene muy pocos libros; sólo unos veinte, que se salvaron del agua cuando el navío de Tol Rauko naufragó. Todos están muy cuidados dentro de grandes vitrinas de cristal que se extienden a lo largo de los laterales de la estancia, de manera que parece más un museo que una auténtica biblioteca. La gran mayoría son libros de historia y heráldica sin demasiado valor, pero al final de la sala hay una verdadera joya que hace que el resto parezca papel mojado: una copia incompleta del Uroboros Dankel, uno de los Libros de las Sombras.

14. EL SALÓN DE BAILE: Se trata de la inmensa sala central del primer piso, cuya finalidad es celebrar grandes fiestas en algún futuro. La estancia entera está llena de estatuas lujosas, grandes espejos y una inmensa lámpara de araña que cuelga del techo. En la parte trasera de la estancia hay unas inmensas puertas dobles que conducen al jardín. Son excepcionalmente gruesas, y la cerradura, hecha por el herrero Marcus Fell, es de increíble calidad (Cerrajería a Absurdo).

Como todas las habitaciones de la mansión, se encuentra en penumbras, pero se respira algún tipo de ambiente extraño que la hace aún más oscura y tenebrosa. Si algún personaje tiene la capacidad de ver lo sobrenatural, percibirá sombras extrañas moviéndose por los espejos y tendrá la sensación de que las estatuas le están mirando. Cualquiera que entre en la sala y permanezca en ella durante más de medio minuto, empezará a escuchar extraños susurros y tendrá que realizar una RM contra 60. Si falla el control, empezará a sentir cómo un inmenso frío se cala en sus huesos y recibirá un penalizador a toda acción equivalente a su nivel de fracaso, que se desvanecerá a un ritmo de 5 puntos por minuto una vez que haya salido de la estancia.

15. EL ALMACÉN DEL JARDÍN: Aquí se guardan diversos trastos de jardinería que se utilizan para arreglar el jardín. Además de la puerta que lleva al pasillo (5), hay unas rejas abiertas que conducen al patio interior (20).

16. EL GRAN PASILLO (SEGUNDO PISO): Un pasillo de apariencia y características similares a las del primer piso. Al igual que en el de abajo, todas las puertas se hallan cerradas salvo la del comedor, en el caso de que Emil no fuera interceptado antes por los personajes.

17. EL COMEDOR: La gran sala donde los PJs cenaron con el Marqués. Es una inmensa y lujosa estancia con grandes ventanales, donde los continuos haces de luz de los relámpagos lo iluminan todo. En el caso de que Emil consiguiese llegar hasta esta habitación y tuviese algo de tiempo antes de que los personajes irrumpieran en ella, escucharán su chillona voz decir: “-Gracias por su Don, amo”. Al entrar, lo encontrarán subido en mitad de la mesa, encarado a ellos y empuñando dos espadas cortas. En este combate, Emil podrá usar la habilidad *Aura helada* que le habrá conferido el Marqués.

18. LA HABITACIÓN DE CAVALCANTI: Los ostentosos aposentos del amo de la mansión, digna de un noble de primera categoría. En realidad, salvo ropa cara y otros menesteres, no hay nada de relevancia aquí.

19. HABITACIONES DE INVITADOS: Tres cuartos idénticos, ideados para recibir a los invitados del Marqués, en el caso de que alguna vez los tuviese.

20. EL JARDÍN INTERIOR: Es una gran parcela llena de flores (rosas blancas en su mayoría), unos cuantos árboles dispersos y una gran estatua de una gárgola, similar a las que custodiaban la catedral de Erebus. Al fondo, puede verse un gigantesco precipicio que asoma directamente al mar directamente con el mar. En el centro del jardín hay una lujosa torre, parecida a un mirador, cuyo segundo piso tiene las luces encendidas.

Todo el jardín está saturado de centenares de cuervos, que permanecen bajo la lluvia en tejados y árboles. En realidad, son la última línea defensiva de Cavalcanti, una bandada letal que domina con sus poderes. En el más completo silencio, los pájaros observarán a los personajes entrar en la parcela con los ojos fijos en ellos. Cuando hayan avanzado un trecho considerable, se lanzarán en picado, atacándoles con mortal precisión. Los PJs pueden optar por enfrentarse a ellos o huir, aunque si eligen esta segunda opción, la bandada no les seguirá al interior de ninguna construcción.

21. LA TORRE, PRIMER PISO: Una amplia estancia llena de estantes, con cientos y cientos de pergaminos en blanco. En el centro hay unas bronceas escaleras de caracol, que ascienden hasta el piso superior.

22. LA TORRE, SEGUNDO PISO: Se trata de una especie de anfiteatro con el techo de cristal. El suelo es una gran alfombra azul, y por todas partes cuelgan decenas de esferas metálicas que simulan vagamente ser un planetario. Aquí se encuentra su enemigo, al igual que aquello que han venido a buscar. Una vez que lleguen, pasa a la sección **El combate contra el Marqués**.

El combate contra el Marqués

Cavalcanti se encuentra en mitad de la estancia con un libro en las manos. Junto a él está Merkenis, un inmenso lobo Oscuro, parecido a los dos que acechaban en la catedral. Como si sintiera la llegada de los personajes, cerrará el libro y les mirará de manera maliciosa. Entonces, con mucha calma empezará a hablar lentamente, sin la más mínima muestra de nerviosismo. “-Vaya... Así que ya estáis aquí. ¿Sabéis? Desde el principio me di cuenta... Nada más veros, comprendí que seriais problemáticos. Va siendo hora de acabar con esto, ¿no os parece?” Tras eso, reirá y desenfundará su estoque. Naturalmente, si los PJs quieren hacerle preguntas, el Marqués no dudará en darles cháchara; al fin y al cabo, el teatro es lo que le mantiene vivo. Por cierto, si Catherine les acompaña, añadirá que es una verdadera pena que alguien como ella tenga que acabar igual que su querido sacerdote, lo que hará estallar de rabia a la joven.

Cuando se haya cansado de esperar, Cavalcanti se enfrentará a ellos haciendo muestra de una considerable habilidad marcial, digna de un verdadero experto. En el enfrentamiento también participará Merkenis, que responderá a las órdenes de su amo como si fuera una mera extensión de él. Desde luego luchará hasta la muerte, o más correctamente, hasta la destrucción de su forma física. Sin embargo, si recibe una herida con un arma que lleva impregnada la sangre de Seline, se dará cuenta de que existe verdadero peligro para él, y su tranquilidad desaparecerá.

Dependiendo del daño que cause su muerte, los efectos de su derrota pueden ser distintos. Si no muere mediante un arma impregnada por la sangre de la Señora de las Pesadillas, su cuerpo caerá pesadamente de rodillas y se quedará quieto, con una expresión vacía en el rostro. No obstante, si la herida fatal se inflige con un arma “tocada” por Seline (o se remata el cadáver con ella),

todo será muy diferente; el cuerpo se alzar  ligeramente en el aire, mientras rel mpagos y truenos iluminan la estancia a trav s del techo de cristal. S bitamente se convertir  en cenizas, y con una enorme explosi n (que producir  un impacto autom tico de Fuerza 12, arrojando lejos a cualquiera que est  a menos de cinco metros de  l). Galael revelar  su aterradora forma real. Todo se oscurecer  a su alrededor, y la habitaci n entera se convertir  en un reflejo oscuro y macabro del planetario, ya que la barrera entre la Vigilia y el mundo real se encuentra a punto de partirse.

“-¡Necios!” Gritar  la pesadilla viviente, llena de ira. “-No cre is que hab is vencido... ¡Sufrid el infierno que vosotros mismos hab is desencadenado!”.

Este ser  el combate final contra Galael, en el que emplear  todo su poder en contra de los personajes. Acorralado y con su propia vida en juego, sabe perfectamente todo lo que est  arriesgando. El combate debe de ser muy dram tico, y los jugadores deber an sentir la tensi n del momento. Si al final son ellos quienes se llevan la victoria (una vez revelada su forma real, ya no importa qu  da o le produzca la muerte), Galael empezar  a gemir con decenas de voces al unisono y a resquebrajarse, mientras hirientes destellos luminosos parecen destrozarlo desde dentro. Entonces, en un espect culo realmente dantesco, centenares de brazos espectrales saldr n de su cuerpo y empezarn  a arrastrarlo hacia la oscuridad: los de las propias almas atormentadas de las que se hab a estado alimentando... Lo  ltimo que se ver  es la cara del padre Scott, que le dedicar  una dulce sonrisa a Catherine, si est  presente, antes de desaparecer para siempre.

Durante unos instantes la habitaci n quedar  en silencio, como si todo hubiera acabado al fin, y recuperar  la apariencia de normalidad que ten a antes de que la pesadilla se manifestara. De repente, en el lugar donde Galael hab a desaparecido, el Flauros, la fuente de su poder, caer  pesadamente al suelo como un simple bloque de metal.

En el momento en el que alguien se acerque a recogerlo, todos escuchar n algo; una especie de gemido infantil, seguido de la voz de Seline, que resonar  en la estancia. “-No... no ha acabado aun. Algo se acerca desde el exterior... algo mucho m s viejo y poderoso que Galael. ¡R pido, necesito el...!” La frase se cortar  a la mitad, dejando a los personajes en la inc gnita de lo que ha pasado realmente. Ahora, s lo pueden dirigirse hacia la catedral, puesto que el Flauros es virtualmente indestructible para ellos.

Cuando inicien su camino, se dar n cuenta de que la tormenta, lejos de haber amainado, es ahora m s fuerte que nunca...

NOTA: Todos Los Oscuros, (en caso de que alguno permaneciese con vida), ser n libres tras la muerte del Marqu s. S lo Emil Zolt, en cuyo coraz n la oscuridad se hab a abierto un hueco irreducible, morir  al faltarle su tenebroso sustento. Adicionalmente, toda la mansi n y sus pertenencias empezarn  a deshacerse lenta pero inexorablemente, ya que lo que la manten a

en pie era el poder del espectro. Tardar  unas cuantas horas en desaparecer, pero es muy dudoso que los personajes quieran quedarse mientras todo se viene abajo.

Combate final: Raptor

Raptor se encuentra en el inmenso cuerpo central de la catedral, esperando a los personajes con los brazos extendidos en cruz. Flota entre las cristaleras, rodeado de cr neos que lloran y gimotean; una imagen realmente aterradora. Cuando los vea, les dar  ir nicamente la bienvenida y les felicitar  por su excelente trabajo eliminando a Cavalcanti. Ahora, sin el control del Marqu s sobre la barrera, ha sido finalmente capaz de atravesar la c pula de Corvinus y se ha presentado a limpiar los restos de la basura.

Si le preguntan, no tendr  el m s m nimo problema en contarles toda la historia con detalle, incluyendo los motivos que le han tra do aqu  y sus planes en el zepel n. Les explicar  c mo Galael, un espectro de tercera categor a, fue capturado por los humanos y que, en su atrevimiento, dese  convertirse en un se or de las sombras como su verdadero maestro (jam s hablar  directamente de Malekith ni pronunciar  su nombre, al que siempre se referir  como su “Amo”). Ahora, s lo quiere que sean unos “ni os buenos” y le entreguen el artefacto. Si son sumisos y obedientes, puede que sienta misericordia de ellos y les permita morir pronto. No pretende hacer tratos. Al fin y al cabo, para  l no son m s que unos divertidos insectos que se han puesto inofensivamente en su camino. Si el grupo insin a que se enfrentar  a  l, Raptor reir  de manera demencial y les dir : “-Os equivoc is. Yo no soy como Cavalcanti. Soy la Muerte... Y no se puede vencer a la Muerte.-”. A continuaci n, se lanzar  corriendo locamente contra mientras ar a con sus garras el suelo, produciendo chispas.

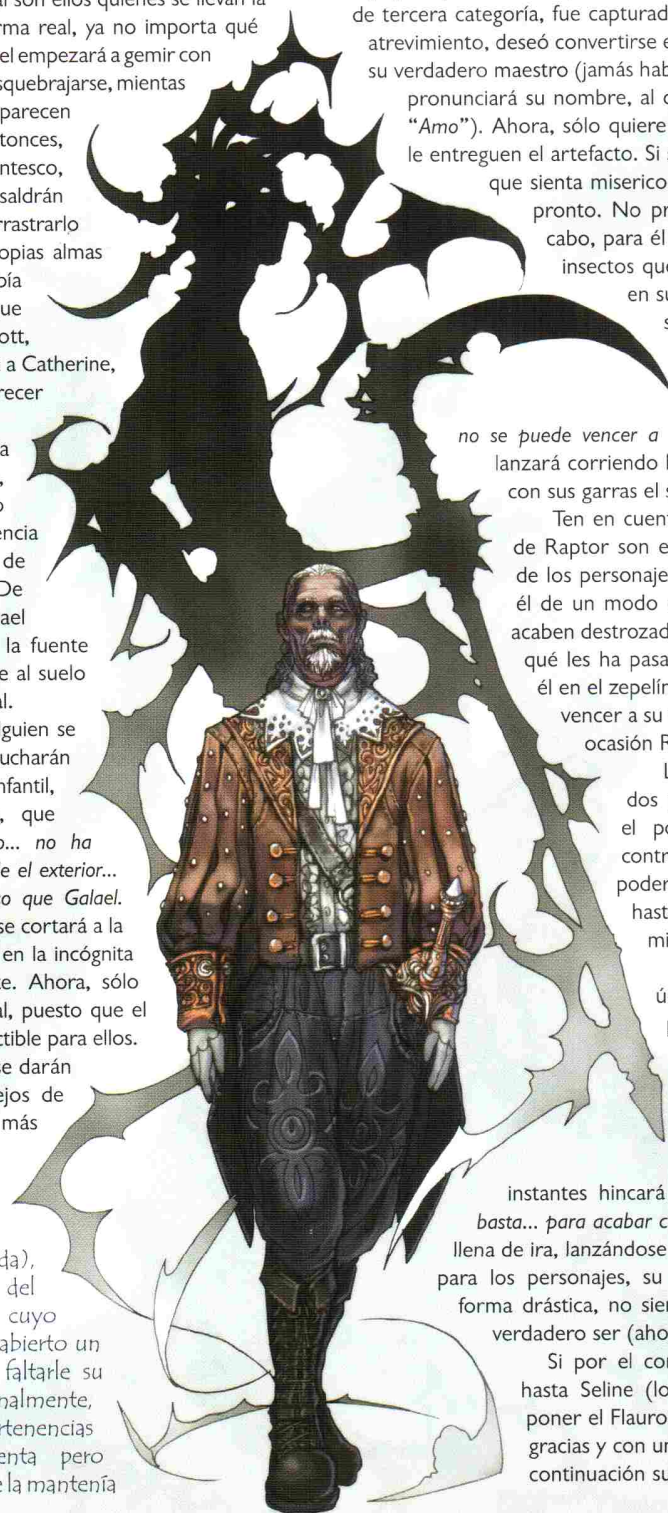
Ten en cuenta que los poderes y habilidades de Raptor son extremadamente superiores a las de los personajes. Si estos deciden combatir con  l de un modo directo, lo m s probable es que acaben destrozados antes de que se den cuenta de qu  les ha pasado. Si tuvieron una refriega con  l en el zepel n, ya sabr n que son incapaces de vencer a su adversario, y m s porque en esta ocasi n Raptor no tiene ganas de jugar.

Llegados a este punto, s lo tienen dos posibilidades de victoria: utilizar el poderoso artefacto directamente contra el ejecutor para mermar sus poderes, o que alguno trate de llegar hasta Seline y entregarle el Flauros mientras el resto contiene a Raptor.

En el primero de los casos, la  nica posici n del Flauros que puede darles una oportunidad es Chronos. En tal circunstancia, cuando se acerque a ellos, el cuerpo del ejecutor empezar  a humear como si se estuviera quemando, y durante unos

instantes hincar  su rodilla en tierra. “-Eso... no basta... para acabar conmigo...” Exclamar  con su voz llena de ira, lanz ndose de nuevo al combate. Por suerte para los personajes, su velocidad habr  disminuido de forma dr stica, no siendo m s que una sombra de su verdadero ser (ahora sufre un -80 a toda acci n).

Si por el contrario alguien lleva el artefacto hasta Seline (lo m s inteligente entonces ser a poner el Flauros en Bhelphegor), esta le dar  las gracias y con un simple gesto lo desmantelar . A continuaci n su cuerpo se ensombrecer , como



si en ella se reuniera toda la oscuridad de la isla, mientras recupera su aspecto real. Entonces, entre el más absoluto silencio, se encarará majestuosa hacia los presentes con una inescrutable sonrisa y, sin responder a pregunta alguna, desaparecerá. Abajo, el rostro de Raptor se encoge, percibiendo los crecientes poderes de la Señora de las Pesadillas. De repente, como si de una aparición se tratase, Seline entrará por las puertas de la catedral de manera altiva, como una reina oscura, mientras su tenebrosa silueta es iluminada por el resplandor de los rayos de la tormenta. Por primera vez en muchos años, el miedo que tanto le gustaba hacer sentir a los hombres hará mella en el ejecutor. A toda velocidad tratará de escapar de la catedral, pero de manera inútil. Seline levantará la mano hacia él con un gesto de desdén, haciendo brotar cadenas desde diversos puntos de la estancia que atravesarán a su adversario por todas partes.

Ya sea a manos de Seline o de de los personajes, en el momento en el que Raptor fallezca, su cuerpo empezará a hincharse como si algo en su interior estuviera a punto de estallar. Finalmente, con un cegador flash de luz, Raptor reventará, dejando tan sólo una oscura mancha en el suelo como prueba de su existencia.

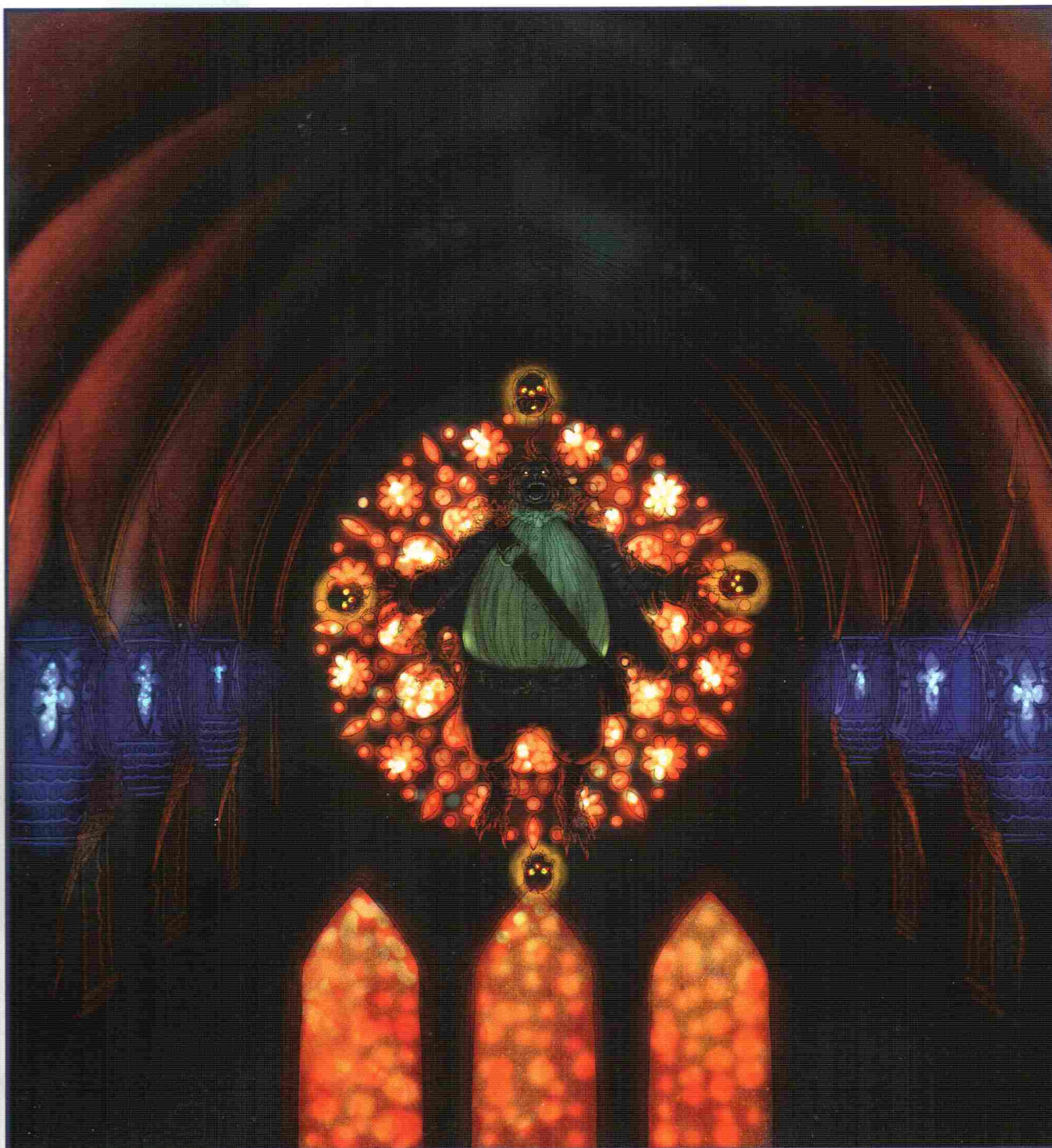
Tras la tormenta...

Tras tanta sangre, sudor y sufrimiento, esta historia está a punto de llegar a su fin.

Es posible que los personajes hayan decidido entregarle el Flauros a Seline, pero puede que no. En todo caso, la Señora de las Pesadillas está menos influida por el artefacto ahora que Cavalcanti no lo controla, e incluso sin tenerlo en su poder, es cuestión de tiempo que se libere completamente. Si estos siguen sin fiarse de ella, la joven se despedirá haciendo pucheros y les sacará la lengua. La única manera de bloquear su escape es cerrar el acceso al santuario interior, colocar el Flauros en modo Bhelphegor y situarlo al pie de la entrada. Con el tiempo, de todos modos algún barco comercial se acercará por la zona, y con mayor razón ahora que las fuertes tormentas que rodeaban Corvinus han desaparecido. Quizás cueste más, pero el final será el mismo.

Por el contrario, si Seline se hace con el artefacto, lo destruirá de la manera descrita en la sección anterior y recuperará sus fuerzas perdidas. Una vez en plenitud de poder, se centrará en socorrer a

Ilustrado por © Wen Yu Li



Raptor desencadenado en la Catedral de Erebus

los personajes como pago por su auxilio. Si alguno de ellos se encuentra moribundo o ha sufrido lesiones de gravedad, Seline se le acercará y pasará la mano por sus heridas, que se cerrarán de inmediato. Es incluso capaz de recuperar daños críticos y miembros cercenados, aunque aún no le es posible devolver la vida a los muertos.

Tras ocuparse de los asuntos graves, empezará a hablar con más calma. Les recordará que son especiales de un modo que ni ella misma comprende, y que son personas como ellos las que tienen en sus manos la posibilidad de influir en el devenir de los tiempos. Al fin, les dirá que la barrera está rota y que en uno o dos días vendrá un auténtico barco a la isla (Seline se encargará de ello), el cual les llevará adonde decidan.

Entonces, mientras todo se sume en un silencio sepulcral, la Señora de las Pesadillas se dirigirá a las puertas de la catedral. Antes de salir, se girará unos instantes. “-Ha sido... agradable conoceros...” Y mientras sonríe como cuando no era más que una niña pequeña, Seline desaparecerá entre las últimas gotas de lluvia.

Cuando salgan de la catedral, se darán cuenta de que la tormenta ha amainado, y que inexplicablemente se ha hecho de día. Finalmente, tras casi una década, los rayos del sol se colarán a través de la gruesa capa de nubes, dejando entrever el inicio de una nueva era para los habitantes de la isla.

No obstante, para los personajes, es sólo el comienzo....

Experiencia

A continuación, hay algunas indicaciones sobre los puntos de experiencia que se deberían adjudicar adicionalmente al finalizar esta sección de la aventura. Los puntos que se conceden por ideas y enfrentamientos, se entregan siguiendo las pautas generales que se exponen en el libro básico.

Por solucionar el enigma de los tres nombres	5
Por conseguir el Uroboros Dankel	3
Por usar el Flauros en contra de Raptor	4
Por liberar a Seline de su cautiverio	2
Por acabar la partida con vida	10

APÉNDICE

En esta sección se enumeran los diversos artefactos y personajes no jugadores de relevancia en Una sombra en los sueños, que pueden aparecer en más de un capítulo de ella.

El Flauros

El Flauros es un milenar artefacto de descomunal poder, forjado durante los días de esplendor del imperio de Sólon. Acorde a la leyenda, fue fabricado combinando tecnología y magia por un maestro juguetero, que soñó el diseño tras sufrir un accidente casi mortal. El hombre, que se volvió loco durante su elaboración, se quitó la vida la misma noche en que lo terminó, prendiendo fuego a su mansión con todos los siervos dentro. El objeto sería encontrado después entre los escombros y durante siglos pasó de una mano a otra, trayendo desgracia a todos aquellos que lo poseyeron. Finalmente se perdió, y su paradero fue desconocido hasta que un grupo de templarios de Tol Rauko lo encontró, por pura casualidad, entre las ruinas de una vieja ciudad.

Tras descubrir de lo que se trataba, Tol Rauko decidió sellarlo en una de las cámaras estancas de su isla, donde



El Flauros

permaneció muchos años sin producir consecuencias negativas. No obstante, la captura de una entidad tan poderosa como la Señora de las Pesadillas, Seline, obligó a la organización a adoptar una medida arriesgada: usar el Flauros, con el objetivo de contenerla el tiempo necesario para llevarla a su fortaleza sin causarle daño.

Originalmente, el artefacto tiene la forma de una plancha de metal cobrizo hermosamente tallada y decorada. Aunque a primera vista parece un bloque sólido, un examen más concienzudo permite darse cuenta de que está repleto de pequeños engranajes, similares a los de un reloj de bolsillo. Muchos de ellos son móviles, y activándolos permiten cambiar la posición en la que se encuentra. Cada vez que ocurre esto, altera completamente su forma como si se tratase de una compleja maquinaria. El proceso de transformación requiere un asalto completo, periodo durante el cual no tiene ningún poder.

El Flauros está cargado de tanta energía negativa que allí por donde va produce desgracia. Esta habilidad se amplifica especialmente en su poseedor, obteniendo automáticamente las desventajas Desafortunado y Mala Suerte. Esa es precisamente la causa por la que Galael no lleva el artefacto encima en todo momento, a sabiendas de las terribles consecuencias que su uso prolongado podría acarrearle (de hecho, es la razón por la que la embarcación de Tol Rauko naufragó). Cuando los personajes encuentren el artefacto, este se encontrará en posición neutra, aunque si lo manosean un rato o han visto sus instrucciones de uso (las que están ocultas en el interior del barco encallado), pueden activar cualquiera de sus posiciones. Como Seline dice, mientras esté cargado con sus poderes, se requiere una descomunal fuerza para destruir el artefacto, mucho más de lo que los PJs son capaces lograr con sus habilidades actuales.

PRIMERA POSICIÓN: CHRONOS

En esta posición, el Flauros toma la forma de un cubo de metal decorado con runas y símbolos extraños. En ella, obtiene la capacidad de robar energía oscura de las criaturas cuya sangre se hubiera vertido sobre él, o que se encuentren muy cerca físicamente.

Cualquier ser basado en emociones negativas (lo que incluye a Raptor y a los siervos de Cavalcanti) que esté en su presencia, sufre una terrible reacción adversa que le produce automáticamente un penalizador de -80 a toda acción. Sólo las entidades con Gnosis 30 o superior tienen derecho a un control de resistencia (RM contra 140 para evitarlo). Si el proceso se prolonga durante un largo periodo de tiempo, el cubo absorbe todo el poder de su víctima y lo almacena en su interior.

SEGUNDA POSICIÓN: ANDRAEL

La segunda forma del Flauros es una pirámide llena de ojos metálicos. En esta posición, tiene la capacidad de abrir puertas a otros mundos y manifestar en la realidad seres y entidades de la Vigilia. Sin duda es la posición más peligrosa y difícil de controlar del artefacto. Si los personajes lo manosean mucho tiempo mientras permanece en Andrael, podrían atraer inconscientemente una o dos Aberraciones (ver el libro de reglas básico, pág. 313) ante ellos.

TERCERA POSICIÓN: BHELPHEGOR

En Bhelphegor, toma la apariencia de una esfera con cuatro grandes agujas de reloj que se mueven a distintas velocidades. Su facultad en esta forma es la de sellar y contener, creando potentes barreras invisibles con la energía que ha absorbido de otros seres. Esta es la facultad que Galael usó para contener a la debilitada Seline en el interior de la catedral.

Todos los seres oscuros son incapaces de acercarse a menos de cinco metros de la esfera, salvo si tienen Gnosis 30 o superior y pasan un control de RM contra 160. Naturalmente, usando el ritual apropiado es posible proyectar barreras similares en otros sitios, pero el proceso requiere tiempo y un control con éxito de Ocultismo contra Casi Imposible.



Uroboros Dankel, 6º Libro de las Sombras

Uroboros Dankel es el nombre del sexto volumen de las sombras, una serie de doce antiguos grimorios dedicados a la oscuridad. Los libros fueron confeccionados por Khaiel Sith, un miembro de La Cofradía de Rah al que muchos consideraron en su tiempo un dios caído. Míticamente, en ellos se desvelaban todos los secretos de las tinieblas, incluso algunos que se habían perdido generaciones atrás. El libro en concreto que aparece en esta aventura se trata sólo de una copia incompleta confeccionada por Tol Rauko (quienes poseen el 6º volumen original), pero aún así, el manuscrito tiene un gran poder. Su portada, sin título alguno, es de cuero negro, y sus páginas están confeccionadas con una pasta especial que le impide arder o mojarse. En la parte superior de todas sus hojas se encuentra la marca de Tol Rauko, por lo que si los personajes se lo consiguen llevar fuera de Corvinus y alguien lo reconoce, pueden tener problemas con la organización.

Como se ha dicho, el Uroboros Dankel esconde una información considerada prohibida por muchos. No sólo explica las bases mágicas que permiten a una persona con el Don usar conjuros, sino que sus páginas contienen grandes conocimientos sobre magia tenebrosa. Cualquier personaje dotado de habilidades místicas que estudie el grimorio con el debido tiempo, puede desarrollar la vía de Oscuridad hasta un nivel 70, al igual que multitud de conjuros de libre acceso. Del mismo modo, Uroboros Dankel contiene una transcripción literal de todos los conjuros de oscuridad hasta nivel 20, por lo que el personaje que posea el libro puede ejecutarlos como si se tratase de un grimorio de hechizos (todos los sortilegios están inscritos con su valor zeonico base).

También abarca una amplia información sobre rituales, artefactos y criaturas oscuras, al igual que los nombres secretos de muchas entidades de muy diversos niveles de poder. Mientras un personaje con una habilidad de Ocultismo superior a 40 posee el libro y lo utilice como consulta, todos los controles relacionados con aspectos sobrenaturales oscuros tienen dos grados de dificultad menos.

El Marqués de Cavalcanti / Galael

Galael no es más que una pesadilla menor, pero con muchas aspiraciones. Su deseo es convertirse en un poderoso señor como su antiguo amo Malekith, para lo que pretende usar a Seline. Por desgracia para él, es incapaz de reclamar las energías de su cautiva, así que de momento utiliza el Flauros para controlarla parcialmente e influir sutilmente en todos los acontecimientos de la isla. En la actualidad se alimenta de los sentimientos oscuros de sus siervos, tales como su miedo, su tristeza y su desesperación, lo que le permite incrementar lentamente la fuerza que posee. Cuando consiga arrastrar Corvinus hasta la Vigilia, planea convertir el lugar en su reino de pesadillas.

Su identidad como Marqués de Cavalcanti no es más que una fachada con la que pretende lograr dos fines: asegurar su control sobre la isla y satisfacer su enorme ego. A Galael le gusta imponer respeto y que le teman, por lo que ha empezado a disfrutar realmente de su falsa posición de nobleza. Tomó su aspecto poseyendo el cadáver del templario de Tol Rauko que estaba encargado de transportarles, del que también adoptó parte de sus conocimientos y etiqueta.

Siente por Catherine una especie de mezcla de fascinación y deseo que no puede ser llamada amor. Dada la naturaleza sobrenatural de la joven, a Galael le es difícil influenciarla y, aunque no le resultaría demasiado complicado hacer que la matasen, tiene otros planes para ella. Como un niño caprichoso que anhela lo que no puede tener, sueña con convertirla en una criatura oscura, una poderosa sierva que acate cada una de sus órdenes. De momento ha aprendido a tener paciencia, esperando el momento en el que la isla entera se suma en la Vigilia.

Apariencia: Bajo su apariencia humana, el Marqués es un hombre mayor que ronda los cincuenta años. Tiene rasgos altivos, ojos muy claros y una larga melena canosa muy bien arreglada. Siempre viste de manera noble, con unos atuendos tan recargados

y ostentosos como le es posible.

Su apariencia real es mucho más aterradora. Alguien que no esté acostumbrado a tratar con lo sobrenatural, debería superar un control de Frialdad a nivel Medio o verse sometido al estado de Miedo durante algunos minutos, o a Terror si ni siquiera pasa una dificultad Rutinaria. Bajo esta forma de pesadilla es una criatura de unos tres metros y medio con la piel completamente negra, un rostro cadavérico y los ojos inyectados en sangre. Tienen muchas aristas afiladas recorriéndole la espalda, varias patas insectoides similares a las de una araña y en los brazos porta una descomunal guadaña oscura. Aun así, a pesar de su monstruoso aspecto, su apariencia guarda un vago parecido a lo que realmente es: un bufón tenebroso.

Consejos de interpretación: Como Cavalcanti sonrío tranquilo, muévete lentamente y compórtate con cortesía. Eres superior a esos miserables mortales y lo sabes. Nunca te rebajes a su juego, sería un insulto para una criatura de tu poder. Incluso si te ofenden o amenazan, no es necesario que emprendas acciones en contra suya, ya que el paso del tiempo acabará con tu problema por sí solo. Si ves que al final las cosas se vuelven en tu contra y estás en verdadero peligro, desespérate. Mueve los brazos frenéticamente y amenaza a los personajes teatralmente con sufrimientos más allá de su imaginación... de la imaginación de cualquiera.

EL MARQUÉS DE CAVALCANTI

Nivel: 3

Puntos de Vida: 140

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 9 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 8 **Pod:** 10 **Int:** 8 **Vol:** 9 **Per:** 7
RF 45 **RM** 55 **RP** 50 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 90 Natural, 90 Estoque +5

Habilidad de ataque: 120 Estoque +5

Habilidad de defensa: 110 Esquiva

Daño: 60 Estoque +5

Habilidades esenciales: Exención física, Inhumanidad.

Tamaño: 17 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 8

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Acrobacias 80, Saltar 60, Estilo 60, Advertir 40, Buscar 20, *Historia* 20, *Ocultismo* 60, Trucos de manos 50.

Galael

FORMA DE PESADILLA

Nivel: 3

Clase: Entre mundos, Elemental, 20

Puntos de Vida: 1160

Categoría: Guerrero

Fue: 12 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 12 **Pod:** 10 **Int:** 7 **Vol:** 8 **Per:** 6
RF 60 **RM** 55 **RP** 50 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 50 Natural, 45 Guadaña Arrakesh

Habilidad de ataque: 110 Guadaña Arrakesh, 105 Garras

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 100 Guadaña Arrakesh FRI, 80 Garras FRI

TA: Natural 4

Habilidades esenciales: Exención física, Inhumanidad, Características físicas sobrehumanas, *Vulnerabilidad (Luz)*.

Habilidades naturales: Tabla de armas (Guadaña)

Poderes: Movimiento de araña, Devoramiedos.

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 4

Tipo de movimiento: 8

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 40, Buscar 20, *Historia* 20, Persuasión 40, *Ocultismo* 60, Proezas de fuerza 40, Baile 20, Estilo 35.

Arrakesh: Arrakesh es una enorme guadaña que Galael ha manifestado como una extensión de su poder. A todos los efectos, actúa como un arma Enorme de calidad +5, pero es capaz de dañar energía y ataca en la Tabla de Frío.

Garras: Aunque en combate siempre usa su enorme guadaña oscura, Galael también está dotado de unas potentes garras que empleará si, por cualquier causa, pierde su arma principal.

Movimiento de araña: Gracias a sus patas insectoides y sus capacidades místicas, es capaz de desplazarse por paredes y techos con completa libertad.

Devoramiedos: Galael lleva años alimentándose de los miedos de la gente y ha aprendido a obtener poder de ello. Si cualquier de los personajes se siente dominado por el miedo en su presencia, el espectro obtiene un bono de +20 a su habilidad. Si, por el contrario, alguien consigue mantener la calma completamente, o siente emociones marcadamente positivas, se sentirá debilitado y en lugar de un bono, sufrirá un penalizador de -20.

Los siervos del Marqués

A continuación aparecen las estadísticas de los distintos siervos del Marqués, a los que los jugadores deberán enfrentarse a lo largo de la aventura.

LA LEGIÓN DE CUERVOS

Nivel: 2

Puntos de Vida: 915

Categoría: Novel

Fue: 3 **Des:** 5 **Agi:** 3 **Con:** 3 **Pod:** 5 **Int:** 2 **Vol:** 2 **Per:** 8

RF 25 **RM** 35 **RP** 20 **RV** 25 **RE** 25

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 80 Pasada rápida, 60 nube de picotazos.

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 50 Pasada rápida PEN, 20 Nube de picotazos PEN.

Poderes: Arma natural: Garras y pico, Pasada rápida, Nube de picotazos, Legión de aves, Vuelo natural (Tipo 12).

Tamaño: 3 / 25 (Esp.) **Regeneración:** 1

Tipo de movimiento: 1 / 12 **Cansancio:** 3

Habilidades Secundarias: Advertir 120, Buscar 80.

Las estadísticas reflejadas en esta ficha se corresponden a la bandada de cuervos Oscuros que se encuentran controlados por el Marqués desde su torre. Dado que actúan como un único enjambre con mente comunal, se les engloba a todos como un solo conjunto. La legión de cuervos emplea dos metodologías de ataque, la Pasada rápida y la Nube de picotazos, dependiendo de lo que le convenga en cada momento. Para pasar de un estilo de combate a otro, los cuervos tienen que reorganizarse, perdiendo un turno entero en el proceso.

Pasada rápida: Los cuervos vuelan en línea a toda velocidad, haciendo un picado sobre un individuo en concreto y produciéndole un daño masivo. El daño que producen se corresponde a la totalidad de aves que componen la legión.

Nube de picotazos: Los cuervos se dividen, atacando a todos los adversarios que se encuentren dentro de su área de alcance. El daño es considerablemente menor, pero sigue siendo muy efectivo para molestar y no dar la opción de actuar a sus blancos.

Legión de aves: Por la naturaleza dispersa de su vuelo, todos los ataques que se realicen contra ella enarbolando armas naturales le producen sólo la mitad de daño. En el caso de que sufra un ataque en área que cubra por completo una amplia zona de terreno (como en el caso de explosiones, o efectos místicos como bolas de fuego), la legión sufre automáticamente doble daño. Además, es completamente inmune a los críticos; para acabar con la bandada, hay que destruir hasta el último de los cuervos.

Vuelo natural: Los cuervos se mueven en vuelo 12. No obstante, dada su naturaleza, recibir un crítico no implica que la legión sea derribada en su conjunto. Los bonos del vuelo ya se encuentran añadidos a sus estadísticas.

EMIL ZOLT

Nivel: 2

Puntos de Vida: 100

Categoría: Sombra

Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 6 **Pod:** 7 **Int:** 6 **Vol:** 7 **Per:** 7

RF 40 **RM** 40 **RP** 40 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 80 Natural, 50 Espada larga y armadura de cuero endurecido.

Habilidad de ataque: 90 Espada larga

Habilidad de defensa: 80 Esquiva

Daño: 55 Espada larga

Llevar Armadura: 20

TA: Cuero endurecido Fil 2 Con 2 Pen 2 Cal 2 Ele 2 Fri 2 Ene 0

Poderes: Aura helada.

Tamaño: 12 Medio **Regeneración:** 1

Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Tregar 50, Ocultarse 60, Sigilo 60, Advertir 60, Buscar 60.

Aura helada: Esta habilidad especial, conferida por el Marqués a su sirviente de mayor confianza, permite a Zolt producir un potente frío espiritual alrededor de su cuerpo. Cualquier persona que se le acerque a menos de cinco metros deberá superar automáticamente un control de RF contra 80, o sufrir un penalizador de -30 a toda acción. Estos negativos desaparecerán automáticamente cuando Emil fallezca.

LOS OSCUROS

Nivel: 1

Puntos de Vida: 100

Categoría: Guerrero

Fue: 6 **Des:** 6 **Agi:** 5 **Con:** 6 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 2 **Per:** 5

RF 35 **RM** 30 **RP** 10 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 50 Natural, 20 Espada larga y armadura de cuero endurecido.

Habilidad de ataque: 60 Espada larga

Habilidad de defensa: 50 Espada larga

Daño: 55 Espada larga

Llevar Armadura: 20

TA: Cuero endurecido Fil 2 Con 2 Pen 2 Cal 2 Ele 2 Fri 2 Ene 0

Habilidades esenciales: Inmunidad psicológica.

Tamaño: 12 Medio **Regeneración:** 1

Tipo de movimiento: 5 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Tregar 20, Ocultarse 20, Sigilo 30, Advertir 30, Buscar 30.

Las estadísticas que se reflejan en estas fichas son generales para todos los oscuros humanos que sirven al Marqués. Si cualquiera de ellos permanece separado de Emil o de su señor durante un periodo prolongado de tiempo, empieza a perder la razón y su inteligencia disminuye un punto cada cuatro horas (hasta un valor mínimo de 2), convirtiéndose en un ser completamente salvaje. Si se diera el caso, el Oscuro aplicaría el todo momento el estado de Rabia (ver Capítulo XIV del libro básico) y atacaría a cualquier ser humano que se pusiera a su alcance.

Nivel: 2

Puntos de Vida: 130

Categoría: Novel

Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 9 **Con:** 9 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 4 **Per:** 10

RF 45 **RM** 35 **RP** 30 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 70 Garras y fauces

Habilidad de defensa: 50 Esquiva

Daño: 50 Garras y fauces PEN

Habilidades esenciales: Sentidos agudos (olfato).

Poderes: Arma natural: Mordisco y garras

Tamaño: 17 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 9 **Cansancio:** 9

Habilidades Secundarias: Saltar 30, Tregar 30, Intimidar 20,

Ocultarse 80, Sigilo 80, Advertir 60, Buscar 30, Rastrear 50.

Raptor

EL EJECUTOR OSCURO

Nivel: 6

Clase: Entre mundos, elemental, 25

Puntos de Vida: 165

Categoría: Sombra

Fue: 12 **Des:** 10 **Agi:** 12 **Con:** 10 **Pod:** 10 **Int:** 8 **Vol:** 8 **Per:** 9

RF 70 **RM** 70 **RP** 65 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 135 Natural

Habilidad de ataque: 180 Garras, 160 Tormenta de Pesadillas (4 ataques)

Habilidad de defensa: 180 Esquiva

Daño: 80 Garras FIL, 60 Tormenta de pesadillas CAL.

ACT: 20 Conjuros de oscuridad, 10 otros.

Zeon: 135

Proyección Mágica: 20

Nivel de magia: 40 Oscuridad

Habilidades esenciales: Características físicas sobrehumanas, Resistencia al cansancio, Don, Inhumanidad, Sentidos agudos (olfato), Tamaño innatural, Ambidiestro, No duerme.

Poderes: Arma natural: Garras de pesadilla (Daño incrementado +20, Crítico incrementado +20, Armadura -2, Daña energía), Movimiento libre, Inmunidad tenebrosa, Ojos de pesadilla (visión nocturna completa y ver lo sobrenatural), Grito del Caos, Tormenta de Pesadillas.

Tamaño: 15 Medio

Regeneración: 3

Tipo de movimiento: 12 **Cansancio:** 10

Habilidades Secundarias: Persuasión 20, Ocultarse 75, Sigilo 85, Advertir 80 (110 olfato), Buscar 50 (80 olfato), Rastrear 30, Historia 20, Ocultismo 120, Tasación, Valoración mágica 40, Proezas de fuerza 45.

Aunque Raptor está dotado de unas capacidades mágicas muy básicas, jamás las aplica en combate, para lo que se basta con su gran habilidad natural y sus poderes innatos. La metodología de combate de Raptor en el enfrentamiento final será muy distinta a la que usa en el zepelín. En La Dama únicamente efectúa unos cuantos ataques aleatorios, con el único objetivo de hacerles un poco de daño pero sin matarles en ningún caso. Por el contrario, en la catedral se comportará de manera maquina, siguiendo unas extrañas pautas de combate más motivadas por el azar que la lógica. Al iniciar cada turno, lanza un D10 y consulta las siguientes líneas como referencia.

De 1 a 4: Raptor atacará al mismo personaje con el que estuviera trabado en el turno anterior, mientras ríe como un poseso.

De 5 a 6: Mientras grita algo como “-Me he cansado de ti...” o “-¡¡Ahora tú!!-”, cambiará el blanco de sus ataques.

De 7 a 8: Con este resultado, empleará el Grito del Caos sobre todos los presentes.

De 9 a 0: Usará la Tormenta de Pesadillas mientras chilla algo como “-¡Sentid verdadero poder!-”.

Garras de pesadilla: A pesar de su apariencia simple, las garras de Raptor tienen la capacidad de sajar tanto a nivel físico como espiritual, acrecentando enormemente los efectos que provocan. Por tanto, no sólo producen un daño incrementado, sino que bajan dos puntos la armadura del defensor y aumentan en +20 cualquier tirada para calcular el nivel de crítico.

Ojos de pesadilla: Siendo como es una entidad atada al más allá, Raptor no tiene penalizadores por la oscuridad natural. También tiene la capacidad de ver magia, matrices psíquicas y otras entidades espirituales.

Inmunidad tenebrosa: Su esencia de pesadilla le ha permitido obtener cierta inmunidad en su forma física contra daños convencionales. Por tanto, cualquier ataque que no dañe energía le produce automáticamente la mitad de daño.

Grito del caos: Raptor empieza a tomar aire y se hincha de un modo desproporcionado, casi como si fuera a explotar. De repente, desencadena un grito desgarrador e inhumano que aturde temporalmente a cualquiera que lo escuche. Todos los personajes que estén a su alrededor deben superar un control de RF contra 100, o sufrirán un penalizador de -40 a toda acción hasta que finalice el siguiente asalto. Para realizar el Grito del caos, Raptor no puede realizar ningún otro ataque durante ese asalto.

Tormenta de Pesadillas: Sin duda, la Tormenta de Pesadillas es el ataque más peligroso de Raptor. Cuando lo usa, desaparece unos instantes de la realidad y tras él deja cuatro calaveras espectrales que salen despedidas en todas direcciones sobre sus adversarios. Esta habilidad le permite atacar una vez con cada una de ellas como si fueran descargas sobrenaturales, decidiendo libremente el blanco de cada cráneo. Dado que desaparece momentáneamente del mundo real durante la ejecución de esta habilidad, no es posible contraatacar directamente el golpe, ni siquiera si el adversario de Raptor se halla en combate cuerpo a cuerpo con él. Por el contrario, al finalizar sus ataques volverá a manifestarse en el mismo punto donde desapareció, y estará tan desconcertado y débil que sufrirá un penalizador de -30 a su defensa hasta que acabe el turno (que se añade a cualquier otro negativo que el ejecutor tuviese a causa de la influencia del Flauros).

Seline Luna

Al contrario que la mayoría de Señores de las Pesadillas, Seline no es una entidad especialmente malvada. Originalmente se trataba de un espectro de la Vigilia de una joven que falleció en trágicas circunstancias y que, por muy diversas razones, durante sus más de tres siglos de existencia acumuló un descomunal poder. Seline se alimenta principalmente del miedo, ya que rechaza emplear otros sentimientos oscuros como la desesperación o la tristeza, que aumentarían considerablemente sus capacidades.

Su personalidad es bastante maliciosa e infantil, pero no por ello deja de ser extremadamente inteligente y reflexiva cuando es necesario. Por lo general planea minuciosamente cada una de sus acciones, manteniendo siempre ocultos sus verdaderos objetivos y escondiendo algún as en la manga.

Actualmente se encuentra confinada en la Catedral de Erebus en Corvinus, donde lleva ya más de seis años sin ver a nadie más que a su demoníaco carcelero. Durante todo este tiempo su único deseo ha sido escapar de dicho cautiverio, y está dispuesta a arriesgar mucho para conseguirlo. Al encontrarse con los personajes se sentirá alegre por poder hablar finalmente con alguien, y tratará de aprender todo lo que pueda de ellos. Cuando se dé cuenta de la situación en la que están, les pedirá ayuda para escapar.

En el caso de que decidan hacerlo sin demasiados inconvenientes y se comporten correctamente con ella, se asegurará de socorrerlos en todo lo que esté al alcance de su mano. En el fondo es una sentimental, y lo más probable es que se encariñe mucho con ellos después de tantos años de soledad. Es incluso posible que, una vez liberada, les vigile de vez en cuando para comprobar que todo les vaya bien en futuras aventuras.

Si por alguna causa los PJs atacan a Seline, ésta apenas será capaz de defenderse, ya que sus habilidades actuales son similares a las de una niña normal y corriente. No obstante, es altamente improbable que puedan matarla, ya que aunque su cuerpo fallezca, volverá a recrearse a la noche siguiente a menos que sean capaces de destruir su alma. Si obtuviese todo su poder, sus capacidades serían descomunales, y no existiría ninguna fuerza en Corvinus capaz de detenerla.

Apariencia: Actualmente, Seline tiene el aspecto de una pálida niña pequeña que ronda los diez u once años. A pesar de ser tan joven, su belleza natural es sobrecogedora, con ojos color miel y una larga melena negra. Cuando se encuentre con los personajes, llevará un vestido de encaje blanco, similar al que llevaría una chiquilla que hace la primera comunión. Su aspecto real, en el caso de que consigan liberarla, es muy parecido, aunque aparenta unos veinte años y resulta mucho más inquietante.

Consejos de interpretación: Ante todo, sé simpática. Hace mucho tiempo que no has podido hablar con nadie y eso es algo que te aburre mortalmente. Haz alguna que otra chiquillada o alguna broma sin malicia. Si hay alguna chica entre los PJs, pégate a ella y llámala "hermana mayor" o, en su defecto, al joven más atractivo del grupo. Muestra cierta melancolía a la hora de hablar de tu encierro y pide, haciendo pucheros, que te ayuden a salir. Si te liberas, sé mucho más seria, pero de vez en cuando haz alguna broma encubierta que permita demostrar que eres la misma niña de antes.



Seline Luna, Señora de las Pesadillas

EPÍLOGO

"Una sombra en los sueños" ha llegado a su fin, pero sin duda deja muchos cabos sueltos para continuar la partida hasta convertirla en una campaña a gran escala. De hecho, hay muchos lazos argumentales que los personajes pueden seguir, como cuál ha sido el destino de La Dama y de todos los supervivientes. Quizás, en el caso de que descubrieran las anotaciones del camarote de Sadler, tendrían una idea aproximada de dónde iba a ser el punto de entrega. De hecho, [puede que] aquel operario que se encontraron en la sala de máquinas del ala izquierda, Dieter Helms, en realidad esconde mucho más de lo que aparentaba. Tras la apertura del portal, se hizo con el control del zepelín y se dirigió con los supervivientes a una ubicación desconocida. Pero... ¿Quién era en realidad? ¿Y cuáles eran sus razones? Está en manos de los personajes descubrirlo.

Otra posibilidad es meterles de lleno en asuntos más sobrenaturales, ya que sin duda habrán llamado la atención de Malekith (o de alguna otra criatura poderosa de la Vigilia), y el Príncipe de los Cuervos difícilmente olvida a alguien que se ha entrometido en sus asuntos. Puede que, simplemente, el Uroboros Dankel contenga información de un emplazamiento antiguo en relación con el pasado de alguno de ellos.

Sea lo que sea, seguro que lo que les depara el futuro no es nada tranquilizador, porque tal y como les dijo Seline, ellos son "especiales" y tienen el futuro justo delante de sí.

Dieter Helms entró en el amplio salón oscuro y miró a la alta figura que se encontraba al otro lado de la estancia, dándole la espalda. A los pies de aquel hombre se echaba lánguidamente una descomunal pantera negra, que levantó la cabeza para observar con detalle al recién llegado. Su dueño, no obstante, ni siquiera se movió un centímetro.

-Bienvenido, número treinta y siete. ¿Qué tal ha ido el viaje?-

Como cada vez que escuchaba aquella voz, Dieter se quedó congelado, e inconscientemente comenzó a mirar al suelo. De algún modo, le resultaba imposible mantener fija la mirada ni tan sólo en la espalda del hombre de negro.

-Muy bien, señor. Todo ha ocurrido tal como predijo. He dejado el aparato donde usted solicitó, y en mi informe podrá ver que...-

No terminó la frase. Antes de que pudiese seguir, su interlocutor hizo unos gestos de desdén con la mano para indicarle que se callara.

-No me refería a eso. No tenía dudas de que saldría bien. Lo que te preguntaba es si has disfrutado de tu primer viaje en zepelín.-

-Sí, señor. Ha sido... interesante.-

Como siempre, Helms se preguntó qué había en la mente de aquella persona, e inevitablemente empezó a sentirse cada vez más nervioso. Ni el principado de Gabriel ni el Imperio habían comprendido nada, e incluso alguien como el Señor de las Pesadillas Malekith, no había sido más que una marioneta en la consecución de unos objetivos que Dieter no alcanzaba a entrever.

-Me alegro mucho.- Prosiguió aquella voz indescifrable.

-Ahora, podemos pasar a la segunda fase de los preparativos. Seguro que va ser muy interesante observar lo que va a ocurrir.

En ese momento, como si el enorme felino intuyera las intenciones de su amo, se levantó del suelo y empezó a frotarse contra sus piernas mientras él, distraídamente, le amonestaba con unos golpecitos como si no fuera más que un pequeño gato meloso. Entonces, lentamente, el hombre de negro se dio la vuelta y empezó a caminar hacia la salida de la habitación. Dieter permaneció en la misma posición, con la cabeza agachada.

Pero mientras la figura pasaba a su lado, no pudo evitar mirarle a los ojos un momento.

Y sintió frío...



AYUDAS DE JUEGO

ÍNDICE POR PALABRAS

A continuación hay un índice de palabras sobre los términos más relevantes del libro básico. Las páginas que aquí se presentan hacen referencia a dicho libro, y no a este complemento.

Acción activa: 22, 81, 82, 84, 88, 89, 93, 94, 99, 119, 178, 183, 194, 195, 197, 215.
Acción pasiva: 81, 82, 86, 87, 97, 111, 179, 183, 196, 197, 215.
Acumulación de daño: 55, 86, 90, 93, 112, 183, 214, 218, 219, 220, 285, 288, 299.
Acumulación de Ki: 13, 15, 34, 57, 96, 97, 98, 100, 101, 214.
Acumulación mágica (ACT): 13, 15, 21, 34, 57, 94, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 118, 183, 214, 299.
Arquetipo: 13, 14, 20, 23, 26, 28, 33, 34, 111, 114, 315, 316.
Alianza Azur: 236, 243, 244.
Alta magia: 115.
Beryl: 228, 229, 262, 263.
Bonificador: 12, 15, 16, 25, 26, 61, 69, 86, 90, 181, 183, 195, 213, 214, 215.
Bonificador natural: 15, 25, 26.
Cansancio: 12, 20, 22, 23, 24, 49, 56, 57, 98, 99, 196, 214, 299.
Categoría: 13, 14, 16, 25, 26, 33, 34, 96, 284.
Consumo de Voluntad (CV): 13, 34, 195, 196, 197.
Control de características: 8, 87, 234.
Control de habilidad: 45.
Convocatoria: 34, 178, 179, 180, 181, 183, 214.
Crítico: 16, 54, 69, 86, 87, 88, 91, 92, 93, 112, 117, 214.
Daño base: 61, 69, 70, 81, 88, 94, 219, 220, 288, 299.
D'anjayni: 30, 246, 250, 258, 259.
Daimah: 31, 32, 246, 247, 260.
Desventajas: 17.
Dificultad: 8, 14, 45, 46.
Disciplinas psíquicas: 13, 194, 195, 196, 197.
Dominios: 96, 99, 101.
Duk'zarist: 32, 228, 229, 230, 231, 247, 252, 255, 257, 261.
Ebudan: 31, 260, 261.
Entereza (ENT): 69, 70, 78, 88, 288.
Elan: 263, 279.
Estado: 214, 215.
Gnosis: 115, 181, 216, 278, 279, 284, 295, 299.
Habilidad base: 13, 60.
Habilidad de Ataque (HA): 13, 16, 34, 58, 60, 69, 81, 82, 89, 91, 99, 299.
Habilidad de Defensa (HD): 13, 16, 34, 58, 60, 81, 82, 99, 299.
Habilidad de combate: 13, 34, 116, 184.
Habilidad primaria: 12, 13, 14, 15, 34.
Habilidad psíquica: 13, 34.
Habilidad secundaria: 13, 14, 15, 34, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53.
Habilidad sobrenatural: 13, 34, 93.
Huir: 89.
Iluminati: 231, 252, 253, 255.
Imperio de Abel: 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236.
Imperium: 231, 252, 253, 254, 255, 256.
Índice de Peso: 56, 214.
Infierno: 253, 254, 256, 257.
Inquisición: 231, 236, 243, 244.
Intensidades: 118, 215, 218.
Invocación: 178, 180, 183, 184.
Jayán: 29, 30, 258.
Jügand: 252, 253, 254, 255.

Magia divina: 115.
Maniobras de combate: 59, 86, 87, 88, 89.
Nephilim: 28, 29, 30, 31, 32, 227.
Nivel de fracaso: 17, 92, 112, 179, 182, 183, 195.
Nivel de magia: 114, 115, 119.
Nivel de personaje: 14.
Nivel de regeneración: 55, 92, 285, 299.
Orden del cielo: 232, 234, 240, 245, 246.
Penalizador: 92, 214.
Pifia: 7, 8, 16, 46, 93, 112, 182, 195.
Potencial Psíquico: 194, 195, 196, 197.
Presencia base: 17, 25, 182, 219, 220.
Proyección Psíquica: 13, 15, 34, 57, 60, 94, 194, 196, 197, 214, 299.
Proyección Mágica: 13, 15, 16, 25, 57, 60, 93, 94, 113, 114, 116, 212, 299.
Puntos de Creación (PC): 17, 279.
Puntos de conocimiento marcial (CM): 34, 94.
Puntos de Desarrollo (PD): 14.
Puntos de vida (PV): 16, 34, 54, 91, 215.
Puntos de experiencia (EX): 25, 26, 28, 221, 222.
Raza: 12, 28, 257.
Resistencias: 8, 17, 25, 95, 117, 214, 219, 220, 299.
Rotura (ROT): 69, 70, 88, 220, 288.
Samael: 246, 247.
Selene: 62, 248, 249.
Shajad: 228, 229, 262, 263.
Sol Negro: 247.
Solomon: 229, 230, 252.
Sylvain: 29, 228, 229, 230, 247, 252, 255, 259.
Tecnocracia: 231, 252, 253, 255, 257.
Tipo de Armadura (TA): 77, 78, 79, 82.
Tipo de movimiento: 12, 56, 77, 78, 81, 90, 288.
Tipo de vuelo: 86.
Tirada Abierta: 7, 8, 80, 91, 93.
Tol Rauko: 230, 231, 232, 238, 244, 245.
Turno: 16, 25, 34, 69, 77, 80, 93.
Ki: 13, 96, 97, 100.
Vía de magia: 114, 119.
Vigilia: 180, 227, 250, 251, 254, 271, 279, 313.
Wissenschaft: 247, 248.
Zeon: 13, 34, 111, 119.

ÍNDICE DE RECUADROS

Recuadro I: Las características	11
Recuadro II: Habilidades secundarias	13
Recuadro III: Arquetipos y categorías	14
Recuadro IV: Materiales	53
Recuadro V: Orden del asalto	80
Recuadro VI: Ejemplos de acciones	81
Recuadro VII: Bonos a la rotura	88
Recuadro VIII: Detección del Ki	97
Recuadro IX: La creación de las Técnicas paso a paso	100
Recuadro X: Las dificultades de la Proyección Mágica	112
Recuadro XI: El fracaso en las habilidades de Convocatoria	182
Recuadro XII: Usos de los CV	196
Recuadro XIII: Ejemplo de gasto de CV	197
Recuadro XIV: Las dificultades de la Proyección Psíquica	197
Recuadro XV: Referencia de experiencia	221
Recuadro XVI: Ejemplos de combates	222
Recuadro XVII: Modificadores por combate	222
Recuadro XVIII: Creación de seres	285



La Pantalla del Director es un suplemento para el juego de rol *Ánima* en la que se incluyen:

- Una pantalla de referencia rápida de cuatro paneles, donde se reúnen todas las tablas y reglas necesarias para ayudarte a dirigir cualquiera de tus partidas.
- Multitud de reglas de juego adicionales, desde nuevos puntos de creación a maniobras de combate.
- Una gran variedad de reglas opcionales, que te permiten adaptar perfectamente el estilo de juego que prefieras.
- 20 personajes pregenerados, cada uno perteneciente a una categoría distinta, con su propio trasfondo.
- La aventura "Una sombra en los sueños", una partida de varias sesiones para un grupo de 3 a 5 personajes de primer o segundo nivel. "Una sombra en los sueños" está preparada tanto para jugadores con experiencia como para aquellos que se adentran por primera vez en el mundo de Gaia.

