

# FÁBULAS

Historias de la Sociedad de Cuentacuentos



Escrito por Jorge Arredondo







# FÁBULAS

Historias de la Sociedad de Cuentacuentos

Escrito por Jorge Arredondo





## Escrito por

Jorge Arredondo

## Ilustrado por

Jaime García Mendoza

## Responsables editoriales

Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro  
y Axel Alonso

## Dedicatoria del autor

A mis padres José y Guillermina con todo mi cariño, por haber hecho este libro posible, y a Hortensia por su paciencia y compañía durante todo este tiempo.

## Open Game Content

Con la excepción del material específicamente marcado como Product Identity (PI), y los términos que esté identificados como marcas registradas (TM), el siguiente material es Open Game Content, y está licenciado para uso público bajo los términos de la Open Game License v1.0a.

Todo el contenido del libro es Product Identity, a excepción de las secciones que se citan a continuación: Las Reglas Básicas, Fudge: Fábulas, Sistema de juego, Resolución de acciones, Modificadores, Tiradas críticas, Atributos, Puntos Fudge, Escala, Habilidades (excepto las habilidades específicas de conocimiento imaginario o propias de la Sociedad de Cuentacuentos), Dones (excepto "Quiero creer"), Defectos, Combate, Combate cuerpo a cuerpo, Modificadores al combate, Combate a distancia, Heridas, Mo-

dificadores al daño, Heridas superficiales, Curación, Desarrollo de personajes. Todas estas secciones citadas derivan de la licencia Fudge SRD y son por ello abiertas.

Se otorga permiso para copiar, modificar y distribuir los contenidos de este documento exclusivamente mediante el uso de la Open Gaming License, Version 1.0a (véase la página 190). Este material se libera usando la Open Gaming License Version 1.0a y deberías leer y entender los términos de dicha licencia antes de usar dicho material.

## Correspondencia a

A/A: Manuel J. Sueiro  
NOSOLOROL Ediciones  
C/ Arquitecto Gaudí 5, 3º 3  
28016 Madrid

## Correo-e

ediciones@nosolorol.com

## Web

www.nosolorol.com

## Copyright

Todo el material incluido en este libro es propiedad de sus respectivos autores, utilizado por NOSOLOROL con permiso expreso de los mismos. Se prohíbe la reproducción de cualquier parte de este volumen sin permiso expreso de NOSOLOROL Ediciones, excepto las partes declaradas OPEN GAME CONTENT.

Primera edición: abril 2007

© 2007, NOSOLOROL Ediciones

**NSR**  
EDICIONES

'Fudge' and the 'Fudge' logo are trademarks of Grey Ghost Press, and are used according to the terms of the Fudge System Trademark License. A copy of this License can be found at [http://www.fudgepg.com/files/rtf/fudge\\_license\\_v1\\_dec\\_04.rtf](http://www.fudgepg.com/files/rtf/fudge_license_v1_dec_04.rtf).

Fudge and Grey Ghost Press is a trademark of Grey Ghost Press in the United States and other countries and is used with permission.

Publicado por Manuel J. Sueiro (Editor) y NOSOLOROL Ediciones en marzo de 2007

Todo el material es propiedad de sus respectivos autores, Copyright 2007 de la presente edición Manuel J. Sueiro y NOSOLOROL Ediciones  
web: <http://www.nosolorol.com> mail: [ediciones@nosolorol.com](mailto:ediciones@nosolorol.com) Depósito legal: X-XXX-XXXX U.E. ISBN: 978-84-935575-2-2

Printed by Publidisa



# CONTENIDOS

## UNA CARTÉS BIENVENIDA

¿Qué es un juego de rol? .....	4
<b>Introducción: Motivaciones de la Sociedad de Cuentacuentos</b> .....	8
Claves de la ambientación .....	10
Unirse a la Sociedad de Cuentacuentos .....	11
Miembros famosos de la Sociedad .....	14
Más allá de la Sociedad de Cuentacuentos .....	14
<b>Personajes</b> .....	15
Sumario de creación de personajes .....	17
<b>Glosario de Términos</b> .....	18

## LAS REGLAS BÁSICAS

<b>Fudge: Fábulas</b> .....	20
Sistema de juego .....	20
Etiquetas Fudge .....	21
Resolución de acciones .....	21
Probabilidades Fudge .....	22
Modificadores .....	23
Tiradas críticas .....	24
<b>Atributos</b> .....	24
Nivel de Fuerza .....	24
Puntos Fudge .....	27
AntiFudge .....	27
Riqueza .....	28
Efecto de la compra .....	29
Escala .....	31
Ejemplos de Escala .....	31
<b>Habilidades</b> .....	32
Lista de Habilidades y Valores por Defecto .....	33
<b>Manías</b> .....	39
<b>Dones</b> .....	40
Poderes (dones sobrenaturales) .....	42
<b>Defectos</b> .....	52
Debilidades (defectos sobrenaturales) .....	56
<b>Personajes jugadores imaginarios</b> .....	61
Animados .....	62
Esopianos .....	63
Peso y Dureza de Personajes Animados .....	63
Faéricos .....	64
Monstruos .....	65
<b>REGLAS ADICIONALES</b> .....	
<b>Combate</b> .....	66
Combate cuerpo a cuerpo .....	67
Modificadores al combate .....	67
Combate a distancia .....	69
Heridas .....	70
Curación .....	74
Fatiga .....	74
<b>Desarrollo de personajes</b> .....	76
Experiencia directa .....	77

## EL ARTE DEL NARRADOR

<b>Ser Narrador: una definición</b> .....	78
La responsabilidad del Narrador .....	79
Implicaciones de dicha responsabilidad .....	80
La recompensa de ser Narrador .....	81
<b>Desarrollo de partidas</b> .....	82
La estructura planteamiento - nudo - desenlace .....	85
Partidas "dirigistas" frente a partidas "sin guión" .....	86
Las ventajas de llevar un registro .....	87
Adjudicar experiencia .....	89
<b>Desarrollo de campañas</b> .....	90
¿Qué es una campaña? .....	90
Ventajas e inconvenientes de realizar campañas .....	90
La clave: construir una historia .....	91
Cuándo concluir una campaña .....	93
<b>Otros consejos para el Narrador</b> .....	94
La regla de oro .....	94
Otras técnicas auxiliares .....	95
Personajes no jugadores .....	96
El argumento: innovar frente a lo presentado en este libro .....	98
Fuentes argumentales .....	98
Bibliografía y Referencias .....	99

## EL MUNDO REAL

<b>El siglo XIX</b> .....	100
La vida en el siglo XIX .....	100
Eventos importantes de 1800 a 1870 .....	103
Las naciones del siglo XIX .....	104
<b>Medios de transporte</b> .....	107
<b>Armas y herramientas</b> .....	107
Armas de fuego .....	109
Armas de fuego .....	110
Armas de combate cuerpo a cuerpo .....	113
Protecciones y armaduras .....	113
Armas y ataques cuerpo a cuerpo .....	114
Protecciones y armaduras .....	114
<b>Sustancias de poder</b> .....	115
<b>Objetos mágicos</b> .....	117
El hacha de plata .....	118
Botas de siete leguas .....	118
Alas de cisne .....	119
Piel de lobo .....	119
Moneda de César .....	119
Sombrero silvano .....	119
Yelmo de Mambrino .....	119

## EL MUNDO IMAGINARIO

<b>Metáfora</b> .....	120
<b>Los imaginarios</b> .....	121
Abominables .....	123
Amigos imaginarios .....	123
Animales parlantes (Esopianos) .....	124
Árboles andantes .....	126
Brujas y Hechiceros .....	126
Caballos de agua .....	128
Dragones .....	129
Duplicadores .....	130
Elementales .....	131
Faéricos .....	133
Fantasma .....	135
Genios .....	136
Gigantes .....	136
Imps .....	139
Kitsunes .....	140
Malditos .....	141
Monstruos de habitación .....	142
Monstruos subterráneos .....	142
Ninfas .....	143
Objetos animados .....	144
Perros negros .....	145
Quimeras .....	146
Sirenas .....	147
Unicornios .....	147

<b>Magia de la Sociedad de Cuentacuentos</b> .....	148
<b>Pociones de Alquimia Imaginaria</b> .....	150

## INCREÍBLES AVENTURAS

<b>Ideas de aventuras</b> .....	152
Arqueología .....	152
Chantaje y política .....	153
Investigación .....	154
Mediación .....	155
Nuevos socios .....	155
Primer encuentro .....	156
Recuperación .....	157
Rescate .....	157
Salvamento .....	158
Volver a casa .....	159
<b>Extraños compañeros de cama</b> .....	159
Recapitulación .....	171
Harry Stampton .....	172
Sir Anthony Cartwright .....	172
Mr Claws .....	173
Sir Teddy .....	173
<b>Sol rojo sangre</b> .....	174
Shun Osamu .....	175
Tamamo-no-Mae .....	177
Kazuo Tadashi .....	179
Masao Nakamura .....	182
<b>APÉNDICES</b> .....	
<b>Personajes pregenerados</b> .....	184
<b>Hoja de personaje</b> .....	189
<b>Open Game License</b> .....	190





# UNA CORTÉS BIENVENIDA

## ¿Qué es un juego de rol?

En pocas palabras, un juego de rol es una actividad lúdica compartida en la que al menos dos personas se reúnen (usualmente, sentados cómodamente, como en cualquier juego de mesa) para construir juntos una historia dentro unos parámetros definidos por las reglas y el mundo de juego. Así, la interpretación, la imaginación y el diálogo son claves para esta forma de ocio. De forma similar a una novela o una obra de teatro, los personajes definidos en la historia interaccionan de acuerdo con el escenario en el que se encuentran y la personalidad de cada uno, construyendo la trama de forma que el resultado es en gran medida improvisado.

La principal diferencia con una novela o el teatro, no obstante, viene dada porque todos los participantes adaptan la historia (improvisan) a medida que se desarrolla la misma, al contrario que en el teatro donde siempre reaccionan igual siguiendo un guión perfectamente definido. Uno de los participantes realiza la tarea más importante, que es la de Narrador. El Narrador prepara o improvisa una historia para los otros jugadores, planteando retos, enigmas o conflictos a los que estos se enfrentarán. Los demás jugadores habrán creado una serie de personajes ficticios, con los que interactuarán con esa trama y entre ellos mismos para contar la historia. Estos personajes, denominados por costumbre desde hace mucho como Personajes Jugadores (o PJs), son los papeles que interpretarán los jugadores dentro de la historia.

Como hemos visto, el Narrador ha creado una historia previamente, que intenta ser interesante para los jugadores de forma que merezca la pena embarcarse en ella. Esta historia no es completamente definida, ya que los personajes pueden siempre optar por una alternativa u otra, y es imposible cubrirlas todas. Por eso se ofrecen al Narrador mecanismos para dirigir la historia, improvisar con la mayor flexibilidad posible, o rellenar los huecos en los que no hubiera pensado previamente.

Así mismo, el Narrador define sus propios personajes que utilizará para poblar el mundo y como extras en la historia. Estos personajes, interpretados por el Narrador, pueden ser o bien meros espectadores de la historia, o bien aliados de los PJs, o bien antagonistas de los mismos. Por costumbre, estos personajes se denominan Personajes No Jugadores, o PNJs.

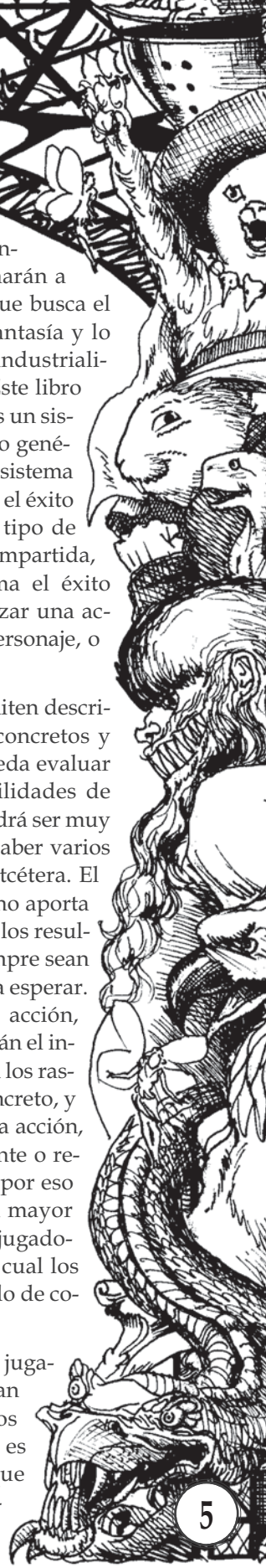




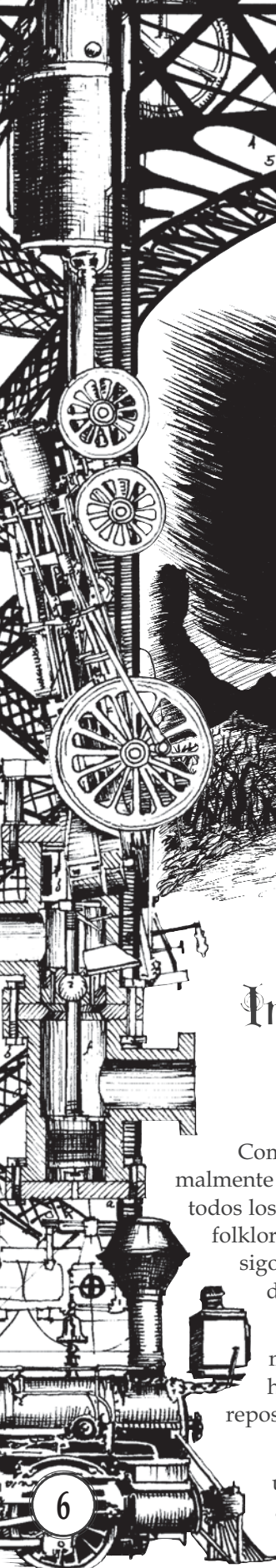
En este juego que tienes en tus manos, se narrarán historias de fantasía y temor, de suspense e investigación. Los jugadores encarnarán a agentes de una sociedad secreta que busca el equilibrio entre el mundo de la fantasía y lo irreal, y el mundo cada vez más industrializado de mediados del siglo XIX. Este libro utiliza para resolución de conflictos un sistema de reglas basados en un juego genérico y gratuito llamado Fudge. Este sistema utiliza dados para simular el azar y el éxito o fracaso de las acciones de todo tipo de personajes. Al ser una actividad compartida, hay que evaluar de alguna forma el éxito cuando un personaje intenta realizar una acción opuesta a la acción de otro personaje, o difícil por si sola.

Adicionalmente, las reglas permiten describir a los personajes en términos concretos y cuantificables, de forma que se pueda evaluar de forma consistente sus probabilidades de éxito. Por ejemplo, un personaje podrá ser muy fuerte, otro muy inteligente, otro saber varios idiomas, otro ser un gran atleta, etcétera. El sistema de dados como hemos dicho aporta un grado de aleatoriedad para que los resultados, como en la vida real, no siempre sean tan malos o tan buenos como cabría esperar. Los jugadores, para realizar una acción, simplemente declararán o describirán el intento y el Narrador, de acuerdo con los rasgos que definan al personaje en concreto, y su apreciación de la dificultad de la acción, la darán por buena automáticamente o requerirán una tirada apropiada. Es por eso que el Narrador necesita tener un mayor conocimiento de las reglas que los jugadores, aunque no hay motivo por el cual los jugadores no tengan el mismo grado de conocimientos que aquel.

Haciendo una analogía final, los jugadores son los actores que interpretan un papel en una historia que ellos contribuyen a crear, y el Narrador es el guionista y director de cine que plantea la historia y dirige el desarrollo de la misma.







*Nota del autor: esto es solamente un juego de ficción. Cualquier parecido con la realidad es probablemente pura coincidencia o se utiliza con fines de ambientación. Cualquier personaje real citado (y hay muchos) se emplea probablemente de la misma manera.*



## Introducción: la Sociedad de Cuentacuentos

*Los cuentos de hadas son más que ciertos: no porque nos digan que los dragones existen sino porque nos dicen que los dragones pueden ser vencidos.*




- G. K. Chesterton

Como sociedad de autores y narradores, la Sociedad de Cuentacuentos fue creada formalmente en Francia siglos atrás por algunos de los mayores autores de cuentos de hadas de todos los tiempos. Desde entonces muchos otros renombrados escritores y recolectores de folklore se han unido a ella y han añadido exitosas historias a su biblioteca, trayendo consigo las leyendas de sus tierras natales y enriqueciendo los trabajos literarios de los demás.

Con raíces que datan de la edad antigua de los escritores de mitos griegos y romanos y los narradores hindúes, chinos y árabes, esta sociedad tiene registros de historias muy, muy antiguas y de cuentos de muchas culturas diferentes, como un repositorio de conocimiento de fantasía y de la sabiduría contenida en todas ellas.

Al menos, eso es lo que es conocido ampliamente de este grupo, pero tienen una misión secundaria en la que han estado trabajando desde la Edad Media, antes incluso de que la Sociedad fuese fundada formalmente.





En esa edad oscura, unos pocos sabios iluminados del mundo civilizado empezaron a darse cuenta de los puntos comunes de las leyendas, los mitos y las fábulas, y empezaron a reunir esa información como bestiarios y libros de ocultismo tratando de entender esa realidad fuera del mundo mortal ordinario, inicialmente por separada. Poco tiempo más tarde, tuvieron lugar unas pocas interacciones que trajeron una mayor información y la base para un trabajo aún más importante. Eruditos de diferentes culturas y religiones (como por ejemplo cristianos, musulmanes y judíos en Al Andalus) consiguieron casi por azar trabajar juntos y compartir la información que habían recopilado. Para su sorpresa, los hechos que habían reunido cobraban mayor sentido cuando los comparaban con la información de los demás: muchos seres y situaciones extraños eran conocidas como poco más que fábulas pero la evidencia de incidentes reales tras ellos era demasiado seria como para ser ignorada.

¿Podría ocurrir que muchas de esas extrañas ocurrencias, fueran reales en vez de míticas? Cuanto más investigaban mayor era la cantidad de evidencias que encontraban, por lo que dándose cuenta de la importancia de este proyecto empezaron a trabajar como una sociedad secreta y a compartir sus hallazgos como cuentos de hadas, con tanta información como fuera posible en ella, no sólo metafóricamente sino también directamente en el texto, en forma de anagramas y mensajes criptográficos directamente embebidos en mitad de las historias.

Retratando a lo que ellos empezaron a denominar “imaginarios” (término acuñado por miembros italianos de la Sociedad en el siglo XVI, influenciados en el Renacimiento por los trabajos del matemático Bombelli sobre números complejos) como seres de fantasía en sus historias, los disfrazaron como criaturas legendarias y al mismo tiempo escondieron importantes pistas sobre ellos a sus colegas de la sociedad en esos mismos libros de cuentos, disponibles cada vez con más facilidad a medida que pasaban los años.


Es necesario indicar que cada vez que un libro fue traducido a otro idioma, era un miembro de la sociedad el que hacía el trabajo. ¿Cómo si no iba la información oculta a permanecer en los cuentos de hadas si otra persona los traducía, ignorando las pistas escondidas en ellos? Y además consiguieron hacer famosas esas historias, contribuyendo a su disponibilidad como historias populares y asimismo como libros de campo para sus agentes.

Largos años pasaron en los cuales añadieron tanta información a su saber oculto como pudieron, de testigos directos o de gente que hubiera investigado tras dichos eventos. Muchos otros se unieron a la sociedad renovando la dedicación, la curiosidad y el deseo de entender de sus colegas anteriores. Muchas historias fueron escritas con esa información, aunque durante siglos carecieron de experiencia de primera mano y de una utilidad práctica para sus descubrimientos.

Y entonces, al final del siglo 18, algo cambió que hizo a los sucesores de la sociedad cambiar de opinión. Las actividades de los seres sobrenaturales se hicieron drásticamente más frecuentes y se tornaron asimismo más hostiles con cada nuevo año. Demasiada gente asesinada, demasiados niños y jóvenes secuestrados y nunca devueltos, y demasiados lugares maldecidos entre otros trastornos parecieron seguir al desarrollo final de la Revolución Industrial. Y los únicos que tenían el conocimiento para hacer algo, tuvieron que decidir convertir su dispersa red de recolectores de información en una verdadera y poderosa sociedad secreta, e involucrarse en el asunto.

Cuando surgieran rumores de raptos de bebés, buscarían pistas sobre actividad faérica. Cuando un granjero o leñador solitario fuese despedazado, buscarían rastros de salvajes animales parlantes o árboles animados. Cuando





un grupo de mortales se aventurase despreocupadamente por colinas fáéricas buscando emociones fuertes entre las hadas, tratarían de desanimar a los mismos para evitar males mayores. Cuando las máquinas o las factorías se cayesen a piezas, buscarían objetos o criaturas animadas. Cuando un objeto mágico cayese en malas o irresponsables manos, tratarían de recuperarlo y ponerlo a buen recaudo antes que se causase ninguno o un daño mayor. O cuando fuese un imaginario el que fuese controlado o forzado a obedecer a un tirano mortal, tratarían de liberarlo de esa esclavitud forzosa... pero en todo caso decidieron actuar como mediadores, no como exterminadores. Si había una forma de devolver la paz a un pueblo perdido al evitar talar en un bosque concreto, intentarían convencer a los lugareños para hacerlo. Y al contrario, si un rabioso animal parlante fuese a continuar matando a jóvenes pastores, intentarían matarlo antes de que nadie más resultase asesinado... y así en cada caso concreto.

Para estos objetivos tuvieron que especializarse y trabajar no solamente con sus miembros más expertos. ¡Además necesitaban músculo! Utilizando como metáfora los arquetipos clásicos tan frecuentes en los cuentos, la división entre Cazadores y Sabios fue creada. Los Cazadores (también llamados Leñadores o Sastres, por los héroes arquetípicos de otros cuentos) protegerían a los Sabios en los trabajos de campo, lucharían contra las criaturas con las que no se pudiera razonar y finalmente protegerían a los que fuesen amenazados por aquellas. Por otra parte, los Sabios (también llamados Magos o Hechiceros, que por el mismo motivo encarnaban en los cuentos a personajes de gran sabiduría), proporcionarían el conocimiento necesario para vencer a los monstruos imbatibles, les intentarían persuadir para cambiar su comportamiento, intentarían encontrar las mejores soluciones posibles y finalmente se esforzarían por añadir más conocimiento a la Sociedad.

Todos estos objetivos deberían perseguirse en el más absoluto de los secretos por miedo a perder el control de estas situaciones lo cual podría originar enfrentamientos a gran escala entre los seres del mundo imaginario y los con frecuencia irracionales humanos...

## Motivaciones de la Sociedad de Cuentacuentos

Aunque empezó sus pasos como una sociedad de narradores, esta orden secreta ha cambiado mucho en los últimos siglos. ¿Qué les lleva a continuar con su estudio, y a actuar como el aceite entre los engranajes de la humanidad y los seres de fantasía?

Su primer objetivo fue simple conocimiento y curiosidad. Ansiaban saber más sobre un mundo escondido apenas a unos pasos del mundo mortal. Un mundo sin límites lleno de maravillas, pero también lleno de terror. Con la luz del conocimiento querían disipar la oscuridad de la ignorancia y el miedo a lo desconocido.

Tan pronto como la lucha con la humanidad se hizo más seria, sin embargo, también se convirtieron en defensores. Juraron proteger a ambos lados contra lo peor del contrario. Sabían que no hay blancos y negros absolutos, que tanto los humanos como los imaginarios cubren todo el espectro de grises. Ambos tenían cosas buenas y malas y pocos merecían "tratamientos" rápidos y permanentes. No habría





sido justo destruir a todo imaginario que hubiese causado problemas...

Por otra parte, tras tanto tiempo estudiando lo desconocido, empezaron a creer que sus destinos estaban enlazados. De una extraña forma, se reflejaban los unos a los otros, y en el equilibrio estaba la mejor solución. El destruir a los imaginarios, algo que ya estaba ocurriendo en esta edad de Razón y Acero, no sólo provocaba que hiciesen más y más hostiles, sino que además estaba devorando la inocencia y la capacidad de maravillarse de la humanidad. El cinismo y el aburrimiento ensordecían a las masas. No obstante, dejar a los imaginarios el camino libre para causar el caos no era una buena alternativa. Los humanos rápidamente descubrirían que algo raro sucedía y actuarían en consecuencia. Eso significaría la guerra...

No, se vieron forzados a actuar e intentar solventar los problemas a medida que iban surgiendo, en la medida de sus posibilidades.

Y, ¿cuales son los objetivos de los imaginarios? Hay tantos tipos de ellos que carecen de un objetivo común. En general. En realidad muchos imaginarios desprecian del todo los trabajos de la humanidad, que está reconstruyendo el mundo a una forma mejor diseñada para satisfacer sus caprichos. En el mejor de los casos están molestos y en el peor, furiosos. Dadas sus diferentes naturalezas y poderes, algunos guardan rencor durante años antes de hacer nada, si lo llegan a hacer, o desatan estragos inmisericordes sobre los desprevenidos humanos en cuanto les apetece.

Es muy complicado conseguir un equilibrio entre estas dos fuerzas. Al contrario que en muchos cuentos de hadas, ¡no hay siempre un final feliz!

Las peores depredaciones causadas por imaginarios incluyen pero no se limitan a:

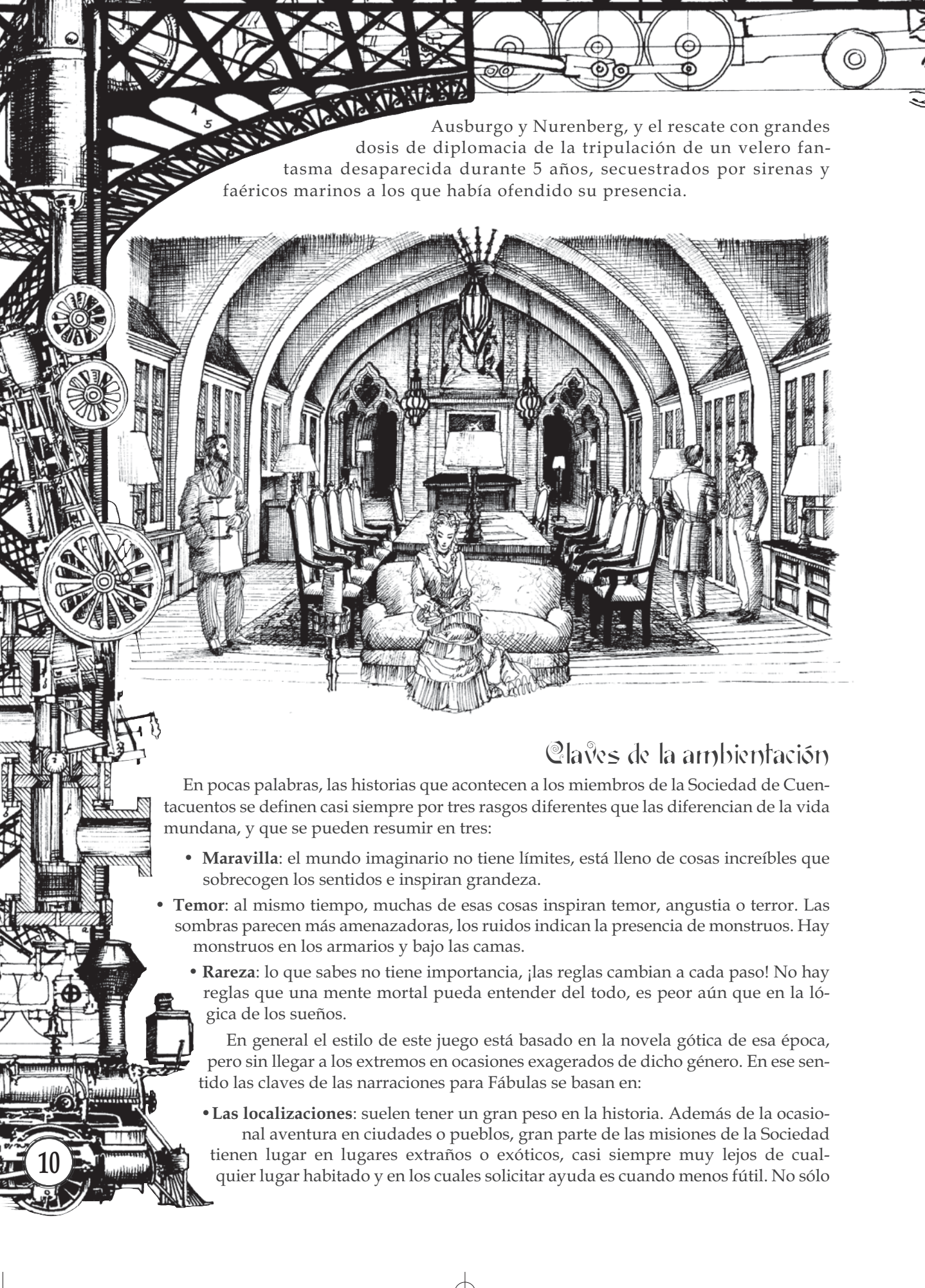
- Secuestro de niños o jóvenes
- Asesinato, al azar o por motivos desconocidos para los mortales
- Maldiciones sobre personas o lugares completos
- Plagas desatadas a poblaciones o áreas
- Control del clima de un lugar a su antojo.
- Control absoluto de áreas naturales.
- Entrega de objetos mágicos perversos que traen el caos y la destrucción (por ejemplo, botas malditas de baile infinito).

Pero también son conocidos por realizar buenas obras:

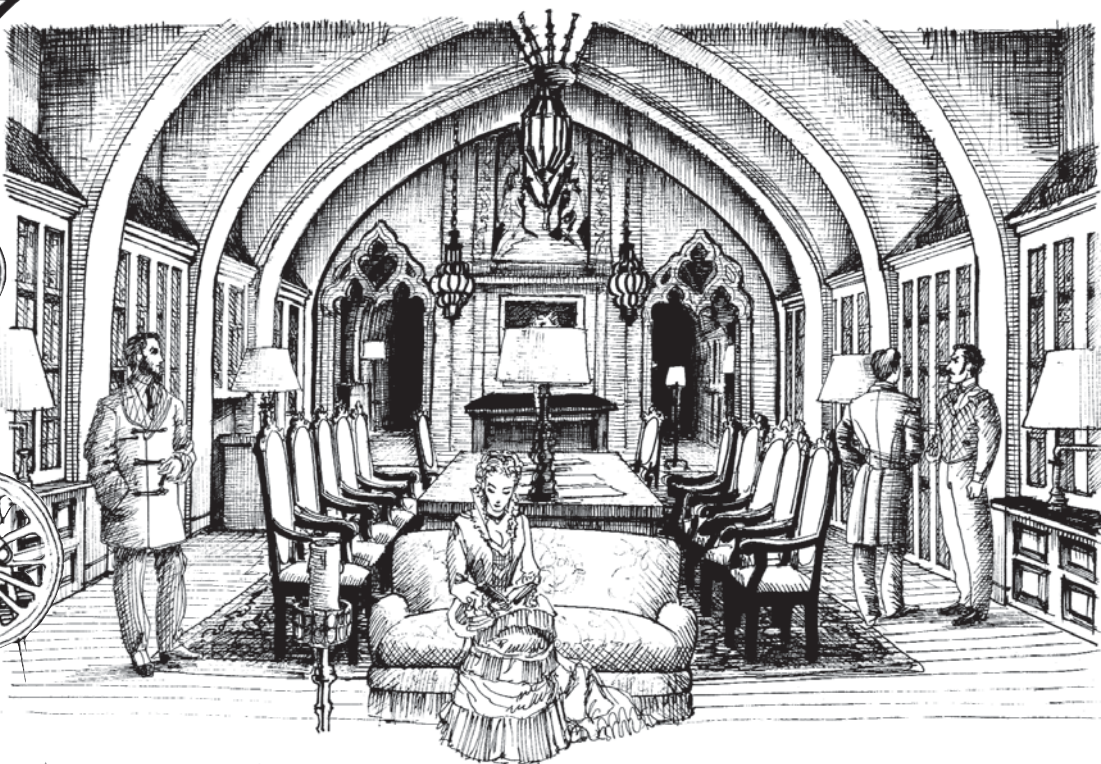
- Ayudan a mortales en situaciones de extrema necesidad, bien porque lo merezcan o mediante algún criterio extraño casi imposible de entender (el caso típico que cuenta la Sociedad es el que luego relataron en la historia de los duendes y el zapatero).
- Conocen las respuestas a preguntas que no pueden ser respondidas.
- Conocen secretos que nadie más conoce.
- Tienen poderes curativos o pueden hacer a alguien poderoso en su campo de experiencia (por ejemplo, más fuerte, más sabio, más listo, etc.).

En este sentido, las misiones más importantes que se han realizado en la última década fueron la destrucción de un hechicero causante de la hambruna de la patata en Irlanda de 1845 a 1849 (demasiado tarde, como lamenta la Sociedad), el traslado de un dragón antiguo cuya guarida en la Selva Negra estaba demasiado cerca de la construcción de las vías de ferrocarril entre





Ausburgo y Nurenberg, y el rescate con grandes dosis de diplomacia de la tripulación de un velero fantasma desaparecida durante 5 años, secuestrados por sirenas y faéricos marinos a los que había ofendido su presencia.



## Claves de la ambientación


En pocas palabras, las historias que acontecen a los miembros de la Sociedad de Cuentacuentos se definen casi siempre por tres rasgos diferentes que las diferencian de la vida mundana, y que se pueden resumir en tres:

- **Maravilla:** el mundo imaginario no tiene límites, está lleno de cosas increíbles que sobrecogen los sentidos e inspiran grandeza.
- **Temor:** al mismo tiempo, muchas de esas cosas inspiran temor, angustia o terror. Las sombras parecen más amenazadoras, los ruidos indican la presencia de monstruos. Hay monstruos en los armarios y bajo las camas.
- **Rareza:** lo que sabes no tiene importancia, ¡las reglas cambian a cada paso! No hay reglas que una mente mortal pueda entender del todo, es peor aún que en la lógica de los sueños.

En general el estilo de este juego está basado en la novela gótica de esa época, pero sin llegar a los extremos en ocasiones exagerados de dicho género. En ese sentido las claves de las narraciones para Fábulas se basan en:

- **Las localizaciones:** suelen tener un gran peso en la historia. Además de la ocasional aventura en ciudades o pueblos, gran parte de las misiones de la Sociedad tienen lugar en lugares extraños o exóticos, casi siempre muy lejos de cualquier lugar habitado y en los cuales solicitar ayuda es cuando menos fútil. No sólo





suelen ser aislados, sino que su propio aspecto tétrico o de deterioro inspira temor y desasosiego, y los fenómenos atmosféricos suelen acompañar a esa imagen con fuertes tormentas, vientos aullantes o nieblas espesas (sobre todo cuando el clímax de la historia se acerca); en muchos casos los lugares tienen un significado propio, siendo lugares famosos o míticos o el lugar donde ocurrió algo de verdadera importancia, ya sea algo conocido o por descubrir. Cuando esas localizaciones están semiabandonadas o derruidas, suele ser una metáfora de una decadencia que permea todo lo que suceda allí, en más de un sentido. Finalmente muchas localizaciones son subterráneas (o estrechas) con una fuerte sensación de claustrofobia que debería agobiar a los personajes.

- **El viaje:** llegar a esos lugares lejanos, además de lento y costoso, es una aventura en sí misma que guarda una relación con los hechos venideros. No obstante no conviene abusar de este recurso. Recuerda también que en esta época el tren no llega a todas partes y hay muchas rutas que sólo se hacen mediante diligencia o a caballo... ¡a través de bosques espesos y oscuros o páramos cubiertos por la niebla!
- **Miedo:** la ignorancia a lo desconocido engendra temor, y en muchos casos hay una ignorancia considerable acerca de las situaciones a las que se enfrentan los agentes de la Sociedad, dada la variabilidad de las mismas. Siempre existe la posibilidad de terribles destinos, lo cual unido a ese desconocimiento causa un intenso sentimiento de indefensión. Con una vuelta de tuerca más ese miedo puede engendrar paranoia, de forma que los personajes tengan miedo de todo por más mundano que sea...
- **Villanos:** muchos de los contrincantes principales de los personajes ya sean imaginarios o mortales, serán muy poderosos, y con frecuencia por más malvados que sean tendrán algún tipo de oscuro carisma que los hace atractivos a pesar de sus actos. En general, ejercerán su poder de forma natural con gran crueldad y casi siempre abusando de los demás, a veces en una relación de dominación bastante perversa (en muchos sentidos; casi todos los villanos modernos siguen esta forma de actuación, si lo piensas). Si los personajes temen ser el objetivo de esos oscuros deseos, eso contribuye mucho a la atmósfera de temor general.
- **Locura:** dadas las misiones de la Sociedad, la locura es siempre una posibilidad. En muchas ocasiones sus adversarios ni siquiera tienen una cordura mundana a la que poder medir, lo cual contribuye a hacer peligrar la estabilidad mental de los personajes. Remarcar este peligro contribuye también a atemorizar a los personajes, pero no abuses de ello.

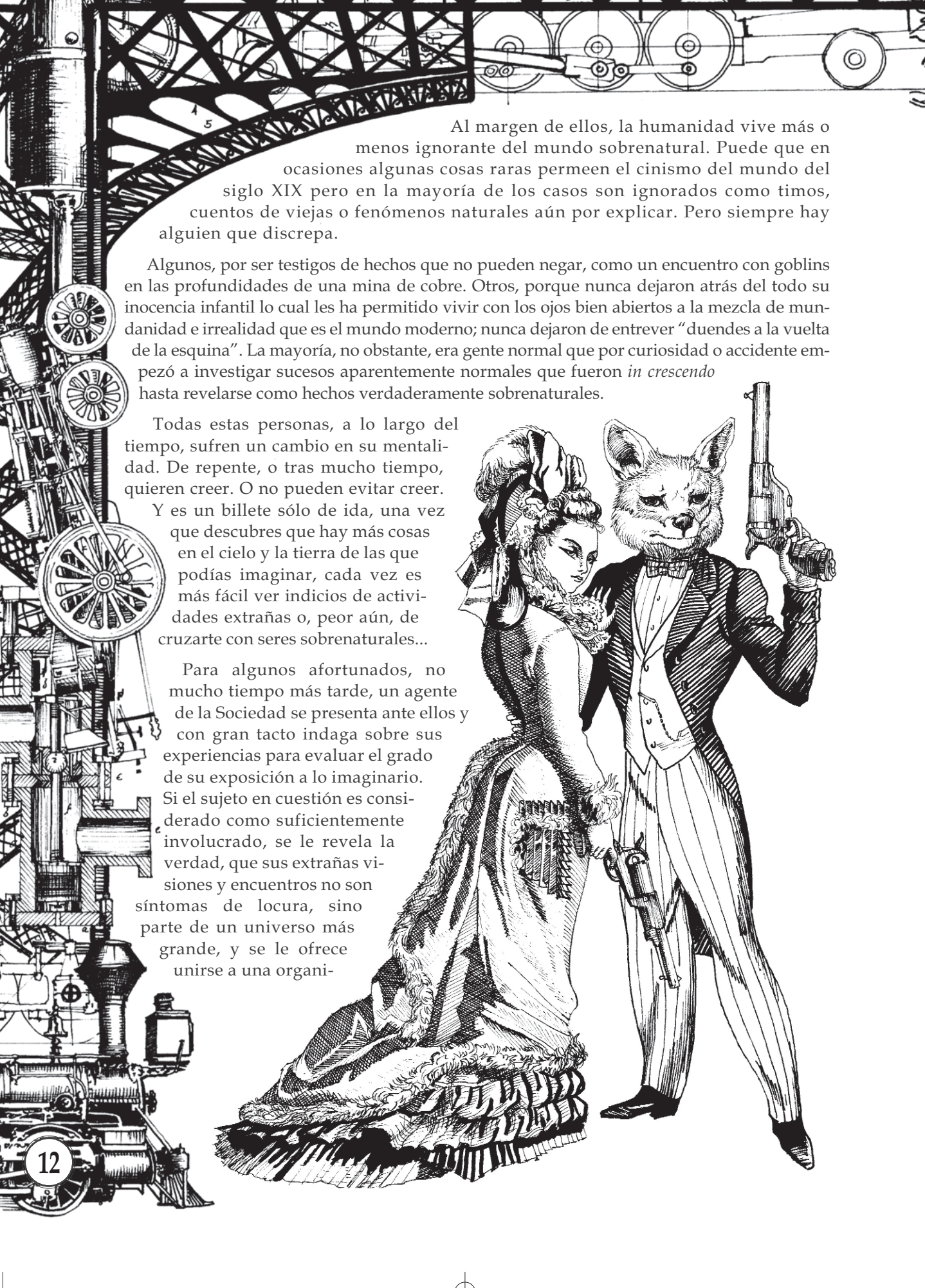
Con todos estos factores, los agentes de la Sociedad deben recurrir en realidad a soluciones muy simples. Es en estas situaciones donde el coraje de cada uno debe brillar para poder tener éxito en sus objetivos. Y asimismo la inocencia se convierte no en una debilidad sino en la fuerza del personaje. Con su inocencia es capaz de entender en gran medida las reglas subyacentes y de usarlas en su beneficio, o incluso de diferenciarse de los malvados y perversos de forma que las acciones de aquellos le causen más indignación que miedo, y aumente su determinación por erradicarlas.

Lo que no se va a encontrar en Fábulas es *Steampunk*. Los personajes no son agentes secretos repletos de *gadgets* y artilugios para salvar el día. Sus mejores armas como ya hemos dicho son el coraje y la inocencia.

## Unirse a la Sociedad de Cuentacuentos

La Sociedad ha existido como hemos visto desde hace siglos. Como baluarte de cultura y folklore, ha editado cientos de libros en decenas de idiomas y se ha establecido en los cinco continentes. Ha reunido a algunos de los mejores escritores de todos los tiempos y a muchos cuentacuentos locales expertos en las historias de sus lugares de origen.





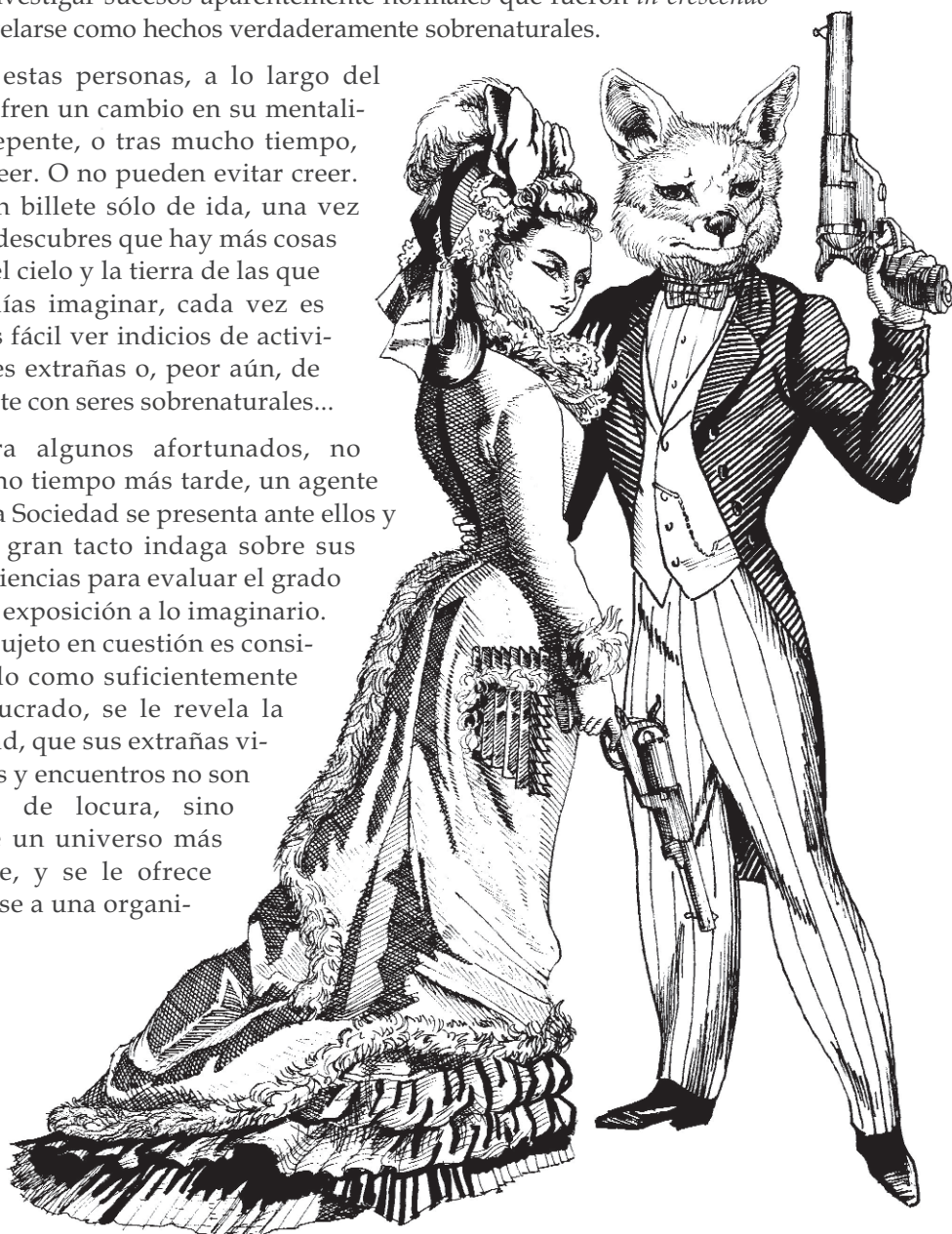
Al margen de ellos, la humanidad vive más o menos ignorante del mundo sobrenatural. Puede que en ocasiones algunas cosas raras permeen el cinismo del mundo del siglo XIX pero en la mayoría de los casos son ignorados como timos, cuentos de viejas o fenómenos naturales aún por explicar. Pero siempre hay alguien que discrepa.

Algunos, por ser testigos de hechos que no pueden negar, como un encuentro con goblins en las profundidades de una mina de cobre. Otros, porque nunca dejaron atrás del todo su inocencia infantil lo cual les ha permitido vivir con los ojos bien abiertos a la mezcla de mundanidad e irrealidad que es el mundo moderno; nunca dejaron de entrever "duendes a la vuelta de la esquina". La mayoría, no obstante, era gente normal que por curiosidad o accidente empezó a investigar sucesos aparentemente normales que fueron *in crescendo* hasta revelarse como hechos verdaderamente sobrenaturales.


Todas estas personas, a lo largo del tiempo, sufren un cambio en su mentalidad. De repente, o tras mucho tiempo, quieren creer. O no pueden evitar creer.

Y es un billete sólo de ida, una vez que descubres que hay más cosas en el cielo y la tierra de las que podías imaginar, cada vez es más fácil ver indicios de actividades extrañas o, peor aún, de cruzarte con seres sobrenaturales...

Para algunos afortunados, no mucho tiempo más tarde, un agente de la Sociedad se presenta ante ellos y con gran tacto indaga sobre sus experiencias para evaluar el grado de su exposición a lo imaginario. Si el sujeto en cuestión es considerado como suficientemente involucrado, se le revela la verdad, que sus extrañas visiones y encuentros no son síntomas de locura, sino parte de un universo más grande, y se le ofrece unirse a una organi-







zación para ayudarlo a comprenderlas y a su vez para ayudarles a ellos a mediar entre el mundo mortal y el mundo de la fantasía. Muchos se niegan considerando al agente de la Sociedad como más loco que ellos mismos, pero otros muchos se unen, aunque sólo sea para poder entender lo que han experimentado, y poder dormir tranquilos por las noches...

Los nuevos reclutas se unen a la Sociedad como ayudantes formales. ¡Después de todo, la Sociedad es una institución legal! Una vez allí, con calma y paciencia se les informa de lo básico que conocen sobre el mundo imaginario, y se contrasta a su vez con las experiencias de ellos. Mucha información valiosa se ha obtenido de estos nuevos reclutas. A partir de ese momento se decide la forma en que un nuevo miembro podrá ayudar a la Sociedad, ya sea trabajando en la importante labor editorial de la misma, como agente en la impresionante red de contactos de la misma, o como agentes de campo, los que viven en los cuentos un día sí y otro... también.

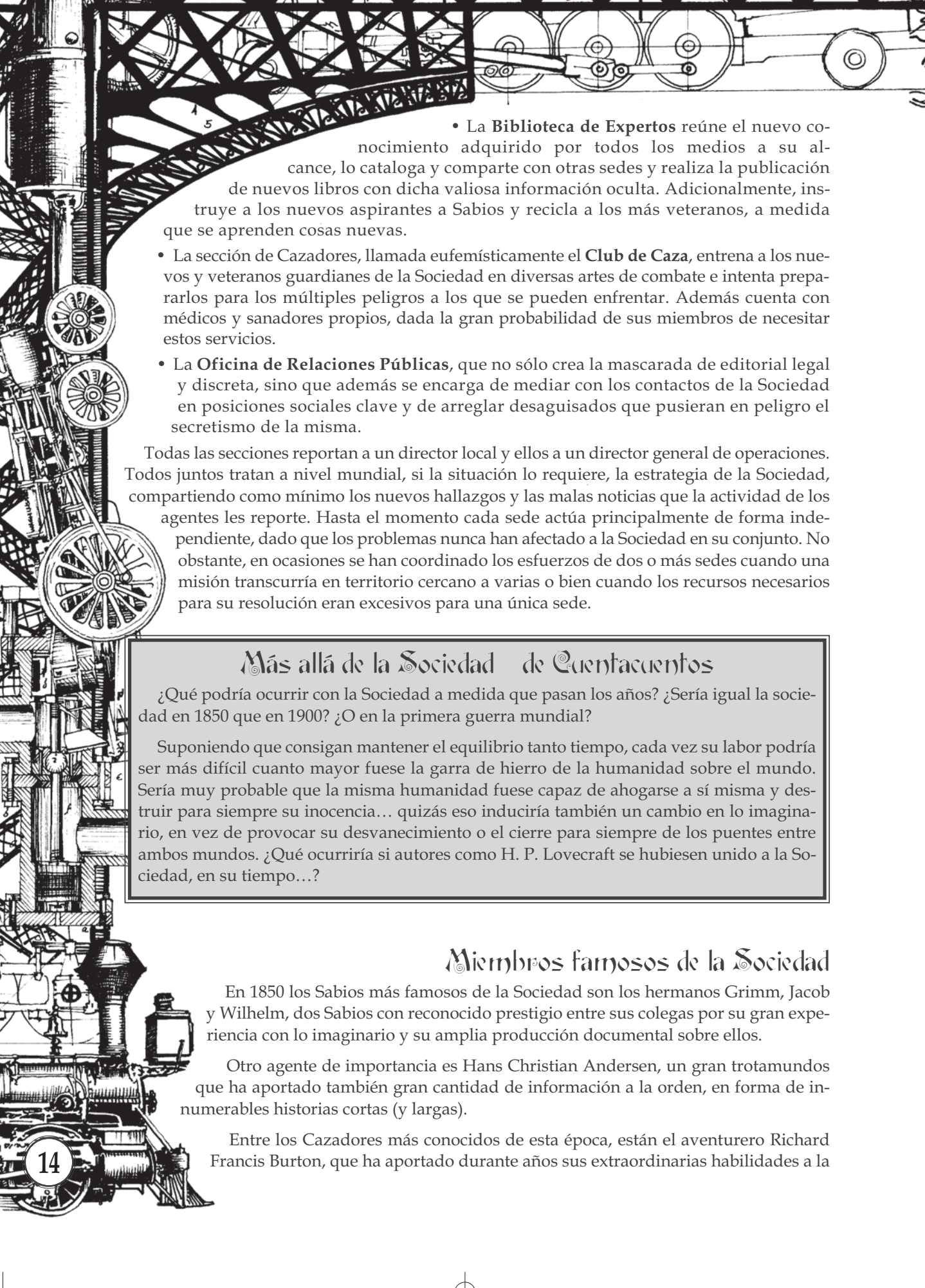
La Sociedad de Cuentacuentos está extendida a todo lo ancho y largo del mundo con sedes en las principales ciudades del globo. Con su fachada de editorial de éxito, en la mayoría de países civilizados no han tenido problemas para adquirir propiedades y situar en ellas sus bases, tanto las mundanas como las secretas. Usualmente en cada país occidental se puede encontrar una sede al menos en cada capital respectiva, aunque en países grandes y según la cantidad de actividad imaginaria, puede fácilmente haber más. En Europa, bastión por excelencia de la Sociedad de Cuentacuentos, es donde más sedes se pueden encontrar respecto del área cubierta, siendo gestionadas principalmente por la sede central situada en Londres. En este sentido, aparte de los superiores directos que pueda tener cada equipo de agentes en concreto, los miembros importantes que más fácilmente pueden llegar a conocer son Charles Faulkner (serio, sensato y perfeccionista director general de operaciones en Europa), Arthur Amedeus (terriblemente perspicaz y agudo director de la Biblioteca de Expertos y coordinador de conocimiento en Europa), Reynard Foxx (administrador de recursos y coordinador de actividades en Europa... y que además es uno de los pocos imaginarios en un cargo de importancia en la Sociedad, cosa que aprovecha para poner nerviosos a los novatos con su presencia con una cierta picardía perversa), Kenneth Brennan (decidido y severo instructor jefe de Cazadores con el impresionante record de 12 misiones de campo completadas) y Johannes Leberecht (aburrido encargado de la Oficina de Relaciones Públicas, pero que en situaciones de crisis es excepcional manteniendo la cabeza fría y solucionando problemas irresolubles).

Estudios recientes de la Sociedad estiman los miembros de la misma en unos 10.000 efectivos, dispersos por todo el mundo. Si se cuenta a los ayudantes y otro personal de apoyo que o bien no saben la labor secreta que realiza la Sociedad o bien no tiene nociones de la existencia del mundo imaginario, esa cifra puede fácilmente duplicarse.

La estructura a nivel mundial de la Sociedad es más o menos democrática, con los directores de cada una de las sedes decidiendo en la medida de sus posibilidades los mejores cursos de acción para los problemas que vayan surgiendo y con las sedes principales de cada país coordinando los medios y recursos necesarios para la operativa del día a día y crisis puntuales. Las sedes pequeñas se suelen alejar más de esta estructura, debido a la falta de recursos y al mayor hincapié en ellas a alguna de las secciones, por necesidades locales, pero en general es fácil encontrar la división en áreas que a continuación se describirá.

Cada sede mantiene usualmente varias secciones comunes necesarias para llevar a cabo su labor con éxito, entre ellas:





• La **Biblioteca de Expertos** reúne el nuevo conocimiento adquirido por todos los medios a su alcance, lo cataloga y comparte con otras sedes y realiza la publicación de nuevos libros con dicha valiosa información oculta. Adicionalmente, instruye a los nuevos aspirantes a Sabios y recicla a los más veteranos, a medida que se aprenden cosas nuevas.

- La sección de Cazadores, llamada eufemísticamente el **Club de Caza**, entrena a los nuevos y veteranos guardianes de la Sociedad en diversas artes de combate e intenta prepararlos para los múltiples peligros a los que se pueden enfrentar. Además cuenta con médicos y sanadores propios, dada la gran probabilidad de sus miembros de necesitar estos servicios.
- La **Oficina de Relaciones Públicas**, que no sólo crea la mascarada de editorial legal y discreta, sino que además se encarga de mediar con los contactos de la Sociedad en posiciones sociales clave y de arreglar desaguisados que pusieran en peligro el secretismo de la misma.

Todas las secciones reportan a un director local y ellos a un director general de operaciones. Todos juntos tratan a nivel mundial, si la situación lo requiere, la estrategia de la Sociedad, compartiendo como mínimo los nuevos hallazgos y las malas noticias que la actividad de los agentes les reporte. Hasta el momento cada sede actúa principalmente de forma independiente, dado que los problemas nunca han afectado a la Sociedad en su conjunto. No obstante, en ocasiones se han coordinado los esfuerzos de dos o más sedes cuando una misión transcurría en territorio cercano a varias o bien cuando los recursos necesarios para su resolución eran excesivos para una única sede.

### Más allá de la Sociedad de Cuentacientos

¿Qué podría ocurrir con la Sociedad a medida que pasan los años? ¿Sería igual la sociedad en 1850 que en 1900? ¿O en la primera guerra mundial?

Suponiendo que consigan mantener el equilibrio tanto tiempo, cada vez su labor podría ser más difícil cuanto mayor fuese la garra de hierro de la humanidad sobre el mundo. Sería muy probable que la misma humanidad fuese capaz de ahogarse a sí misma y destruir para siempre su inocencia... quizás eso induciría también un cambio en lo imaginario, en vez de provocar su desvanecimiento o el cierre para siempre de los puentes entre ambos mundos. ¿Qué ocurriría si autores como H. P. Lovecraft se hubiesen unido a la Sociedad, en su tiempo...?

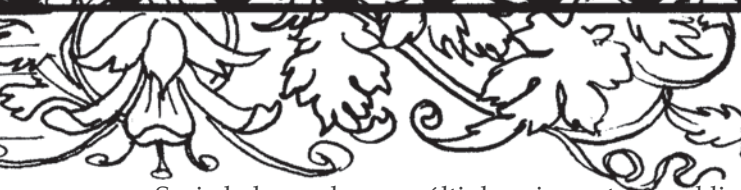
### Miembros famosos de la Sociedad

En 1850 los Sabios más famosos de la Sociedad son los hermanos Grimm, Jacob y Wilhelm, dos Sabios con reconocido prestigio entre sus colegas por su gran experiencia con lo imaginario y su amplia producción documental sobre ellos.

Otro agente de importancia es Hans Christian Andersen, un gran trotamundos que ha aportado también gran cantidad de información a la orden, en forma de innumerables historias cortas (y largas).

Entre los Cazadores más conocidos de esta época, están el aventurero Richard Francis Burton, que ha aportado durante años sus extraordinarias habilidades a la





Sociedad cuando sus múltiples e importantes obligaciones se lo han permitido.

Otro cazador de gran renombre es David Livingstone, aventurero y explorador especializado en África y sus mitos. En el futuro será famoso entre el público en general cuando el Cazador Henry Morton Stanley sea enviado a buscarle en 1871 (tras haberse perdido contacto con él durante demasiado tiempo) acuñando la famosa frase “¿Doctor Livingstone, supongo?”.

El americano Washington Irving es también un Cazador famoso, ya retirado de esa actividad por su edad avanzada. En su juventud recorrió gran parte de Europa acumulando experiencias e información para la Sociedad que, al contrario que la mayoría de Cazadores, transcribió él mismo en sus relatos (como La leyenda de Sleepy Hollow). En estas fechas trabaja como embajador en España donde hace el doblete de instructor de Cazadores y Sabio para la sede de Madrid.

Otro americano, Edgar Allan Poe, fue un agente exitoso y de aguda inteligencia que trabajó en numerosas misiones de la rama norteamericana de la Sociedad. Lamentablemente su extraña muerte en 1849 (aún sin esclarecer) dejó un importante hueco en los equipos de ese país. Al igual que Irving, prefirió transcribir sus experiencias de lo imaginario en sus propias historias, combinando su talento literario y sus conocimientos de criptografía.

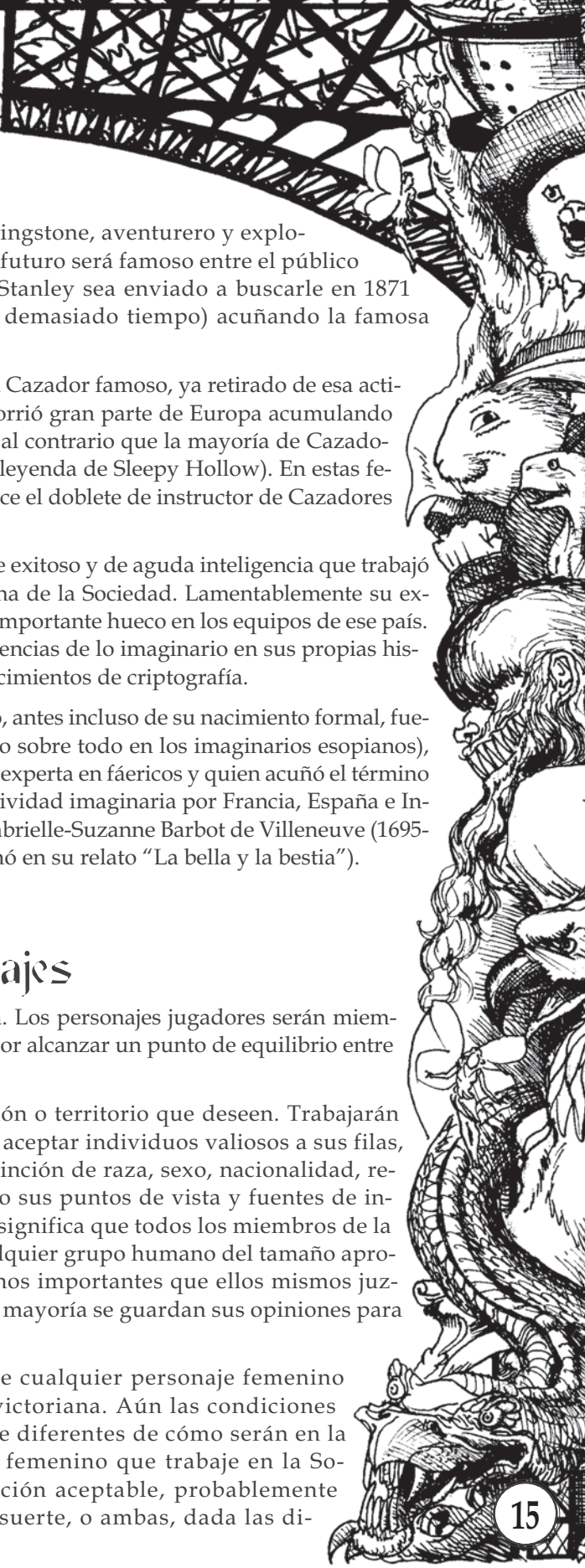
Otros agentes famosos de la Sociedad de antaño, antes incluso de su nacimiento formal, fueron el francés Charles Perrault (1628-1703, experto sobre todo en los imaginarios esopianos), la francesa Marie-Catherine D'Aulnoy (1650-1705, experta en fáericos y quien acuñó el término “Cuentos de hadas”; gran viajera siguiendo la actividad imaginaria por Francia, España e Inglaterra durante 21 años), y la también francesa Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve (1695-1755, experta en monstruos y malditos, que plasmó en su relato “La bella y la bestia”).

## Personajes


Es el año 1850 y el lugar, usualmente, Europa. Los personajes jugadores serán miembros de la Sociedad de Cuentacuentos luchando por alcanzar un punto de equilibrio entre la humanidad y el reino de lo imaginario.

Los personajes pueden ser de cualquier nación o territorio que deseen. Trabajarán para una sociedad secreta que está contenta de aceptar individuos valiosos a sus filas, sin importar su origen. De hecho no hacen distinción de raza, sexo, nacionalidad, religión o clase social. Eso habría limitado mucho sus puntos de vista y fuentes de información, ¡como mínimo! No obstante, eso no significa que todos los miembros de la sociedad sean tan tolerantes; al igual que en cualquier grupo humano del tamaño apropiado, hay gente que piensa que otros son menos importantes que ellos mismos juzgando por alguna de esas cualidades, aunque la mayoría se guardan sus opiniones para sí mismos.

No obstante, es interesante hacer notar que cualquier personaje femenino tiene dificultades adicionales en esta época victoriana. Aún las condiciones y los derechos del sexo femenino son bastante diferentes de cómo serán en la época actual. De hecho, cualquier personaje femenino que trabaje en la Sociedad de Cuentacuentos o tenga una educación aceptable, probablemente tenga una fuerza de voluntad férrea, mucha suerte, o ambas, dada las di-





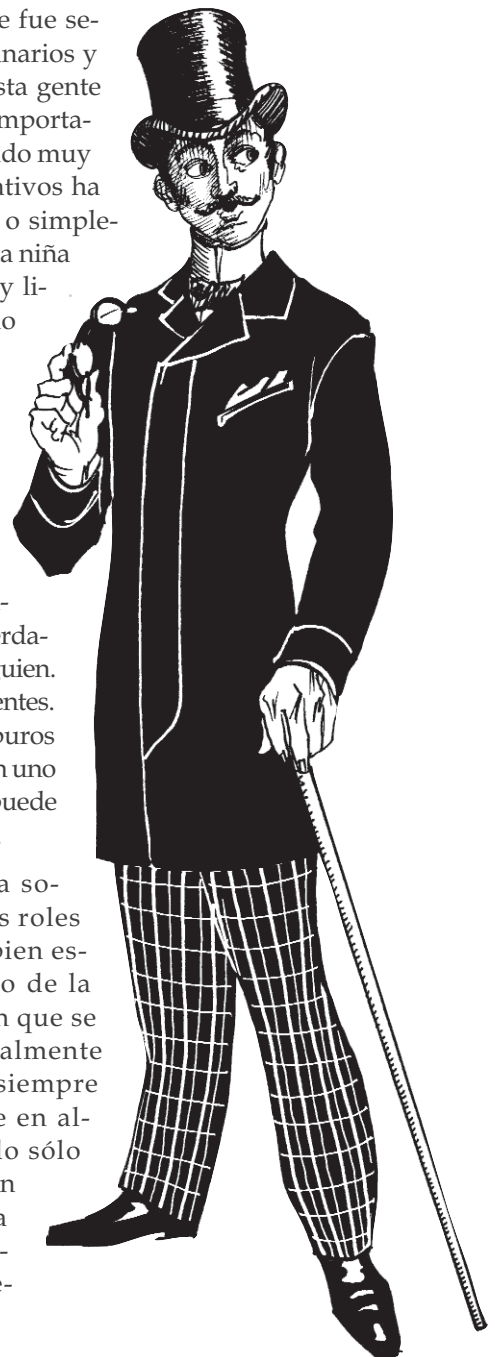


ficultades que impone la sociedad del momento y las costumbres arrastradas de los últimos siglos. Respecto a la educación, como se verá más tarde, en general era bastante deficiente, lo cual unido a que casi universalmente la educación dada a las mujeres era incluso más limitada, hace a cualquier mujer ilustrada bastante excepcional (aunque las semillas del cambio ya están sembradas, ¡y siempre hay excepciones!).


Unos pocos personajes pueden incluso pertenecer al mundo más allá del velo de la realidad. Pueden ser gente que fue secuestrada cuando eran muy jóvenes, criados por imaginarios y más tarde devueltos (o huidos) al mundo humano. Esta gente inestimable tiene una perspicacia especial sobre el comportamiento y motivaciones de los imaginarios que ha servido muy bien a la sociedad durante siglos. Este tipo de operativos ha sido llamado desde Perrault como Caperucitas Rojas o simplemente **Caperuzas Rojas**, tras la historia verdadera de una niña de inicios de 1700 secuestrada por animales parlantes y liberada años más tarde. Los Caperuzas Rojas como hemos comentado son raros, menos de 1 de cada 30 miembros de la Sociedad tiene este origen (¡afortunadamente para la humanidad!).

O incluso pueden ser imaginarios del todo. ¿Qué razones pueden motivar a dichos personajes a unirse a esta organización? Unos buenos ejemplos son pura curiosidad (un rasgo humano fácilmente compartido por estas caprichosas criaturas), un juramento forzado obtenido mediante sus nombres verdaderos, o una deuda que deben pagar sirviendo a alguien. En cualquier caso, estos personajes son muy infrecuentes. Con escasas excepciones, la media de imaginarios puros que forman parte de la Sociedad es de cómo mucho un uno por ciento, aunque en algunas sedes ese porcentaje puede aumentar bastante sobre todo si la plantilla es escasa.

La mayoría de la gente que trabaja para la sociedad de Cuentacientos cubre uno de los dos roles de los que hemos hablado previamente. Están o bien especializados en la enorme base de conocimiento de la sociedad o son los hombres o mujeres de acción que se enfrentan a los peligros de este trabajo. Usualmente todos los equipos enviados a misiones siempre tienen ambos tipos de personas, aunque en algunas situaciones seguras se han enviado sólo sabios. Por otra parte, casi nunca un equipo estrictamente de Cazadores ha sido enviado para evaluar actividad imaginaria. ¡Podrían no saber qué hacer para obtener la mejor solución posible!







Según las estimaciones de la Sociedad, la proporción de Sabios frente a Cazadores varía cada año manteniéndose en el intervalo del 40 al 50 por ciento a favor de los Cazadores. Normalmente hay más Cazadores que Sabios porque estos últimos “duran” más tiempo y pueden aportar sus habilidades en muchas misiones. Por el contrario, los Cazadores son los que sufren más bajas y su número puede menguar con rapidez.

Los **Sabios** son usualmente eruditos que han pasado largos años estudiando toda la información de que dispone la orden y debatiendo entre sí sobre los detalles menos claros de

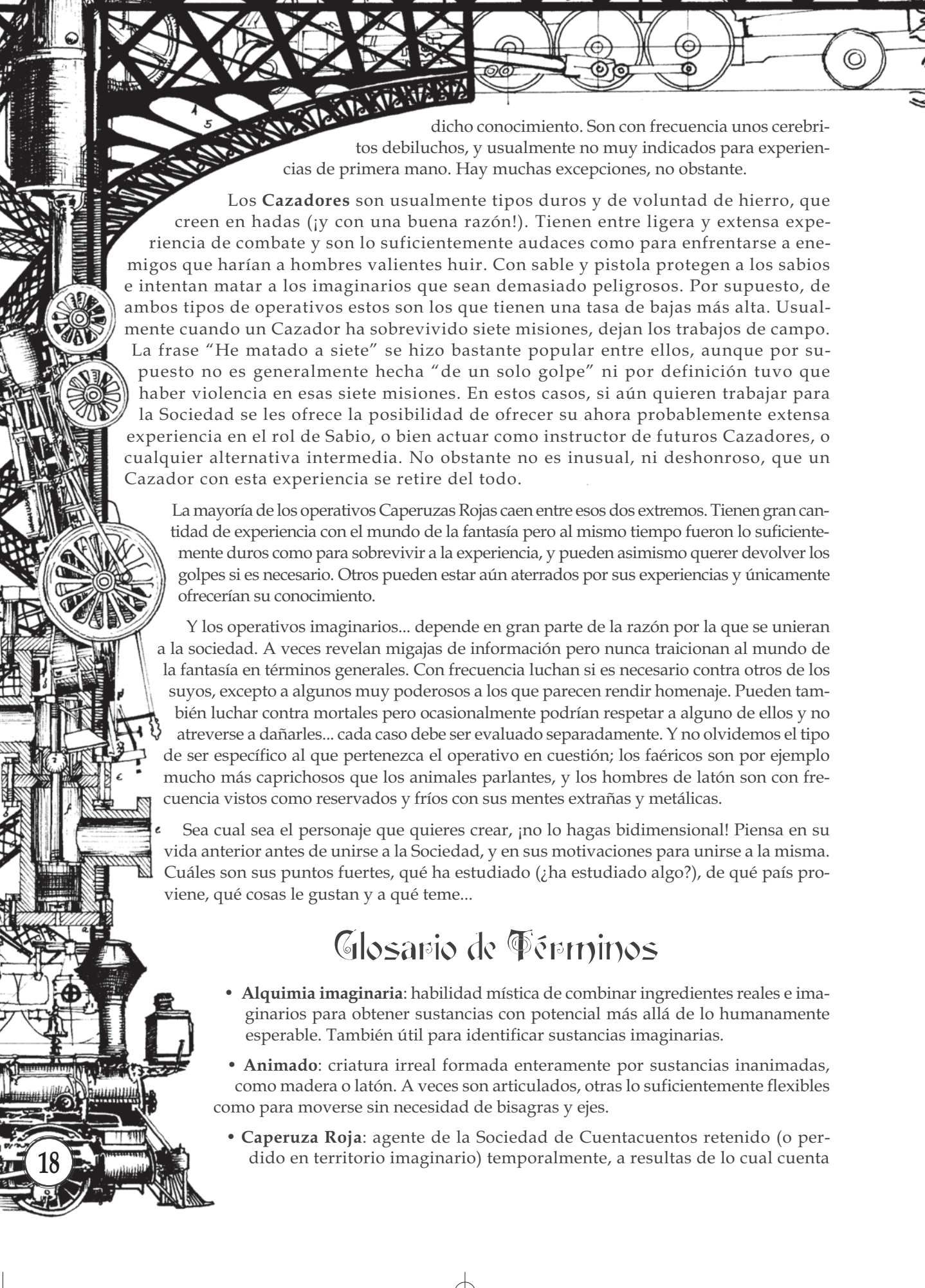
## Sumario de creación de personajes

1. **Escoge y define el tipo de personaje** que vas a crear. ¿Humano normal, caperuza roja, o imaginario? ¡Asegúrate de que el Narrador te permite crear personajes de estos dos últimos tipos, antes de seguir! (Ver página 15)
2. **Si vas a crear un imaginario, escoge el subtipo** que más te atraiga: animado, esopiano, faérico, monstruo. (Ver página 61)
3. **Escoge el valor de los atributos de personaje:** Fuerza, Salud, Destreza, Razonamiento, Coraje, Inocencia (Irrealidad en el caso de imaginarios) y Riqueza. Todos los atributos excepto Riqueza parten del valor Normal, en el caso de ésta anota su nivel base de acuerdo con el tipo de personaje y su profesión. Puedes repartir 3 niveles gratis entre los 7 atributos. Puedes también disminuir un atributo un nivel o más y aumentar otro la misma cantidad. Si consumes más niveles de los permitidos, deberás compensarlos con otros rasgos; si te sobran niveles, puedes usarlos para comprar otros rasgos como habilidades o dones. Además, comienzas el juego con 3 puntos Fudge. (Ver página 24)
4. **Escoge las habilidades de tu personaje.** Tienes 36 niveles gratis para comprar las mismas. La mayoría parten del valor Pobre, con algunas excepciones más altas o más bajas. Cada nivel adicional cuesta uno de esos niveles gratis. El máximo nivel que puedes comprar es Grande excepto si vas a comprar el don Legendario. (Ver página 32)
5. **Escoge las manías de tu personaje:** aficiones o hobbies menores que ayudan a definir el personaje y que le otorgan 5 niveles gratis de habilidad pero hasta un valor máximo Normal, en habilidades nuevas o ya poseídas. (Ver página 39)
6. **Escoge si quieres los Dones del personaje:** el don “Quiero creer” es gratis para los miembros de la Sociedad, el resto deben ser compensados con Defectos o pagados con niveles de Atributo o Habilidad. (Ver página 40)
7. **Escoge si quieres Poderes, si el personaje es caperuza roja o imaginario.** En el caso de imaginarios el primero es gratis. Todos los demás Poderes deberán ser compensados con Debilidades. (Ver página 42)
8. **Escoge Defectos** si quieres para ayudar a definir mejor al personaje o necesitas compensar otros rasgos. (Ver página 52)
9. **Escoge Debilidades si debes compensar Poderes.** (Ver página 56)

### Equivalencia de rasgos

- 1 nivel de atributo = 3 niveles de habilidad
- 2 niveles de atributo = 1 don
- 6 niveles de habilidad = 1 don
- Un don compensa un defecto y viceversa
- Un Poder compensa una Debilidad y viceversa





dicho conocimiento. Son con frecuencia unos cerebri-  
tos debiluchos, y usualmente no muy indicados para experien-  
cias de primera mano. Hay muchas excepciones, no obstante.

Los **Cazadores** son usualmente tipos duros y de voluntad de hierro, que creen en hadas (¡y con una buena razón!). Tienen entre ligera y extensa experiencia de combate y son lo suficientemente audaces como para enfrentarse a enemigos que harían a hombres valientes huir. Con sable y pistola protegen a los sabios e intentan matar a los imaginarios que sean demasiado peligrosos. Por supuesto, de ambos tipos de operativos estos son los que tienen una tasa de bajas más alta. Usualmente cuando un Cazador ha sobrevivido siete misiones, dejan los trabajos de campo. La frase "He matado a siete" se hizo bastante popular entre ellos, aunque por supuesto no es generalmente hecha "de un solo golpe" ni por definición tuvo que haber violencia en esas siete misiones. En estos casos, si aún quieren trabajar para la Sociedad se les ofrece la posibilidad de ofrecer su ahora probablemente extensa experiencia en el rol de Sabio, o bien actuar como instructor de futuros Cazadores, o cualquier alternativa intermedia. No obstante no es inusual, ni deshonoroso, que un Cazador con esta experiencia se retire del todo.

La mayoría de los operativos Caperuzas Rojas caen entre esos dos extremos. Tienen gran cantidad de experiencia con el mundo de la fantasía pero al mismo tiempo fueron lo suficientemente duros como para sobrevivir a la experiencia, y pueden asimismo querer devolver los golpes si es necesario. Otros pueden estar aún aterrados por sus experiencias y únicamente ofrecerían su conocimiento.

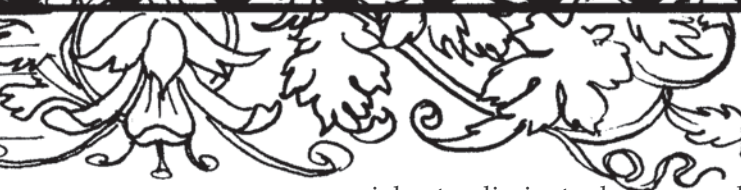
Y los operativos imaginarios... depende en gran parte de la razón por la que se unieran a la sociedad. A veces revelan migajas de información pero nunca traicionan al mundo de la fantasía en términos generales. Con frecuencia luchan si es necesario contra otros de los suyos, excepto a algunos muy poderosos a los que parecen rendir homenaje. Pueden también luchar contra mortales pero ocasionalmente podrían respetar a alguno de ellos y no atreverse a dañarles... cada caso debe ser evaluado separadamente. Y no olvidemos el tipo de ser específico al que pertenezca el operativo en cuestión; los faéricos son por ejemplo mucho más caprichosos que los animales parlantes, y los hombres de latón son con frecuencia vistos como reservados y fríos con sus mentes extrañas y metálicas.

Sea cual sea el personaje que quieres crear, ¡no lo hagas bidimensional! Piensa en su vida anterior antes de unirse a la Sociedad, y en sus motivaciones para unirse a la misma. Cuáles son sus puntos fuertes, qué ha estudiado (¿ha estudiado algo?), de qué país proviene, qué cosas le gustan y a qué teme...

## Glosario de Términos

- **Alquimia imaginaria:** habilidad mística de combinar ingredientes reales e imaginarios para obtener sustancias con potencial más allá de lo humanamente esperable. También útil para identificar sustancias imaginarias.
- **Animado:** criatura irreal formada enteramente por sustancias inanimadas, como madera o latón. A veces son articulados, otras lo suficientemente flexibles como para moverse sin necesidad de bisagras y ejes.
- **Caperuza Roja:** agente de la Sociedad de Cuentacuentos retenido (o perdido en territorio imaginario) temporalmente, a resultas de lo cual cuenta





con un especial entendimiento de ese mundillo y de sus criaturas. Ocasionalmente adquieren poderes por esa misma exposición.

- **Cazador:** agente de la Sociedad de Cuentacuentos entrenado para el combate y las habilidades en exteriores, y que con frecuencia espera combate con mortales o seres imaginarios. También conocidos como Leñadores o Sastres.
- **Debilidad:** defecto que poseen las criaturas imaginarias (y algunos humanos con poderes) que limitan considerablemente sus poderes sobrenaturales.
- **Esopiano:** criatura del mundo irreal con forma animal, en general antropomórfica, y que en general es capaz de hablar y actuar como un ser humano.
- **Faérico:** criatura del mundo irreal relacionado con las cortes de las hadas (duendes, sprites, elfos y goblins, por ejemplo). En general muy caprichosos.
- **Hechicero:** criatura del mundo irreal, aparentemente humana (o que fue humana) dotado de poderes mágicos “clásicos”.
- **Imaginario:** criatura del mundo irreal de aspecto o poderes sobrenaturales.
- **Ingredientes:** sustancias de origen imaginario proveniente de Metáfora o sus criaturas, utilizadas en general para elaborar pociones o sustancias de poder.
- **Ínsula:** zona en el mundo físico donde las fronteras entre el mundo real y el irreal son tenues o se desvanecen. Literalmente, “isla”.
- **Magnitud:** medida del poder de un ser imaginario. A mayor magnitud, mayores son sus atribuciones y su poder en bruto, y más pleitesía es capaz de obtener de otros imaginarios.
- **Maldito:** tipo de monstruo irreal que hace tiempo fue humano.
- **Metáfora:** término acuñado por la Sociedad de Cuentacuentos para referirse al mundo imaginario paralelo al mundo real, supuesto origen de todas las criaturas imaginarias y sus poderes.
- **Monstruo:** criatura irreal de formas diversas, usualmente humanoides, en general poderosos físicamente y casi siempre aterradores. Pueden ser inteligentes o meramente instintivos.
- **Poderes:** habilidades sobrenaturales poseídas por las criaturas irreales y algunos mortales dotados de ellos por su exposición a ese mundo imaginario.
- **Quimera:** criatura irreal cuya forma parece estar compuesta por partes de animales mundanos.
- **Ritual:** procedimiento estructurado usado por la Sociedad de Cuentacuentos para obtener efectos mágicos de sutil poder. Complicados y propensos a fallar.
- **Sabio:** agente de la Sociedad de Cuentacuentos especializado en el conocimiento sobre el mundo irreal y sus criaturas. También conocidos como Hechiceros (no confundir con los hechiceros imaginarios).
- **Trod:** “túnel” metafísico que acorta las distancias en el mundo real al acortar a través de Metáfora. Muy peligrosos de usar.





# LAS REGLAS BÁSICAS

## Fudge: Fábulas

Fábulas usa como reglamento una instanciación concreta de las reglas Fudge. Dicho sistema es un esqueleto simple pero potente de reglas genéricas que pueden especificarse a gusto del narrador de acuerdo con sus deseos, experiencia y tipo de juego, en mil y una maneras.

Este manual que tenemos entre manos, se basa como decimos en Fudge, pero todas las decisiones de diseño para concretar qué reglas específicas se usan ya se han realizado. En este sentido el manual es completo. No obstante, al igual que en cualquier juego de rol del mercado, las reglas se pueden modificar al gusto del Narrador y de los Jugadores; puedes adaptar las reglas para hacer el juego más dramático y letal, o más ligero y cinematográfico, por ejemplo. Gracias a Fudge, esto es incluso más fácil que en otros juegos, y con un poco de experiencia podrás incluso reutilizar la información aquí contenido a tus propios gustos.

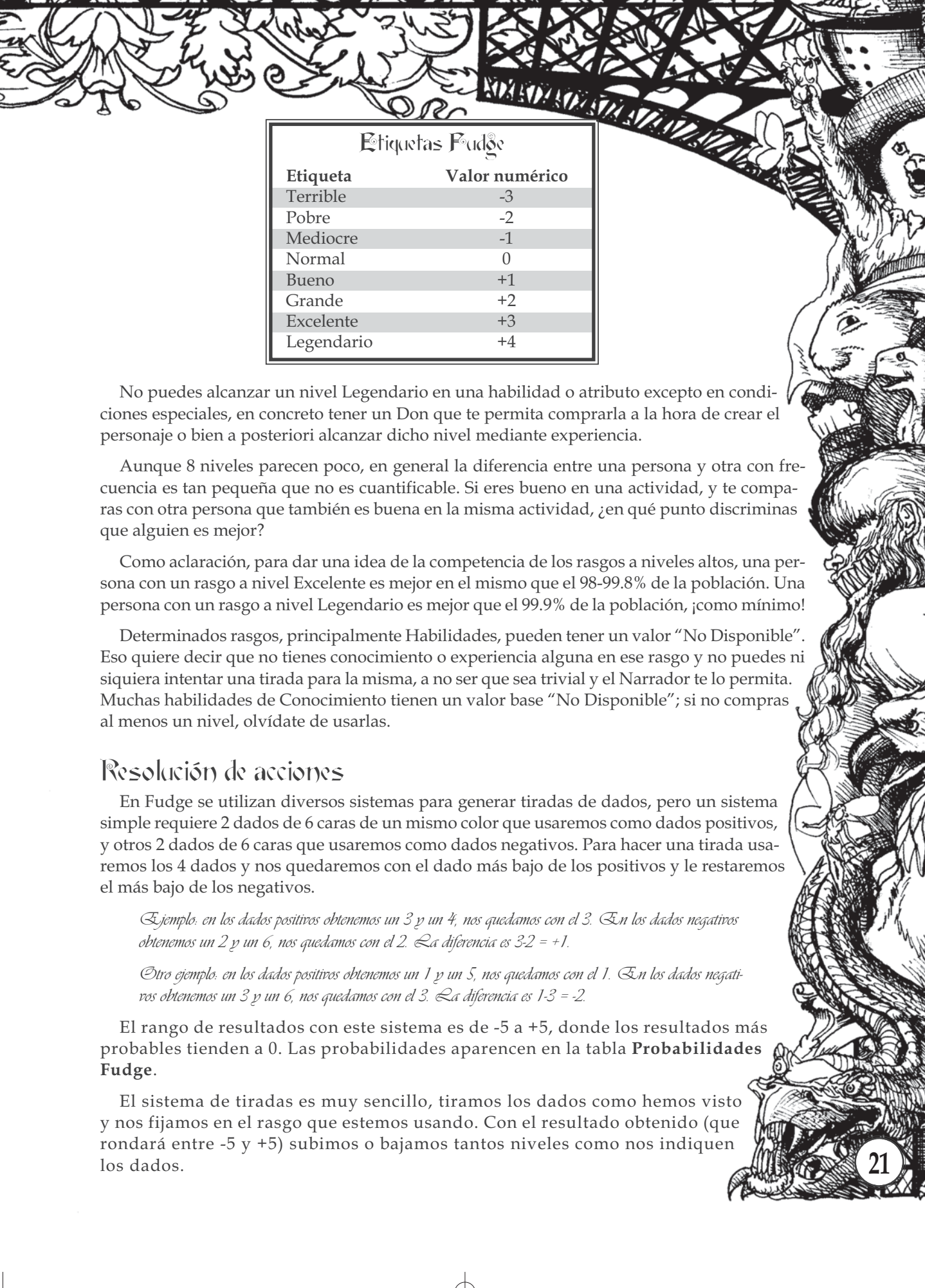
### Sistema de juego

El sistema Fudge define a los personajes mediante rasgos, los cuales pueden ser Atributos (todo rasgo que todo personaje tenga en el mundo de juego), Habilidades (todo rasgo que no sea un Atributo y que pueda ser mejorado mediante la práctica), Dones (cualquier rasgo que sin ser un Atributo o Habilidad sea algo positivo para un personaje) y Defectos (cualquier rasgo que limite las acciones de un personaje o le ocasione malas reacciones por parte de otros). Finalmente un personaje podría tener Poderes, que son tratados como Dones especialmente potentes, y Debilidades, que son la contrapartida a esos poderes.

Casi todos los rasgos usan adjetivos ordinarios para medir su potencial, especialmente en el caso de Atributos y Habilidades. La escala de valores que se va a utilizar en Fábulas tiene 8 etiquetas, con una equivalencia numérica que se usará en determinadas ocasiones (sobre todo a la hora de tirar dados):

De peor a mejor las etiquetas son Terrible, Pobre, Mediocre, Normal, Bueno, Grande, Excelente y Legendario.





## Etiquetas Fudge

Etiqueta	Valor numérico
Terrible	-3
Pobre	-2
Mediocre	-1
Normal	0
Bueno	+1
Grande	+2
Excelente	+3
Legendario	+4

No puedes alcanzar un nivel Legendario en una habilidad o atributo excepto en condiciones especiales, en concreto tener un Don que te permita comprarla a la hora de crear el personaje o bien a posteriori alcanzar dicho nivel mediante experiencia.

Aunque 8 niveles parecen poco, en general la diferencia entre una persona y otra con frecuencia es tan pequeña que no es cuantificable. Si eres bueno en una actividad, y te comparas con otra persona que también es buena en la misma actividad, ¿en qué punto discriminas que alguien es mejor?

Como aclaración, para dar una idea de la competencia de los rasgos a niveles altos, una persona con un rasgo a nivel Excelente es mejor en el mismo que el 98-99.8% de la población. Una persona con un rasgo a nivel Legendario es mejor que el 99.9% de la población, ¡como mínimo!

Determinados rasgos, principalmente Habilidades, pueden tener un valor "No Disponible". Eso quiere decir que no tienes conocimiento o experiencia alguna en ese rasgo y no puedes ni siquiera intentar una tirada para la misma, a no ser que sea trivial y el Narrador te lo permita. Muchas habilidades de Conocimiento tienen un valor base "No Disponible"; si no compras al menos un nivel, olvídate de usarlas.

## Resolución de acciones

En Fudge se utilizan diversos sistemas para generar tiradas de dados, pero un sistema simple requiere 2 dados de 6 caras de un mismo color que usaremos como dados positivos, y otros 2 dados de 6 caras que usaremos como dados negativos. Para hacer una tirada usaremos los 4 dados y nos quedaremos con el dado más bajo de los positivos y le restaremos el más bajo de los negativos.

*Ejemplo. en los dados positivos obtenemos un 3 y un 4, nos quedamos con el 3. En los dados negativos obtenemos un 2 y un 6, nos quedamos con el 2. La diferencia es  $3-2 = +1$ .*

*Otro ejemplo. en los dados positivos obtenemos un 1 y un 5, nos quedamos con el 1. En los dados negativos obtenemos un 3 y un 6, nos quedamos con el 3. La diferencia es  $1-3 = -2$ .*

El rango de resultados con este sistema es de -5 a +5, donde los resultados más probables tienden a 0. Las probabilidades aparecen en la tabla **Probabilidades Fudge**.

El sistema de tiradas es muy sencillo, tiramos los dados como hemos visto y nos fijamos en el rasgo que estemos usando. Con el resultado obtenido (que rondará entre -5 y +5) subimos o bajamos tantos niveles como nos indiquen los dados.

## Probabilidades Fudge®

Valor	Obtener exactamente	Obtener el valor, o más alto
-5	0.85%	100%
-4	3.24%	99.15%
-3	6.87%	95.91%
-2	11.42%	89.04%
-1	16.59%	77.62%
+0	22.07%	61.03%
+1	16.59%	38.97%
+2	11.42%	22.38%
+3	6.87%	10.95%
+4	3.24%	4.09%
+5	0.85%	0.85%

*Ejemplo: tenemos un nivel Normal en Arco y disparamos a una diana obteniendo un +2 en los dados. Subiendo dos niveles nuestra habilidad en Arco premos que hemos hecho un Gran disparo!*

*Otro ejemplo: hacemos un segundo disparo y obtenemos un resultado de -3 en los dados. Bajando tres niveles premos que hemos fallado Terriblemente!*


Nótese varios detalles. Primero la probabilidad de sacar en los dados tu nivel de habilidad o mejor es del 61% (sacar 0 ó más). Eso quiere decir que se prima más lo que sabes hacer que lo que digan los dados. En segundo lugar la distribución de tiradas no es lineal, los resultados extremos son más improbables cuanto más altos sean, lo cual es la causa de lo que acabamos de explicar. Otro detalle implícito es la facilidad de evaluar la aptitud de alguien en una tarea; sabes automáticamente, porque está declarado así, que eres por ejemplo un Buen Arquero, o un Gran Arquero, o un arquero Mediocre. Y finalmente, puedes comparar casi cualquier Rasgo, porque todo se mide en la misma escala; puedes hacer cosas como hacer tiradas enfrentadas de Intimidación contra Coraje, y aunque uno es una habilidad y la otra un Atributo, son fácilmente comparables.

Hay dos formas básicas de hacer tiradas, frente a dificultades fijas, es decir, no influidas por nadie más (tiradas sin oposición) o tiradas opuestas. En el primer caso, cuando se decide intentar una acción, el Narrador establece una dificultad que el personaje debe intentar alcanzar o superar sumando un rasgo a los dados como hemos visto antes. Cada nivel por el que supere la dificultad determina el grado de éxito, que cuanto mayor sea mejor.

*Ejemplo: para alcanzar un tren que parte de la estación el Narrador nos solicita una tirada de Atletismo de Gran dificultad, y nuestro nivel en dicha habilidad es Normal. Con gran suerte obtenemos en los dados un resultado de +3 que supone que alcanzamos un nivel Excelente en nuestra habilidad de Atletismo. Como es superior a la dificultad mínima, alcanzamos al tren y como lo hemos superado en un nivel, el Narrador dictamina que el personaje se fatiga mínimamente por el sobreesfuerzo.*

En una tirada opuesta dos personajes enfrentan el mismo rasgo o rasgos contrapuestos. Un ejemplo clásico sería el combate, donde a una tirada de ataque se enfrentaría una tirada de defensa. En estos casos se procede de la misma forma, ambos personajes tiran dados y suman el resultado a sus rasgos, y se comparan los resultados. Usualmente en caso de empate el defensor gana, aunque dependiendo de las circunstancias puedes decidir otra cosa.





Nótese que en una tirada enfrentada el grado de éxito se vé de forma positiva por el ganador, y de forma negativa por el perdedor. Uno ganó por ejemplo por un +1 y el otro falló por un -1.

En ambos tipos de tiradas puede ocurrir que obtengamos resultados fuera de escala. Por ejemplo, si tenemos una habilidad Grande y obtenemos un +3 en los dados, ¡no nos quedan etiquetas suficientes para describir dicho resultado! Un resultado parecido, pero distinto es cuando una tirada enfrentada nos genera una diferencia considerable entre los dos resultados.

Por simplicidad los niveles por encima de Legendario se denominan respectivamente Legendario+1, Legendario+2, etc., para poder usarlos únicamente para calcular un grado de éxito en bruto con facilidad. Si obtienes una tirada suficientemente alta, límitate a calcular cuántos puntos por encima de Legendario ha sido la acción, y evalúa el bono consecuentemente.

*Ejemplo. usando un rasgo que tiene un nivel Excelente obtenemos un +2 en los dados, cuando la dificultad era solamente Buena. Eso significa que obtenemos una tirada Legendaria +1 y que el grado de éxito es de 4. Considera en este caso la tirada como Legendaria a secas pero no olvidas el +1 extra.*

*Otro ejemplo. en una tirada enfrentada de sigilo, el personaje vigilante obtiene una pésima Dobre tirada de Escuchar mientras que el personaje furtivo obtiene una tirada Excelente de Sigilo. En este caso el grado de éxito es de 5 que en la práctica respecto del vigilante supondría una tirada Legendaria+1 de Sigilo. En bruto no tiene mayor relevancia, no le ha oído en absoluto. Por simplicidad su Sigilo fue Legendario respecto a él, y aún sobró un +1.*

En ocasiones no nos hace falta calcular el nivel exacto que se ha alcanzado en una tirada. Si sólo queremos saber si un personaje tuvo éxito o no en una tirada, evalúa su nivel base y el grado de éxito que ha obtenido y sabrás aproximadamente cómo de bien (o mal lo hizo).

*Ejemplo. si la dificultad de la tirada era Buena y el rasgo empleado tenía un nivel Normal, una tirada de +2 nos indica que se ha superado la dificultad, y aún han sobrado puntos!*

Al mismo tiempo, en determinadas circunstancias no pidas a tus jugadores tiradas. Si tu personaje es un Gran cocinero, no le hagas tirar excepto cuando merezca la pena. Después de todo, en más del 60% de las veces su cocina será, como mínimo, ¡grandiosa!

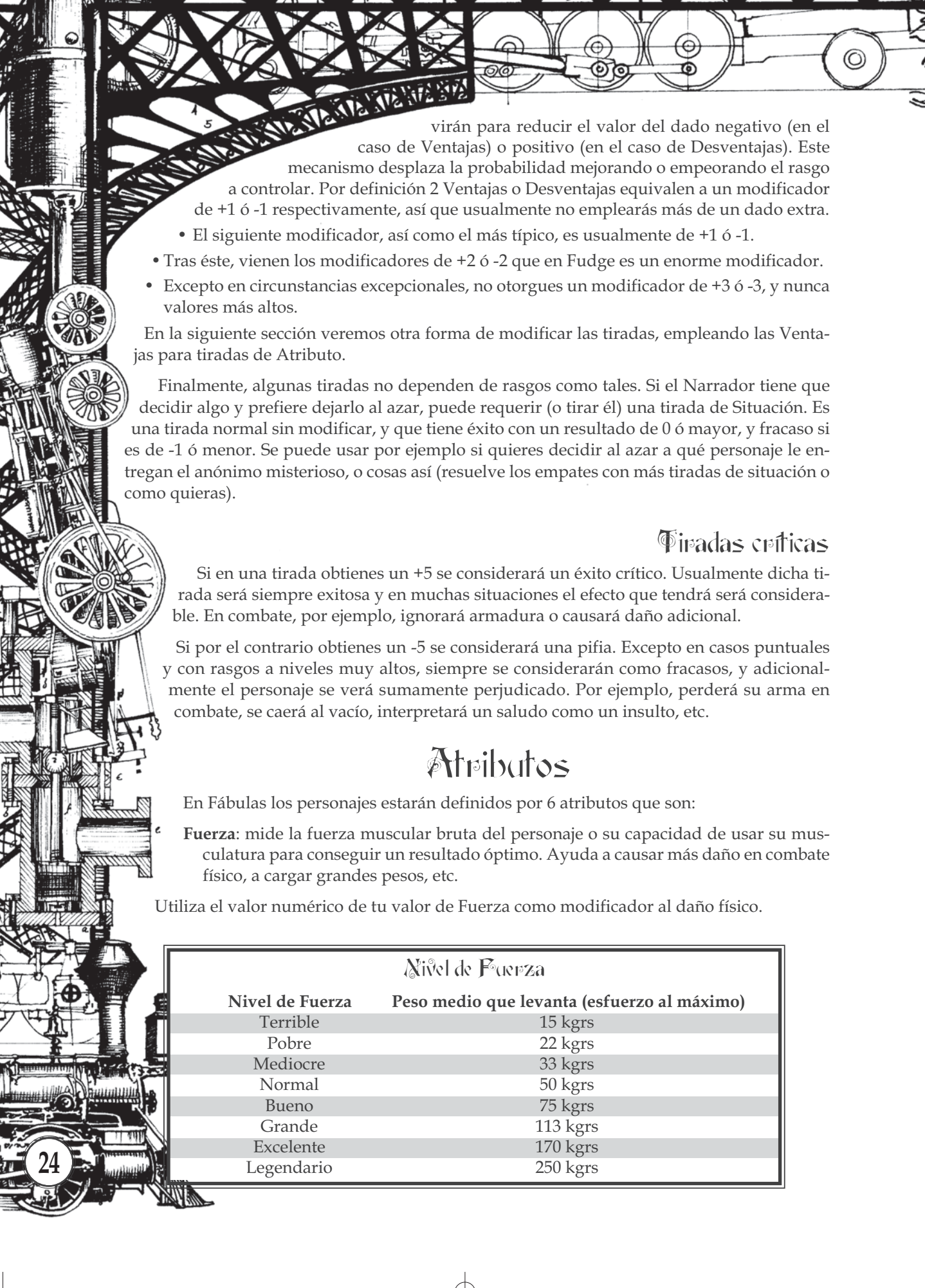
## Modificadores

En determinadas acciones se aplicarán modificadores además de la suma de rasgos y dados que hemos visto. Por ejemplo, si estás herido, usualmente aplicarás un -1 a tu tirada porque el dolor impide que te concentres adecuadamente. Adicionalmente, utilizar equipo de gran calidad puede otorgarte modificadores positivos, como en el caso de unas gánzúas de excelente calidad.

Finalmente, si tienes algún rasgo que pudiera contribuir convincentemente a la tarea, el Narrador puede otorgarte modificadores positivos si dicho rasgo es como mínimo Bueno.

Los modificadores que puedes aplicar a las tiradas se ordenan de menor a mayor de la siguiente manera:

- Los menores modificadores a aplicar son denominados Ventajas y Desventajas respectivamente. Ambos se definen como modificadores que no requieren un valor numérico de +1 ó -1 pero que merecen al menos modificar la tirada. El mecanismo que se usará en estos casos es tirar una serie de dados extra que ser-



virán para reducir el valor del dado negativo (en el caso de Ventajas) o positivo (en el caso de Desventajas). Este mecanismo desplaza la probabilidad mejorando o empeorando el rasgo a controlar. Por definición 2 Ventajas o Desventajas equivalen a un modificador de +1 ó -1 respectivamente, así que usualmente no emplearás más de un dado extra.

- El siguiente modificador, así como el más típico, es usualmente de +1 ó -1.
- Tras éste, vienen los modificadores de +2 ó -2 que en Fudge es un enorme modificador.
- Excepto en circunstancias excepcionales, no otorgues un modificador de +3 ó -3, y nunca valores más altos.

En la siguiente sección veremos otra forma de modificar las tiradas, empleando las Ventajas para tiradas de Atributo.

Finalmente, algunas tiradas no dependen de rasgos como tales. Si el Narrador tiene que decidir algo y prefiere dejarlo al azar, puede requerir (o tirar él) una tirada de Situación. Es una tirada normal sin modificar, y que tiene éxito con un resultado de 0 ó mayor, y fracaso si es de -1 ó menor. Se puede usar por ejemplo si quieres decidir al azar a qué personaje le entregan el anónimo misterioso, o cosas así (resuelve los empates con más tiradas de situación o como quieras).

## Tiradas críticas

Si en una tirada obtienes un +5 se considerará un éxito crítico. Usualmente dicha tirada será siempre exitosa y en muchas situaciones el efecto que tendrá será considerable. En combate, por ejemplo, ignorará armadura o causará daño adicional.

Si por el contrario obtienes un -5 se considerará una pifia. Excepto en casos puntuales y con rasgos a niveles muy altos, siempre se considerarán como fracasos, y adicionalmente el personaje se verá sumamente perjudicado. Por ejemplo, perderá su arma en combate, se caerá al vacío, interpretará un saludo como un insulto, etc.

## Atributos

En Fábulas los personajes estarán definidos por 6 atributos que son:

**Fuerza:** mide la fuerza muscular bruta del personaje o su capacidad de usar su musculatura para conseguir un resultado óptimo. Ayuda a causar más daño en combate físico, a cargar grandes pesos, etc.

Utiliza el valor numérico de tu valor de Fuerza como modificador al daño físico.

### Nivel de Fuerza

Nivel de Fuerza	Peso medio que levanta (esfuerzo al máximo)
Terrible	15 kgrs
Pobre	22 kgrs
Mediocre	33 kgrs
Normal	50 kgrs
Bueno	75 kgrs
Grande	113 kgrs
Excelente	170 kgrs
Legendario	250 kgrs



**Salud:** mide la resistencia física del personaje frente al cansancio, las privaciones, heridas y enfermedades. Si tienes una Salud alta, reduces el daño físico que recibas y puedes incluso tener más niveles de heridas. Si por el contrario tu salud es mala, cualquier daño que recibas será más grave o incluso puedes tener menos niveles de heridas.

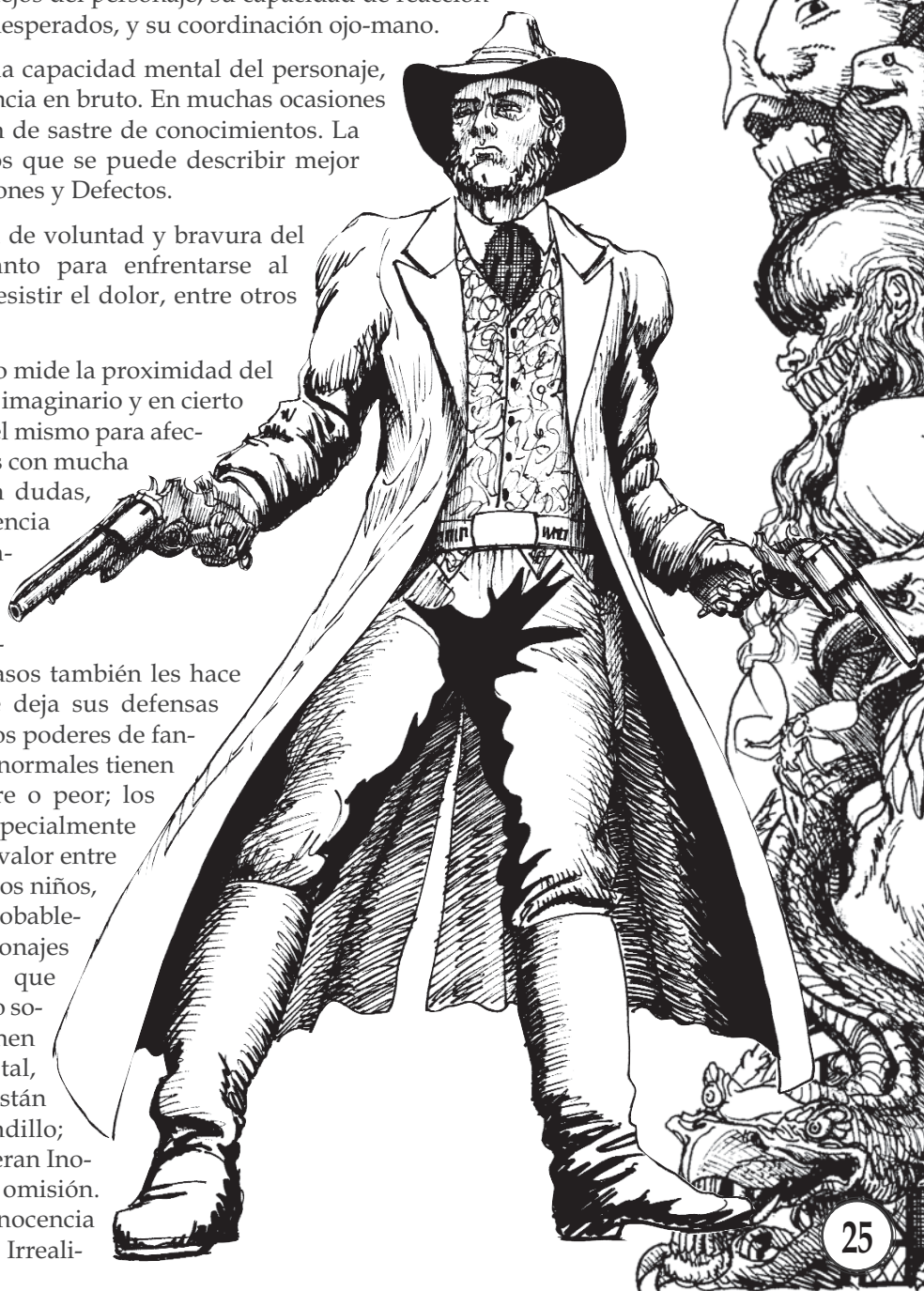
Aplica el valor numérico de tu nivel de Salud para reducir el daño físico que recibas sólo si no estás herido ya. Si ya has sido herido, mala suerte.

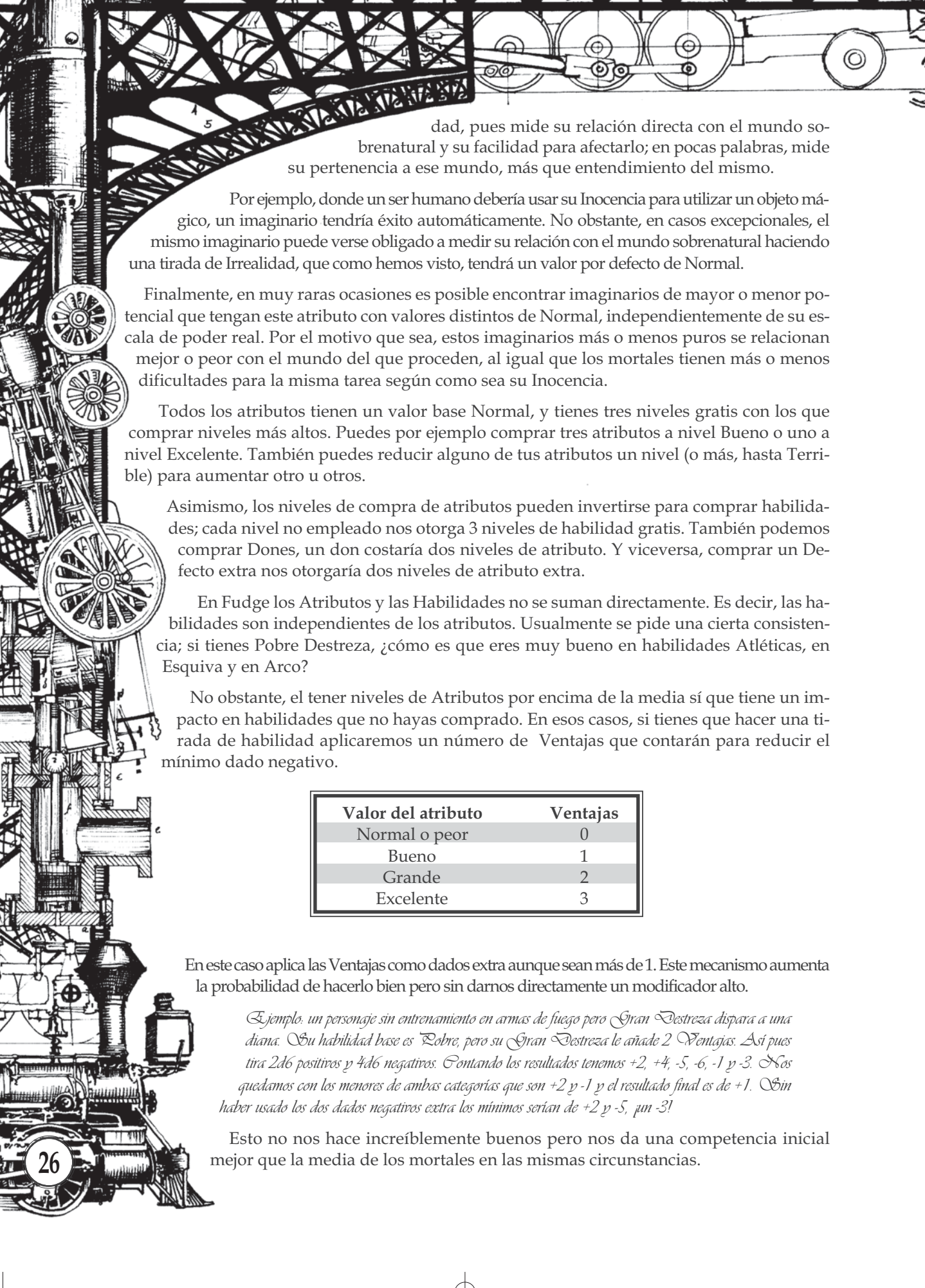
**Destreza:** mide los reflejos del personaje, su capacidad de reacción frente a estímulos inesperados, y su coordinación ojo-mano.

**Razonamiento:** mide la capacidad mental del personaje, más que su inteligencia en bruto. En muchas ocasiones sirve como un cajón de sastre de conocimientos. La inteligencia veremos que se puede describir mejor más adelante con Dones y Defectos.

**Coraje:** mide la fuerza de voluntad y bravura del personaje. Sirve tanto para enfrentarse al miedo como para resistir el dolor, entre otros usos.

**Inocencia:** este atributo mide la proximidad del personaje al mundo imaginario y en cierto modo la facilidad del mismo para afectarlo. Los personajes con mucha Inocencia no tienen dudas, tienen una creencia fuerte en lo imaginario y esa misma creencia les da poder sobre ella. No obstante, en muchos casos también les hace vulnerables ya que deja sus defensas bajas frente a muchos poderes de fantasía. Los humanos normales tienen una Inocencia Pobre o peor; los niños o personas especialmente inocentes tienen un valor entre Mediocre y Buena (los niños, hasta que crecen, probablemente). Los personajes imaginarios, dado que pertenecen al mundo sobrenatural, no tienen Inocencia como tal, pero por defecto están abiertos a este mundillo; cuenta como si tuvieran Inocencia Normal, por omisión. En este caso, la Inocencia pasa a denominarse Irreali-





dad, pues mide su relación directa con el mundo sobrenatural y su facilidad para afectarlo; en pocas palabras, mide su pertenencia a ese mundo, más que entendimiento del mismo.

Por ejemplo, donde un ser humano debería usar su Inocencia para utilizar un objeto mágico, un imaginario tendría éxito automáticamente. No obstante, en casos excepcionales, el mismo imaginario puede verse obligado a medir su relación con el mundo sobrenatural haciendo una tirada de Irrealidad, que como hemos visto, tendrá un valor por defecto de Normal.

Finalmente, en muy raras ocasiones es posible encontrar imaginarios de mayor o menor potencial que tengan este atributo con valores distintos de Normal, independientemente de su escala de poder real. Por el motivo que sea, estos imaginarios más o menos puros se relacionan mejor o peor con el mundo del que proceden, al igual que los mortales tienen más o menos dificultades para la misma tarea según como sea su Inocencia.

Todos los atributos tienen un valor base Normal, y tienes tres niveles gratis con los que comprar niveles más altos. Puedes por ejemplo comprar tres atributos a nivel Bueno o uno a nivel Excelente. También puedes reducir alguno de tus atributos un nivel (o más, hasta Terrible) para aumentar otro u otros.

Asimismo, los niveles de compra de atributos pueden invertirse para comprar habilidades; cada nivel no empleado nos otorga 3 niveles de habilidad gratis. También podemos comprar Dones, un don costaría dos niveles de atributo. Y viceversa, comprar un Defecto extra nos otorgaría dos niveles de atributo extra.

En Fudge los Atributos y las Habilidades no se suman directamente. Es decir, las habilidades son independientes de los atributos. Usualmente se pide una cierta consistencia; si tienes Pobre Destreza, ¿cómo es que eres muy bueno en habilidades Atléticoas, en Esquiva y en Arco?

No obstante, el tener niveles de Atributos por encima de la media sí que tiene un impacto en habilidades que no hayas comprado. En esos casos, si tienes que hacer una tirada de habilidad aplicaremos un número de Ventajas que contarán para reducir el mínimo dado negativo.

Valor del atributo	Ventajas
Normal o peor	0
Bueno	1
Grande	2
Excelente	3

En este caso aplica las Ventajas como dados extra aunque sean más de 1. Este mecanismo aumenta la probabilidad de hacerlo bien pero sin darnos directamente un modificador alto.

*Ejemplo: un personaje sin entrenamiento en armas de fuego pero Gran Destreza dispara a una diana. Su habilidad base es Dobre, pero su Gran Destreza le añade 2 Ventajas. Así pues tira 2d6 positivos y 4d6 negativos. Contando los resultados tenemos +2, +4, -5, -6, -1 y -3. Nos quedamos con los menores de ambas categorías que son +2 y -1 y el resultado final es de +1. Sin haber usado los dos dados negativos extra los mínimos serían de +2 y -5, ¡un -3!*

Esto no nos hace increíblemente buenos pero nos da una competencia inicial mejor que la media de los mortales en las mismas circunstancias.





## Puntos Fudge

En la sección de Atributos tenemos también los Puntos Fudge (abreviadamente PF). Estos son puntos que se utilizan para comprar “suerte” durante el juego y modificar tus tiradas o incluso influir en la trama al mismo nivel que el Narrador (¡con su permiso!).

En Fábulas los personajes tienen inicialmente 3 Puntos Fudge. Estos puntos se gastan permanentemente cuando los usas pero se recargan al adquirir experiencia (con un máximo total de 6 puntos Fudge). Los que no gastes se mantienen para la siguiente sesión de juego.

Mediante puntos Fudge puedes (en todos los casos, con el permiso del Narrador):

- Al coste de un punto, puedes tener éxito automáticamente -y con estilo- en una acción sin oposición de dificultad Grande como máximo.
- Al coste de un punto, alterar una tirada un nivel arriba o abajo, ya sea una tirada tuya o una que haya hecho el Narrador y que afecte directamente a tu personaje. Nota del autor: si quieres que el juego sea un poco más sencillo para los jugadores, en vez de otorgar un +1 en este caso el gastar un punto Fudge sustituye la tirada del jugador como si hubiese obtenido un +1.
- Al coste de un punto, puedes repetir una tirada que hayas hecho. Incluso puedes repetir esta opción tantas veces como quieras, aunque más de una es un poco absurdo.
- Al coste de 2 puntos, ignorar una tirada que hayas hecho (o si quieres, ni siquiera intentarla) y obtener un +4 en los dados automáticamente.
- A un coste variable, puedes declarar que tus heridas no son tan graves como parecían. Arañazos y Heridas se ignoran del todo pagando un punto Fudge, Heridas Graves cuestan 2 puntos, Incapacitaciones cuestan 3 puntos y así sucesivamente.
- A un coste variable, dependiendo del caso, puedes solicitar una coincidencia favorable. Por ejemplo, a un punto podría ocurrir que hubiera un bote en un muelle de Caláis cuando necesitas huir de unos bandidos; por cuatro puntos el guarda que está vigilándote en la prisión resulta ser tu primo, ¡al que puedes intentar convencer para dejarte ir!

## AntiFudge

Además de los usos normales de los puntos Fudge comentaremos una última modalidad de uso que denominaremos Antifudge. Si en una escena concreta un personaje fracasa de forma que nos interrumpe el flujo de la historia lo suficiente, y no le quedan puntos Fudge para resolver la papeleta (si los tiene pero no quiere usarlos, peor para él), puedes otorgarle el beneficio de 1 ó 2 de estos puntos. No le quites nada, ni experiencia ni le apuntes una deuda a cobrar luego, en vez de eso dale esos mismos puntos a los contrincantes de los personajes (todos a un mismo personaje no jugador ó 1 a dos personajes).

*Ejemplo: un personaje sin puntos Fudge falla una tirada de Equilibrio mientras huye de una mansión, lo que supone que se precipita al vacío con las consecuencias que trae de lesiones serias o muerte y el retraso de sus compañeros. En vez de derivar por ese camino, el Narrador le otorga un +1 como si gastase un punto Fudge y le permite agarrarse en el último momento.*

Más tarde, cuando los personajes se encuentren con el villano principal, descubrirán que ahora tiene 1 punto Fudge adicional, ¡que va a usar contra ellos!

Este sistema de otorgar antifudges se presta bastante al abuso, por eso sólo es el Narrador el que decide cuándo se aplica o no. Recuerda que si los personajes no quieren salvarse a sí mismos, tampoco deberías hacerlo tú.



## Riqueza

El tema monetario en Fábulas se maneja con un pseudoatributo abstracto, no con un contador numérico. Este rasgo que denominaremos riqueza se mueve en 7 niveles o clases posibles, a saber:

El valor base del rasgo de Riqueza depende inicialmente de la profesión y origen social del personaje. Varios dones y defectos modifican la clase social de un personaje, y determinadas profesiones pueden ser etiquetadas fácilmente como de un tipo u otro.

*Ejemplo: un personaje cuya profesión fuese marino probablemente tenga una Riqueza base a nivel Proletario, mientras que un personaje abogado tendría nivel Burgués.*

¿Quiere esto decir que no hay abogados de éxito? No necesariamente. Puedes invertir niveles gratuitos de atributo para mejorar tu nivel de Riqueza, como si de un atributo se tratara. Y viceversa, puedes empeorar tu Riqueza para mejorar atributos (¡tú mismo!).

Nivel de Riqueza	
Escala de riqueza	Valor numérico
Pobre*	-3
Clase baja	-2
Proletario	-1
Burgués	0
Clase Alta	+1
Nobleza	+2
Rico*	+3

*Nota\*: los niveles Pobre y Rico sólo se alcanzan con un defecto y un don respectivamente, no se pueden alcanzar al menos inicialmente invirtiendo u obteniendo puntos de ellos.*

*Ejemplo: el abogado del ejemplo anterior gasta un nivel de atributo para subir su nivel de Riqueza de Burgués a Clase Alta, con lo que pasa a ser un abogado de éxito y renombre y a codearse con la crema y la nata de la sociedad.*

Subir tu nivel de Riqueza pagando con atributos no significa per sé que el personaje sea un mejor profesional o tenga más talento. Si no tiene habilidades para apoyar ese éxito, es muy posible que bien viva de las rentas de éxitos pasados, tenga suerte, haya heredado una cantidad considerable de dinero, etc. ¡Lamentablemente no siempre el talento y el dinero van de la mano!

El nivel de Riqueza se utiliza como un bono a la hora de realizar compras o mover dinero, como si de una habilidad de obtener crédito se tratara. No plagues a tus jugadores con tiradas de Riqueza a cada momento, lo importante de este juego no es llevar un control contable de lo que compran o dejan de comprar. No obstante, si los personajes se desmandan, ¡es posible que unas cuantas tiradas fallidas les hagan recapacitar...!

El Narrador, de acuerdo al bien o servicio que los personajes quieren obtener, calcula una dificultad para la tirada de Riqueza, basado en una clase social apropiada a dicho objetivo (un arma, un billete de tren de primera clase). Ten en cuenta que muchos servicios se escalan de acuerdo a la clase social de aquellos que van a adquirirlos, sirva como ejemplo las clases de viaje en tren o barco o la calidad de los restaurantes, desde tabernas a verdaderos templos gastronómicos.





Por otra parte, ten en cuenta que hay cosas que sencillamente no puedes comprar si no perteneces (o aparentas pertenecer) a la clase social adecuada. Aunque tengas el dinero suficiente, no puedes comprar un pasaje de primera en un vapor trasatlántico ¡si no aparentas ser un gentleman o una dama!

Si los personajes compran varias cosas a la vez o en un período de tiempo que se considere una única escena, se calcula una dificultad conjunta, no varias dificultades por separado.

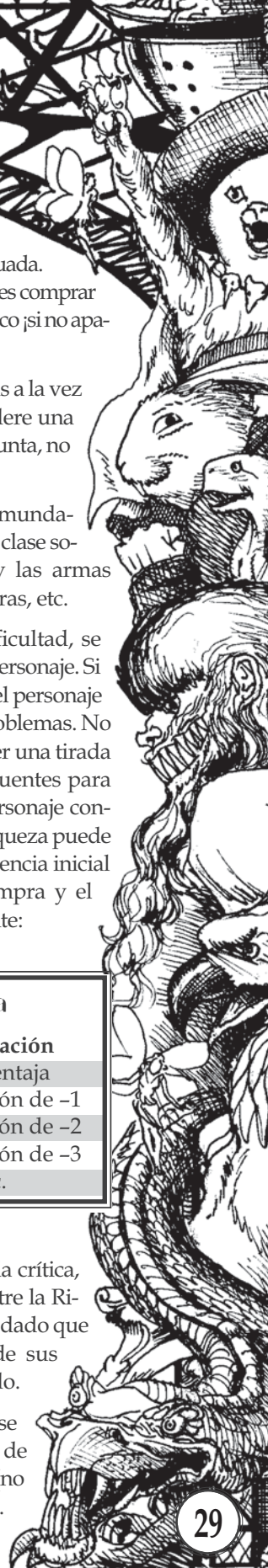
Aplica el sentido común, las cosas mundanas suelen ser baratas (escaladas por su clase social objetivo), las armas son caras y las armas modernas o prototipo son aún más caras, etc.

Una vez calculado el nivel de dificultad, se compara con el nivel de Riqueza del personaje. Si son iguales o la dificultad es menor, el personaje adquiere el servicio u objeto sin problemas. No obstante, si es superior debe hacer una tirada para ver si puede estirar sus fuentes para conseguir el objetivo. Si el personaje consigue la tirada, su nivel de Riqueza puede verse afectado según la diferencia inicial entre la dificultad de la compra y el mismo, según la tabla siguiente:

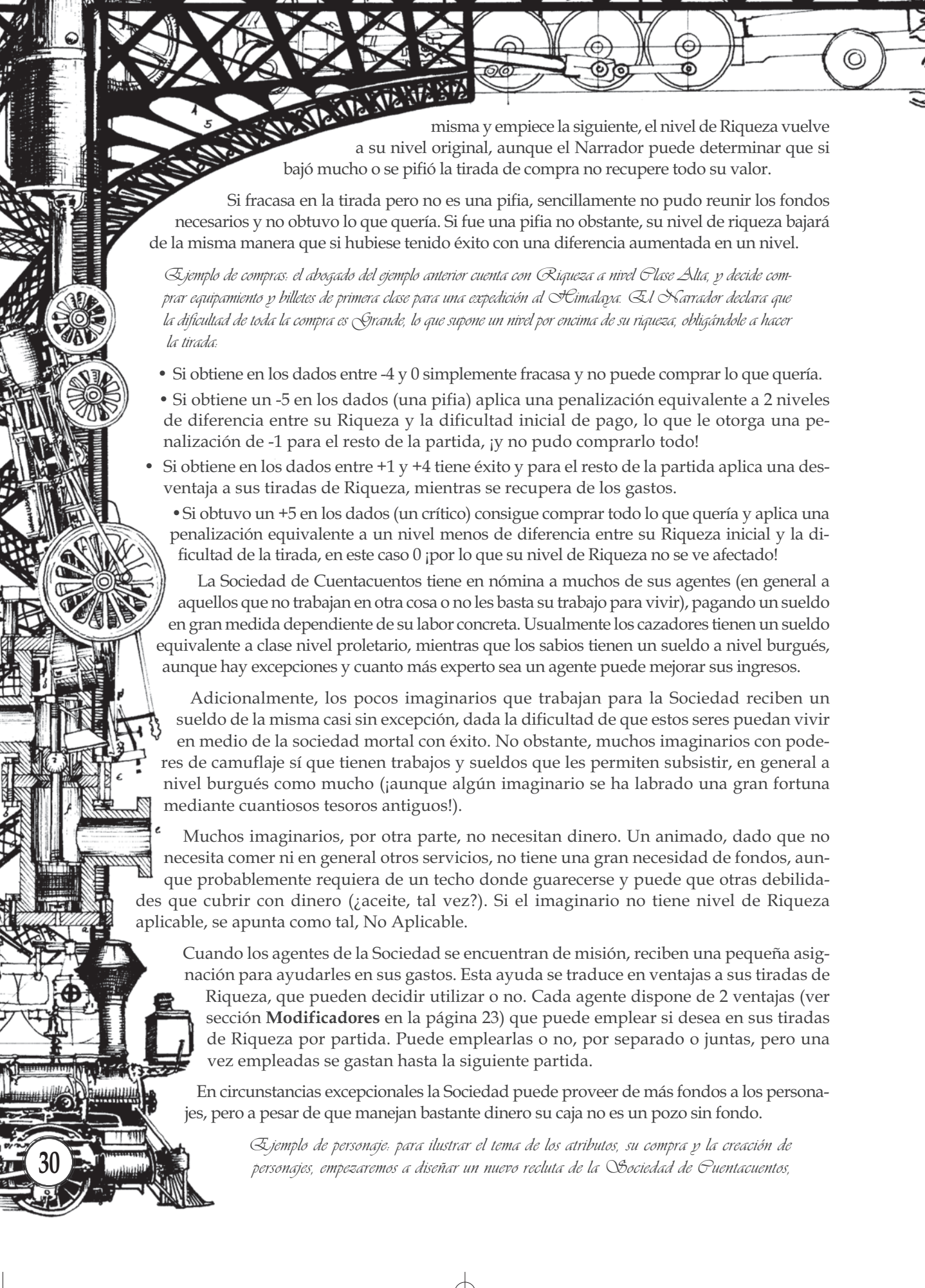
Efecto de la compra	
Diferencia	Penalización
1 nivel	1 desventaja
2 niveles	Penalización de -1
3 niveles	Penalización de -2
4 niveles	Penalización de -3
Etc.	Etc.

Si la tirada de Riqueza es una tirada crítica, aplica un nivel menos de diferencia entre la Riqueza y la dificultad de la tirada inicial, dado que ha conseguido mejorar la tasación de sus bienes o fondos más allá de lo esperado.

La penalización que hemos citado se aplica a todas las tiradas posteriores de Riqueza durante la misma partida (no se limita a la sesión de juego actual). Usualmente, cuando termine la







misma y empiece la siguiente, el nivel de Riqueza vuelve a su nivel original, aunque el Narrador puede determinar que si bajó mucho o se pifió la tirada de compra no recupere todo su valor.

Si fracasa en la tirada pero no es una pifia, sencillamente no pudo reunir los fondos necesarios y no obtuvo lo que quería. Si fue una pifia no obstante, su nivel de riqueza bajará de la misma manera que si hubiese tenido éxito con una diferencia aumentada en un nivel.

*Ejemplo de compras: el abogado del ejemplo anterior cuenta con Riqueza a nivel Clase Alta, y decide comprar equipamiento y billetes de primera clase para una expedición al Himalaya. El Narrador declara que la dificultad de toda la compra es Grande, lo que supone un nivel por encima de su riqueza, obligándole a hacer la tirada:*

- Si obtiene en los dados entre -4 y 0 simplemente fracasa y no puede comprar lo que quería.
- Si obtiene un -5 en los dados (una pifia) aplica una penalización equivalente a 2 niveles de diferencia entre su Riqueza y la dificultad inicial de pago, lo que le otorga una penalización de -1 para el resto de la partida, ¡y no pudo comprarlo todo!
- Si obtiene en los dados entre +1 y +4 tiene éxito y para el resto de la partida aplica una desventaja a sus tiradas de Riqueza, mientras se recupera de los gastos.
  - Si obtuvo un +5 en los dados (un crítico) consigue comprar todo lo que quería y aplica una penalización equivalente a un nivel menos de diferencia entre su Riqueza inicial y la dificultad de la tirada, en este caso 0 ¡por lo que su nivel de Riqueza no se ve afectado!

La Sociedad de Cuentacuentos tiene en nómina a muchos de sus agentes (en general a aquellos que no trabajan en otra cosa o no les basta su trabajo para vivir), pagando un sueldo en gran medida dependiente de su labor concreta. Usualmente los cazadores tienen un sueldo equivalente a clase nivel proletario, mientras que los sabios tienen un sueldo a nivel burgués, aunque hay excepciones y cuanto más experto sea un agente puede mejorar sus ingresos.

Adicionalmente, los pocos imaginarios que trabajan para la Sociedad reciben un sueldo de la misma casi sin excepción, dada la dificultad de que estos seres puedan vivir en medio de la sociedad mortal con éxito. No obstante, muchos imaginarios con poderes de camuflaje sí que tienen trabajos y sueldos que les permiten subsistir, en general a nivel burgués como mucho (¡aunque algún imaginario se ha labrado una gran fortuna mediante cuantiosos tesoros antiguos!).


Muchos imaginarios, por otra parte, no necesitan dinero. Un animado, dado que no necesita comer ni en general otros servicios, no tiene una gran necesidad de fondos, aunque probablemente requiera de un techo donde guarecerse y puede que otras debilidades que cubrir con dinero (¿aceite, tal vez?). Si el imaginario no tiene nivel de Riqueza aplicable, se apunta como tal, No Aplicable.

Cuando los agentes de la Sociedad se encuentran de misión, reciben una pequeña asignación para ayudarles en sus gastos. Esta ayuda se traduce en ventajas a sus tiradas de Riqueza, que pueden decidir utilizar o no. Cada agente dispone de 2 ventajas (ver sección **Modificadores** en la página 23) que puede emplear si desea en sus tiradas de Riqueza por partida. Puede emplearlas o no, por separado o juntas, pero una vez empleadas se gastan hasta la siguiente partida.

En circunstancias excepcionales la Sociedad puede proveer de más fondos a los personajes, pero a pesar de que manejan bastante dinero su caja no es un pozo sin fondo.

*Ejemplo de personaje: para ilustrar el tema de los atributos, su compra y la creación de personajes, empezaremos a diseñar un nuevo recluta de la Sociedad de Cuentacuentos,*





*Graham Fraquier, que será un sabio de pocas aptitudes físicas pero gran intelecto.*

Como sabemos las aptitudes principales de este personaje, asignaremos la mayor cantidad de puntos de atributo que sea razonable a los atributos mentales. Todos los atributos tienen un valor por omisión de Normal (+0), y tenemos 3 niveles gratis que repartimos equitativamente entre Razonamiento, Coraje e Inocencia, lo cual los deja a valor Bueno (+1).

Como queremos potenciarlos aún más, reducimos los atributos físicos (Fuerza, Salud y Destreza) a Mediocre cada uno (-1), lo que nos da tres niveles adicionales de atributo que volvemos a asignar a los atributos mentales, dejándolos los tres a valor Grande (+2). Con esto nos quedamos satisfechos.

Apuntamos los valores de los atributos en la hoja de personaje y asimismo el número de puntos Fudge base que tenemos, 3.

Como Riqueza, al ser un personaje de tipo ilustrado, le asociamos el nivel Burgués sin modificarlo con niveles de atributos de menos o de más.

## Escala


La Escala es un atributo numérico comparativo, utilizado normalmente sólo cuando hay diferencias de tamaño suficientes entre dos personajes o criaturas como para que merezca la pena utilizarlo.

Casi siempre personajes del mismo tipo tienen una escala (relativa entre sí) de +0. En el caso de Fábulas la base del juego son personajes de tamaño humano, así que la escala +0 la fijan dichos seres.

Respecto de la escala +0 podemos encontrar niños o personas pequeñas, con escala -1. Aunque pertenezcan al mismo grupo son más débiles, y lo que es peor, absorben peor el daño, que sus contrapartidas de escala +0. Por el contrario, una persona muy grande, de escala +1, es más fuerte que una de escala +0 y además absorbe daño mejor. Después

### Ejemplos de Escala

Escala de masa	Peso aproximado	Ejemplo
-6	6 kgrs	Gato doméstico grande
-5	9 kgrs	Zorro
-4	13 kgrs	Tejón
-3	20 kgrs	Lince euroasiático
-2	30 kgrs	Perro mediano
-1	45 kgrs	Guepardo
+0	68 kgrs	Humano
+1	100 kgrs	Leopardo
+2	150 kgrs	Oso negro
+3	225 kgrs	Gorila macho
+4	333 kgrs	Oso grizzly
+5	500 kgrs	Caimán
+6	750 kgrs	Bisonte
+7	1100 kgrs	Gran tiburón blanco
+8	1700 kgrs	Orca
+9	2500 kgrs	Alosaurio



de todo, ¡una herida para una persona normal es apenas un arañazo para ella!

Aplica la escala siempre que haya diferencias entre los valores absolutos de dos o más seres. Recuerda que entre los seres de un mismo tipo, la escala relativa es de +0.

*Ejemplo: un ogro, de escala +3 respecto de un humano normal, pesa unos 230 kilogramos y mide fácilmente más de 2 metros y medio. Aunque su fuerza sea normal respecto de sus amigos ogros, respecto de un humano es 3 niveles más fuerte, el equivalente a un humano con Fuerza Excelente. Y es más, un humano armado con un sable probablemente lo tenga difícil para causarle heridas serias (para alguien de su tamaño!).*

## Habilidades

En Fábulas usaremos la siguiente lista de habilidades para especificar los puntos fuertes (y débiles) de un personaje. Casi todas tienen un nivel por defecto Pobre, pero algunas pocas tienen valores mejores o peores. ¡O no existentes!

Nótese que las habilidades que no posees tienen un valor (casi siempre) Pobre. La mayoría de las personas en habilidades mundanas tienen niveles Mediocres. No te dejes engañar por la etiqueta de “Mediocre”, en general, implica una cierta experiencia y que en casi todos los casos del día a día tendrán éxito en sus tareas relacionadas. Indudablemente, personas con valores mayores en estas habilidades, serán considerablemente mejores, realizando dichas tareas en menos tiempo, o con mejor calidad, o bien siendo capaces de realizar tareas de una complejidad muy superior.

Habrás 36 niveles gratis de habilidad con los cuales puedes comprar habilidades; cada nivel en una habilidad cuesta 1 nivel, y así sucesivamente. Por ejemplo, comprar Esgrima a nivel Grande nos costaría 4 niveles (de Pobre a Grande).

Inicialmente los personajes no pueden comprar habilidades a niveles más altos que Grande, excepto si tienen el Don Legendario que les permitirá empezar con una habilidad uno o dos niveles mejor.

Antes de gastar todos tus niveles gratis en habilidades, echa un vistazo a los Dones y Defectos; algunos de ellos requieren que desarrolles una habilidad para controlarlos, ¡por lo que lo mismo necesitas guardar niveles para ellos!

Nótese que una habilidad con valor base No Disponible cuesta 1 nivel de Habilidad para tenerla a nivel Terrible, y 2 para tenerla a nivel Pobre (y así sucesivamente).

Como en el caso de los atributos, podemos intercambiar los niveles de Habilidad para comprar otros rasgos. 3 niveles de Habilidad son equivalentes a un nivel de Atributo, 6 niveles de habilidad nos compran un Don y un Defecto nos otorga 6 niveles de Habilidad.

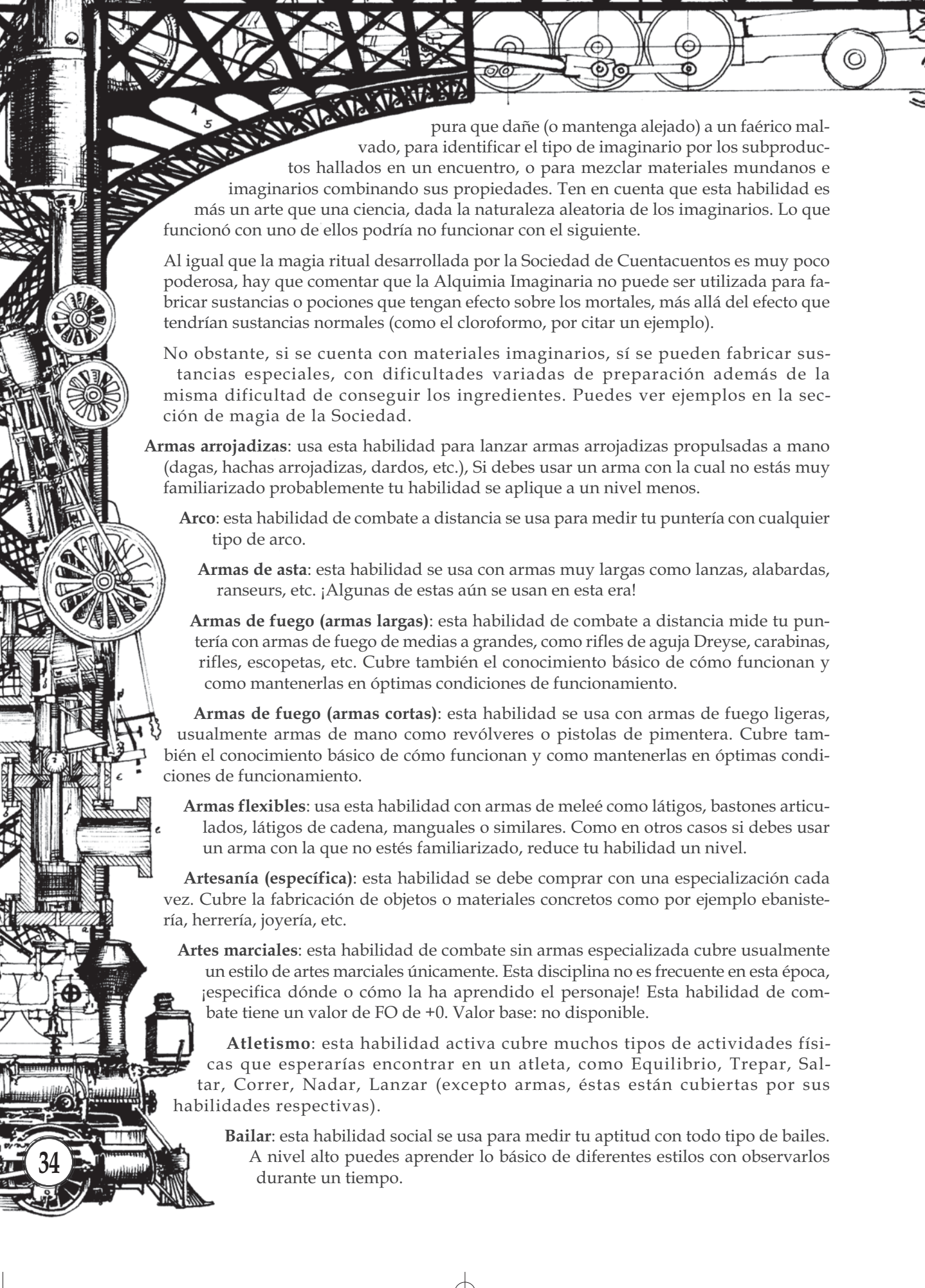
**Abrir cerraduras:** como su propio nombre indica, utiliza esta habilidad para sortear estas medidas de seguridad ya sean en puertas como tales o cajas fuertes. Sin las herramientas adecuadas en muchas ocasiones esta tarea es prácticamente imposible.

**Alquimia Imaginaria:** esta habilidad es conocida exclusivamente por miembros de la Sociedad, aunque algunos individuos dotados pueden tener algún grado de experiencia con ella (y llamarla de otro modo). Se usa para encontrar, desarrollar o investigar sustancias o materiales relacionados con seres imaginarios o el mundo imaginario. Puede ser usada, por ejemplo, para desarrollar una sustancia



## Lista de Habilidades y Valores por Defecto

Habilidad	Valor base	Valor máximo
Abrir cerraduras	Pobre	
Alquimia Imaginaria	Pobre	Grande
Armas arrojadizas	Pobre	
Arco	Pobre	
Armas de asta	Pobre	
Armas de fuego (armas largas)	Pobre	
Armas de fuego (armas cortas)	Pobre	
Armas flexibles	Pobre	
Artesanía (específica)	Pobre	
Artes marciales	No disponible	
Atletismo	Pobre	
Bailar	Pobre	
Ballesta	Pobre	
Buscar información	Pobre	
Cabalgar	Pobre	
Callejear	Pobre	
Ciencias exactas	No disponible	Bueno sin especializarse
Ciencias naturales	No disponible	Bueno sin especializarse
Concentración	Pobre	
Conducir	Pobre	
Conocimiento del área	Pobre	
Conocimiento de las criaturas imaginarias	Pobre	Grande
Conocimiento Imaginario	Pobre	Grande
Cuchillo	Pobre	
Desenfundar rápido	Pobre	
Disfrazarse	Pobre	
Empatía	Pobre	
Escapismo	Terrible	
Esconder rastros	Pobre	
Esconderse	Pobre	
Escuchar	Pobre	
Escudos	Pobre	
Esgrima	Pobre	
Esquivar	Pobre	
Etiqueta	Pobre	
Hachas y mazas	Pobre	
Humanidades	No disponible	Bueno sin especializarse
Idiomas idioma nativo	Razonamiento	
Intimidar	Pobre	
Juegos de azar	Pobre	
Leer oponente	Pobre	
Liderazgo	Pobre	
Moverse en silencio	Pobre	
Negociar	Pobre	
Nudos marineros	Pobre	
Oratoria	Pobre	
Orientación	Pobre	
Otear	Pobre	
Parada	Pobre	
Pelea	Pobre	
Poner/desarmar trampas	Pobre	
Prestidigitación	Pobre	
Profesionales	No Disponible (casi siempre)	
Rastrear	Pobre	
Recargar rápido	Pobre	
Sedución	Pobre	
Supervivencia (en terreno específico)	Pobre	
Teoría mágica	No disponible	Grande
Timar	Pobre	
Vaciar bolsillos	Pobre	



pura que dañe (o mantenga alejado) a un faérico malvado, para identificar el tipo de imaginario por los subproductos hallados en un encuentro, o para mezclar materiales mundanos e imaginarios combinando sus propiedades. Ten en cuenta que esta habilidad es más un arte que una ciencia, dada la naturaleza aleatoria de los imaginarios. Lo que funcionó con uno de ellos podría no funcionar con el siguiente.

Al igual que la magia ritual desarrollada por la Sociedad de Cuentacuentos es muy poco poderosa, hay que comentar que la Alquimia Imaginaria no puede ser utilizada para fabricar sustancias o pociones que tengan efecto sobre los mortales, más allá del efecto que tendrían sustancias normales (como el cloroformo, por citar un ejemplo).

No obstante, si se cuenta con materiales imaginarios, sí se pueden fabricar sustancias especiales, con dificultades variadas de preparación además de la misma dificultad de conseguir los ingredientes. Puedes ver ejemplos en la sección de magia de la Sociedad.

**Armas arrojadizas:** usa esta habilidad para lanzar armas arrojadizas propulsadas a mano (dagas, hachas arrojadizas, dardos, etc.). Si debes usar un arma con la cual no estás muy familiarizado probablemente tu habilidad se aplique a un nivel menos.

**Arco:** esta habilidad de combate a distancia se usa para medir tu puntería con cualquier tipo de arco.

**Armas de asta:** esta habilidad se usa con armas muy largas como lanzas, alabardas, ranseurs, etc. ¡Algunas de estas aún se usan en esta era!

**Armas de fuego (armas largas):** esta habilidad de combate a distancia mide tu puntería con armas de fuego de medias a grandes, como rifles de aguja Dreyse, carabinas, rifles, escopetas, etc. Cubre también el conocimiento básico de cómo funcionan y como mantenerlas en óptimas condiciones de funcionamiento.

**Armas de fuego (armas cortas):** esta habilidad se usa con armas de fuego ligeras, usualmente armas de mano como revólveres o pistolas de pimentera. Cubre también el conocimiento básico de cómo funcionan y como mantenerlas en óptimas condiciones de funcionamiento.

**Armas flexibles:** usa esta habilidad con armas de meleé como látigos, bastones articulados, látigos de cadena, manguales o similares. Como en otros casos si debes usar un arma con la que no estés familiarizado, reduce tu habilidad un nivel.


**Artesanía (específica):** esta habilidad se debe comprar con una especialización cada vez. Cubre la fabricación de objetos o materiales concretos como por ejemplo ebanistería, herrería, joyería, etc.

**Artes marciales:** esta habilidad de combate sin armas especializada cubre usualmente un estilo de artes marciales únicamente. Esta disciplina no es frecuente en esta época, ¡específica dónde o cómo la ha aprendido el personaje! Esta habilidad de combate tiene un valor de FO de +0. Valor base: no disponible.

**Atletismo:** esta habilidad activa cubre muchos tipos de actividades físicas que esperarías encontrar en un atleta, como Equilibrio, Trepas, Saltar, Correr, Nadar, Lanzar (excepto armas, éstas están cubiertas por sus habilidades respectivas).

**Bailar:** esta habilidad social se usa para medir tu aptitud con todo tipo de bailes. A nivel alto puedes aprender lo básico de diferentes estilos con observarlos durante un tiempo.





**Ballesta:** esta habilidad de combate a distancia se usa para medir tu puntería con cualquier tipo de ballestas.

**Buscar información:** utiliza esta habilidad para buscar detalles específicos en grandes masas de información como bibliotecas, hemerotecas, etc.

**Cabalgar:** esta útil habilidad se usa para montar a caballo u otros animales de monta, con seguridad y rapidez, si es necesario. En esta era sigue siendo muy necesaria.

**Callejear:** usa esta habilidad social para moverte entre las clases bajas y las fuentes de información o servicios callejeros. Cubre también el trato con elementos criminales en escenarios neutrales en los cuales tus agallas, coraje y conocimiento te permiten obtener lo que quieres con el mínimo riesgo. Puede ser vista como un tipo de etiqueta para clases bajas.

**Ciencias exactas:** grupo de habilidades de conocimiento incluyendo Astronomía, Criptografía, Química, Ingeniería, Geología, Matemáticas, Física, etc. El máximo nivel alcanzable como habilidad combinada es Bueno, más allá debe especializarte en uno de los subtipos y pagar los niveles aparte. ¡Compra esta habilidad y su especialidad Criptografía si quieres poder leer con facilidad la información secreta de los libros de cuentos de la Sociedad! Valor base: no disponible.

**Ciencias naturales:** grupo de habilidades de conocimiento incluyendo Biología, Botánica, Zoología, etc. Valor máximo antes de que se requiera especialización: Buena. Valor base: no disponible.

**Concentración:** esta habilidad mide tu capacidad de abstracción cuando intentas realizar una tarea con todo tu poder mental, o bien tu capacidad de vaciar tu mente de ideas e ignorar todo estímulo mundano.


**Conducir:** utiliza esta habilidad para controlar vehículos de la época, principalmente carruajes, calesas, diligencias, etc. Para vehículos a vapor como ferrocarriles o barcos, compra una habilidad profesional.

**Conocimiento del área:** esta habilidad cubre el conocimiento de un área concreta, por lo que se encuentra con más frecuencia en los lugareños de dicha área. Sin embargo, a veces una misión tiene lugar en sitios donde los agentes de la sociedad se sienten como en casa.

**Conocimiento de las criaturas imaginarias:** esta habilidad de conocimiento cubre todo tipo de seres imaginarios, sus objetivos generales, poderes y debilidades. Úsala por ejemplo para deducir quién puede estar tras un ataque, qué argumentos se podrían usar para detener esos hechos y finalmente la forma más segura de librarse de ellos si todas las otras alternativas fallaron.

**Conocimiento Imaginario:** esta amplia habilidad de conocimiento cubre lo que la sociedad ha descubierto a lo largo de los años sobre la naturaleza misma del mundo imaginario. Puede usarse cada vez que un personaje necesite información sobre detalles concretos de este mundo aleatorio, como por ejemplo para ayudarte a encontrar la salida en un laberinto infinito, la forma de abrir un muro de roca en una cueva, el porqué una criatura concreta parece invencible, etc. Nótese que para tipos de criaturas base, se debe usar Conocimiento de las criaturas imaginarias; para individuos concretos, lo más normal es usar Conocimiento imaginario.

Si un personaje tiene acceso a libros de cuentos de la Sociedad, puede utilizar los mismos como una fuente de conocimiento sobre este tema, dependiendo claro de la calidad de dicha biblioteca y de su habilidad para entender la in-



formación codificada criptográficamente en ella. En este caso, el personaje tirará por Buscar Información o por Criptografía, la que tenga más baja, y el máximo resultado posible será determinado por el Narrador de acuerdo a los libros utilizados.

**Cuchillo:** usa esta habilidad de combate con armas pequeñas como cuchillos, dagas, navajas, etc. Los cuchillos arrojados usan la habilidad de Armas Arrojadas.

**Desenfundar rápido:** esta habilidad se basa en tus reflejos y experiencia para desenfundar o desvainar muy rápidamente un arma (u objeto). Usualmente es mucho más fácil sacar un arma de una funda apropiada, y además cuanto más ligera sea el arma mejor. Puedes desenfundar tanto armas de combate cuerpo a cuerpo como armas de fuego con esta habilidad.

**Disfrazarse:** usa esta habilidad para adquirir una apariencia diferente o para cambiar tu propio aspecto (como por ejemplo parecer enfermo). Para engañar a alguien haz una tirada enfrentada a su habilidad de Otear o a la de Disfrazarse, la que sea más alta.

**Empatía:** esta habilidad es muy útil para entender a los demás e interpretar sus motivaciones y sentimientos. Un buen uso de esta habilidad podría darte bonos para otras habilidades sociales o reducirte la dificultad de las tiradas.

**Escapismo:** esta habilidad espectacular se usa para librarse de cuerdas, esposas, incluso chalecos de fuerza. Sin embargo, nótese que esos objetos se han desarrollado para hacerlos prácticamente insalvables, así que las dificultades pueden ser muy altas. Valor base: Terrible.

**Esconder rastros:** conocimiento experto para dificultar el que tú (y posiblemente otros) seas seguido. Cubre el conocimiento acerca de dónde deberías pisar o no para dejar los menores rastros, el borrado de los mismos para dificultar el conteo de cuantas personas viajan en tu grupo, etc.

**Esconderse:** esta habilidad cubre todo tipo de estrategias para no ser visto. No solamente el tapar tu cuerpo tras obstáculos, sino también usar objetos para camuflarte.

**Escuchar:** esta habilidad mide tu capacidad auditiva, ayudándote a deducir quién, qué o cuántos se acercan a tu posición, a oír conversaciones lejanas, etc.


**Escudos:** esta habilidad no es muy popular en esta era pero puede ser útil de todos modos. Te permite usar cualquier tipo de escudo para detener golpes cuerpo a cuerpo (y algunos ataques a distancia poco potentes).

**Esgriima:** esta habilidad marcial se usa con armas de filo de tamaño medio o grande. En esta era aún son diestras con estas armas muchas personas y además sirven muy bien como habilidades de autodefensa. Si te ves obligado a usar un arma muy diferente a la que estas acostumbrado a usar (por ejemplo un khopesh de bronce en vez de un sable) el narrador puede reducir tu habilidad con aquella un nivel, hasta que te acostumbres.

**Esquivar:** usa esta habilidad para evitar golpes u otros peligros. Muchos ataques son imposibles de esquivar activamente, en esos casos lo que haces es aumentar la dificultad del ataque, en vez de tirar específicamente para evitarlos.

**Etiqueta:** esta habilidad social se usa siempre que quieras moverte en los círculos elevados de las clases altas, incluso entre la nobleza. Con frecuencia no es suficiente con tener niveles elevados en esta habilidad, excepto si has falsificado tu identidad y puedes pretender ser alguien en una posición suficientemente elevada en la escala social.





**Hachas y mazas:** coge esta habilidad si quieres ser un luchador competente con este tipo de armas pesadas, tanto a una como a dos manos.

**Humanidades:** grupo de habilidades de conocimiento sobre las culturas humanas y su historia concreta o teórica que incluyen entre otras Antropología, Geografía e Historia. Máximo valor antes de requerir especialización: Bueno. Valor base: no disponible.

**Idiomas:** tu idioma nativo tiene un valor base igual a tu atributo de Razonamiento. Normalmente no conocerás otros idiomas pero aún así pueden tener diferentes niveles base tan pronto como gastes niveles en ellos, dependiendo de cómo de relacionados estén unos con otros (usualmente 1 nivel mejor, como mucho dos).

**Intimidar:** esta habilidad se usa para forzar a los demás a hacer lo que tú quieras bien mediante fuerza bruta o mediante abuso verbal. Usualmente es una tirada enfrentada a Coraje. Con frecuencia es una habilidad inútil frente a imaginarios puros excepto en circunstancias extremas.

**Juegos de azar:** esta habilidad mide tu destreza con juegos de azar donde no rija el azar puro, por ejemplo el póker. Puedes usarla también para hacer trampas, aunque cualquiera que alcance tu resultado en esta habilidad ¡sabrá que usas trucos de tahúr!

**Leer oponente:** esta habilidad de combate se usa para evaluar la estrategia que un luchador cuerpo a cuerpo está usando, calcular el grado de experiencia aproximado que tiene (tras verle luchar un tiempo) y finalmente deducir, si es el caso, la escuela de lucha o técnica de combate que está usando.

**Liderazgo:** compra esta habilidad si quieres manejar a otros bajo tus órdenes de forma eficiente. Puede ser usada para inspirarles a grandes hazañas de valentía, para hacerles luchar cuando el miedo o el agotamiento sean demasiado grandes o simplemente para coordinar su trabajo para un resultado mejor.

**Movearse en silencio:** usa esta habilidad para moverte haciendo el menor ruido posible.

**Negociar:** esta habilidad social es usada para tratar con otros y alcanzar acuerdos positivos. Puede ser usada también para regatear y parlamentar.

**Nudos marineros:** esta popular habilidad marinera se usa para hacer nudos fuertes y otros tipos de trucos con cuerdas. Es muy útil para mantener a alguien retenido.

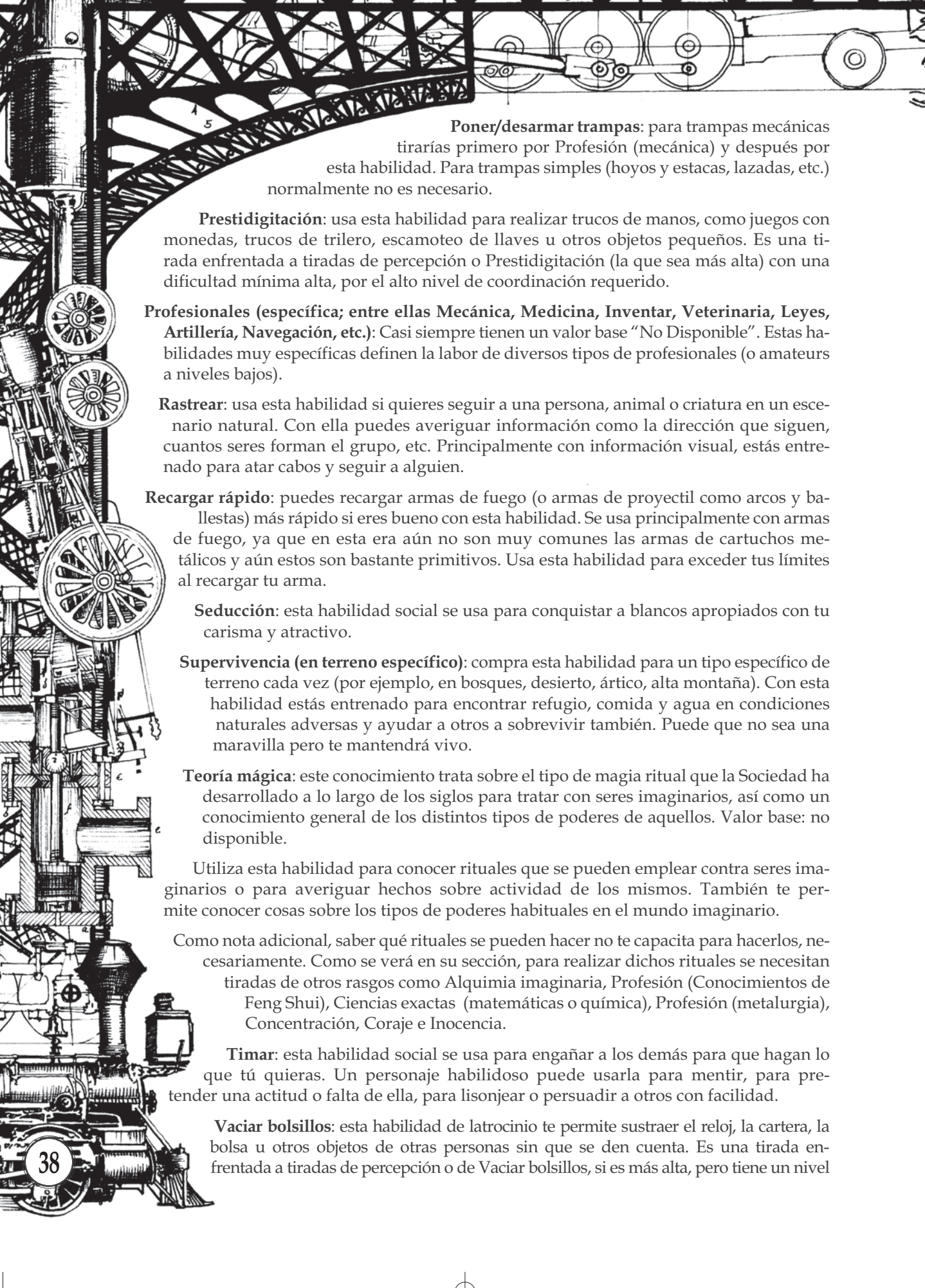
**Oratoria:** usa esta habilidad cuando quieras atraer a otros a tu causa o punto de vista. La diferencia con Timar es que no mientes activamente y la diferencia con Negociar es que usualmente Oratoria cubre ideales, ideas y política que son mucho más abstractos que los bienes que cubrirías con aquella.

**Orientación:** con esta habilidad eres capaz de encontrar el camino de vuelta cuando te pierdes y no hay señales obvias de ayuda.

**Otear:** esta habilidad mide tu visión, permitiéndote descubrir enemigos ocultos, objetos perdidos, huellas en la nieve, etc.

**Parada:** usa esta habilidad para bloquear ataques de enemigos armados o desarmados ya sea con armas de mano o sin ellas. En algunas ocasiones puede que también sea posible intentar detener ataques a distancia.

**Pelea:** esta habilidad cubre todo tipo de combate sin armas no especializado del todo, desde boxeo de caballeros a peleas de saloon. El combate sin armas tiene un FO de -1, ó de +0 si se utilizan ayudas como botas gruesas o nudillos de bronce.



**Poner/desarmar trampas:** para trampas mecánicas tirarías primero por Profesión (mecánica) y después por esta habilidad. Para trampas simples (hoyos y estacas, lazadas, etc.) normalmente no es necesario.

**Prestidigitación:** usa esta habilidad para realizar trucos de manos, como juegos con monedas, trucos de trilero, escamoteo de llaves u otros objetos pequeños. Es una tirada enfrentada a tiradas de percepción o Prestidigitación (la que sea más alta) con una dificultad mínima alta, por el alto nivel de coordinación requerido.

**Profesionales (específica; entre ellas Mecánica, Medicina, Inventar, Veterinaria, Leyes, Artillería, Navegación, etc.):** Casi siempre tienen un valor base "No Disponible". Estas habilidades muy específicas definen la labor de diversos tipos de profesionales (o amateurs a niveles bajos).

**Rastrear:** usa esta habilidad si quieres seguir a una persona, animal o criatura en un escenario natural. Con ella puedes averiguar información como la dirección que siguen, cuantos seres forman el grupo, etc. Principalmente con información visual, estás entrenado para atar cabos y seguir a alguien.

**Recargar rápido:** puedes recargar armas de fuego (o armas de proyectil como arcos y ballestas) más rápido si eres bueno con esta habilidad. Se usa principalmente con armas de fuego, ya que en esta era aún no son muy comunes las armas de cartuchos metálicos y aún estos son bastante primitivos. Usa esta habilidad para exceder tus límites al recargar tu arma.

**Seducción:** esta habilidad social se usa para conquistar a blancos apropiados con tu carisma y atractivo.

**Supervivencia (en terreno específico):** compra esta habilidad para un tipo específico de terreno cada vez (por ejemplo, en bosques, desierto, ártico, alta montaña). Con esta habilidad estás entrenado para encontrar refugio, comida y agua en condiciones naturales adversas y ayudar a otros a sobrevivir también. Puede que no sea una maravilla pero te mantendrá vivo.

**Teoría mágica:** este conocimiento trata sobre el tipo de magia ritual que la Sociedad ha desarrollado a lo largo de los siglos para tratar con seres imaginarios, así como un conocimiento general de los distintos tipos de poderes de aquellos. Valor base: no disponible.

Utiliza esta habilidad para conocer rituales que se pueden emplear contra seres imaginarios o para averiguar hechos sobre actividad de los mismos. También te permite conocer cosas sobre los tipos de poderes habituales en el mundo imaginario.

Como nota adicional, saber qué rituales se pueden hacer no te capacita para hacerlos, necesariamente. Como se verá en su sección, para realizar dichos rituales se necesitan tiradas de otros rasgos como Alquimia imaginaria, Profesión (Conocimientos de Feng Shui), Ciencias exactas (matemáticas o química), Profesión (metalurgia), Concentración, Coraje e Inocencia.

**Timar:** esta habilidad social se usa para engañar a los demás para que hagan lo que tú quieras. Un personaje habilidoso puede usarla para mentir, para pretender una actitud o falta de ella, para lisonjear o persuadir a otros con facilidad.

**Vaciar bolsillos:** esta habilidad de latrocinio te permite sustraer el reloj, la cartera, la bolsa u otros objetos de otras personas sin que se den cuenta. Es una tirada enfrentada a tiradas de percepción o de Vaciar bolsillos, si es más alta, pero tiene un nivel





mínimo de dificultad muy alto (¡es muy difícil!). En determinadas ocasiones puede ser incluso imposible.

Todas las habilidades de conocimiento imaginario (incluyendo Teoría mágica) tienen un valor máximo Grande, dada la naturaleza mutable de sus sujetos de estudios. Los personajes imaginarios tienen también un valor máximo Grande en estas habilidades (puede que sepan más, pero no lo dicen).

La mayoría de las habilidades de ciencia tienen un valor máximo Bueno. Más allá debes especializarte en sus sub-habilidades. *Ejemplo: Ciencias exactas Buena, Matemáticas Grande (costo total 1 para tener Ciencias exactas Terrible; más 4 para llegar a Buena, más 1 nivel para comprar Matemáticas como especialización a Grande = 6 niveles).*

Otras habilidades requieren desde el principio una especialización (por ejemplo, Profesión Doctor: Grande, coste 6).

*Ejemplo de personaje: seguimos con el ejemplo de Graham Fraquier, escogiendo sus habilidades.*

*Tenemos 36 niveles gratis de habilidad y sabemos que la mayoría de habilidades parten del valor Sobre (-2), costando cada nivel por encima un nivel. De entre todas las habilidades, como sabemos que el punto fuerte de Graham son los conocimientos, escogemos las siguientes habilidades:*

*Alquimia Imaginaria a nivel Grande (coste, 4 niveles)*

*Armas de fuego (armas cortas) a nivel Mediocre (coste 1)*

*Buscar información a nivel Grande (coste 4)*

*Ciencias exactas a nivel Bueno (coste 4 porque parte de Terrible)*

*Ciencias naturales a nivel Bueno (coste 4 por el mismo motivo)*

*Concentración a nivel Bueno (coste 3)*

*Conocimiento de las criaturas imaginarias a nivel Grande (coste 4)*

*Conocimiento Imaginario a nivel Grande (coste 4)*

*Esquivar Buena (coste 3)*

*Humanidades a nivel Buena (coste 4, también por ser una ciencia formal)*

*Oratoria a nivel Bueno (coste 3)*

*Teoría mágica a nivel Grande (coste 4)*

*Sumamos los totales gastados y vemos que nos hemos pasado, ¡suman 42 niveles! Nos hemos pasado en 6 niveles.*

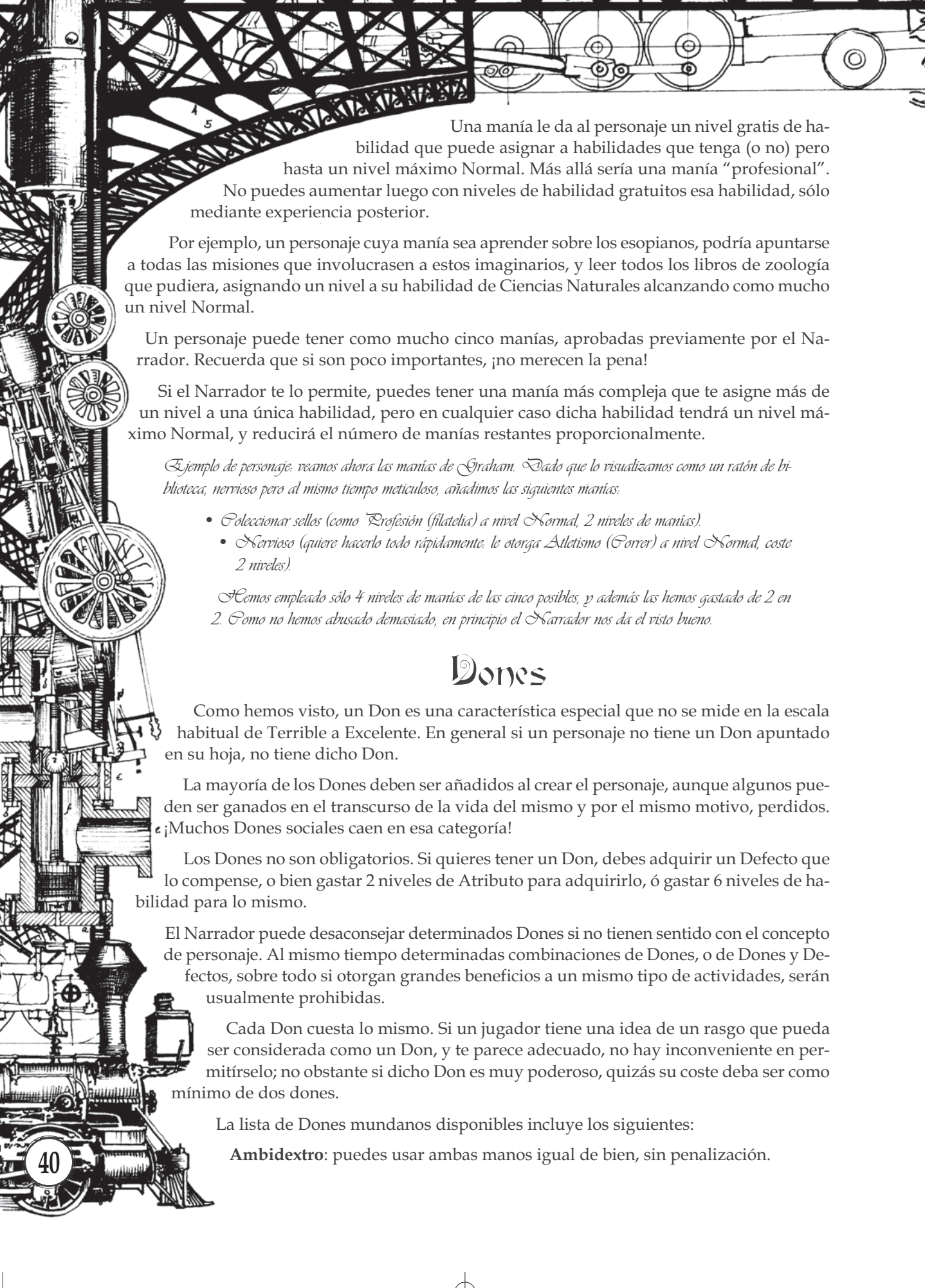
*Revisamos las habilidades que hemos comprado y como en principio estamos satisfechos con ellos intentaremos compensarlo más tarde con un defecto extra (que nos dará esos seis niveles de habilidad adicionales).*

## Manías

Las manías definen a un personaje de una forma especial. Básicamente definen aficiones del mismo que le motivan a hacer cosas o a aprender sobre otras.

Una manía debe tener un peso específico para merecer la pena dársela a un personaje. Un interés pasajero o somero no es algo que cambie a una persona. Al mismo tiempo, una Manía no es un Defecto, no es algo que el personaje busque obsesivamente y que domine su vida; es una afición.

Por ejemplo, una afición a los buenos vinos podría ser una Manía; motiva al personaje a recorrer las ciudades que visite buscando buenos restaurantes, y le hace discutir con otros gourmets acerca de las excelencias de tal y tal tinto...



Una manía le da al personaje un nivel gratis de habilidad que puede asignar a habilidades que tenga (o no) pero hasta un nivel máximo Normal. Más allá sería una manía "profesional". No puedes aumentar luego con niveles de habilidad gratuitos esa habilidad, sólo mediante experiencia posterior.

Por ejemplo, un personaje cuya manía sea aprender sobre los esopianos, podría apuntarse a todas las misiones que involucrasen a estos imaginarios, y leer todos los libros de zoología que pudiera, asignando un nivel a su habilidad de Ciencias Naturales alcanzando como mucho un nivel Normal.

Un personaje puede tener como mucho cinco manías, aprobadas previamente por el Narrador. Recuerda que si son poco importantes, ¡no merecen la pena!

Si el Narrador te lo permite, puedes tener una manía más compleja que te asigne más de un nivel a una única habilidad, pero en cualquier caso dicha habilidad tendrá un nivel máximo Normal, y reducirá el número de manías restantes proporcionalmente.

*Ejemplo de personaje: veamos ahora las manías de Graham. Dado que lo visualizamos como un ratón de biblioteca, nervioso pero al mismo tiempo meticuloso, añadimos las siguientes manías:*

- *Coleccionar sellos (como Profesión (filatelia) a nivel Normal, 2 niveles de manías).*
- *Nervioso (quiere hacerlo todo rápidamente: le otorga Atletismo (Correr) a nivel Normal, coste 2 niveles).*

*Hemos empleado sólo 4 niveles de manías de las cinco posibles, y además las hemos gastado de 2 en 2. Como no hemos abusado demasiado, en principio el Narrador nos da el visto bueno.*

## Dones

Como hemos visto, un Don es una característica especial que no se mide en la escala habitual de Terrible a Excelente. En general si un personaje no tiene un Don apuntado en su hoja, no tiene dicho Don.

La mayoría de los Dones deben ser añadidos al crear el personaje, aunque algunos pueden ser ganados en el transcurso de la vida del mismo y por el mismo motivo, perdidos. ¡Muchos Dones sociales caen en esa categoría!

Los Dones no son obligatorios. Si quieres tener un Don, debes adquirir un Defecto que lo compense, o bien gastar 2 niveles de Atributo para adquirirlo, ó gastar 6 niveles de habilidad para lo mismo.

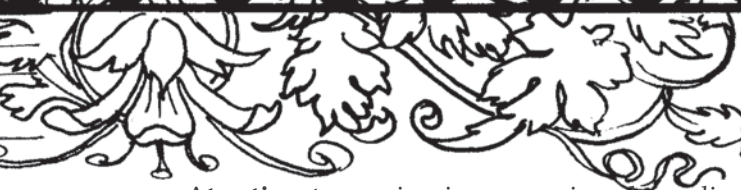
El Narrador puede desaconsejar determinados Dones si no tienen sentido con el concepto de personaje. Al mismo tiempo determinadas combinaciones de Dones, o de Dones y Defectos, sobre todo si otorgan grandes beneficios a un mismo tipo de actividades, serán usualmente prohibidas.

Cada Don cuesta lo mismo. Si un jugador tiene una idea de un rasgo que pueda ser considerada como un Don, y te parece adecuado, no hay inconveniente en permitírselo; no obstante si dicho Don es muy poderoso, quizás su coste deba ser como mínimo de dos dones.

La lista de Dones mundanos disponibles incluye los siguientes:

**Ambidextro:** puedes usar ambas manos igual de bien, sin penalización.





**Atractivo:** tu apariencia es superior a la media, lo cual a veces es un beneficio, ¡o un perjuicio! Sin este don tu apariencia es normal, como la mayoría de las personas.

**Buena memoria:** tu memoria es excepcional y puedes recordar y memorizar gran cantidad de hechos dispares. El jugador puede tomar notas de las partidas y usarlas como memoria (por supuesto, ¡los personajes pueden llevar diarios para no tener que recordar las cosas!).

**Buena reputación:** tienes una buena reputación entre determinadas personas como héroe, líder, sabio, o similar.

**Carisma:** sueles caer bien a la gente y con frecuencia te creen y están dispuestos a seguir tu liderazgo.

**Clase alta:** a pesar de que por su origen o forma de ganarse la vida el personaje pertenece a una clase social no muy alta, se considera por su éxito o riqueza que se le permite codearse con la élite. Si el personaje ya pertenece a una clase social alta, ¡este don no es aplicable!

**Concentración en el detalle:** cuando te concentras recibes un +1 a las tiradas para resolver tareas de larga duración, pero al mismo tiempo eso evita que te des cuenta de cosas que sucedan más allá de dicho ámbito...

**Contactos (específicos):** conoces a gente influyente o con conocimientos que pueden proveerte de información.

**Curación rápida:** tus heridas se curan al doble de la velocidad normal.

**Duro de pelar:** reduce el daño físico que recibas en un punto.

**Empatía animal:** los animales mundanos tienden a sentirse bien en tu presencia y los domésticos a obedecerte.

**Grande:** eres más grande que la media, tienes escala +1.

**Incansable:** reduce las penalizaciones en un nivel cuando se requiera una tirada de Fatiga.

**Intuición:** tienes presentimientos acerca de las opciones que se te presentan en la vida. El Narrador hará una tirada de situación oculta para indicarte qué opción te suena mejor.

**Le deben favores:** alguien te debe favores que puedes irte cobrando posteriormente. Cada favor que te deban debe ser aprobado por el Narrador.

**Médium:** eres capaz de percibir el mundo de los espíritus. Con una tirada de situación Normal o mejor sabrás si hay espíritus cerca. Con una tirada Grande eres capaz de verlos y con una tirada Excelente escucharles. Los espíritus con frecuencia te usan como medio de comunicación, lo cual es como mínimo una experiencia agotadora.

**Nobleza (coste dos dones):** este personaje posee un título nobiliario con todo lo que ello supone. No obstante, Sin complementarlo con dones como Riqueza y habilidades varias (como Etiqueta), probablemente seas la oveja negra de la familia.

**Nunca olvida nombres/caras/etc.:** el personaje nunca olvida uno de esos conceptos o rasgos, u otro que el Narrador te permita.

**Nunca se pierde:** tu sentido de la orientación está muy desarrollado y casi siempre sabes dónde está el norte. Con un poco de esfuerzo eres capaz de desandar lo andado en terreno desconocido.



**Patrón:** alguien poderoso te ayuda. Puede ser simplemente una carta de recomendación o un favor que te hayan otorgado.

**Perspicaz:** sin necesidad de tiradas conscientes el Narrador hará tiradas de percepción adecuadas para ti cuando llegues a cualquier sitio donde haya pistas ocultas o cualquier información no obvia.

**Presentir el peligro:** el Narrador hará una tirada de situación. En un resultado Bueno o mejor te avisará de algún peligro inminente.

**“Quiero creer” (gratis):** todos los personajes que pertenecen a la Sociedad de Cuentacuentos, excepto si son únicamente ayudantes mundanos sin acceso a ninguna información, tienen este don gratuitamente. Este don diferencia a los mortales ordinarios de la gente perceptiva que es capaz de pensar en términos absurdos en vez de con la fría lógica. La gente normal suele tener mucha más dificultad para percibir el mundo imaginario o incluso distinguir a sus criaturas de los humanos. Los personajes imaginarios no tienen este don, ¡no les hace falta! (apúntalo si quieres, pero por defecto ya creen en ese mundo).

**Rango:** tienes el derecho de mandar a otros en un cuerpo organizado de soldados o policía.

**Reflejos rápidos:** no eres sorprendido con facilidad por ataques físicos y recobras el equilibrio con facilidad en terreno difícil.

**Resistencia al dolor:** reduce las penalizaciones por heridas un punto. Así, las Heridas Leves no te causan penalizaciones y las Heridas Graves sólo un -1. Reduce también la dificultad de las tiradas para controlar el dolor un nivel.

**Riqueza (coste dos dones):** tu situación económica es boyante y puedes permitirte casi cualquier lujo que desees. A veces es un inconveniente, sobre todo cuando los demás saben el valor que tu persona posee... El Narrador puede limitar la posesión de este don dependiendo del concepto de personaje en concreto y de la crónica en cuestión. Es muy raro encontrar a un imaginario con este don, dado que la mayoría de ellos, ¡no tienen actividades productivas!

**Sentido agudo (específico):** recibes un +1 a las tiradas de percepción realizadas con dicho sentido. Ejemplo: vista aguda, oído agudo.

**Sentido común:** el menos común de los sentidos, en realidad. Cuando vayas a intentar algo increíblemente estúpido que te vaya a perjudicar a ti o a tus compañeros, el Narrador te avisará.

**Suerte:** una vez por hora (de tiempo real) puedes repetir una tirada de dados y quedarte con el mejor resultado.

**Visión nocturna:** ves mejor que la gente normal en situaciones de semioscuridad, pero igual de mal si no hay luz alguna, por supuesto.

**Voluntad de hierro:** recibes un +2 a las tiradas de Coraje para resistirte a intentos de doblegar tu voluntad con dominaciones mentales, hipnotismo o similares.

## Ⓞ Poderes (dones sobrenaturales)

Estos poderosos dones sólo pueden ser adquiridos por personajes imaginarios o Caperuzas rojas.

Los operativos secuestrados por imaginarios tienen a veces habilidades sobrenaturales adquiridas en dichos encuentros cercanos con la gente de fantasía. Sin





embargo, si las tienen deben compensar esos dones sobrenaturales obligatoriamente con Defectos sobrenaturales.

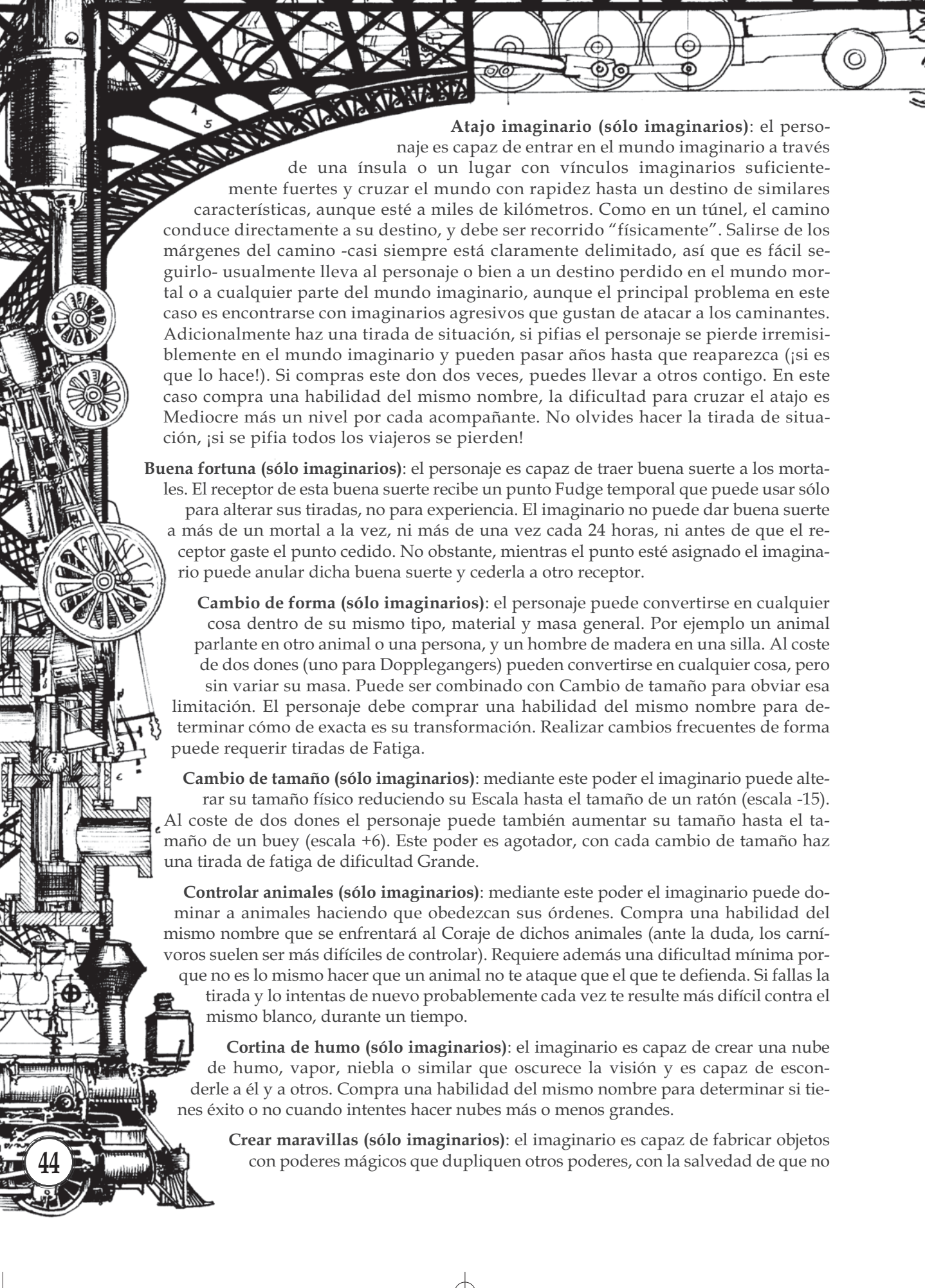
La mayoría de los poderes requieren ver al objetivo si se utilizan sobre alguien, otros sólo dependen de que el blanco esté cerca.

**Absorción de energía (sólo kitsunes):** algunos kitsunes son capaces de absorber energía vital de su entorno para potenciar sus poderes. Deben comprar una habilidad del mismo nombre para medir su grado de éxito. Con este poder el kitsune puede curarse a sí mismo de la misma forma que con el poder de toque Curativo pero sin coste de fatiga, o librarse asimismo del cansancio en que hubiera podido incurrir. Con una dificultad Grande puede aumentar un nivel una habilidad que tenga en otro poder.

El inconveniente de este poder es que esa energía vital es robada. Las plantas cercanas se marchitan, la tierra se hace estéril, los animales y personas se debilitan... de hecho puede ser utilizada como ataque en una tirada de daño, enfrentando esta habilidad y la Salud de la víctima con un FO de +2. Las armaduras y dones del estilo Duro de pelar no te protegen en este caso.

*Ejemplo: un kitsune usa este poder para absorber la vida de un mortal que le está molestando. Hace una tirada de Absorción (que tiene a nivel Grande) y obtiene un +2 en los dados. El mortal tira por su Salud (que es Buena) y obtiene un +1. El total de daño equivalente es de +4 (en la tirada) +2 (FO) -2 (la víctima), o sea 4 puntos. Vemos que ese total corresponde a una herida leve.*

**Animal verdadero (sólo esopianos):** el esopiano puede adoptar su forma animal a voluntad, sin límite de intentos al día.



**Atajo imaginario (sólo imaginarios):** el personaje es capaz de entrar en el mundo imaginario a través de una ínsula o un lugar con vínculos imaginarios suficientemente fuertes y cruzar el mundo con rapidez hasta un destino de similares características, aunque esté a miles de kilómetros. Como en un túnel, el camino conduce directamente a su destino, y debe ser recorrido "físicamente". Salirse de los márgenes del camino -casi siempre está claramente delimitado, así que es fácil seguirlo- usualmente lleva al personaje o bien a un destino perdido en el mundo mortal o a cualquier parte del mundo imaginario, aunque el principal problema en este caso es encontrarse con imaginarios agresivos que gustan de atacar a los caminantes. Adicionalmente haz una tirada de situación, si pifias el personaje se pierde irremisiblemente en el mundo imaginario y pueden pasar años hasta que reaparezca (¡sí es que lo hace!). Si compras este don dos veces, puedes llevar a otros contigo. En este caso compra una habilidad del mismo nombre, la dificultad para cruzar el atajo es Mediocre más un nivel por cada acompañante. No olvides hacer la tirada de situación, ¡si se pifia todos los viajeros se pierden!

**Buena fortuna (sólo imaginarios):** el personaje es capaz de traer buena suerte a los mortales. El receptor de esta buena suerte recibe un punto Fudge temporal que puede usar sólo para alterar sus tiradas, no para experiencia. El imaginario no puede dar buena suerte a más de un mortal a la vez, ni más de una vez cada 24 horas, ni antes de que el receptor gaste el punto cedido. No obstante, mientras el punto esté asignado el imaginario puede anular dicha buena suerte y cederla a otro receptor.

**Cambio de forma (sólo imaginarios):** el personaje puede convertirse en cualquier cosa dentro de su mismo tipo, material y masa general. Por ejemplo un animal parlante en otro animal o una persona, y un hombre de madera en una silla. Al coste de dos dones (uno para Doppelgangers) pueden convertirse en cualquier cosa, pero sin variar su masa. Puede ser combinado con Cambio de tamaño para obviar esa limitación. El personaje debe comprar una habilidad del mismo nombre para determinar cómo de exacta es su transformación. Realizar cambios frecuentes de forma puede requerir tiradas de Fatiga.


**Cambio de tamaño (sólo imaginarios):** mediante este poder el imaginario puede alterar su tamaño físico reduciendo su Escala hasta el tamaño de un ratón (escala -15). Al coste de dos dones el personaje puede también aumentar su tamaño hasta el tamaño de un buey (escala +6). Este poder es agotador, con cada cambio de tamaño haz una tirada de fatiga de dificultad Grande.

**Controlar animales (sólo imaginarios):** mediante este poder el imaginario puede dominar a animales haciendo que obedezcan sus órdenes. Compra una habilidad del mismo nombre que se enfrentará al Coraje de dichos animales (ante la duda, los carnívoros suelen ser más difíciles de controlar). Requiere además una dificultad mínima porque no es lo mismo hacer que un animal no te ataque que el que te defienda. Si fallas la tirada y lo intentas de nuevo probablemente cada vez te resulte más difícil contra el mismo blanco, durante un tiempo.

**Cortina de humo (sólo imaginarios):** el imaginario es capaz de crear una nube de humo, vapor, niebla o similar que oscurece la visión y es capaz de esconderle a él y a otros. Compra una habilidad del mismo nombre para determinar si tienes éxito o no cuando intentes hacer nubes más o menos grandes.

**Crear maravillas (sólo imaginarios):** el imaginario es capaz de fabricar objetos con poderes mágicos que dupliquen otros poderes, con la salvedad de que no





puede imitar poderes de una magnitud superior a la del artesano imaginario. El obtener esos poderes no otorga per sé la habilidad de controlarlos, eso debe aprenderse mediante la práctica. No siempre requiere fabricar algo durante largo tiempo en una forja, a veces con materiales mundanos sin modificar puede hacer cosas increíbles. Por ejemplo, con las alas de un cisne podría conseguir el poder de volar al atárselas a la espalda. Añade una habilidad del mismo nombre que se usará para medir el grado de éxito con su trabajo, la dificultad será más alta cuanto mayor sea el poder y cuántos más objetos mágicos cree a la vez. Comprando este don dos veces otros seres (incluyendo mortales) podrán usar estos objetos.

**Cuentacuentos:** el personaje es capaz de narrar historias de forma tan vívida que todos los que lo escuchan son capaces de ver la narración, literalmente. Los oyentes mundanos probablemente piensen que han visto las escenas mediante su imaginación, aunque seguro que estarán sorprendidos de lo vívidas que eran dichas imágenes.

**Curación acelerada (sólo imaginarios de segunda magnitud al menos):** el imaginario cura sus heridas de forma instantánea una vez la escena o el combate termina. Aunque parece un poder muy potente, hay que tener en cuenta que es posible morir con facilidad si se aplica la suficiente insistencia en dicha escena.

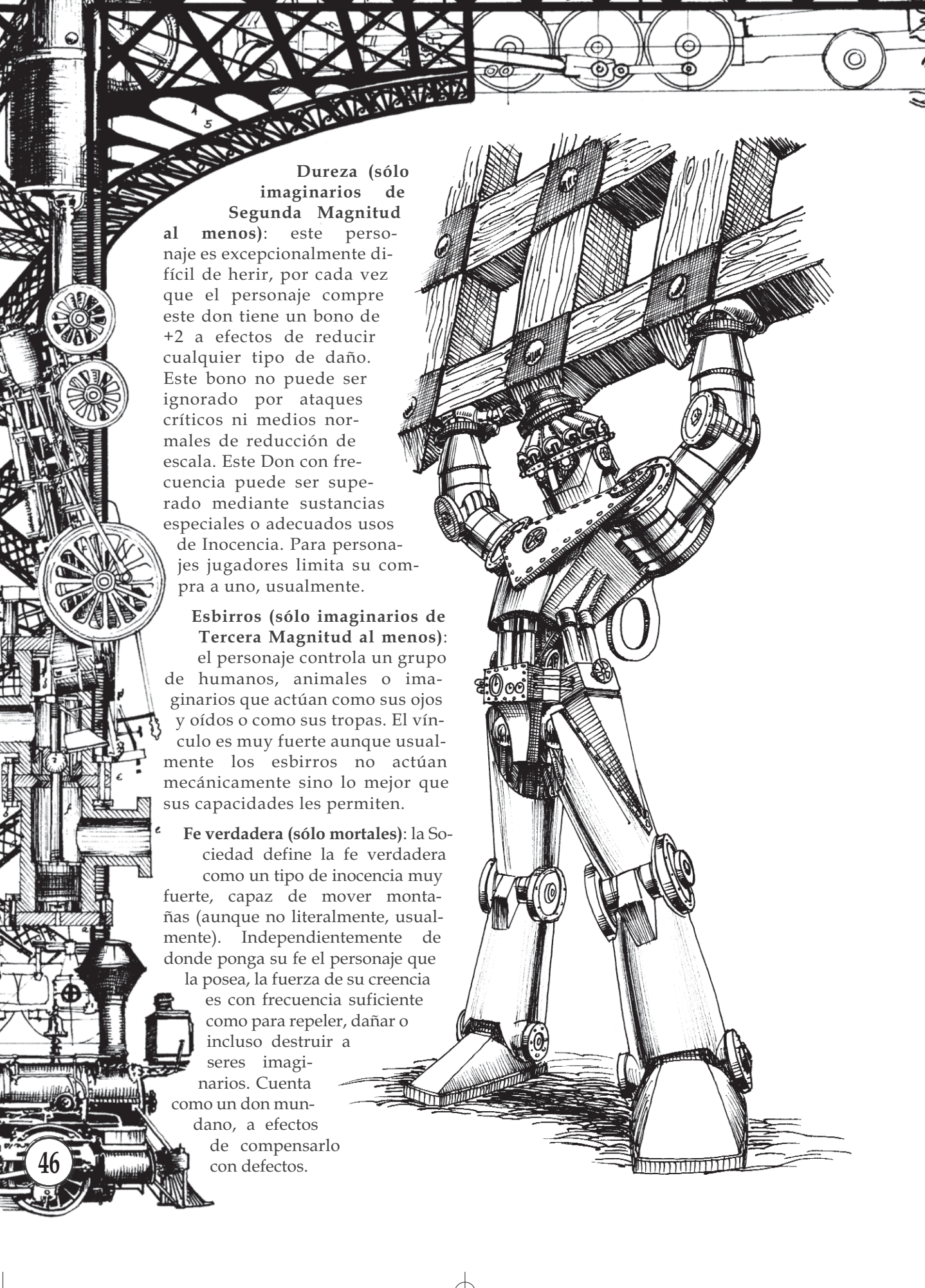
**Debilitamiento (sólo imaginarios):** el imaginario es capaz de absorber la fuerza de otros para debilitarles y recuperarse del cansancio. Requiere comprar una habilidad Debilitar con respecto a un atributo físico concreto de sus víctimas (Fuerza, Salud, Destreza). Haz una tirada enfrentada de esta habilidad contra el atributo en cuestión, o contra su Coraje si es más alto, según el grado de éxito se recupera levemente o del todo de la fatiga. El atributo original de la víctima baja un nivel durante unas horas, por cada uso.

**Desvanecimiento (sólo imaginarios):** este personaje puede hacerse intangible a voluntad. Mientras sea intangible puede atravesar en teoría cualquier sustancia y es inmune al daño físico, aunque algunas sustancias especiales podrían hacerle daño. Puede usar este poder 1 + Salud veces al día (mínima una). Comprando este don dos veces puede usar este poder de manera ilimitada.

**Difícil de matar (sólo imaginarios de Tercera Magnitud al menos):** el imaginario es tan poderoso que resulta aún más difícil de lo normal destruirlo. Usualmente hay que debilitarlo primero o bien encontrar la forma específica de dañarle para que su destrucción sea permanente. De otro modo aunque se le mate, vuelve a la vida un tiempo más tarde en el mismo sitio u otro lugar.

**Digno de un Héroe (coste dos dones, sólo imaginarios de Tercera Magnitud al menos):** este imaginario no puede ser vencido, posiblemente ni siquiera temporalmente, excepto por acciones valientes, usualmente ataques frontales. Trucos sucios, ataques, subterfugio o dinamita no vencerán a esta criatura, aunque otras tácticas (como un ejército) podrían servir.

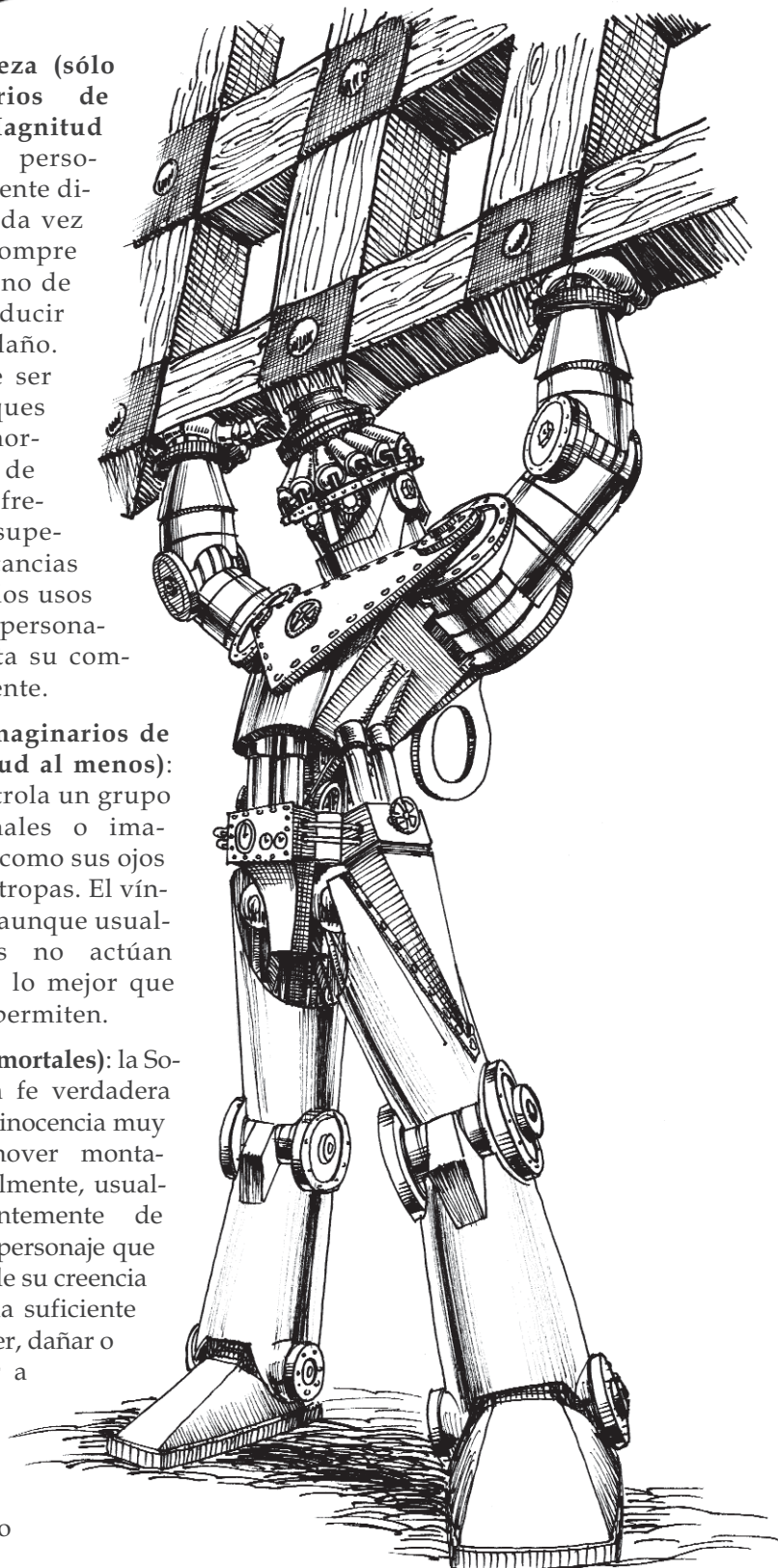
**Doblar voluntades (sólo imaginarios):** mediante este poder el imaginario puede doblegar a los demás haciendo que obedezcan todos sus deseos. Compra una habilidad del mismo nombre que se enfrentará al Coraje de sus víctimas. Requiere además una dificultad mínima porque no es lo mismo obligar a alguien a dejarte pasar que hacerle luchar por ti. Si fallas la tirada y lo intentas de nuevo probablemente cada vez te resulte más difícil contra el mismo blanco, durante un tiempo.



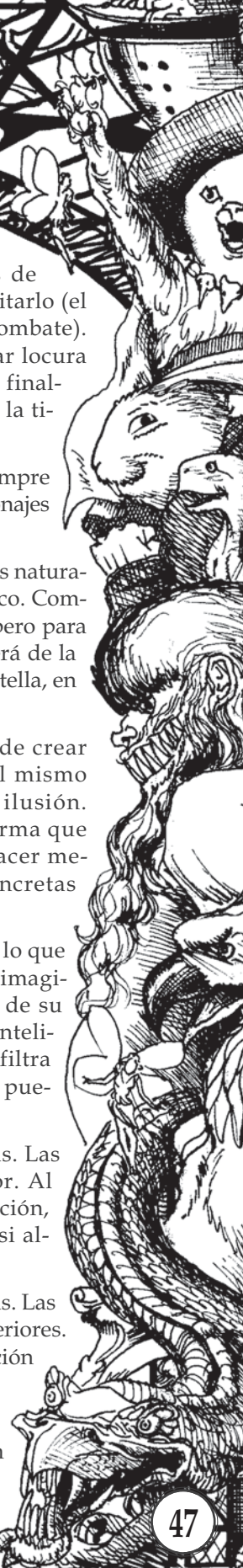


**Dureza (sólo imaginarios de Segunda Magnitud al menos):** este personaje es excepcionalmente difícil de herir, por cada vez que el personaje compre este don tiene un bono de +2 a efectos de reducir cualquier tipo de daño. Este bono no puede ser ignorado por ataques críticos ni medios normales de reducción de escala. Este Don con frecuencia puede ser superado mediante sustancias especiales o adecuados usos de Inocencia. Para personajes jugadores limita su compra a uno, usualmente.

**Esbirros (sólo imaginarios de Tercera Magnitud al menos):** el personaje controla un grupo de humanos, animales o imaginarios que actúan como sus ojos y oídos o como sus tropas. El vínculo es muy fuerte aunque usualmente los esbirros no actúan mecánicamente sino lo mejor que sus capacidades les permiten.

**Fe verdadera (sólo mortales):** la Sociedad define la fe verdadera como un tipo de inocencia muy fuerte, capaz de mover montañas (aunque no literalmente, usualmente). Independientemente de donde ponga su fe el personaje que la posea, la fuerza de su creencia es con frecuencia suficiente como para repeler, dañar o incluso destruir a seres imaginarios. Cuenta como un don mundano, a efectos de compensarlo con defectos.







**Fuego élfico (sólo imaginarios):** el imaginario es capaz de crear flechas de magia que causan un gran efecto sobre sus víctimas. ¡No olvides comprar la habilidad de arco! Un imaginario de primera magnitud es capaz de causar con estas flechas un intenso dolor en su objetivo, pero sin herirlo (FO +4); si el imaginario es de segunda magnitud puede en vez de eso aturdirlo con visiones para incapacitarlo (el blanco debe hacer una tirada Excelente de Coraje o Salud o cae fuera de combate). Comprado dos veces, este don permite a segunda magnitud también causar locura (la tirada es la misma pero causa enajenamiento mental temporalmente) y finalmente, a tercera magnitud, puede matar directamente si la víctima no pasa la tirada anteriormente citada.

**Fuerte como las montañas (sólo imaginarios):** por cada vez que el personaje compre este don aumenta en 2 su escala de masa pero sólo a efectos de Fuerza. Para personajes jugadores limita su compra a uno, usualmente.

**Fusión (sólo imaginarios):** el imaginario es capaz de fusionarse con cosas u objetos naturales, desapareciendo totalmente de la vista y protegiendo su forma del daño físico. Comprando este don dos veces puede fusionar a alguien más aparte de sí mismo, pero para ello requiere utilizar una habilidad del mismo nombre y la dificultad dependerá de la masa total a fusionar. Ejemplo: introducirse en un árbol, en un anillo, en una botella, en una roca, en un río.

**Glamour (sólo imaginarios):** mediante este poder el imaginario es capaz de crear ilusiones que confundan todos los sentidos. Requiere una habilidad del mismo nombre cuya dificultad dependerá principalmente del tamaño de la ilusión. Comprando este don dos veces, las ilusiones se hacen cuasi reales, de forma que puedes subirte encima, usarlas como objetos, etc. Lo que no se puede hacer mediante este uso es crear objetos específicos, como llaves de cerraduras concretas y similares objetos.

**Hablar con animales:** con este poder el personaje es capaz de hablar y entender lo que diga un tipo de animales específico (por ejemplo felinos, caninos, etc.). Los imaginarios esopianos por defecto son capaces de hablar con cualquier animal de su tipo, si no pueden es un Defecto. El hablar con los animales no les da más inteligencia, y aunque pone la conversación al nivel de un niño muy pequeño lo filtra todo por su punto de vista. Al coste de dos Dones (o uno para un esopiano), puedes hablar con cualquier tipo de animal.

**Hablar con plantas:** con este poder el personaje es capaz de hablar con plantas. Las plantas usualmente no tienen mucha inteligencia como en el caso anterior. Al coste de dos Dones, las plantas son capaces de revelarte mucha más información, por su especial relación con todo lo que toca el suelo (por ejemplo, saben si alguien está muerto y enterrado).

**Hablar con rocas:** con este poder el personaje es capaz de hablar con piedras y rocas. Las rocas usualmente tampoco tienen mucha inteligencia como en los dos casos anteriores. Al coste de dos Dones, las rocas son capaces de revelarte mucha más información como en el caso de las plantas.

**Inmune a la fatiga (sólo imaginarios de segunda magnitud al menos):** el imaginario es completamente infatigable, sin importar el esfuerzo físico que haga. Con frecuencia es interesante para estos personajes vencer a sus oponentes por cansancio que en enfrentamiento directo. Nótese que los imaginarios animados ya son infatigables, sin coste.



**Inmunidad (sólo imaginarios de segunda magnitud al menos):** el personaje es totalmente inmune a algún tipo de peligro o daño, como por ejemplo el frío o el fuego.

**Insomne:** el personaje no necesita dormir para descansar y reponer su energía mental. Es gratis para personajes animados, si necesitan descansar es un defecto para ellos.

**Intemporal (sólo imaginarios):** este imaginario parece que nunca envejece, lo que no le hace inmortal. La violencia física siempre es una alternativa.

**Invisibilidad (sólo imaginarios):** este personaje puede hacerse invisible a voluntad (y atacar mientras es invisible). Puede usar este poder 1 + Salud veces al día (mínima una). Comprando este don dos veces puede usar este poder de manera ilimitada.

**Invocar a imaginarios (sólo imaginarios de tercera magnitud al menos):** el imaginario es capaz de convocar a su presencia a imaginarios de magnitud menor que la suya para que le sirvan o defiendan. Al contrario que el don de Esbirros, su número es muy reducido (usualmente no más de 3) pero aparecen instantáneamente donde esté el invocador. Requiere comprar una habilidad del mismo nombre cuya dificultad vendrá determinada por la lejanía del imaginario a la ínsula más cercana y del número concreto de imaginarios que desee convocar.

**Legendario:** puedes tener o comprar con experiencia una habilidad a nivel Legendario.

**Mascarada (sólo imaginarios):** el imaginario aparenta ser humano, disfrazado como tal aún cuando por su forma corporal o tamaño esta tarea debería ser imposible; la mayoría de los mortales le ignora. El personaje debe comprar niveles en una habilidad Mascarada que se enfrentará a las tiradas de Percepción adecuadas, aunque sin la Inocencia adecuada, ¡es casi imposible descubrirle!

Con este poder se adopta una apariencia general, no vale para duplicar el aspecto concreto de alguien. No obstante, un imaginario con Mascarada Buena como mínimo puede mantener un aspecto reconocible, como un disfraz permanente, de forma que puede recordarse con claridad esa imagen ficticia.


**Mal de ojo:** el personaje es capaz de traer mala suerte a otros. Compra una habilidad del mismo nombre y enfréntala al Coraje de tu víctima, si falla recibe una penalización de -1 a todas sus tiradas, hasta que levantes la maldición o la invoques sobre otro ser.

**Muy grande (sólo imaginarios):** el personaje es más grande de la media de su tipo (aunque puede que no de su especie; ejemplo esopianos cuya base animal sea muy grande). Por cada Don puedes tener una escala acumulativa de +2.

**Perspicacia Imaginaria (sólo Caperuzas Rojas):** a veces puedes intuir qué es lo que ocurre en realidad. En determinadas ocasiones el Narrador te permitirá hacer una tirada apropiada que te ayudará a tomar una decisión ante una situación de actividad imaginaria. *Ejemplo.* "¡No intentes cruzar el laberinto con la mente! ¡Usa una moneda si tienes que decidir! ¡Nunca seguimos el mismo camino cuando me raptaron los esopianos!". Cuenta como un don mundano, a efectos de compensarlo con defectos (¡ya es bastante malo ser secuestrado por imaginarios!).

**Piel acorazada (sólo imaginarios):** la criatura tiene una cobertura de escamas duras como el acero, o una piel gruesa o caparazón con el





mismo efecto. En combate tiene un bono de protección equivalente a un FD +2. Al contrario que otros poderes parecidos, esta armadura puede ser ignorada con ataques críticos o armas que reduzcan la escala (por ejemplo las armas de fuego).

**Plomo en oro (sólo imaginarios):** con este poder el personaje puede convertir unas sustancias u objetos en otras. Puede convertirlos sin cambiar de tipo general (por ejemplo, agua en vino), para cambiar de naturaleza este don cuesta el doble (por ejemplo, manzanas en oro). Se debe comprar una habilidad del mismo nombre cuya dificultad depende la cantidad de materia a cambiar, la complejidad de la forma, y la disparidad de sustancias. Este poder también es agotador, haz adicionalmente una tirada de Fatiga de la misma dificultad. El cambio es permanente hasta que realices una transformación nueva, y si en el intervalo la sustancia fue dañada de alguna forma, los daños permanecen.

*Ejemplo: un fáerico con este poder lo usa para transformar piedras en pasteles. Es una tirada de Plomo en Oro que requiere tener el don duplicado. La dificultad viene dada por la masa de las piedras (pocas), el cambio de sustancia (piedras en sustancias orgánicas comestibles) y la forma y naturaleza (bonito y delicioso), la dificultad sería Excelente como mínimo.*

*Tras comernos el pastel el fáerico anula la transformación, momento en que tendremos una digestión bastante pesada de grava y arenilla!*

**Portal (sólo imaginarios):** este poder permite al imaginario acceder al mundo de la fantasía sin necesidad de estar cerca de una Ínsula. Normalmente requiere de algún tipo de acceso a través del cual acceder (un armario, bajo una cama), pero algunos imaginarios de gran magnitud pueden desvanecerse sin necesidad de los mismos. Requiere comprar una habilidad Portal usada sólo cuando quiera llevar a un mortal u objetos consigo, la dificultad dependerá de la masa extra total.

**Prótesis:** el personaje tiene una parte de su cuerpo sustituida por material imaginario. Puede ser un brazo metálico, ojos de animal, etc. Además de otorgarle habilidades especiales, tiene el inconveniente de ser fácilmente detectable (excepto si se usa el poder de mascarada o similares). En el caso de Caperuzas Rojas, una sustitución suficientemente grande de su masa corporal los convertiría automáticamente en imaginarios a todos los efectos.

**Rápido como Mercurio (sólo imaginarios):** el personaje es capaz de correr a una velocidad increíble, tres veces más rápido que el normal de su clase (o especie). Comprando este don dos veces, el personaje es capaz de correr seis veces más rápido. Usualmente no se recomienda que los personajes jugadores compren más de una vez este don. Puede que quieras solicitar tiradas de fatiga para un personaje que corra a estas velocidades.

**Reconstruible (sólo imaginarios, usualmente inanimados, segunda magnitud al menos):** aunque el personaje sea destruido y hecho pedazos, reuniendo los mismos puede ser vuelto a la vida de una pieza. Las formas de evitar esto sería destruir al personaje con fuego o ácido o métodos similares.

**Recuperación acelerada (sólo imaginarios de segunda magnitud al menos):** una vez termina la escena o el combate actual, el imaginario se recupera instantáneamente de todo el cansancio en el que hubiera podido incurrir. Es muy útil para escenas largas o combates pesados.



**Refugio del alma  
(sólo imaginarios  
de tercera magnitud al  
menos):**


el imaginario tiene guardada toda su fuerza vital o una gran parte de ella en un objeto mágico de forma que aunque se destruya su cuerpo físico no es vencido; algún tiempo más tarde el personaje es capaz de desarrollar un nuevo cuerpo y volver a la vida. La única forma (teórica) de aniquilar a este personaje es encontrar el objeto y destruirlo. Ejemplos clásicos son una lámpara de aceite, un espejo, un libro de hechizos, un anillo, etc.

**Rescatar de las garras de la muerte (sólo imaginarios de segunda magnitud al menos):** el personaje es capaz, mediante su presencia, canción o simplemente hablando, de revertir la enfermedad o debilidad de otro y permitirle recuperarse. Usado con frecuencia sobre objetivos gravemente enfermos o débiles, requiere una habilidad Rescate enfrentada a una dificultad usualmente Grande, apropiada a la gravedad de la situación y al tiempo que pueda dedicarle.

**Respirar fuego (sólo imaginarios):** este personaje puede respirar chorros de llamas sobre sus enemigos, con un FO base de +4 ó su escala, lo que sea más grande, con un alcance de 10 metros. Puede usar este poder 1 + Salud veces al día (mínima una). Comprando este don dos veces puede usar este







poder de manera ilimitada o bien hacer el caudal de llamas más amplio, o ambos comprándolo tres veces.

**Resistencia especial (sólo imaginarios):** este personaje es especialmente duro contra un tipo de ataque específico, como son armas de filo, armas empalantes (incluyendo armas de fuego), armas contundentes (incluyendo caídas), el fuego, la electricidad, etc. Tiene un bono de +2 extra contra esas fuentes de daño. Este bono no puede ser ignorado por ataques críticos ni medios normales de reducción de escala. Puede ser comprado más de una vez y acumular los bonos, pero para personajes jugadores no se recomienda que se permitan más de dos de un mismo tipo.

**Segunda Magnitud (sólo imaginarios):** este imaginario es más poderoso en la escala de "clases" de los seres de fantasía, lo que le hace más resistente frente a los imaginarios menores y le facilita derrotarles -si es necesario- con facilidad. Un personaje jugador no puede comprar una Magnitud mayor que la segunda.

**Sentido sobrenatural:** el personaje tiene una capacidad sobrenatural en uno de sus sentidos, como la vista, el oído o el tacto. Al coste de un don el rango de dicho sentido se triplica, y al coste de dos dones el rango se sextuplica.

**Sombra independiente (sólo imaginarios de segunda magnitud al menos):** la sombra del imaginario es capaz de separarse y actuar independientemente de su dueño, siguiendo sus órdenes. No puede hablar y su capacidad de actuar es ligeramente limitada, pero siempre está ahí para echar una mano. Además es capaz de esconderse muy bien. Como inconveniente cuando te separas de tu sombra, como es obvio, no proyectas sombra ninguna y cualquiera suficientemente atento se dará cuenta de que pasa algo raro contigo.

**"Soplaré y soplaré" (sólo imaginarios):** habilidad para soplar con fuerza de vendaval. Haz una tirada de Fuerza escala +2 contra la Fuerza de tus oponentes (o una dificultad base si intentas volar algo o derribar una puerta). Reduce 1 nivel tu Fuerza por cada 5 metros de distancia. Este poder puede agotar al imaginario, si lo consideras oportuno haz tiradas de Fatiga apropiadas para determinar cuánto controla el poder antes de perder el fuelle.


**Telequinesis:** con este poder el personaje puede mover cosas con la mente. Compra una habilidad Telequinesis que determinará como un atributo de Fuerza a escala -3 el peso total de lo que puedas manipular. El movimiento de los objetos es torpe, no tiene ni por asomo la sutileza de la manipulación manual, y el alcance es limitado. Si controlas más de un objeto la dificultad aumenta.

*Ejemplo. con una tirada Buena de Telequinesis podríamos mover una categoría de masa por encima de -3, que es el peso equivalente a unos 30 kilogramos.*

Si compras este don dos veces la escala de peso aumenta a +0.

**Tercera magnitud (sólo imaginarios no jugadores):** la criatura es mucho más poderosa aún que los imaginarios normales o de segunda magnitud. Nótese además que los imaginarios de Tercera Magnitud o mayor con frecuencia no cumplen las reglas generales y tienen o bien más o menos poderes de los esperados, y lo mismo con respecto a sus debilidades sobrenaturales.

**Terror (sólo imaginarios):** el personaje tiene la habilidad de infundir un pánico atroz que con frecuencia deja a sus víctimas indefensas. Usa tu habilidad de



Intimidar contra el Coraje del objetivo, pero el efecto si tiene éxito es mucho mayor (cuenta como doble el grado de éxito, aún en un empate su víctima se estremece de miedo). ¡Es capaz incluso de matar de miedo!

**Toque curativo:** con este poder se pueden curar las heridas más letales con rapidez milagrosa. Al coste de recibir penalizaciones de fatiga equivalentes a la de las heridas correspondientes, al mismo nivel máximo que cura, el personaje sana las heridas de otro ser o las suyas propias. Debe comprar asimismo una habilidad con el mismo nombre con la que debe alcanzar las siguientes dificultades: Buena para curar Heridas Leves. Para Heridas Serias es necesaria una Gran tirada. Para incapacitaciones hace falta una tirada Excelente, y para heridas mortales la dificultad es Legendaria. Las heridas se curan a una velocidad increíble, una ronda por nivel. Si compras este don dos veces, se convierte en **Toque milagroso:** puedes curar enfermedades o heridas permanentes (regenerar miembros seccionados o inutilizados, tendones cortados, etc.) con una dificultad un nivel superior al de la herida que provocara la lesión; puedes incluso devolver a la vida a alguien que haya fallecido recientemente, a dificultad Legendaria y al precio de caer inconsciente de agotamiento durante días (o semanas).

*Nota: ¡el personaje puede morir si está cansado y se sobreesfuerza adicionalmente para curar a otros!*

**Volar (sólo imaginarios):** el personaje puede desplazarse por el aire con facilidad a la velocidad de los pájaros. Caso de que sea necesario, este desplazamiento es aproximadamente la mitad de fatigoso que el movimiento terrestre. Si el personaje es capaz de transformarse en una criatura alada, o ya tiene las alas, no necesita este poder. En ambos casos deberá comprar una habilidad Volar para poder evaluar cómo de bien realiza maniobras o puede volar a su límite de velocidad.

## Defectos

Los Defectos son rasgos sin cuantificación al igual que los dones, que al contrario que aquellos perjudican al personaje o limitan sus posibilidades. En ese sentido un Defecto no tiene por qué ser algo malo, pueden marcar características heroicas.

En general muchos Defectos deben ser añadidos a la hora de crear el personaje, pero al igual que los dones pueden ser adquiridos más tarde. Es más, en muchos casos se pueden llegar a superar y a través de la experiencia, se pueden anular.

Los Defectos no son obligatorios. Si adquieres uno, ganas o bien un Don que lo compense, o bien 2 niveles de Atributo extra, ó 6 niveles de habilidad (¡ó 1 nivel de Atributo extra y 3 niveles de habilidad!).

El Narrador puede desaconsejar determinados Defectos si no tienen sentido con el concepto de personaje. Al mismo tiempo determinadas combinaciones de Defectos, o de Defectos y Dones, sobre todo si otorgan el mismo tipo de perjuicio a un mismo tipo de actividades, serán usualmente prohibidas.

Cada Defecto cuesta lo mismo. Si un jugador tiene una idea de un rasgo que pueda ser considerada como un Defecto, y te parece adecuado, no hay inconveniente en permitirselo; no obstante si dicho Defecto es muy leve, quizás su valor deba ser como mucho de la mitad (medio Don, 1 nivel de Atributo ó 3 niveles de Habilidad).





La lista de Defectos mundanos disponibles incluye los siguientes:

**Adicción:** si no tomas determinadas sustancias con una cierta frecuencia te pones nervioso o irritable, o incluso peor. A nivel bajo puedes ser adicto al café o al tabaco, al coste de dos defectos eres adicto a drogas como opio o heroína con todo lo que ello implica.

**Altruista:** lo tuyo es ayudar a los demás sin esperar recompensa. ¡De hecho las rechazas categóricamente!

**Ambicioso:** tienes como objetivo mejorar social, económica o académicamente y con frecuencia pasas por encima de los demás para conseguirlo.

**Analfabeto (sólo miembros de la Sociedad de Cuentacuentos):** en esta era aún es demasiado frecuente el ser incapaz de leer ni escribir, por lo que en principio ser analfabeto no es un defecto, sino algo común. No obstante, los altos requerimientos de la Sociedad, con el peso específico que ponen en la cultura y el conocimiento, imponen que todos los miembros de la misma sepan leer y escribir, y si no es así, cuenta como un defecto. Alternativamente, si el Narrador lo permite, este defecto puede ser considerado como tal para cualquier tipo de persona.

**Avaro:** odias tener que gastar tu dinero.

**Basto y sin tacto:** no tienes habilidad social alguna con gente sensible.

**Bromista:** no puedes evitarlo, si puedes gastarle un bromazo a alguien caes en ello. Alguien va a enfadarse mucho contigo tarde o temprano.

**Celoso:** odias cuando alguien muestra más atención de la debida (en tu caso, cualquier atención) hacia tu persona amada. Y lo demuestras.

**Celoso de cualquiera que reciba más atención:** tienes que ser el centro de atención.

**Ciego (vale dos defectos):** no ves absolutamente nada, o increíblemente poco.

**Clase baja:** a pesar de que por su origen el personaje debería pertenecer a una clase alta, por algún motivo se le considera una oveja negra y se le niega el acceso a los beneficios de su status independientemente (o quizás por ello) de su riqueza. Por ejemplo, un noble caído en desgracia o un burgués que ha tomado demasiadas decisiones de negocio erróneas. Si el personaje no pertenece a una clase social alta, ¡este defecto no es aplicable!

**Cobarde:** cuidas muy bien de ti mismo.

**Código de honor:** tus acciones están limitadas por tu código de honor o código ético personal (¡especificalo!).

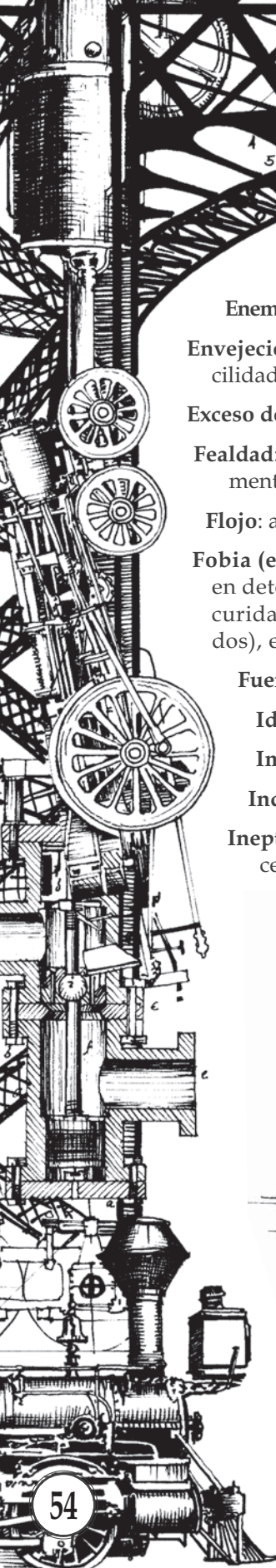
**Comportamiento compulsivo (específico):** tienes una penalización de -3 a tu Coraje para evitar caer en el objeto de tu obsesión. Ejemplos: el juego, mentir sin venir a cuento, irte de marcha, etc.

**Cotilla:** los asuntos de los demás son tuyos también.

**Crédulo:** tienes una penalización de -3 para evitar creerte cosas que te cuenten.

**Curioso:** tienes una penalización de -3 para evitar explorar algo nuevo o inusual.

**Debe favores:** le debes favores a alguien y de vez en cuando te los van a pedir.



**Deber:** el personaje tiene que cumplir con un servicio activo durante un determinado período de tiempo.

**Distraído:** es muy fácil que te desconcentres si te aburres.

**Duro de oído:** tienes una penalización de -2 a todas las tiradas que impliquen audición.

**Enemigos (específicos):** hay alguien que quiere hacerte daño, matarte o encarcelarte, o similar.

**Envejeciendo:** tu personaje es mayor que la media con todo lo que implica (se cansa con facilidad, etc.).

**Exceso de confianza:** sabes que no puedes fallar.

**Fealdad:** tu aspecto es repelente, ya sea porque eres realmente feo o porque eres terriblemente descuidado.

**Flojo:** aumenta las penalizaciones en un nivel cuando se requiera una tirada de Fatiga.

**Fobia (específica):** tienes una penalización de -3 a Coraje para evitar perder el control en determinadas situaciones; ejemplos clásicos de fobias son a las serpientes, a la oscuridad, a las alturas, a las multitudes, a las arañas, a los espacios abiertos (o cerrados), etc.

**Fuera de la ley:** la ley (de algún país) te busca.

**Idealista:** no estás centrado en la realidad.

**Impulsivo:** con frecuencia actúas sin pensar.

**Indeciso:** te cuesta mucho trabajo tomar decisiones, por miedo a equivocarte.

**Inepto social:** te resulta casi imposible relacionarte socialmente excepto con personas cercanas.







**Intolerante:** odias a un determinado tipo de personas (o imaginarios).

**Glotón:** siempre tienes hambre.

**Gruñón:** estás siempre quejándote y lo compartes con los demás.

**Leal a los compañeros:** tu sentido de lealtad te impide mentir, abandonar, robar, etc. a tus compañeros.

**Lujurioso:** te gusta excesivamente el sexo opuesto.

**Lumbalgia:** por una lesión en la espalda u otro motivo tienes frecuentes dolores que limitan cuánto puedes cargar de peso y otras actividades físicas.

**Machista:** tienes muy claro quién manda en la sociedad.

**Mala suerte:** si algo malo va a pasar, ¡ya sabes a quién!

**Mal genio:** es fácil sacarte de tus casillas.

**Mala vista:** tienes un defecto de visión, escoges o bien de lejos o de cerca. Si puede ser corregido con gafas cuenta como medio defecto.

**Manco:** es muy incómodo pero puedes valerte con la otra bastante bien.

**Mandíbula de cristal:** aumenta el daño físico que recibas en un punto.

**Melancólico:** siempre encuentras la excusa para verlo todo negro.

**No puede evitar decir la última palabra:** tienes la desagradable costumbre de cerrar todas las conversaciones, aunque sea añadiendo comentarios pueriles.

**Obeso:** eres más grande de lo normal pero lo tuyo no es músculo. Te cansas con facilidad.

**Obsesión:** debes hacerlo, tenerlo, o lo que sea.

**Pacifista:** puedes defenderte, pero nunca empezarás una pelea.

**Parlanchín:** no te callas ni bajo el agua.

**Patriota fanático:** tu país siempre tiene la razón.

**Pequeño:** eres más pequeño que la media. Tienes Escala -1.

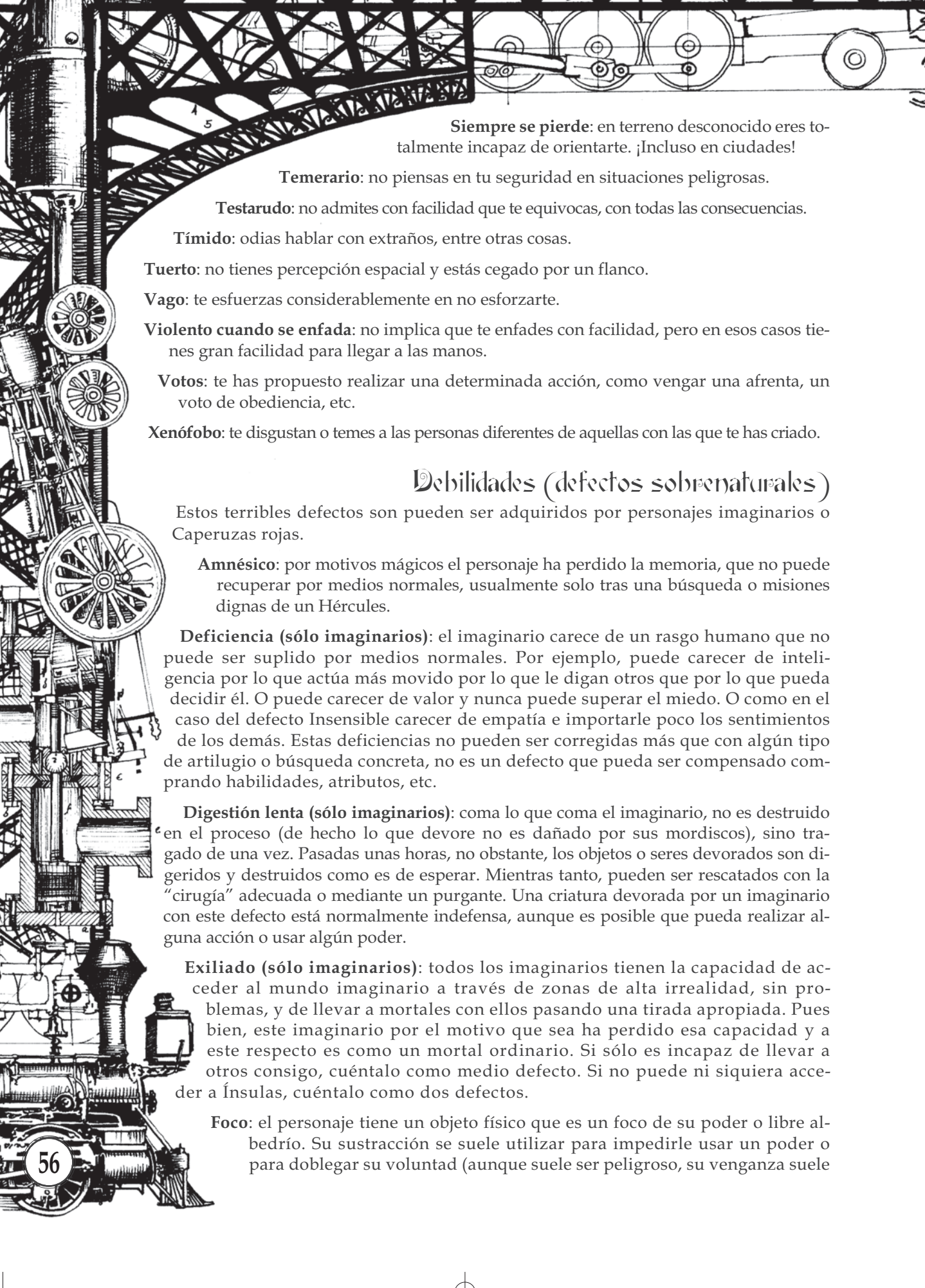
**Pobre (cuenta como dos defectos):** el personaje es más pobre que las ratas y prácticamente vive de la caridad ajena. Todo lo que consigas de valor lo perderás mientras mantengas este defecto. Puede que el Narrador no te permita este defecto si no concuerda con el concepto de personaje o la crónica en concreto. Los imaginarios en general dependen de sí mismos y dado que no realizan actividades productivas, este defecto no suele serles aplicable.

**Presumido:** eres el mejor y te aseguras de que todo el mundo lo sepa.

**Quijotesco:** defiendes con convicción causas perdidas.

**Secreto oscuro:** hay algo en tu pasado que ocultas a todos aunque con frecuencia te pone en dificultades. Si se revela podrías caer en desgracia, ser arrestado, o peor.

**Sensible al dolor:** aumenta las penalizaciones por heridas un punto cada una. ¡Incluso los rasguños te causan una penalización de -1 a todas tus tiradas!



**Siempre se pierde:** en terreno desconocido eres totalmente incapaz de orientarte. ¡Incluso en ciudades!

**Temerario:** no piensas en tu seguridad en situaciones peligrosas.

**Testarudo:** no admites con facilidad que te equivocas, con todas las consecuencias.

**Tímido:** odias hablar con extraños, entre otras cosas.

**Tuerto:** no tienes percepción espacial y estás cegado por un flanco.

**Vago:** te esfuerzas considerablemente en no esforzarte.

**Violento cuando se enfada:** no implica que te enfades con facilidad, pero en esos casos tienes gran facilidad para llegar a las manos.

**Votos:** te has propuesto realizar una determinada acción, como vengar una afrenta, un voto de obediencia, etc.

**Xenóforo:** te disgustan o temes a las personas diferentes de aquellas con las que te has criado.

## Debilidades (defectos sobrenaturales)

Estos terribles defectos son pueden ser adquiridos por personajes imaginarios o Caperuzas rojas.

**Amnésico:** por motivos mágicos el personaje ha perdido la memoria, que no puede recuperar por medios normales, usualmente solo tras una búsqueda o misiones dignas de un Hércules.

**Deficiencia (sólo imaginarios):** el imaginario carece de un rasgo humano que no puede ser suplido por medios normales. Por ejemplo, puede carecer de inteligencia por lo que actúa más movido por lo que le digan otros que por lo que pueda decidir él. O puede carecer de valor y nunca puede superar el miedo. O como en el caso del defecto Insensible carecer de empatía e importarle poco los sentimientos de los demás. Estas deficiencias no pueden ser corregidas más que con algún tipo de artilugio o búsqueda concreta, no es un defecto que pueda ser compensado comprando habilidades, atributos, etc.

**Digestión lenta (sólo imaginarios):** coma lo que coma el imaginario, no es destruido en el proceso (de hecho lo que devore no es dañado por sus mordiscos), sino tragado de una vez. Pasadas unas horas, no obstante, los objetos o seres devorados son digeridos y destruidos como es de esperar. Mientras tanto, pueden ser rescatados con la "cirugía" adecuada o mediante un purgante. Una criatura devorada por un imaginario con este defecto está normalmente indefensa, aunque es posible que pueda realizar alguna acción o usar algún poder.

**Exiliado (sólo imaginarios):** todos los imaginarios tienen la capacidad de acceder al mundo imaginario a través de zonas de alta irrealidad, sin problemas, y de llevar a mortales con ellos pasando una tirada apropiada. Pues bien, este imaginario por el motivo que sea ha perdido esa capacidad y a este respecto es como un mortal ordinario. Si sólo es incapaz de llevar a otros consigo, cuéntalo como medio defecto. Si no puede ni siquiera acceder a Ínsulas, cuéntalo como dos defectos.

**Foco:** el personaje tiene un objeto físico que es un foco de su poder o libre albedrío. Su sustracción se suele utilizar para impedirle usar un poder o para doblar su voluntad (aunque suele ser peligroso, su venganza suele



ser terrible si consiguen recuperarlo), y en algunos casos su destrucción es muy dañina, o incluso letal (al coste de dos Defectos). Si conseguir ese foco es prácticamente imposible, probablemente este defecto cueste menos puntos.

**Funciona a cuerda (sólo imaginarios animados):** este personaje necesita recargar su “energía” con frecuencia al igual que los seres vivos necesitan alimentarse. Tiene una llave mediante la cual se le puede dar cuerda al igual que a un reloj, ¡y que está fuera de su alcance!

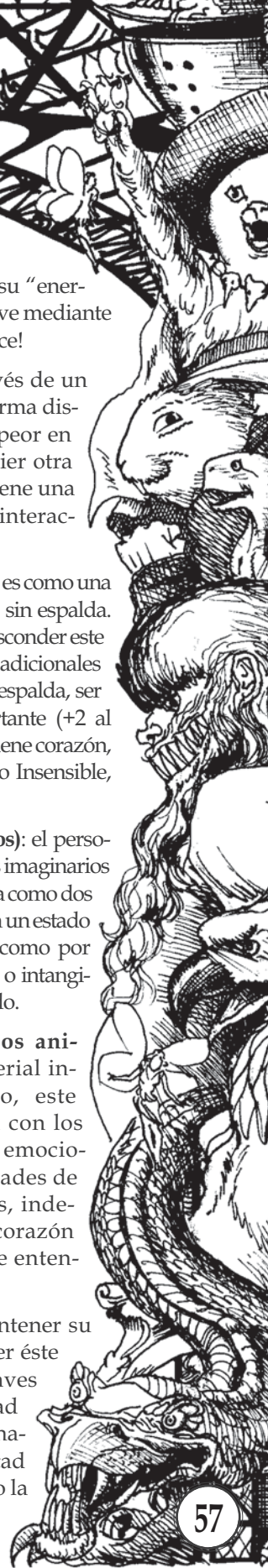
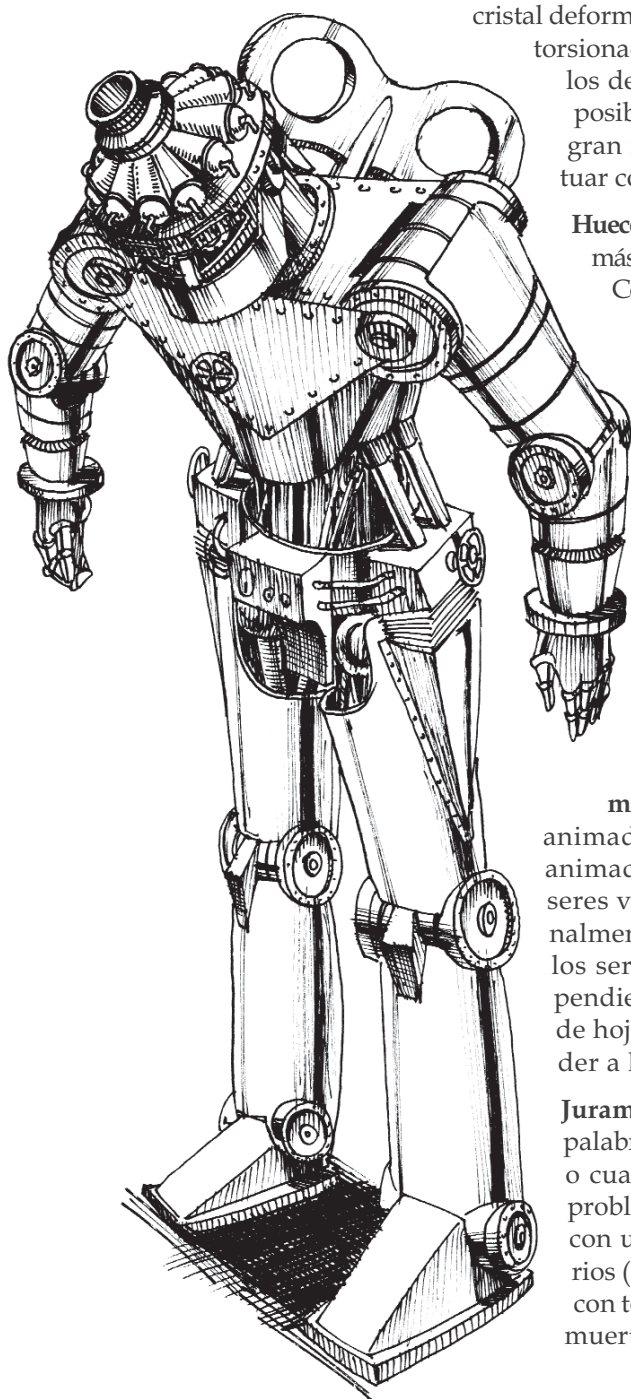
**Grano de arena:** el personaje, como si viese a través de un cristal deforme, experimenta el mundo de forma distorsionada. Puede ser que sólo vea lo peor en los demás o sólo lo mejor, o cualquier otra posibilidad. En cualquier caso eso tiene una gran influencia sobre su forma de interactuar con los demás.

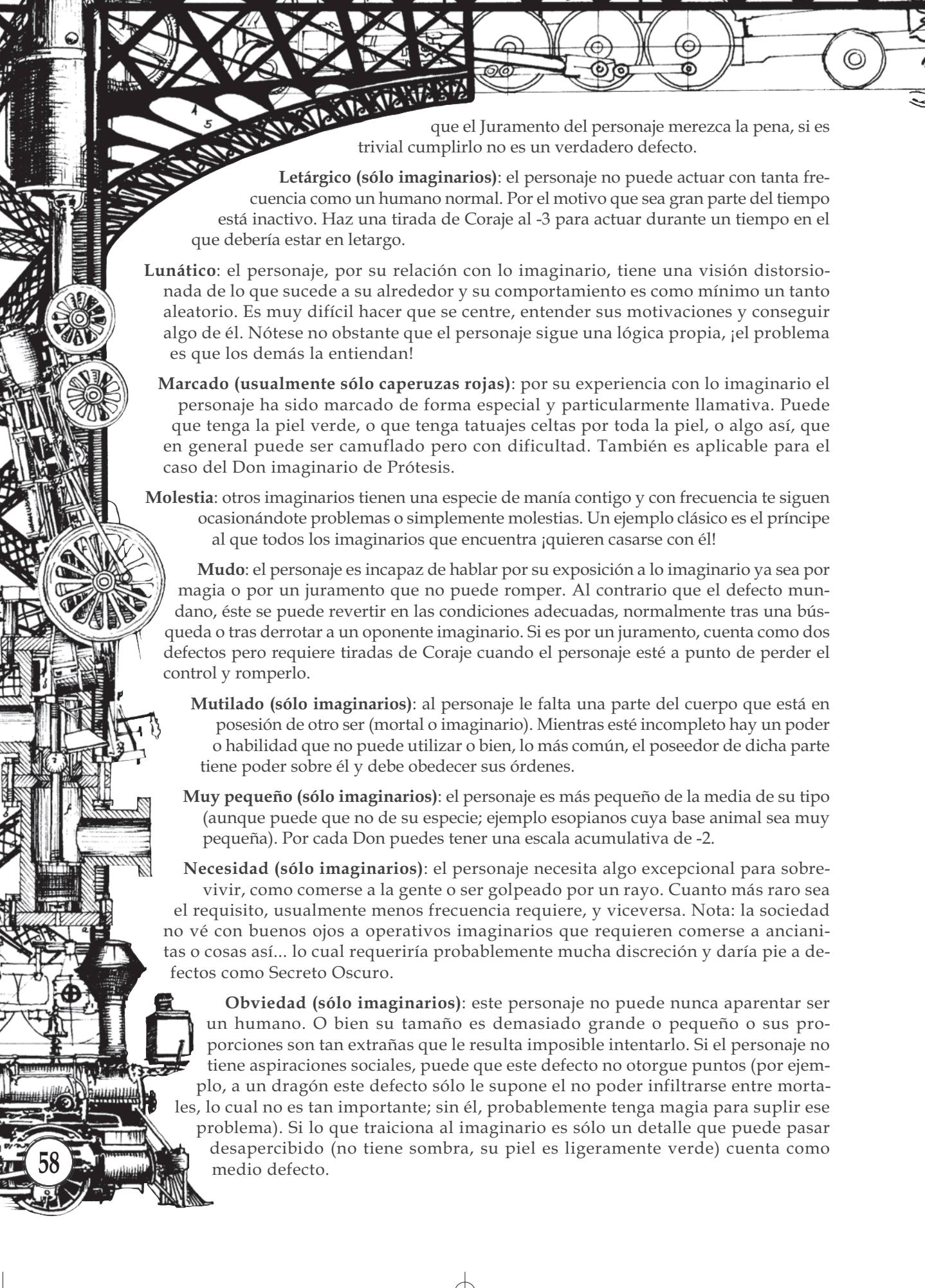
**Hueco (sólo imaginarios):** el imaginario es como una máscara, sólo tiene una parte frontal, sin espalda. Con los ropajes apropiados puede esconder este rasgo, pero tiene inconvenientes adicionales como no poder llevar peso a la espalda, ser más vulnerable al daño cortante (+2 al daño) y como quiera que no tiene corazón, tiene el equivalente al defecto Insensible, adicionalmente.

**Indefensión (sólo imaginarios):** el personaje no puede usar sus poderes imaginarios en presencia de mortales (cuenta como dos defectos). Si el imaginario está en un estado especial usando sus poderes, como por ejemplo enmascarado, invisible o intangible, no sale de él ni aún queriendo.

**Insensible (sólo imaginarios animados):** al estar hecho de material inanimado y no de carne y hueso, este animado no tiene empatía ninguna con los seres vivos. Es incapaz de entender emocionalmente los sentimientos y necesidades de los seres vivos, por lo que son fríos, independientes y solitarios. ¡Quizás un corazón de hojalata permita a este personaje entender a los vivientes!

**Juramento:** este personaje debe mantener su palabra cueste lo que cueste. Romper éste o cualquier juramento le causa graves problemas, que van desde enemistad con un determinado tipo de imaginarios (por ejemplo, faéricos), enemistad con todos los tipos de imaginarios, o la muerte instantánea. Asegúrate de





que el Juramento del personaje merezca la pena, si es trivial cumplirlo no es un verdadero defecto.

**Letárgico (sólo imaginarios):** el personaje no puede actuar con tanta frecuencia como un humano normal. Por el motivo que sea gran parte del tiempo está inactivo. Haz una tirada de Coraje al -3 para actuar durante un tiempo en el que debería estar en letargo.

**Lunático:** el personaje, por su relación con lo imaginario, tiene una visión distorsionada de lo que sucede a su alrededor y su comportamiento es como mínimo un tanto aleatorio. Es muy difícil hacer que se centre, entender sus motivaciones y conseguir algo de él. Nótese no obstante que el personaje sigue una lógica propia, ¡el problema es que los demás la entiendan!

**Marcado (usualmente sólo caperuzas rojas):** por su experiencia con lo imaginario el personaje ha sido marcado de forma especial y particularmente llamativa. Puede que tenga la piel verde, o que tenga tatuajes celtas por toda la piel, o algo así, que en general puede ser camuflado pero con dificultad. También es aplicable para el caso del Don imaginario de Prótesis.

**Molestia:** otros imaginarios tienen una especie de manía contigo y con frecuencia te siguen ocasionándote problemas o simplemente molestias. Un ejemplo clásico es el príncipe al que todos los imaginarios que encuentra ¡quieren casarse con él!

**Mudo:** el personaje es incapaz de hablar por su exposición a lo imaginario ya sea por magia o por un juramento que no puede romper. Al contrario que el defecto mudo, éste se puede revertir en las condiciones adecuadas, normalmente tras una búsqueda o tras derrotar a un oponente imaginario. Si es por un juramento, cuenta como dos defectos pero requiere tiradas de Coraje cuando el personaje esté a punto de perder el control y romperlo.


**Mutilado (sólo imaginarios):** al personaje le falta una parte del cuerpo que está en posesión de otro ser (mortal o imaginario). Mientras esté incompleto hay un poder o habilidad que no puede utilizar o bien, lo más común, el poseedor de dicha parte tiene poder sobre él y debe obedecer sus órdenes.

**Muy pequeño (sólo imaginarios):** el personaje es más pequeño de la media de su tipo (aunque puede que no de su especie; ejemplo esopianos cuya base animal sea muy pequeña). Por cada Don puedes tener una escala acumulativa de -2.

**Necesidad (sólo imaginarios):** el personaje necesita algo excepcional para sobrevivir, como comerse a la gente o ser golpeado por un rayo. Cuanto más raro sea el requisito, usualmente menos frecuencia requiere, y viceversa. Nota: la sociedad no vé con buenos ojos a operativos imaginarios que requieren comerse a ancianitas o cosas así... lo cual requeriría probablemente mucha discreción y daría pie a defectos como Secreto Oscuro.

**Obviedad (sólo imaginarios):** este personaje no puede nunca aparentar ser un humano. O bien su tamaño es demasiado grande o pequeño o sus proporciones son tan extrañas que le resulta imposible intentarlo. Si el personaje no tiene aspiraciones sociales, puede que este defecto no otorgue puntos (por ejemplo, a un dragón este defecto sólo le supone el no poder infiltrarse entre mortales, lo cual no es tan importante; sin él, probablemente tenga magia para suplir ese problema). Si lo que traiciona al imaginario es sólo un detalle que puede pasar desapercibido (no tiene sombra, su piel es ligeramente verde) cuenta como medio defecto.





**Poder incontrolado:** el personaje debe poseer algún poder para tener este defecto. Dicho poder se dispara o bien aleatoriamente o bien cuando se cumplan unas determinadas características, pero no cuando el personaje lo desee. Si hace falta una habilidad para que el personaje utilice este poder, y no gasta niveles en el mismo, reduce ocasionalmente la dificultad de la tirada en uno o dos niveles, de forma que este defecto sí sea una verdadera molestia.

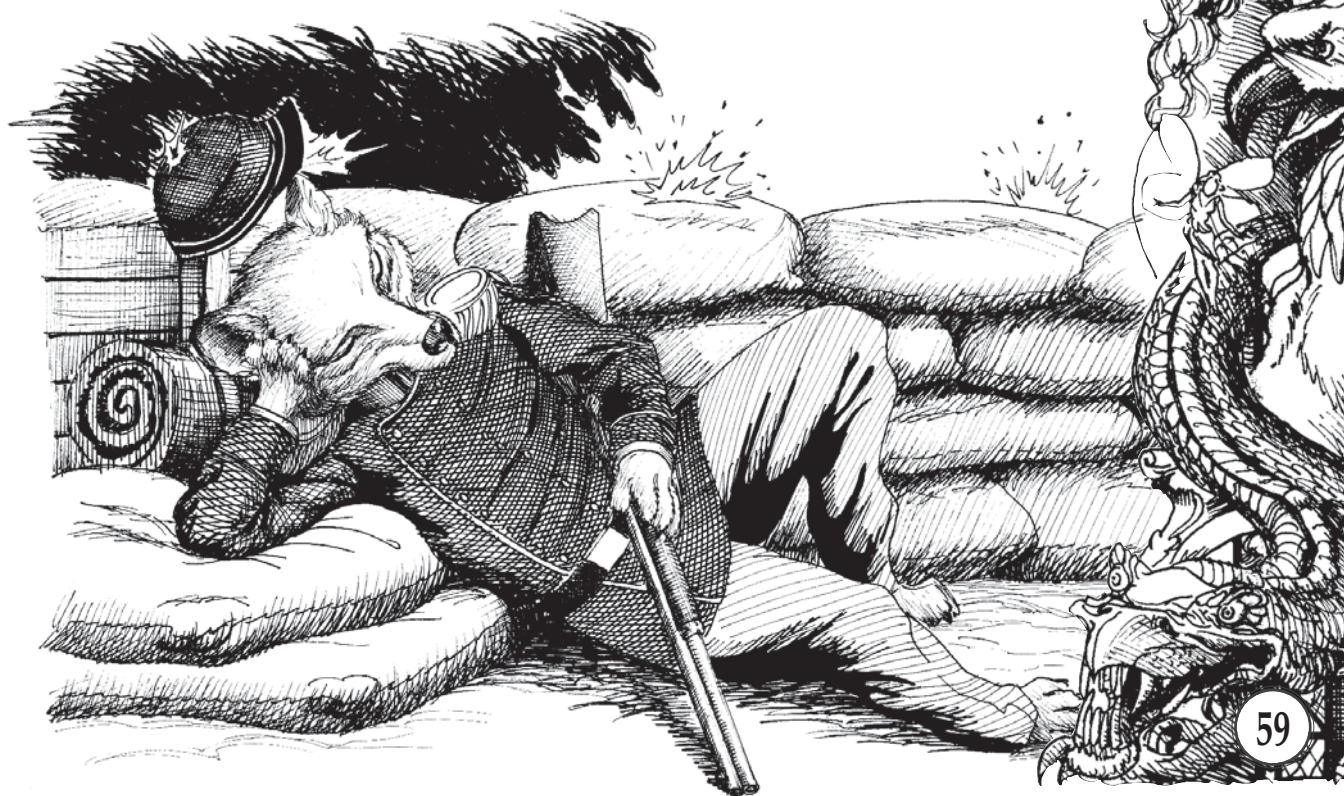
**Prohibición:** este personaje debe respetar a un tipo de ser, por ejemplo humanos con una inocencia Normal o mejor, o a nobles, o a mendigos, etc.; no puede atacarles (excepto en defensa propia) y debe ayudarles si es necesario.

**Punto débil (sólo imaginarios):** el imaginario es especialmente vulnerable a una sustancia, como por ejemplo faéricos al hierro frío o a símbolos religiosos, o bien es posible derrotarle golpeándole en una parte específica de su cuerpo, o bien un tipo de ataque o arma concreta es especialmente letal para él.

**Rabioso (sólo imaginarios):** parecido al defecto Mal Genio, el personaje tiene mucha facilidad para encolerizarse y perder el control de sus acciones, usualmente degenerando en violencia. Como un animal rabioso, ataca hasta que su enemigo deja de moverse.

**Requerimiento (sólo imaginarios):** para usar alguno de sus poderes el imaginario requiere realizar una acción o tener un conocimiento previo. Por ejemplo, observar un sitio o persona o tener una posesión suya. Sin ella los poderes funcionan en el mejor de los casos al azar y en el peor nada en absoluto.

**Requisito:** uno de los poderes del personaje funciona peor o en condiciones más estrictas que otros seres con el mismo. Por ejemplo, sólo es capaz de fusionar con agua, o sólo puede curar a animales, o su dominación mental sólo vale para enamorar a sus víctimas. Si el requisito o restricción es más severa que estos ejemplos, posiblemente este defecto valga doble.





**Siempre hambriento (sólo imaginarios):** sin importar todo lo que coma el personaje, siempre está acuzado por el hambre y la mayoría de sus acciones están dirigidas a la búsqueda y consumición de alimentos. Requiere tiradas frecuentes de Coraje cuando quiera que su hambre atroz pueda distraerle de otras actividades.

**Sin forma animal (sólo esopianos):** el esopiano no puede adoptar su forma animal, sólo posee su forma antropomórfica. *Nota: si eso no supone desventaja alguna para ese personaje, cuéntalo como medio Defecto.*

**Sin forma humana (sólo esopianos):** el esopiano no tiene forma antropomórfica, sólo la animal, aunque puede hablar normalmente. Comprando este defecto dos veces, el esopiano es incapaz de hacer otros sonidos que no sean los normales de su especie (aunque podría garabatear mensajes en la arena, por ejemplo).

**Sombra vengativa:** tu sombra ha cobrado vida y quiere cobrarse con creces "los años de servicio" que ha pasado a tu lado. Además de no tener sombra, lo cual es peligroso con frecuencia, tienes un enemigo recurrente que nunca está demasiado lejos, intentando causar tu ruina por todos los medios a su alcance.

**Sueño pesado:** cuando el imaginario tiene que dormir, es imposible despertarle por ningún medio hasta que el número apropiado de horas pase (que dependerá de lo cansado que esté, normalmente unas 8 horas). Ni ruidos estridentes o, incluso peor, la violencia física, es capaz de hacer que este personaje deje de dormir. Usualmente la mejor técnica para evitar no poder despertarse si es necesario para una misión, es trasnochar ¡y el café muy cargado!

**Talón de Aquiles (sólo imaginarios):** un tipo determinado de objeto o situación es letal para el personaje. Por ejemplo, la luz solar, estar cerca de espejos para un doppelganger, ser rociado con agua, etc. Recibe un nivel de heridas por ronda que permanezca en las inmediaciones de dicha perdición o que sea atacado con ella. Si la misma es muy común (como la luz del día) o no tanto pero el punto débil es bien conocido, el defecto vale doble.

**Tarea:** el personaje debe resolver una tarea importante relacionada con lo imaginario, que con frecuencia no tiene mucho sentido pero que está claramente determinada. Usualmente debe dedicar bastante tiempo a dicha tarea y dicha tarea requiere esfuerzos considerables. Si no es así probablemente este defecto valga sólo la mitad.

**Vinculado (sólo imaginarios):** el personaje está atado de alguna forma a un lugar o un ser, usualmente un mortal. No puede alejarse mucho y de ninguna manera abandonarlo permanentemente. Haz una tirada de Coraje al -3 para alejarse más de la cuenta, temporalmente.

*Ejemplo de personaje: veamos ahora los dones y defectos de Graham, teniendo en cuenta que no puede tener ninguno de índole sobrenatural (no es ni un capuzado rojo ni un imaginario puro) y que además debe adquirir un defecto adicional para compensar los 6 niveles de habilidad extra que tiene.*

*En primer lugar apuntamos en su hoja de personaje el don por excelencia de la Sociedad de Cuentacuentos, que es gratis:*

*"Quiero creer"*

*Apuntamos también a efectos de contabilidad los 6 niveles de habilidad extra como un don.*

*6 niveles de habilidad*

*Ahora de la lista de dones escogemos los que nos parecen apropiados para él, ¡con la salvedad de que todo don deberá ser compensado!*



- *Presentir el peligro. es un personaje bastante perspicaz.*
- *Resistencia al dolor: muchas veces es tan distraído que no se da cuenta.*
- *Sentido común. después de todo, su fuerte son las actividades mentales.*

*Lo dejamos aquí y vemos que hay que adquirir 4 defectos para compensar los dones que hemos pagado. Escogemos los siguientes:*

- *Distraído. como buen ratón de biblioteca, le cuesta seguir el hilo de las cosas que no traten de sus campos de experiencia.*
- *Snepto social. igualmente, como ratón de biblioteca las situaciones sociales le aturden.*
- *Mala vista. un clásico. Lleva gafas pero en muchas ocasiones le va a perjudicar.*
- *Mandíbula de cristal. como enclenque que es, ¡todo daño que reciba aumenta en un punto!*

## Personajes jugadores imaginarios

En reglas generales no debería haber más de un personaje imaginario por grupo de personajes. De otro modo la magia y la maravilla de la presencia de alguien que está más allá de los estándares humanos se perderían, y el juego podría degenerar en una serie sin fin de intentos de pasar desapercibidos o bien en un circo de rarezas.

Asimismo, no olvidemos el punto de vista de los compañeros mortales del presunto imaginario. ¿Irían tranquilos de misión, dependiendo de una criatura a la que probablemente no entiendan? Multiplica ese problema por 2 ó 3 y el caos estaría asegurado.

Aclarado ese tema, queremos crear un personaje imaginario y el Narrador nos lo permite. Veamos los pasos que hay que dar para crear dicho personaje:

- Decide el tipo; los más comunes son esopianos (animales parlantes), malditos y otros monstruos, animados y faéricos. Si el Narrador te permite otros tipos, adelante.
- Detalla por qué el personaje se ha unido a la Sociedad de Cuentacuentos; estos no admiten a cualquiera y desde cierto punto de vista, aún menos a imaginarios dudosos. La lealtad o el motivo por el que se une a ellos debe ser claro, aunque siempre hay espacio para traiciones, ¡por supuesto! En cualquier caso, los demás jugadores no tienen por qué conocer tus motivos.
- Decide los atributos del personaje, teniendo en cuenta el tipo de imaginario que sea. Los atributos gratis y la forma de comprar atributos es la misma que en el caso de personajes humanos.
- Ten en cuenta la escala del personaje.
- Escoge las habilidades del personaje, la distribución de puntos de habilidad es la misma. Ten en cuenta limitaciones lógicas, un faérico probablemente no tenga ni idea de Ciencias formales pero puede saber muchas cosas de Humanidades por experiencia directa.
- Al igual que los humanos, los imaginarios pueden tener Manías.
- Escoge los dones del personaje. Recuerda que tiene acceso a poderes especiales, que son tratados como Dones Imaginarios. Al menos uno de esos poderes es gratis, el resto debe ser compensados obligatoriamente con Defectos Imaginarios.
- Escoge los defectos del personaje. Recuerda que tiene acceso a Defectos Imaginarios.
- No olvides especificar claramente la historia del personaje para que tenga sentido en su conjunto, incluyendo su apariencia, sus motivaciones, el tipo específico, el motivo por el que se ha unido a la Sociedad de Cuentacuentos, etc. Todos estos detalles pueden ayudarte a definir qué Dones, Defectos, Poderes y Debilidades encajan con el



concepto del personaje, y también en gran medida cómo reaccionan sus compañeros mortales ante él.

Como comentario final, puede parecer obvio pero todos los tipos de imaginarios, aunque posean poderes de Mascarada, deben vestir ropa para parecer vestidos. Algunos poderes pueden suplir el ir desnudo, como por ejemplo Glamour, pero todos los demás necesitan tener algo detrás de base.

## Animados

Los objetos animados no tienen un atributo de Salud por lo que no necesitan dormir, no se cansan ni caen enfermos. Por otra parte pueden ser dañados por el paso del tiempo o mediante el daño físico y en esos casos no se curan por sí mismos, necesitan ser reparados.

Asimismo, estos personajes tienen siempre un valor de Normal en su atributo de Fuerza. Tienen una fuerza extra otorgada por su enorme masa pero no tienen músculos que puedan ser entrenados.

Estas dos carencias físicas modifican su reparto de puntos de atributo, los animados tienen sólo 2 niveles gratis inicialmente.

Los personajes de naturaleza inanimada están con frecuencia contruidos con sustancias muy diferentes a la carne y el hueso. Usualmente eso los hace mucho más duros y pesados. Usa la tabla **Peso y Dureza de Personajes Animados** para cubrir la masa extra otorgada a cuerpos de tamaño medio (similar al humano) para materiales de distintas densidades y su dureza con respecto al daño.

Esta tabla significa que un hombre fabricado con estos materiales, del mismo tamaño que un humano normal, pesa muchísimo más, ¡hasta 750 kilos en el caso del plomo! Por eso, la escala que dichos personajes tendrían, dada su densidad, es tan elevada.

Sin dones adicionales, la escala base de la que partirán los personajes jugadores es +0 ó la que corresponda a su material base si es menor. Eso quiere decir que por ejemplo un hombre de latón cuya escala de masa sería +5 si fuese macizo, a escala +0 es o bien muy hueco por dentro, como una armadura o un robot, o bien es bastante más bajo que un humano.

En cualquier caso la dureza que esos materiales tienen no cambia. Ese mismo personaje tendría una protección equivalente a un FD de +3.

*Ejemplo: estamos creando un hombre de acero así que revisamos sus valores de Escala / Dureza: +5/+5. El primer número indica que un hombre de acero sólido, de tamaño humano, tendría una escala de masa de +5 (que es sin duda un valor muy alto, ¡alrededor de 500 kilogramos!). Por otra parte, como **RJ** sin dones especiales tendría una escala de masa +0, y aún así tendría un valor defensivo de +5.*

No olvidemos que la mayoría de armas de fuego tienen un efecto perforante que reduce los bonos de escala por lo que no debemos pensar que estos personajes son invencibles.

Un personaje animado que ataque sin armas tiene un factor ofensivo de +0 si tiene Dureza de +0 ó menor, o de +1 en otro caso, siendo ese valor un sumando que mide la letalidad potencial del mismo, como se verá más adelante. Caso de tener escala mayor de +0, ¡es fácil suponer la violencia de los golpes de los mismos!

Debemos también indicar que la composición de un animado a veces tiene inconvenientes. Un hombre de madera no puede sumergirse en el agua excepto llevando pesos, y puede resultar dañado por la misma; un peluche animado puede resultar destruido con facilidad por el fuego; el cristal es frágil, etc., etc.



## Peso y Dureza de Personajes Animados

Material	Escala de masa	Dureza	Multiplicador de peso
Humano medio	+0	+0	x1 (70 kgrs)
Latón	+5	+3	x8 (500 kgrs)
Bronce	+5	+4	x8 (500 kgrs)
Cobre	+5	+3	x8.5 (500 kgrs)
Granito	+2	+4	x2.75 (150 kgrs)
Hierro	+5	+3	x5 (500 kgrs)
Plomo	+6	+0	x10.5 (750 kgrs)
Plata	+6	+0	x10 (750 kgrs)
Estaño	+5	+0	x7 (500 kgrs)
Titanio	+4	+6	x4 (333 kgrs)
Acero	+5	+5	x7.5 (500 kgrs)
Ladrillo	+2	+0	x2 (150 kgrs)
Cristal*	+2	+0	x2.5 (150 kgrs)
Hielo sólido	+0	+2	x1 (70 kgrs)
Goma	+1	+0	x1 (100 kgrs)
Madera de fresno	-1	+4	x0.6 (45 kgrs)
Madera de roble	-1	+4	x0.6 (45 kgrs)
Madera de pino	-1	+4	x0.5 (45 kgrs)
Juguete blando**	-1	+0	x0.6 (45 kgrs)

\* -2 FD vs. contundente  
 \*\* +2 FD vs. contundente

Finalmente, comentar que los golpes críticos infligidos a estas criaturas, dado que no están realmente vivas, no tienen apenas efecto, usualmente. Aunque atraveses de parte a parte a un hombre de paja con tu sable, eso apenas lo va a dañar. La falta de órganos internos los hace muy resistentes al daño físico. Ignora el grado de éxito de tu ataque y aplica sólo los otros modificadores al daño. Deja al albedrío del Narrador la interpretación de golpes críticos contra estos personajes según las circunstancias (incluyendo el tipo de ataque y el material del que esté hecho el animado).

## Esopianos


Los esopianos independientemente de su animal base tienen como mínimo una forma humanoide de la misma masa corporal que un humano. Algunos cuya base animal es más grande pueden comprar Dones para tener en forma humanoide el mismo tamaño que dicho animal.

*Ejemplo: un gato esopiano tendría en forma humanoide escala de masa +0. Un oso negro esopiano tendría también inicialmente escala de masa +0, pero comprando el Don imaginario Muy Grande podría tener escala +2 en forma humanoide.*

Casi todos los esopianos pueden adoptar su forma animal (y deshacer el cambio), que es indistinguible de un animal del mismo tipo, una vez al día más su Salud (mínimo una vez al día).

La mayoría de esopianos tienen una personalidad bastante acorde con su animal base. Por ejemplo, los zorros son astutos, los lobos bravos guerreros o sanguinarios asesinos, etc. Recuerda los cuentos típicos sobre estos personajes a la hora de detallar la personalidad de tu esopiano.

La mayoría de estos seres proceden de lugares donde su tipo de animal es lo suficientemente común, al menos todavía, y la forma humana que pueden adoptar se



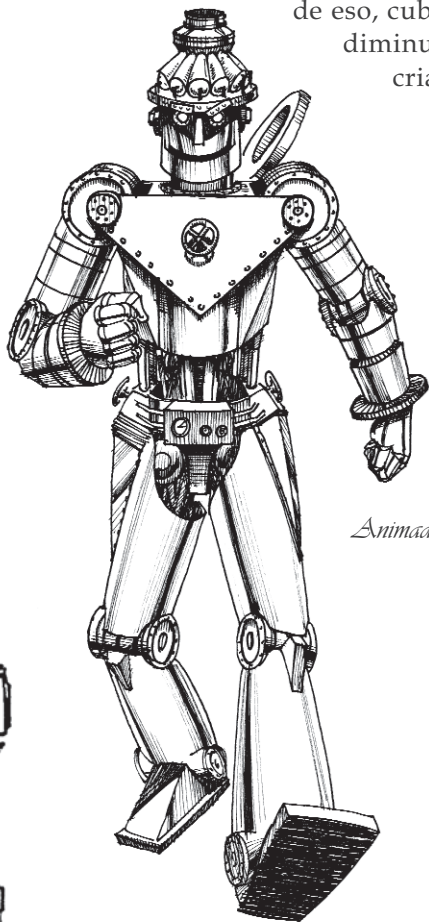
corresponde con la población local. No obstante, en esta era de grandes movimientos y aún presencia colonial, muchos se han adaptado y pueden tomar la apariencia de los nuevos residentes. Por ejemplo, esopianos en África pudiendo tomar la forma de los nativos o de los colonos europeos.

Como nota adicional, no es lo mismo jugar un esopiano lobo que un esopiano oso. ¡O un esopiano león! Si el personaje es muy poderoso en su forma animal, el Narrador probablemente no lo permita o requiera de dones adicionales para poder jugar el mismo. Al mismo tiempo, un esopiano hormiga o cigarra puede que ocasione más quebraderos de cabeza que un animal más normal, sobre todo porque en su forma animal son diminutos. ¡Tenlo presente!

## Faéricos

Dentro de este tipo hay gran diversidad de formas. En cualquier caso tu personaje será un faérico menor, de poder limitado. Casi todos los faéricos tienen una serie de rasgos comunes, como el ser bastante volubles e irresponsables (dentro de los estrechos baremos humanos). No obstante, suelen actuar con lógicas y códigos de conducta propios que desde su punto de vista tienen todo el sentido.

Casi todos los faéricos menores tienen como debilidades aversión al hierro frío (una aleación muy básica de hierro), el ser repelidos o dañados, por la religión y el sufrir graves consecuencias si rompen un juramento. Aparte de eso, cubren amplias gamas de tamaño desde el de los diminutos *sprites* (escala -6 ó menor) hasta algunas criaturas que rivalizan con los gigantes (escala +4 ó mayor). Como faérico puedes tener casi



*Animado*



*Faérico*



cualquiera de los poderes listados en este libro, pero son más comunes los relacionados con la fortuna, todas las transformaciones, el Fuego élfico, las curaciones de todo tipo, la resistencia, dureza o fuerzas excepcionales (incluso para tamaños pequeños), las ilusiones de todo tipo, la habilidad de hablar con seres incapaces de ello, y las capacidades de movimiento sobrenaturales incluyendo el vuelo.

Al ser criaturas tan diferentes unas de otras, debes detallarlo con cuidado y asegurarte de contrastar el personaje con el Narrador para validarlo antes de empezar a jugar con él.

## Monstruos

Los monstruos, como se verá más adelante, pueden ser de varios tipos y pueden haber sido originalmente humanos o no. En general tienen forma humanoide de un tamaño similar al mortal medio, aunque no son infrecuentes los monstruos más pequeños o más grandes, ni son raros del todo los monstruos con formas bastante aberrantes.

Puedes comprar poderes, dones o debilidades para modificar tu Escala de masa (por defecto es +0 como un humano normal). Otros poderes útiles y típicos que puedes comprar te servirán para camuflar tu aspecto inhumano, o te harán terriblemente fuerte o resistente.





# REGLAS ADICIONALES

## Combate

En Fudge usualmente el combate se resuelve mediante tiradas opuestas, excepto en los casos en los que el atacado no sea consciente del ataque o no pueda defenderse.

El combate se divide en rondas de entre 3 y 6 segundos, o idealmente en unidades de tiempo que permitan a dos contendientes intercambiar golpes. En ocasiones este tiempo podrá ser más largo y en otras más corto. Mientras se pueda desglosar de esta forma no tiene una importancia excesiva.


En primer lugar determinaremos las acciones de todos los personajes involucrados, recopilando en orden ascendente de Reflejos lo que cada uno va a intentar. Dones como Reflejos Rápidos aumentan nuestro atributo de Reflejos un nivel a estos efectos.

Esto significa que los personajes con Reflejos altos reaccionan con facilidad a las acciones de otros, más lentos. En general las acciones son simultáneas, siempre y cuando sean comparables en rapidez. La graduación de velocidad sigue la siguiente escala (aplícala con manga ancha, ¡la vida real no es tan cuadrículada!):

### De más rápido a más lento:

- Disparar con un arma a distancia preparada.
- Ataque con un arma no equilibrada preparada o ataque con un arma equilibrada (espadas) o ataque con un arma a distancia (rápida).
- Ataque con un arma no equilibrada (hachas, mazas)
- Cargar un arma (¡que se pueda cargar y disparar en una ronda!)
  - Movimiento: si tienes que moverte antes de atacar, bajas un nivel de velocidad (usualmente si tienes que acercarte).
  - Tamaño del arma: si tienes que atacar con un arma larga a alguien con un arma corta (por ejemplo, una lanza y una daga respectivamente), subes un nivel.
  - Calidad del arma: determinadas armas son más lentas o más rápidas según su calidad, por ejemplo muchos revólveres de pimentera son más rápidos que muchos revólveres antiguos.
- Si realizas una acción miscelánea usualmente bajas un nivel de velocidad o más (por ejemplo, evaluar el área de combate).





Esta escala en general no tiene importancia excepto para determinar quién va antes y quién después. Me da igual si en concreto vas dos o tres niveles más rápido o solamente uno.

Realizar una acción antes que tu oponente usualmente tiene grandes beneficios. Si consigues derrotarle (o herirle) antes que te ataque a ti, la probabilidad de salir ileso aumenta, ¡que no es poco!

Adicionalmente puedes echar toda la carne en el asador para mejorar tu orden de iniciativa. Si actúas con prisa puedes subir un nivel, o más, en la escala de velocidad al precio de un -1 acumulativo por nivel en todas tus tiradas de esa ronda.

*Ejemplo. tu oponente blande un revólver y tú una daga, y tienes que moverte unos 5 metros para poder golpearle al menos al mismo tiempo en que él te dispare. Aprietas los dientes, haces un esfuerzo supremo y corres al máximo para apuñalarle antes de que pueda apuntar en tu dirección (realizas tu movimiento, dos acciones de prisa, y atacas con un -2). inicialmente ambas acciones era simultáneas, pero tú ibas después por el movimiento. Con el primer -1 las vuelves a hacer simultáneas y con el segundo -1 actúas tú primero... ¡aunque una penalización de -2 es considerable y probablemente no merezca la pena!*

## Combate cuerpo a cuerpo

Dependiendo del combate los luchadores usarán una habilidad de lucha u otra. Lo mínimo será la habilidad de Pelea, seguida de la habilidad de Artes Marciales y finalmente cualquier habilidad en armas.

La mínima dificultad para golpear a un oponente de tu mismo tamaño, aproximadamente, es Pobre. Eso quiere decir que necesitas una tirada Pobre (y ganar la tirada enfrentada) para golpear a tu enemigo.

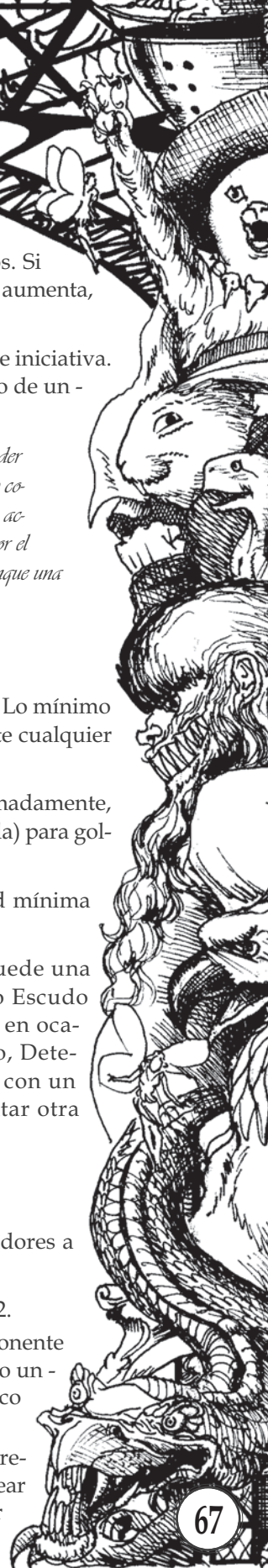
Si tu oponente es mucho más pequeño (está a una escala menor) la dificultad mínima puede aumentar a Mediocre o incluso Normal, y viceversa.

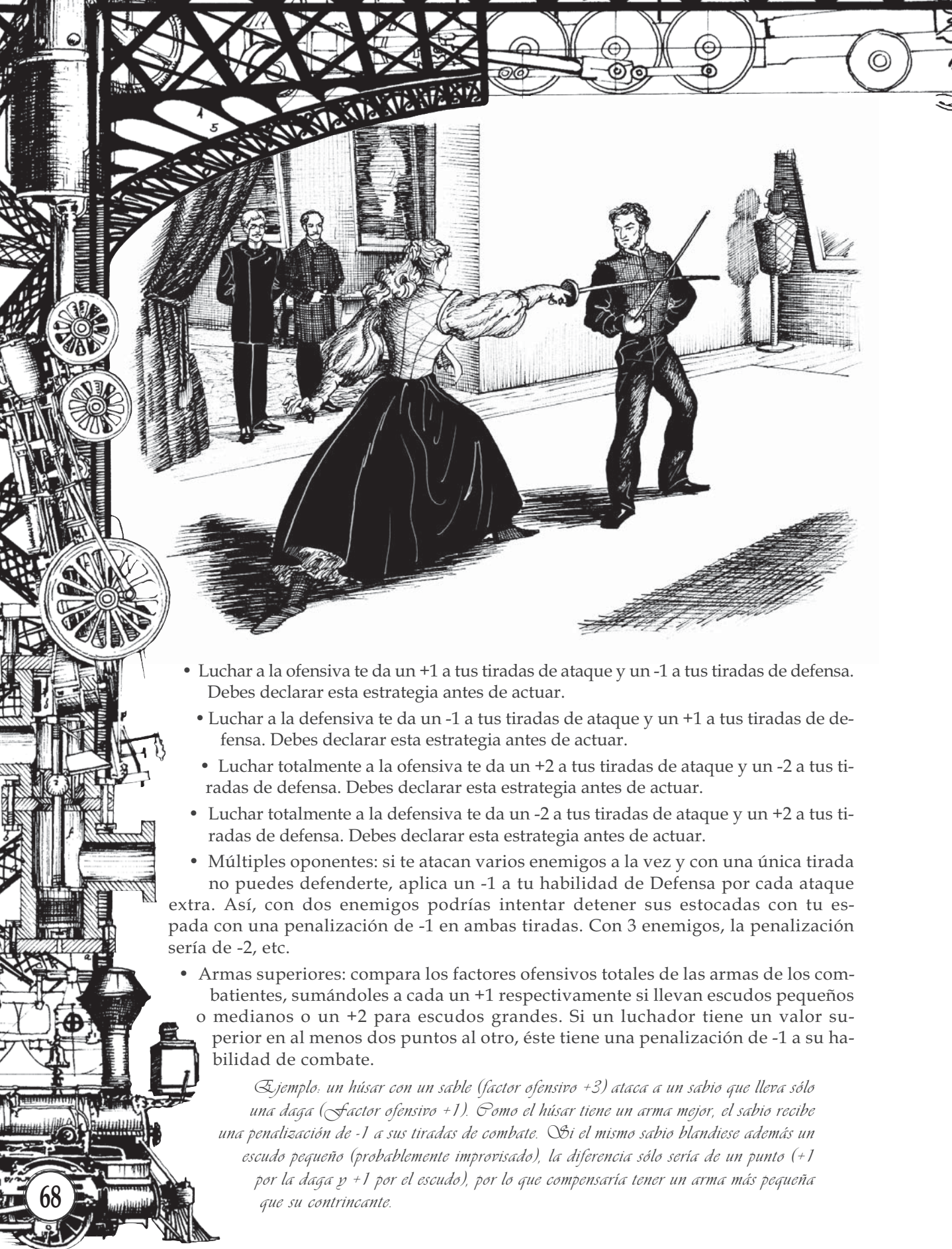
Suponiendo que se alcance la dificultad mínima el defensor realizará si puede una tirada de defensa, que puede ser una Esquivar, una Detención con un arma o Escudo o una Parada sin armas (una tirada de Lucha o Artes marciales). Nótese que en ocasiones una o más de estas opciones puede que no sean factibles; por ejemplo, Detener una daga arrojada con tu espada, bloquear la llamarada de un dragón con un Escudo, ¡o Esquivar en una cuerda floja! En esos casos es mejor poder intentar otra defensa distinta.

## Modificadores al combate

Hay determinadas acciones, estrategias y circunstancias que otorgan modificadores a las habilidades en combate. Las más usuales son:

- Estar herido: las heridas leves causan una penalización de -1 y las serias de -2.
- Mejor posición: tener una ventaja táctica puede causar una penalización al oponente en la peor situación equivalente a una desventaja, un -1 a sus tiradas o incluso un -2. Un ejemplo sería tener el sol de cara en una pelea, o estar en terreno poco firme.
- Apuntar a partes concretas del cuerpo del enemigo requiere tiradas, que no resultados totales, de un +2 como mínimo. Si fallas la tirada pero consigues golpear de todos modos simplemente das a bulto. Adicionalmente necesitas alcanzar una dificultad mínima mayor (Buena o mejor).





- Luchar a la ofensiva te da un +1 a tus tiradas de ataque y un -1 a tus tiradas de defensa. Debes declarar esta estrategia antes de actuar.
- Luchar a la defensiva te da un -1 a tus tiradas de ataque y un +1 a tus tiradas de defensa. Debes declarar esta estrategia antes de actuar.
- Luchar totalmente a la ofensiva te da un +2 a tus tiradas de ataque y un -2 a tus tiradas de defensa. Debes declarar esta estrategia antes de actuar.
- Luchar totalmente a la defensiva te da un -2 a tus tiradas de ataque y un +2 a tus tiradas de defensa. Debes declarar esta estrategia antes de actuar.
- Múltiples oponentes: si te atacan varios enemigos a la vez y con una única tirada no puedes defenderte, aplica un -1 a tu habilidad de Defensa por cada ataque extra. Así, con dos enemigos podrías intentar detener sus estocadas con tu espada con una penalización de -1 en ambas tiradas. Con 3 enemigos, la penalización sería de -2, etc.
- Armas superiores: compara los factores ofensivos totales de las armas de los combatientes, sumándoles a cada un +1 respectivamente si llevan escudos pequeños o medianos o un +2 para escudos grandes. Si un luchador tiene un valor superior en al menos dos puntos al otro, éste tiene una penalización de -1 a su habilidad de combate.

*Ejemplo. un húsar con un sable (factor ofensivo +3) ataca a un sabio que lleva sólo una daga (factor ofensivo +1). Como el húsar tiene un arma mejor, el sabio recibe una penalización de -1 a sus tiradas de combate. Si el mismo sabio blandiese además un escudo pequeño (probablemente improvisado), la diferencia sólo sería de un punto (+1 por la daga y +1 por el escudo), por lo que compensaría tener un arma más pequeña que su contrincante.*





## Combate a distancia

Como hemos comentado, si el oponente atacado a distancia no es consciente de dicho ataque, la tirada se resuelve como una acción sin oposición. El Narrador establecerá una dificultad basada en distancia, iluminación, cobertura, etc. No modifiques esta tirada, simplemente establece una dificultad total.

No obstante, si el defensor sabe que le están atacando puede intentar tiradas o acciones defensivas.

En este caso lo más sencillo es correr buscando cobertura, que puede ser muy exitoso si aumentas tu iniciativa y consigues moverte antes de que te disparen.

Si no consigues ponerte a cubierto, el Narrador establecerá una dificultad como en el caso anterior que se convertirá en la dificultad mínima. Si se trata de armas arrojadas, el defensor puede intentar esquivarlas o bloquearlas con armas apropiadas (un escudo, usualmente), enfrentándose las tiradas en este caso. Si por el contrario se trata de armas de fuego rápido, como revólveres, ballestas o arcos, lo único que se puede hacer es apartarse en lo posible de la trayectoria del proyectil; no es ni una esquivas ni una parada enfrentada (nótese que no puedes detener con un escudo o arma muchos de estos ataques, aunque puedes reducir el daño). En estos casos puedes aumentar la dificultad mínima de alcanzarte en un +1 si consigues una Gran Esquivas, y en un +2 si consigues una Esquivas Excelente (o mejor). Puedes también intentar una Detención con la misma dificultad base, aunque no cualquier tipo de detención valdrá.

### Ataques a distancia

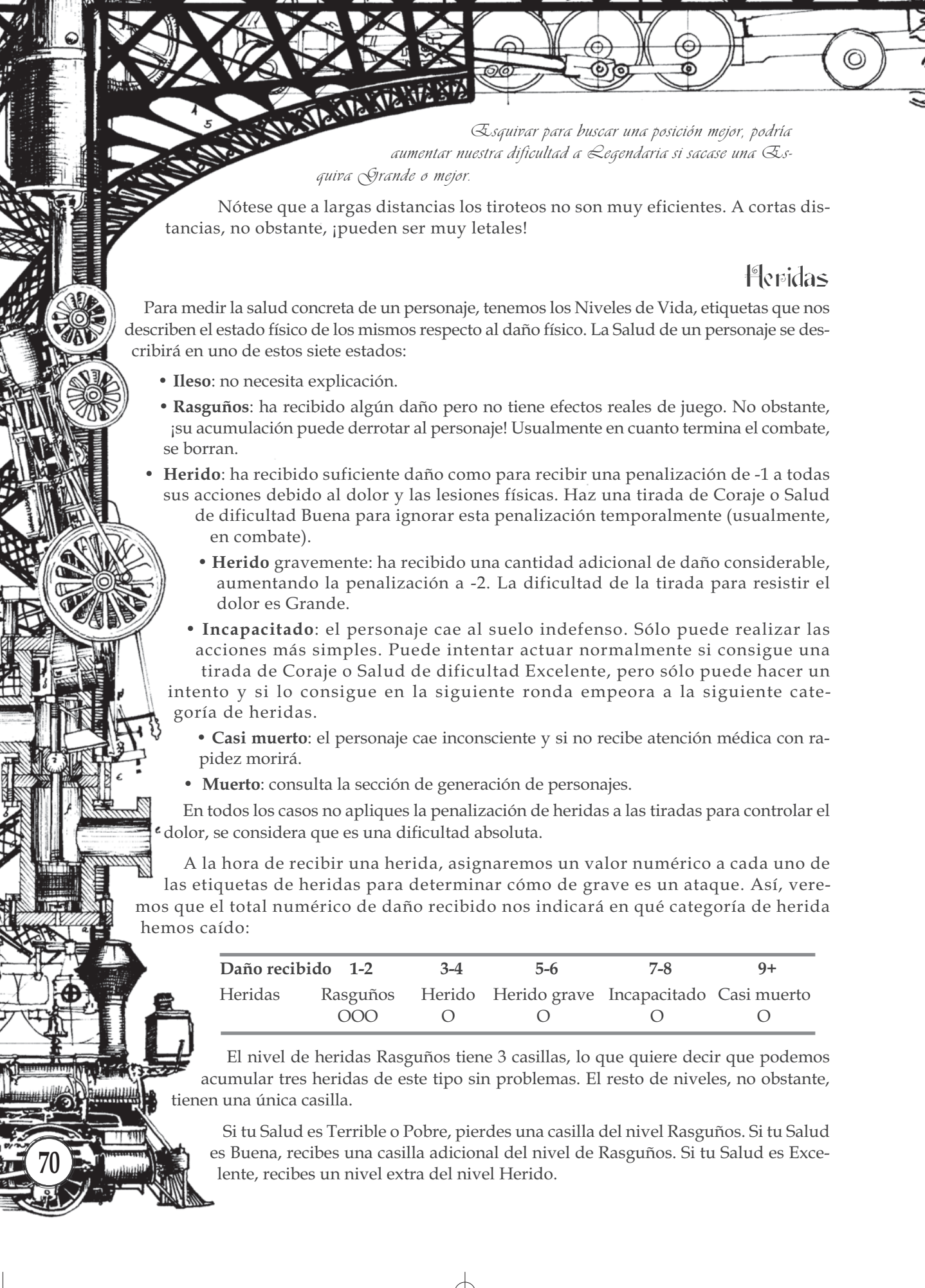
#### Dificultades mínimas de ataques a distancia

Hasta 4 metros	Normal
Hasta 10 metros	Buena
Hasta 50 metros	Grande
Hasta alcance del arma	Excelente
Más allá del alcance	Legendaria
Extremo	Legendaria +1

*Modificar por visibilidad, cobertura y esquivas.*

*Nota del autor: estas dificultades mínimas pueden parecer muy altas, pero se basan en dos razones. En primer lugar las armas de esta época son aún poco precisas, a pesar de los avances técnicos. En segundo lugar, aún con armas de fuego modernas, en la mayoría de los tiroteos no suele haber heridos dadas las condiciones del entorno, el nerviosismo, etc. en las que se desarrollan, por lo que verdaderamente hace falta ser un buen tirador para alcanzar a alguien. Mi consejo es que pruebes con las dificultades elegidas, y si no te convence su letalidad, redúcelas un nivel.*

*Ejemplo: nuestra habilidad con armas largas es Buena e intentamos disparar un rifle Dreyse a un bandido en un bosque, escondido en un arbusto desde donde nos intenta devolver el fuego. No hay cobertura (el arbusto no le protege) pero al estar parcialmente oculto es más difícil acertarle. Está a unos 45 metros que es menos del alcance del arma pero más de 10 metros. En conjunto la dificultad mínima sube a Excelente. Si el bandido, viendo que nuestros disparos cada vez se le acercan más, intentase*



*Esquivar para buscar una posición mejor, podría aumentar nuestra dificultad a Legendaria si sacase una Esquivar Grande o mejor.*

Nótese que a largas distancias los tiroteos no son muy eficientes. A cortas distancias, no obstante, ¡pueden ser muy letales!

## Heridas

Para medir la salud concreta de un personaje, tenemos los Niveles de Vida, etiquetas que nos describen el estado físico de los mismos respecto al daño físico. La Salud de un personaje se describirá en uno de estos siete estados:

- **Ileso:** no necesita explicación.
- **Rasguños:** ha recibido algún daño pero no tiene efectos reales de juego. No obstante, ¡su acumulación puede derrotar al personaje! Usualmente en cuanto termina el combate, se borran.
- **Herido:** ha recibido suficiente daño como para recibir una penalización de -1 a todas sus acciones debido al dolor y las lesiones físicas. Haz una tirada de Coraje o Salud de dificultad Buena para ignorar esta penalización temporalmente (usualmente, en combate).
- **Herido gravemente:** ha recibido una cantidad adicional de daño considerable, aumentando la penalización a -2. La dificultad de la tirada para resistir el dolor es Grande.
- **Incapacitado:** el personaje cae al suelo indefenso. Sólo puede realizar las acciones más simples. Puede intentar actuar normalmente si consigue una tirada de Coraje o Salud de dificultad Excelente, pero sólo puede hacer un intento y si lo consigue en la siguiente ronda empeora a la siguiente categoría de heridas.
  - **Casi muerto:** el personaje cae inconsciente y si no recibe atención médica con rapidez morirá.
  - **Muerto:** consulta la sección de generación de personajes.

En todos los casos no apliques la penalización de heridas a las tiradas para controlar el dolor, se considera que es una dificultad absoluta.

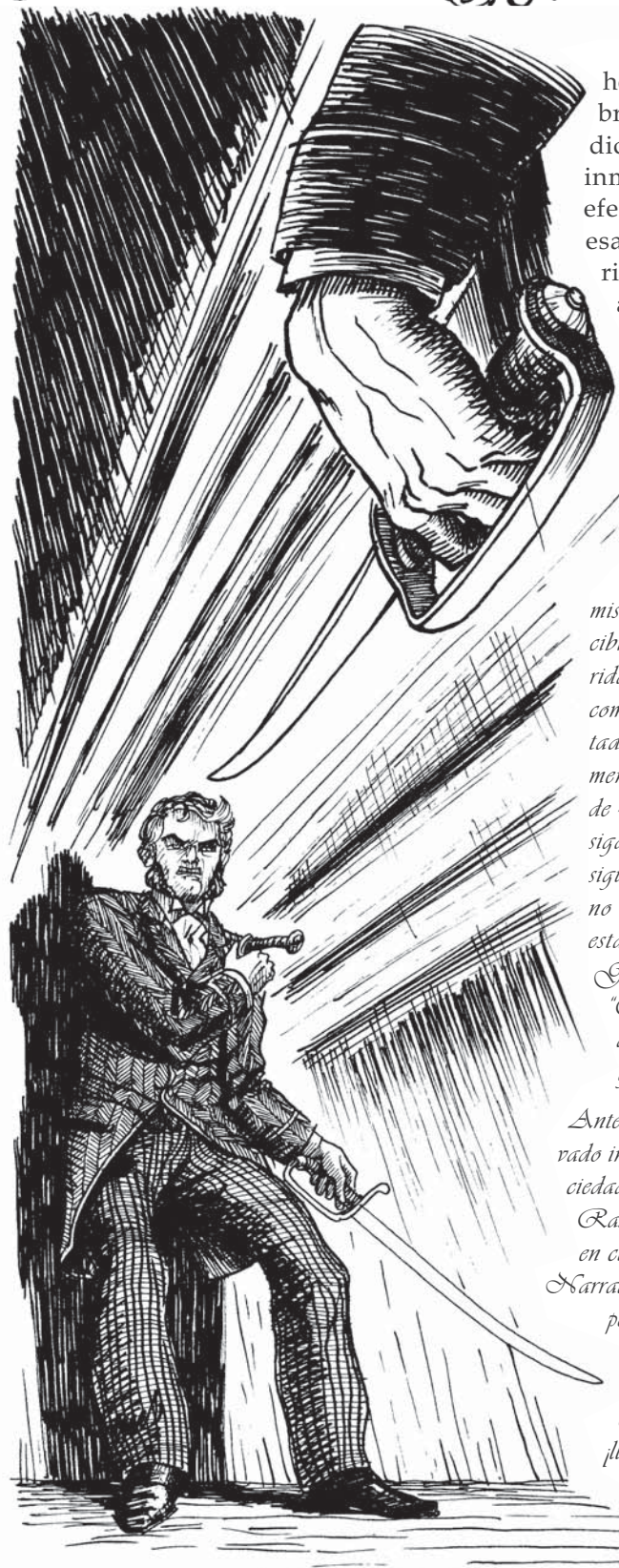
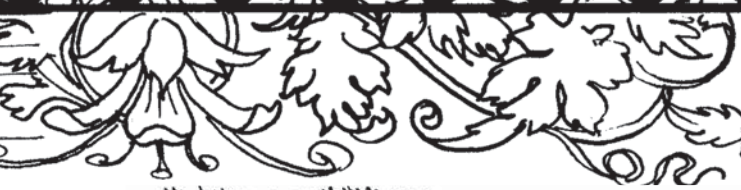
A la hora de recibir una herida, asignaremos un valor numérico a cada uno de las etiquetas de heridas para determinar cómo de grave es un ataque. Así, veremos que el total numérico de daño recibido nos indicará en qué categoría de herida hemos caído:

Daño recibido	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguños	Herido	Herido grave	Incapacitado	Casi muerto
	OOO	O	O	O	O

El nivel de heridas Rasguños tiene 3 casillas, lo que quiere decir que podemos acumular tres heridas de este tipo sin problemas. El resto de niveles, no obstante, tienen una única casilla.

Si tu Salud es Terrible o Pobre, pierdes una casilla del nivel Rasguños. Si tu Salud es Buena, recibes una casilla adicional del nivel de Rasguños. Si tu Salud es Excelente, recibes un nivel extra del nivel Herido.

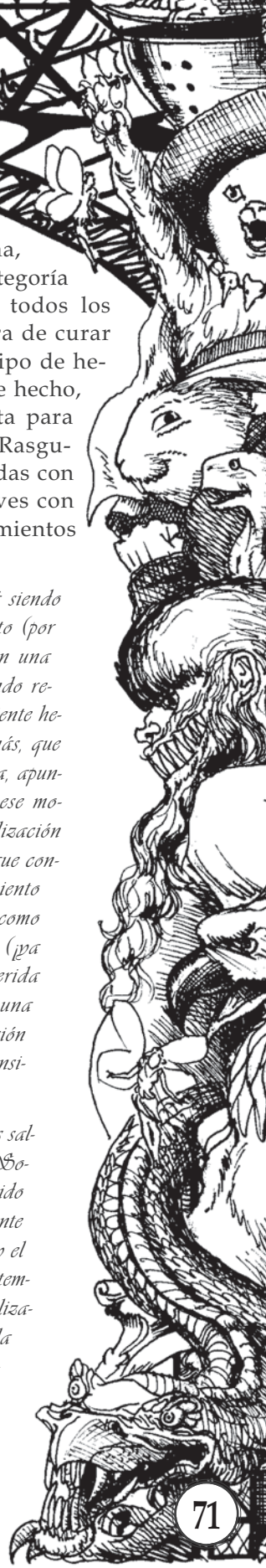




Si recibes una herida y no te quedan libres casillas para la misma, dicha herida se escala a la categoría inmediatamente superior, a todos los efectos excepto uno; a la hora de curar esa herida contará como el tipo de herida que era en realidad. De hecho, apúntala de forma distinta para poder diferenciarla; los Rasguños con una R, las Heridas con una H, las Heridas graves con una G y los Incapacitamientos con una I.

*Ejemplo: un personaje está siendo rapuleado en un linchamiento (por realizar actividades extrañas en una misión, ¡con poca sutileza!), habiendo recibido ya tres Rasguños. La siguiente herida que recibe es otro Rasguño más, que como no cabe se asciende a Herida, apuntada con una "R". A partir de ese momento el personaje tendrá una penalización de -1 a todas sus acciones a no ser que consiga controlar el dolor. El linchamiento sigue y recibe otro Rasguño, que como no se puede ascender a Herida (ya está ocupada!) se asciende a Herida Grave y apunta de nuevo con una "R". Ahora recibe una penalización de -2 a sus tiradas excepto si consigue controlar el dolor.*

*Antes de morir linchado el personaje es salvado in extremis por compañeros de la Sociedad. Como quiera que sólo ha recibido Rasguños las borramos automáticamente en cuanto consiguen ponerse a salvo, y el Narrador dictamina que va a mantener temporalmente (1 día ó dos) una penalización de -1 a sus tiradas por la cantidad de golpes que ha recibido. Después de todo, ¡llegó a apuntar una Herida Grave!*





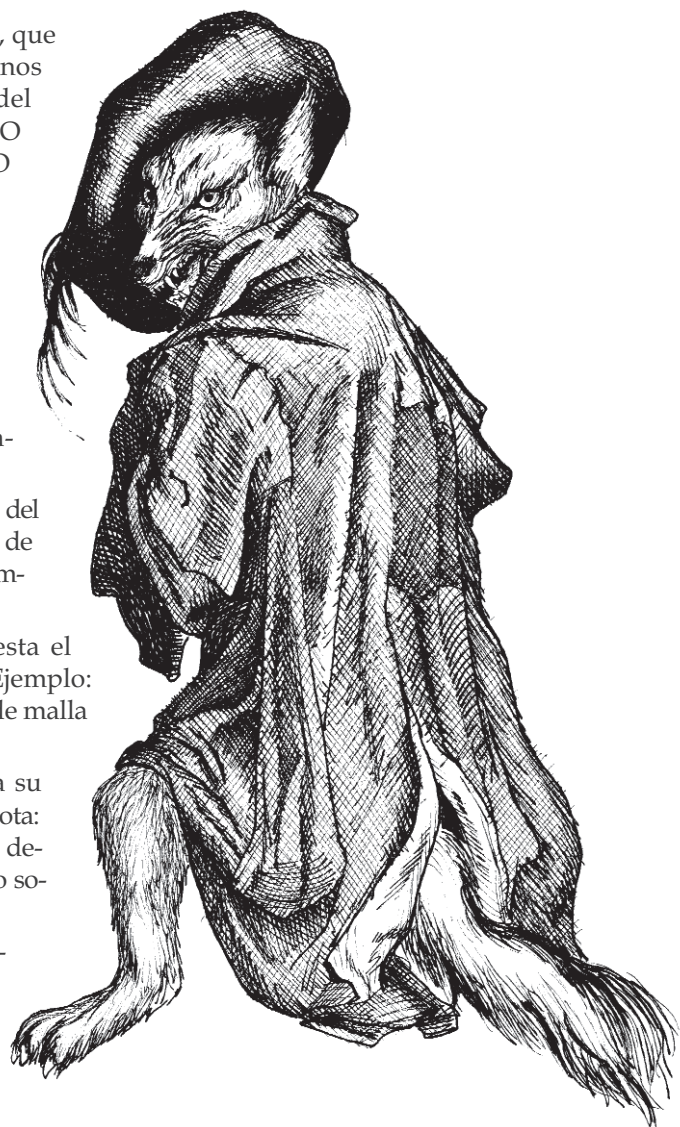
Nótese que no todos los seres que los personajes se encuentren tienen el mismo número de categorías de vida. Aunque es así para los personajes importantes y villanos principales, los esbirros y otros villanos sin nombre son usualmente mucho más fáciles de derrotar. Estos siguen una escala de vida reducida, de la siguiente forma:

Dañó recibido	1-2	3-4	5+
Heridas	Rasguños OOO	Herido O	Fuera de combate O

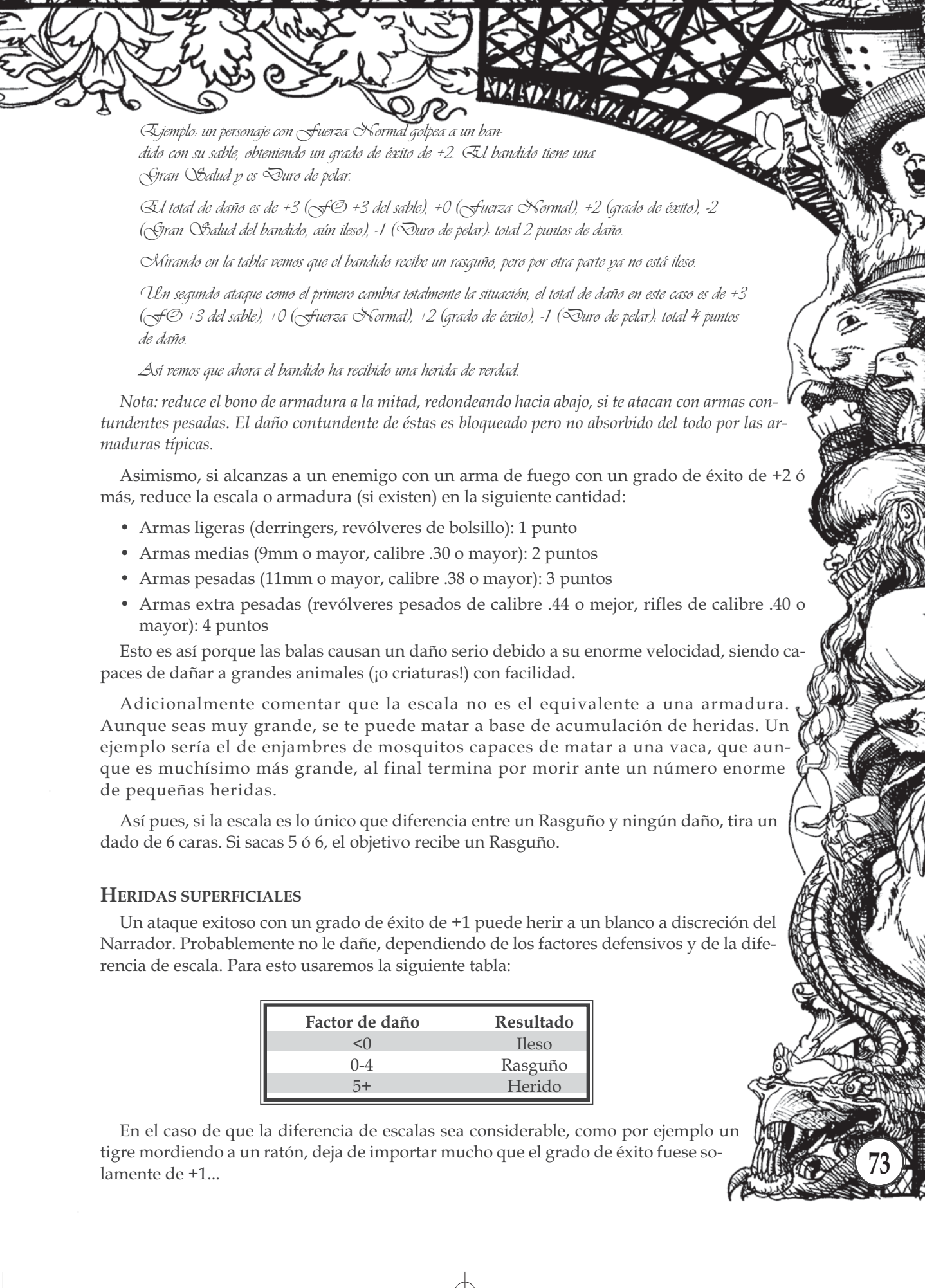
### MODIFICADORES AL DAÑO

Cuando un ataque consigue golpear al personaje, eso genera una cantidad de puntos de daño que es el que nos determina en qué estado de heridas cae el mismo. Esa cantidad depende de los siguientes factores:

1. Factor Ofensivo (FO) del arma o ataque, que es un valor numérico absoluto que nos mide la letalidad de la misma o del tipo de ataque. Ejemplo: pelea FO -1; artes marciales FO +0; sable FO +3; Colt Dragoon FO +4.
2. Súmale el grado de éxito por el que se golpeó al blanco, si es de +2 ó mejor. Si no es el caso, la herida probablemente sea superficial y se trate de forma diferente. Ver más adelante.
3. Para combate cuerpo a cuerpo, suma el nivel de Fuerza del atacante al total de daño.
4. Si el atacante tiene una escala diferente del defensor, suma la diferencia al total de daño. Esto es recíproco, ¡no lo sumes también para el defensor!
5. Si el defensor lleva armadura, resta el Factor Defensivo (FD) de la misma. Ejemplo: armadura ligera de cuero, FD +1; cota de malla ligera, FD +2.
6. Si el defensor no está herido, resta su nivel de Salud al total de daño. Nota: aplica el sentido común si el defensor no está ileso pero ha recibido solamente rasguños.
7. Si el defensor tiene Dones apropiados, como Duro de pelar o Piel dura (en el caso de un dragón), reduce el total los puntos correspondientes.







*Ejemplo: un personaje con Fuerza Normal golpea a un bandido con su sable, obteniendo un grado de éxito de +2. El bandido tiene una Gran Salud y es Duro de pelar.*

*El total de daño es de +3 (fC +3 del sable), +0 (Fuerza Normal), +2 (grado de éxito), -2 (Gran Salud del bandido, aún ileso), -1 (Duro de pelar): total 2 puntos de daño.*

*Mirando en la tabla vemos que el bandido recibe un rasguño, pero por otra parte ya no está ileso.*

*Un segundo ataque como el primero cambia totalmente la situación, el total de daño en este caso es de +3 (fC +3 del sable), +0 (Fuerza Normal), +2 (grado de éxito), -1 (Duro de pelar): total 4 puntos de daño.*

*Así vemos que ahora el bandido ha recibido una herida de verdad.*

*Nota: reduce el bono de armadura a la mitad, redondeando hacia abajo, si te atacan con armas contundentes pesadas. El daño contundente de éstas es bloqueado pero no absorbido del todo por las armaduras típicas.*

Asimismo, si alcanzas a un enemigo con un arma de fuego con un grado de éxito de +2 ó más, reduce la escala o armadura (si existen) en la siguiente cantidad:

- Armas ligeras (derringers, revólveres de bolsillo): 1 punto
- Armas medias (9mm o mayor, calibre .30 o mayor): 2 puntos
- Armas pesadas (11mm o mayor, calibre .38 o mayor): 3 puntos
- Armas extra pesadas (revólveres pesados de calibre .44 o mejor, rifles de calibre .40 o mayor): 4 puntos

Esto es así porque las balas causan un daño serio debido a su enorme velocidad, siendo capaces de dañar a grandes animales (¡o criaturas!) con facilidad.

Adicionalmente comentar que la escala no es el equivalente a una armadura. Aunque seas muy grande, se te puede matar a base de acumulación de heridas. Un ejemplo sería el de enjambres de mosquitos capaces de matar a una vaca, que aunque es muchísimo más grande, al final termina por morir ante un número enorme de pequeñas heridas.

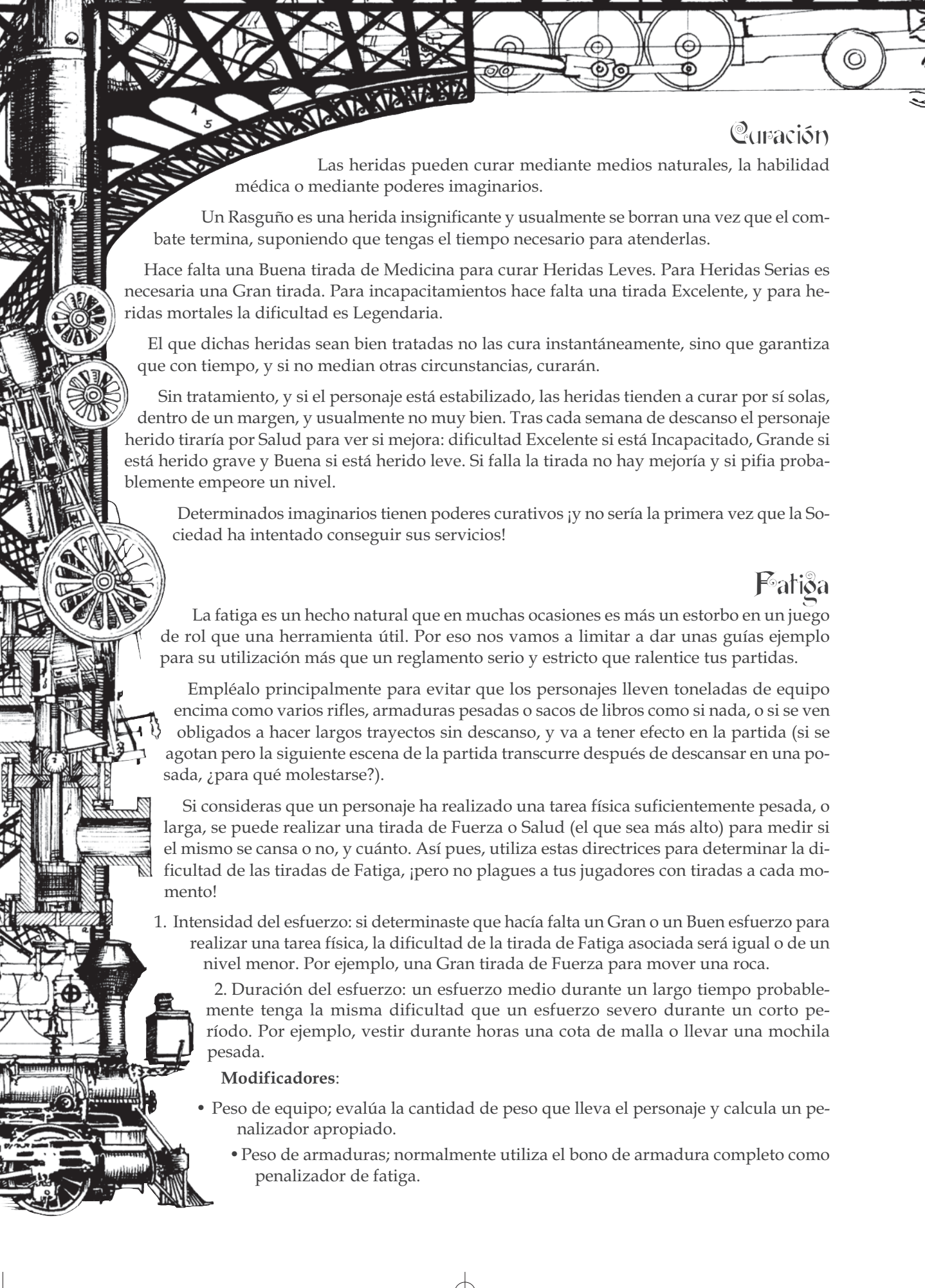
Así pues, si la escala es lo único que diferencia entre un Rasguño y ningún daño, tira un dado de 6 caras. Si sacas 5 ó 6, el objetivo recibe un Rasguño.

## HERIDAS SUPERFICIALES

Un ataque exitoso con un grado de éxito de +1 puede herir a un blanco a discreción del Narrador. Probablemente no le dañe, dependiendo de los factores defensivos y de la diferencia de escala. Para esto usaremos la siguiente tabla:

Factor de daño	Resultado
<0	Ileso
0-4	Rasguño
5+	Herido

En el caso de que la diferencia de escalas sea considerable, como por ejemplo un tigre mordiendo a un ratón, deja de importar mucho que el grado de éxito fuese solamente de +1...



## Curación

Las heridas pueden curar mediante medios naturales, la habilidad médica o mediante poderes imaginarios.

Un Rasguño es una herida insignificante y usualmente se borran una vez que el combate termina, suponiendo que tengas el tiempo necesario para atenderlas.

Hace falta una Buena tirada de Medicina para curar Heridas Leves. Para Heridas Serias es necesaria una Gran tirada. Para incapacitamientos hace falta una tirada Excelente, y para heridas mortales la dificultad es Legendaria.

El que dichas heridas sean bien tratadas no las cura instantáneamente, sino que garantiza que con tiempo, y si no median otras circunstancias, curarán.

Sin tratamiento, y si el personaje está estabilizado, las heridas tienden a curar por sí solas, dentro de un margen, y usualmente no muy bien. Tras cada semana de descanso el personaje herido tiraría por Salud para ver si mejora: dificultad Excelente si está Incapacitado, Grande si está herido grave y Buena si está herido leve. Si falla la tirada no hay mejoría y si pifia probablemente empeore un nivel.

Determinados imaginarios tienen poderes curativos ¡y no sería la primera vez que la Sociedad ha intentado conseguir sus servicios!

## Fatiga

La fatiga es un hecho natural que en muchas ocasiones es más un estorbo en un juego de rol que una herramienta útil. Por eso nos vamos a limitar a dar unas guías ejemplo para su utilización más que un reglamento serio y estricto que ralentice tus partidas.

Empléalo principalmente para evitar que los personajes lleven toneladas de equipo encima como varios rifles, armaduras pesadas o sacos de libros como si nada, o si se ven obligados a hacer largos trayectos sin descanso, y va a tener efecto en la partida (si se agotan pero la siguiente escena de la partida transcurre después de descansar en una posada, ¿para qué molestarse?).

Si consideras que un personaje ha realizado una tarea física suficientemente pesada, o larga, se puede realizar una tirada de Fuerza o Salud (el que sea más alto) para medir si el mismo se cansa o no, y cuánto. Así pues, utiliza estas directrices para determinar la dificultad de las tiradas de Fatiga, ¡pero no plagues a tus jugadores con tiradas a cada momento!

1. Intensidad del esfuerzo: si determinaste que hacía falta un Gran o un Buen esfuerzo para realizar una tarea física, la dificultad de la tirada de Fatiga asociada será igual o de un nivel menor. Por ejemplo, una Gran tirada de Fuerza para mover una roca.
2. Duración del esfuerzo: un esfuerzo medio durante un largo tiempo probablemente tenga la misma dificultad que un esfuerzo severo durante un corto período. Por ejemplo, vestir durante horas una cota de malla o llevar una mochila pesada.

### Modificadores:

- Peso de equipo; evalúa la cantidad de peso que lleva el personaje y calcula un penalizador apropiado.
- Peso de armaduras; normalmente utiliza el bono de armadura completo como penalizador de fatiga.





- Dones o Defectos; si el personaje tiene el don Incansable, reduce los modificadores de Fatiga en un punto; si por el contrario tiene el defecto Flojo, aumenta el modificador en un punto.

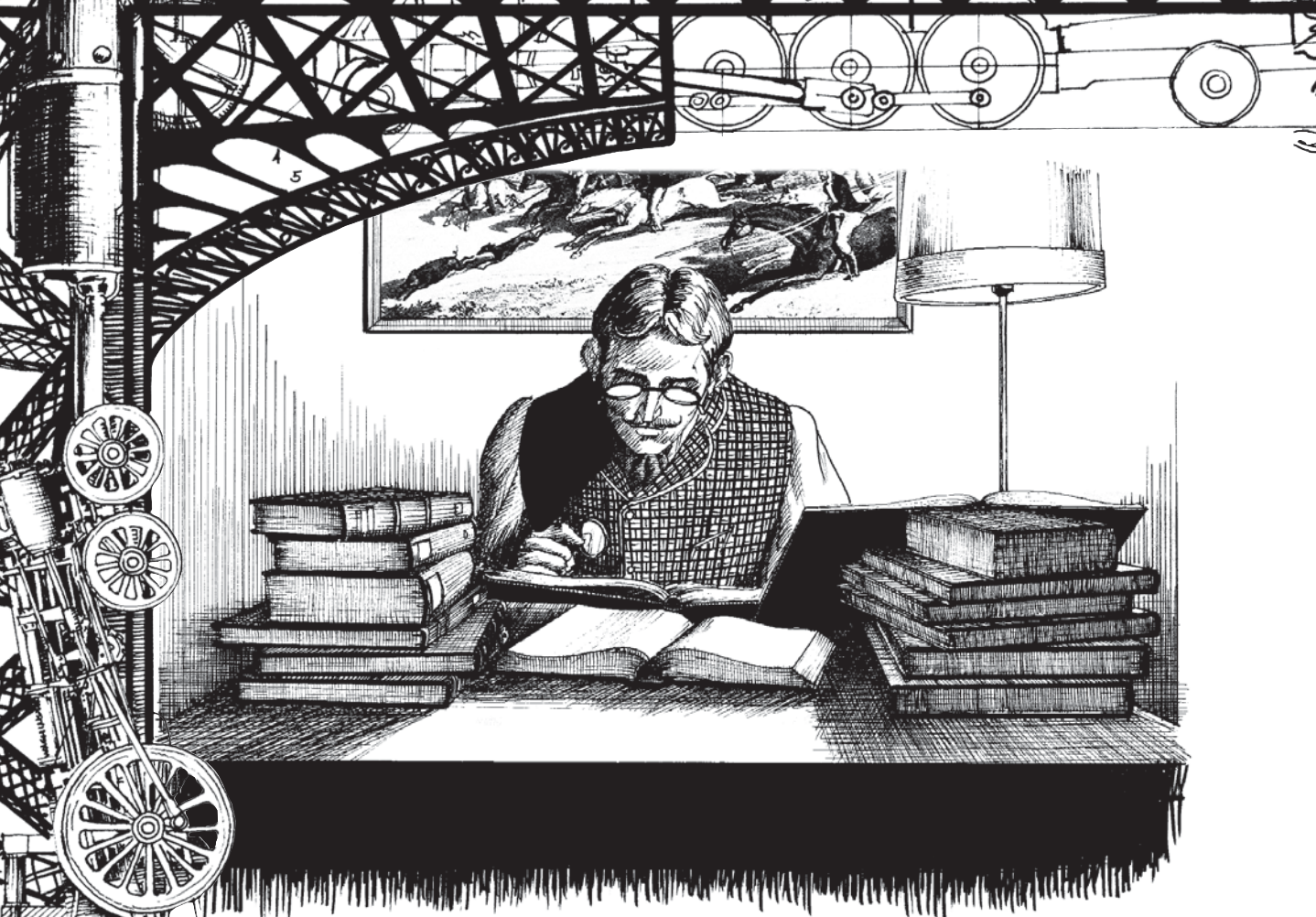
Una vez hayas calculado el modificador total, haz la tirada enfrentada apropiada y si el personaje la supera, de momento no se verá afectado por el cansancio. Si la iguala, estará levemente fatigado (si ha de hacer tiradas de fatiga posteriores, aumenta la dificultad). Si falla, aplica un penalizador por fatiga de -1 ó -2 a todas las tiradas físicas que haga hasta que tenga la oportunidad de descansar.

*Ejemplo. un Cazador que espera enfrentamiento con imaginarios salvajes viste una cota de malla ligera (FD +2), pistola y sable. El Narrador considera que la malla es el objeto más pesado y que le dará una penalización a las tiradas de fatiga de -2.*

*Tras verse obligado a huir a toda velocidad de las criaturas a las que iba a dar caza, el Narrador solicita una tirada de Fatiga a dificultad Grande. El Cazador tiene Gran Fuerza y Salud Normal, por lo que utilizaremos como modificador el más alto, lo cual cancela el modificador de la armadura. Los dados ruedan y obtiene un +1 +2 (Fuerza) -2 (peso), por lo que falla por un punto. De momento no hay penalización alguna pero sabemos que el Cazador está ligeramente fatigado. La próxima vez que se requiera una tirada de Fatiga, ¡la dificultad de la misma será un nivel mayor!*

Los personajes imaginarios animados no pueden cansarse ya que desde cierto punto de vista no están vivos. No obstante, tampoco pueden sobreesforzarse, no pueden dar más de sí.





## Desarrollo de personajes

El crecimiento de los personajes en Leyendas Victorianas se realiza de una de las dos siguientes maneras:

**Experiencia directa:** cuando los personajes se embarcan en peligrosas misiones y se enfrentan a terribles enemigos, al final terminan por aprender algo. Este crecimiento se traduce en habilidades que aprenden o mejoran, desarrollo de sus atributos, ganancia de dones o superación de defectos.

Al final de cada sesión de juego, cada personaje recibe un total de Puntos Fudge que variará entre 1 y 3 dependiendo de la intensidad de la partida. Otorga un punto extra como recompensa a una interpretación memorable y excepcionalmente uno más por otras contribuciones destacables, con un máximo total de 5 por partida.

Con Puntos Fudge puedes comprar rasgos entre sesiones de juego, como hemos visto antes. Recordemos que el máximo número de Puntos Fudge que puedes tener es de 6, lo cual parecería imposibilitar el poder adquirir rasgos a niveles altos. En realidad en ese caso y siempre que quieras puedes asignar un número de puntos Fudge de tu reserva y asignarlos como pago parcial para un rasgo que quieras mejorar; cuando acumules el pago completo de puntos Fudge, dicho rasgo mejorará al nivel correspondiente y podrás borrar las entregas a plazos.

*Ejemplo. queremos mejorar una habilidad de Buena a Grande pero sólo tenemos 4 puntos Fudge. Asignamos 2 puntos Fudge (para tener una reserva de 2 que nos sirva para salvar el cuello si es necesario) a dicha habilidad y seguimos con el personaje. Un tiempo más tarde acu-*



## Experiencia directa

### Mejorar una habilidad

De:	A:	Coste:
Terrible	Pobre	2 puntos Fudge
Pobre	Mediocre	2 puntos Fudge
Mediocre	Normal	2 puntos Fudge
Normal	Buena	4 puntos Fudge
Buena	Grande	8 puntos Fudge
Grande	Excelente	16 puntos Fudge
Excelente	Legendaria	32 puntos Fudge y permiso del Narrador

**Mejorar un atributo:** Como mejorar una habilidad del mismo nivel, multiplicado por 3

**Añadir un Don:** 12 PF (o más) y permiso del narrador

**Superar un Defecto:** 12 PF (o más) y permiso del narrador

*Un rasgo sólo puede ser mejorado un nivel cada vez.*

*mulamos 10 puntos Fudge tras una serie de exitosas aventuras. Como no podemos tener más de 6 puntos Fudge pasamos los 4 sobrantes al total acumulado de la habilidad anterior, que ya acumula 6 puntos de un total requerido de 8. De nuevo, tras una serie de aventuras, acumulamos un total de 8 puntos Fudge de los que invertimos 2 en el total parcial de experiencia de la habilidad, momento en el cual podemos subirla a nivel Grande y borrar el total acumulado de la misma.*

**Entrenamiento:** es posible también mejorar rasgos mediante el entrenamiento. Esta modalidad no utiliza puntos Fudge pero requiere tiempo, usualmente un instructor o entrenador, y con frecuencia dinero.

Si el personaje intenta aprender por sí mismo, dóblale el tiempo requerido ¡si es razonable que pueda siquiera intentarse! Es posible que el rasgo que quieras mejorar sea consecuencia no de un entrenamiento como tal si no de un trabajo, en dicho caso es muy probable que no se pueda dedicar el 100% del tiempo a dicha tarea con lo que el tiempo requerido será mayor). Ten finalmente en cuenta que mejorar una habilidad a niveles bajos requiere mucho menos tiempo que habilidades a niveles altos.

Si utilizas los servicios de un instructor, hay que tener en cuenta dos habilidades que son la habilidad a enseñar y su habilidad para enseñarla (en concreto Profesión (Enseñar)). Si cualquiera de las dos es igual o inferior a tu nivel en dicho rasgo, no puedes mejorar con este instructor. Esto viene motivado porque no te pueden enseñar más de lo que ellos mismos sepan o bien mejor de lo que sepan enseñarlo.

Suponiendo que sí puedas aprender de ellos, el Narrador te requerirá un tiempo mínimo de aprendizaje y pedirá una serie de tiradas de Coraje o Razonamiento, lo que sea mayor. La dificultad vendrá dada por el tiempo total del cursillo, la calidad del profesor y el nivel actual que posea el personaje en dicho rasgo. Cuanto más corto sea el cursillo, peor el profesor y más alto sea el nivel que se tenga, ¡más difícil serán las tiradas, y viceversa!



# EL ARTE DEL NARRADOR

Si no tienes intención de convertirte en narrador, probablemente esta sección no te interese de momento, pero con frecuencia ocurre que al final se te planteará la necesidad o el deseo de dar el salto y cambiar las tornas. Alternativamente, si eres un narrador experimentado, puede que mucha de la información aquí recogida ya la conozcas por propia experiencia o por lecturas de guías similares.

En cualquier caso vamos a intentar que la información que vamos a transmitir sea más útil para los narradores noveles, o con mayor experiencia y que pretendan mejorar su estilo de juego. La dirección de partidas es básicamente una habilidad aprendida y una conducta que como tal puede entrenarse y mejorarse.

Adicionalmente intentaremos orientar los consejos al estilo en que se basa la ambientación de Fábulas, para ajustar más el tipo de la narración a la misma.

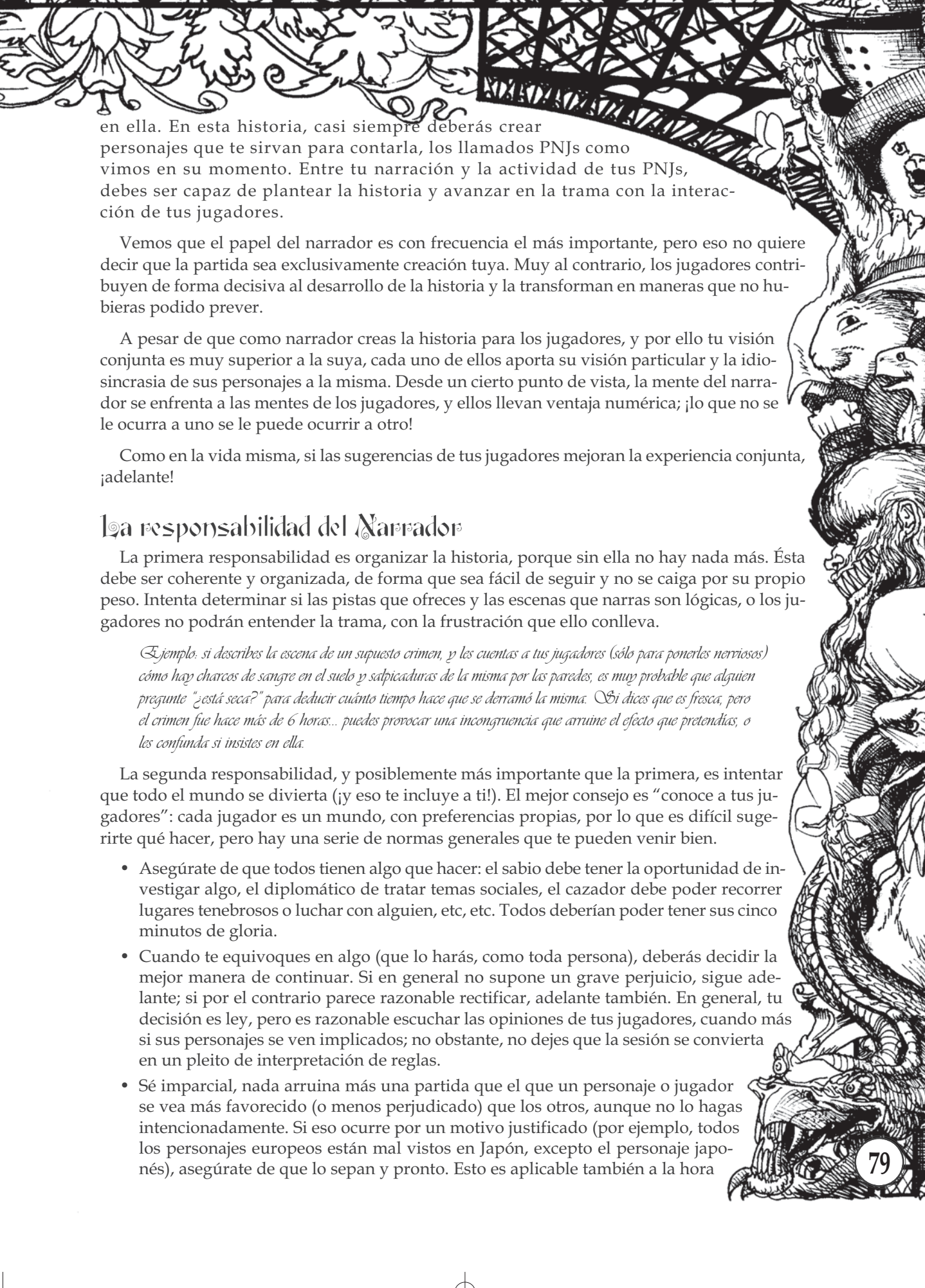
## Ser Narrador: una definición

El Narrador, como se comentó en la introducción, prepara o improvisa una historia para que los personajes encarnados por los jugadores la resuelvan. Esta historia, en el caso de Fábulas, narra interacciones de los agentes de la Sociedad de Cuentacuentos con el mundo del siglo XIX y con una parte mágica del mundo que permanece oculta a casi toda la humanidad. Por eso, estas historias están muy embebidas del espíritu victoriano; un espíritu de caballeros y damas, donde en general prima la imagen frente a la sustancia, de clases y revolución social, de valores tradicionalistas y crisis de los mismos, de invención y de miedo al progreso. Mezclado como hemos comentado, hay una fuerte dosis de fantasía, también muy en el estilo de la época; de esta época son los círculos de espiritistas, los teosofistas, y las fotografías de hadas, por ejemplo.

Así pues vemos que las historias que puedes narrar en Fábulas abarcan todo un convulso período histórico de cambios de todo tipo, con la vuelta de tuerca que supone la existencia de la magia y las criaturas míticas a la vuelta de la esquina. Las historias pueden abarcar muchos géneros, desde la investigación de actividades mundanas, a la búsqueda de actividad sobrenatural, al combate con enemigos ya sean mortales o de otro mundo, o a la diplomacia banal o absurda.

Con todo esto en mente, como Narrador debes crear una historia lo suficientemente atractiva como para que tus jugadores quieran embarcarse





en ella. En esta historia, casi siempre deberás crear personajes que te sirvan para contarla, los llamados PNJs como vimos en su momento. Entre tu narración y la actividad de tus PNJs, debes ser capaz de plantear la historia y avanzar en la trama con la interacción de tus jugadores.

Vemos que el papel del narrador es con frecuencia el más importante, pero eso no quiere decir que la partida sea exclusivamente creación tuya. Muy al contrario, los jugadores contribuyen de forma decisiva al desarrollo de la historia y la transforman en maneras que no hubieras podido prever.

A pesar de que como narrador creas la historia para los jugadores, y por ello tu visión conjunta es muy superior a la suya, cada uno de ellos aporta su visión particular y la idiosincrasia de sus personajes a la misma. Desde un cierto punto de vista, la mente del narrador se enfrenta a las mentes de los jugadores, y ellos llevan ventaja numérica; ¡lo que no se le ocurra a uno se le puede ocurrir a otro!

Como en la vida misma, si las sugerencias de tus jugadores mejoran la experiencia conjunta, ¡adelante!

## La responsabilidad del Narrador

La primera responsabilidad es organizar la historia, porque sin ella no hay nada más. Ésta debe ser coherente y organizada, de forma que sea fácil de seguir y no se caiga por su propio peso. Intenta determinar si las pistas que ofreces y las escenas que narras son lógicas, o los jugadores no podrán entender la trama, con la frustración que ello conlleva.

*Ejemplo: si describes la escena de un supuesto crimen, y les cuentas a tus jugadores (sólo para ponerles nerviosos) cómo hay charcos de sangre en el suelo y salpicaduras de la misma por las paredes, es muy probable que alguien pregunte "¿está seca?" para deducir cuánto tiempo hace que se derramó la misma. Si dices que es fresca, pero el crimen fue hace más de 6 horas... puedes provocar una incongruencia que arruine el efecto que pretendías, o les confunda si insistes en ella.*

La segunda responsabilidad, y posiblemente más importante que la primera, es intentar que todo el mundo se divierta (¡y eso te incluye a ti!). El mejor consejo es "conoce a tus jugadores": cada jugador es un mundo, con preferencias propias, por lo que es difícil sugerirte qué hacer, pero hay una serie de normas generales que te pueden venir bien.

- Asegúrate de que todos tienen algo que hacer: el sabio debe tener la oportunidad de investigar algo, el diplomático de tratar temas sociales, el cazador debe poder recorrer lugares tenebrosos o luchar con alguien, etc, etc. Todos deberían poder tener sus cinco minutos de gloria.
- Cuando te equivoques en algo (que lo harás, como toda persona), deberás decidir la mejor manera de continuar. Si en general no supone un grave perjuicio, sigue adelante; si por el contrario parece razonable rectificar, adelante también. En general, tu decisión es ley, pero es razonable escuchar las opiniones de tus jugadores, cuando más si sus personajes se ven implicados; no obstante, no dejes que la sesión se convierta en un pleito de interpretación de reglas.
- Sé imparcial, nada arruina más una partida que el que un personaje o jugador se vea más favorecido (o menos perjudicado) que los otros, aunque no lo hagas intencionadamente. Si eso ocurre por un motivo justificado (por ejemplo, todos los personajes europeos están mal vistos en Japón, excepto el personaje japonés), asegúrate de que lo sepan y pronto. Esto es aplicable también a la hora



de las recompensas (y castigos, si es necesario) y para mediar en el caso de disputas entre los jugadores.

- Participa en la creación de los personajes de tus jugadores, para no encontrarte con sorpresas luego; siempre puedes orientar a los personajes sobre el estilo que quieras dar a una partida o campaña en concreto (por ejemplo, una partida introductoria donde no quieras personajes imaginarios ni con poderes), pero procura no ser arbitrario.
- Utiliza la historia previa de tus personajes en tu beneficio; nada gusta más a los jugadores que el que la trama gire en torno a ellos. ¿A quién va a investigar un jugador con más ganas, a un contrabandista cualquiera o al noble que le despojó de su título y le echó a patadas de sus tierras?
- Actúa. En muchas ocasiones tu influencia sobre la partida es mayor aún de lo que crees. Si tus personajes son tan vívidos que tus jugadores prácticamente los pueden ver, conseguirás que se vean mucho más motivados a emularte interpretando sus roles.

*Ejemplo: estudia las voces de tus PNJs, sus manierismos, su forma de hablar. Si los personajes deben tratar con un contacto al que tu interpretación describe como repulsivo, rastrero, libidinoso y un poco tonto, sin describirse con palabras, imagínate cómo de genuina será la reacción de tus personajes ante el mismo. Compáralo con describir verbalmente a un personaje "jorobado, que apesta a sudor y a licor barato y parece un poco alelado", que implícitamente te indica qué actitud tomar con él.*

Si te cuesta trabajo interpretar a tus personajes (recordemos que suelen ser muchos, y muy distintos), puedes recurrir a unas ideas más simples: gesticula mucho, habla directamente como si fueras ellos (no recurras al típico "el policía te dice..."), intenta diversas entonaciones. Recuerda que con el tiempo, esta tarea debería ser más fácil.

- Sé flexible: si los jugadores piensan una forma razonable y simple de resolver tus complicados enigmas o tus bien pensadas trampas, déjales, aunque no sea como tú querías que se hiciera. Al mismo tiempo, si consiguen por suerte ganar a tus PNJs favoritos, déjales también. La suerte es voluble, ¡y tarde o temprano cambiarán las tornas!


En general, a medida que tu experiencia aumente, te resultará más fácil realizar todas estas tareas, pero cabe añadir que como en cualquier otra actividad humana, ¡siempre hay días malos! Intenta aprender tanto de unos como de otros, sobre todo de los días malos.

## Implicaciones de dicha responsabilidad

Para ayudarte a conseguir los objetivos de coherencia y diversión hay una serie de tareas u objetivos importantes que pueden ser la clave para obtener un mejor resultado. No por ser obvias quiere decir que el narrador siempre las cumpla o les pueda dedicar el tiempo necesario, por eso vamos a citar unas pocas por orden de importancia para procurar tenerlas en mente:

- **Alcanza el nivel de detalle necesario:** a no ser que seas un gran improvisador, la principal diferencia entre una buena y una mala aventura es el nivel de detalle. Si la lógica de la misma falla, o es incoherente, o los PNJs poco hilvanados, la experiencia en conjunto se resiente mucho.
- **No olvides la preparación previa:** aunque hayas diseñado la mejor aventura del mundo, si no te acuerdas de la misma te puede servir de poco





todo el esfuerzo de crearla. ¡Este problema suele ser muy típico! Al tener tantas cosas en la cabeza, algunos detalles terminan por olvidarse, o hacerse nebulosos. Una revisión seria de la aventura antes de dirigirla ayuda, así como un guión de la misma realizado previamente, donde especifiquemos el árbol de eventos que tendrán lugar (en principio) y los PNJs involucrados, pueden permitirnos mantener todo bajo control más fácilmente. Véase también el punto 8.2.3 Las ventajas de llevar un registro para más sugerencias.

- **Conoce las reglas:** es conveniente que conozcas las reglas al menos mejor que tus jugadores. De lo contrario, lo normal es que gastes mucho tiempo en buscar el detalle concreto de la aplicación de las mismas con el inconveniente que supone en el flujo de la narración. Alternativamente, si eres bueno resolviendo esas cuestiones en el momento, aplicando el sentido común, este problema no te afectará tanto. No obstante, conviene reducir estas situaciones al mínimo y caso de llegar a ellas asegurarse de que las reglas sean equitativas y afecten por igual tanto a personajes jugadores como no jugadores, para bien o para mal.

Una ayuda puede ser tener listas por separado con los detalles que más te cueste recordar, como las listas de habilidades o de dones y defectos, para un rápido acceso.

- **No dejes de aprender:** la labor del narrador es un aprendizaje continuo (al igual que lo es la labor de los jugadores). Por ello debes estar abierto a aprender de la experiencia y de tus errores, y a aprender trucos nuevos que puedan aportar algo positivo a tu arte. Adicionalmente, si tu grupo de jugadores es el mismo (casi siempre), puedes aprender a adaptarte mejor a su dinámica de juego con las ventajas concretas que eso reporta.
- **Sé un líder:** desde cierto punto de vista como Narrador cumples el rol de líder. Esta responsabilidad implica que debes saber mediar en los conflictos entre jugadores, tener autoridad para resolver conflictos respecto a la interpretación de las reglas y las consecuencias de las acciones de los jugadores, etc.

Hay un sutil diferencia entre un buen líder y un tirano. Ten en cuenta las opiniones de tus jugadores, y si tienen razón y lo que proponen es mejor que la idea que tienes en mente, actúa en consecuencia.

## La recompensa de ser Narrador

Aunque parezca una perogrullada, la mejor recompensa de esta labor es poder realizarla. Desde un cierto punto de vista, los jugadores son tu público y te permiten contar tu historia. Si haces bien tu labor, al igual que en cualquier producción narrativa no interactiva, la satisfacción que adquieren con tu labor es recompensa más que suficiente.

Adicionalmente, es de esperar que unos jugadores que han quedado satisfechos con tu narración quieran más, con lo que la diversión continúa. No pierdas nunca de vista esta sutil distinción, en el momento en que tu labor deje de ser un entretenimiento y se convierta en una obligación, tu diversión va a desaparecer prácticamente del todo y como mínimo tus partidas van a empeorar.

Por otra parte, aún en el caso de que la experiencia de tus jugadores no haya sido tan perfecta, intentemos ver nuestras partidas como los combates de entrenamiento de artes marciales, donde los participantes se saludan al principio como agradecimiento por lo que van a aprender uno del otro. El truco es conseguir aprender de esa partida que no fue tan bien para hacerlo mejor en la próxima.



## Desarrollo de partidas

En general la base para un módulo parte de una idea que tenga potencial para una buena historia, principalmente de acuerdo con la ambientación concreta que estemos tratando. En realidad, los tipos de historias básicas que se pueden contar son limitadas, por lo que con cierta adaptación casi cualquier idea nos puede valer.

Si ya tenemos una idea básica, cabe hacernos las seis preguntas clásicas, ordenadas según su interés para escribir partidas: Qué, Porqué, Quién, Cómo, Dónde y Cuándo. Adicionalmente, es interesante determinar el gancho de la aventura, en pocas palabras la causa por la cual los personajes van a involucrarse en la partida.

- **Qué:** ésta es fácil, describir de qué trata la historia, cual es el evento que ha ocasionado el cúmulo de acontecimientos que los personajes deberán investigar, o cual es el evento que va a suceder en el futuro inmediato.

*Ejemplo: usando de guía el primer módulo de este libro, sabemos que los villanos están intentando realizar el secuestro de un heredero real.*

Es fácil que el Qué esté oculto entre la maraña de pistas, personajes y lugares. Es conveniente que pienses con calma si es posible con la información que los personajes tienen disponible averiguar de qué va el tema. Ten en cuenta de que tú tienes toda la información, pero tus jugadores muchas veces sólo tienen parte de ella. Intenta evitar que haya pistas únicas que conduzcan al siguiente paso: ¿qué pasaría si los jugadores fallan la tirada apropiada para darse cuenta, o la pasan por alto?

- **Porqué:** antes incluso de saber quién, es interesante saber el porqué. Aquí es donde hay que aplicar la lógica de los eventos acaecidos o por venir para que todo tenga sentido. Sea lo que sea lo que suceda, debe ocurrir por un motivo, aunque los personajes jugadores no sean capaces de verlo (al menos de momento). Si no hemos decidido el porqué lo suficiente, lo más probable es que la aventura caiga como un castillo de naipes más tarde o más temprano, en cuanto los jugadores intenten entenderla.

Por otra parte, esto no quiere decir que el autor de los eventos definidos en el Qué actúe de forma lógica o comprensible. Si su mente es incomprensible para los mortales o simplemente está loco, es muy probable que su actuación sea casi imposible de seguir. No obstante, incluso esto tiene sentido ("desde su punto de vista absurdo, este tiene lógica").

*Ejemplo: según el módulo, sabemos que el objetivo de los villanos es reemplazar el gobierno mortal en Europa con changelings, y fusionar el mundo real y el imaginario.*

Como en el caso del Qué, pero aún con más importancia, dale un par de vueltas al Porqué para ver si es posible llegar a descubrirlo con la información que habrá disponible.

- **Quién:** aquí no solamente trataremos de aquellos que provocan la necesidad de la aventura, sino de todos aquellos involucrados al nivel que sea. Estos personajes serán la forma principal de los jugadores para interactuar con el escenario, por lo que cuanto más definidos estén mejor (ver el apartado **Personajes no jugadores** para más consejos).

En general aquí listaremos personajes como el mentor que embarca a los personajes a la aventura, los aliados a los que pueden recurrir, las fuentes de información, los proveedores de suministros, los esbirros y matones, el villano o villanos principales, etc.



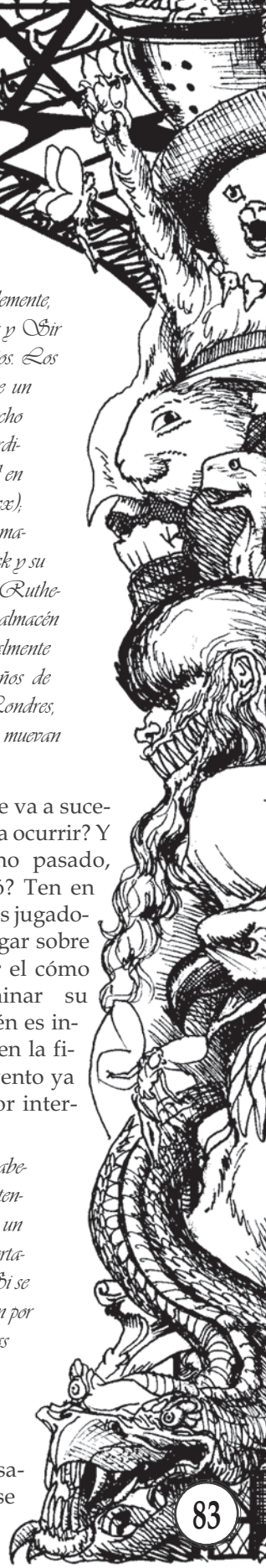


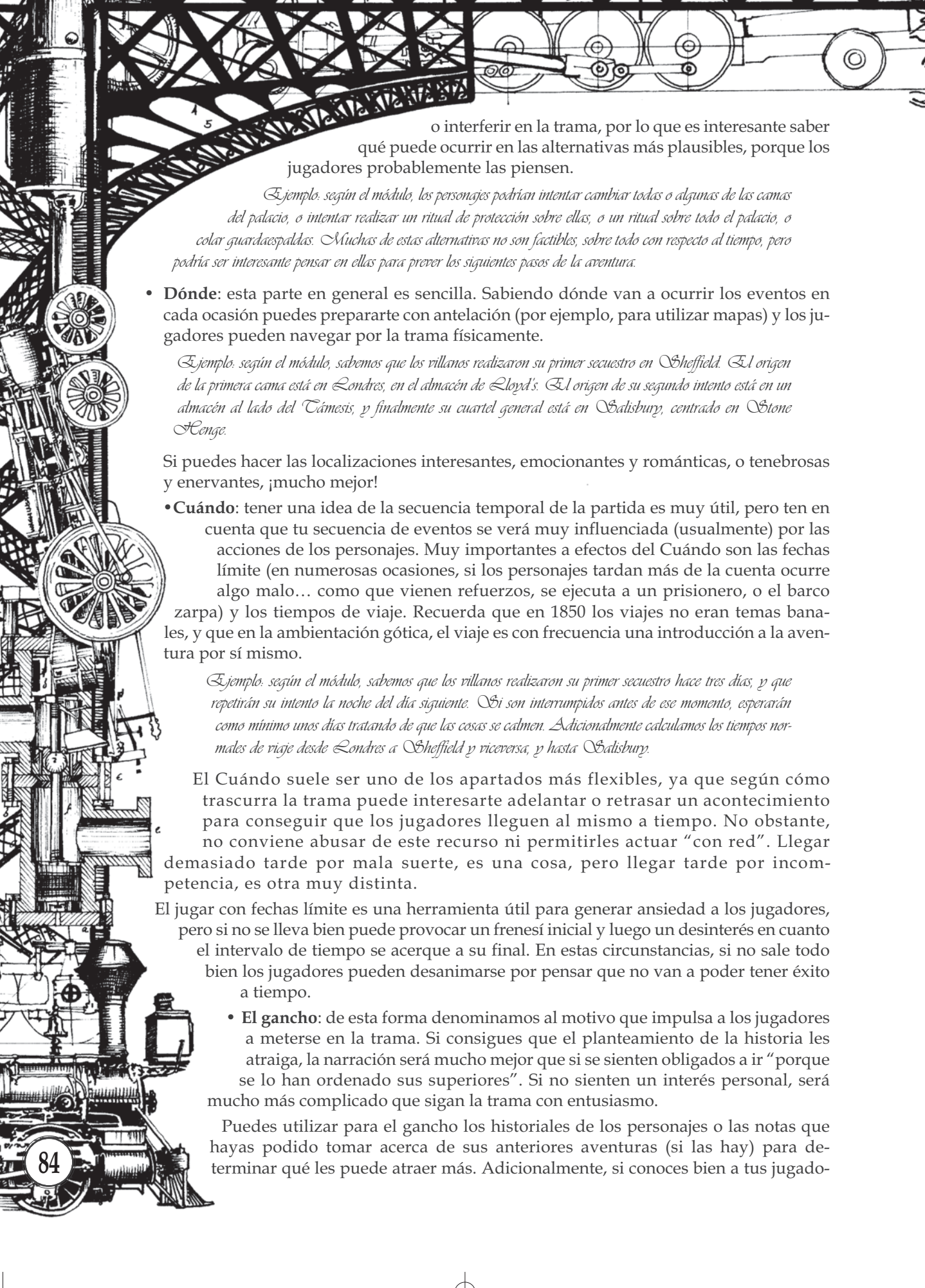
*Ejemplo: según el módulo, sabemos que villano que ha organizado todo esto es un ex agente de la Sociedad de Fuentes, parcialmente demente, ayudado por sus guardaespaldas (Mr Flaws y Sir Teddy) y su caterva de esbirros secundarios. Los personajes pueden contar con la guía de un mentor (Harry Stampton), y el gancho que les introduce en la aventura es el coordinador de actividades de la Sociedad en Europa (Reynard Foxe); otros secundarios son el matrimonio McCormack y su servicio, y Byron Rutheford, el encargado de almacén de Lloyd's. Finalmente estarían los lugareños de Sheffield y Londres, según por donde se muevan los personajes.*

• **Cómo:** lo que va a suceder, ¿cómo va a ocurrir? Y si es un hecho pasado, ¿cómo ocurrió? Ten en cuenta que si los jugadores van a investigar sobre esto, necesitas saber el cómo para poder determinar su grado de éxito. También es interesante que pienses en la finalización de dicho evento ya sea por sí mismo o por intervención ajena.

*Ejemplo: según el módulo, sabemos que los villanos están intentando el secuestro usando un imaginario capaz de abrir portales entre camas específicas. Si se les permite continuar, terminarían por tener éxito tras varias tentativas en el peor de los casos; si se les detiene, la conspiración se vendrá abajo.*

Ten en cuenta que sabiendo el **Cómo**, se puede intentar evitar





o interferir en la trama, por lo que es interesante saber qué puede ocurrir en las alternativas más plausibles, porque los jugadores probablemente las piensen.

*Ejemplo: según el módulo, los personajes podrían intentar cambiar todas o algunas de las camas del palacio, o intentar realizar un ritual de protección sobre ellas, o un ritual sobre todo el palacio, o colar guardaespaldas. Muchas de estas alternativas no son factibles, sobre todo con respecto al tiempo, pero podría ser interesante pensar en ellas para prever los siguientes pasos de la aventura.*

- **Dónde:** esta parte en general es sencilla. Sabiendo dónde van a ocurrir los eventos en cada ocasión puedes prepararte con antelación (por ejemplo, para utilizar mapas) y los jugadores pueden navegar por la trama físicamente.

*Ejemplo: según el módulo, sabemos que los villanos realizaron su primer secuestro en Sheffield. El origen de la primera cama está en Londres, en el almacén de Lloyd's. El origen de su segundo intento está en un almacén al lado del Támesis, y finalmente su cuartel general está en Salisbury, centrado en Stone Henge.*

Si puedes hacer las localizaciones interesantes, emocionantes y románticas, o tenebrosas y enervantes, ¡mucho mejor!

- **Cuándo:** tener una idea de la secuencia temporal de la partida es muy útil, pero ten en cuenta que tu secuencia de eventos se verá muy influenciada (usualmente) por las acciones de los personajes. Muy importantes a efectos del Cuándo son las fechas límite (en numerosas ocasiones, si los personajes tardan más de la cuenta ocurre algo malo... como que vienen refuerzos, se ejecuta a un prisionero, o el barco zarpa) y los tiempos de viaje. Recuerda que en 1850 los viajes no eran temas banales, y que en la ambientación gótica, el viaje es con frecuencia una introducción a la aventura por sí mismo.

*Ejemplo: según el módulo, sabemos que los villanos realizaron su primer secuestro hace tres días, y que repetirán su intento la noche del día siguiente. Si son interrumpidos antes de ese momento, esperarán como mínimo unos días tratando de que las cosas se calmen. Adicionalmente calculamos los tiempos normales de viaje desde Londres a Sheffield y viceversa, y hasta Salisbury.*


El Cuándo suele ser uno de los apartados más flexibles, ya que según cómo trascurra la trama puede interesarte adelantar o retrasar un acontecimiento para conseguir que los jugadores lleguen al mismo a tiempo. No obstante, no conviene abusar de este recurso ni permitirles actuar "con red". Llegar demasiado tarde por mala suerte, es una cosa, pero llegar tarde por incompetencia, es otra muy distinta.

El jugar con fechas límite es una herramienta útil para generar ansiedad a los jugadores, pero si no se lleva bien puede provocar un frenesí inicial y luego un desinterés en cuanto el intervalo de tiempo se acerque a su final. En estas circunstancias, si no sale todo bien los jugadores pueden desanimarse por pensar que no van a poder tener éxito a tiempo.

- **El gancho:** de esta forma denominamos al motivo que impulsa a los jugadores a meterse en la trama. Si consigues que el planteamiento de la historia les atraiga, la narración será mucho mejor que si se sienten obligados a ir "porque se lo han ordenado sus superiores". Si no sienten un interés personal, será mucho más complicado que sigan la trama con entusiasmo.

Puedes utilizar para el gancho los historiales de los personajes o las notas que hayas podido tomar acerca de sus anteriores aventuras (si las hay) para determinar qué les puede atraer más. Adicionalmente, si conoces bien a tus jugado-





res, puede que ya sepas de qué pie cojean y preveas qué detalle en concreto les va a motivar más.

*Ejemplo: según el módulo anterior, un personaje competitivo podría estar motivado a superar a sus compañeros y resolver el misterio antes que ellos; un personaje maternal podría sentir compasión por el menor desaparecido; un personaje cerebral podría tener curiosidad por la forma en que se produjo el secuestro, etc. Adicionalmente, un personaje podría ser de Sheffield y conocer de pasada a la familia McCormack, o ser familiar de alguien en la sede de Londres con lo que querrían quedar bien, etc.*

## La estructura planteamiento – nudo – desenlace

Para ayudarte a escribir historias coherentes y muy novelescas, merece la pena describir el formato que casi todas las historias siguen de una forma u otra. Aparte de ser una fórmula literaria, es interesante para esta labor porque te ayuda a estructurar las historias de forma fácilmente comprensible, lo cual es una cualidad muy útil a la hora de dirigir las partidas.

- **Planteamiento:** en esta primera parte introducimos la trama. Aquí damos la información inicial a los jugadores de forma que se irán haciendo a la idea de lo que se espera de ellos, pero apenas tienen acceso a un atisbo de todo lo que va a ocurrir.

Esta parte de la narración suele ser breve, ya que sólo sirve para introducir las bases del resto. Si está bien desarrollado, y el gancho es adecuado, la acción que le sigue es clara y la necesidad de los personajes de involucrarse es directa.

El planteamiento suele terminar cuando las cosas empiezan a complicarse: lo que parecía fácil llega un momento en que lleva a más dudas y cada vez más difíciles de explicar. Alternativamente se puede pasar ahora a la siguiente fase al descubrir que lo que se está investigando nos lleva a algo totalmente distinto, pero relacionado con el planteamiento.

- **Nudo:** a medida que los personajes avanzan en la trama, van encontrando más información que guía su avance. En este punto ya pueden tener una idea bastante clara del Qué y del Cómo, o suponer bastante del mismo aunque sin certeza. El Porqué, si se han acercado lo suficiente al Quién, probablemente también se haya clarificado. Finalmente el Dónde y Cuándo pueden haberles llevado a escenarios intermedios y prepararles para la escena definitiva.

Además de este avance en la información, a cada paso el objetivo de los personajes se complica, requiriendo cada vez más de ellos. Buscar más fuentes de información, interrogar a más testigos, pelear con más esbirros, etcétera.

En el nudo es cuando los jugadores están más involucrados con la trama y se desesperan por ver cómo se les escapa de los dedos la información a pesar de todo lo que ya saben. El siguiente paso les hace dudar o les causa ansiedad. A lo lejos casi se puede atisbar el desenlace, entre toda la tensión acumulada.

Si en vez de ir al desenlace te interesa redirigir la trama hacia otro giro, un consejo es que ese salto sea breve, o parecerá un desenlace frustrado con la insatisfacción que eso produce.

- **Desenlace:** cuando los personajes adquieren la suficiente información pueden llegar al desenlace, que es donde se atan todos los cabos sueltos o al menos los suficientes como para determinar el éxito o fracaso definitivo de la historia. Aquí los villanos son descubiertos y detenidos, el prisionero rescatado, el monstruo destruido, etc. O bien el villano tiene éxito, los personajes huyen o el monstruo los destruye.



Recuerda que en esta ambientación de estilo gótico, los personajes no siempre ganan, y a veces los villanos tienen éxito en sus oscuros planes por más que se esfuercen...

En cualquier caso el desenlace debe ser rápido. Resolvemos la tensión final del nudo y nos dirigimos hacia la resolución de la trama. Si consigues que el final sea sorprendente y memorable, ¡habrás probablemente conseguido deleitar a tus jugadores!

## Partidas dirigistas frente a partidas sin guión

Al preparar módulos suele surgir la duda de hasta qué nivel de detalle llegar. Llevado hasta el extremo se plantea la dicotomía de partidas dirigistas o sin guión. En general como en la vida la virtud está en el medio, pero hay narradores a los cuales se les da especialmente bien la improvisación y otros que con una historia detallada son muy vívidos. Pasaremos a detallar cada uno de esos extremos, para que puedas evaluar qué te interesa más:

**Muy detallista:** una partida muy preparada trata de cubrir todos los caminos lógicos razonables para que los jugadores siempre tengan algo preparado que hacer o explorar. Todas las motivaciones, personajes y escenarios donde los jugadores pueden pasar son detallados más o menos de forma que la aventura se convierte prácticamente en un camino que es tanto más definido cuanto más cerca se esté de la idea original de su creador.

- **Ventajas:** como has preparado gran cantidad de material, es improbable que los jugadores puedan salirse "de escena". Todo tiene gran cantidad de detalle y es muy vívido.
- **Inconvenientes:** falta de flexibilidad. Los jugadores tienen superioridad numérica y siempre pueden pensar algo que no hayas tenido en cuenta. Si improvisas algo, lógicamente será menos detallado que el resto de tu narración ya preparada con el daño que eso produce a la historia. Y si fuerzas a los jugadores (de una forma u otra) a seguir el camino trazado, los jugadores pueden resentirse.

**Muy improvisada:** en general muy improvisada no quiere decir que no se haya preparado nada, sino que se ha escrito poco. Los narradores que gustan de este estilo tienen todas las cosas en la mente, y son capaces de cambiar de personaje con soltura y recordar toda la información necesaria. Los módulos suelen ser eventos relacionados pero aislados, de forma que hay multitud de caminos (no necesariamente definidos inicialmente) que llevan de uno a otro.

- **Ventajas:** tarde o temprano tendrás que improvisar, como en general eres experto en ello tu narración no se resiente. Tus jugadores tienen gran libertad y el mundo "parece" más amplio.
- **Inconvenientes:** falta de coherencia. Sin un poco de cuidado los módulos dejan de tener sentido porque la lógica subyacente se construye sobre la marcha. En módulos simples esto no suele ocurrir, pero en historias más complejas este sistema puede ser insuficiente.

Ambos estilos como hemos comentado son un poco las caras de una moneda, y en el punto medio podemos encontrar nuestro propio estilo. Varios consejos que pueden ayudar son:

- Entrénate en interpretación/improvisación o ten preparados personajes auxiliares no relacionados directamente con los módulos concretos para poder usarlos si los jugadores se desvían de la trama original, sin resentir la narración original. Esto lo puedes hacer también con localizaciones (ciudades, pueblos, barrios,





etc), teniendo ese material genérico preparado por si lo tienes que usar.

- Permite flexibilidad en la historia. Si los jugadores piensan una mejor forma de ir de una escena a otra, o de vencer al villano, permítelo (si es razonable).
- Piensa cada escena bien, pero permite una cierta medida de independencia, de forma que haya posibilidades de alcanzarlas fuera de lo que hayas previsto como narrador pero sin que se note mucho que no estaba preparado con antelación.

## Las ventajas de llevar un registro

Cuando escribes una historia para dirigir suele ser muy útil desglosar la información por bloques o según su utilidad. Normalmente la historia sigue la línea temporal en la que tienen lugar los hechos descritos, con saltos adelante o atrás según las acciones de los personajes, y con toda la información adecuada para las diversas escenas a narrar, incluyendo los PNJs, las descripciones, las localizaciones, etc.

Suele ser útil e interesante disponer de parte de esa información por separado. Por ejemplo, tener las estadísticas de tus PNJs en pequeñas fichas fácilmente accesibles antes de tener que usarlos, o pequeños mapas de las ruinas que los personajes van a explorar, o los diálogos principales que los personajes pueden escuchar.

También es muy útil tener una pequeña lista con algunas de las estadísticas de los personajes jugadores, como por ejemplo determinados atributos o dones. Por ejemplo, ¡te puede servir para no olvidar que un personaje puede presentar el peligro!

Estos recordatorios pueden aplicarse a muchas cosas. Por ejemplo para recordar reglas que te interese utilizar y que se te resistan (¿cómo eran los intervalos de daño para heridas superficiales?), el efecto de determinados poderes, los acentos o entonaciones de tus PNJs, etc.

Aparte de estas tareas, es muy interesante llevar un registro escrito de las andanzas de los personajes, sobre todo si estáis jugando campañas completas. La utilidad es simple y se hace más obvia a medida que transcurre el tiempo y se suceden las sesiones de juego: dejar constancia por escrito de todo lo que pudiera ser de importancia.

Tras apenas un par de sesiones, los jugadores tienden a olvidar lo que hicieron en una partida pasada, sobre todo si la frecuencia de juego no es muy alta. Y lamentablemente, ¡a los narradores también les pasa! Por eso, si te es posible, haz anotaciones durante la partida o tras ésta, cuando aún tengas fresco lo sucedido. O siempre que aparezca información nueva que consideres de importancia, como por ejemplo tras conversar con tus jugadores, o recibir correos electrónicos de los mismos con sus opiniones acerca de la campaña

Así pues, apunta todo lo relevante, como:

- Aliados que han hecho
- Contrincantes importantes derrotados
- Defectos o debilidades que han sufrido
- Dones o poderes que han obtenido
- Enemigos que han hecho
- Experiencia que han adquirido (si además sabes en qué la han invertido, ¡puedes hacer hincapié en esas nuevas habilidades!)
- Información errónea que han descubierto o deducido
- Lugares que han visitado



• Objetos que han conseguido, o de los que se han deshecho

• Opiniones de los jugadores (respecto de una misión en concreto)

• Personas importantes que han conocido

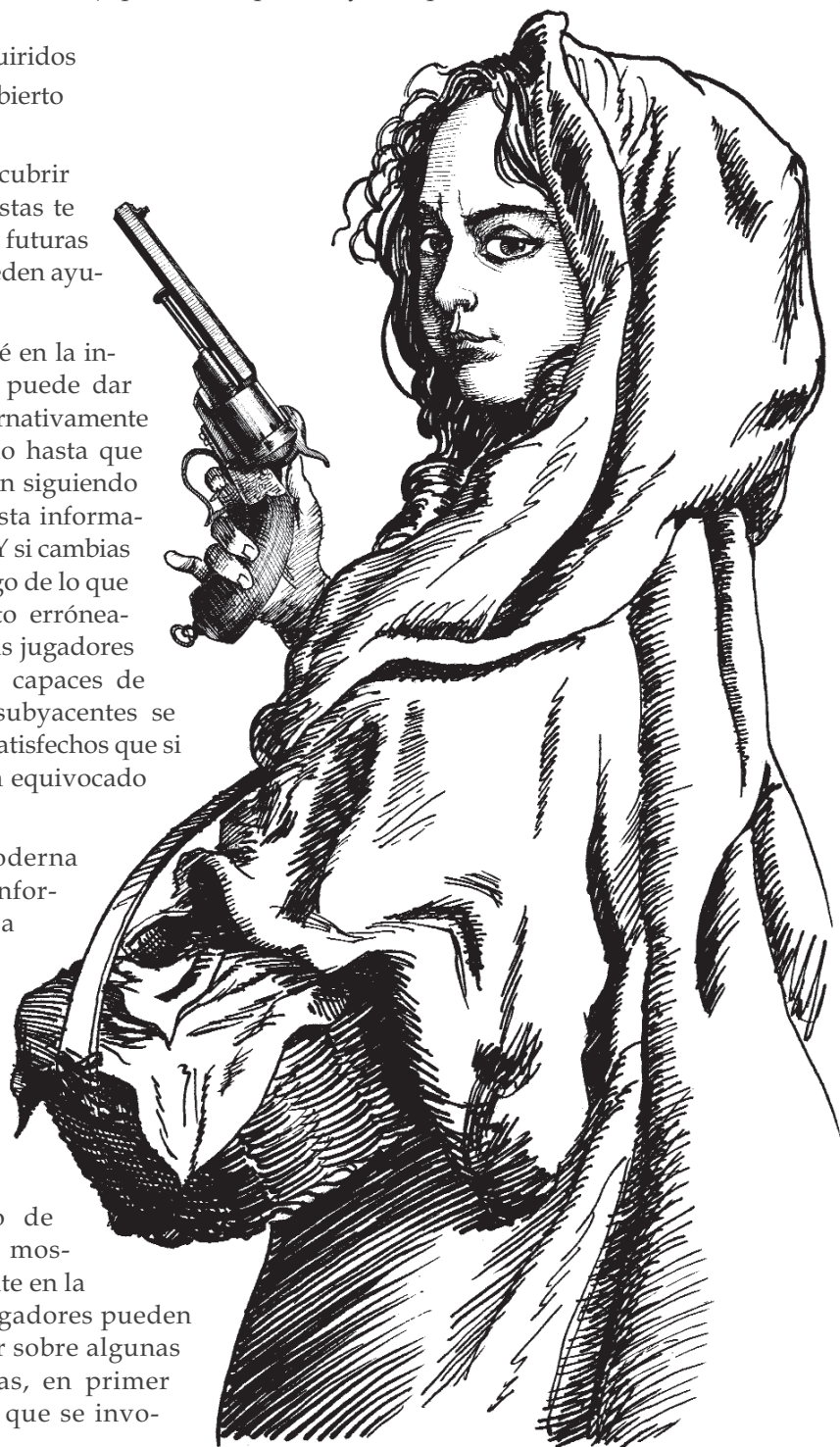
• Reputación (buena o mala) que han adquirido, y a respecto de quién

- Riquezas o tesoros adquiridos
- Secretos que han descubierto
- Etc


A posteriori, puedes descubrir revisando tus notas que éstas te sugieren nuevas ideas para futuras historias, o al menos te pueden ayudar a darles color.

Haremos especial hincapié en la información errónea, porque puede dar mucho juego. Puedes alternatively dejarles tirar del ovillo hasta que sea evidente que están siguiendo pistas falsas o usar esta información en tu beneficio. ¿Y si cambias la historia para que algo de lo que creen haber descubierto erróneamente sea verdad? Si tus jugadores piensan que han sido capaces de adivinar las tramas subyacentes se sentirán mucho más satisfechos que si descubren que se han equivocado de cabo a rabo.

Una alternativa moderna es listar parte de esta información en Internet, ya sea en un blog, una lista de distribución, o similar. Todo lo que los personajes de tus jugadores puedan recordar, o toda la información que conozcan desde su punto de vista, puede ser mostrado públicamente en la web. Si además tus jugadores pueden comentar y teorizar sobre algunas de estas entradas, en primer lugar consigues que se invo-







lucren más en la trama y en segundo lugar que te sugieran ideas nuevas. Y los jugadores suelen recibir muy bien esa atención, ¡sobre todo si creen que han adivinado el secreto oculto que acabas de inventarte basándote en sus comentarios!

*Ejemplo: los personajes encontraron una reliquia, un viejo candelabro de bronce que suponen que es un objeto mágico, pero no saben exactamente para qué sirve. Como Narrador habías determinado que era un objeto de protección, capaz de generar un aura infranqueable para la mayoría de imaginarios mientras durase la luz de sus relas, pero tras leer los comentarios de tus jugadores en el blog decides que sus ideas son mejores y lo conviertes en el equivalente de una lámpara de genio...*

## Adjudicar experiencia


La experiencia es una herramienta abstracta y en general no muy realista, pero es muy utilizada en los juegos de rol para premiar a los jugadores y potenciar a sus personajes. Por ello, es una herramienta muy apreciada por los mismos y casi siempre muy satisfactoria. Las reglas de adjudicación de experiencia son claras pero no especifican cómo medir el éxito de los personajes ajustando la recompensa. Para esta tarea puedes utilizar las directrices que vamos a dar a continuación.

Dividiremos a las aventuras en tres categorías para determinar la experiencia base que recibirán los personajes asistentes:

- **Sencillas:** son misiones de baja peligrosidad o de complejidad reducida, o ambas, que no exigen que los jugadores se compliquen demasiado. Son sesiones de una tarde, o poco más, en la que los personajes no tienen ocasión de utilizar demasiadas habilidades o si lo hacen no se requiere niveles excepcionales en ellas. Estas misiones valen 1 punto Fudge.
- **Intermedias:** son misiones un poco más serias, que pueden ser más peligrosas o más difíciles de desentrañar. Duran dos o más sesiones de juego y requieren de los jugadores el uso de un amplio abanico de habilidades, a niveles más exigentes. Estas misiones valen 2 puntos Fudge.
- **Difíciles:** estas son misiones de gran complejidad o peligro o que por su gran duración abarcan varias partes que podríamos catalogar como sencillas o intermedias. Usualmente duran más de dos sesiones de juego, y en estas el peligro de muerte de los personajes puede ser una posibilidad. Estas misiones valen 3 puntos Fudge.

Nótese que si una aventura del tipo que sea se debe terminar en una nueva sesión que va a durar apenas un rato, deberíamos plantearnos no otorgar experiencia por esta última o bien una versión reducida de lo que le correspondería normalmente.

Puedes modificar el total de puntos recibidos para premiar la actuación de jugadores en concreto. Por ejemplo, puedes otorgar un punto Fudge extra si un jugador ha realizado una gran interpretación durante la partida, o ha contribuido al espíritu de equipo excepcionalmente, o ha realizado cualquier otra labor positiva que merezca la pena premiar. Y viceversa, puedes castigar con un punto menos a un jugador que ha estorbado a sus compañeros, o ha interpretado pobremente, o apenas ha hecho nada durante la misma. No obstante, no penalices a jugadores cuyos personajes son pasivos o apocados, eso no sería justo. Intenta evitar también penalizar a jugadores noveles o con poca confianza en sí mismos, que suelen también esconderse en un rincón y apenas abrir la boca. En esos casos lo mejor que puedes hacer es intentar motivarles para que su actitud en la partida sea más comunicativa, pero sin presionarles.



La última recompensa posible es otro punto Fudge por otras intervenciones destacadas que un jugador haya podido realizar. Esta recompensa es muy excepcional, por eso se deja un poco en el aire.

Recuerda que como máximo se recomienda otorgar 5 puntos Fudge por personaje y sesión de juego.

## Desarrollo de campañas

Hasta ahora todo lo que hemos descrito a la hora de crear aventuras ha ido más orientado a historias independientes y parcialmente inconexas. ¿Qué pasa cuando tenemos la necesidad de organizar partidas durante períodos más dilatados de tiempo, o cuando las ideas que queremos narrar no pueden ser resueltas en unas pocas sesiones de juego?

En pocas palabras, necesitamos ampliar nuestras miras y escribir campañas.

### ¿Qué es una campaña?

Una campaña es normalmente una serie de partidas integradas que comparten una trama principal desde el principio hasta la resolución final. Esta trama es lo suficientemente compleja como para estar ordenada en capas, que se van desvelando a medida que se avanza en las sesiones de juego. Es interesante al definir esta historia tener muy claro tanto el principio como el final, aunque éste no tenga que ser exageradamente concreto.

Normalmente una trama es compleja porque al igual que un árbol se subdivide en ramas, de la trama principal que define la campaña nos aparecen subtramas, que en conjunto contribuyen a la principal pero que son accesorias por sí solas. También puedes utilizar subtramas totalmente independientes que no tengan nada que ver con la trama principal; suele ser un recurso útil y refrescante para partidas inesperadas o para aliviar la ansiedad de trabajar siempre en la historia principal.

Cabe también comentar que una campaña es un todo integrado, en general diferente al esquema narrativo de una serie televisiva. En estas cada capítulo es independiente hasta cierto grado: los personajes se encuentran dificultades y ventajas que tendrán repercusión en el siguiente o siguientes episodios, y pueden alargar una trama durante varios de ellos, pero en general, no hay una trama subyacente que constituya el peso principal de la serie. Esto se comentará más en el siguiente apartado.

### Ventajas e inconvenientes de realizar campañas

En realidad, si tu objetivo es escribir aventuras independientes, este apartado no te aporta mucho, pero por si acaso te interesa desarrollar algo más grande, intentaremos darte argumentos para que puedas tener una idea inicial de si te compensa hacer campañas:

- La complejidad requerida es mayor: la historia es más amplia, por lo que necesitas emplear mucho más tiempo y con más cuidado. En una historia independiente pueden quedar cabos sueltos, en una campaña eso puede causar incoherencia y confusión. Como ventaja de la campaña, la información ofrecida tarde o temprano cobra sentido, con la satisfacción que eso ocasiona a los jugadores.



- El nivel de detalle requerido es mayor: relacionado con el anterior, debes concretar muchos aspectos de la aventura a un mayor nivel de detalle ya que unos pasos de la trama dependen de otros. Como contrapartida, la inmersión de los jugadores es mayor, ya que pueden explorar el mundo mucho más que en aventuras sueltas, sabiendo que no se van a salir del encuadre.
- Debes anticiparte mucho: si no conoces lo suficiente la trama principal, puede ocurrir que no sepas qué va a pasar a continuación porque no puedes preverlo. Por ejemplo, si la trama principal es una conspiración pero no sabes cómo actúan en concreto los conspiradores, no puedes pensar en el efecto de las acciones de los personajes ni qué pistas darles. Como en el punto anterior, una vez sabes todo eso puedes incluso improvisar escenas que no tenías previstas, cosa que no podrías hacer tan fácilmente de haber sido un módulo suelto.
- El trabajo requerido es muy alto: por supuesto, visto lo visto, debes dedicarle (mucho) más tiempo para una aventura de X sesiones que a X aventuras independientes. Como ventaja la continuidad facilita a los jugadores el involucrarse y el crecimiento personal de los personajes es más satisfactorio.
- La duración es larga: esto es tanto una ventaja como un inconveniente. Si no consigues mantener el interés de tus jugadores todo el tiempo (y el tuyo propio) es fácil terminar por aburrirse de una misma historia. Además, es fácil que los jugadores se olviden de los detalles de aventuras pasadas o pierdan de vista los objetivos fijados (“¿quién era el contacto del villano?”). Si no se dan esos problemas, cuanto más dure la campaña, usualmente más diversión.

¿Y qué ocurriría si haces una campaña estilo televisivo, para intentar reducir los inconvenientes? En principio sólo depende del nivel de independencia que pongas en cada episodio, y de si eliminas la trama principal o reduces su peso. Como depende en gran medida de la historia que quieras contar y del tiempo que puedes dedicarle, mi consejo es que empieces con algo simple, y si ves que aumentarlo es sencillo, sigas hasta que veas que has alcanzado un tope de complejidad suficiente.


## La clave: construir una historia

Crear una campaña puede ser visto como crear una aventura pero a un nivel de abstracción mayor. Puedes utilizar los consejos detallados en los apartados **Desarrollo de partidas** y **La estructura planteamiento - nudo - desenlace**, de forma que en vez de una aventura independiente desarrolles una estructura más compleja cuyas partes sean módulos. Descendiendo al nivel de detalle en esta jerarquía, podemos especificar cada módulo más en concreto con las directrices del esquema superior y teniendo en cuenta la relación que tienen con dicha trama principal y con los otros módulos.

*Ejemplo: vamos a imaginar una idea de campaña, que se basa en la existencia de una organización paralela a la Sociedad de Fuentacuentos y que pretende a toda costa destruir a la primera, por considerarla maligna.*

*La trama principal consiste en detectar la existencia de esa organización, defender a la Sociedad de sus ataques, y finalmente desbaratarla (lo cual es definido pero no concreto en demasía).*

*Tramas secundarias podrían ser descubrir cómo y porqué se creó la misma, descubrir sus fuentes de financiación, liberar a criaturas mágicas retenidos por ellos, etc.*



*Este ejemplo pretende emular una campaña pura y dura. Una campaña estilo televisivo pondría a los personajes a investigar determinados eventos o a luchar contra diversos contrincantes que en general ven limitados su rango de acción a unos pocos episodios como mucho. Los aliados de los personajes pueden durar toda la serie, pero no son consustanciales a la trama. Los enemigos tampoco, sus planes no son tan serios como para tener ese efecto. Aparecen subtramas, pero se cierran inmediatamente. Finalmente la serie termina en un punto importante (que puede haberse visto venir) pero que no tiene el peso suficiente como para cerrar otras subtramas (entre otras cosas, porque no las hay tan largas) y en general ningún personaje alcanza un destino definitivo.*

Al crear una campaña debemos ser capaces también de tener una idea de qué tipos de personajes pueden crear tus jugadores. Puede que algo sea sencillo como "cualquier tipo" pero en función de tu trama principal puedes decidir lo contrario. Por ejemplo, puede que un grupo enteramente compuesto por imaginarios en el escenario propuesto fuese un tanto forzado, mientras que en partidas sueltas no te causaría mayor problema.

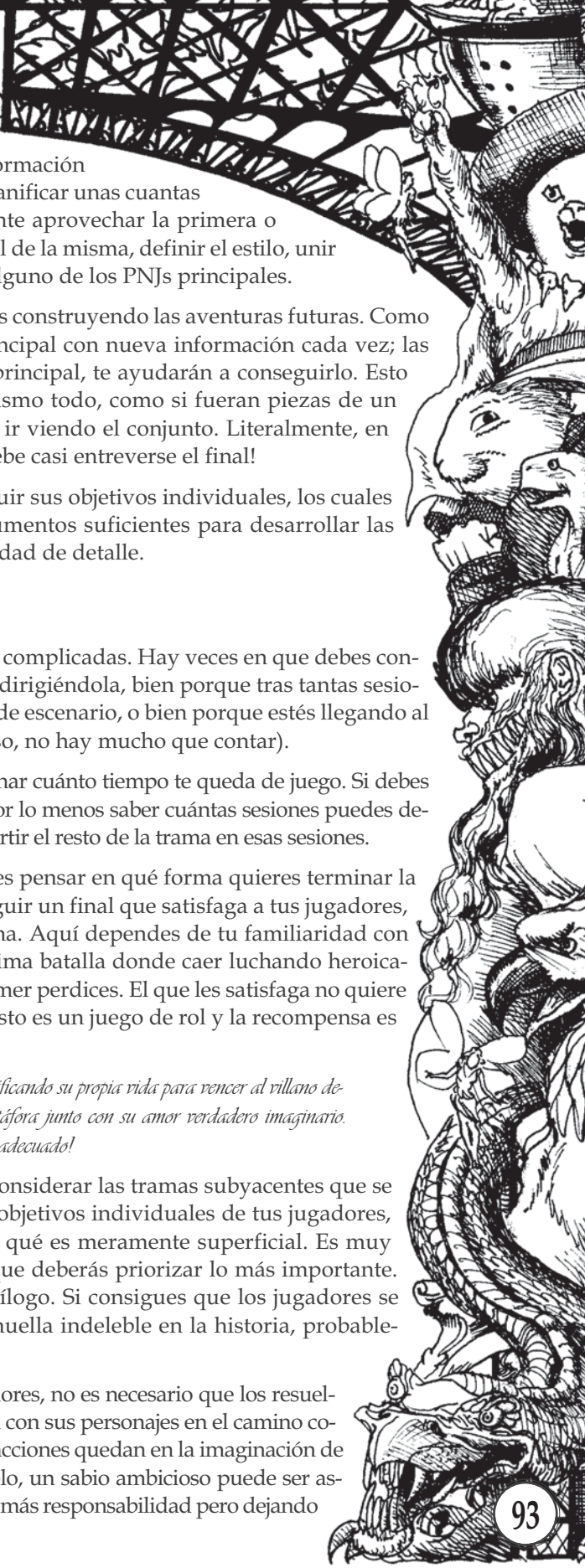
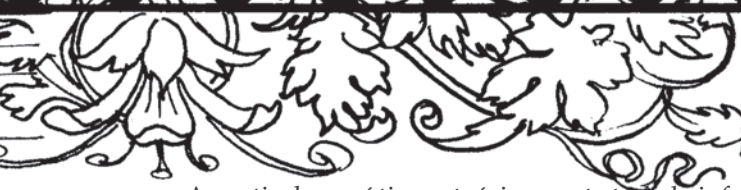
Además en una campaña interesa que los vínculos entre personajes jugadores sean más fuertes que en aventuras sueltas. Después de todo, ¡los personajes van a estar juntos durante un largo período de tiempo! Asimismo los conflictos entre ellos no deben ser serios como para obstaculizarles la colaboración; la competición está bien, pero la hostilidad puede arruinar una campaña en un momento muy inoportuno.

Asimismo es interesante que los personajes tengan objetivos e intereses personales, que puedan desarrollar. De esa forma las tramas se pueden entrelazar con los mismos de forma que cada personaje tenga un interés personal y una meta que pueda relacionar con los objetivos de la campaña.

Dado que ya tenemos una visión de lo que va a ser la campaña, debemos ir pensando en los personajes principales que irán poblándola, ya sean aliados o villanos, o meras fuentes de información o recursos de la suficiente importancia. Muchos de estos personajes aparecerán con frecuencia en las partidas, por lo que van a requerir un nivel de detalle en estadísticas, motivaciones y trasfondo igual al menos que el de los personajes. Mención aparte merecen los archivillanos y sus contrapartidas heroicas; estos no necesitan inicialmente tanto detalle porque aparecen raras veces en las partidas (aunque su existencia se deja entrever por la acción de sus esbirros) excepto usualmente en algunos momentos culminantes y con frecuencia en los finales de las campañas. Esa falta de detalle puede jugar en este caso a tu favor, ya que puedes ir rellenando los huecos de acuerdo con las preferencias de los jugadores y de hecho, otorgar esos cargos a los PNJs ocasionales que más admiren o detesten ("¡Sabía que debía ser él!").







A partir de aquí tienes teóricamente toda la información necesaria para crear la aventura introductoria y planificar unas cuantas adicionales. Como campaña que es, es conveniente aprovechar la primera o primeras sesiones para introducir el tema principal de la misma, definir el estilo, unir al grupo de jugadores y finalmente introducir a alguno de los PNJs principales.

A medida que vayas dirigiendo la campaña, irás construyendo las aventuras futuras. Como hemos visto, debes ir avanzando en la trama principal con nueva información cada vez; las tramas secundarias, al estar relacionadas con la principal, te ayudarán a conseguirlo. Esto será así usualmente porque forman parte del mismo todo, como si fueran piezas de un puzzle que a medida que se consiguen permiten ir viendo el conjunto. Literalmente, en partes suficientemente avanzadas de la trama, ¡debe casi entreverse el final!

Debes también permitir a tus jugadores perseguir sus objetivos individuales, los cuales junto con toda la otra información te darán argumentos suficientes para desarrollar las aventuras de la campaña con facilidad y gran calidad de detalle.

## ¿Cuándo concluir una campaña

Esta es posiblemente una de las decisiones más complicadas. Hay veces en que debes concluir una campaña bien porque no puedas seguir dirigiéndola, bien porque tras tantas sesiones la misma historia te aburra y quieras cambiar de escenario, o bien porque estés llegando al final que tenías previsto inicialmente (en cuyo caso, no hay mucho que contar).


En los dos primeros casos, es interesante determinar cuánto tiempo te queda de juego. Si debes concluir la campaña y quieres hacerlo bien, debes por lo menos saber cuántas sesiones puedes dedicarle. Una vez tengas una estimación, puedes repartir el resto de la trama en esas sesiones.

Ya con respecto a todas las causas citadas, debes pensar en qué forma quieres terminar la campaña. Lo más frecuente es que intentes conseguir un final que satisfaga a tus jugadores, ya que va a ser su última experiencia con la misma. Aquí dependes de tu familiaridad con tus jugadores para saber si van a preferir una última batalla donde caer luchando heroicamente o un final feliz donde se puedan retirar a comer perdices. El que les satisfaga no quiere decir que “ganen” o “pierdan”; recordemos que esto es un juego de rol y la recompensa es jugarlos, no ganar puntos.

*Ejemplo. dos finales muy distintos serían un Cazador sacrificando su propia vida para vencer al villano definitivo, o un personaje cualquiera desapareciendo en Metáfora junto con su amor verdadero imaginario. ¡Pero ambos pueden ser muy satisfactorios para el jugador adecuado!*

Como estamos cerrando una campaña, debes considerar las tramas subyacentes que se han ido desarrollando en la misma, así como los objetivos individuales de tus jugadores, para determinar qué es interesante que cierres y qué es meramente superficial. Es muy probable que no puedas resolverlo todo, por lo que deberás priorizar lo más importante. Siempre puedes contar luego el resto en plan epílogo. Si consigues que los jugadores se sientan parte del mundo y que han dejado una huella indeleble en la historia, probablemente tu campaña tenga un final memorable.

Respecto a los objetivos individuales de los jugadores, no es necesario que los resuelvas enteramente, puedes limitarte a cerrar la historia con sus personajes en el camino correcto para conseguirlos, de igual forma que dichas acciones quedan en la imaginación de los lectores cuando terminan una novela. Por ejemplo, un sabio ambicioso puede ser ascendido dentro de la jerarquía de la Sociedad y ganar más responsabilidad pero dejando



las misiones de campo. No se detalla el poder que consigue pero sabemos que está en el buen camino.

Como nota final, terminar una campaña no significa siempre retirar a los personajes, sino cerrar una trama importante. Llegado el caso, los personajes pueden retirarse o peor, morir, pero si no es esa la situación, nada impide que en el futuro vuelvan al trabajo en aventuras sueltas, ¡o nuevas campañas!

## Otros consejos para el Narrador

### La regla de oro

La regla de oro que más problemas puede solucionar a la hora de dirigir partidas es que si alguna regla te ocasiona problemas, ignórala. ¿No recuerdas en concreto una estadística o una forma de resolver una tarea? Improvisala y sigue con la trama.

Las reglas son en general herramientas para ayudarte a conducir la trama y resolver conflictos. En el momento en que las reglas toman el protagonismo y te ocasionan más trastornos que ayuda, suelen estar de más.

Un caso menos grave es cuando el nivel de detalle de las reglas no aporta nada a la trama o a la información que aporta su uso. En estos casos aplica un resultado que creas verosímil, sin preocuparte por el detalle. Por ejemplo, si un viandante es herido por la bala perdida de un personaje jugador, y has decidido que dicho viandante va a optar por huir (si sobrevive), ¿para qué molestarnos en calcular el grado exacto de heridas que ha sufrido? Aplica un valor a ojo o simplemente describe su cara desencajada mientras recibe el impacto en un hombro, y cómo huye tambaleándose del lugar de la acción.

Es más, se supone que diriges partidas para divertirte. Si en cualquier momento te das cuenta de que las reglas interfieren con tu diversión, es interesante plantearte el cambiarlas o suprimirlas enteramente.


En cualquier caso, las reglas se han diseñado intentando mantener un equilibrio y una coherencia básicas en la ambientación. Eso no quiere decir que funcionen igual de bien en todos los casos, o para todos los grupos de jugadores y narradores, por supuesto. Por eso es recomendable que si encuentras una regla que te estorba, pienses con cuidado una alternativa para sustituirla.

¡Y no olvidés que los jugadores se rigen en gran medida por esas reglas! Si te decides a cambiar cualquier detalle de la ambientación o cualquier regla, asegúrate de que tus jugadores estén al tanto. De lo contrario, probablemente terminen por descubrir el cambio en el peor momento posible, y sobre todo después de haber tomado decisiones inapropiadas con respecto al nuevo escenario.

*Ejemplo: un narrador decide que prefiere hacer una tirada para resolver iniciativa, con bonificaciones para dones como Reflejos rápidos y similares. Al aplicar esta modificación, puedes encontrarte con que jugadores que confiaban en la iniciativa simultánea se vean perjudicados por no haber podido escoger desde el principio dones que mejoraran sus iniciativas (o al menos no estuviesen más motivados para escogerlos), cosa que no hubiera sucedido si esta regla se hubiera aplicado desde el principio.*

Adicionalmente, recordemos un viejo lema en los juegos de rol: "los dados sólo sirven para hacer ruidito". Si una tirada fallida (o exitosa) arruina la historia o es





anticlimática, ignórala. Los dados y el azar pueden ser unos grandes tiranos, en vez de herramientas para facilitarnos el trabajo. No obstante, si vas a modificar los resultados de una tirada, procura que tus jugadores no se den cuenta; no es que les engañes, puesto que en realidad tu objetivo es aumentar la diversión, pero si saben que a veces les salvas el cuello, perderán la emoción del peligro o peor aún, ¡se volverán temerarios!

## Otras técnicas auxiliares

Otros trucos que puedes emplear para mejorar la experiencia de las partidas de rol son:

- **Atrezzo:** puedes emplear objetos físicos para dar a los jugadores, de forma que la experiencia no sea sólo auditiva sino también visual y táctil. Por ejemplo, papel envejecido simulando pergamino, o medallas antiguas de latón, bisutería o similares. Es conveniente no abusar de estos objetos porque los jugadores pueden distraerse bastante “jugando” con ellos.
- **Grupos equilibrados:** es conveniente que a la hora de generar los personajes intentes en la medida de lo posible que los mismos sean equilibrados y compatibles. En general es tan interesante que exista un cierto grado de conflicto entre los jugadores como el que existan vínculos entre ellos que den cohesión al grupo. Por ejemplo, puede ser interesante que dos agentes sean de naciones rivales o enemigas de forma que continuamente se lancen pullas, pero lo que es totalmente destructivo es que dos personajes sean enemigos o que intenten zancadillearse a cada paso de las aventuras.

Al mismo tiempo, si no hay vínculo alguno entre los personajes es complicado que trabajen bien como un equipo. Se puede alterar sin mucho problema los historiales de cada uno de forma que hayan coincidido en el pasado, y se conozcan aunque sea levemente, ya sea por ejemplo en el entrenamiento previo en la Sociedad, o porque compartan experiencias comunes con lo imaginario, o ¡simplemente porque sean primos lejanos!

- **Música ambiental:** utilizando la banda sonora apropiada puedes ayudar a situar a los jugadores en ambiente y a marcar el tono general de una escena, como por ejemplo de suspense, de terror, de acción, romántica o social, etc.

En este juego victoriano, es posible que la mejor música disponible sea la de época. No obstante localizar música adecuada para cada escena con música clásica es probablemente muy complicado. Puedes buscar en cualquier caso entre los compositores famosos del siglo XIX como Beethoven, Bizet, Chopin, Debussy, Falla, Rossini, Stravinsky, Verdi y Wagner.

Procura de todos modos que la música sea un acompañamiento, sin que lleve la voz cantante. Procura por eso escoger la música para los momentos más dramáticamente apropiados. Tampoco la pongas pues demasiado alta. Otro consejo es que procures que el cambiar de música no te suponga un esfuerzo exagerado, pues se puede romper el flujo de la narración si te ves obligado por ejemplo a usar otro CD en mitad de una descripción interesante.

- **Efectos de sonido:** parecido al anterior, en determinados casos sirven mucho para definir la escena y causar ansiedad. Puedes utilizar efectos de sonido de viento o tormentas para preocupar a los jugadores. También ecos y sonido de goteo en aventuras en subterráneos o catacumbas, etc. Además, hay muchos efectos de audio disponibles gratis (¡y legalmente!) en Internet. Procura como en el caso anterior que usar esta herramienta no te suponga una distracción excesiva.
- **Resolución de tareas vs Resolución de conflictos:** esta técnica para avanzar en la trama se ha estado debatiendo bastante en determinados círculos roleros.



Algunos jugadores y narradores piensan que ambas modalidades no tienen nada de nuevo, aunque otros piensan lo contrario. Describiremos un poco en detalle cada una para que puedas ver las sutiles diferencias por si en alguna ocasión te interesa usar una u otra:

**Resolución de Tareas:** cuando un jugador intenta realizar una acción de dificultad no insignificante, se le pedirá una tirada o tiradas de los rasgos apropiados de una dificultad determinada. Si fracasa en los mismos, no conseguirá su objetivo.

Ahora bien, puede que consiga superar las tiradas ¡pero ese éxito no le sirva de nada!

*Ejemplo. un personaje busca unos papeles incriminatorios en una oficina pero el narrador sabe que no están allí. El jugador hace una tirada de Buscar información u Otear excepcional y aún así el narrador tiene que decirle que no encuentra nada.*

**Resolución de Conflictos:** un jugador intenta conseguir un objetivo más general que resolver el resultado de una tirada, y el narrador le plantea las condiciones de éxito y de fracaso. Se hace una tirada apropiada según ese escenario y según el resultado se avanza en la trama o se retrocede ("se complican las cosas").

*Ejemplo. un personaje busca información incriminatoria en la misma oficina que antes. El narrador determina, sin tener que decidir a priori si dicha información estaba allí o no, que si obtiene una Gran tirada de Buscar Información (u Otear) encuentra algo (según el grado de éxito) y que si fracasa obtiene de todos modos dicha información pero es descubierto por alguien (con mayor o menor gravedad según el grado de fracaso).*

La Resolución de Tareas es más clásica y se lleva utilizando desde el principio de los juegos de rol. La segunda como se ha comentado puede ser un mecanismo ya viejo pero con un nombre nuevo. Utiliza una u otra según quieras avanzar en la trama más rápida o lentamente.

La Resolución de Tareas es más propensa a realizar múltiples tiradas de dados que puede que no tengan sentido ni sirvan para nada, pero permite en general el repetir los intentos y no te obliga a darles información a los jugadores. La información puede o no estar ahí, y son los jugadores los que tienen que buscarla.

Frente a esto la Resolución de Conflictos usualmente sólo permite un intento para cada conflicto; es decir, si encuentras la pista pero te descubren haciéndolo, deberás enfrentarte a quien sea, ¡pero no puedes volver a intentar buscar la pista! Es más rápido porque los objetivos se ven con claridad, e involucra más al jugador porque debe arriesgarse para obtener lo que quiere (el conflicto); obtenerlo lo obtendrá, ¡pero por un precio!

Cabe la pena comentar también la utilidad de la Resolución de Conflictos para resolver errores de diseño. Imagínate que por despiste tus jugadores se han saltado la pista adecuada o por error de diseño del módulo ya no es posible alcanzarla. Puedes improvisar usando esta técnica para arreglar el problema. El ejemplo citado anteriormente de Resolución de Conflictos valdría para describir este caso.

## Personajes no jugadores

Los personajes no jugadores son la forma principal en que los narradores interactúan con el mundo que ellos mismos han creado. Dicho de otra forma, o lo que ocurre en el mundo es algo natural, o lo ha hecho alguien, y ese alguien está bajo tu control.

No obstante, hay que categorizar los PNJs. No todos tienen la misma importancia ni requieren tanto trabajo por tu parte. Las categorías básicas son:

- **Extras:** este tipo de PNJs forman la masa sin nombre en las partidas de rol. Están ahí para rellenar el escenario y darle verosimilitud. En general apenas interactúan con



los personajes jugadores y por ende son tratados como su propio nombre indica como extra, de forma en general impersonal. Los esbirros, matones y similares a los que los personajes pueden enfrentarse suelen cubrir este rol, pero también todo tipo de actividades necesarias para el mundo ficticio de juego y que en general no tienen mayor importancia; por ejemplo un cartero, un viajero en tu vagón de tren, un policía haciendo la ronda, etc.

Como extras que son, no dediques demasiado tiempo a crear estos personajes, apenas son necesarios unos cuantos detalles definitorios y las estadísticas apropiadas.

- **Secundarios:** este tipo de personajes ya son descritos con mucho más detalle, probablemente al mismo nivel que los PJs. Normalmente, son creados para partidas en concreto como aliados u oponentes específicos pero su período de vida puede alargarse según las circunstancias. Por ejemplo, los superiores de los personajes pueden ser personajes secundarios, apareciendo de vez en cuando a lo largo de las partidas; el villano de turno de una partida en concreto probablemente también sea un secundario, y si sobrevive no sería de extrañar que volviera a aparecer.

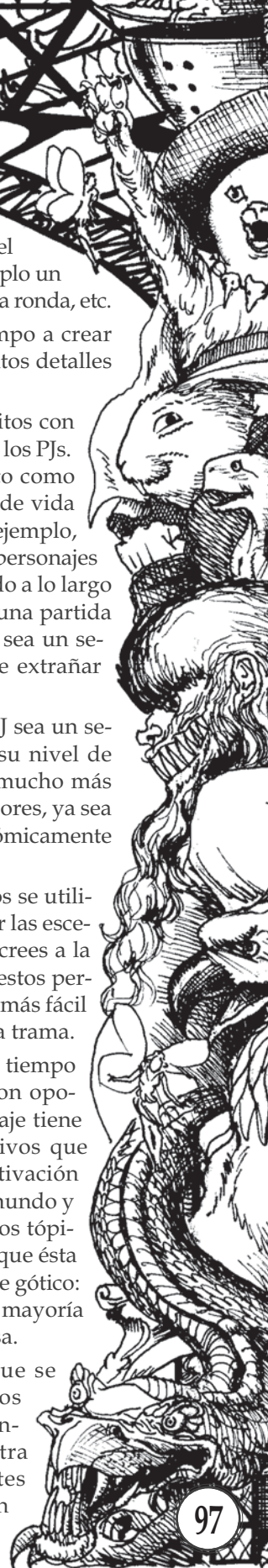
Hay que notar que el que un PNJ sea un secundario no dice nada acerca de su nivel de poder. Un secundario puede ser mucho más poderoso que los personajes jugadores, ya sea físicamente, mágicamente, económicamente o socialmente.


Ten en cuenta que los secundarios se utilizan en gran medida para controlar las escenas de las partidas, así que no los crees a la ligera. Cuanta mayor sea la integración de estos personajes con la labor que van a desempeñar, más fácil resultará luego interpretarlos y controlar la trama.

A la hora de crear secundarios, tómate tu tiempo en pensar para qué los creas. Tanto si son oponentes como si son aliados, todo personaje tiene una personalidad propia, y unos objetivos que quiere cumplir. Con frecuencia, su motivación define la forma en la que se enfrenta al mundo y sus acciones generales. Procura evitar los tópicos y los personajes planos, y recuerda que ésta es una ambientación de estilo ligeramente gótico:

los personajes secundarios deben tener en la mayoría de casos un estilo y elegancia, aunque sea perversa.

- **Estrellas:** estos personajes no nacen, sino que se hacen. La diferencia entre estos y los secundarios es el interés de los jugadores. En esta categoría entran los villanos principales que aparecen una y otra vez, de forma recurrente, y los aliados importantes que los jugadores respetan y a los que acuden con frecuencia. En general, las estrellas pasan de se-





cundarios a estrellas a medida que los jugadores empiezan a dedicarles más interés, pero en principio no tienen porqué tener una gran importancia a nivel de partida; si el ujier de su sede local les cae muy bien y siempre que pasan por allí hablan con él de los chismorreos locales y cosas así, probablemente se haya convertido en una estrella.

Es en este momento cuando debes profundizar más en la personalidad de estos PNJs, detallarlos más, concretar sus objetivos y deseos. Puede que sean normales y corrientes, pero la idea en este punto es tener el suficiente nivel de detalle como para que te resulta sencillo entenderlos e interpretarlos.

Adicionalmente en este punto puedes obtener valiosa información; si los jugadores se han decantado por un PNJ, puedes emplearlo como gancho de futuras aventuras, para introducir información, como villano principal, como fuente de reprimendas, etc. Los jugadores se tomarán todo lo que esté relacionado con las estrellas de forma muy personal, por lo que tendrá un efecto mucho más importante.

## El argumento: innovar frente a lo presentado en este libro

Este juego es básicamente un juego de rol, un juego narrativo. ¿Y qué pasa si no te gustan algunos detalles del trasfondo? ¿Lo habrías creado tú de otra manera?

¡Adelante! Tanto las reglas como la ambientación están creadas para dar una base sobre la cual construir tus historias, pero si tú y tus jugadores os sentís más cómodos con una variante de ambas, no tenéis más que cambiar el juego. En realidad, casi nadie juega igual a un mismo juego de rol, sea el que sea. Siempre hay reglas caseras y más hincapié en unos aspectos de la ambientación u otros.

En el caso que nos atañe, el sistema de reglas está construido con Fudge, que es un reglamento extremadamente flexible, de forma que directamente te da mecanismos para modificar prácticamente todo. ¿Quieres más atributos? ¡Añádelos! ¿Preferirías otra distribución de habilidades? ¡Cámbiala! ¿Quieres aplicar otra iniciativa o que el daño de las armas utilice dados? ¡Tú mismo!

Respecto a la ambientación, ocurre otro tanto. Si quieres que la Sociedad de Cuentacuentos tome un papel más agresivo, haciendo la ambientación más oscura, no tienes más que hacerlo. O si quieres ampliar el potencial de la magia, ya tienes las herramientas para hacerlo.

Ya sabes, es tu juego, ¡y el de tus jugadores!


## Fuentes argumentales

Muchas veces el pensar una idea lo suficientemente interesante para desarrollar partidas puede ser complejo, o podemos quedarnos bloqueados. En estas ocasiones podemos recurrir a otras fuentes de información para buscar inspiración.

- **La historia:** al ser éste un juego pseudo-histórico, cualquier libro de historia que trate el siglo XIX puede ser una buena fuente de inspiración. Trata de ver cómo hechos reales podrían haber influido en la Sociedad de Cuentacuentos, o cómo el mundo sobrenatural podría haber tenido influencia sobre el mundo.

*Ejemplo: rescatando la idea de aventura propuesta para doppelgangers, ¿y si en realidad el asesino de Lincoln fuera un agente de la Sociedad tratando de eliminar a un doble suyo sobrenatural que tratase de sumir al país en el caos, y de hecho lo eliminase? El verdadero Lincoln podría*





*ser o convertirse en agente de la Sociedad pero tener que desaparecer en la sombra debido a su supuesta muerte... etc etc.*

- **Novelas:** muchas novelas de época pueden servirte también de inspiración, siempre y cuando tomes algunas ideas básicas y el resultado no sea directamente reconocible por los jugadores. Por ejemplo, muchas novelas de Julio Verne podrían servirnos, como por ejemplo *La vuelta al mundo en 80 días*, por sus referencias a viajes y aventuras. También la novela gótica con su descripción tan exagerada del mundo victoriano nos puede dar (oscuras) ideas.
- **Comics:** determinados comics de época pueden servir también de inspiración, aunque no sean directamente ambientados en dichos años. Lo interesante en estos casos es la descripción social e histórica, más que los detalles descritos, aunque muchas ideas de las tramas pueden ser empleados para narrar historias nuevas.

En general hay muchas fuentes de inspiración que pueden servir para sugerirnos ideas sobre las cuales construir las historias. Procura no tomarlas de forma literal, excepto en casos donde quieras por ejemplo narrar historias que luego más tarde generarán mitos por sí solos (por ejemplo, si nos tomamos la licencia de juego de suponer que Frank Baum será tarde o temprano un agente de la Sociedad y que cuando publique *El mago de Oz*, refiera hechos reales basados en misiones de campo, podríamos utilizar mucho de dicha historia con el beneplácito de los jugadores; y además, con el posible orgullo de los mismos de participar en tan magna obra).

## Bibliografía y Referencias

Los siguientes juegos, libros y películas te pueden servir de inspiración para este juego:

- **Dentro del laberinto**, la película clásica de Jim Henson con David Bowie y Jennifer Connelly.
- **Los hermanos Grimm**, con Matt Damon y Heath Ledger, la película más parecida a la temática de este juego.
- **El Décimo Reino**, serie de televisión que transcurre en gran medida en un lugar muy parecido a *Metáfora*.
- **La historia interminable**, de Michael Ende, una hermosa metáfora filosófica de la inocencia, los sueños y la creatividad.
- Casi cualquier novela de **Julio Verne**, por sus imágenes del mundo de finales del XIX (obviando la parte steampunk).
- **Changeling el Ensueño**, el juego de rol de White Wolf Studio, sobre hadas, el mundo mortal y el conflicto entre ellos.
- **Castillo de Falkenstein**, juego de rol de Talsorian Games. Europa victoriana alternativa en 1866, ¡con hadas, dragones, magos y steampunk!
- **Victoriana**, juego de rol de Heresy Gaming LLP, también una Europa victoriana mítica poblada por diferentes razas de seres, con cierto énfasis en la lucha de clases.
- **Cthulhu, luz de gas**, juego de rol de terror de Chaosium, por la ambientación oscura y de terror que ofrece.
- **Bestiario de antaño**, de White Wolf Studio, como referencia a criaturas míticas, ¡y lo mal que lo pasan en el mundo moderno!



# EL MUNDO REAL

## El siglo XIX

### La vida en el siglo XIX


El siglo XIX es muy diferente a la era moderna, por lo que merece la pena una pequeña introducción para intentar exponer cómo era la vida en esa época, sobre todo en comparación con las mejoras de calidad de vida que fue ganando la humanidad sobre el pasado. Adicionalmente, es interesante plantear estos rasgos en referencia a lo que los agentes de la Sociedad pueden esperar encontrar en sus andanzas: enfermedades, revoluciones, guerras...

En primer lugar, la **esperanza de vida** aumentó hasta aproximadamente los 40 años de media (las mujeres algo más), cuando en el siglo anterior era aproximadamente de entre 28 y 33. Indudablemente, en algunos países la situación era mejor y en otros peor, pero sobre todo mejoraba considerablemente cuanto mayor fuese la clase social. Esta esperanza de vida provocó un aumento de la población fuertemente influenciada por el descenso de la mortalidad infantil, que hasta esas fechas era muy alta.

Se experimenta en este siglo un increíble **crecimiento urbano**, aumentando la población en las ciudades, aunque no en todos los países. Hasta el año 1850 aproximadamente no se ha empezado una renovación urbana para mejorar la vida en las ciudades dotándolas de mejores redes de saneamiento, trazado urbano, iluminación, etcétera, que por su desmesurado crecimiento no se tuvieron en cuenta.

Las **enfermedades** infecciosas siguen siendo un terrible enemigo. Aunque algunos avances como la vacuna de la viruela introducida por Jenner en Europa prometían cambios increíbles, estas técnicas se instauraron lentamente y lucharon contra mucha oposición. Por contra otras enfermedades como el cólera (transmitido por aguas contaminadas) y el tifus (transmitido por piojos) siguieron cobrándose decenas de miles de vida durante este siglo. Como aún no se ha teorizado (ni descubierto) el papel de los gérmenes como causantes de las enfermedades, aún no se han instaurado unas normas de higiene pública que más tarde salvarán millones de vidas. Como ejemplo, los hospitales eran verdaderos focos de enfermedad, ya que los enfermos se hospedaban juntos y compartían no sólo el espacio, sino las en-





fermedades. Y para qué hablar de los quirófanos y de los cirujanos vestidos con ropa de calle, sin ninguna esterilización. Así hasta 1867 en que los estudios sobre asepsia de Joseph Lister (basados en los trabajos de Pasteur) llevaron a una disminución a un tercio aproximadamente de las muertes por cirugía.

Otro avance milagroso fue la anestesia, empezada por Sir Humphrey Davy en 1800 con el óxido nitroso (o gas de la risa), y el éter, descubierto por Michael Faraday. Pero no tuvieron más salida que en las consultas de los dentistas, hasta 1846 en la que por primera vez se utilizó en una operación importante. Al año siguiente en Inglaterra empezó una campaña para su utilización generalizada.

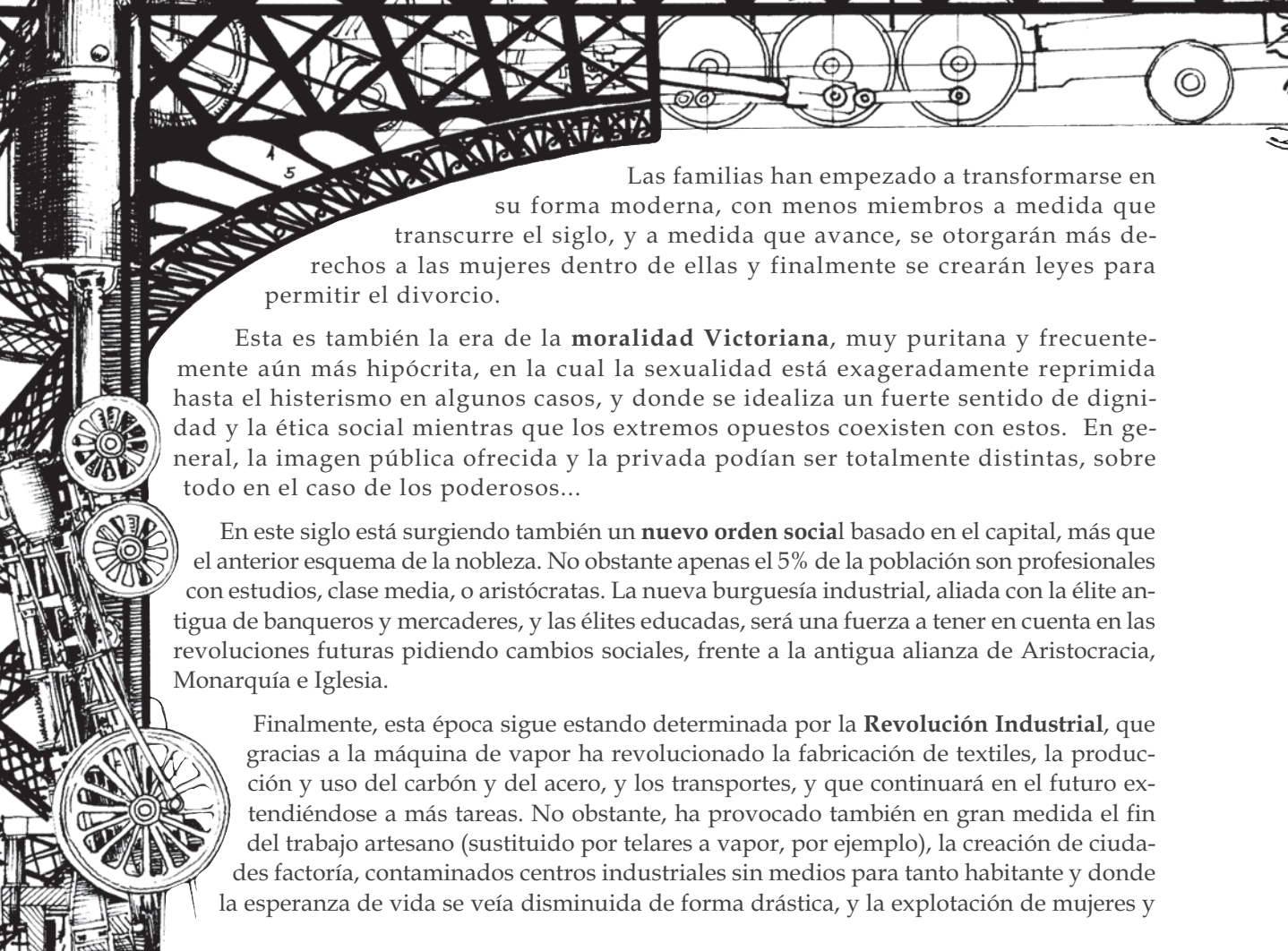
La **alimentación** también experimentó una revolución provocando una mejora de la salud en general e incluso un aumento de la talla media (¡la media prácticamente hasta 1900 no llegaba a 1.60 en varones!). La buena alimentación hace a las personas más resistentes a las enfermedades y eso les hace vivir más tiempo. En esta época se está extendiendo la comida enlatada, aunque aún no está lo suficientemente extendida. La revolución alimenticia se ha producido principalmente por las mejoras agrícolas y sobre todo por la eliminación de tarifas a la importación de alimentos y por el abaratamiento de los transportes, lo que redujo los precios y aumentó la disponibilidad. Adicionalmente hay que comentar que como en los otros casos, por clases sociales se observan grandes diferencias. Las clases altas comen mucho más y mejor, hasta el punto en que la obesidad se considera un rasgo de clase muy buscado (ya que implicaba que no se vivía con un presupuesto escaso).

Además de la alimentación básica, en esta época el consumo de alcohol es increíble, provocando que los gobiernos fijaran fuertes impuestos al mismo para subvencionar al estado, y poco más. Al contrario que en épocas posteriores, beber en exceso no está mal visto socialmente en general. De media, prácticamente toda la población bebía todos los días una botella entera. A pesar de todo, han aparecido ya las primeras ligas antialcohólicas que tratan de imponer límites a estos excesos con un cierto grado de éxito.

Otro artículo de lujo y que no tiene regulación legal, eran las **drogas**. El opio y la cocaína eran bastante populares en esta época, aunque lo suficientemente caros como para limitar su uso. Hay que notar que estas sustancias no tenían la reputación que tienen en la era moderna, siendo usadas (y prescritas en muchos casos) como medicinales, sobre todo el opio y su popular compuesto como Láudano.

En esta época empiezan a extenderse medios nuevos (o meramente se extendieron más) de **control de la natalidad**. Primitivos en muchos casos, contribuyeron a limitar la explosión demográfica motivada por el aumento de la esperanza de vida. La parte más controvertida de este tema fue, además del rechazo por las fuerzas conservadoras de la época, el aborto, el infanticidio (ambos ilegales en todas partes) y el abandono. Los orfanatos con frecuencia estaban tan abarrotados y las condiciones eran tan malas que un escaso porcentaje de los abandonados conseguía sobrevivir.

No obstante, en esta misma era se empiezan a reconocer los **derechos de los niños** y por ende la juventud como una etapa destacada de la vida, y por ello digna de protección. Se redujo las horas que los menores podían trabajar al día y el mínimo número de años de escolarización, no obstante con grandes altibajos de un país a otro. En cualquier caso, esa escolarización obligatoria ayudará a medida que transcurra el siglo a reducir el analfabetismo, aunque no a hacerlo desaparecer.



Las familias han empezado a transformarse en su forma moderna, con menos miembros a medida que transcurre el siglo, y a medida que avanza, se otorgarán más derechos a las mujeres dentro de ellas y finalmente se crearán leyes para permitir el divorcio.

Esta es también la era de la **moralidad Victoriana**, muy puritana y frecuentemente aún más hipócrita, en la cual la sexualidad está exageradamente reprimida hasta el histerismo en algunos casos, y donde se idealiza un fuerte sentido de dignidad y la ética social mientras que los extremos opuestos coexisten con estos. En general, la imagen pública ofrecida y la privada podían ser totalmente distintas, sobre todo en el caso de los poderosos...

En este siglo está surgiendo también un **nuevo orden social** basado en el capital, más que el anterior esquema de la nobleza. No obstante apenas el 5% de la población son profesionales con estudios, clase media, o aristócratas. La nueva burguesía industrial, aliada con la élite antigua de banqueros y mercaderes, y las élites educadas, será una fuerza a tener en cuenta en las revoluciones futuras pidiendo cambios sociales, frente a la antigua alianza de Aristocracia, Monarquía e Iglesia.

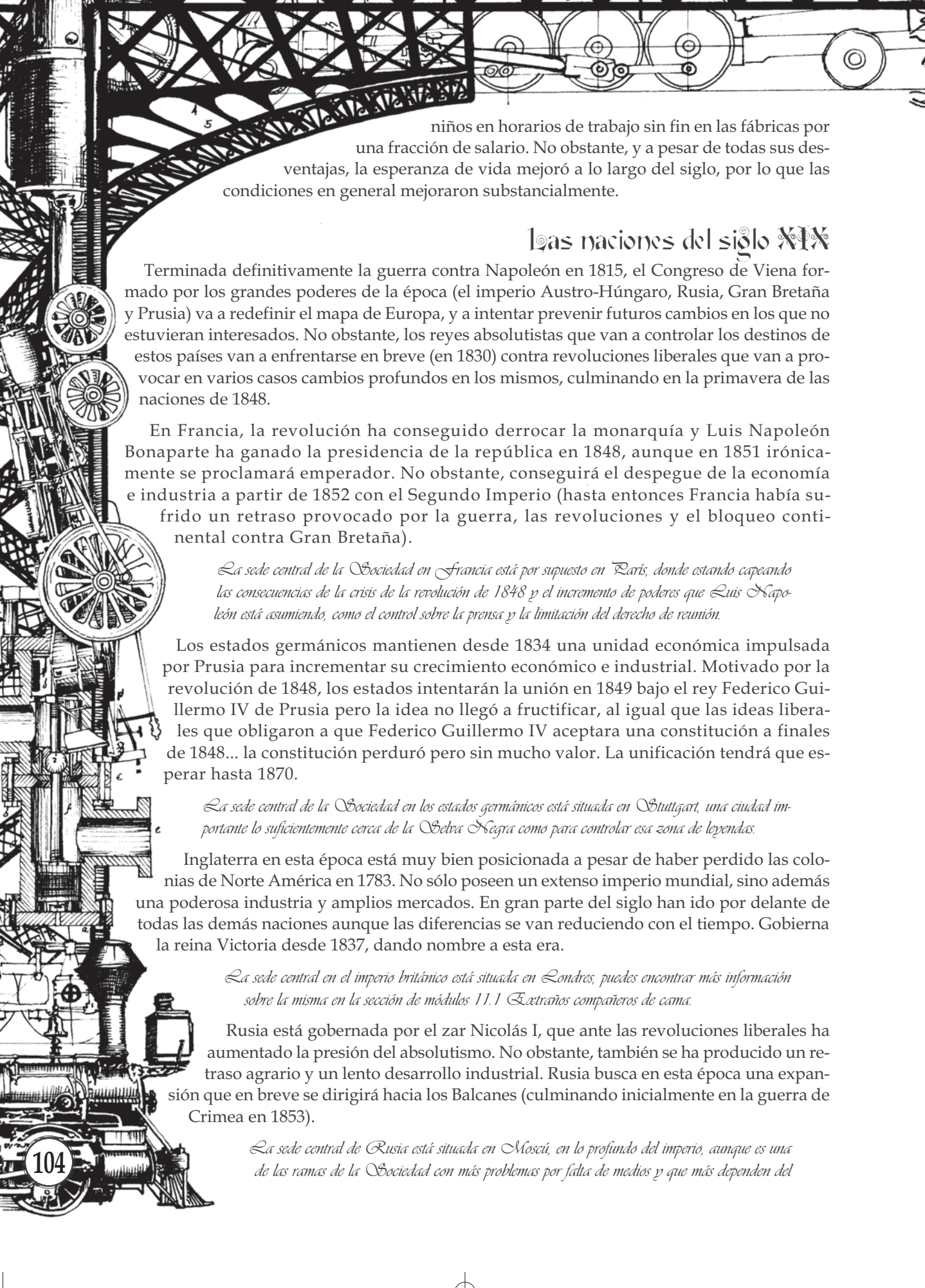
Finalmente, esta época sigue estando determinada por la **Revolución Industrial**, que gracias a la máquina de vapor ha revolucionado la fabricación de textiles, la producción y uso del carbón y del acero, y los transportes, y que continuará en el futuro extendiéndose a más tareas. No obstante, ha provocado también en gran medida el fin del trabajo artesano (sustituido por telares a vapor, por ejemplo), la creación de ciudades factoría, contaminados centros industriales sin medios para tanto habitante y donde la esperanza de vida se veía disminuida de forma drástica, y la explotación de mujeres y





## Eventos importantes de 1800 a 1870

- 1804-1814 Imperio napoleónico.
- 1806-1825 Guerras de independencia de España en Sudamérica.
- 1810-1821 Guerra de la independencia mexicana.
- 1814-1815 Congreso de Viena en la que los mayores poderes de Europa intentaron redibujar el mapa político del continente tras la derrota de la Francia napoleónica.
- 1815 (18 de Junio) Derrota definitiva de Napoleón en Waterloo.
- 1829 Grecia gana la independencia del Imperio Otomano.
- 1833 Acta de Abolición de la esclavitud prohibiendo su práctica en el imperio británico.
- 1833-1876 Guerras Carlistas en España
- 1835-1836 Revolución tejana en México.
- 1837 Empieza el reinado de la Reina Victoria. Inicio de la así llamada era Victoriana.
- 1839-1842 Guerra del opio anglo-china.
- 1845-1849 Hambruna de la patata en Irlanda.
- 1848 Publicado el Manifiesto Comunista.
- 1848-1849 Primavera de las Naciones: revoluciones en Francia, Prusia, Italia y Austria buscando el cambio en los gobiernos de esas naciones.
- 1848-1858 Fiebre del oro en California.
- 1853 El almirante Matthew Perry (EEUU) atraca con una escuadra de barcos de guerra cerca de Edo (el moderno Tokio) y fuerza un tratado comercial con el shogunato Tokugawa
- 1854-1856 Guerra de Crimea entre Gran Bretaña, Francia, el Imperio Otomano y Rusia.
- 1855 El proceso Bessemer permite producir acero en masa.
- 1857-1858 Rebelión Hindú de 1857.
- 1859 Publicado el Origen de las Especies.
- 1861-1865 Guerra civil americana entre la Unión y la Confederación.
- 1866 Cable telegráfico trasatlántico exitoso.
- 1867 Los Estados Unidos compran Alaska a Rusia.
- 1867 Confederación Canadiense formada.
- 1869 Primer ferrocarril transcontinental completado en los Estados Unidos.
- 1869 El Canal de Suez abre, uniendo el mar Mediterráneo al mar Rojo.
- 1870-1871 Guerra Franco-Prusiana resulta en la unificación de Alemania e Italia.



niños en horarios de trabajo sin fin en las fábricas por una fracción de salario. No obstante, y a pesar de todas sus desventajas, la esperanza de vida mejoró a lo largo del siglo, por lo que las condiciones en general mejoraron substancialmente.

## Las naciones del siglo XIX

Terminada definitivamente la guerra contra Napoleón en 1815, el Congreso de Viena formado por los grandes poderes de la época (el imperio Austro-Húngaro, Rusia, Gran Bretaña y Prusia) va a redefinir el mapa de Europa, y a intentar prevenir futuros cambios en los que no estuvieran interesados. No obstante, los reyes absolutistas que van a controlar los destinos de estos países van a enfrentarse en breve (en 1830) contra revoluciones liberales que van a provocar en varios casos cambios profundos en los mismos, culminando en la primavera de las naciones de 1848.

En Francia, la revolución ha conseguido derrocar la monarquía y Luis Napoleón Bonaparte ha ganado la presidencia de la república en 1848, aunque en 1851 irónicamente se proclamará emperador. No obstante, conseguirá el despegue de la economía e industria a partir de 1852 con el Segundo Imperio (hasta entonces Francia había sufrido un retraso provocado por la guerra, las revoluciones y el bloqueo continental contra Gran Bretaña).

*La sede central de la Sociedad en Francia está por supuesto en París, donde estando capeando las consecuencias de la crisis de la revolución de 1848 y el incremento de poderes que Luis Napoleón está asumiendo, como el control sobre la prensa y la limitación del derecho de reunión.*

Los estados germánicos mantienen desde 1834 una unidad económica impulsada por Prusia para incrementar su crecimiento económico e industrial. Motivado por la revolución de 1848, los estados intentarán la unión en 1849 bajo el rey Federico Guillermo IV de Prusia pero la idea no llegó a fructificar, al igual que las ideas liberales que obligaron a que Federico Guillermo IV aceptara una constitución a finales de 1848... la constitución perduró pero sin mucho valor. La unificación tendrá que esperar hasta 1870.

*La sede central de la Sociedad en los estados germánicos está situada en Stuttgart, una ciudad importante lo suficientemente cerca de la Selva Negra como para controlar esa zona de leyendas.*


Inglaterra en esta época está muy bien posicionada a pesar de haber perdido las colonias de Norte América en 1783. No sólo poseen un extenso imperio mundial, sino además una poderosa industria y amplios mercados. En gran parte del siglo han ido por delante de todas las demás naciones aunque las diferencias se van reduciendo con el tiempo. Gobierna la reina Victoria desde 1837, dando nombre a esta era.

*La sede central en el imperio británico está situada en Londres, puedes encontrar más información sobre la misma en la sección de módulos 11.1 Extraños compañeros de cama.*

Rusia está gobernada por el zar Nicolás I, que ante las revoluciones liberales ha aumentado la presión del absolutismo. No obstante, también se ha producido un retraso agrario y un lento desarrollo industrial. Rusia busca en esta época una expansión que en breve se dirigirá hacia los Balcanes (culminando inicialmente en la guerra de Crimea en 1853).

*La sede central de Rusia está situada en Moscú, en lo profundo del imperio, aunque es una de las ramas de la Sociedad con más problemas por falta de medios y que más dependen del*





*apoyo financiero del resto. Además, Rusia cuenta con una gran tradición de cuentos y leyendas que por verídica en muchas ocasiones provoca frecuentes misiones de los agentes de la Sociedad.*

El Imperio Austro Húngaro, tras las crisis revolucionarias aplastadas por el ejército, ha pasado a ser gobernado por el emperador Francisco José I. No obstante, desde las mismas, el imperio vive una decadencia, con multitud de conflictos étnicos, sociales y nacionalistas amén de las presiones expansionistas de Prusia.

*La sede central en el imperio Austro Húngaro está (estaba) situada en Viena. En la actualidad aún se está reconstruyendo la sede oficial tras el bombardeo contrarrevolucionario a finales de 1848. Mientras tanto, las operaciones secretas de la Sociedad se llevan a cabo en los misteriosos subterráneos de la ciudad...*

El Imperio Otomano, a pesar de su tamaño, experimenta también una profunda crisis. Problemas socio-religiosos, étnicos, políticos y una profunda crisis económica lo abruma. El imperio Austro Húngaro y Rusia amenazan con desgajarlo dada la posición estratégica que ocupa.

*No hay sede de la Sociedad en el imperio turco, aunque algunos agentes trabajan allí de forma casi permanente. En concreto un equipo está buscando de forma obsesiva rastros de actividad de un presunto genio...*

Italia está en este momento fragmentada, y hasta 1870 no se unirá en un único país. En este momento la península italiana está dividida en Piamonte Cerdeña (regida por la casa de Saboya), Lombardía Venecia (perteneciente a Austria), los Estados Centrales (regidos por los Habsburgo), Parma (regida por los Borbones), los Estados Pontificios (dirigida por el papa), y el reino de Sicilia y Nápoles (gobernados por los Borbones).

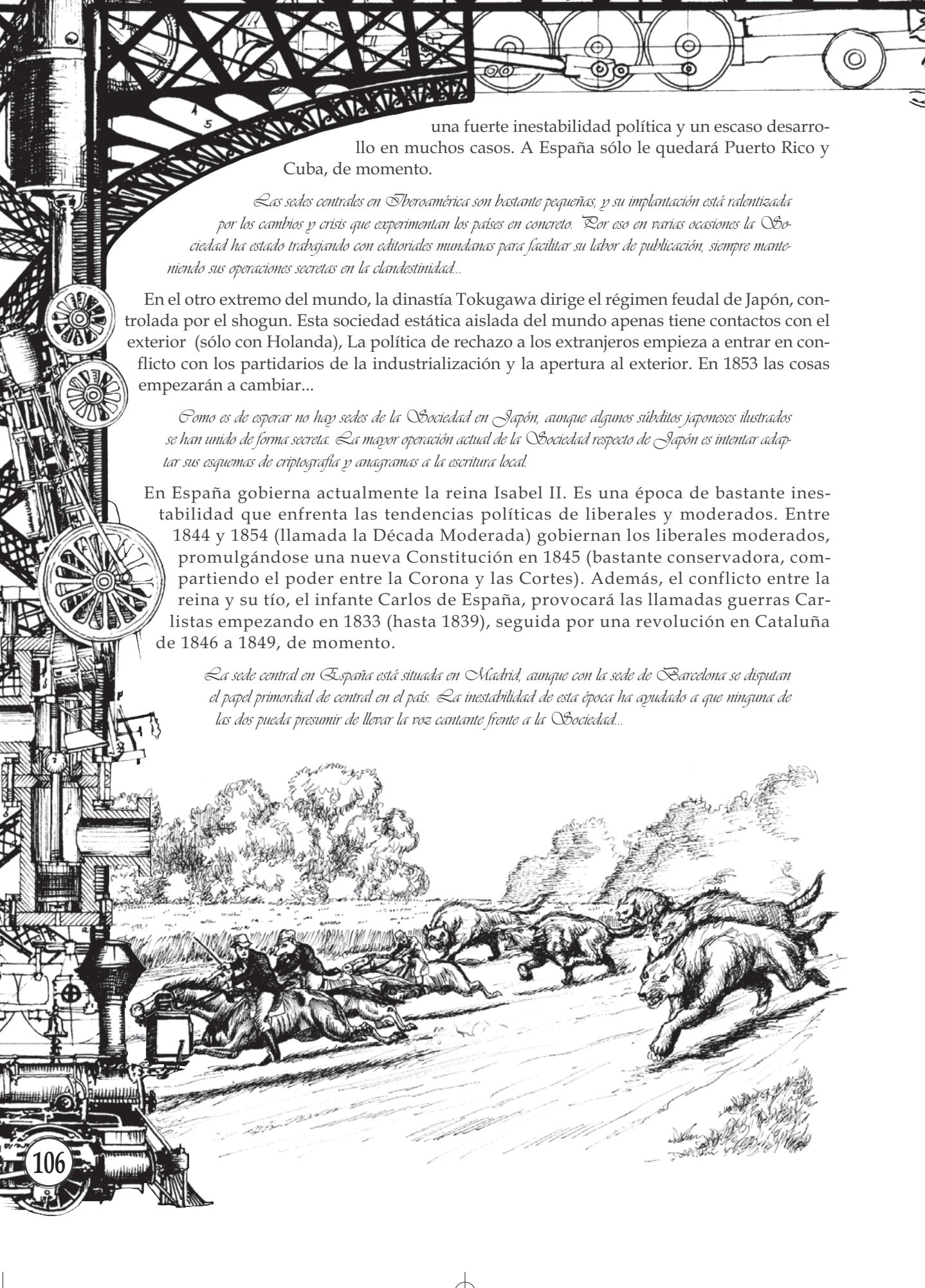
*La sede central en Italia está situada en Roma, donde los agentes de la Sociedad evitan en la medida de lo posible a las autoridades religiosas que podrían poner en grave peligro sus actividades caso de ser descubiertas, aunque sólo fuera por la terrible reputación que les ocasionarían...*

Estados Unidos desde 1783 es independiente de Gran Bretaña. Desde entonces se ha producido una unidad económica de los estados, una masiva emigración europea (y de otros países) y una poderosa expansión al oeste. Esta expansión en gran medida supondrá el expolio de los territorios indios, y un reparto de las tierras dirigido por el Congreso para fomentar la colonización. Ya empiezan a vislumbrarse las raíces del futuro conflicto con el sur pero no hasta la guerra civil en 1861; el norte, controlado por una burguesía comercial e industrial chocará en puntos de vista y objetivos con el sur de los grandes terratenientes agrícolas.

Además de la expansión al oeste el país crecerá considerablemente con la compra o absorción de territorio de México (en 1848), Francia (la Louisiana en 1803), España (Florida, en 1819), etc.

*La sede central en los Estados Unidos está situada en Boston, donde fue fundada poco antes de la independencia del imperio británico. Ahora mismo sus agentes se enfrentan principalmente al problema del inmenso tamaño que ha logrado el país.*

Muchas naciones iberoamericanas han conseguido también independizarse, en su caso de España, y en muchos casos por la fuerza. Por ejemplo Argentina en 1816, Chile en 1818, y por último Perú en 1825. No obstante estas nuevas naciones soportarán



una fuerte inestabilidad política y un escaso desarrollo en muchos casos. A España sólo le quedará Puerto Rico y Cuba, de momento.

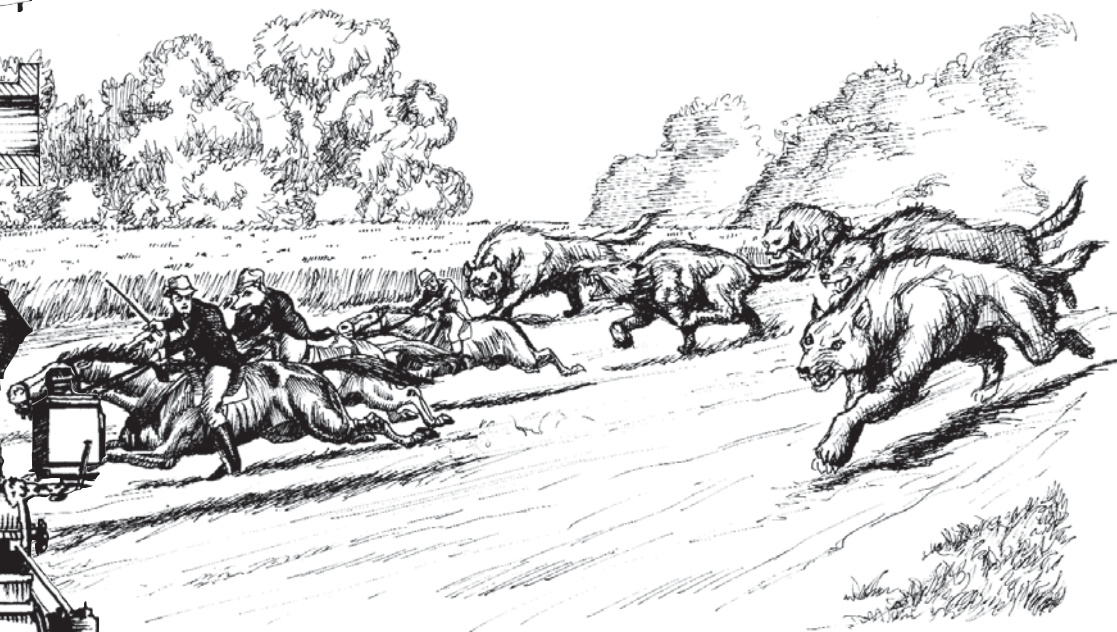
*Las sedes centrales en Iberoamérica son bastante pequeñas, y su implantación está ralentizada por los cambios y crisis que experimentan los países en concreto. Por eso en varias ocasiones la Sociedad ha estado trabajando con editoriales mundanas para facilitar su labor de publicación, siempre manteniendo sus operaciones secretas en la clandestinidad...*

En el otro extremo del mundo, la dinastía Tokugawa dirige el régimen feudal de Japón, controlada por el shogun. Esta sociedad estática aislada del mundo apenas tiene contactos con el exterior (sólo con Holanda), La política de rechazo a los extranjeros empieza a entrar en conflicto con los partidarios de la industrialización y la apertura al exterior. En 1853 las cosas empezarán a cambiar...

*Como es de esperar no hay sedes de la Sociedad en Japón, aunque algunos súbditos japoneses ilustrados se han unido de forma secreta. La mayor operación actual de la Sociedad respecto de Japón es intentar adaptar sus esquemas de criptografía y anagramas a la escritura local.*

En España gobierna actualmente la reina Isabel II. Es una época de bastante inestabilidad que enfrenta las tendencias políticas de liberales y moderados. Entre 1844 y 1854 (llamada la Década Moderada) gobiernan los liberales moderados, promulgándose una nueva Constitución en 1845 (bastante conservadora, compartiendo el poder entre la Corona y las Cortes). Además, el conflicto entre la reina y su tío, el infante Carlos de España, provocará las llamadas guerras Carlistas empezando en 1833 (hasta 1839), seguida por una revolución en Cataluña de 1846 a 1849, de momento.

*La sede central en España está situada en Madrid, aunque con la sede de Barcelona se disputan el papel primordial de central en el país. La inestabilidad de esta época ha ayudado a que ninguna de las dos pueda presumir de llevar la voz cantante frente a la Sociedad...*







## Medios de transporte

Aunque la primera línea férrea pública data de 1825 en Inglaterra entre Stockton y Darlington y entre esa fecha y 1850 se ha extendido mucho su uso por todo el continente, aún no es sencillo el viajar de un lugar a otro. En muchas ocasiones para alcanzar lugares menos poblados hay que recurrir a carruajes o caballos, aunque afortunadamente muchas ciudades importantes cuentan con trayectos entre sí que pueden ser utilizados para enlazar un destino con otro. ¡Es por eso que la habilidad de cabalgar sigue siendo tan útil!

En general alrededor de 1850 la red de ferrocarril era extensa aunque la mayoría eran líneas privadas inconexas, por lo que había que hacer frecuentes trasbordos. Aún así era mucho más rápido que ir en carruaje.

Viajando en tren una media de 8 horas al día podías recorrer en el caso óptimo 400 kilómetros. Aún contando con buenas vías, las máquinas no eran tan avanzadas. Cruzar montañas era complicado por la imposibilidad de hacer túneles largos y por la carencia de buenos frenos. Todo ello podía reducir la velocidad media a entre 30 y 60 kilómetros/hora.

A caballo de media puedes recorrer unos 64 kilómetros, que podrían duplicarse en caso de conseguir un caballo de refresco. En líneas de diligencia en el caso óptimo de refresco del tiro de caballos cada 24 kilómetros se podrían recorrer de media unos 112 kilómetros.

En determinadas ocasiones era más rápido viajar por mar que por tierra, ¡sobre todo si no había líneas férreas disponibles para enlazar rápidamente dichos trayectos!

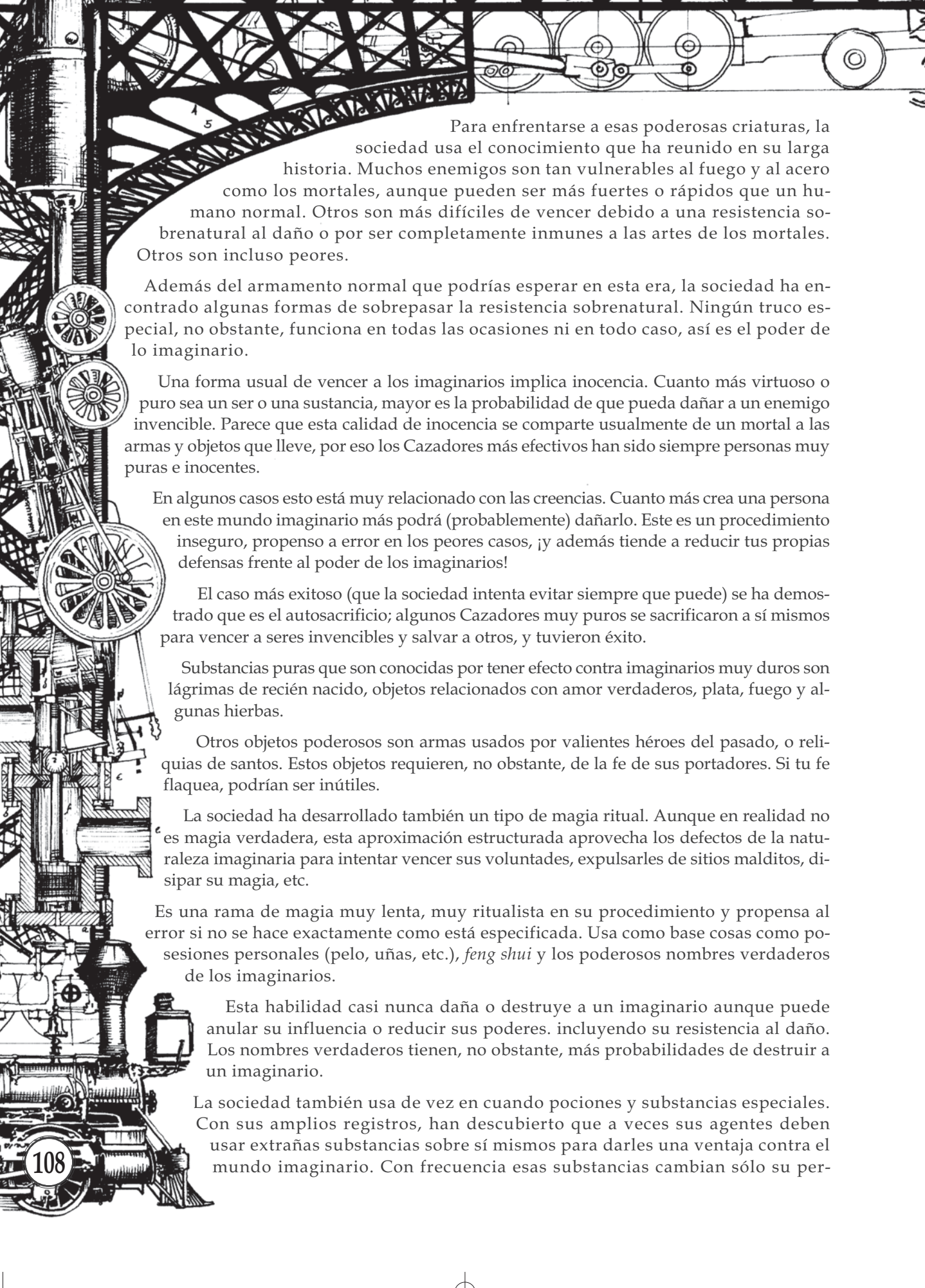
Un barco velero en general puede cubrir entre 80 y 350 kilómetros al día dependiendo de las condiciones meteorológicas. Un barco de vapor, en cambio, se vería menos afectado por los vientos cubriendo entre 160 y 500 kilómetros al día; no obstante estos barcos eran mucho más caros. Como ejemplo, en trayectos de China a Nueva York, de casi de 23,000 kilómetros, se solía hacer en unos 75 días, a una media de unos 300 kilómetros al día; de Nueva York a Valparaíso (casi 17,000 kilómetros), se hacía en unos 69 días, a una media de 245 kilómetros).

En cuanto al transporte local, aún son muy comunes los carruajes para servicios en ciudad, aunque en sitios como Londres desde 1840 están siendo reemplazados por el Omnibus (carruajes más grandes para pasajeros, del orden de 3 caballos y 20 personas). Hasta 1863 no abrirá el servicio de metro en la misma ciudad, convirtiéndose en un éxito instantáneo permitiendo un movimiento mucho más rápido en dicha metrópolis.

## Armas y herramientas

Con frecuencia un grupo de agentes necesita enfrentarse con criaturas de leyenda y posiblemente con mayor frecuencia aún a grupos de oponentes mundanos. No es extraño encontrarse con bandidos o grupos agresivos cuando se está en mitad de bosques tenebrosos lejos de lugares civilizados. Y a veces, los lugares civilizados ¡son tanto o más peligrosos!

Por supuesto, los peores enemigos son con diferencia los seres imaginarios. Cuando no se puede tratar con ellos mediante diplomacia o medios sutiles, y no se encuentran otras formas de resolver el problema, la sociedad recurre a la violencia aun aborreciéndola profundamente. Aún así, en algunas ocasiones los seres imaginarios son tan malvados que sienten poco remordimientos tras acabar con ellos.



Para enfrentarse a esas poderosas criaturas, la sociedad usa el conocimiento que ha reunido en su larga historia. Muchos enemigos son tan vulnerables al fuego y al acero como los mortales, aunque pueden ser más fuertes o rápidos que un humano normal. Otros son más difíciles de vencer debido a una resistencia sobrenatural al daño o por ser completamente inmunes a las artes de los mortales. Otros son incluso peores.

Además del armamento normal que podrías esperar en esta era, la sociedad ha encontrado algunas formas de sobrepasar la resistencia sobrenatural. Ningún truco especial, no obstante, funciona en todas las ocasiones ni en todo caso, así es el poder de lo imaginario.

Una forma usual de vencer a los imaginarios implica inocencia. Cuanto más virtuoso o puro sea un ser o una sustancia, mayor es la probabilidad de que pueda dañar a un enemigo invencible. Parece que esta calidad de inocencia se comparte usualmente de un mortal a las armas y objetos que lleve, por eso los Cazadores más efectivos han sido siempre personas muy puras e inocentes.

En algunos casos esto está muy relacionado con las creencias. Cuanto más crea una persona en este mundo imaginario más podrá (probablemente) dañarlo. Este es un procedimiento inseguro, propenso a error en los peores casos, ¡y además tiende a reducir tus propias defensas frente al poder de los imaginarios!

El caso más exitoso (que la sociedad intenta evitar siempre que puede) se ha demostrado que es el autosacrificio; algunos Cazadores muy puros se sacrificaron a sí mismos para vencer a seres invencibles y salvar a otros, y tuvieron éxito.

Substancias puras que son conocidas por tener efecto contra imaginarios muy duros son lágrimas de recién nacido, objetos relacionados con amor verdaderos, plata, fuego y algunas hierbas.

Otros objetos poderosos son armas usados por valientes héroes del pasado, o reliquias de santos. Estos objetos requieren, no obstante, de la fe de sus portadores. Si tu fe flaquea, podrían ser inútiles.

La sociedad ha desarrollado también un tipo de magia ritual. Aunque en realidad no es magia verdadera, esta aproximación estructurada aprovecha los defectos de la naturaleza imaginaria para intentar vencer sus voluntades, expulsarles de sitios malditos, disipar su magia, etc.

Es una rama de magia muy lenta, muy ritualista en su procedimiento y propensa al error si no se hace exactamente como está especificada. Usa como base cosas como posesiones personales (pelo, uñas, etc.), *feng shui* y los poderosos nombres verdaderos de los imaginarios.

Esta habilidad casi nunca daña o destruye a un imaginario aunque puede anular su influencia o reducir sus poderes, incluyendo su resistencia al daño. Los nombres verdaderos tienen, no obstante, más probabilidades de destruir a un imaginario.

La sociedad también usa de vez en cuando pociones y sustancias especiales. Con sus amplios registros, han descubierto que a veces sus agentes deben usar extrañas sustancias sobre sí mismos para darles una ventaja contra el mundo imaginario. Con frecuencia esas sustancias cambian sólo su per-



cepción del mundo permitiéndoles, por ejemplo, escapar de un laberinto ilesos, o ser más resistentes al control mental.

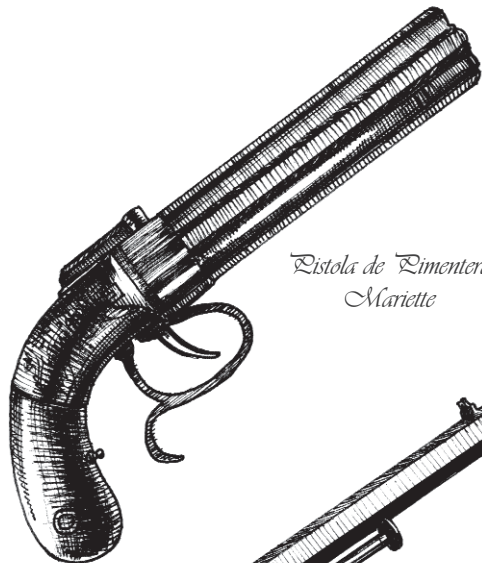
## Armas de fuego

Además de las armas de cuerpo a cuerpo hay una extensa lista de armas de fuego disponibles para los agentes de la sociedad (¡y para sus oponentes mundanos!). Sin embargo la mayoría de las armas de fuego siguen siendo poco fiables, con frecuencia lentas y de poca precisión.

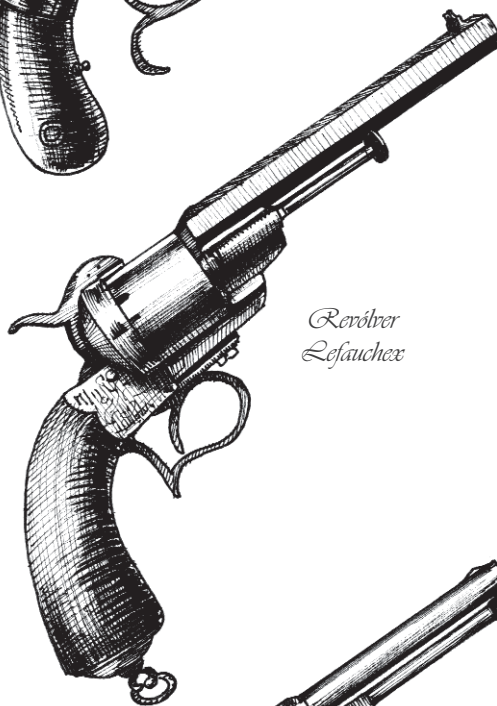
Hasta 1886 sólo existía munición de pólvora negra. Dicha pólvora tenía la desventaja de generar grandes nubes de humo con cada disparo. Eso significaba que tras unos pocos disparos, a no ser que hubiese un fuerte viento, la visión estaría oscurecida por una densa capa de humo. Aplica pues penalizaciones adecuadas a la puntería en grandes tiroteos.

En esta era aún se usan mosquetes aunque ya son raros. Las armas de chispa de pedernal son mucho más comunes pero están siendo reemplazados por las mejores llaves de percusión. Esto fue posible gracias a Alexander Forsyth que desarrolló la cápsula de percusión, una pequeña pieza rellena de una mezcla explosiva sensible a los golpes, que permitiera a las armas de fuego disparar en cualquier clima.

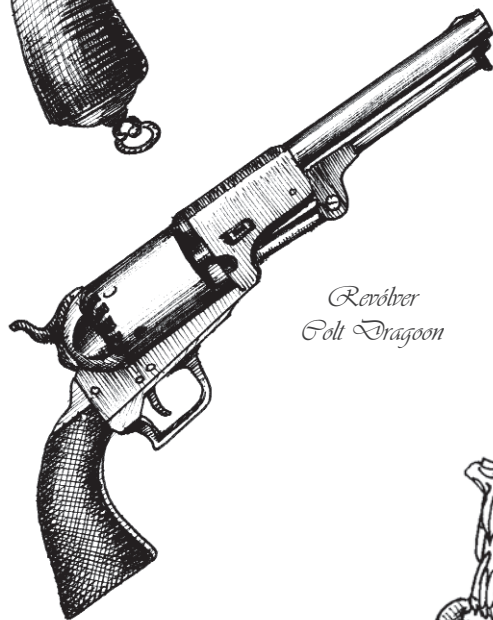
Aún así eran lentas de cargar. Para recargar la mayoría de las armas necesitabas colocar la cápsula fulminante en una parte específica del arma, verter la pólvora y la bala, añadir grasa para ayudar a mantener el arma limpia y disparar con suavidad, y apretar la mezcla. Para acelerar el proceso, se diseñaron cartuchos de papel cuya principal ventaja era reunir todos los ingredientes en un único paquete; no



*Pistola de Dimentera  
Mariette*



*Revólver  
Lefauchex*



*Revólver  
Colt Dragon*

## Armas de fuego

Arma corta (pistolas)	Calibre Daño		Munición	Alcance	Especial
1830 Pimentera Mariette	.22	+1	8 Cápsula y bala	5 metros	-
1836 Colt Paterson	.36	+2	5 Cápsula y bala	13 metros	-
1836 Pimentera Cogswell	.476	+3	6 Cápsula y bala	9 metros	Veloz
1836 Revólver Lefauchex*	7 mm	+1	6 Percutor	9 metros	-
1837 Pimentera Allen & Thurber	.31	+2	6 Cápsula y bala	6 metros	-
1837 Pimentera Allen & Thurber	.32	+2	6 Cápsula y bala	6 metros	-
1837 Pimentera Cooper	.40	+2	6 Cápsula y bala	6 metros	-
1837 Pimentera Mariette	.22	+1	6 Anular	9 metros	-
1837 Pimentera Mariette	.36	+2	6 Cápsula y bala	9 metros	Veloz
1837 Pimentera Mariette	.36	+2	6 Percutor	9 metros	-
1837 Revólver Lefauchex*	9 mm	+2	6 Percutor	9 metros	-
1837 Revólver Lefauchex*	11 mm	+3	6-10 Percutor	13.5 metros	-
1840 Pimentera Apache	7 mm	+1	6 Percutor	9 metros	-
1840 Pimentera Apache	9 mm	+2	6 Percutor	9 metros	-
1840 Pimentera Apache	12 mm	+3	6 Percutor	9 metros	-
1840 Pimentera Mariette	9 mm	+2	4 Cápsula y bala	6 metros	-
1840 Pimentera Turner	.476	+3	6 Cápsula y bala	8 metros	-
1841 Derringer (1, 2 ó 4 cañones)	.41	+3	Todos cápsula y bala	3 metros	-
1846 Pistola Flobert**	.31	+2	6 Anular	9 metros	-
1847 Colt Walter	.44	+4	6 Cápsula y bala	14 metros	-
1848 Colt Dragoon	.44	+4	6 Cápsula y bala	15 metros	-
1849 Colt Pocket	.31	+2	5 Cápsula y bala	5 metros	-
1850 Colt Navy	.36	+2	6 Cápsula y bala	9 metros	-
1850 Colt Navy	.44	+4	6 Cápsula y bala	13.5 metros	-
1850 Derringer (retrocarga)	.22	+1	2-4 Anular	3 metros	-
1850 Fist Pistol	7 mm	+1	6 Percutor	5 metros	-
1850 Pistola de percusión anular	.36	+2	6 Anular	13 metros	-
1851 Springfield Arms Dragoon	.40	+3	6 Cápsula y bala	15 metros	-
1851 Springfield Arms Navy	.36	+2	6 Cápsula y bala	9 metros	-
1851 Springfield Arms Pocket	.28	+2	5 Cápsula y bala	5 metros	-
1853 Tranter First model	.44	+3	5 Cápsula y bala	9 metros	Veloz
1853 Westley Richards	.49	+4	5 Cápsula y bala	9 metros	-
1855 Adams	.36	+2	5 Cápsula y bala	9 metros	Veloz
1855 Adams	.44	+3	5 Cápsula y bala	9 metros	Veloz
1855 Beaumont & Adams	.44	+3	5 Cápsula y bala	9 metros	-
1855 Beaumont & Adams	.49	+4	5 Cápsula y bala	9 metros	-
1855 Starr	.36	+2	6 Cápsula y bala	13.5 metros	Veloz
1856 LeMat Modelo 2	.42	+3	9 Cápsula y bala	15 metros	-
+ cartucho de calibre 18 (retrocarga)	.60	+3	1 Cápsula y bala	4 metros	Metralla



Arma corta (pistolas) (cont.)	Calibre	Daño	Munición	Alcance	Especial
1856 Tranter Pocket	.38	+2	5 Cápsula y bala	8 metros	Veloz
1857 Smith & Wesson Number 1	.22	+1	7 Anular	5 metros	-
1860 New Army	.44	+3	6 Cápsula y bala	12 metros	-
1865 Tranter	.57	+4	5 Anular	9 metros	-
Arma larga (rifles)	Calibre	Daño	Munición	Alcance	Especial
1836 Rifle Colt Revolver	.36	+3	8 Cápsula y bala	60 metros	-
1836 Rifle Colt Revolver	.44	+4	8 Cápsula y bala	60 metros	-
1836 Rifle Colt Revolver	.56	+5	8 Cápsula y bala	60 metros	-
1841 Rifle de aguja Dreyse	.60	+4	1 Percutor	60 metros	-
1846 Rifle Flobert**	.36	+3	1 Anular	40 metros	-
1850 Rifle de percusión anular	.36	+3	1 Anular	40 metros	-
1851 Colt Dragoon carbine	.44	+4	6 Cápsula y bala	40 metros	-
1853 Rifle Sharps	.50	+5	1 Percutor	60 metros	-
1860 Rifle Spencer	.56-.56	+5	7 Anular	50 metros	-
1861 Carabina Sharps	.52	+5	1 Cápsula y bala	60 metros	-
1863 Chassepot	.60	+4	1 Percutor	60 metros	-
Arma larga (escopetas)	Calibre	Daño	Munición	Alcance	Especial
1690 Trabuco (carga por la boca)	-	+5	1	3 metros	-
1830 Escopeta	16	+3	1-2 Cápsula y bala	9 metros	-
1837 Escopeta Lefauchex*	16	+3	1-2 Percutor	9 metros	-
1840 Escopeta Beretta	12	+4	2 Cápsula y bala	9 metros	Veloz
1853 Escopeta Moore	10	+5	2 Cápsula y bala	12 metros	Veloz
1861 Escopeta Sharps	26	+4	1 Cápsula y bala	9 metros	Veloz
1862 Cañón Gatling ****	.50	+5	40 Percutor	100 metros	-
Armas pesadas	Calibre	Daño	Munición	Alcance	Especial
1862 Cañón Gatling ****	.50	+5	40 Percutor	100 metros	Ametralladora

\* La munición Flobert es un cartucho de percusión anular; esta munición es débil, reduce el daño 1 punto si se lleva cualquier tipo de armadura.


\*\* La munición Lefauchex es un cartucho de percutor; es más lenta de cargar que los cartuchos de percusión anular pero más rápida que usar cápsula fulminante y bala.

\*\*\* Las pistolas de pimentera son propensas a los accidentes cuando no se limpian bien pero con frecuencia disparan más rápido que los revólveres.

\*\*\*\* Requiere la habilidad profesional (Artilería) para manejarse.

Los revólveres de acción simple son ligeramente más lentos que los de doble acción, si quieres hacer más de un disparo por ronda.

Las escopetas disparan nubes de pequeños balines que a corta distancia causan un daño considerable pero que a mayor distancia tienden a expandirse reduciendo su efectividad. Reduce el daño en un punto por cada 10 metros de distancia hasta el blanco. Adicionalmente, a 10 metros o más pueden alcanzar a blancos contiguos.



tendrías que molestarte en añadir la correcta cantidad de pólvora y grasa, etc., por lo que la recarga sería mucho más rápida. Algunos diseños posteriores fueron cartuchos de papel combustible que eran casi tan eficientes como los cartuchos de metal, aunque eran por supuesto muy vulnerables a la humedad. Aún así, la cápsula fulminante había que colocarla aparte, manualmente, tras dicho cartucho de papel.

En esta época se usaban armas de avancarga (por la boca del arma) y de retrocarga (al final del cañón) ambos con estos tipos de munición. Las armas de retrocarga eran mucho más rápidas de recargar ya que se insertaba el casquillo al final del cañón, en vez de tener que maniobrar para cargarlo desde la boca.

Alrededor de 1830 los revólveres de pimentera se desarrollaron como armas multitudisparo. Empezaron a desaparecer gradualmente alrededor de 1850 con la popularidad de los verdaderos revólveres. Al contrario que en estos, cada bala tenía su propio cañón. Muchos modelos eran peligrosos porque disparar una bala podía prender las demás al mismo tiempo, si no se mantenía el arma en buenas condiciones. La mayoría de estas armas eran armas de doble acción (no necesitaban armar el percutor para disparar), haciendo que fuesen más rápidas de disparar. La mayoría de revólveres necesitaron inicialmente ser amartillados para cada disparo aunque diseños posteriores, como en las pistolas de pimentera, requerirían sólo apretar el gatillo lo suficiente para armarla y disparar.

En 1835 los cartuchos de percutor fueron patentados por el ingeniero francés Casimir Lefauchaux. Eran cartuchos de latón que se encendían al golpear un pequeño percutor que sobresalía de la base del mismo; estos cartuchos mantenían en gran medida su funcionalidad aunque estuvieran húmedos, aunque eran menos potentes que las armas de percusión standard (de recarga manual).

Otros diseños de Lefauchaux usando esta munición eran revólveres y escopetas (era muy adecuada, debido a su percutor, para usarse en armas monotiro o de más de un cañón).


El principal problema de los cartuchos de metal en esta época es su coste; eran mucho mejores pero más caros de producir (¡ya que se necesitaba mucha más calidad!).

El rifle Spencer (de 1860) es el más conocido de los primeros rifles en usar casquillos metálicos.

En 1836 fue presentado el Dreyse Zündnadelgewehr o rifle de aguja de Dreyse, como un arma monotiro de retrocarga, que usaba un cerrojo rotatorio para sellar la boca. Usaba un mecanismo de aguja para disparar la bala y un cartucho de papel que incluía la cápsula fulminante. Este cartucho y su arma tenían numerosas deficiencias y tenía serios problemas de fugas de gas pero en conjunto fue un arma muy exitosa.

En 1850 se desarrolló el cartucho de percusión anular. Este cartucho se golpeaba en su base en vez de en su centro. Era más rápido de recargar que los cartuchos de percutor ya que no tenían un saliente que requiriese alineado en la recámara. El poco potente cartucho de cobre Flobert, también de percusión anular, había sido ya inventado en 1836, pero hasta 1846 no hubo un cartucho funcional, desarrollado por Houiller.





Charles Lancaster desarrolló un arma de palanca con extractor y cartuchos de percusión central y con ello los primeros verdaderos cartuchos de percusión central en 1852.

En 1856 Smith & Wesson produjeron un revólver de percusión anular. Hasta esa fecha y descontando los revólveres de percusión por percutor, pocas armas de mano usaban cartuchos metálicos.

El sistema de retrocarga vio un uso general sobre 1861, pero existía desde fechas anteriores. Eran más caros y difíciles de producir, de ahí su menor número. De hecho la primera patente de retrocarga fue desarrollada en 1811 por John H. Hall y William Thornton. Los primeros modelos eran inicialmente armas de chispa de pedernal pero modelos posteriores fueron de percusión. Como se ha expuesto, este tipo de armas era más cara pero funcionaba muy bien.

La Sociedad de Cuentacuentos ofrece equipamiento a sus agentes dependiendo de los peligros a los que se vayan a enfrentar. Tras siglos de publicación de exitosos trabajos literarios, tienen una gran cantidad de recursos con los que sufragar sus operaciones. Y eso sin contar con que también han conseguido infiltrar a algunos miembros en importantes puestos sociales. Después de todo, ¡sin poder ni contactos apenas serían capaces de conseguir nada!

La estrategia principal de la Sociedad no consiste en armar a sus hombres con cualquier cosa que quieran. Aparte de las armas especiales usadas contra los imaginarios, tienen con frecuencia lo mejor de la época pero no es equipo que se preste con facilidad. La mayor parte de él es caro, difícil de suministrar cuando estás en sitios apartados, y para el ojo experto es llamativo.

## Armas de combate cuerpo a cuerpo

Muchos de los objetos siguientes son engorrosos de llevar y en muchos lugares o bien no están bien vistos o son claramente ilegales. En pleno siglo XIX, el llevar espada al cinto no es muy común a no ser que seas un soldado, un policía (en algunos países) o vivas en un país donde aún sea apropiado. En cualquier caso, estos problemas se pueden solventar si son armas lo suficientemente pequeñas como para llevarlas ocultas, cosa que en muchos casos es muy complicado.

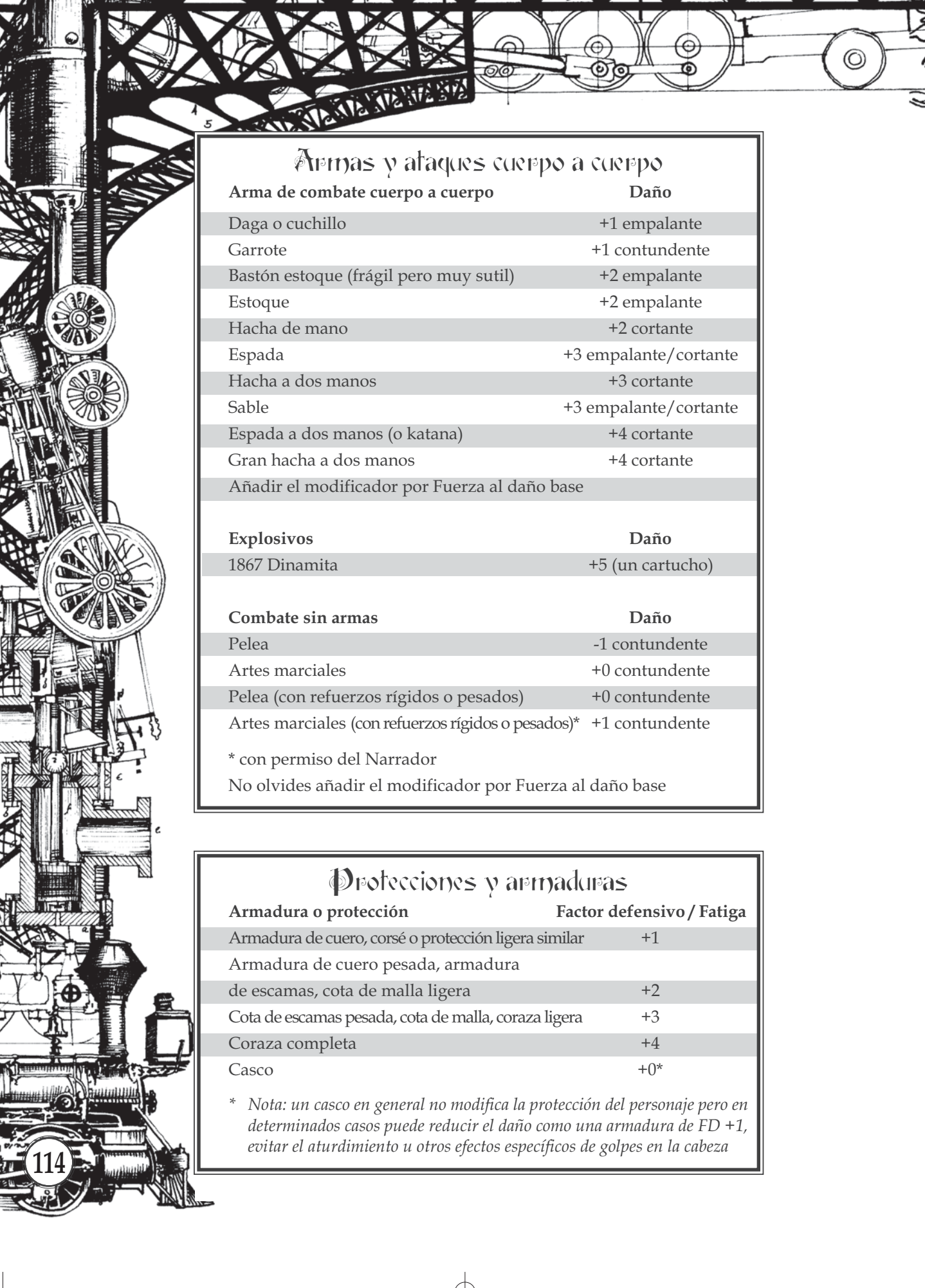
En cualquier caso si las fuerzas del orden te registran, siempre pueden encontrarlas, aunque en función del motivo por el que te hayan detenido, y si no has llegado a emplearlas, es factible irse con sólo una reprimenda o una multa.

## Protecciones y armaduras

Aunque ya no son frecuentes, en muchas ocasiones los Cazadores de la Sociedad descubren la utilidad de utilizar armaduras y otros tipos de protecciones en sus encuentros con lo imaginario. Y también hay que añadir que algunas unidades militares de esta época aún utilizan algún tipo de armadura ligera, que aunque es poco útil contra armas de fuego proporcionan cierta protección contra armas blancas.

Nótese también que más de un imaginario anacrónico puede utilizar este tipo de protecciones, sobre todo en las tierras de Metáfora.

Utiliza el modificador de protección como penalizador a la fatiga, excepto en casos concretos (armadura de mejor o peor calidad, por ejemplo).



## Armas y ataques cuerpo a cuerpo

Arma de combate cuerpo a cuerpo	Daño
Daga o cuchillo	+1 empalante
Garrote	+1 contundente
Bastón estoque (frágil pero muy sutil)	+2 empalante
Estoque	+2 empalante
Hacha de mano	+2 cortante
Espada	+3 empalante/cortante
Hacha a dos manos	+3 cortante
Sable	+3 empalante/cortante
Espada a dos manos (o katana)	+4 cortante
Gran hacha a dos manos	+4 cortante

Añadir el modificador por Fuerza al daño base

Explosivos	Daño
1867 Dinamita	+5 (un cartucho)

Combate sin armas	Daño
Pelea	-1 contundente
Artes marciales	+0 contundente
Pelea (con refuerzos rígidos o pesados)	+0 contundente
Artes marciales (con refuerzos rígidos o pesados)*	+1 contundente

\* con permiso del Narrador

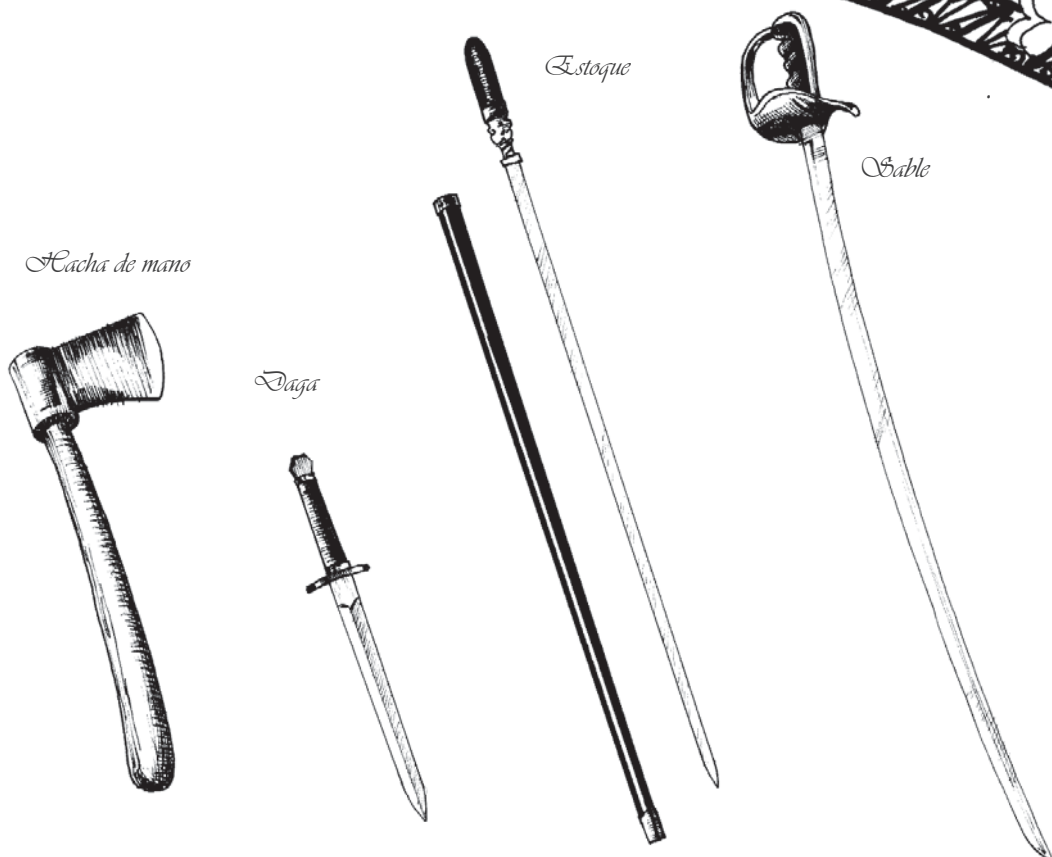
No olvides añadir el modificador por Fuerza al daño base

## Protecciones y armaduras

Armadura o protección	Factor defensivo / Fatiga
Armadura de cuero, corsé o protección ligera similar	+1
Armadura de cuero pesada, armadura de escamas, cota de malla ligera	+2
Cota de escamas pesada, cota de malla, coraza ligera	+3
Coraza completa	+4
Casco	+0*

\* Nota: un casco en general no modifica la protección del personaje pero en determinados casos puede reducir el daño como una armadura de FD +1, evitar el aturdimiento u otros efectos específicos de golpes en la cabeza





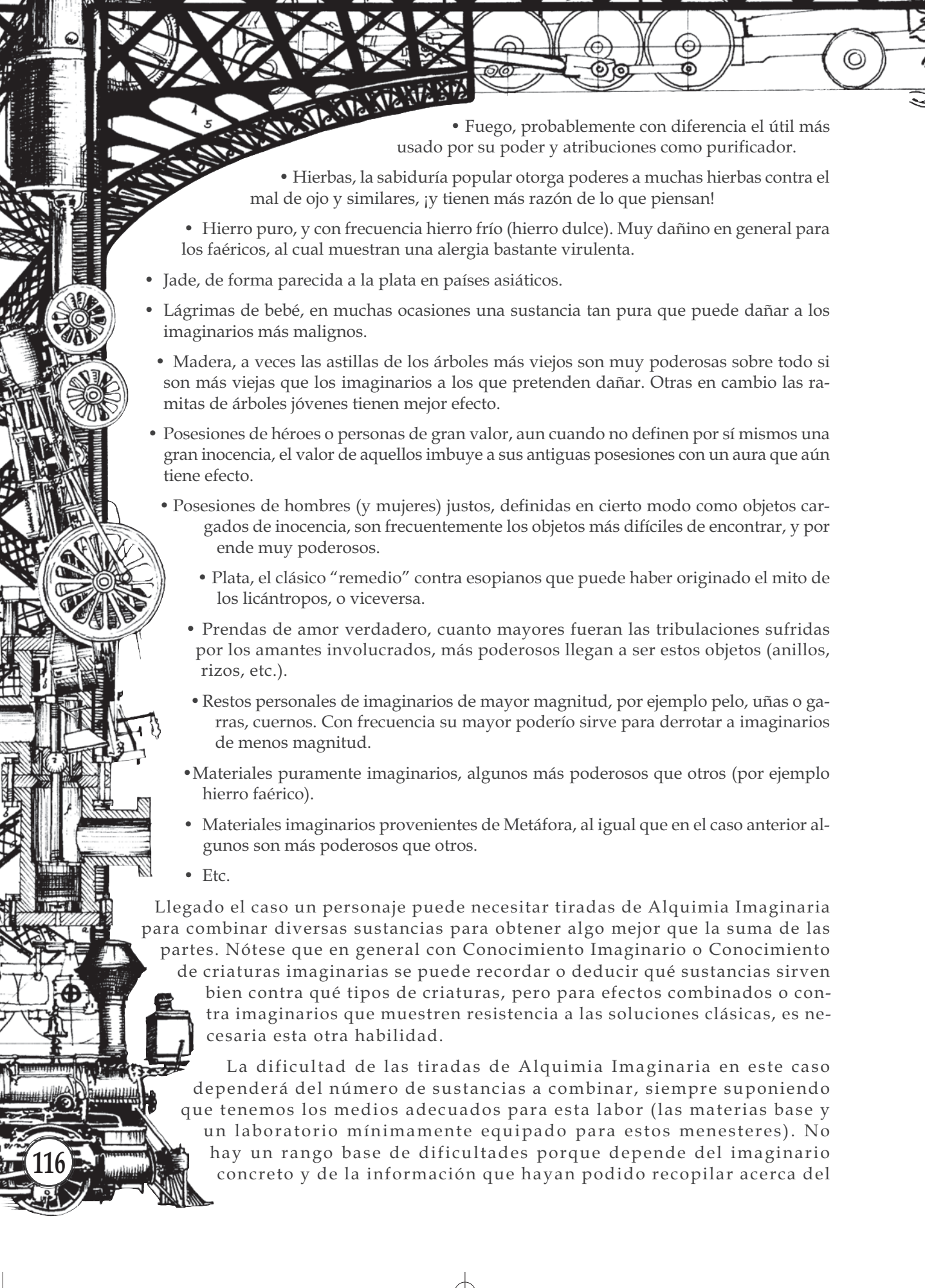
## Sustancias de poder

La Sociedad de Cuentacuentos ha descubierto a través de los siglos muchas sustancias útiles para enfrentarse con imaginarios poco amistosos. Aunque dichas sustancias son de orígenes y composiciones muy diversas, como rasgo común se identificó la pureza, descrita como cercanía metafórica o directa a la inocencia, si es que a sustancias inanimadas se puede atribuir esa descripción. Asimismo, suele ocurrir que cuanto más difícil de conseguir sean esos objetos, más poder adquieren (puede que la misma mentalidad de los que los buscan les otorgue ese poder, por ese mismo motivo).

Aún así, como ya hemos visto, no todas las sustancias sirven igual para todos los tipos de imaginarios ni lamentablemente sirven en todos los casos. A veces una sustancia no sirve para el siguiente imaginario del mismo tipo cuando con el primero fue letal, pero como contrapartida otra sustancia que nunca hubieras pensado le causa graves efectos. En muchas ocasiones depende de que creas que puede funcionar...

Las sustancias más típicas son:

- Agua, a veces el agua normal es muy dañina, otras veces requiere ser bendecida por alguien ordenado (mejor aún si tiene fe verdadera).



- Fuego, probablemente con diferencia el útil más usado por su poder y atribuciones como purificador.

- Hierbas, la sabiduría popular otorga poderes a muchas hierbas contra el mal de ojo y similares, ¡y tienen más razón de lo que piensan!

- Hierro puro, y con frecuencia hierro frío (hierro dulce). Muy dañino en general para los faéricos, al cual muestran una alergia bastante virulenta.
- Jade, de forma parecida a la plata en países asiáticos.
- Lágrimas de bebé, en muchas ocasiones una sustancia tan pura que puede dañar a los imaginarios más malignos.
- Madera, a veces las astillas de los árboles más viejos son muy poderosas sobre todo si son más viejas que los imaginarios a los que pretenden dañar. Otras en cambio las ramitas de árboles jóvenes tienen mejor efecto.
- Posesiones de héroes o personas de gran valor, aun cuando no definen por sí mismos una gran inocencia, el valor de aquellos imbuje a sus antiguas posesiones con un aura que aún tiene efecto.
- Posesiones de hombres (y mujeres) justos, definidas en cierto modo como objetos cargados de inocencia, son frecuentemente los objetos más difíciles de encontrar, y por ende muy poderosos.
  - Plata, el clásico “remedio” contra esopianos que puede haber originado el mito de los licántropos, o viceversa.
  - Prendas de amor verdadero, cuanto mayores fueran las tribulaciones sufridas por los amantes involucrados, más poderosos llegan a ser estos objetos (anillos, rizos, etc.).
  - Restos personales de imaginarios de mayor magnitud, por ejemplo pelo, uñas o garras, cuernos. Con frecuencia su mayor poderío sirve para derrotar a imaginarios de menos magnitud.
- Materiales puramente imaginarios, algunos más poderosos que otros (por ejemplo hierro faérico).
- Materiales imaginarios provenientes de Metáfora, al igual que en el caso anterior algunos son más poderosos que otros.
- Etc.

Llegado el caso un personaje puede necesitar tiradas de Alquimia Imaginaria para combinar diversas sustancias para obtener algo mejor que la suma de las partes. Nótese que en general con Conocimiento Imaginario o Conocimiento de criaturas imaginarias se puede recordar o deducir qué sustancias sirven bien contra qué tipos de criaturas, pero para efectos combinados o contra imaginarios que muestren resistencia a las soluciones clásicas, es necesaria esta otra habilidad.

La dificultad de las tiradas de Alquimia Imaginaria en este caso dependerá del número de sustancias a combinar, siempre suponiendo que tenemos los medios adecuados para esta labor (las materias base y un laboratorio mínimamente equipado para estos menesteres). No hay un rango base de dificultades porque depende del imaginario concreto y de la información que hayan podido recopilar acerca del



mismo. Si es al azar por falta de información, la probabilidad de éxito no dependerá de su habilidad sino probablemente del mismo azar.

*Nota: si por un error combinamos sustancias sin efecto en este caso, la dificultad no obstante se ve modificada por incluirlas.*

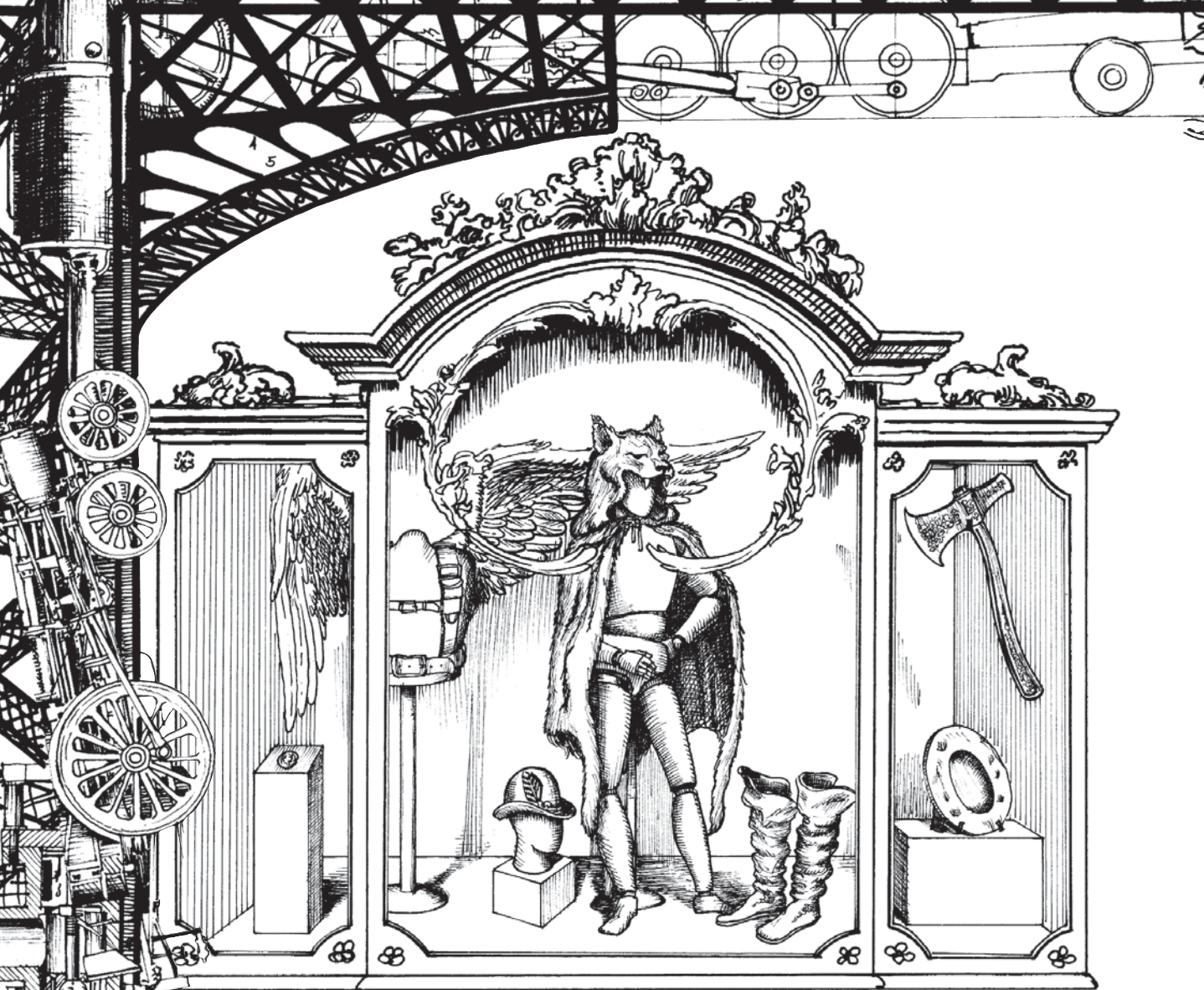
*Ejemplo: tras un violento encuentro con un imaginario invencible, los personajes creen observar que la criatura evita el agua corriente y la luz directa. En función de esa información, utilizan agua pura de manantial y muérdago recogido en el solsticio de verano. El Narrador considera la dificultad para combinar las dos sustancias como Buena (los personajes intentarían preparar una trampa con ese "brebaje" para rociar a la criatura con él), aunque en realidad el muérdago no tendrá efecto ninguno, la criatura sólo evita la luz directa porque sus ojos son sensibles, pero es levemente vulnerable a las corrientes de agua.*

Recordemos también que esta habilidad de alquimia sirve para identificar a imaginarios por las sustancias que dejen atrás. La dificultad, suponiendo como en el caso anterior un laboratorio mínimamente equipado, depende de la cantidad de sustancia identificable y de la rareza de la criatura, usualmente, con dificultades empezando en Buena como mínimo en la mayoría de casos.



## Objetos mágicos

A continuación describiremos algunos objetos mágicos que ha reunido la Sociedad en los últimos siglos. La mayoría tienen una escasa disponibilidad para los agentes normales, sobre todo porque están dispersos por el mundo, pero servirán para definir el estilo de útiles que se pueden encontrar en las salas de trofeos de la Sociedad.



## El hacha de plata

Esta arma ligera, un hacha de leñador a una mano, tiene al menos dos siglos de antigüedad. Perteneció a un humano de Metáfora que se la entregó en su lecho de muerte a un valiente Cazador para ayudarle a derrotar a un monstruo que asolaba ese territorio.

Además de ser un arma muy ligera y bien equilibrada (puede ser usada también como un hacha arrojadiza), este arma permite ignorar la dureza de una criatura siempre que se supere una tirada de Inocencia Buena + 1 nivel por cada vez que posea dicho poder.

## Botas de siete leguas

Estas altas botas de caza permiten a su usuario correr a una velocidad increíble. Si tiene Inocencia a nivel Bueno le otorga el poder Rápido como Mercurio, y si la posee a nivel Grande o mejor, se lo otorga dos veces acumulativamente.





## Alas de cisne

Este par de alas están conservadas de forma mágica sin verse degradadas por el tiempo. Parecen ser alas de cisne engarzadas a un arnés de cuero que puede atarse a la espalda. Si el portador tiene gran Inocencia al menos le otorgan el poder de volar.

## Piel de lobo

Esta capa de piel de lobo permite a su portador transformarse en lobo una vez al día, siempre y cuando su Inocencia sea al menos Grande.

## Moneda de César

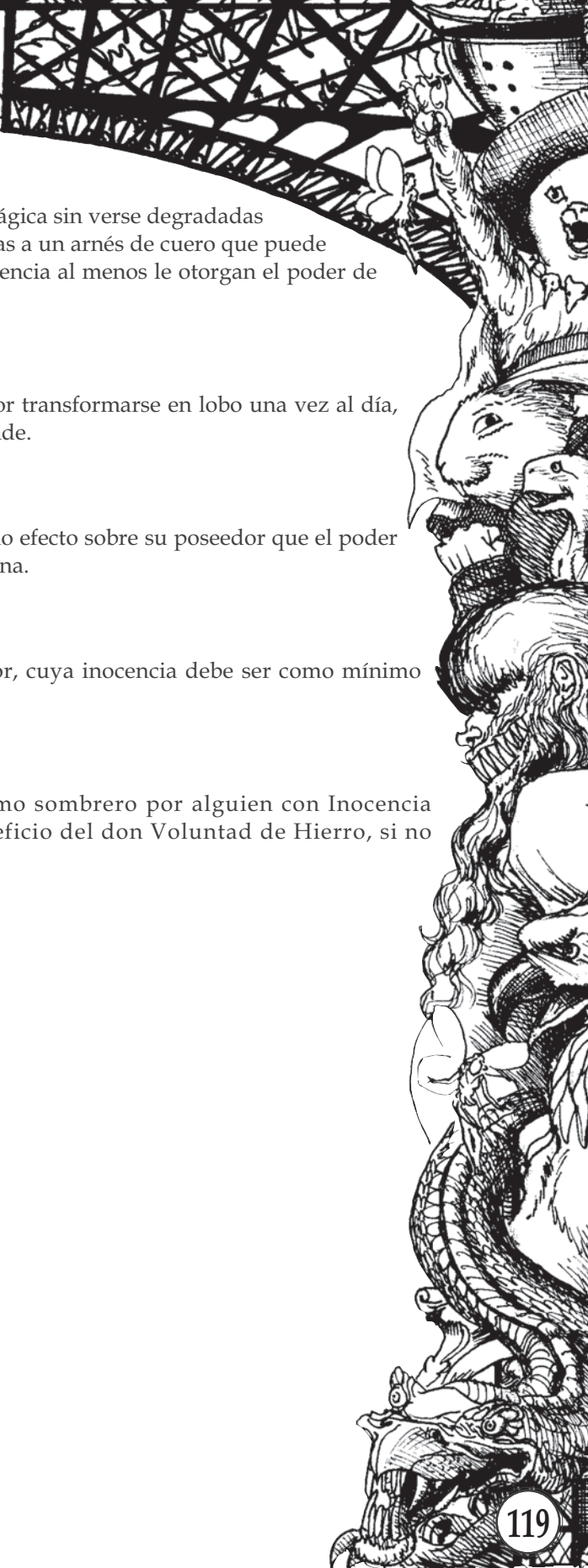
Esta antigua moneda romana produce el mismo efecto sobre su poseedor que el poder de Buena Fortuna si su Inocencia es al menos Buena.

## Sombrero silvano

Este sombrero campestre otorga a su portador, cuya inocencia debe ser como mínimo Buena, la capacidad de hablar con las aves.

## Yelmo de Mambrino

Esta vieja bacía de barbero si es usada como sombrero por alguien con Inocencia Buena al menos, otorga a su portador el beneficio del don Voluntad de Hierro, si no lo tiene ya.





# EL MUNDO IMAGINARIO

## Metáfora

A pesar de los cambios de las últimas décadas, el mundo mortal no se ha desmoronado en el caos absoluto porque el mundo imaginario subyacente al mismo es en gran medida sutil. Los seres imaginarios no campan libremente en la sociedad mortal, y si lo hacen suelen camuflar su presencia con ilusiones o apariencias mundanas. La mayor parte de los seres de la imaginación que residen en el mundo tal y como lo conocemos viven en lugares muy alejados de la humanidad, para evitar las molestias de tener que mediar con aquellos. Pero el resto ni siquiera reside en este mundo...

Paralelamente al mundo material, hay un mundo sin límites teóricos habitado por seres que no tienen cabida en el mundo racional. Este mundo es, según la Sociedad de Cuentacuentos, la fuente y la chispa de la imaginación y la creatividad de los mortales, el origen de los sueños y las leyendas. Quizás por eso la Sociedad ha acuñado para dicho mundo el nombre de Metáfora.

Metáfora está afortunadamente separado del mundo mortal, aunque a veces los límites se difuminan y algunos viajeros pueden pasar de uno a otro. Adicionalmente, una serie de lugares del mundo material son más propensos de lo normal a permitir esa comunicación, por acumulación continuada de actividad imaginaria o por la misma acción de la humanidad dándole ese valor especial a dichos lugares. Estos sitios son con frecuencia portales de uno al otro mundo, aunque algunos sirven meramente de puertas hacia otros destinos en el mundo mortal; estos caminos, llamados trods por su relación con lo faérico, sirven como atajos rápidos donde el tiempo no transcurre a la misma velocidad que en el mundo real: independientemente de la distancia recorrida, el paso por el trod siempre dura el mismo tiempo.

Estos viajes no están exentos de peligro, a veces los viajeros terminan fuera del trod y o bien se pierden para siempre o bien aparecen en lugares totalmente al azar y probablemente a miles de kilómetros de sus destinos esperados. O peor, ¡en mitad de Metáfora!

Finalmente, además de portales hay áreas enteras en el mundo real, denominados Ínsulas por la Sociedad de Cuentacuentos, donde el mundo imaginario se manifiesta del todo, o casi. Estas áreas son con frecuencia más grandes por dentro que por fuera, y lo que es peor, a medida que te adentras en ellos más te acercas al mundo





imaginario.

De hecho, lo que suele ocurrir es que al intentar salir te encuentres con que estás en otro mundo, ¡y el camino de vuelta no te lleve a tu lugar de origen!

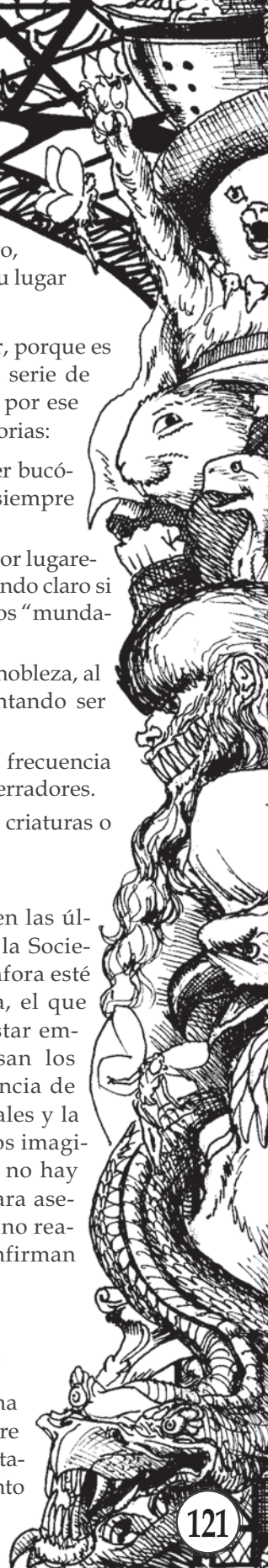
Metáfora es difícil de catalogar, porque es muy mutable. No obstante, hay una serie de hitos comunes muy recurrentes, que por ese motivo han aparecido en muchas historias:

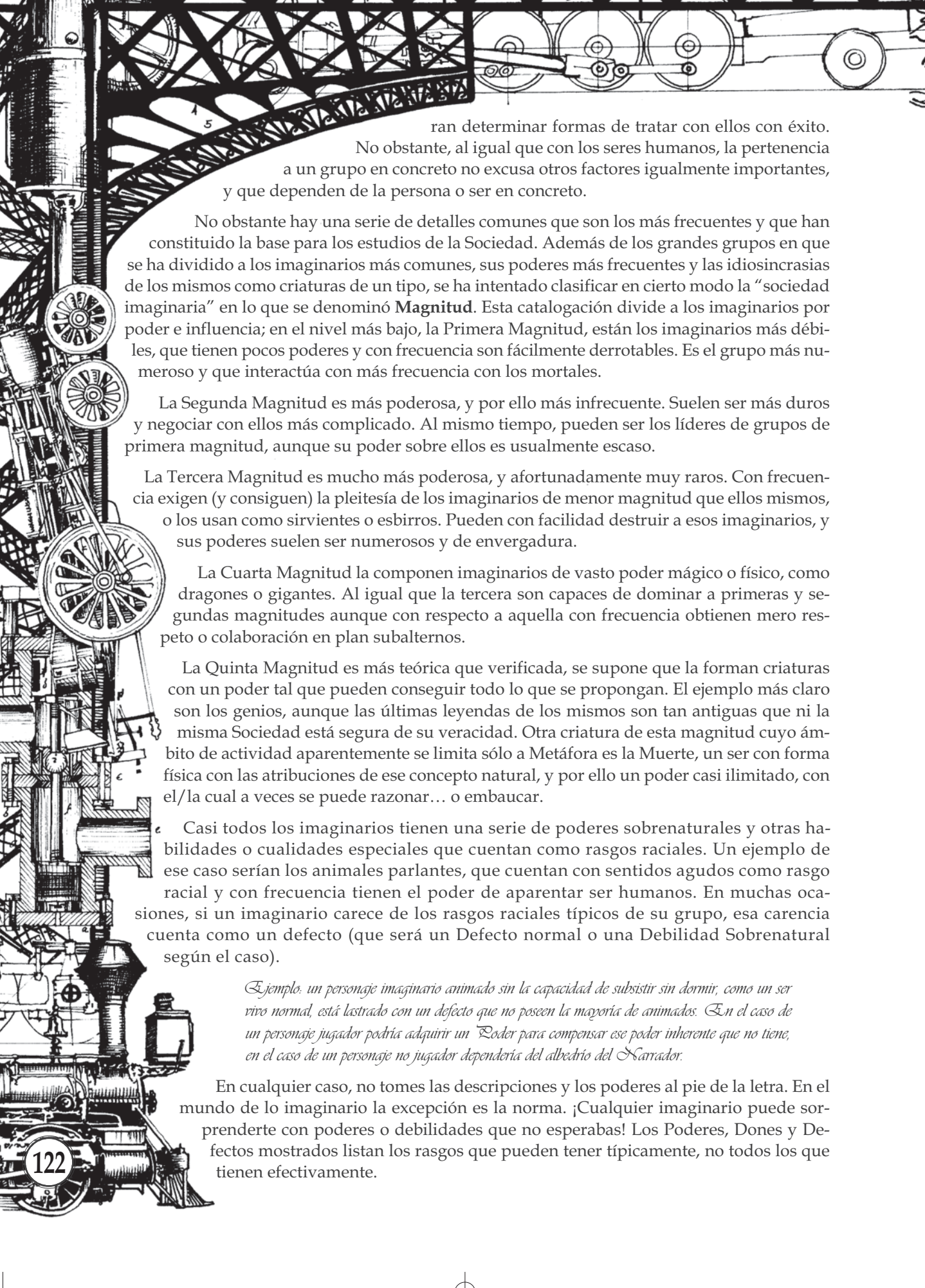
- Bosques profundos, que pueden ser bucólicos o aterradores, pero casi siempre grandiosos y primarios.
- Pueblecitos de postal habitados por lugareños de mejillas sonrosadas (no quedando claro si son mortales ordinarios o imaginarios "mundanos").
- Castillos de fábula habitados por la nobleza, al igual que en el caso anterior aparentando ser mortales ordinarios.
- Mares u océanos sin límite, con frecuencia muy hermosos o alternativamente aterradores.
  - Ruinas, habitadas por terribles criaturas o atormentados monstruos.
- Etc...

Un rumor preocupante circula en las últimas décadas entre los sabios de la Sociedad, y es la posibilidad de que Metáfora esté encogiéndose. De una forma u otra, el que parecía un reino infinito, parece estar empujándose a medida que pasan los años. Esto podría ser una consecuencia de la pérdida de inocencia de los mortales y la causa de la creciente hostilidad de los imaginarios hacia aquellos. No obstante, no hay suficiente información fehaciente para asegurar nada, y los pocos imaginarios no reacios a hablar sobre el tema ni lo confirman ni lo desmienten.

## Los imaginarios

El conocimiento que la Sociedad ha recopilado a lo largo de los siglos sobre los seres de Metáfora ha intentado catalogarlos en grandes grupos en un intento de encontrar similitudes que permitie-





ran determinar formas de tratar con ellos con éxito.

No obstante, al igual que con los seres humanos, la pertenencia a un grupo en concreto no excusa otros factores igualmente importantes, y que dependen de la persona o ser en concreto.

No obstante hay una serie de detalles comunes que son los más frecuentes y que han constituido la base para los estudios de la Sociedad. Además de los grandes grupos en que se ha dividido a los imaginarios más comunes, sus poderes más frecuentes y las idiosincrasias de los mismos como criaturas de un tipo, se ha intentado clasificar en cierto modo la "sociedad imaginaria" en lo que se denominó **Magnitud**. Esta catalogación divide a los imaginarios por poder e influencia; en el nivel más bajo, la Primera Magnitud, están los imaginarios más débiles, que tienen pocos poderes y con frecuencia son fácilmente derrotables. Es el grupo más numeroso y que interactúa con más frecuencia con los mortales.

La Segunda Magnitud es más poderosa, y por ello más infrecuente. Suelen ser más duros y negociar con ellos más complicado. Al mismo tiempo, pueden ser los líderes de grupos de primera magnitud, aunque su poder sobre ellos es usualmente escaso.

La Tercera Magnitud es mucho más poderosa, y afortunadamente muy raros. Con frecuencia exigen (y consiguen) la pleitesía de los imaginarios de menor magnitud que ellos mismos, o los usan como sirvientes o esbirros. Pueden con facilidad destruir a esos imaginarios, y sus poderes suelen ser numerosos y de envergadura.

La Cuarta Magnitud la componen imaginarios de vasto poder mágico o físico, como dragones o gigantes. Al igual que la tercera son capaces de dominar a primeras y segundas magnitudes aunque con respecto a aquella con frecuencia obtienen mero respeto o colaboración en plan subalternos.

La Quinta Magnitud es más teórica que verificada, se supone que la forman criaturas con un poder tal que pueden conseguir todo lo que se propongan. El ejemplo más claro son los genios, aunque las últimas leyendas de los mismos son tan antiguas que ni la misma Sociedad está segura de su veracidad. Otra criatura de esta magnitud cuyo ámbito de actividad aparentemente se limita sólo a Metáfora es la Muerte, un ser con forma física con las atribuciones de ese concepto natural, y por ello un poder casi ilimitado, con el/la cual a veces se puede razonar... o embaucar.

Casi todos los imaginarios tienen una serie de poderes sobrenaturales y otras habilidades o cualidades especiales que cuentan como rasgos raciales. Un ejemplo de ese caso serían los animales parlantes, que cuentan con sentidos agudos como rasgo racial y con frecuencia tienen el poder de aparentar ser humanos. En muchas ocasiones, si un imaginario carece de los rasgos raciales típicos de su grupo, esa carencia cuenta como un defecto (que será un Defecto normal o una Debilidad Sobrenatural según el caso).

*Ejemplo: un personaje imaginario animado sin la capacidad de subsistir sin dormir, como un ser vivo normal, está lastrado con un defecto que no poseen la mayoría de animados. En el caso de un personaje jugador podría adquirir un Poder para compensar ese poder inherente que no tiene, en el caso de un personaje no jugador dependería del albedrío del Narrador.*

En cualquier caso, no tomes las descripciones y los poderes al pie de la letra. En el mundo de lo imaginario la excepción es la norma. ¡Cualquier imaginario puede sorprenderte con poderes o debilidades que no esperabas! Los Poderes, Dones y Defectos mostrados listan los rasgos que pueden tener típicamente, no todos los que tienen efectivamente.



## Abominables

La Sociedad agrupa en esta categoría a determinados seres de apariencia humanoide que como otros parecen tener un origen humano pero que derivó a un aspecto animalesco por el poder de lo imaginario.

Los tipos clásicos estudiados por la Sociedad incluye a los Piegrandes y al Yeti, ambos podrían parecer criaturas de criptozoología pero dada su facilidad para desaparecer y aterrorizar a los mortales, se piensa que tienen poderes imaginarios. Dada la poca interacción de estos con los humanos no se tiene muy clara la actitud de los abominables respecto de aquellos. Se piensa que son criaturas tímidas que evitan a los mortales lo mejor que pueden (que es mucho), pero eso no quiere decir que no sean malignos respecto de grupos pequeños o montañeros aislados.

Estos seres sólo pueden ser vistos en ambientes naturales, muy lejos de asentamientos humanos. Como rasgos raciales tienen una escala de masa superior al humano.

### Poderes típicos:

- Desvanecimiento
- Fuerte como las montañas
- Invisibilidad
- Muy grande (escala +2 ó +3, racial)
- Terror

### Debilidades típicas:

- Letárgico
- Obviedad

### Dones típicos:

- Incansable
- Nunca se pierde
- Sentido agudo (olfato, oído)
- Visión nocturna

### Defectos típicos:

- Tímido
- Violento cuando se enfada

**Idea de aventura:** tras 3 intentos de escalada de una difícil montaña por parte de famosos escaladores de la

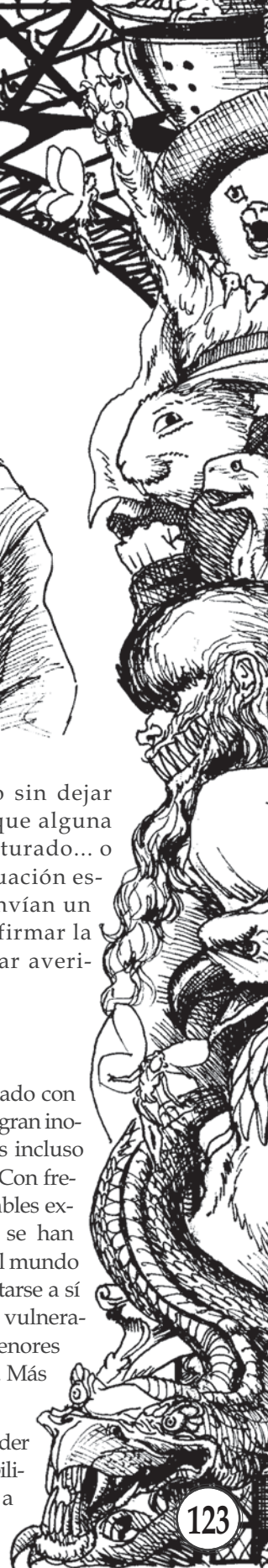


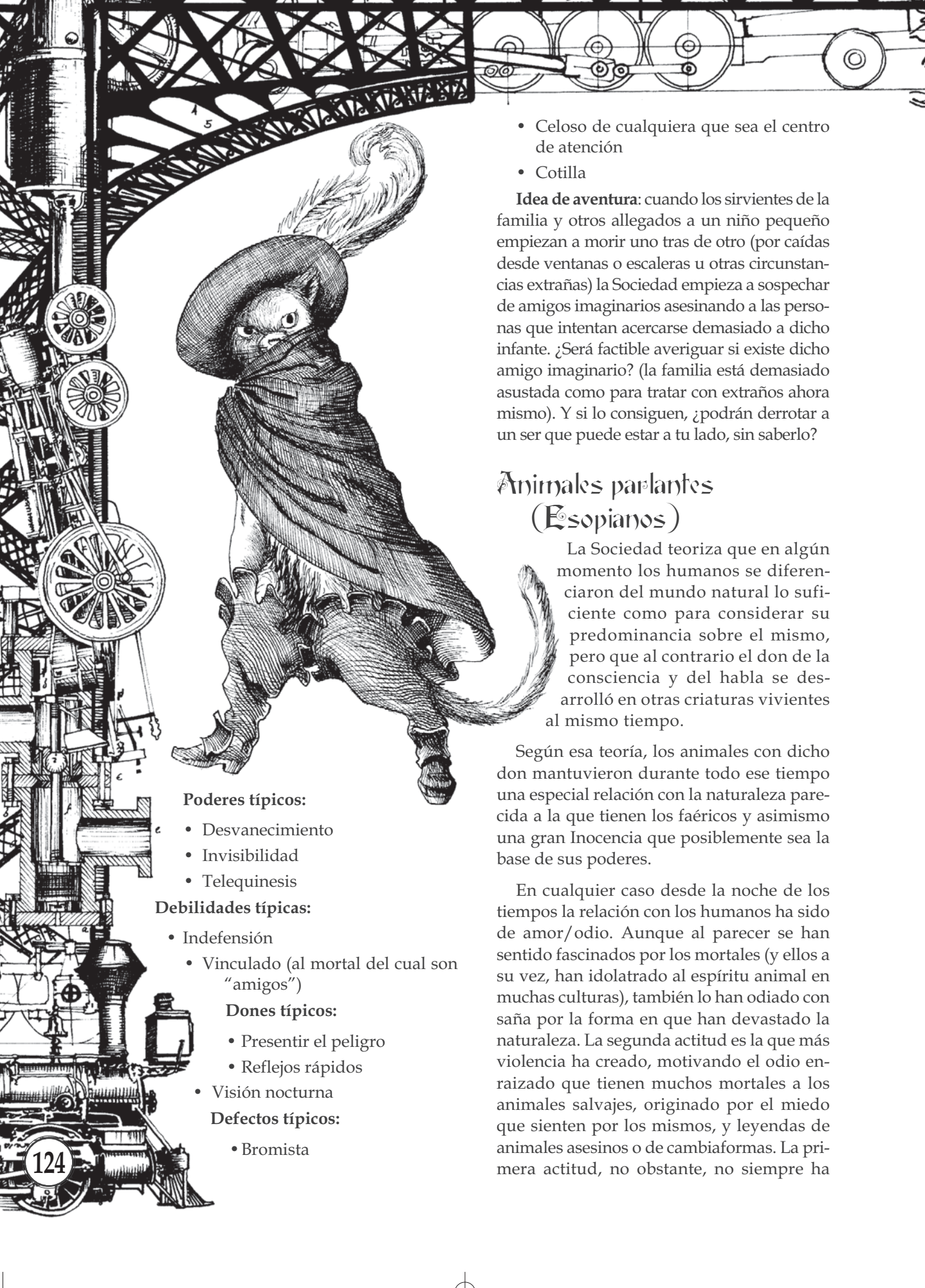
época, que han desaparecido sin dejar rastro, la Sociedad sospecha que alguna criatura imaginaria los ha capturado... o peor. No queriendo que la situación escape aún más de su control envían un grupo de operativos para confirmar la actividad imaginaria e intentar averiguar lo que ha sucedido.

## Amigos imaginarios

Este tipo de criaturas está asociado con frecuencia con niños o personas de gran inocencia. Sin embargo, en estos días incluso ellos pueden volverse maliciosos. Con frecuencia pueden volverse indetectables excepto con aquellos con los que se han asociado, pero no pueden afectar al mundo mortal de forma física sin manifestarse a sí mismos antes (y así pues hacerse vulnerables). Su apariencia y poderes menores varían enormemente en cada caso. Más que invisibles, son intangibles.

Como rasgos raciales tienen el poder de Desvanecimiento y el de Invisibilidad (a la vez) excepto de aquellos a los que están asociados.





- Celoso de cualquiera que sea el centro de atención
- Cotilla

**Idea de aventura:** cuando los sirvientes de la familia y otros allegados a un niño pequeño empiezan a morir uno tras de otro (por caídas desde ventanas o escaleras u otras circunstancias extrañas) la Sociedad empieza a sospechar de amigos imaginarios asesinando a las personas que intentan acercarse demasiado a dicho infante. ¿Será factible averiguar si existe dicho amigo imaginario? (la familia está demasiado asustada como para tratar con extraños ahora mismo). Y si lo consiguen, ¿podrán derrotar a un ser que puede estar a tu lado, sin saberlo?

## Animales parlantes (Esopianos)

La Sociedad teoriza que en algún momento los humanos se diferenciaron del mundo natural lo suficiente como para considerar su predominancia sobre el mismo, pero que al contrario el don de la consciencia y del habla se desarrolló en otras criaturas vivientes al mismo tiempo.

Según esa teoría, los animales con dicho don mantuvieron durante todo ese tiempo una especial relación con la naturaleza parecida a la que tienen los faéricos y asimismo una gran Inocencia que posiblemente sea la base de sus poderes.

En cualquier caso desde la noche de los tiempos la relación con los humanos ha sido de amor/odio. Aunque al parecer se han sentido fascinados por los mortales (y ellos a su vez, han idolatrado al espíritu animal en muchas culturas), también lo han odiado con saña por la forma en que han devastado la naturaleza. La segunda actitud es la que más violencia ha creado, motivando el odio enraizado que tienen muchos mortales a los animales salvajes, originado por el miedo que sienten por los mismos, y leyendas de animales asesinos o de cambiaformas. La primera actitud, no obstante, no siempre ha

### Poderes típicos:

- Desvanecimiento
- Invisibilidad
- Telequinesis

### Debilidades típicas:

- Indefensión
- Vinculado (al mortal del cual son "amigos")

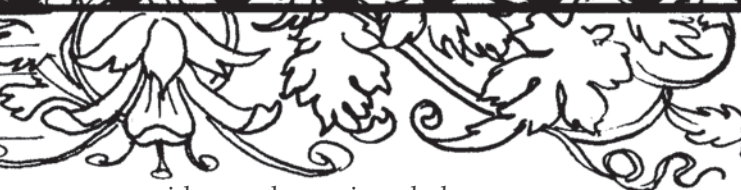
### Dones típicos:

- Presentir el peligro
- Reflejos rápidos
- Visión nocturna

### Defectos típicos:

- Bromista





sido mucho mejor, dado que a veces esa atracción por la humanidad les ha llevado a raptar a mortales para aprender directamente de ellos o como "mascotas".

Hoy en día los esopianos no son muy numerosos. De los que quedan algunos son sabios mientras que otros sólo son monstruos rabiosos. Con frecuencia pueden adoptar forma antropomórfica de tamaño aproximado al humano, ocultar su aspecto aparentando ser humanos normales y tomar el aspecto de su animal asociado sin que sea posible distinguirlos de uno normal. Los maliciosos pueden adoptar una forma salvaje que con frecuencia es mayor que su forma animal normal.

Tienen como rasgos raciales los denominados "Rasgos animales", que cubre gratuitamente sus habilidades naturales de acuerdo a la especie en concreto a la que pertenecen (por ejemplo, Olfato Agudo, Oído Agudo, etc.). Si tienen un olfato fuera de lo normal y quieres usarlo, ¡no olvides apuntarlo como habilidad en su hoja de personaje!

#### **Poderes típicos:**

- Animal Verdadero
- Hablar con animales
- Mascarada
- Muy grande (escala según su animal arquetipo)

#### **Debilidades típicas:**

- Indefensión
- Lunático
- Muy pequeño (escala según su animal arquetipo)
- Obviedad
- Punto débil
- Rabioso

#### **Dones típicos:**

- Duro de pelar
- Empatía animal
- Incansable
- Nunca se pierde
- Reflejos rápidos

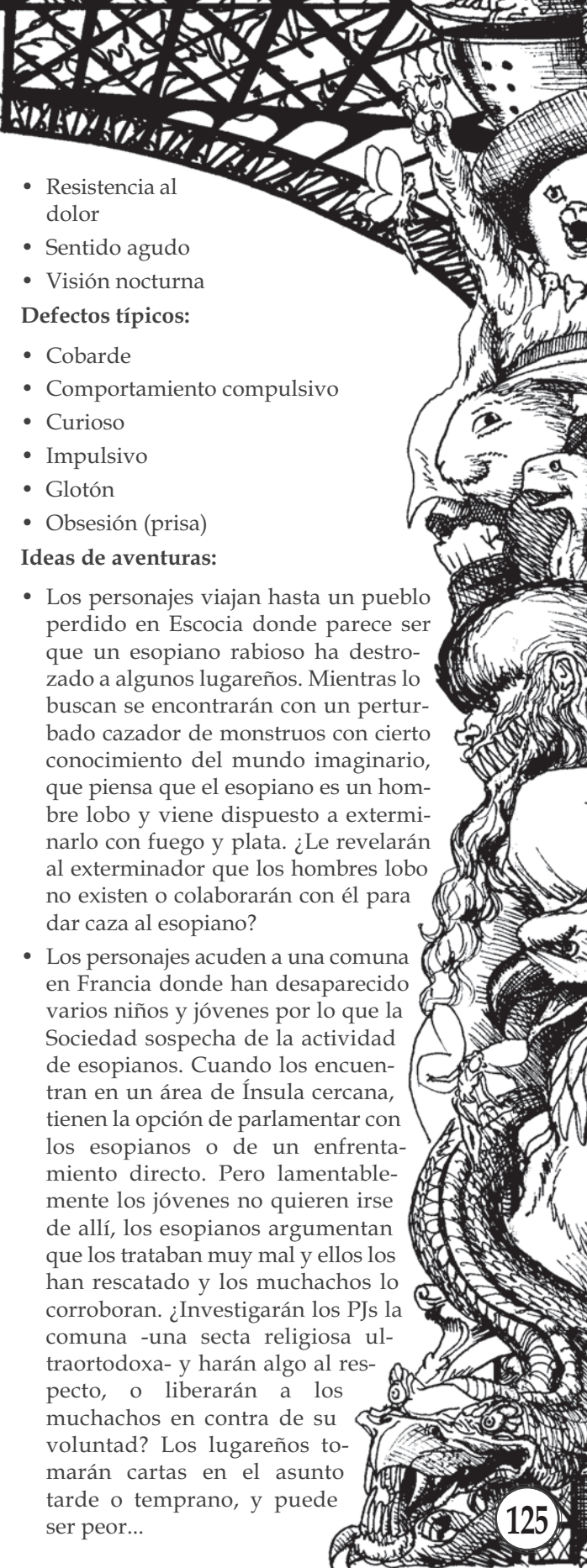
- Resistencia al dolor
- Sentido agudo
- Visión nocturna

#### **Defectos típicos:**

- Cobarde
- Comportamiento compulsivo
- Curioso
- Impulsivo
- Glotón
- Obsesión (prisa)

#### **Ideas de aventuras:**

- Los personajes viajan hasta un pueblo perdido en Escocia donde parece ser que un esopiano rabioso ha destrozado a algunos lugareños. Mientras lo buscan se encontrarán con un perturbado cazador de monstruos con cierto conocimiento del mundo imaginario, que piensa que el esopiano es un hombre lobo y viene dispuesto a exterminarlo con fuego y plata. ¿Le revelarán al exterminador que los hombres lobo no existen o colaborarán con él para dar caza al esopiano?
- Los personajes acuden a una comuna en Francia donde han desaparecido varios niños y jóvenes por lo que la Sociedad sospecha de la actividad de esopianos. Cuando los encuentran en un área de Ínsula cercana, tienen la opción de parlamentar con los esopianos o de un enfrentamiento directo. Pero lamentablemente los jóvenes no quieren irse de allí, los esopianos argumentan que los trataban muy mal y ellos los han rescatado y los muchachos lo corroboran. ¿Investigarán los PJs la comuna -una secta religiosa ultraortodoxa- y harán algo al respecto, o liberarán a los muchachos en contra de su voluntad? Los lugareños tomarán cartas en el asunto tarde o temprano, y puede ser peor...





## Árboles andantes

Parecidos a los esopianos pero pertenecientes al mundo vegetal, algunos son seres benevolentes y sabios mientras que otros son monstruos terroríficos de un poder increíble dado su tamaño y fuerza.

Con frecuencia el tipo concreto de árbol, su edad y la localización donde esté situado determinan la actitud del mismo. Por ejemplo, los robles tienden a ser nobles, y muy poderosos. Los sauces suelen ser sabios y pacientes, etc.

Cuanto más primario sea el lugar donde reside el árbol andante, más poderoso será aquel, dada su especial conexión con la tierra. Al mismo tiempo la frontera entre los árboles benevolentes y malignos se difumina, a veces cuesta averiguarlo hasta que es demasiado tarde. No obstante, si el bosque donde reside el árbol andante es tenebroso, oscuro y tétrico, no está de más pensar que sus residentes no tengan reparo en pisotearte hasta la muerte.

Como rasgos raciales cuentan con una enorme escala de masa (+5 ó más), Gran Fuerza y una gran habilidad para pasar desapercibidos.

**Idea de aventura:** un milenario olivo en un pueblecito remoto de Andalucía ha empezado a hablar según dicen algunos panfletos de prensa barata en media Europa. Temiendo lo peor un grupo de agentes son enviados a la Andalucía profunda a averiguar si es verdad o un montaje, y en el primer caso a ver qué es eso tan importante que el árbol tiene que decir. De ser cierto, ¡un árbol tan viejo puede ser una increíble fuente de información para la Sociedad! Y, ¿cómo está la situación política en España en el

año concreto en que esto ocurra? ¿En plena guerra Carlista?

## Brujas y Hechiceros

Algunos de ellos son humanos, de cientos de años de edad, con poderes mágicos muy poderosos. Otros son mayormente horribles adversarios con habilidades físicas increíbles y algunos poderes mágicos. Este último tipo se supone que tiene origen faérico.

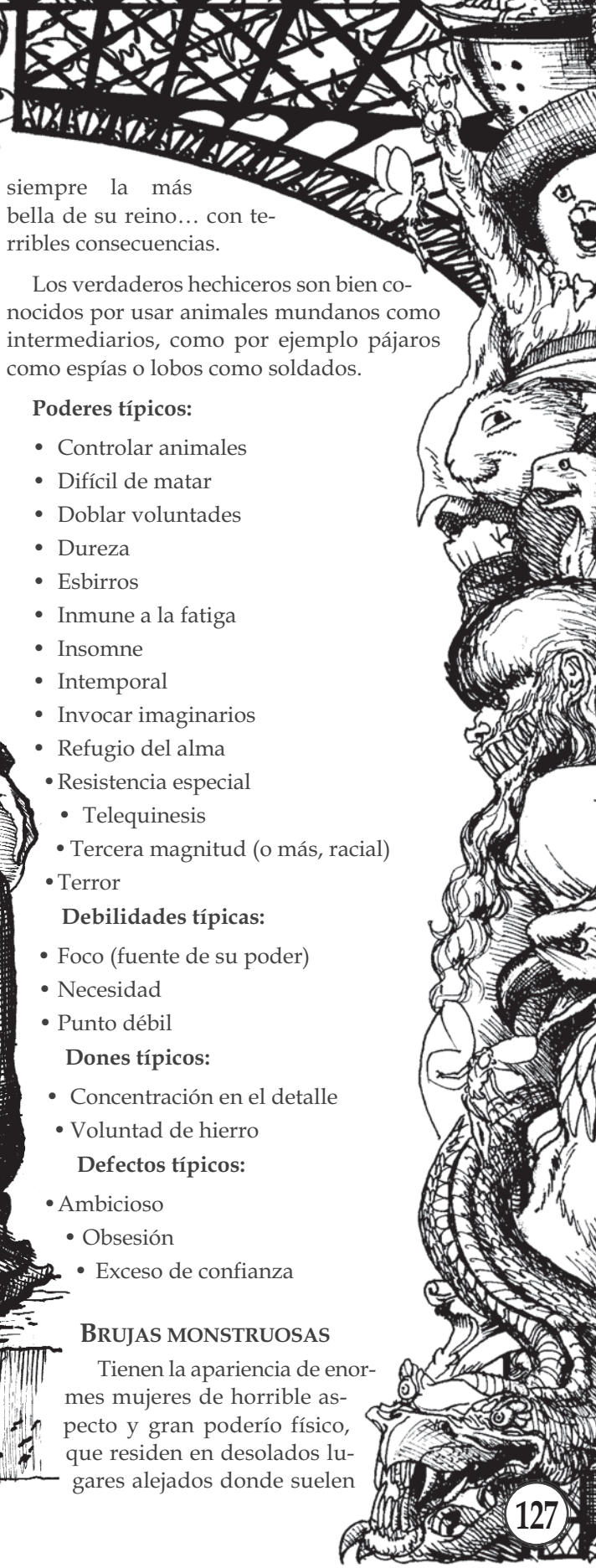
## MAGOS VERDADEROS

Los hechiceros en la mayoría de los casos eran gente normal que descubrió el potencial para controlar el poder imaginario, como magos. Otros ya tenían dicha capacidad dentro de sí y simplemente siguieron ese camino. En gran número de casos el primer objetivo de estos magos era el mero poder, pero en pocos años todos tendían a buscar la inmortalidad, cosa que conseguían de mejor o peor manera preservando sus cuerpos mediante su fuerza de voluntad, como cadáveres andantes o bien atando sus espíritus a receptáculos mágicos de forma que no se vieran afectados por los estragos del tiempo.

Tras muchos años los simples mortales pasan a ser ignorados en el mejor de los casos, a convertirse en molestias en el más común, o sustento en el peor (como fuente de energía vital para mantener su vida eterna). Estos magos centran su atención en mantener y expandir su base de poder, aunque en estos tiempos modernos este objetivo se ha vuelto más complicado... y no ven inconveniente en usar medios drásticos para solventar ese obstáculo.

Adicionalmente los magos suelen volverse bastante excéntricos y caprichosos a medida que se hacen más viejos. En ocasiones intentan desarrollar extrañas actividades o despuntar en determinados rasgos en detrimento de cualquier mortal de la zona que pueda hacerles sombra. El caso más clásico bien recogido en una historia es el de la reina hechicera que quería ser y seguir siendo por





siempre la más bella de su reino... con terribles consecuencias.

Los verdaderos hechiceros son bien conocidos por usar animales mundanos como intermediarios, como por ejemplo pájaros como espías o lobos como soldados.

**Poderes típicos:**

- Controlar animales
- Difícil de matar
- Doblar voluntades
- Dureza
- Esbirros
- Inmune a la fatiga
- Insomne
- Intemporal
- Invocar imaginarios
- Refugio del alma
- Resistencia especial
  - Telequinesis
  - Tercera magnitud (o más, racial)
- Terror

**Debilidades típicas:**

- Foco (fuente de su poder)
- Necesidad
- Punto débil

**Dones típicos:**

- Concentración en el detalle
- Voluntad de hierro

**Defectos típicos:**

- Ambicioso
- Obsesión
- Exceso de confianza

**BRUJAS MONSTRUOSAS**

Tienen la apariencia de enormes mujeres de horrible aspecto y gran poderío físico, que residen en desolados lugares alejados donde suelen





- Reflejos rápidos
- Resistencia al dolor
- Visión nocturna
- Voluntad de hierro

#### Defectos típicos:

- Fealdad
- Impulsivo

**Idea de aventura:** en mitad de la Selva Negra en la actual Alemania, un viejo hechicero más muerto que vivo ha construido un ejército de hombres de bronce animados a los que controla por haberlos fabricado incompletos. Con ellos pretende primero aplastar a las escasas poblaciones humanas de los alrededores y luego, quién sabe...

Los agentes de la Sociedad descubren el complot al encontrar a uno de estos infatigables soldados casi destruido en el fondo de un barranco. Al reconstruirlo de forma completa, el hombre de bronce es liberado del yugo del mago e informa a sus bienhechores de la oscura trama... ¿podrán infiltrarse en los dominios del hechicero, sortear a sus esbirros metálicos y arruinar sus planes? Adicionalmente, el hombre de bronce les pide que no destruyan a sus "hermanos", ¿podrán liberar a estos también, o tendrán que optar por exterminarlos antes de ser aplastados por sus pesados puños?

exterminar a cualquiera al que puedan atrapar.

#### Poderes típicos:

- Dureza (racial)
- Fuerte como las montañas (racial)
- Muy grande (escala +2 ó +3, racial)
- Resistencia especial
- Segunda magnitud
  - Terror

#### Debilidades:

- Obviedad
- Punto débil (al agua, algunas)
- Rabioso
- Siempre hambriento

#### Dones típicos:

- Curación rápida
- Duro de pelar

## Caballos de agua

Estas extrañas criaturas aparentan ser algún tipo de cambiaformas faérico, capaces de adoptar forma equina fuera del agua y una forma acuática dentro de ella. Al mismo tiempo suelen ser bastante agresivos, su truco favorito es incitar a los viajeros desprevenidos a montar sobre ellos para a continuación correr a todo galope hacia un río o lago donde precipitarse junto con su jinete para ahogarlo y devorarlo.

#### Poderes típicos:

- Cambio de forma (forma acuática o equina)



- Doblegar voluntades (para retener al jinete)
- Dureza
- Muy grande (racial, escala +3)

#### Debilidades típicas:

- Digestión lenta
- Obviedad
- Punto débil
- Necesidad (devorar mortales)
- Siempre hambriento

#### Dones típicos:

- Curación rápida
- Duro de pelar
- Incansable
- Resistencia al dolor

#### Defectos típicos:

- Cobarde
- Mal genio
- Violento cuando se enfada

**Idea de aventura:** antes de ser destruido, un caballo de agua que ha estado cazando mortales en los últimos meses, revela a los agentes de la Sociedad la localización general de un poderoso tesoro imaginario al cual les conducirá si le perdonan la vida... ¿será verdad o simplemente una treta de la carnívora criatura?

Durante el viaje, si al final acceden, pueden descubrir el punto de vista de alguien que los considera un plato sabroso, y que piensa que de todos modos, ¡hay demasiados humanos!

## Dragones

Variando en tamaño desde caballos hasta los más grandes de los gigantes, ¡este monstruo poderoso pero muy raro es un enemigo digno de un Hércules, un Merlín o un ejército completo!

Algunos dragones son meramente bestias voraces de poca inteligencia pero astutas cazadoras, dotadas de gran poder físico y poderes sobrenaturales. No obstante, los dragones inteligentes son mucho

más peligrosos, puesto que saben utilizar sus habilidades con el mejor resultado posible.

Algunos rasgos comunes que suelen tener estas criaturas es una gran arrogancia dada su superioridad sobre criaturas menores, una gran avaricia y amor por el oro y las riquezas, una gran inteligencia y con frecuencia astucia, y finalmente un cierto apetito por comidas especiales (doncellas, por ejemplo) y por los acertijos.

#### Poderes típicos:

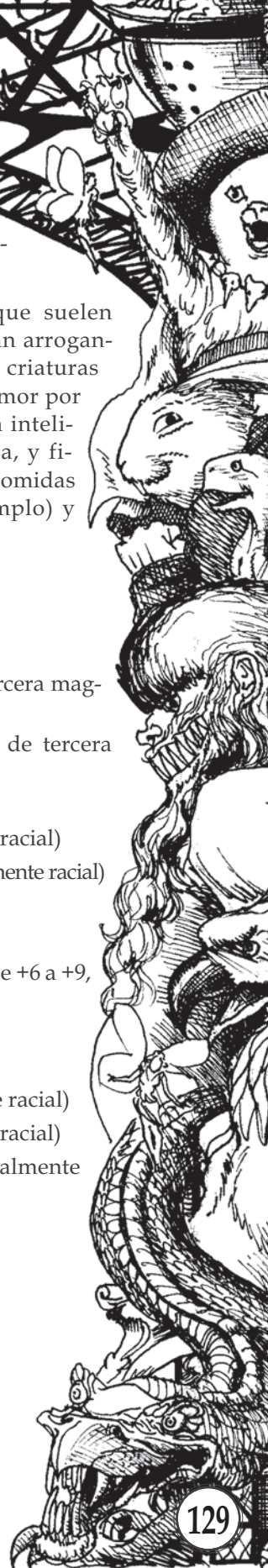
- Cambio de forma
- Cambio de tamaño
- Difícil de matar (si es de tercera magnitud al menos)
- Digno de un héroe (si es de tercera magnitud al menos)
- Dureza
- Fuerte como las montañas (racial)
- Inmunidad (al fuego) (usualmente racial)
- Intemporal
- Legendario
- Muy grande (racial, escala de +6 a +9, y mayor)
- Piel acorazada (racial)
- Resistencia especial
- Respirar fuego (usualmente racial)
- Segunda magnitud (o más, racial)
- Sentido sobrenatural (usualmente racial)
- Terror
- Volar

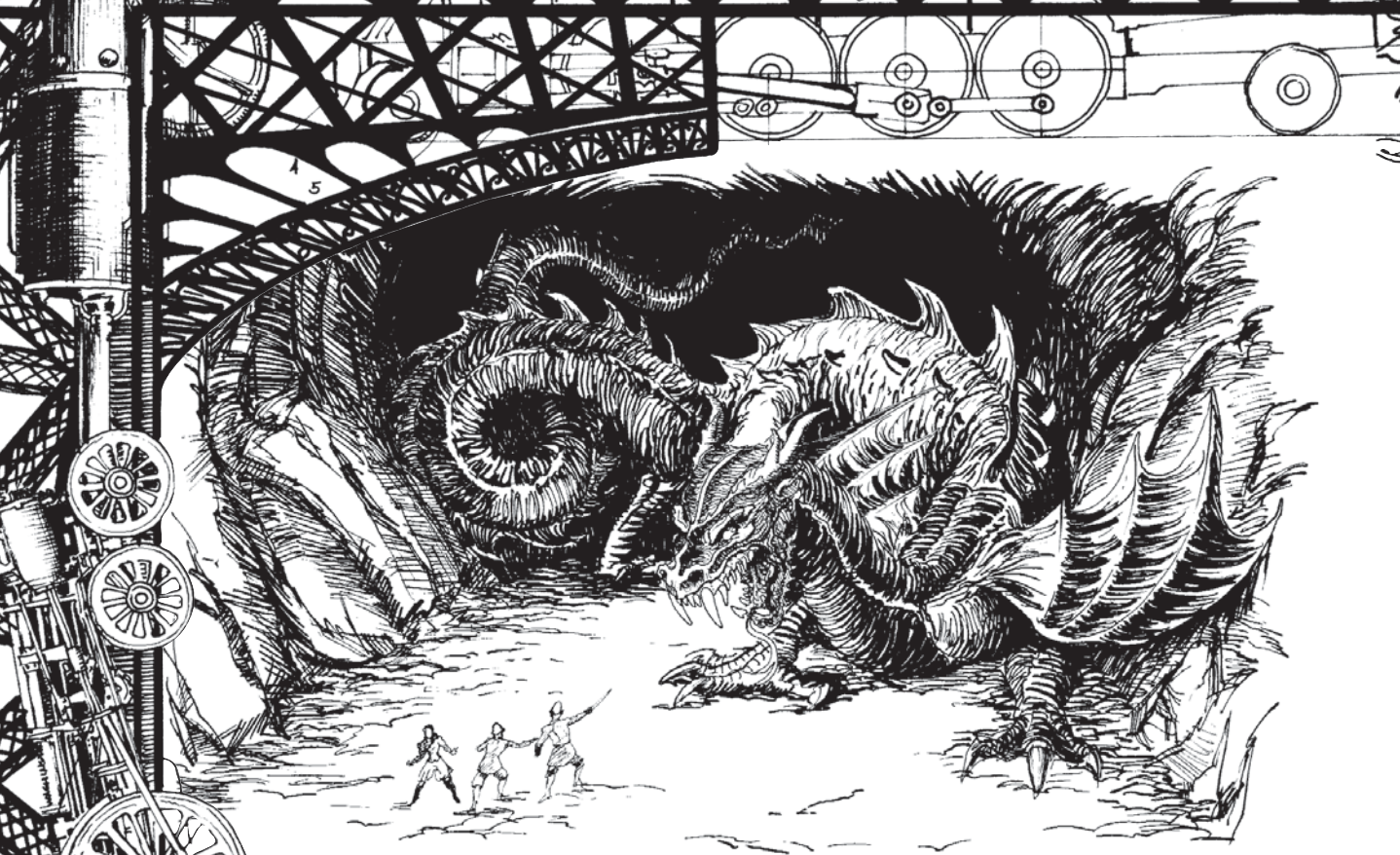
#### Debilidades típicas:

- Digestión lenta
- Obviedad
- Punto débil
- Siempre hambriento

#### Dones típicos:

- Curación rápida





- Duro de pelar
- Incansable
- Resistencia al dolor

#### Defectos típicos:

- Ambicioso
- Avaro
- Mal genio
- Obsesión (reunir tesoros, y quedárselos)
- Violento cuando se enfada

**Idea de aventura:** la Sociedad manda a algunos agentes a buscar unas reliquias arqueológicas en el tesoro de un dragón, porque creen que con ellas podrán derrotar o expulsar a un faérico muy poderoso que está causando suficientes problemas como para merecer la pena el esfuerzo. ¿Se podrá engatusar al dragón con maravillosos regalos o habrá que recurrir al sigilo más absoluto?

## Duplicadores

Este subgrupo que engloba a varias categorías lo compo-

nen seres capaces de imitar a otros, usualmente a los mortales. Normalmente la imitación incluye la apariencia física, tono de voz y manierismos, haciendo casi imposible distinguir al original de la copia.

Las motivaciones de estos seres dependen en concreto de su subgrupo concreto, unos son más maliciosos que otros.

## DOPPLEGANGERS

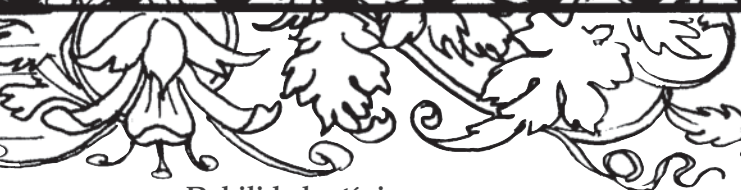
Este extraño tipo de criatura es capaz de imitar a los demás con una precisión que raya en la perfección. La mayoría son sólo criaturas caprichosas con más interés en causar alboroto que en causar daño, pero los más maliciosos son capaces de crear verdaderos problemas, sólo limitados por su entendimiento del comportamiento humano.

Como rasgo racial tienen el poder de Cambio de Forma.

#### Poderes típicos:

- Cambio de forma (racial, sólo a mortales)
- Cambio de tamaño





#### Debilidades típicas:

- Obviedad menor (sin sombra)
- Talón de Aquiles (reflejarse en un espejo)

#### Dones típicos:

- Buena memoria
- Carisma
- Intuición
- Nunca olvida un nombre
- Perspicaz

#### Defectos típicos:

- Bromista
- Cobarde
- Exceso de confianza

**Idea de aventura** (en 1863): un doppelganger haciéndose pasar por Abraham Lincoln está intentando cambiar el destino de la Guerra Civil americana. ¿Podrán los agentes de la Sociedad capturar a un maestro del engaño tal, o ni siquiera podrán acercarse al verdadero Lincoln?

### CHANGELINGS

Faéricos que al contrario que otros suplantadores no se limitan a duplicar a otros y causar problemas, sino que suelen secuestrarlos y reemplazarlos durante largos periodos de tiempo, para conseguir oscuros propósitos. Usualmente sus víctimas son llevadas a Ínsulas poderosas donde permanecen retenidas todo ese tiempo, con vida en la mayoría de los casos mientras dure la suplantación.

Tienen como rasgo racial el poder de Cambio de forma, pero limitado a mortales.

#### Poderes típicos:

- Cambio de forma (racial, sólo a mortales)
- Doblar voluntades
- Intemporal

#### Debilidades típicas:

- Indefensión (cerca del hierro frío)
- Juramento (no matar a los suplantados)
- Punto débil (hierro frío, religión)

#### Dones típicos:

- Buena memoria

#### Defectos típicos:

- Curioso
- Comportamiento compulsivo
- Indeciso

### TYLWITH TEG

Faéricos mayores que al contrario que los otros son mucho más neutrales, pero no por ello menos peligrosos. Dividen su tiempo en espiar a los mortales e imitarles posteriormente. Como los changelings suelen secuestrar mortales, pero en su caso los retienen con ellos como "muestras vivientes" de su estudio eterno.

#### Poderes típicos:

- Cambio de forma (racial, sólo mortales)
- Doblar voluntades
- Dureza
- Intemporal
- Plomo en oro
- Segunda magnitud (o más, racial)
- Toque curativo

#### Debilidades típicas:

- Punto débil (hierro frío, religión)

#### Dones típicos:

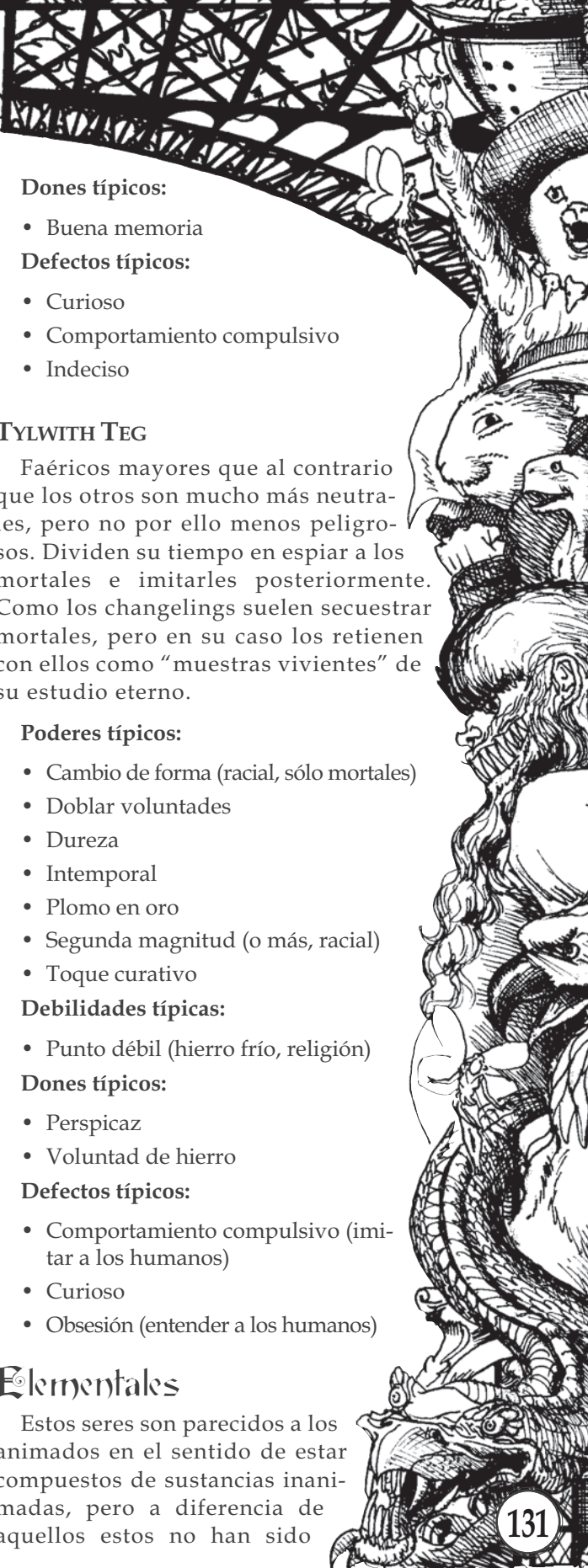
- Perspicaz
- Voluntad de hierro

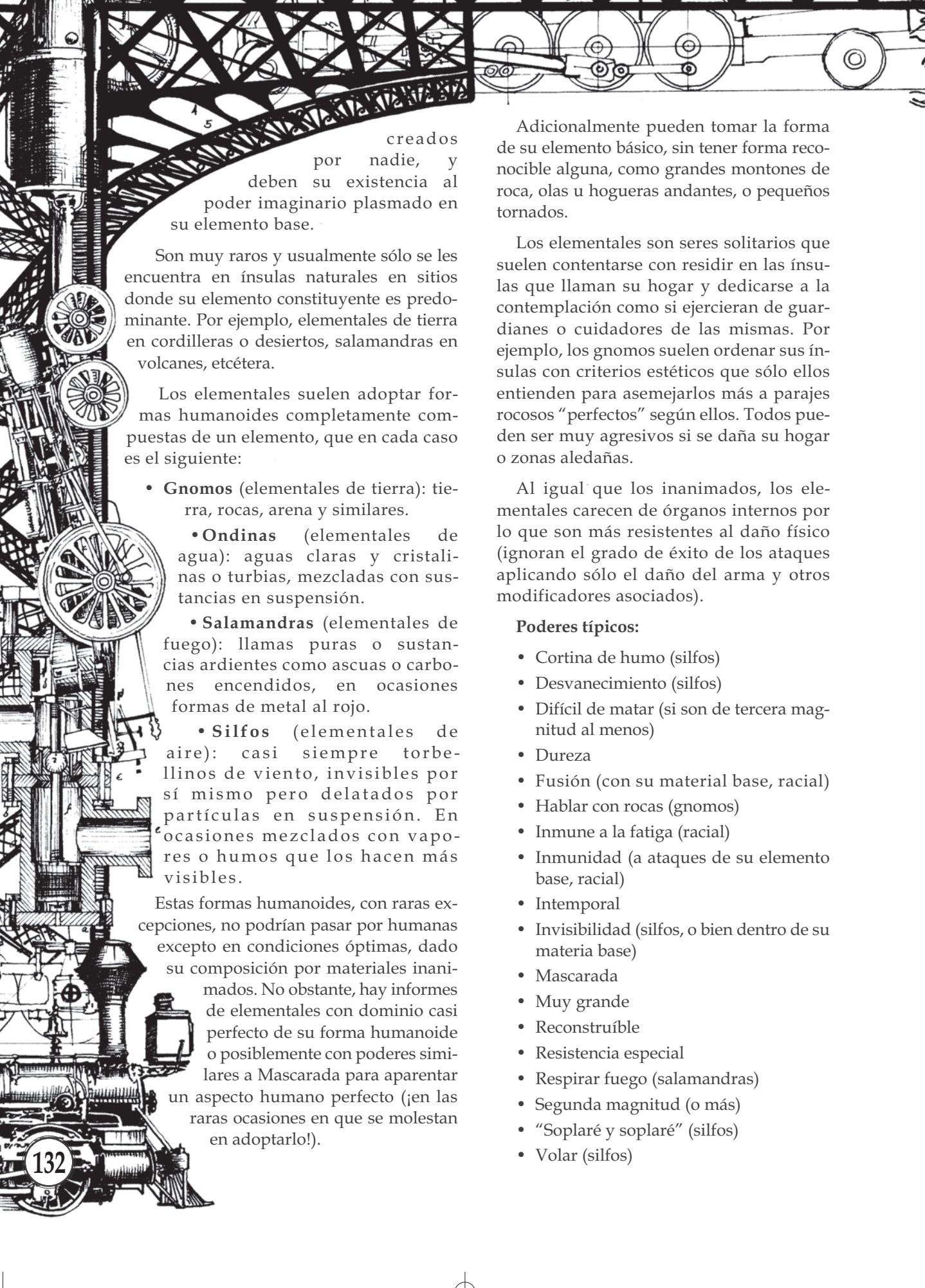
#### Defectos típicos:

- Comportamiento compulsivo (imitar a los humanos)
- Curioso
- Obsesión (entender a los humanos)

### Elementales

Estos seres son parecidos a los animados en el sentido de estar compuestos de sustancias inanimadas, pero a diferencia de aquellos estos no han sido





creados por nadie, y deben su existencia al poder imaginario plasmado en su elemento base.

Son muy raros y usualmente sólo se les encuentra en ínsulas naturales en sitios donde su elemento constituyente es predominante. Por ejemplo, elementales de tierra en cordilleras o desiertos, salamandras en volcanes, etcétera.

Los elementales suelen adoptar formas humanoides completamente compuestas de un elemento, que en cada caso es el siguiente:

- **Gnomos** (elementales de tierra): tierra, rocas, arena y similares.
- **Ondinas** (elementales de agua): aguas claras y cristalinas o turbias, mezcladas con sustancias en suspensión.
- **Salamandras** (elementales de fuego): llamas puras o sustancias ardientes como ascuas o carbones encendidos, en ocasiones formas de metal al rojo.
- **Silfos** (elementales de aire): casi siempre torbellinos de viento, invisibles por sí mismo pero delatados por partículas en suspensión. En ocasiones mezclados con vapores o humos que los hacen más visibles.

Estas formas humanoides, con raras excepciones, no podrían pasar por humanas excepto en condiciones óptimas, dado su composición por materiales inanimados. No obstante, hay informes de elementales con dominio casi perfecto de su forma humanoide o posiblemente con poderes similares a Mascarada para aparentar un aspecto humano perfecto (¡en las raras ocasiones en que se molestan en adoptarlo!).

Adicionalmente pueden tomar la forma de su elemento básico, sin tener forma reconocible alguna, como grandes montones de roca, olas u hogueras andantes, o pequeños tornados.

Los elementales son seres solitarios que suelen contentarse con residir en las ínsulas que llaman su hogar y dedicarse a la contemplación como si ejercieran de guardianes o cuidadores de las mismas. Por ejemplo, los gnomos suelen ordenar sus ínsulas con criterios estéticos que sólo ellos entienden para asemejarlos más a parajes rocosos "perfectos" según ellos. Todos pueden ser muy agresivos si se daña su hogar o zonas aledañas.

Al igual que los inanimados, los elementales carecen de órganos internos por lo que son más resistentes al daño físico (ignoran el grado de éxito de los ataques aplicando sólo el daño del arma y otros modificadores asociados).

#### Poderes típicos:

- Cortina de humo (silfos)
- Desvanecimiento (silfos)
- Difícil de matar (si son de tercera magnitud al menos)
- Dureza
- Fusión (con su material base, racial)
- Hablar con rocas (gnomos)
- Inmune a la fatiga (racial)
- Inmunidad (a ataques de su elemento base, racial)
- Intemporal
- Invisibilidad (silfos, o bien dentro de su materia base)
- Mascarada
- Muy grande
- Reconstruible
- Resistencia especial
- Respirar fuego (salamandras)
- Segunda magnitud (o más)
- "Soplaré y soplaré" (silfos)
- Volar (silfos)



#### Debilidades típicas:

- Exiliado
- Letárgico
- Obviedad
- Punto débil
- Vinculado (a un lugar)

#### Dones típicos:

- Ambidextro
- Visión nocturna

#### Defectos típicos:

- Curioso
- Distraído
- Indeciso
- Testarudo
- Voto (proteger su hogar)

**Idea de aventura:** tras varias muertes de mineros (incinerados) en una mina



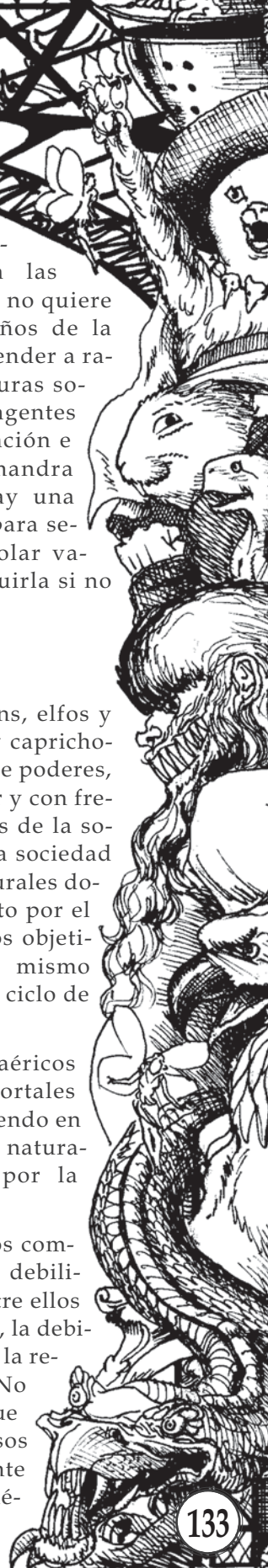
de carbón en la cuenca del Rin, la Sociedad sospecha que una salamandra se ha mudado a las profundidades de la misma y no quiere ver a nadie cerca. Los dueños de la mina no obstante no van a atender a razones ni van a creer en criaturas sobrenaturales, por lo que los agentes deberán colarse en la excavación e intentar mediar con la salamandra (intentando averiguar si hay una forma de paliar los ataques para seguirla, como por ejemplo volar varios túneles) o intentar destruirla si no hay alternativa.

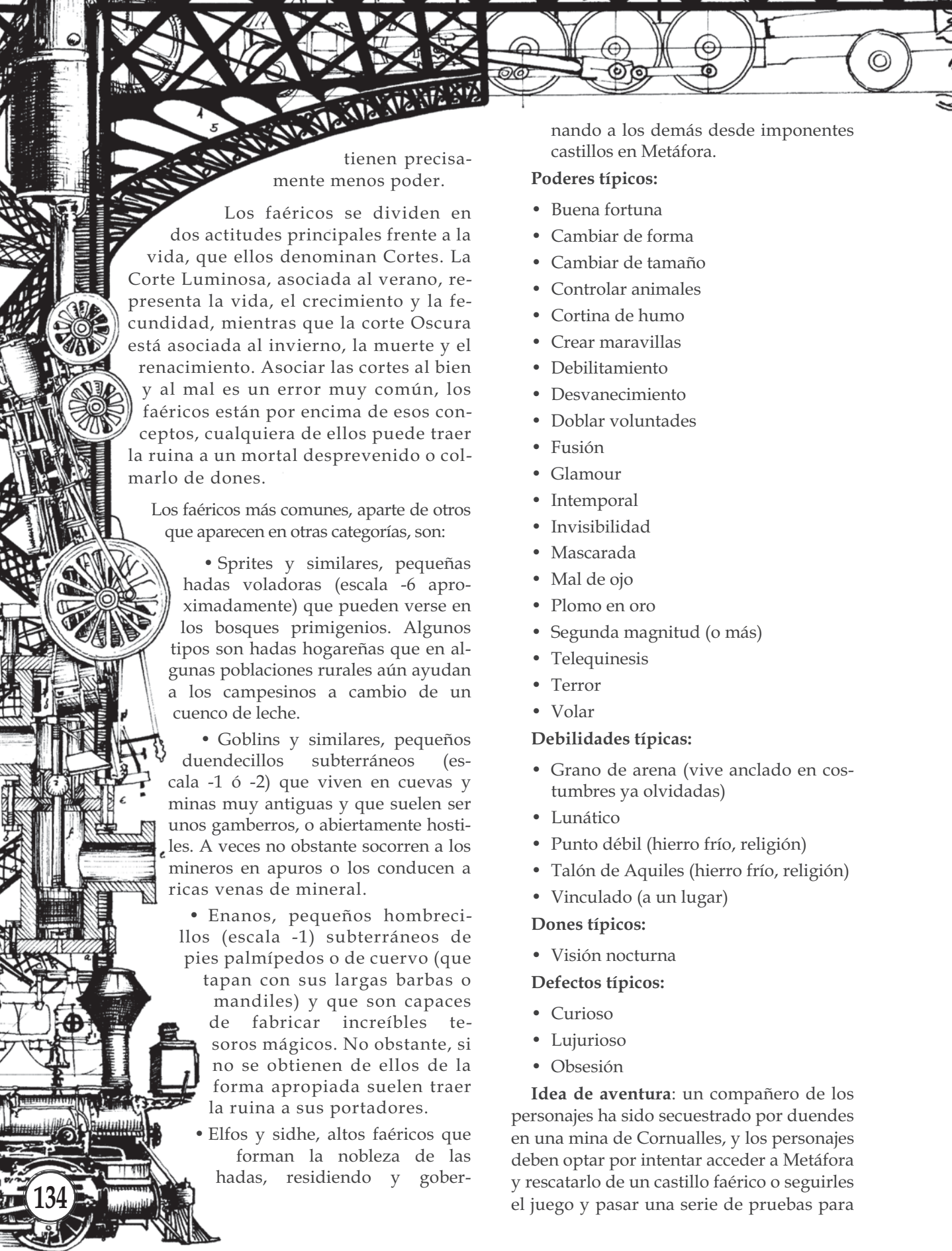
## Faéricos

Este subtipo incluye goblins, elfos y enanos, y muchos otros. Muy caprichosos y con un amplio abanico de poderes, son muy difíciles de catalogar y con frecuencia pillan a los miembros de la sociedad con la guardia baja. La sociedad los evalúa como espíritus naturales dotados de vida y discernimiento por el poder de lo imaginario, cuyos objetivos son tan volubles, y al mismo tiempo claros, como el mismo ciclo de las estaciones.

En general todos los faéricos viven alejados de los mortales tanto como pueden, residiendo en profundos bosques o sitios naturales apenas modificados por la mano del hombre.

Muchos faéricos comparten poderes y debilidades típicas, entre ellos la Intemporalidad, la debilidad ante hierro frío o la religión, etcétera. No obstante, suele ocurrir que los faéricos menos poderosos suelen ser más resistentes ante esos puntos débiles que los faéricos mayores, quizás porque





tienen precisamente menos poder.

Los faéricos se dividen en dos actitudes principales frente a la vida, que ellos denominan Cortes. La Corte Luminosa, asociada al verano, representa la vida, el crecimiento y la fecundidad, mientras que la corte Oscura está asociada al invierno, la muerte y el renacimiento. Asociar las cortes al bien y al mal es un error muy común, los faéricos están por encima de esos conceptos, cualquiera de ellos puede traer la ruina a un mortal desprevenido o colmarlo de dones.

Los faéricos más comunes, aparte de otros que aparecen en otras categorías, son:

- Sprites y similares, pequeñas hadas voladoras (escala -6 aproximadamente) que pueden verse en los bosques primigenios. Algunos tipos son hadas hogareñas que en algunas poblaciones rurales aún ayudan a los campesinos a cambio de un cuenco de leche.
- Goblins y similares, pequeños duendecillos subterráneos (escala -1 ó -2) que viven en cuevas y minas muy antiguas y que suelen ser unos gamberros, o abiertamente hostiles. A veces no obstante socorren a los mineros en apuros o los conducen a ricas venas de mineral.
- Enanos, pequeños hombrecillos (escala -1) subterráneos de pies palmípedos o de cuervo (que tapan con sus largas barbas o mandiles) y que son capaces de fabricar increíbles tesoros mágicos. No obstante, si no se obtienen de ellos de la forma apropiada suelen traer la ruina a sus portadores.
- Elfos y sidhe, altos faéricos que forman la nobleza de las hadas, residiendo y gover-

nando a los demás desde imponentes castillos en Metáfora.

#### **Poderes típicos:**

- Buena fortuna
- Cambiar de forma
- Cambiar de tamaño
- Controlar animales
- Cortina de humo
- Crear maravillas
- Debilitamiento
- Desvanecimiento
- Doblar voluntades
- Fusión
- Glamour
- Intemporal
- Invisibilidad
- Mascarada
- Mal de ojo
- Plomo en oro
- Segunda magnitud (o más)
- Telequinesis
- Terror
- Volar

#### **Debilidades típicas:**

- Grano de arena (vive anclado en costumbres ya olvidadas)
- Lunático
- Punto débil (hierro frío, religión)
- Talón de Aquiles (hierro frío, religión)
- Vinculado (a un lugar)

#### **Dones típicos:**

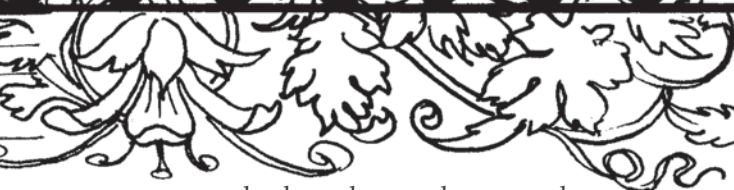
- Visión nocturna

#### **Defectos típicos:**

- Curioso
- Lujurioso
- Obsesión

**Idea de aventura:** un compañero de los personajes ha sido secuestrado por duendes en una mina de Cornualles, y los personajes deben optar por intentar acceder a Metáfora y rescatarlo de un castillo faérico o seguirles el juego y pasar una serie de pruebas para





que se lo devuelvan, a lo que se han comprometido bajo juramento. ¿Podrán ganar el juego o forzar a los duendes a caer en una encerrona verbal de forma que tengan que liberarlo o romper su promesa?

## Fantasmas

Aunque parezcan fuera de lugar, la Sociedad ha recogido multitud de historias acerca de espíritus sin descanso, tanto con intenciones benignas como destructivas. Por eso han teorizado que si bien la existencia del alma parece algo probado por esas mismas referencias, en algunos casos lo imaginario permite la permanencia de la misma bien para completar una tarea pendiente, como terminar una obra maestra o vengarse de su asesino, o bien los retiene en contra de su voluntad sin permitirles continuar su camino.

Hay más de una historia en la cual un mortal de buen corazón y gran inocencia defendía a algún fallecido de destinos peores que la muerte, y en agradecimiento su fantasma le servía de mentor, protector o amigo ante terribles pruebas. En esas actividades es donde estos espíritus muestran un mayor grado de poder, posiblemente porque su existencia entre dos mundos les dé capacidades muy potentes y porque les otorgue un entendimiento innato de la realidad que no tenían antes.

### FANTASMA MENTOR

#### Poderes típicos:

- Buena fortuna
- Desvanecimiento (doble, racial)
- Fusión
- Inmune a la fatiga (racial)
- Insomne (racial)
- Intemporal
- Invisibilidad (racial)
- Mascarada
- Mal de ojo
- Segunda magnitud (o más)

- Terror
- Volar

#### Debilidades típicas:

- Vinculado (a su benefactor)

#### Dones típicos:

- Intuición
- Sentido común
- Visión nocturna
- Voluntad de hierro

#### Defectos típicos:

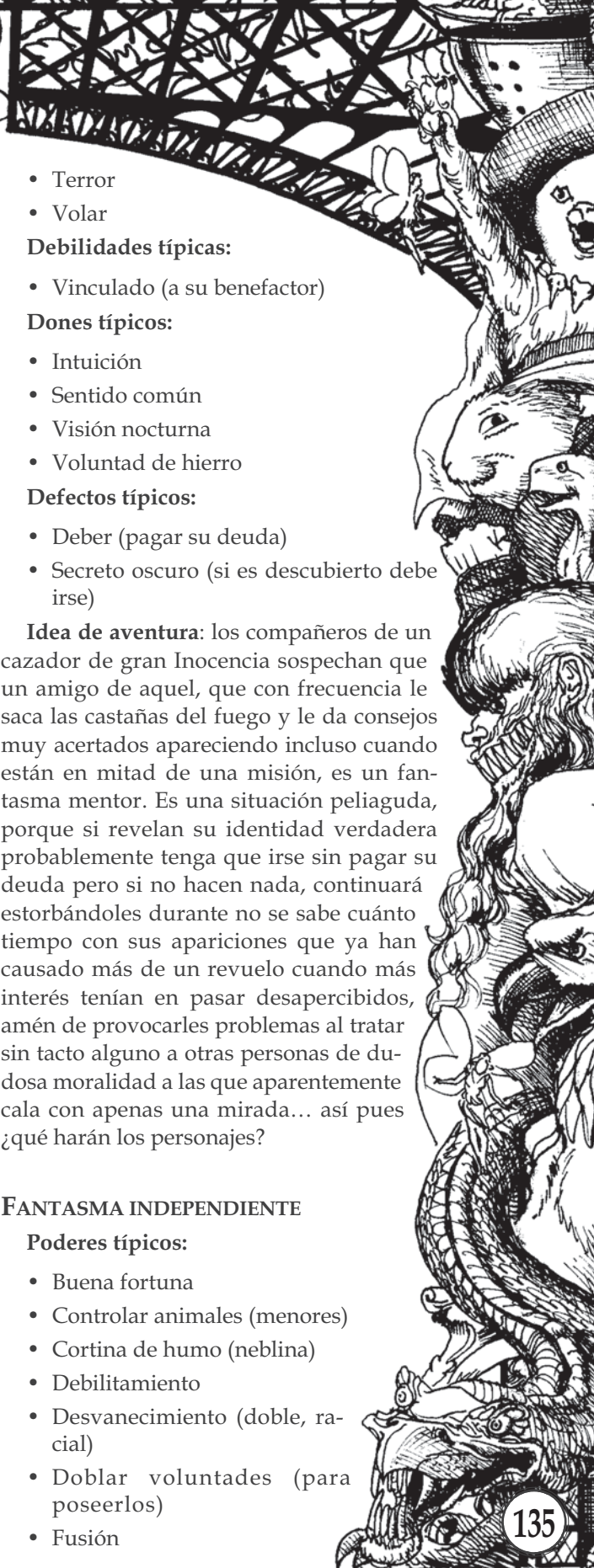
- Deber (pagar su deuda)
- Secreto oscuro (si es descubierto debe irse)

**Idea de aventura:** los compañeros de un cazador de gran Inocencia sospechan que un amigo de aquel, que con frecuencia le saca las castañas del fuego y le da consejos muy acertados apareciendo incluso cuando están en mitad de una misión, es un fantasma mentor. Es una situación peliaguda, porque si revelan su identidad verdadera probablemente tenga que irse sin pagar su deuda pero si no hacen nada, continuará estorbándoles durante no se sabe cuánto tiempo con sus apariciones que ya han causado más de un revuelo cuando más interés tenían en pasar desapercibidos, amén de provocarles problemas al tratar sin tacto alguno a otras personas de dudosa moralidad a las que aparentemente cala con apenas una mirada... así pues ¿qué harán los personajes?

### FANTASMA INDEPENDIENTE

#### Poderes típicos:

- Buena fortuna
- Controlar animales (menores)
- Cortina de humo (neblina)
- Debilitamiento
- Desvanecimiento (doble, racial)
- Doblar voluntades (para poseerlos)
- Fusión





• Glamour  
(para aterrorizar)

- Inmune a la fatiga (racial)
- Insomne (racial)
- Intemporal
- Invisibilidad (racial)
- Mascarada
- Mal de ojo
- Segunda magnitud (o más)
  - Telequinesis
  - Terror
  - Volar

#### Debilidades típicas:

- Foco
  - Grano de arena
  - Letárgico
  - Lunático
  - Tarea (a completar)
  - Vinculado (a un lugar u objeto)

#### Dones típicos:

- Visión nocturna

#### Defectos típicos:

- Indeciso
- Mal genio
- Obsesión (completar su tarea)
- Violento si se enfada

## Genios

Seres de los mitos árabes, están armados con (aparentemente) magia ilimitada. Caprichosos y con frecuencia unos grandes mentirosos. No hay registros de encuentros con genios desde el siglo séptimo, por lo que se duda de su existencia (o se reza para que sea así). De acuerdo con las teorías de la Sociedad, estos seres o bien han tenido que retirarse a Metáfora porque el mundo real era un erial donde la magia ya no tenía cabida para soportar su poder, o bien por el mismo motivo han dejado

de existir. No obstante, en ocasiones la Sociedad ha cometido errores de cálculo...

En cualquier caso, ¡los genios son tan poderosos que no se incluyen estadísticas para ellos!

## Gigantes

Este tipo de seres incluye un gran subgrupo de humanoides de enorme tamaño, con frecuencia tontos como las piedras pero a veces muy astutos. Fuertes como las montañas y tan malvados como grandes son, eso los hace muy peligrosos.

Viven en sitios muy alejados de la presencia humana, con frecuencia completamente en Ínsulas. Dado su tamaño, no es de extrañar.

La Sociedad sospecha que los gigantes son un subgrupo derivado de la humanidad y modificado por el poder de lo imaginario. ¡Ese posible parentesco no influye para nada a la hora de tratar con ellos!

Como rasgos raciales en general tienen una escala de masa muy grande, y poca inteligencia.

## GIGANTES NÓRDICOS

Esta clase cubre a los tipos de gigantes nórdicos conocidos como gigantes de escarcha y gigantes de fuego.

Estos dos subtipos son más grandes y poderosos cuanto más cerca estén de sus tierras natales nórdicas. Ambos tipos, además de ser muy poderosos físicamente, controlan poderes mágicos relacionados con sus tipos respectivos.

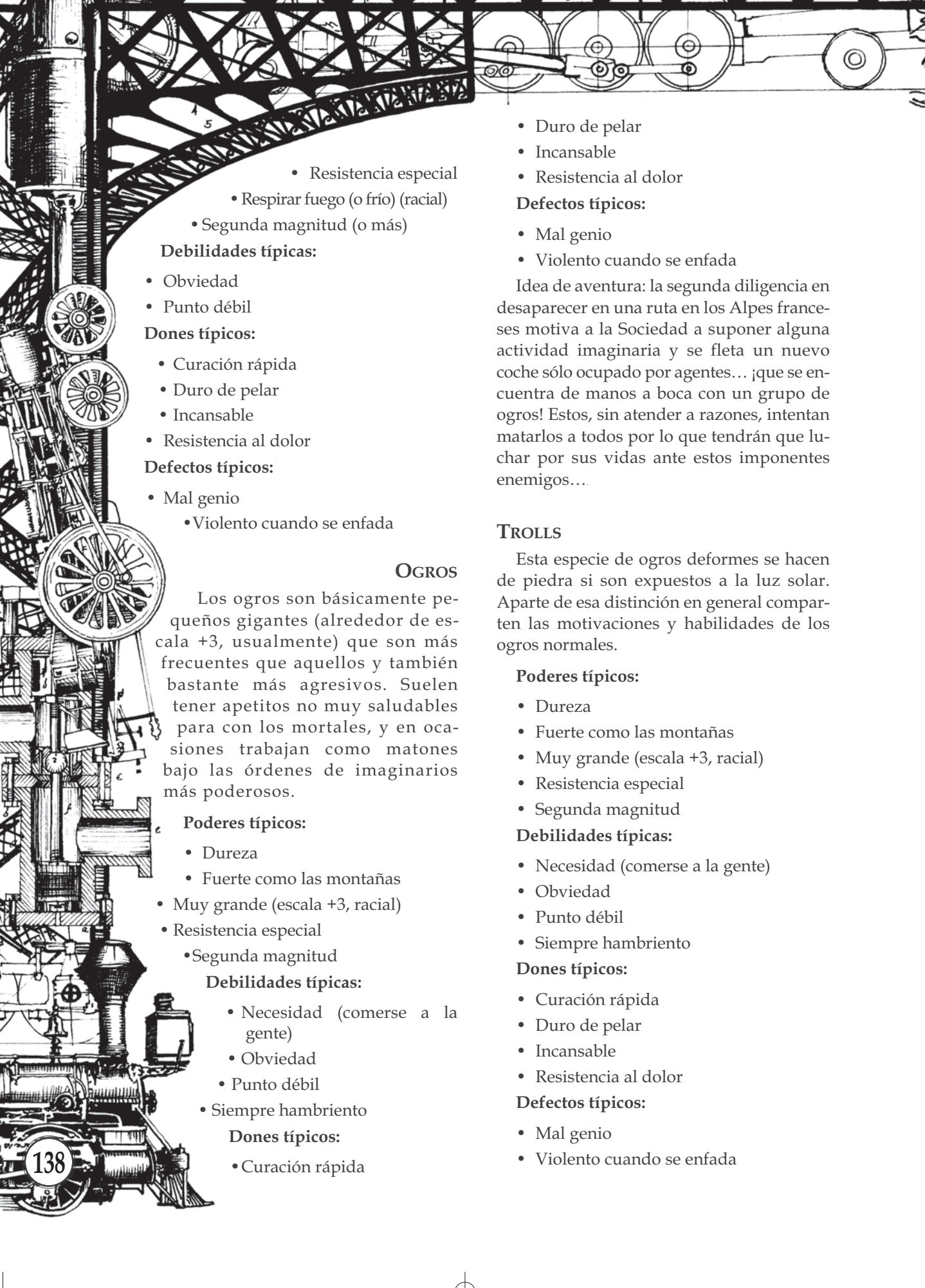
#### Poderes típicos:

- Digno de un héroe (si es de tercera magnitud al menos)
- Dureza
- Fuerte como las montañas (racial)
- Inmunidad (al calor o al frío, según el caso) (racial)
- Muy grande (racial, escala +4 y mayor)









- Resistencia especial
- Respirar fuego (o frío) (racial)
- Segunda magnitud (o más)

#### Debilidades típicas:

- Obviedad
- Punto débil

#### Dones típicos:

- Curación rápida
- Duro de pelar
- Incansable
- Resistencia al dolor

#### Defectos típicos:

- Mal genio
- Violento cuando se enfada

### OGROS

Los ogros son básicamente pequeños gigantes (alrededor de escala +3, usualmente) que son más frecuentes que aquellos y también bastante más agresivos. Suelen tener apetitos no muy saludables para con los mortales, y en ocasiones trabajan como matones bajo las órdenes de imaginarios más poderosos.

#### Poderes típicos:

- Dureza
- Fuerte como las montañas
- Muy grande (escala +3, racial)
- Resistencia especial
- Segunda magnitud

#### Debilidades típicas:

- Necesidad (comerse a la gente)
- Obviedad
- Punto débil
- Siempre hambriento

#### Dones típicos:

- Curación rápida

- Duro de pelar
- Incansable
- Resistencia al dolor

#### Defectos típicos:

- Mal genio
- Violento cuando se enfada

Idea de aventura: la segunda diligencia en desaparecer en una ruta en los Alpes franceses motiva a la Sociedad a suponer alguna actividad imaginaria y se fleta un nuevo coche sólo ocupado por agentes... ¡que se encuentra de manos a boca con un grupo de ogros! Estos, sin atender a razones, intentan matarlos a todos por lo que tendrán que luchar por sus vidas ante estos imponentes enemigos...

### TROLLS

Esta especie de ogros deformes se hacen de piedra si son expuestos a la luz solar. Aparte de esa distinción en general comparten las motivaciones y habilidades de los ogros normales.

#### Poderes típicos:

- Dureza
- Fuerte como las montañas
- Muy grande (escala +3, racial)
- Resistencia especial
- Segunda magnitud

#### Debilidades típicas:

- Necesidad (comerse a la gente)
- Obviedad
- Punto débil
- Siempre hambriento

#### Dones típicos:

- Curación rápida
- Duro de pelar
- Incansable
- Resistencia al dolor

#### Defectos típicos:

- Mal genio
- Violento cuando se enfada





## OTROS GIGANTES

Hay otros tipos de gigantes en el resto del mundo, más cercanos a las leyendas locales. El tamaño y poder en general de estos depende del gigante en concreto, más que de dónde se le encuentre. Entre este abanico de posibilidades hay gigantes bondadosos (los menos) y muy malvados. Los hay muy tontos y primitivos, pero astutos o con un intelecto superior al humano y con una nobleza envidiable. En todos los casos, ¡son enemigos formidables!

### Poderes típicos:

- Digno de un héroe (si es de tercera magnitud al menos)
- Dureza
- Fuerte como las montañas (racial)
- Muy grande (escala +4 ó más, racial)
- Resistencia especial
- Segunda magnitud (o más)

### Debilidades típicas:

- Obviedad
- Punto débil

### Dones típicos:

- Curación rápida
- Duro de pelar
- Incansable
- Resistencia al dolor

### Defectos típicos:

- Mal genio
- Vago
- Violento cuando se enfada

## Imps

Históricamente se creía que los imps eran pequeños demonios encerrados en botellas o anillos. Una vez liberados o despertados servirían a sus maestros en tareas mágicas, alquímicas o curativas. Teóricamente hay imps buenos y malos.

La Sociedad piensa que estos pequeños seres son algún tipo de espíritu mágico que

existe como interfaz mágico entre los seres vivos y la magia pura.

Como rasgos raciales tienen una Escala de masa bastante pequeña (-5 ó -6), y la capacidad de Fusión, para esconderse dentro de objetos como botellas o anillos.

### Poderes típicos:

- Cambio de forma
- Cambio de tamaño
- Fusión
- Intemporal
- Invisibilidad
- Plomo en oro
- Toque curativo
- Volar

### Debilidades típicas:

- Juramento (servir a su dueño)
- Letárgico
- Vinculado (a su botella u otro receptáculo contenedor)

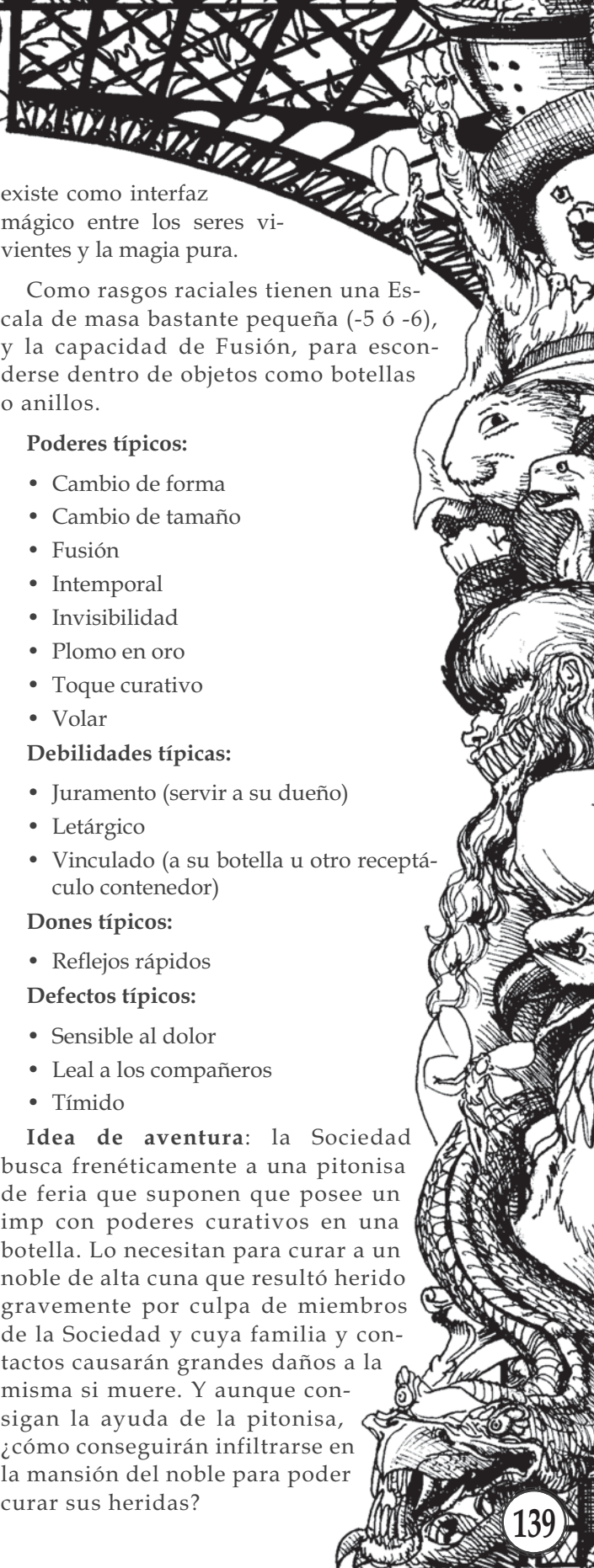
### Dones típicos:

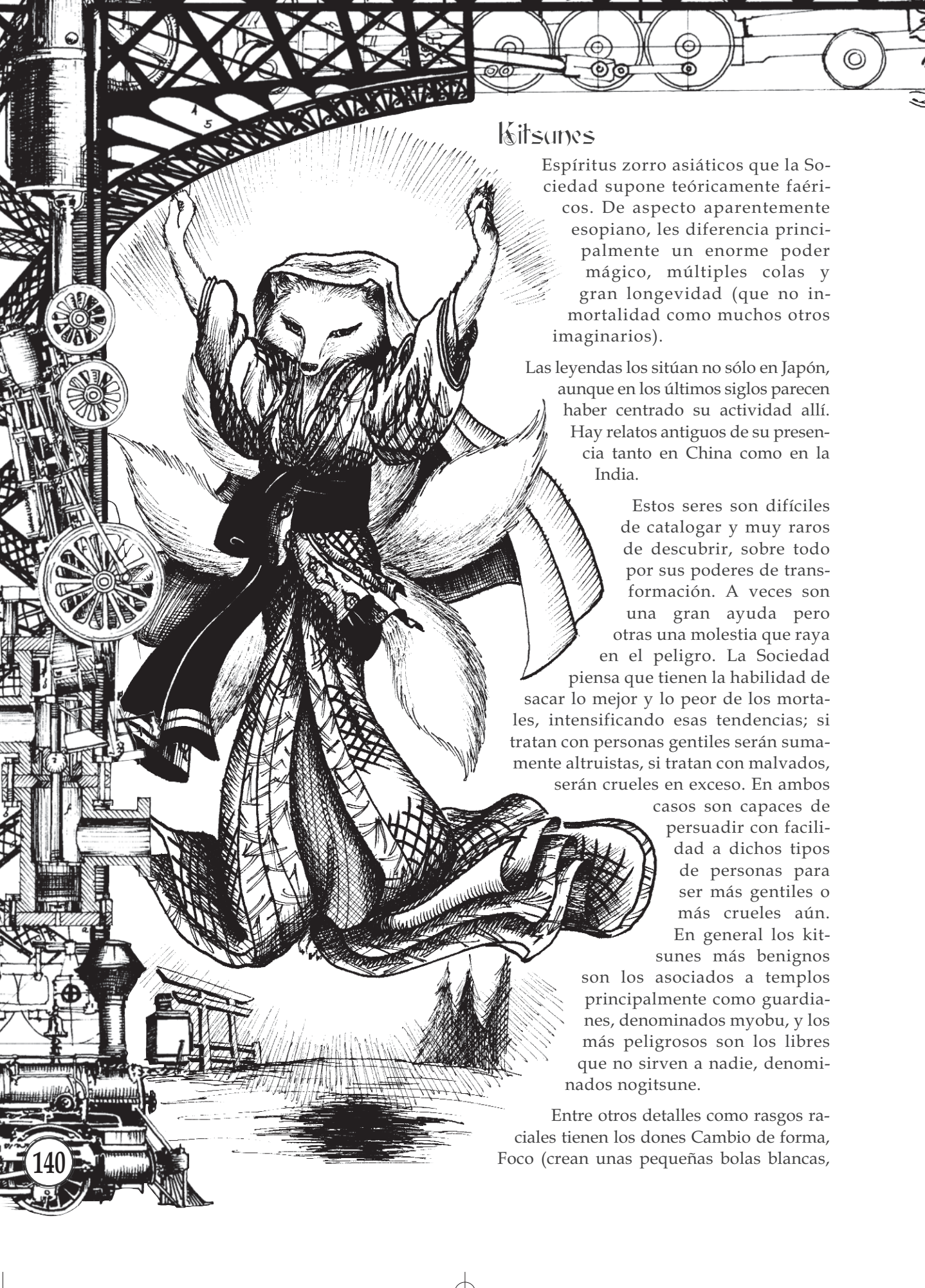
- Reflejos rápidos

### Defectos típicos:

- Sensible al dolor
- Leal a los compañeros
- Tímido

**Idea de aventura:** la Sociedad busca frenéticamente a una pitonisa de feria que suponen que posee un imp con poderes curativos en una botella. Lo necesitan para curar a un noble de alta cuna que resultó herido gravemente por culpa de miembros de la Sociedad y cuya familia y contactos causarán grandes daños a la misma si muere. Y aunque consigan la ayuda de la pitonisa, ¿cómo conseguirán infiltrarse en la mansión del noble para poder curar sus heridas?





## Kitsunes


Espíritus zorro asiáticos que la Sociedad supone teóricamente faéricos. De aspecto aparentemente esopiano, les diferencia principalmente un enorme poder mágico, múltiples colas y gran longevidad (que no inmortalidad como muchos otros imaginarios).

Las leyendas los sitúan no sólo en Japón, aunque en los últimos siglos parecen haber centrado su actividad allí. Hay relatos antiguos de su presencia tanto en China como en la India.

Estos seres son difíciles de catalogar y muy raros de descubrir, sobre todo por sus poderes de transformación. A veces son una gran ayuda pero otras una molestia que raya en el peligro. La Sociedad piensa que tienen la habilidad de sacar lo mejor y lo peor de los mortales, intensificando esas tendencias; si tratan con personas gentiles serán sumamente altruistas, si tratan con malvados, serán crueles en exceso. En ambos casos son capaces de persuadir con facilidad a dichos tipos de personas para ser más gentiles o más crueles aún. En general los kitsunes más benignos son los asociados a templos principalmente como guardianes, denominados myobu, y los más peligrosos son los libres que no sirven a nadie, denominados nogisune.

Entre otros detalles como rasgos raciales tienen los dones Cambio de forma, Foco (crean unas pequeñas bolas blancas,





que si son sustraídas pueden doblar su voluntad, parcialmente), Glamour, Juramento (deben mantener su palabra), Punto débil (religión).

#### **Poderes típicos:**

- Absorción de energía
- Cambio de forma (racial)
- Difícil de matar
- Doblar voluntades
- Fuerte como las montañas
- Fusión
- Glamour
- Hablar con animales
- Mascarada
- Plomo en oro
- Portal
- Respirar fuego (pueden también respirar relámpagos, pero sólo a un objetivo en ambos casos)
- Segunda magnitud (o más)

#### **Debilidades típicas:**

- Foco
- Juramento
- Punto débil (religión)
- Talón de Aquiles
- Vinculado (a un lugar)

#### **Dones típicos:**

- Atractivo
- Carisma
- Curación rápida
- Reflejos rápidos

#### **Defectos típicos:**

- Adicción (suelen ser muy hedonistas)
- Mal genio (es fácil ofenderlos y su venganza es terrible).

**Idea de aventura:** la Sociedad es requerida por sus socios de Japón para ayudar a un myobu kitsune masculino (por demás, mucho más raro de lo normal) que actúa como protector en un templo ante otros sobrenaturales malignos. Dicho templo que está siendo últimamente atacado por bandidos y maleantes. Antes que aquel se

vea obligado a revelar su identidad y poderes reales, la idea sería expulsar a esos gamberros para mantener el secreto y conservar ese poderoso y benigno ser como defensor. Por otra parte, ¿habrá una relación directa entre esos maleantes y los otros imaginarios?

## **Malditos**

Este amplio grupo está formado usualmente según la Sociedad por humanos transformados por magia muy poderosa hace largo tiempo. Son muy poderosos físicamente y con frecuencia tienen poderes mágicos. La forma física y poderes de los mismos varían en cada caso debido principalmente a las causas de las maldiciones y al tiempo que lleven afectados por ellas.

Son más frecuentes de encontrar en antiguos castillos u otras ruinas.

#### **Poderes típicos:**

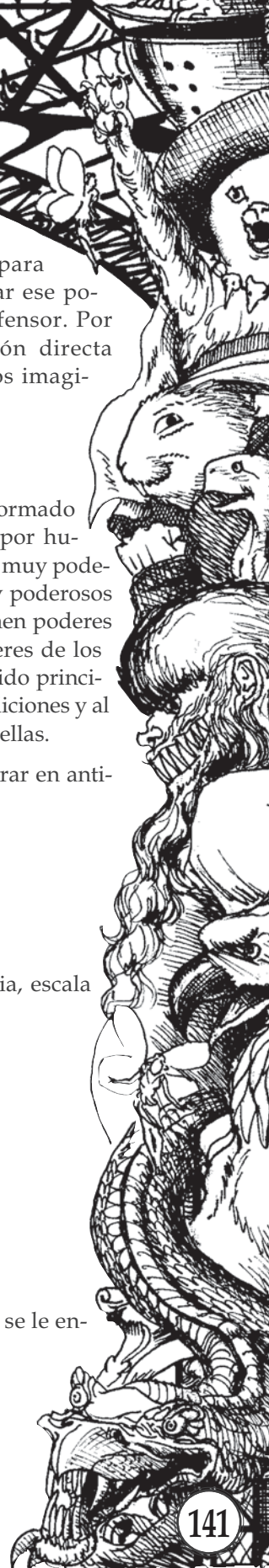
- Dureza
- Fuerte como las montañas
- Mascarada
- Muy grande (con frecuencia, escala +2 ó +3)
- Resistencia especial
- Sentido sobrenatural
- Terror

#### **Debilidades típicas:**

- Exiliado
- Letárgico
- Punto débil
- Rabioso
- Vinculado (al lugar donde se le encuentra)

#### **Dones típicos:**

- Duro de pelar
- Reflejos rápidos
- Resistencia al dolor
- Visión nocturna





### Defectos típicos:

- Código de honor
- Fealdad
- Mal genio
- Melancólico
- Violento cuando se enfada

**Idea de aventura:** un espantosamente feo y aterrador monstruo acude a la Sociedad buscando una cura para su aflicción, causada por una maldición gitana recibida hace siglos y de la que no se ha podido librar nunca por más que lo intentó.

Descontando lo que les cueste a los agentes el acercarse a esta horrible criatura, ¿será merecedor acaso del intento, o tiene aún penas que purgar en esta forma?

## Monstruos de habitación

Este grupo de monstruos está dividido básicamente en dos, los monstruos de armario y los monstruos de cama, según donde acechen. Estos seres no tienen un aspecto genérico, suelen tener apariencias muy diferentes entre sí. Se alimentan del miedo y a veces incluso secuestran a sus víctimas, llevándolas a lo más profundo del espacio Insular más allá de los armarios o camas de donde las raptaron.

Como poder Racial, tienen el poder de Portal, por el que pueden desaparecer sin dejar rastro a través de sus tipos específicos de "portales" (armarios roperos, camas).

### Poderes típicos:

- Terror

### Debilidades típicas:

- Requerimiento: desde Metáfora no pueden acceder

a un "portal" mundano específico, sólo a uno al azar, excepto si ya lo han visitado con anterioridad.

### Dones típicos:

- Visión nocturna

### Defectos típicos:

- Cobarde

## Monstruos subterráneos

Muchos tipos distintos de criaturas extrañas viven bajo las grandes ciudades, en minas o en cuevas naturales. Como con los monstruos a secas, algunos fueron humanos en el pasado y otros son simplemente de apariencia horrible o peor aún, bestias rabiosas.

### Poderes típicos:

- Dureza
- Fuerte como las montañas
- Mascarada
- Muy grande (con frecuencia, escala +2 ó +3)
- Resistencia especial
- Sentido sobrenatural
- Terror

### Debilidades típicas:

- Exiliado
- Letárgico
- Punto débil
- Rabioso
- Vinculado (debe permanecer en subterráneos)

### Dones típicos:

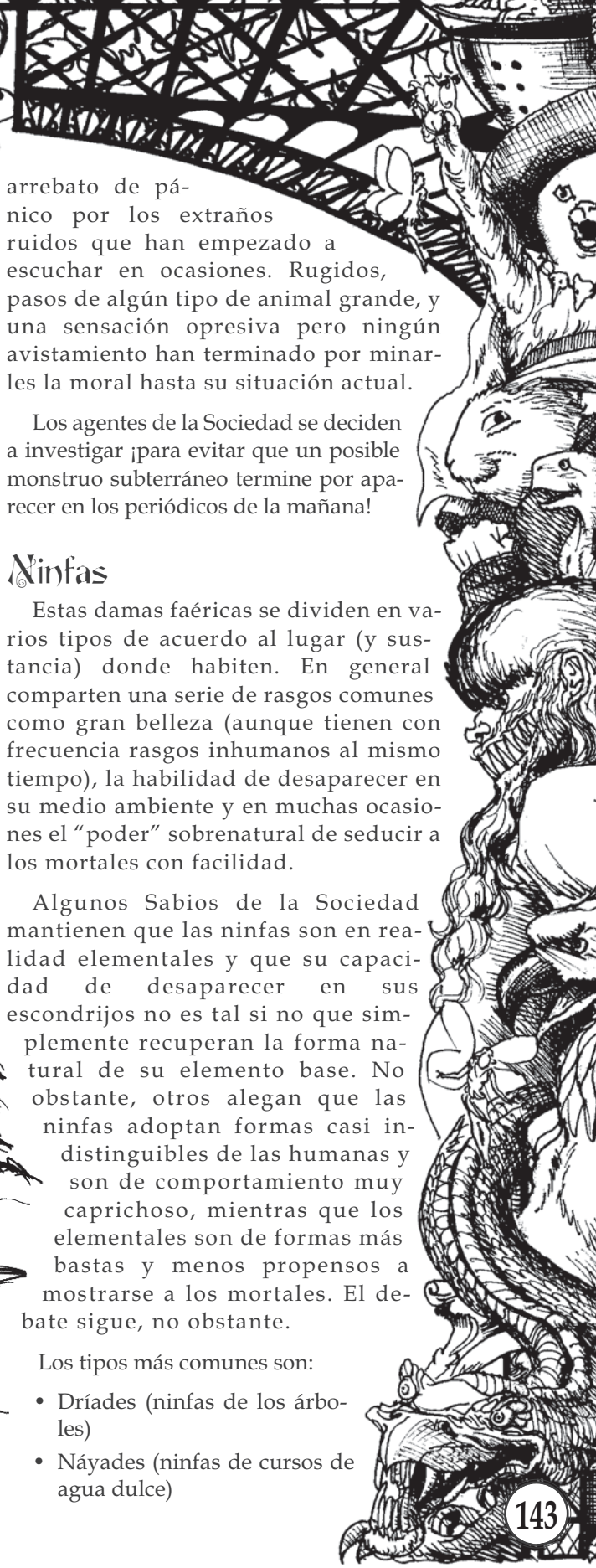
- Duro de pelar
- Reflejos rápidos
- Resistencia al dolor
- Visión nocturna

### Defectos típicos:

- Violento cuando se enfada

**Idea de aventura:** en las alcantarillas de París los operarios han dejado de trabajar y se han puesto en huelga en un





arrebato de pánico por los extraños ruidos que han empezado a escuchar en ocasiones. Rugidos, pasos de algún tipo de animal grande, y una sensación opresiva pero ningún avistamiento han terminado por minarles la moral hasta su situación actual.

Los agentes de la Sociedad se deciden a investigar ¡para evitar que un posible monstruo subterráneo termine por aparecer en los periódicos de la mañana!

## Ninfas

Estas damas faéricas se dividen en varios tipos de acuerdo al lugar (y sustancia) donde habiten. En general comparten una serie de rasgos comunes como gran belleza (aunque tienen con frecuencia rasgos inhumanos al mismo tiempo), la habilidad de desaparecer en su medio ambiente y en muchas ocasiones el "poder" sobrenatural de seducir a los mortales con facilidad.

Algunos Sabios de la Sociedad mantienen que las ninfas son en realidad elementales y que su capacidad de desaparecer en sus escondrijos no es tal si no que simplemente recuperan la forma natural de su elemento base. No obstante, otros alegan que las ninfas adoptan formas casi indistinguibles de las humanas y son de comportamiento muy caprichoso, mientras que los elementales son de formas más bastas y menos propensos a mostrarse a los mortales. El debate sigue, no obstante.

Los tipos más comunes son:

- Dríades (ninfas de los árboles)
- Náyades (ninfas de cursos de agua dulce)



• Oréades  
(ninfas de las grutas y las montañas)

**Poderes típicos:**

- Doblar voluntades
- Fusión (con su material o ambiente base, racial)
- Intemporal
- Resistencia especial

**Debilidades típicas:**

- Requisito (sólo se pueden fusionar con su material o ambiente base, racial)
- Vinculada (a su hogar)

**Dones típicos:**

- Atractiva
  - Carisma

**Defectos típicos:**

- Lujuriosa
- Presumida
- Tímida

**Idea de aventura:** la Sociedad recibe el soplo de una dríade que ha conseguido sobrevivir al trauma de ver su árbol convertido en un aparador ahora situado en la casa solariega de un conde. Antes de que su presencia se revele de forma dramática, se proponen salvarla (y salvar al noble) e intentar ayudarla a mudarse a un ambiente menos mundano... ¿podrán los agentes colarse en una fiesta del noble y sustraer el pesado aparador, o la dríade montará un escándalo antes de que tengan éxito...?

## Objetos animados

Los animados son cada vez uno de los tipos de imaginarios más comunes, posiblemente por el boom industrial de la humanidad. En general son objetos mundanos a los que el poder de la fantasía ha dado vida. Pueden

ser peligrosos oponentes o meras molestias. Hombres de nieve, soldaditos de plomo, peluches o juguetes de madera, hombres de hojalata y otros son ejemplos bien documentados.

Como ya hemos visto, el material de que se compongan determina muchas de sus propiedades. El tamaño en general varía también mucho, desde los grandes hombres de hojalata a los pequeños ositos de peluche.

Recordemos que estos personajes no tienen Salud, por lo que no se cansan ni enferman. Al mismo tiempo tampoco se curan naturalmente y por la misma regla de tres no pueden tener Dones relacionados con salud (Curación rápida, por ejemplo).

Como rasgos raciales tienen una escala que casi siempre es distinta de la humana, son infatigables, insomnes, reparables y pueden tener armadura natural.

**Poderes típicos:**

- Dureza
- Fuerte como las montañas (aún sin músculos, tiene mejor relación de fuerza posiblemente por poleas o juntas haciendo palanca)
- Intemporal (no se oxida ni deteriora con el tiempo)
- Muy grande (depende de su material base)
- Resistencia especial

**Debilidades típicas:**

- Funciona a cuerda
- Insensible
- Obviedad
- Punto débil

**Dones típicos:**

- Ambidextro
- Concentración en el detalle

**Defectos típicos:**

- Crédulo
- Curioso
- Distraído



- Indeciso
- Obsesión (ser “más” humano)
- Parlanchín

#### Ideas de aventuras:

- Encontrado en un viejo templo en ruinas en Grecia, la enorme estatua de mármol de Zeus es en realidad un viejo imaginario animado que lleva despierto desde el tiempo de los filósofos clásicos y tiene respuestas para enigmas que se remontan a esa era de la antigüedad. No obstante, para conseguir respuestas en muchas ocasiones hay que completar búsquedas encargadas por él, que le son encomendadas por otros imaginarios que también le visitan.
- Los agentes de la Sociedad viajan a una remota isla griega donde residía hace siglos un gigante animado (de unos 2-3 metros de alto) de bronce, llamado Talos en tiempos antiguos, al cual quieren pedir ayuda para luchar contra unos gigantes nórdicos. Se supone que con la diplomacia y el respeto adecuados, se puede conseguir la ayuda del titánico hombre de bronce; no obstante, si se fracasa estrepitosamente, ¡es considerablemente fácil descubrir lo duros que son sus puños!

## Perros negros

Estas extrañas criaturas teóricamente de origen faérico tienen la forma de grandes sabuesos (algunos hasta enormes) que se aparecen a los viajeros en los caminos solitarios y en los páramos perdidos.

En ocasiones estos sabuesos previenen con su presencia a los viajeros de perderse aún más o terminar en lugares peligrosos, como barrancos o ciénagas, pero en otras ocasiones sus intenciones no son tan benignas y o bien los ahuyentan hasta dichos lugares o los atacan directamente.

En raras ocasiones se manifiestan a más de un viajero, pero muy raramente a más de dos. Como nota curiosa, son capaces de ha-

cerse invisibles para todos excepto para uno de ellos.

#### Poderes típicos:

- Cortina de humo
- Invisibilidad (racial)
- Muy grande (escala +0 a +2, racial)
- Rasgos raciales (sentidos animales)
- Portal
- Terror

#### Debilidades típicas:

- Prohibición
- Rabioso

#### Dones típicos:

- Duro de pelar
- Incansable
- Reflejos rápidos

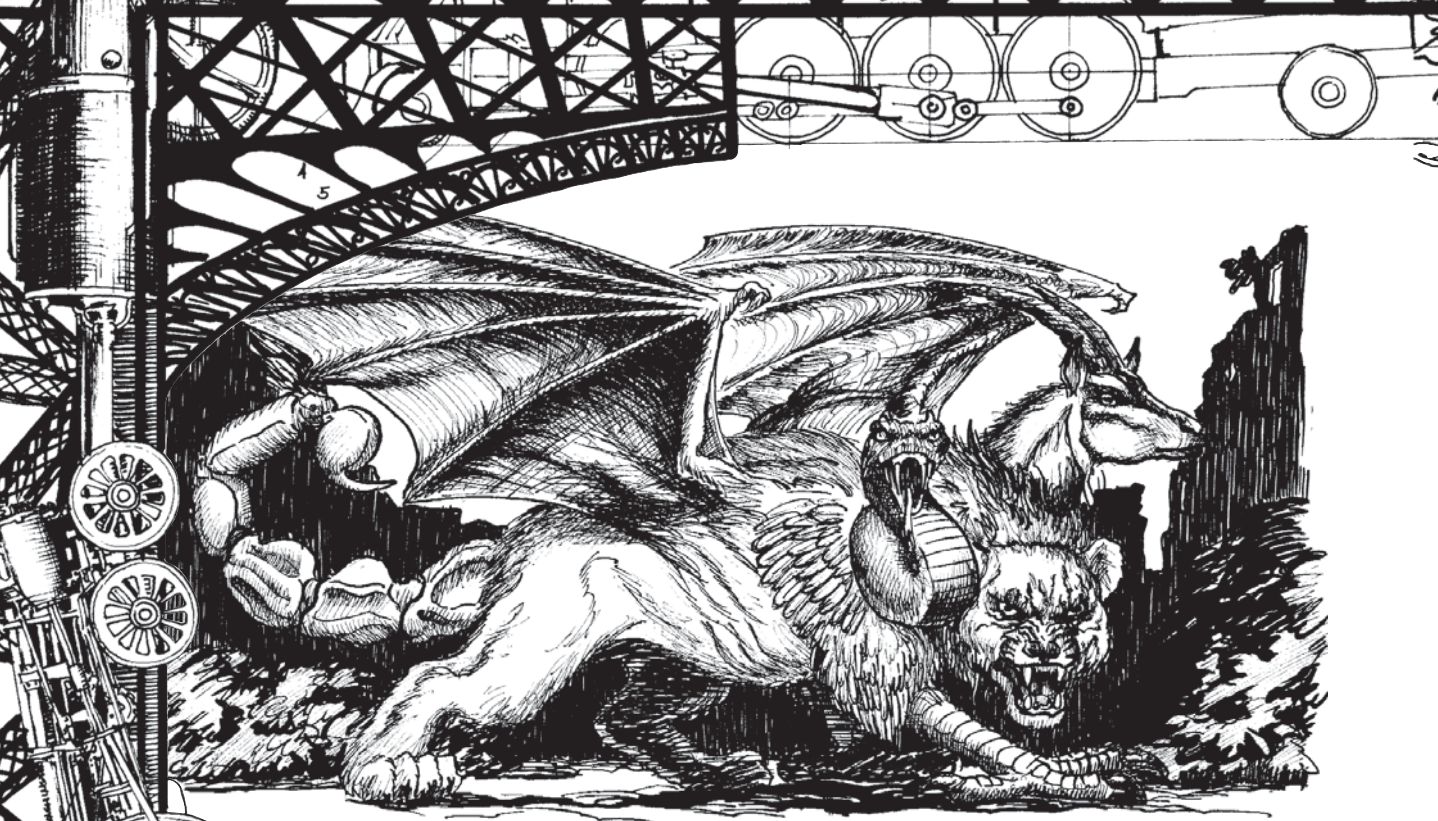
#### Defectos típicos:

- Mal genio
- Violento cuando se enfada

**Idea de aventura:** un perro negro ha seguido a los personajes tras una misión en un páramo perdido en la niebla. Aunque sólo uno de ellos puede verlo, su muda presencia es un claro signo de malos presagios, de hechos terribles que van a ocurrir. Cualquier intento de comunicarse con la criatura fracasa, aunque ésta aparentemente se aparece en momentos o lugares oportunos, o de cierto significado, quizá intentando transmitir un mensaje sin palabras. ¿Podrá el pobre agente -y sus compañeros- descubrir de qué intenta prevenirles el perro?

## Quimeras

Animales imaginarios que parecen hechos con partes de al menos dos animales distintos. Ejemplos clásicos son monos voladores, gatos alados, enfields (cabeza de zorro, cuerpo de sa-



bueso, garras de águila, patas traseras y cola de lobo), perytones (ciervos alados con la sombra de un hombre), hidras, etc.

En general estas criaturas varían tanto en capacidades y actitudes dependiendo de las partes que forman su todo. Por ejemplo, los perytones son muy agresivos y suelen atacar a muerte, mientras que los gatos alados son curiosos y raramente van a ser más que una molestia voladora.

#### Poderes típicos:

- Dureza
- Muy grande (racial, según el animal base)
- Rasgos raciales (sentidos animales, según tipo)
  - Piel acorazada
  - Resistencia especial
  - Respirar fuego (raramente)
  - Segunda magnitud (quimeras grandes y poderosas)
  - Terror
  - Volar

#### Debilidades típicas:

- Digestión lenta
- Obviedad
- Punto débil
- Rabioso
- Siempre hambriento

#### Dones típicos:

- Curación rápida
- Duro de pelar
- Incansable
- Resistencia al dolor

#### Defectos típicos:

- Mal genio

**Idea de aventura:** harto de que los agentes de la Sociedad estorben en sus asuntos, un viejo hechicero que reside en las catacumbas debajo de París está fabricando quimeras con partes de animales diversas y mandándolas a matar a todos los operativos con los que se ha topado hasta ahora. Tras varias muertes todos los agentes de París están sobre aviso y están en guardia hasta que un equipo enviado a las profundidades de la red de alcantarillado encuentre el lugar donde el mago está fabricando a esas criaturas y le destruya o al menos anule sus planes.





## Sirenas

Bellas pero caprichosas, este tipo de seres aun no han decidido su lugar en la guerra invisible. En general pueden o bien seducir a los mortales que encuentren o limitarse a ahogarles si les molestan. No obstante no es extraña la leyenda de marineros salvados de una tumba acuosa por merced de estas doncellas marinas.

Son más frecuentes en determinadas islas probablemente por su cercanía a ínsulas marítimas. De todos modos, si no quieren ser vistas suelen conseguirlo.

### Poderes típicos:

- Doblar voluntades
- Resistencia especial

### Debilidades típicas:

- Vinculada (al mar)

### Dones típicos:

- Atractiva
- Carisma

### Defectos típicos:

- Lujuriosa
- Presumida
- Tímida

**Idea de aventura:** en una misión marítima, los agentes descubren que una sirena que los estuvo observando oculta por curiosidad durante un tiempo, se ha enamorado de uno de los cazadores de mejor porte e inocencia. A partir de entonces todo se descontrola porque apenas pueden pasar desapercibidos merced a los regalos que aparecen donde quiera que van cerca de la costa (langostas, pulpos, pescado, conchas, etc.), y sobre todo por los rumores crecientes de criaturas marinas observadas... ¿qué pueden hacer los personajes, y sobre todo, el cazador objeto de tantas atenciones?

## Unicornios

Este tipo de animal mágico es extremadamente difícil de encontrar dado que huye de todos aquellos mortales que no sean vírgenes o tengan poca inocencia. o ambos. Con frecuencia son buscados por sus increíbles poderes curativos, pero con bastante poco éxito.

### Poderes típicos:

- Portal
- Toque curativo
- Liberar de las garras de la muerte

### Debilidades típicas:

- Requisito (sus poderes curativos sólo funcionan en la gente apropiada)

### Dones típicos:

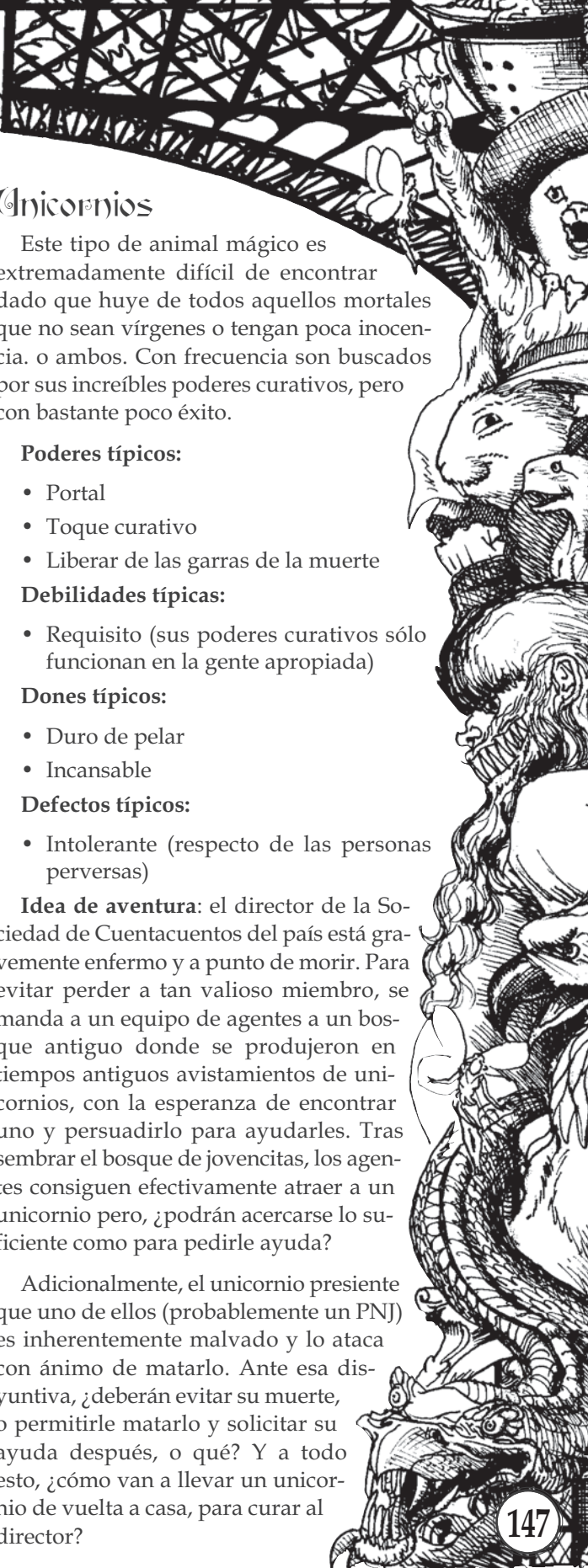
- Duro de pelar
- Incansable

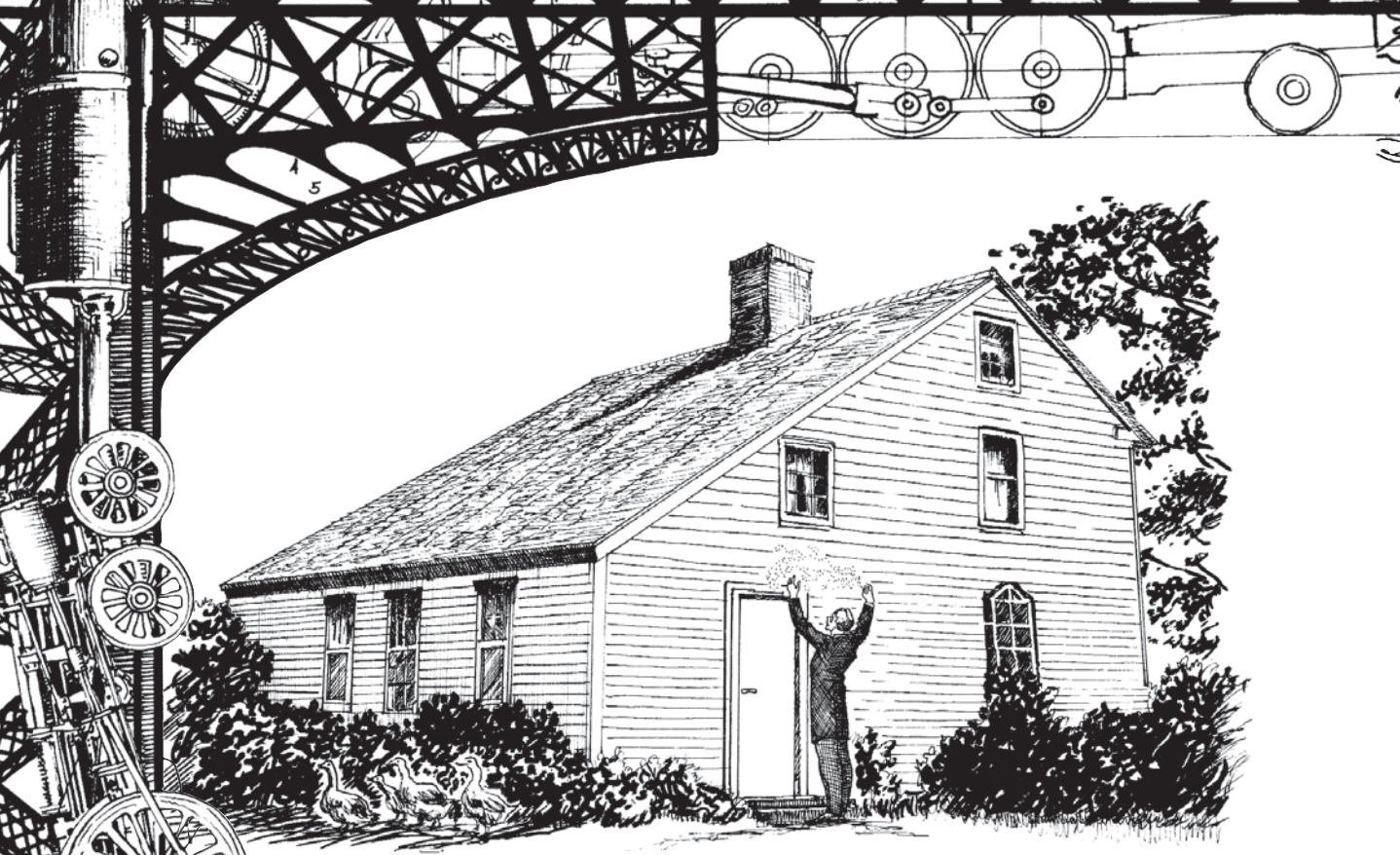
### Defectos típicos:

- Intolerante (respecto de las personas perversas)

**Idea de aventura:** el director de la Sociedad de Cuentacuentos del país está gravemente enfermo y a punto de morir. Para evitar perder a tan valioso miembro, se manda a un equipo de agentes a un bosque antiguo donde se produjeron en tiempos antiguos avistamientos de unicornios, con la esperanza de encontrar uno y persuadirlo para ayudarles. Tras sembrar el bosque de jovencitas, los agentes consiguen efectivamente atraer a un unicornio pero, ¿podrán acercarse lo suficiente como para pedirle ayuda?

Adicionalmente, el unicornio presente que uno de ellos (probablemente un PNJ) es inherentemente malvado y lo ataca con ánimo de matarlo. Ante esa disyuntiva, ¿deberán evitar su muerte, o permitirle matarlo y solicitar su ayuda después, o qué? Y a todo esto, ¿cómo van a llevar un unicornio de vuelta a casa, para curar al director?





## Magia de la Sociedad de Cuentacientos

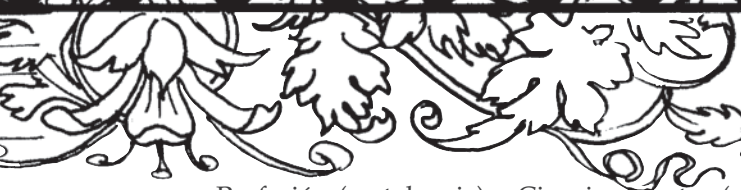
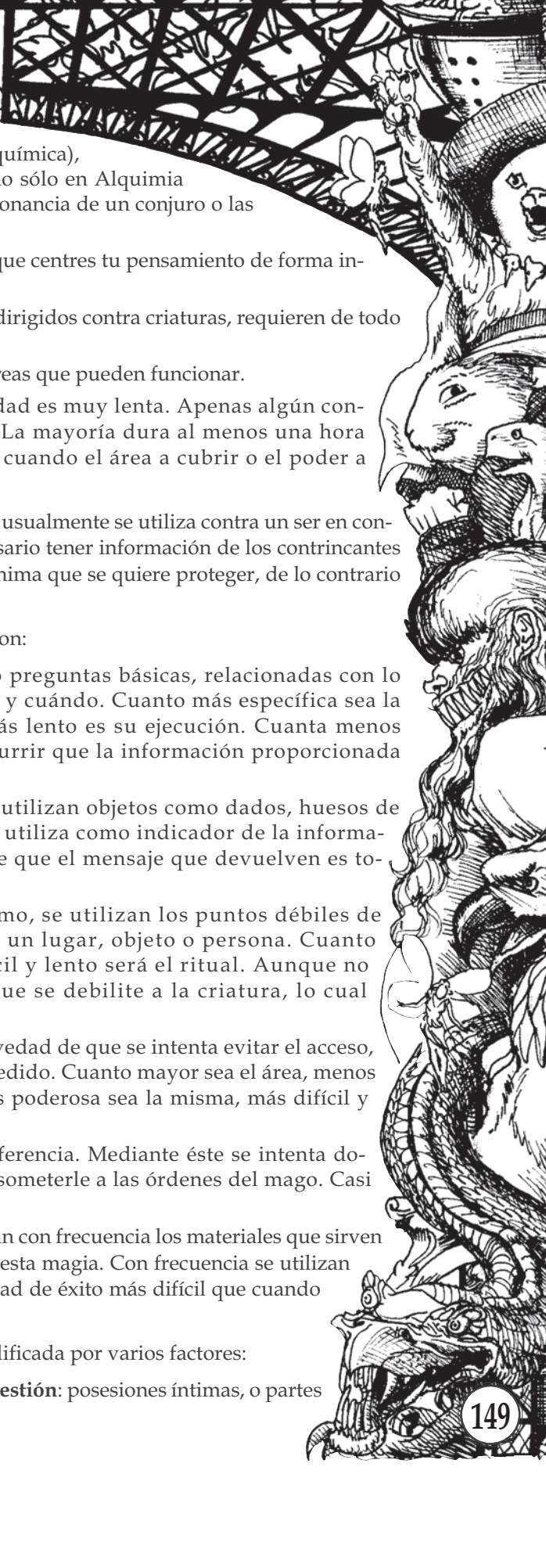
Como vimos anteriormente, la Sociedad ha ido explorando a lo largo de los siglos las debilidades intrínsecas de los seres imaginarios, y cómo se ven afectados por los flujos y reflujos de la magia que los compone. Tras mucho tiempo, y usando ensayo y error, consiguieron reglamentar de alguna forma una serie de acciones que combinadas les daban poder sobre lo imaginario.

Este poder, no obstante, no era mucho, y la artificiosidad del método era bastante propensa a error. Casi siempre, por mucha buena voluntad que se dedicase a un hechizo de este tipo, los sabios de la Sociedad nunca podían estar seguros de su eficacia hasta que se ponía efectivamente a prueba.

La magia de la Sociedad involucra a diversas disciplinas muy diferentes, las cuales deben ser usadas sin error una tras de otra para conseguir el efecto deseado. Las habilidades más comunes que se pueden usar en este tipo de magia, son:

- En primer lugar, Teoría Mágica es necesaria porque cubre el conocimiento de todos los pasos requeridos para realizar el conjuro. El que sepas hacerlos bien o no depende sólo de ti.
- Alquimia Imaginaria, utilizada para mezclar elementos y sustancias que sirvan de alguna forma contra seres imaginarios o tengan relación con el efecto deseado.
- Profesión (Conocimientos de *Feng Shui*), el arte oriental (que la Sociedad conoce gracias a sus viejos lazos por todo el mundo) para evaluar el flujo de energías, en los lugares donde se quiera realizar magia y redirigir efectos o levantar defensas.
- Ciencias exactas (matemáticas) para calcular centros exactos donde establecer el origen o destino de un conjuro, o el lugar de máximo efecto de un conjuro.



- 
- 
- Profesión (metalurgia) o Ciencias exactas (química), para forjar cosas o aleaciones, empleadas no sólo en Alquimia Imaginaria sino también para reforzar la resonancia de un conjuro o las defensas del mismo.
  - Concentración, algunos conjuros requieren que centres tu pensamiento de forma intensa en el efecto perseguido.
  - Coraje, algunos conjuros, especialmente los dirigidos contra criaturas, requieren de todo tu valor y perseverancia.
  - Inocencia, muchos conjuros requieren que creas que pueden funcionar.

Hemos de señalar que la magia de la Sociedad es muy lenta. Apenas algún conjuro simple dura treinta minutos, no menos. La mayoría dura al menos una hora y hay algunos mucho más lentos, sobre todo cuando el área a cubrir o el poder a tratar es mayor.

Este tipo de magia es muy específica, dado que usualmente se utiliza contra un ser en concreto, y un lugar en concreto. Es por eso tan necesario tener información de los contrincantes contra los que se va a hacer un ritual o el área mínima que se quiere proteger, de lo contrario la dificultad de realización roza lo imposible.

Las cuatro utilidades básicas de estos rituales son:

- **Adivinación:** averiguar una de las cinco preguntas básicas, relacionadas con lo imaginario: quién, porqué, cómo, dónde y cuándo. Cuanto más específica sea la información más difícil es el ritual y más lento es su ejecución. Cuanta menos información se tuviera de base, suele ocurrir que la información proporcionada por este ritual es menor.

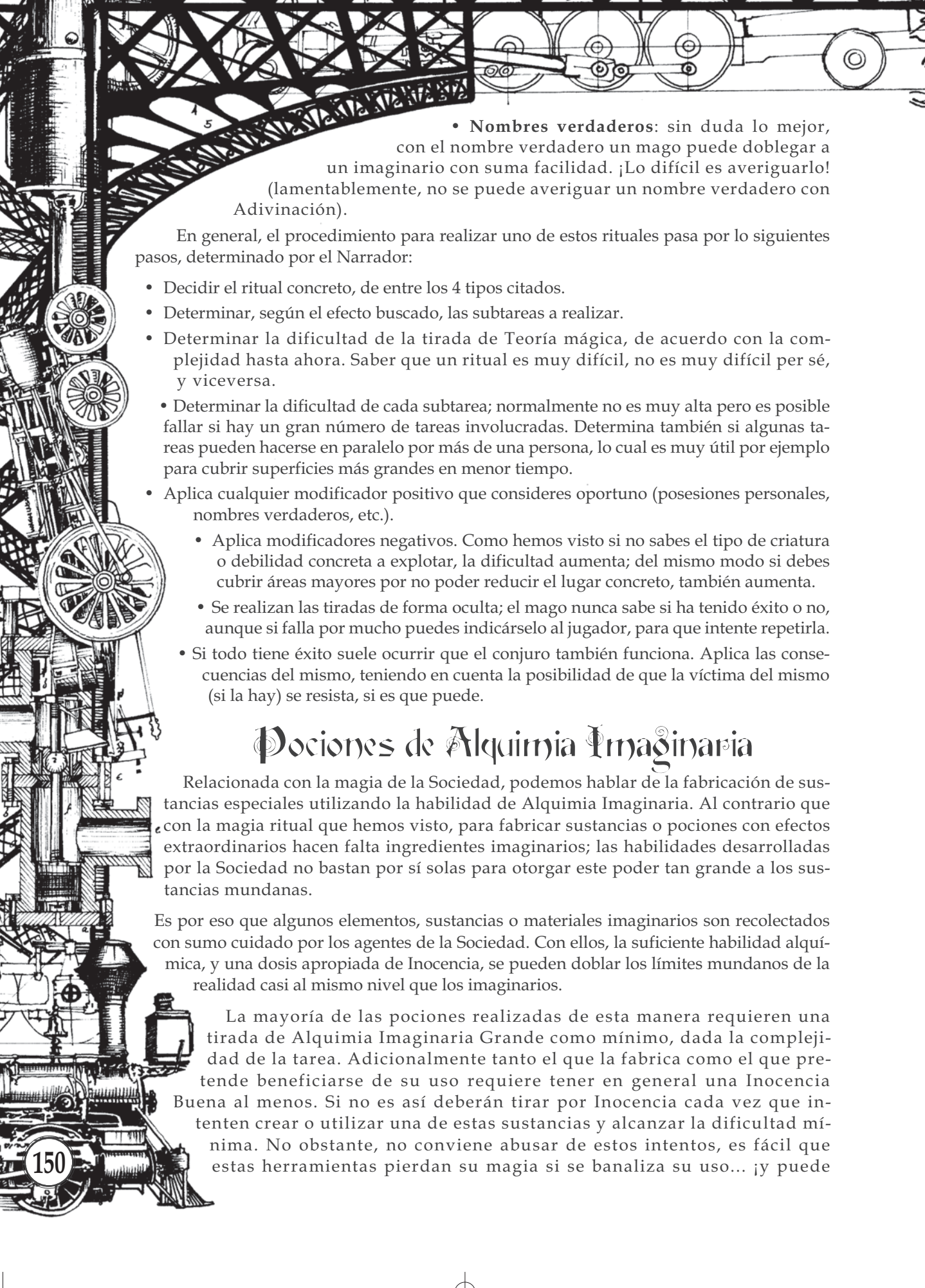
En casi todos los rituales de este tipo se utilizan objetos como dados, huesos de adivinación, runas, etcétera. El sabio las utiliza como indicador de la información buscada, pero con frecuencia ocurre que el mensaje que devuelven es totalmente al azar.

- **Expulsión:** como en un tipo de exorcismo, se utilizan los puntos débiles de una criatura para forzar su retirada de un lugar, objeto o persona. Cuanto más poderosa sea la criatura, más difícil y lento será el ritual. Aunque no se consiga expulsarlo, puede ocurrir que se debilite a la criatura, lo cual puede ser suficiente.
- **Protección:** parecido al anterior, con la salvedad de que se intenta evitar el acceso, no expulsar a una criatura que ya haya accedido. Cuanto mayor sea el área, menos claro el tipo de criatura en cuestión y más poderosa sea la misma, más difícil y lento será el ritual.
- **Control:** el más difícil de los usos, con diferencia. Mediante éste se intenta doblegar la voluntad de un imaginario para someterle a las órdenes del mago. Casi siempre fracasa.

En estos tres últimos tipos de rituales se emplean con frecuencia los materiales que sirven para dañar a las criaturas contra la que se utiliza esta magia. Con frecuencia se utilizan componentes genéricos lo cual hace la probabilidad de éxito más difícil que cuando se usan puntos débiles concretos

La dificultad de estos rituales puede verse modificada por varios factores:

- **Posesiones personales de las criaturas en cuestión:** posesiones íntimas, o partes de las mismas como pelo o uñas.



• **Nombres verdaderos:** sin duda lo mejor, con el nombre verdadero un mago puede doblar a un imaginario con suma facilidad. ¡Lo difícil es averiguarlo! (lamentablemente, no se puede averiguar un nombre verdadero con Adivinación).

En general, el procedimiento para realizar uno de estos rituales pasa por lo siguientes pasos, determinado por el Narrador:

- Decidir el ritual concreto, de entre los 4 tipos citados.
- Determinar, según el efecto buscado, las subtareas a realizar.
- Determinar la dificultad de la tirada de Teoría mágica, de acuerdo con la complejidad hasta ahora. Saber que un ritual es muy difícil, no es muy difícil per sé, y viceversa.
- Determinar la dificultad de cada subtarea; normalmente no es muy alta pero es posible fallar si hay un gran número de tareas involucradas. Determina también si algunas tareas pueden hacerse en paralelo por más de una persona, lo cual es muy útil por ejemplo para cubrir superficies más grandes en menor tiempo.
- Aplica cualquier modificador positivo que consideres oportuno (posesiones personales, nombres verdaderos, etc.).
  - Aplica modificadores negativos. Como hemos visto si no sabes el tipo de criatura o debilidad concreta a explotar, la dificultad aumenta; del mismo modo si debes cubrir áreas mayores por no poder reducir el lugar concreto, también aumenta.
  - Se realizan las tiradas de forma oculta; el mago nunca sabe si ha tenido éxito o no, aunque si falla por mucho puedes indicárselo al jugador, para que intente repetirla.
  - Si todo tiene éxito suele ocurrir que el conjuro también funciona. Aplica las consecuencias del mismo, teniendo en cuenta la posibilidad de que la víctima del mismo (si la hay) se resista, si es que puede.

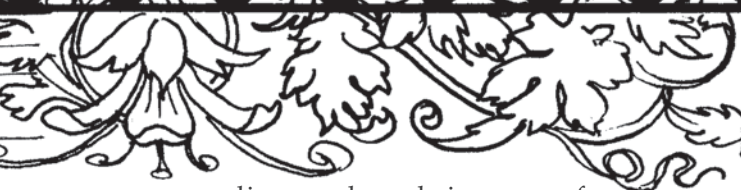
## Pociones de Alquimia Imaginaria

Relacionada con la magia de la Sociedad, podemos hablar de la fabricación de sustancias especiales utilizando la habilidad de Alquimia Imaginaria. Al contrario que con la magia ritual que hemos visto, para fabricar sustancias o pociones con efectos extraordinarios hacen falta ingredientes imaginarios; las habilidades desarrolladas por la Sociedad no bastan por sí solas para otorgar este poder tan grande a las sustancias mundanas.

Es por eso que algunos elementos, sustancias o materiales imaginarios son recolectados con sumo cuidado por los agentes de la Sociedad. Con ellos, la suficiente habilidad alquímica, y una dosis apropiada de Inocencia, se pueden doblar los límites mundanos de la realidad casi al mismo nivel que los imaginarios.

La mayoría de las pociones realizadas de esta manera requieren una tirada de Alquimia Imaginaria Grande como mínimo, dada la complejidad de la tarea. Adicionalmente tanto el que la fabrica como el que pretende beneficiarse de su uso requiere tener en general una Inocencia Buena al menos. Si no es así deberán tirar por Inocencia cada vez que intenten crear o utilizar una de estas sustancias y alcanzar la dificultad mínima. No obstante, no conviene abusar de estos intentos, es fácil que estas herramientas pierdan su magia si se banaliza su uso... ¡y puede





ser peligroso descubrir que no funcionan en el momento más inoportuno! Adicionalmente hay que comentar que la disponibilidad de estos brebajes es escasa, la Sociedad no dispone de una cantidad suficiente de ellos como para surtir a todos sus agentes más que en ocasiones puntuales.

Los ejemplos más clásicos de pociones desarrolladas por la Sociedad, y que aprenden los Sabios alquimistas en potencia, son:

- Pociones curativas, empleando para ello materiales como pelo de unicornio (las raspaduras de su cuerno son aún más poderosas, pero más difíciles de conseguir) o sangre de imaginarios poderosos físicamente. Esta poción cura en segundos heridas leves o más graves dependiendo del poder de los ingredientes usados. Con ingredientes más débiles y requiriendo una dificultad menor tanto de fabricación como de Inocencia, se pueden fabricar pociones que doblen la velocidad de curación.
- Poción de Insomnio, mejor aún que un litro de café para esas misiones nocturnas que requieren que los agentes permanezcan despiertos y alerta. Utiliza como ingredientes tornillos, remaches o virutas de imaginarios animados (que en general no necesitan dormir), y la dificultad de fabricación así como los requisitos de Inocencia son solamente Buenos.
- Poción de Buena Fortuna, utilizando pelo o uñas de algunos fáericos, el receptor se puede beneficiar del Poder del mismo nombre.

Hay que añadir que dado el respeto que sienten (en general) los agentes de la Sociedad de Cuentacuentos sobre los imaginarios, lo normal es que los potenciales ingredientes para las pociones no se recolecten de forma directa, sino de sus cadáveres (ya sea porque los encuentren así o porque hubiera que destruirlos, sin otra alternativa), o pidiéndoles permiso, o de materiales dejados atrás por los mismos. Lo que la Sociedad no vé con buenos ojos es la caza de estos seres para aprovechar sus poderes. Adicionalmente, utilizar a un aliado imaginario como fuente de ingredientes, aunque sea con su consentimiento, suele provocar un debilitamiento de éste o bien una disminución paulatina del poder de dichos elementos.



# INCREDIBLES AVENTURAS

## Ideas de aventuras

Para ayudar a definir el ambiente general en el que los agentes de la Sociedad se desenvuelven, introduciremos aquí una serie de ideas de aventuras que abarquen no solamente criaturas imaginarias sino todo tipo de situaciones y escenarios.

### Arqueología

A finales de 1844 y principios de 1845 un grupo de agentes de la Sociedad se infiltra en la expedición arqueológica de Henry Layard que descubrirá en ese año en Irak las ruinas de la ciudad asiria de Nemrod y el palacio de Asurnasipal II (884-856 AC).

Los objetivos de los personajes, como en casi toda misión arqueológica donde la Sociedad consigue infiltrarse, consisten en pasar desapercibidos y tratar de alejar a Layard de toda posible fuente de actividad imaginaria que descubran. Según los Sabios locales, en esos lugares se pueden encontrar objetos mágicos de un tiempo antiguo de cuando los lammasu, poderosas criaturas protectores de templos y ciudades, aún eran frecuentes en Babilonia.

Para complicarlo todo aún más, los agentes que trabajan en el imperio otomano se han desplazado hasta Irak y están obstaculizando la labor de los personajes (aunque aún no demasiado) al intentar unirse a la expedición ellos también; dada la obsesión de dicho equipo por localizar rastros de actividad de Genios, o incluso de encontrar las afamadas lámparas que les sirven de refugio, el grado de peligro al encontrar objetos mágicos puede ser mayor de lo normal.

Adicionalmente, es bastante complejo distraer y engañar a los ayudantes de Layard (y al mismo Layard) cada vez que hay que asegurarse de que algo que va a caer en sus manos no es peligroso, y además asegurarse de que los otros agentes no meten las narices donde no les llaman arruinando la tapadera de todos. A medida que pasan los días y las semanas, cada vez se complica más todo y hay que recurrir a engaños y trucos más sofisticados.

Y lo que es peor... cualquier ritual de adivinación exitoso realizado sobre el área de las excavaciones indica que hay un gran poder oculto allí... pero es imposible determinar dónde (ni de qué tipo), casi como si fuera móvil...





## Chantaje y política


Paris, 1850. Un poderoso político y noble francés, el conde Jean François de Beauvais, de ideas bastante liberales, ha descubierto bastantes de las actividades secretas de la Sociedad en dicho país gracias a su extensa red de informadores y espías. Pragmático hasta la médula, amenaza a la sede de París con revelar de forma anónima lo que ha descubierto (con lo que podría conseguir que como mínimo la reputación de la Sociedad cayese por los suelos, y probablemente que la iglesia y el estado los persiguiese como a ocultistas peligrosos) a no ser que le ayuden en sus planes políticos.

Según Beauvais, el presidente de la república actual (Luis Napoleón Bonaparte) está acumulando poder para proclamarse en breve emperador como su tío antes que él. Temiendo un régimen autoritario como el de su predecesor, Beauvais está recabando apoyos de todas las fuerzas políticas liberales y de la burguesía industrial para tratar de evitarlo, al precio que sea necesario.

¿Dónde encaja aquí la Sociedad de Cuentacuentos? Por lo que él ha averiguado de forma fragmentaria pueden disponer de la ayuda de criaturas míticas que podrían ser una gran baza si es necesario llegar a las manos; esto probablemente no es cierto, pero el conde parte de la base de que los agentes de la Sociedad van a mentirle en prácticamente todo. Adicionalmente, si son necesarios golpes selectivos, cree saber también que la Sociedad dispone de asesinos especializados (¿los cazadores??), incluso en algunos casos con poderes mágicos.

¿Porqué Beauvais no teme personalmente ser el blanco de las iras de los supuestos monstruos al servicio de la Sociedad? Principalmente porque ha contratado a varios abogados para que transmitan la información sobre la misma en el caso de que algo le suceda, por lo que en el peor de los casos (piensa él) el riesgo compensa el beneficio.





La Sociedad en París se encuentra pues en una situación bastante comprometida. Sus normas les prohíben involucrarse en asuntos políticos mundanos, pero al mismo tiempo el que sus secretos sean revelados es terriblemente peligroso. De momento probablemente le sigan la corriente hasta que los personajes encuentren una forma de librarse de su influencia, ya sea desacreditándole, esparciendo rumores ellos mismos de forma que al final cualquier cosa que se dijera de la Sociedad parezca ridícula, etc.




## Investigación

Londres, mediados del siglo XIX. Tras una serie de macabros crímenes, la Sociedad de Cuentacientos decide poner manos a la obra e investigar la posible conexión de los mismos con criaturas imaginarias, dado lo aberrante de los crímenes.

En su contra se encuentran con una opinión pública aterrorizada que exige soluciones a las autoridades, a la policía, abiertamente superada por los hechos, y a un otoño especialmente neblinoso que hace que las tardes y noches de la ciudad sean como sacadas de una pesadilla.

A medida que los personajes indagan más, averiguan algunas pistas que refuerzan su teoría de actividad imaginaria, pero no consiguen identificar al tipo de criatura que podría estar realizando los horribles crímenes. No obstante, con el tiempo las sospechas les llevan a sospechar no de criaturas imaginarias sino de alguien con conocimientos sobre dicho mundo; incluso, dada la exactitud de los detalles que averiguan con respecto al conocimiento imaginario, ¿podría tratarse de alguien que hubiera pertenecido o aún pertenecer a la Sociedad!





En este punto la investigación se convierte en una caza del hombre contra reloj, para evitar futuros crímenes y sobre todo para evitar que el nombre de la Sociedad se vea involucrado en tales incidentes, lo que sería la ruina probable de la misma no sólo en Gran Bretaña sino probablemente en toda Europa.

Adicionalmente, se plantea en la Sociedad el debate para entender las causas del comportamiento del asesino, para tratar de prevenirlo en futuros agentes o de proteger a los mismos de las influencias que pudieran destruir su salud mental y llevarlos por ese terrible camino. ¿Era el agente alguien demasiado inestable para ese trabajo, y al admitirlo la Sociedad han provocado esa espiral de violencia? ¿O era por el contrario alguien normal, que llevado por las traumatizantes experiencias que suponen las misiones encubiertas de la Sociedad, traspasó la delgada línea entre la cordura y la locura? Y lo que es más inquietante, ¿puede volver a ocurrir?

## Mediación

Una sede de la Sociedad está sufriendo una grave crisis interna. Causada en el fondo por el punto de vista demasiado progresista y libertario que propugna la Sociedad en general, ha estallado un agrio debate entre las diversas facciones ideológicas de dicha sede local. Entre otras cosas, aparte de egos heridos e intercambio de epítetos malsonantes, el trabajo de la Sociedad en esta zona se está resintiendo, lo cual puede tener consecuencias graves si la crisis dura lo suficiente.

En general, las mayores discusiones están teniendo lugar acerca de las pasadas actuaciones de la sede con respecto a su labor; los argumentos debaten sobre los extremos típicos en los que se mueve el trabajo de la Sociedad: destruir o mediar, instruir o pasar desapercibido, etc.

En realidad, todos o casi todos buscan el bien de la Sociedad, pero sus puntos de vista son bastante opuestos y el llegar a un entendimiento o un término medio es casi imposible.

Otra posibilidad es que los debates se basen no en la actividad de la Sociedad sino en temas más “banales” como la mejor capacidad de los agentes de una nacionalidad frente a otros (por ejemplo británicos versus norteamericanos), o con respecto a su origen racial (por ejemplo occidentales versus árabes o hindúes), o meramente sobre la responsabilidad de las mujeres en las misiones de campo.


Todos estos temas se suponen superados por los librepensadores de la Sociedad, pero, en realidad, en muchas ocasiones no dejan de ser personas con opiniones propias, que en determinadas circunstancias son incapaces de trabajar a pleno rendimiento con otros que piensan distinto.

La labor de los personajes pasaría por identificar las causas de los conflictos y darles solución, para intentar conseguir que la sede vuelva a funcionar como una máquina bien engrasada sin rencillas que pudieran causar problemas en el futuro. Y si encima hay crisis imaginarias que tratar al mismo tiempo, ¡esto puede ser una labor digna de un Hércules!

## Nuevos socios

La rama norteamericana de la Sociedad se enfrenta a una dura labor: intentar que otras culturas, en este caso las tribus indias nativas, se unan a la ardua labor de la misma.

La base de la que parten es bastante mala, ya que los occidentales son vistos (con bastante acierto, probablemente) como invasores y ladrones de tierra. No obstante, no se trata de convencer a una nación entera, sino de atraer a gente apropiada a una labor de conjunto.



En primer lugar los personajes deben intentar localizar, con gran dificultad casi seguro, y probablemente con gran riesgo físico en muchos casos, a miembros de las diversas tribus con un potencial valioso para la Sociedad, principalmente conocimiento de leyendas locales y fe en las mismas (porque sin creer en esas leyendas, no dejan de ser cuentos de niños), o mejor aún, experiencia directa con lo imaginario.

Tras ese paso, sigue otro aún más difícil, que es el de aproximarse a ellos y tratar de convencerles de la necesidad que tienen de ayuda de alguien como ellos para enfrentarse a una realidad más grande que ningún hombre por sí sólo es capaz de entender.

Los agentes de la Sociedad son en general humildes y de mente abierta, ¿pero serán capaces los personajes de conseguir que estos potenciales reclutas lo crean? Y aún si lo consiguen, el ganar su confianza es en la mayoría de los casos complicado.

Suponiendo que todo saliera bien, cabría plantearse si estos nuevos agentes ayudarían a la rama americana desde sus territorios nativos (en otros continentes se ha hecho así, ¿porqué no iba a funcionar aquí?), contribuirían con sus mitos y leyendas propias a la producción bibliográfica (y secreta) de la misma, o incluso en misiones de campo más allá de sus tierras... con el conflicto que eso podría ocasionar entre los "más civilizados" habitantes locales, que suelen ser más intolerantes respecto de aquellos.

Y si estas nuevas culturas se unen a la Sociedad de Cuentacuentos... ¿es posible que esto lleve a identificar a nuevos tipos de imaginarios? ¿O podría provocar una reacción negativa por parte de los mismos?

## PRIMER ENCUENTRO

Un grupo de agentes trae nuevas acerca de un nuevo tipo de imaginario descubierto recientemente (por ejemplo un ciervo blanco, supuestamente un tipo de faérico antiguo bastante poderoso), y los personajes son encargados con la misión de averiguar más sobre el mismo y entablar relaciones pacíficas con él, si es posible.

Lamentablemente, hay otras facciones interesadas en ese ser: una puede ser un grupo de espiritistas que poseen mejor información y saben que esa criatura puede servir para sus propósitos, que en general pueden ser meramente egoístas o directamente malignos. Otra puede ser un grupo de sacerdotes que han escuchado rumores sobre avistamientos de la criatura y quieren destruirla al pensar que se trata de algún tipo de ser maligno, y que actúan por su cuenta porque nadie más en la jerarquía eclesiástica le ha dado validez a esas habladurías. Y finalmente una caterva de nobles o terratenientes sin escrúpulos que quieren dar caza a la criatura por diversión, sin plantearse si es un ser mundano o no.

Los personajes inicialmente no saben que hay competencia para encontrar a la criatura, pero a medida que lleguen al pueblecito perdido donde deben buscarlo, empezarán a descubrir que hay alguien más involucrado. Así pues, deberán darse mucha prisa y perder a los otros interesados para evitar en primer lugar que la existencia de seres como ese se haga pública, y en segundo lugar que sea dañado. Aunque en realidad puede que este ser sea lo suficientemente poderoso como para que unos meros mortales ordinarios sin recursos sean más que una molestia... ¡pero ayudarle puede ser una ventaja interesante para la Sociedad!

Y no olvidemos que si llega el caso, las normas de la Sociedad les obligarían a defender también en la medida de lo posible a los humanos, por más equivocados que estén... aunque en el caso de los espiritistas que básicamente quieren matarlo para usarlo como fuente de poder, podrían hacer una excepción.





## Recuperación

En un museo en Viena está siendo mostrado al público una reliquia medieval, un medallón de plomo que fue supuestamente propiedad del antiguo alquimista Paracelso. Según las fuentes de la Sociedad, ese objeto permitiría con el suficiente conocimiento de alquimia imaginaria (y una serie de ingredientes imaginarios) convertir el plomo en oro. La sede local está dividida entre aquellos que quieren sustituir el medallón por una réplica para evitar que un objeto como ése pierda sus poderes ante una excesiva exposición al público, otros que quieren el objeto para el caso hipotético de que la Sociedad necesite fondos extra de forma rápida y los que temen que algún otro poder en la sombra reconozca el objeto y lo use sin medida, afectando gravemente a la economía local, ¡o del país!

En cualquier caso, mientras el debate sigue y algunos agentes empiezan a trazar planes para su “recuperación”, alguien se infiltra en el museo y roba el medallón, haciendo que la discusión se convierta en algo más personal. Mientras reina la desconfianza en la sede de la Sociedad, ¿habrá alguien que sea lo suficientemente imparcial como para investigar el hurto y que tenga el valor de acusar a un compañero? O bien, ¿quién podría saber para qué sirve el objeto, y qué uso podría darle a esa máquina de producir riqueza?

Una complicación adicional podría ocurrir cuando empiecen a aparecer copias casi perfectas de ducados de oro que a los pocos días se convierten en monedas de plomo sin valor. La policía y la seguridad del Imperio ponen manos a la obra haciendo que el trabajo de los agentes de la Sociedad sea mucho más complicado y peligroso. Por otra parte, ¿es la duración temporal de la reacción alquímica un efecto intencionado o el resultado de la comprensión incompleta de la misma? En el primer caso, la implicación política de ese sabotaje económico podría superar los objetivos de la Sociedad de Cuentacuentos, aunque su código de conducta les obliga a recuperar ese objeto mítico para evitar el daño que su poder descontrolado pueda provocar...

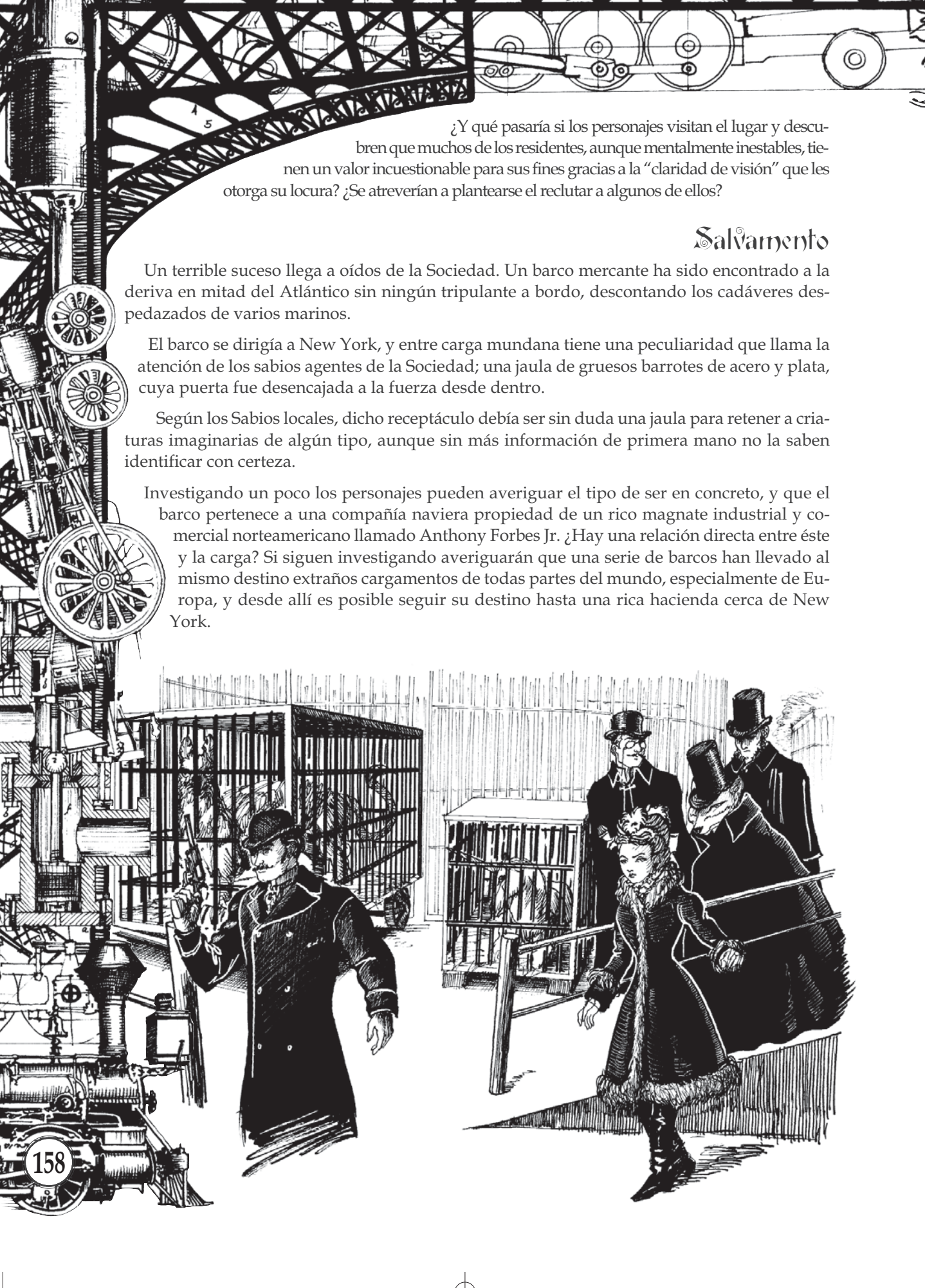
## Rescate

Un agente de la Sociedad ha sido encerrado en una “casa de salud” (léase, manicomio) por ser considerado demente por su extraño comportamiento. Alternativamente se trata de alguien con un enorme potencial para ser convocado por la Sociedad, encerrado por afirmar la existencia de seres sobrenaturales de las que ha sido testigo, según él (o ella).

Se forma un grupo de rescate que tiene que evaluar el riesgo de liberarle y descubrir la mejor forma para hacerlo: soborno, rescate, engaños, etc. Al indagar más los personajes descubrirán que la nueva dirección del centro se toma en serio su trabajo y que pretenden de verdad curar a sus pacientes, con todos los medios a su disposición (que en esta época, son probablemente escasos, bastante inútiles, y terribles). En estas circunstancias muchos de los intentos más sutiles tienen una alta probabilidad de fracaso, por ese mismo interés de los médicos en los pacientes.

Una vuelta de tuerca adicional interesante sería si la policía local está colaborando con la institución tratando de determinar una componente de locura en la actividad criminal, por lo que todo lo fuera de lo normal que tuviese lugar en dicho lugar sería examinado con lupa.

Cualquier alternativa debe ser extremadamente cuidadosa para evitar involucrar a la Sociedad en esos temas y sobre todo para evitar terminar encerrados ellos mismos en la institución. Todo intento suficientemente escandaloso (por ejemplo, ¡hacerle desaparecer de una celda acolchada!) puede provocar que se investigue intensamente al huido y a su entorno, y a los últimos en visitarle, etc.



¿Y qué pasaría si los personajes visitan el lugar y descubren que muchos de los residentes, aunque mentalmente inestables, tienen un valor incuestionable para sus fines gracias a la “claridad de visión” que les otorga su locura? ¿Se atreverían a plantearse el reclutar a algunos de ellos?

## Salvamento

Un terrible suceso llega a oídos de la Sociedad. Un barco mercante ha sido encontrado a la deriva en mitad del Atlántico sin ningún tripulante a bordo, descontando los cadáveres despedazados de varios marinos.

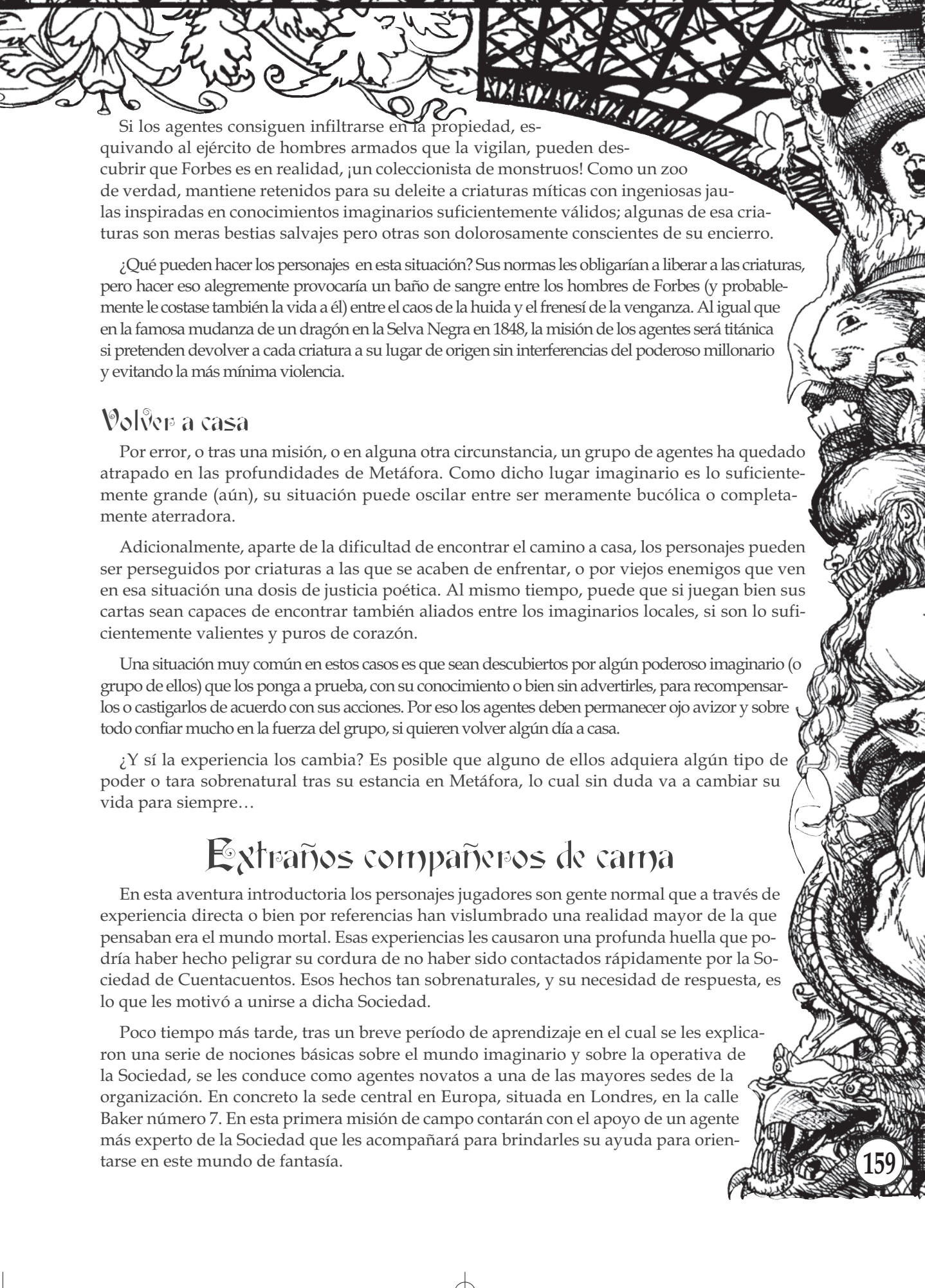
El barco se dirigía a New York, y entre carga mundana tiene una peculiaridad que llama la atención de los sabios agentes de la Sociedad; una jaula de gruesos barrotes de acero y plata, cuya puerta fue desenchajada a la fuerza desde dentro.

Según los Sabios locales, dicho receptáculo debía ser sin duda una jaula para retener a criaturas imaginarias de algún tipo, aunque sin más información de primera mano no la saben identificar con certeza.

Investigando un poco los personajes pueden averiguar el tipo de ser en concreto, y que el barco pertenece a una compañía naviera propiedad de un rico magnate industrial y comercial norteamericano llamado Anthony Forbes Jr. ¿Hay una relación directa entre éste y la carga? Si siguen investigando averiguarán que una serie de barcos han llevado al mismo destino extraños cargamentos de todas partes del mundo, especialmente de Europa, y desde allí es posible seguir su destino hasta una rica hacienda cerca de New York.







Si los agentes consiguen infiltrarse en la propiedad, esquivando al ejército de hombres armados que la vigilan, pueden descubrir que Forbes es en realidad, ¡un coleccionista de monstruos! Como un zoo de verdad, mantiene retenidos para su deleite a criaturas míticas con ingeniosas jaulas inspiradas en conocimientos imaginarios suficientemente válidos; algunas de esas criaturas son meras bestias salvajes pero otras son dolorosamente conscientes de su encierro.

¿Qué pueden hacer los personajes en esta situación? Sus normas les obligarían a liberar a las criaturas, pero hacer eso alegremente provocaría un baño de sangre entre los hombres de Forbes (y probablemente le costase también la vida a él) entre el caos de la huida y el frenesí de la venganza. Al igual que en la famosa mudanza de un dragón en la Selva Negra en 1848, la misión de los agentes será titánica si pretenden devolver a cada criatura a su lugar de origen sin interferencias del poderoso millonario y evitando la más mínima violencia.

## ⊕ Volver a casa

Por error, o tras una misión, o en alguna otra circunstancia, un grupo de agentes ha quedado atrapado en las profundidades de Metáfora. Como dicho lugar imaginario es lo suficientemente grande (aún), su situación puede oscilar entre ser meramente bucólica o completamente aterradora.

Adicionalmente, aparte de la dificultad de encontrar el camino a casa, los personajes pueden ser perseguidos por criaturas a las que se acaben de enfrentar, o por viejos enemigos que ven en esa situación una dosis de justicia poética. Al mismo tiempo, puede que si juegan bien sus cartas sean capaces de encontrar también aliados entre los imaginarios locales, si son lo suficientemente valientes y puros de corazón.

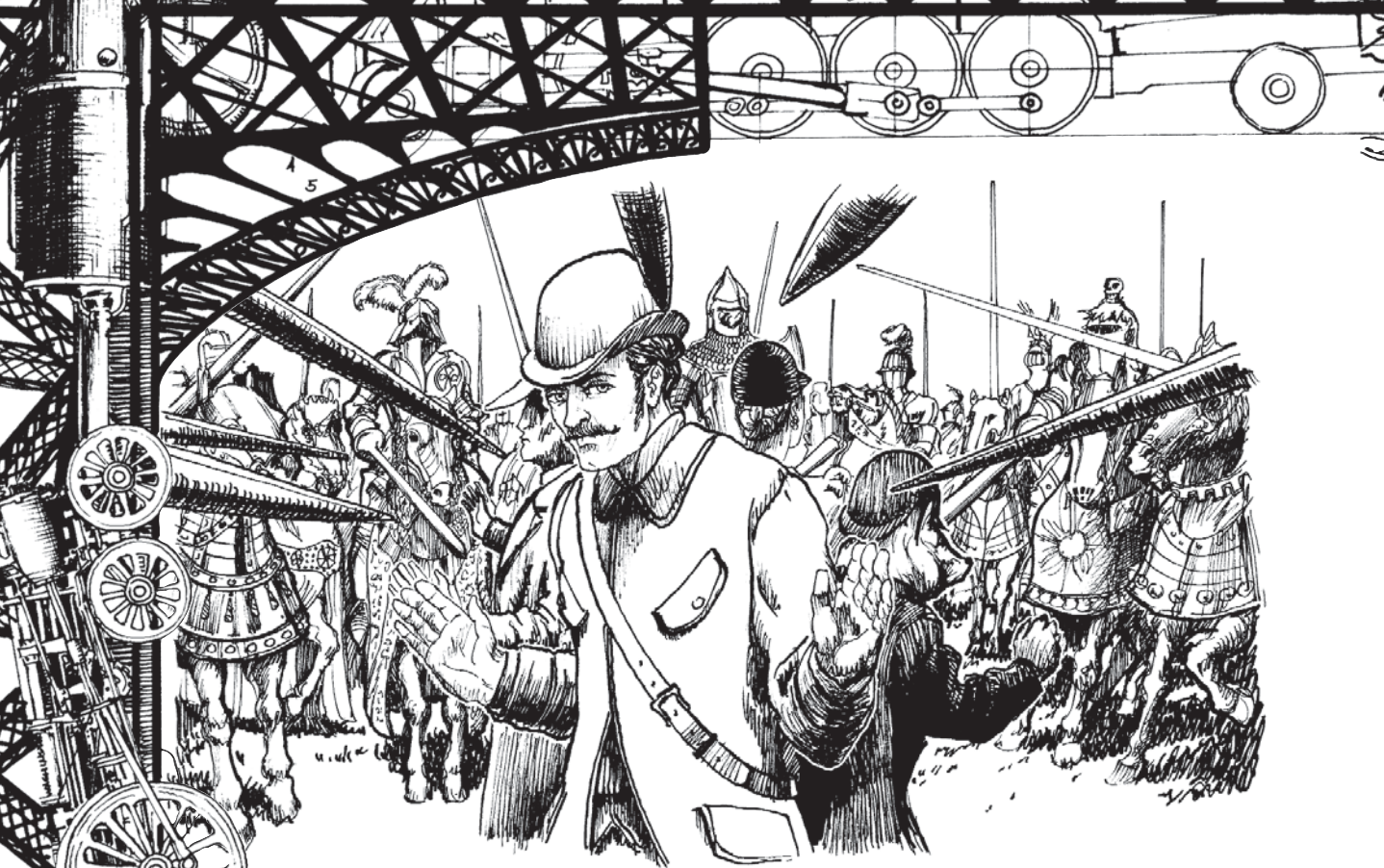
Una situación muy común en estos casos es que sean descubiertos por algún poderoso imaginario (o grupo de ellos) que los ponga a prueba, con su conocimiento o bien sin advertirles, para recompensarlos o castigarlos de acuerdo con sus acciones. Por eso los agentes deben permanecer ojo avizor y sobre todo confiar mucho en la fuerza del grupo, si quieren volver algún día a casa.

¿Y si la experiencia los cambia? Es posible que alguno de ellos adquiera algún tipo de poder o tara sobrenatural tras su estancia en Metáfora, lo cual sin duda va a cambiar su vida para siempre...

## ⊕ Extraños compañeros de cama

En esta aventura introductoria los personajes jugadores son gente normal que a través de experiencia directa o bien por referencias han vislumbrado una realidad mayor de la que pensaban era el mundo mortal. Esas experiencias les causaron una profunda huella que podría haber hecho peligrar su cordura de no haber sido contactados rápidamente por la Sociedad de Cuentacuentos. Esos hechos tan sobrenaturales, y su necesidad de respuesta, es lo que les motivó a unirse a dicha Sociedad.

Poco tiempo más tarde, tras un breve período de aprendizaje en el cual se les explicaron una serie de nociones básicas sobre el mundo imaginario y sobre la operativa de la Sociedad, se les conduce como agentes novatos a una de las mayores sedes de la organización. En concreto la sede central en Europa, situada en Londres, en la calle Baker número 7. En esta primera misión de campo contarán con el apoyo de un agente más experto de la Sociedad que les acompañará para brindarles su ayuda para orientarse en este mundo de fantasía.



La sede de la Sociedad es un edificio con aire de club pero muy orientado a su fachada de editora bibliográfica. Más allá de las estancias públicas donde los mortales ordinarios pueden llegar, los personajes son conducidos por un ujier a la otra mitad de la Sociedad, la que ha existido desde hace siglos en el límite entre lo racional y lo imaginario; tras una puerta secreta escondida tras una biblioteca pivotante, los personajes acceden a la otra mitad del edificio. Una escalera de caracol conduce a un sótano acondicionado como enorme biblioteca, almacén y universidad (hasta cierto punto). Aún siendo una zona secreta está decorada mayormente como una biblioteca. Aquí y allá hay personas leyendo viejos libros a la luz de las lámparas de gas, mientras que se puede entrever en determinadas habitaciones (cuyas puertas están entreabiertas) como algunas personas practican esgrima u otras artes de combate.

La siguiente maravilla que los personajes ven son las vitrinas de tesoros: varias filas de vitrinas protegidas por un grueso cristal tras el cual brillan objetos de increíble apariencia, tesoros que ha recopilado la Sociedad durante los siglos y que con frecuencia usa en su lucha por mantener el status quo en el mundo real. Entre todos esos objetos hay coronas, espadas, sombreros, flautas, botas, anillos, botellas, etc. Si le preguntan al ujier, éste les comenta que son objetos mágicos que se han usado con frecuencia en las misiones más importantes, y que se mantienen expuestos tanto como una señal de orgullo como para que no sean olvidados, y de esa forma indirectamente reforzar su poder. "O al menos eso me han dicho" termina, encogiéndose de hombros con una sonrisa de medio lado.

Todo eso y más pueden entrever los personajes hasta que el ujier les lleva a un despacho alejado de todo eso, con el nombre "Sr. Reynard" grabado en latón en la misma.

El ujier llama a la puerta y una voz contesta "adelante", momento en el cual les abre la puerta y se retira.





El despacho es un estudio no muy grande, de aspecto acogedor y repleto de libros desordenados del suelo al techo. Una gran mesa de caoba ocupa el centro de la misma, y delante de ella hay tantas sillas del mismo material como personajes haya, más una silla ocupada por un caballero con aspecto de oficinista que se levanta y les saluda cordialmente asintiendo con la cabeza pero con escuetas palabras. Al otro lado de la mesa un sillón de orejas da la espalda a los personajes, pero se escucha a alguien sentado allí hojeando algún tipo de papeles, y se vé y huele el humo de una pipa en ese mismo lugar.

“Por favor caballeros, tomen asiento” dice la misma voz de antes, una voz de alguien de bastante edad con un cierto acento francés.

Una vez los personajes toman asiento el señor Reynard gira la silla y se presenta ante ellos con toda la crudeza de su aspecto sobrenatural. El señor Reynard es un esopiano, un zorro en concreto, que no camufla en absoluto su apariencia y que parece tener bastante edad aunque sea difícil comparar con humanos. Viste un cómodo batín sobre un traje elegante y está fumando de una pipa de espuma de mar, sobre la mesa una taza de té humea suavemente.

Una tirada Normal de Conocimiento Imaginario hace recordar a los personajes los cuentos sobre el zorro Reynard, también llamado Raynard y Renard. ¿Es posible que este ser sea el famoso embaucador, digno de tantas historias, o una criatura que toma ese nombre?

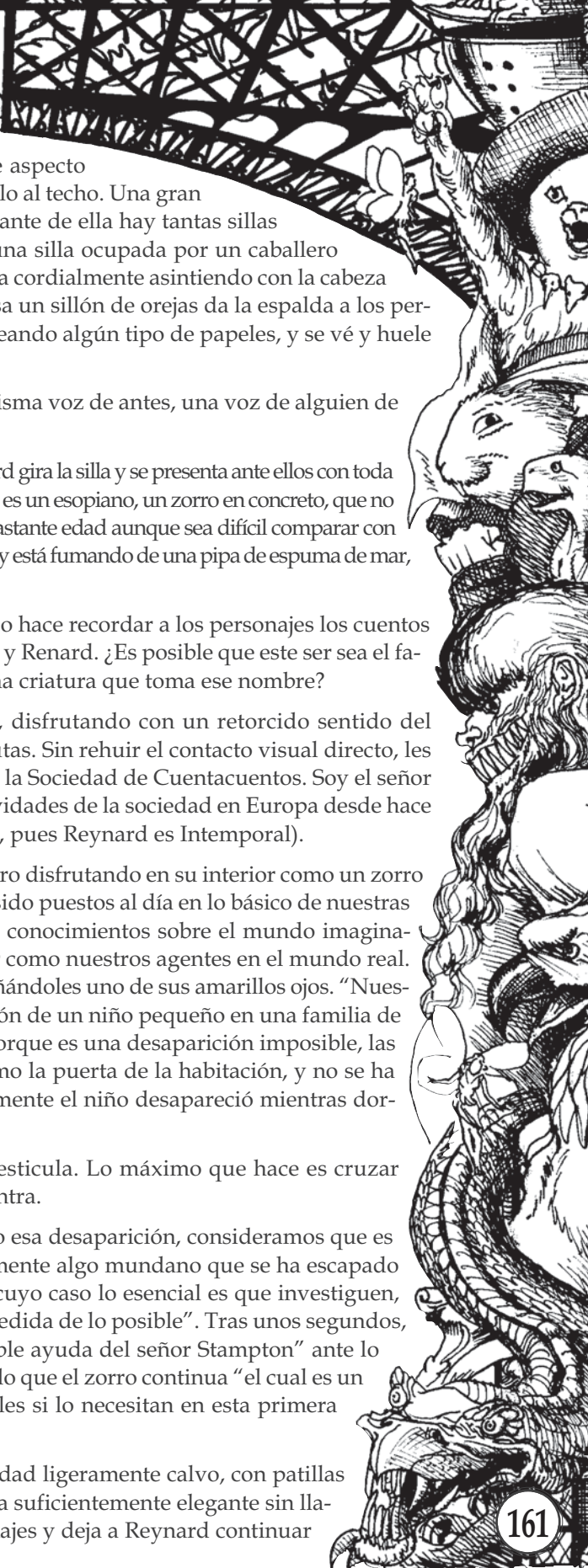
Reynard sonríe con una expresión inhumana, disfrutando con un retorcido sentido del humor del efecto que produce en los nuevos reclutas. Sin rehuir el contacto visual directo, les habla con voz tranquila: “Bienvenidos de nuevo a la Sociedad de Cuentacuentos. Soy el señor Reynard, administrador y coordinador de las actividades de la sociedad en Europa desde hace muchos años” (literalmente, desde el último siglo, pues Reynard es Intemporal).


Sin inmutarse por las caras de los personajes, pero disfrutando en su interior como un zorro en un gallinero, Reynard continua: “Veo que han sido puestos al día en lo básico de nuestras actividades, y han empezado a estudiar nuestros conocimientos sobre el mundo imaginario. Creemos que ya están preparados para actuar como nuestros agentes en el mundo real. Perdón, quería decir fuera de aquí, je, je”, dice, guiñándoles uno de sus amarillos ojos. “Nuestros contactos nos han informado de la desaparición de un niño pequeño en una familia de Sheffield. No sería nada excepcional si no fuese porque es una desaparición imposible, las ventanas estaban completamente cerradas así como la puerta de la habitación, y no se ha encontrado rastro alguno en la misma. Aparentemente el niño desapareció mientras dormía sin dejar rastro”.

Reynard continua con tranquilidad, apenas gesticula. Lo máximo que hace es cruzar ambas manos delante de su cara cuando se concentra.

“Cualquiera que sea la causa que ha provocado esa desaparición, consideramos que es importante que la investiguen. Puede ser simplemente algo mundano que se ha escapado a la policía, o puede ser actividad imaginaria en cuyo caso lo esencial es que investiguen, descubran, aprendan y devuelvan al niño, en la medida de lo posible”. Tras unos segundos, añade “adicionalmente, contarán con la inestimable ayuda del señor Stampton” ante lo cual el otro invitado asiente con tranquilidad, tras lo que el zorro continua “el cual es un agente de mayor antigüedad que intentará guiarles si lo necesitan en esta primera misión”.

El señor Stampton es un hombre de mediana edad ligeramente calvo, con patillas y gafas redondas, que viste un traje de clase media suficientemente elegante sin llamar la atención. Sonríe amablemente a los personajes y deja a Reynard continuar





con sus explicaciones. Si es necesario, Reynard aclara a los personajes que Stampton es principalmente un supervisor, su tarea es evaluar su actuación y orientarles si es necesario, aunque confían en que sus conocimientos de la operativa de la Sociedad sean ya suficientes.

Si los personajes no tienen ninguna credencial o autoridad para investigar en la casa, Reynard continúa "Les hemos preparado credenciales falsas como agentes de Scotland Yard, que les permitirán echar un vistazo, hablar con los padres e indagar por los alrededores. No obstante ya saben que nuestra máxima es la sutileza, esfuércense en pasar desapercibidos".

Reynard les entrega una carpeta con informes sobre el caso; parece ser que hace 3 días por la noche, Peter, el hijo de 6 años de los McCormack, desapareció de su cuarto sin dejar rastro alguno. Un ruido fuerte despertó a sus padres en mitad de la noche (a la una de la madrugada, una hora relativamente importante en el mundo imaginario), y cuando acudieron ya no estaba. La chimenea estaba sellada (es verano), y las puertas y ventanas cerradas. Los McCormack son nuevos ricos, el marido es un comerciante de cubiertos de acero que ha tenido mucho éxito y ha escalado con rapidez en la clase social (la mayor riqueza de Sheffield es la fabricación de utensilios de acero). Una tirada Normal de Conocimiento Imaginario haría a un personaje pensar que es poco probable que el secuestrador sea algún tipo de faérico, ¿demasiado hierro quizá?

Los McCormack tienen una gran mansión en las afueras de Sheffield, tan alejados como han podido de la nube de humo perpetua de la ciudad. Alrededor de la casa hay jardines y más allá sólo campos de cultivo, aunque no muy cuidados.

La policía local acudió a la mañana siguiente pero no averiguó nada. Al día siguiente a ese, gracias a los contactos del señor McCormack, Scotland Yard mandó a un inspector pero tampoco averiguó mucho. Sin haber nota de secuestro piensan que el niño consiguió salir de alguna forma (la puerta estaba cerrada con llave porque el señor McCormack había castigado al niño por no querer tomarse la sopa; la llave estaba puesta al otro lado, probablemente se olvidaran de cerrarla, el niño saliera y cerrara tras de sí) y tras eso se escapase de casa; los McCormack aseguran que la puerta estaba cerrada cuando se fueron a dormir y que oyeron algo a media noche, pero están un poco a la espera de lo que diga el inspector, no obstante el señor McCormack ha contratado a todos los lugareños que ha podido para buscar por los alrededores, sin éxito.


Sheffield está a unas 167 millas de Londres, pero afortunadamente hay trenes que permiten llegar de forma suficientemente rápida. El recorrido por sí sólo son unas 5 horas, que más el tiempo de espera en paradas intermedias, puede suponer un total de unas 6-7 horas con facilidad. Adjunto a los informes está el horario de trenes desde Londres, los personajes tienen un par de horas para prepararse hasta la salida del próximo tren. Con el primer tren llegarán esa tarde-noche, si lo pierden tendrán que esperar al día siguiente lo cual no es una gran alternativa.

Stampton sugiere si se le pregunta partir inmediatamente, para evitar que las pistas se enfríen demasiado.

Si los personajes no tienen ninguna pregunta Reynard les emplaza para partir en seguida. Cuanto más tiempo pase, si el secuestrador es imaginario, más improbable es que puedan encontrar al niño ileso. Y además, ¿se hace más probable que la policía estorbe!

El viaje transcurre sin incidentes hasta Sheffield. Esta ciudad, triste y humeante, les recibe al caer la tarde. Los personajes pueden alojarse en un hotel local y esperar a la mañana siguiente o acudir a la casa de los McCormack esa misma noche.





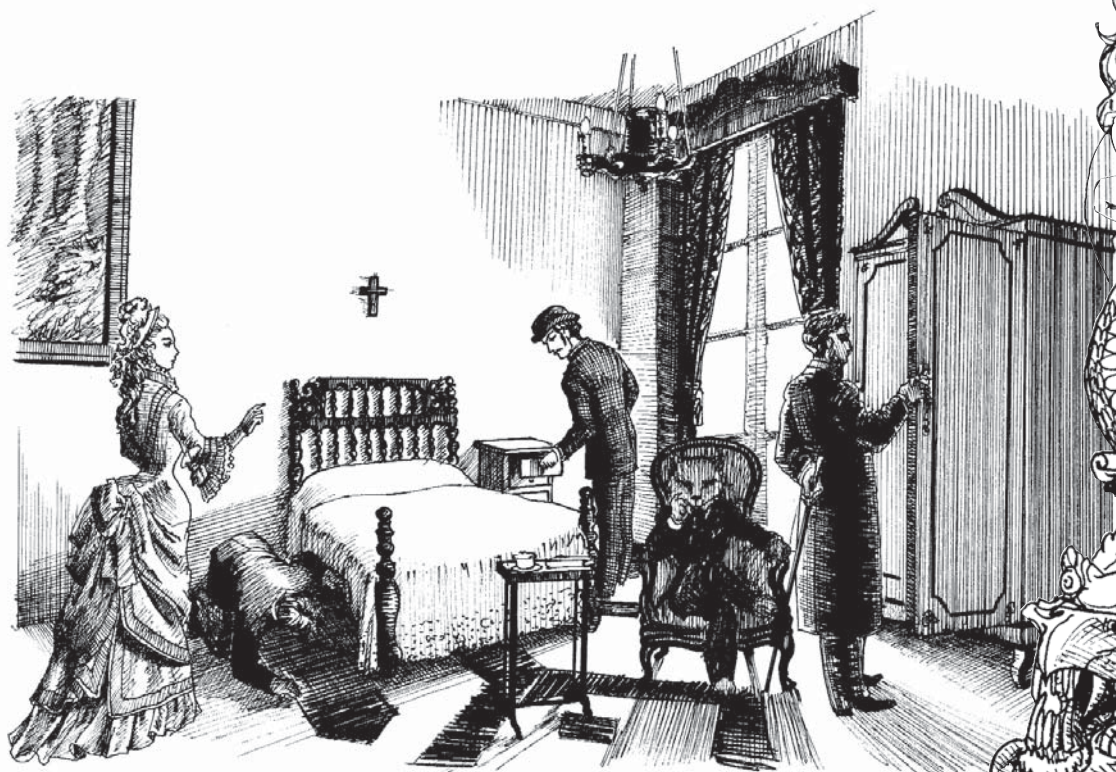
Si intentan indagar leyendas locales en principio no hay historias sobre desapariciones extrañas en la comarca que puedan relacionar con el caso, fuera de lo razonablemente posible (niños perdidos jugando en el bosque, y cosas así). Stampton se muestra complacido si piensan en esta alternativa, aunque no lo muestra abiertamente.

Una inspección de los alrededores no revela más que mucho movimiento, confirmando la búsqueda por parte de la policía y de los lugareños. Los McCormack (John y Marta) les reciben con expresiones de profunda angustia, sin revisar mucho las credenciales de los personajes y creyendo probablemente cualquier historia que les cuenten. La casa es una gran residencia de dos pisos en forma de C. Hay bastante servicio que también están nerviosos y preocupados (mayordomo, dos doncellas, cocinera y jardinero).

Independientemente de a quién pregunten sobre el pequeño Peter, todas las personas de la casa están de acuerdo en que es (¿era?) un niño feliz, aunque no tenía muchos amigos en la ciudad dada la disparidad de clases sociales existente. Asimismo, Peter no acudía a la escuela ordinaria, sino que tiene una institutriz (Mrs Wolf) que reside en verano en Manchester, cuando no está trabajando allí en Sheffield en casa de los McCormack. Nadie, ni lugareños ni empleados, parece tener quejas con respecto a los McCormack (y lo aparentan sinceramente), excepto quizás una "razonable" envidia por el éxito económico de aquellos.

Efectivamente, eso se nota. La casa es bastante lujosa, quizás hasta de forma exagerada. Parece evidente que la rapidez con que los McCormack han ascendido en la escala social les ha pasado factura. ¿Se tratará de un secuestro por dinero?

La habitación del menor no tiene signos extraños, aunque ha sido registrada por la policía. Aparentemente no hay huella alguna ni en la habitación ni en las ventanas (tampoco como





para descolgarse desde una de ellas) ni en las puertas. Hay huellas en el jardín pero los McCormack dicen que son de la policía, y que según la misma no había ningún rastro allí.

Una tirada Normal de Otear descubre una cosa inusual, aunque la habitación del menor es muy lujosa al igual que el resto de la casa, con estanterías de maderas nobles con cuentos infantiles, finos juguetes de madera y hojalata y alfombras de punto persa, la cama del niño desentona un poco con el estilo de la habitación aún cuando también parece muy cara (y es demasiado grande, ¿no?). Es de bronce finamente repujado y forjado, con colchón de plumas, sábanas de seda y edredón de excepcional calidad. Además parece apropiada para un niño de entre 10 y 12 años más que para uno de 6. Examinando la cama con otra tirada Normal de Otear se encuentra la marca del fabricante ("Lloyd's de Londres"). Si se pregunta a los McCormack por la cama el señor John les cuenta que la compró específicamente para su hijo, porque quería lo mejor de lo mejor para él: "Lloyd's suministra a la casa real, nadie trabaja mejor que ellos" dice entre sollozos. Lo que no dice porque no sabe la importancia que tiene es que es exactamente el mismo modelo que Lloyd's vende a la familia real. Esta misma información puede ser reconocida por los personajes con una Buena tirada de Buscar Información, Lloyd's es una empresa conocida.

Una Gran tirada de Etiqueta puede revelar también esa información a los personajes, ha salido alguna vez en los periódicos. Es importante que deduzcan eso porque los secuestradores también han partido de esa información.

Si los personajes se centran en buscar pistas mundanas Stampton les sugiere intentar buscar posibles actividades imaginarias. Después de todo, si la desaparición es algo mundano, no es competencia de la Sociedad resolverla. Él sugiere revisar los medios de salida de la habitación aunque aparentemente no fuese posible salir por ellos. Adicionalmente, sugiere buscar cosas fuera de lo normal y si es posible, realizar algún ritual de adivinación en la habitación para arrojar luz sobre el asunto.

Una inspección ocular de los personajes, que buscan cosas ilógicas que la gente normal no buscaría, revela, con una Gran tirada de Otear (o más fácil si buscan directamente allí mismo), que hay rastros bajo la cama, como si alguien se hubiese deslizado bajo ella. La policía probablemente buscó bajo la cama pero no le dio importancia a esos rastros pensando que fueran del niño.


Cualquier personaje imaginario con Olfato puede, con una Gran tirada, notar rastros de presencia imaginaria en la habitación, aunque son tenues y no ofrecen más información.

Si los personajes consiguen quedarse solos un tiempo, un ritual de adivinación les permite tras una hora de trabajo triangulizar actividad imaginaria en la cama, como parecía evidente. Una tirada de Conocimiento de Criaturas Imaginarias parece indicar que lo más probable es que el captor fuera un monstruo de habitación... ¿hay relación entre la cama concreta y la familia, o como es común con esas criaturas, acudió a esta cama al azar?

Los personajes pueden pensar en la posibilidad de que alguien haya utilizado a esa criatura imaginaria para secuestrar al niño, pero una tirada Mediocre de Conocimiento Imaginario les confirmará que es bastante improbable. Los conocimientos requeridos para contactar y convencer (u obligar) a un imaginario está fuera del alcance de casi toda persona que no pertenezca a la orden, ¡con escasas excepciones!

Aún en el hipotético caso de que los personajes tengan medios para acceder a Metáfora desde esta cama, de esa forma no pueden rastrear a la criatura, su mejor





pista es Lloyd's. ¡Una empresa que fabrica camas sería como un buffet libre para un monstruo de habitación!

Ante esta pista Stampton probablemente sugiera visitar la central de Lloyd's, para averiguar si hay relación entre esa fuente de camas y la desaparición. Su razonamiento es que si fue al azar, hay poco que puedan hacer, pero si guarda relación con esa cama probablemente sea la mejor pista. Además, a él le huele raro la coincidencia entre una cama fuera de lugar y la desaparición... de haber sido una cama normal no hubiera sido tan extraño.

Para volver a Londres lo más rápido es volver en tren al día siguiente, por la mañana. Aproximadamente a las 4 de la tarde podrían estar de vuelta y coger un coche de caballos para visitar a Lloyd's.

La casa central de Lloyd's está situada a las afueras de Londres. Si los personajes tienen buen aspecto (léase, clase social) el director, el señor Byron Rutheford, no tiene problema es dejarles pasar y enseñarles su material. Esta sede sólo centraliza los pedidos, las camas no son fabricadas aquí. Lo que sí tienen es un muestrario de sus productos, con lo que hay al menos entre 10 y 15 camas.

Si el señor Rutheford es preguntado sobre las camas de lujo (como la de los McCormack), no tiene inconveniente en enseñarles un par de ellas de distintos tamaños (una pequeña y una mediana), que normalmente están a la venta en pedido especial sólo para los clientes más selectos. Una tirada Normal de Empatía revelará que Rutheford parece un poco molesto por algo una vez lleguen a este punto. Si se le pregunta por ello, reconoce un poco a regañadientes, aunque con flema británica, que hubo un error con un pedido y mandaron una de estas camas a un cliente antes que a otro (¡pero no especifica que el cliente original es la casa real, ni por todo el oro del mundo!).

Stampton sugiere a los personajes en este momento intentar buscar algo fuera de lo normal en este lugar, que permita relacionar las pistas que tienen con esa supuesta actividad imaginaria. O bien cualquier otra cosa que sucediera en las fechas cercanas al envío de la cama equivocada.

Si se le pregunta si alguien más ha estado preguntando por estas camas, Rutheford parece sorprendido "pues sí, la verdad es que sí. Además del cliente que compró la cama, un caballero vino un par de días antes buscando mobiliario para su mansión, y para mostrarle la calidad de nuestro trabajo le mostré estas camas. La verdad es que pareció muy impresionado con ellas, su ayuda de cámara las inspeccionó con detenimiento -parecía experto en el tema- y quedó muy satisfecho".

Otra forma posible de obtener esta información es si le pregunta si alguien se ha introducido subrepticamente en sus oficinas últimamente. El señor Rutheford parece sorprendido ante esta pregunta pero dice que no, afortunadamente. La única visita reciente fue un caballero que tal y tal...

Preguntado por más detalles si consiguen convencerle para hablar les comenta que le compró un par de camas (relativamente caras), pagó en metálico y se fue. Las camas se entregaron en una dirección de Londres, un almacén donde parece ser que estaba reuniendo los muebles. El caballero se llamaba Sir Anthony Cartwright, nombre que puede llamar la atención de los personajes con una Buena tirada de Conocimiento Imaginario (Stampton lo reconoce instantáneamente). Su ayudante, curiosamente, no tenía rasgos distintivos, "era como cualquiera" lo cual es un detalle bastante revelador, si es un imaginario con Mascarada.



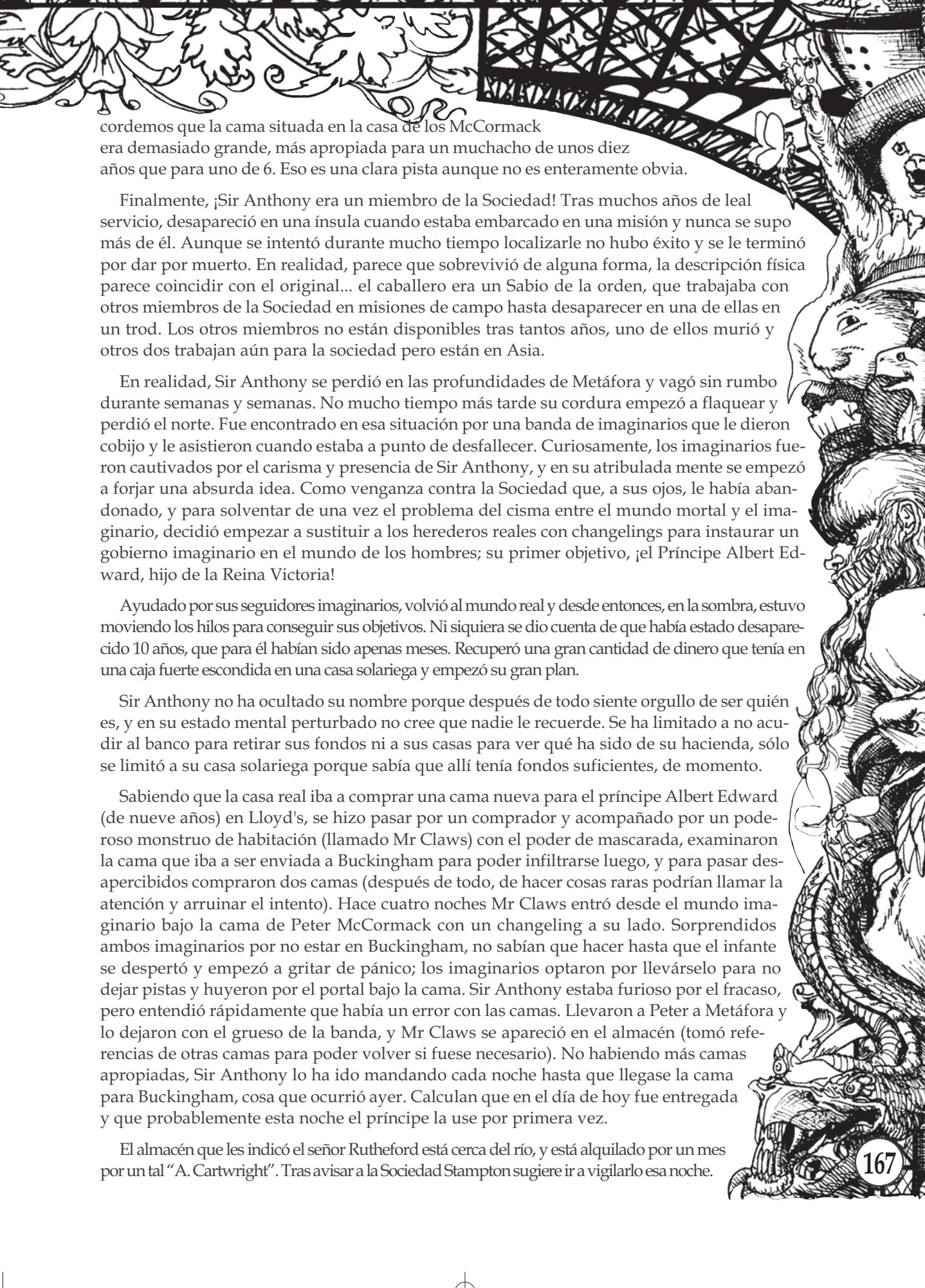
El resto de información que se puede conseguir de aquí es el destino de las camas que se vendieron al tiempo que la de la familia McCormack, aunque a estas alturas probablemente sospechen que era para la familia real. Como Rutheford no les va a revelar esa información excepto si se lo solicita una instancia judicial (¡ya que es para la corona!), pueden intentar colarse por la noche para consultar los libros, o bien engatusarle para que revele más información, porque el soborno no funciona muy bien en un caballero, o quizás intimidarle, aunque eso podría atraer atención no deseada sobre sí mismos... ¡o a Scotland Yard! Puede no obstante, que los personajes tengan credenciales que motiven al director a contarles más cosas.

Aun en el caso de que los personajes intentasen advertir a la casa real del posible intento de secuestro, es casi imposible que puedan hacer nada. Entrar en el palacio a hurtadillas es casi imposible, con medios mundanos claro está, por lo que los rumores de intentos de secuestro serían desechados. La Sociedad de Cuentacuentos no puede tampoco arriesgarse demasiado en un caso tan importante, ya que aunque tuvieran éxito, su actividad quedaría expuesta al público con terribles consecuencias. Stampton tiene muy claro todos esos problemas pero sugiere de todos modos advertir a la Sociedad para ver qué pueden hacer.

A pesar de las dificultades, si los personajes informan a la Sociedad (como se espera), intentarán hacer un ritual cubriendo todo el palacio (¡una tarea titánica!) para evitar o dificultar el acceso de imaginarios mediante portales. Lo que los personajes no sabrán es si el ritual tuvo éxito o no, algo por otra parte normal con la magia de la Sociedad...

Por otra parte, la reina Victoria tiene 6 hijos en 1850, con edades desde los 10 años hasta apenas unos meses. ¿Cuál de ellos en concreto va a ser secuestrado? Re-





cordemos que la cama situada en la casa de los McCormack era demasiado grande, más apropiada para un muchacho de unos diez años que para uno de 6. Eso es una clara pista aunque no es enteramente obvia.

Finalmente, ¡Sir Anthony era un miembro de la Sociedad! Tras muchos años de leal servicio, desapareció en una ínsula cuando estaba embarcado en una misión y nunca se supo más de él. Aunque se intentó durante mucho tiempo localizarle no hubo éxito y se le terminó por dar por muerto. En realidad, parece que sobrevivió de alguna forma, la descripción física parece coincidir con el original... el caballero era un Sabio de la orden, que trabajaba con otros miembros de la Sociedad en misiones de campo hasta desaparecer en una de ellas en un trod. Los otros miembros no están disponibles tras tantos años, uno de ellos murió y otros dos trabajan aún para la sociedad pero están en Asia.

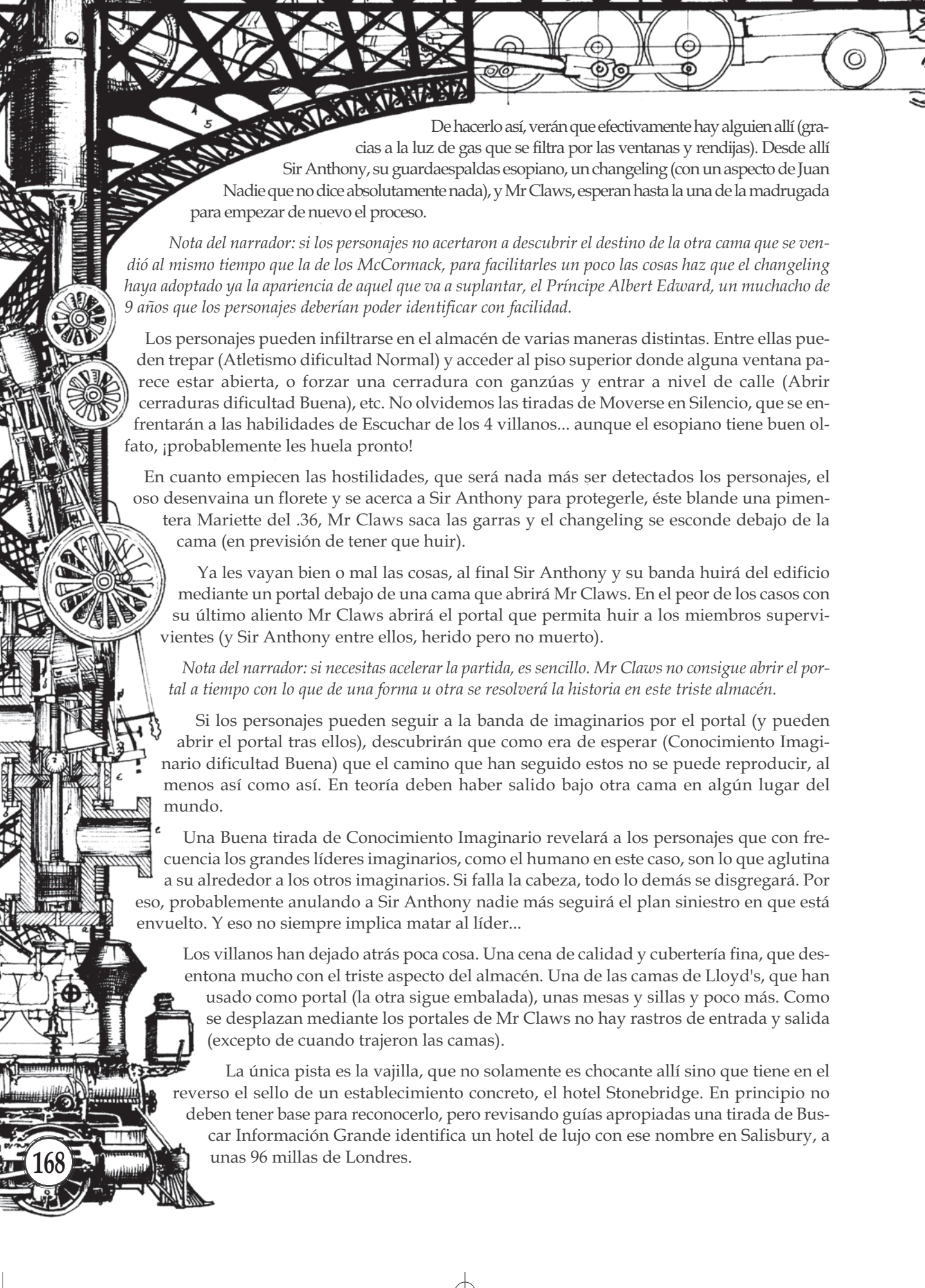
En realidad, Sir Anthony se perdió en las profundidades de Metáfora y vagó sin rumbo durante semanas y semanas. No mucho tiempo más tarde su cordura empezó a flaquear y perdió el norte. Fue encontrado en esa situación por una banda de imaginarios que le dieron cobijo y le asistieron cuando estaba a punto de desfallecer. Curiosamente, los imaginarios fueron cautivados por el carisma y presencia de Sir Anthony, y en su atribulada mente se empezó a forjar una absurda idea. Como venganza contra la Sociedad que, a sus ojos, le había abandonado, y para solventar de una vez el problema del cisma entre el mundo mortal y el imaginario, decidió empezar a sustituir a los herederos reales con changelings para instaurar un gobierno imaginario en el mundo de los hombres; su primer objetivo, ¡el Príncipe Albert Edward, hijo de la Reina Victoria!

Ayudado por sus seguidores imaginarios, volvió al mundo real y desde entonces, en la sombra, estuvo moviendo los hilos para conseguir sus objetivos. Ni siquiera se dio cuenta de que había estado desaparecido 10 años, que para él habían sido apenas meses. Recuperó una gran cantidad de dinero que tenía en una caja fuerte escondida en una casa solariega y empezó su gran plan.

Sir Anthony no ha ocultado su nombre porque después de todo siente orgullo de ser quién es, y en su estado mental perturbado no cree que nadie le recuerde. Se ha limitado a no acudir al banco para retirar sus fondos ni a sus casas para ver qué ha sido de su hacienda, sólo se limitó a su casa solariega porque sabía que allí tenía fondos suficientes, de momento.

Sabiendo que la casa real iba a comprar una cama nueva para el príncipe Albert Edward (de nueve años) en Lloyd's, se hizo pasar por un comprador y acompañado por un poderoso monstruo de habitación (llamado Mr Claws) con el poder de mascarada, examinaron la cama que iba a ser enviada a Buckingham para poder infiltrarse luego, y para pasar desapercibidos compraron dos camas (después de todo, de hacer cosas raras podrían llamar la atención y arruinar el intento). Hace cuatro noches Mr Claws entró desde el mundo imaginario bajo la cama de Peter McCormack con un changeling a su lado. Sorprendidos ambos imaginarios por no estar en Buckingham, no sabían que hacer hasta que el infante se despertó y empezó a gritar de pánico; los imaginarios optaron por llevárselo para no dejar pistas y huyeron por el portal bajo la cama. Sir Anthony estaba furioso por el fracaso, pero entendió rápidamente que había un error con las camas. Llevaron a Peter a Metáfora y lo dejaron con el grueso de la banda, y Mr Claws se apareció en el almacén (tomó referencias de otras camas para poder volver si fuese necesario). No habiendo más camas apropiadas, Sir Anthony lo ha ido mandando cada noche hasta que llegase la cama para Buckingham, cosa que ocurrió ayer. Calculan que en el día de hoy fue entregada y que probablemente esta noche el príncipe la use por primera vez.

El almacén que les indicó el señor Rutheford está cerca del río, y está alquilado por un mes por un tal "A. Cartwright". Tras avisar a la Sociedad Stampton sugiere ir a vigilarlo esa noche.



De hacerlo así, verán que efectivamente hay alguien allí (gracias a la luz de gas que se filtra por las ventanas y rendijas). Desde allí Sir Anthony, su guardaespaldas esopiano, un changeling (con un aspecto de Juan Nadie que no dice absolutamente nada), y Mr Claws, esperan hasta la una de la madrugada para empezar de nuevo el proceso.

*Nota del narrador: si los personajes no acertaron a descubrir el destino de la otra cama que se vendió al mismo tiempo que la de los McCormack, para facilitarles un poco las cosas haz que el changeling haya adoptado ya la apariencia de aquel que va a suplantar, el Príncipe Albert Edward, un muchacho de 9 años que los personajes deberían poder identificar con facilidad.*

Los personajes pueden infiltrarse en el almacén de varias maneras distintas. Entre ellas pueden trepar (Atletismo dificultad Normal) y acceder al piso superior donde alguna ventana parece estar abierta, o forzar una cerradura con ganzúas y entrar a nivel de calle (Abrir cerraduras dificultad Buena), etc. No olvidemos las tiradas de Moverse en Silencio, que se enfrentarán a las habilidades de Escuchar de los 4 villanos... aunque el esopiano tiene buen olfato, ¡probablemente les huela pronto!

En cuanto empiecen las hostilidades, que será nada más ser detectados los personajes, el oso desenvaina un florete y se acerca a Sir Anthony para protegerle, éste blande una pimentera Mariette del .36, Mr Claws saca las garras y el changeling se esconde debajo de la cama (en previsión de tener que huir).

Ya les vayan bien o mal las cosas, al final Sir Anthony y su banda huirá del edificio mediante un portal debajo de una cama que abrirá Mr Claws. En el peor de los casos con su último aliento Mr Claws abrirá el portal que permita huir a los miembros supervivientes (y Sir Anthony entre ellos, herido pero no muerto).

*Nota del narrador: si necesitas acelerar la partida, es sencillo. Mr Claws no consigue abrir el portal a tiempo con lo que de una forma u otra se resolverá la historia en este triste almacén.*


Si los personajes pueden seguir a la banda de imaginarios por el portal (y pueden abrir el portal tras ellos), descubrirán que como era de esperar (Conocimiento Imaginario dificultad Buena) que el camino que han seguido estos no se puede reproducir, al menos así como así. En teoría deben haber salido bajo otra cama en algún lugar del mundo.

Una Buena tirada de Conocimiento Imaginario revelará a los personajes que con frecuencia los grandes líderes imaginarios, como el humano en este caso, son lo que aglutina a su alrededor a los otros imaginarios. Si falla la cabeza, todo lo demás se disgregará. Por eso, probablemente anulando a Sir Anthony nadie más seguirá el plan siniestro en que está envuelto. Y eso no siempre implica matar al líder...

Los villanos han dejado atrás poca cosa. Una cena de calidad y cubertería fina, que desentona mucho con el triste aspecto del almacén. Una de las camas de Lloyd's, que han usado como portal (la otra sigue embalada), unas mesas y sillas y poco más. Como se desplazan mediante los portales de Mr Claws no hay rastros de entrada y salida (excepto de cuando trajeron las camas).

La única pista es la vajilla, que no solamente es chocante allí sino que tiene en el reverso el sello de un establecimiento concreto, el hotel Stonebridge. En principio no deben tener base para reconocerlo, pero revisando guías apropiadas una tirada de Buscar Información Grande identifica un hotel de lujo con ese nombre en Salisbury, a unas 96 millas de Londres.





Una tirada de Geografía Normal o similar, o bien Conocimiento Imaginario Mediocre, revela a los personajes que Salisbury es famosa porque está a unas 8 millas de Stone Henge, un poderoso lugar de resonancia imaginaria.

La siguiente escena depende de lo rápido que lleguen los personajes a la zona, y de si van directamente a Stone Henge o pasan primero por Salisbury.

Si los personajes quieren coger un tren hasta Salisbury, hasta el día siguiente no hay ninguno. Saliendo a las 8 de la mañana llegarían en unas 3 horas, posiblemente demasiado tarde.

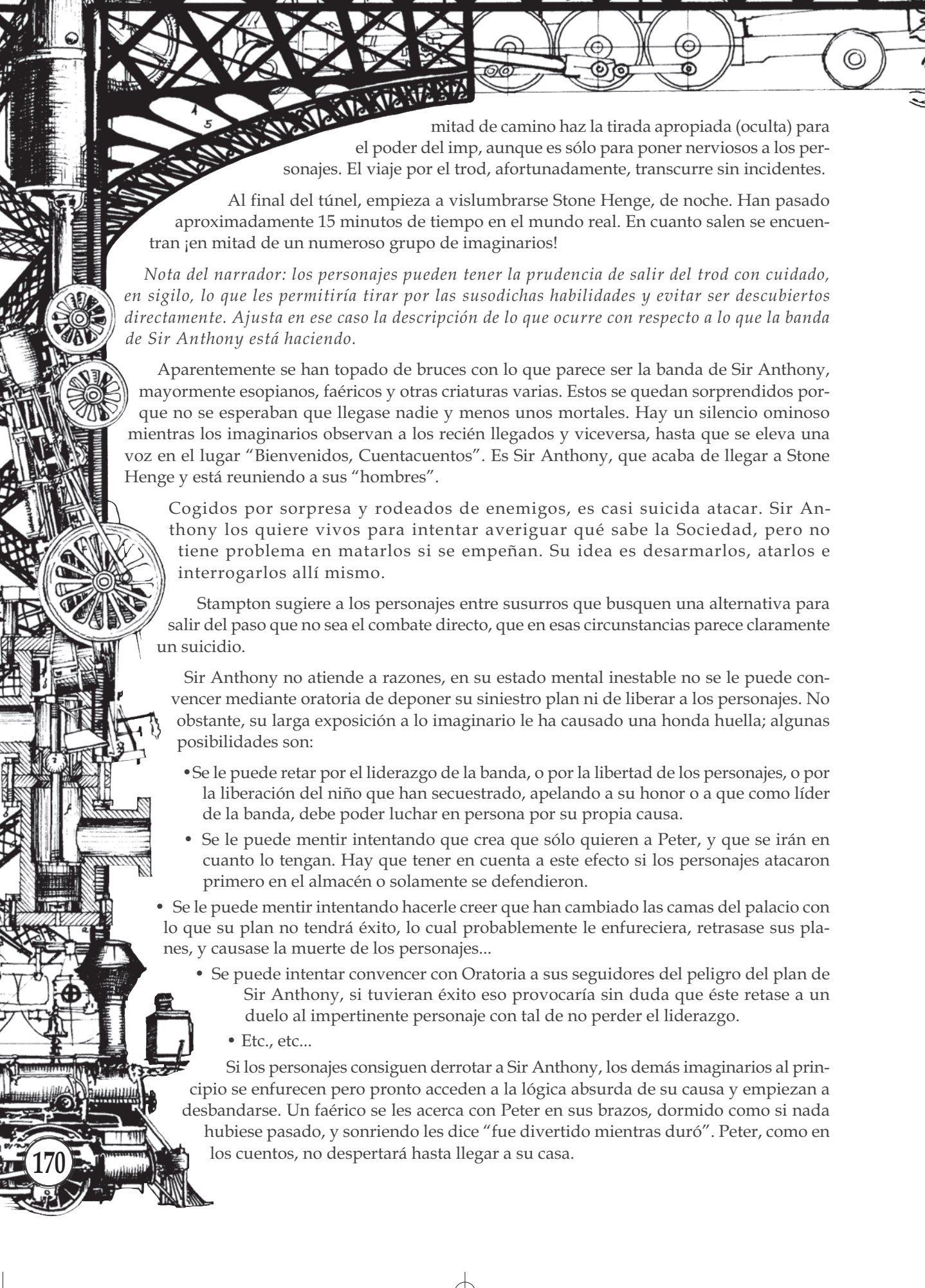
*Nota del narrador: el fugado Sir Anthony ha pensado (erróneamente, o puede que no, dependiendo del éxito del ritual de la Sociedad sobre Buckingham) que la Sociedad habrá impedido de alguna forma el acceso a dicha cama, por lo que tenían pocas opciones. Podían arriesgarse a intentar el secuestro desde Salisbury, pero si había escándalo a la vuelta podrían atraer atención indeseada. La idea que tenían inicialmente era dar el cambiazco en Buckingham, huir al almacén donde daba igual el ruido que hicieran, y de allí huir a Salisbury con el príncipe atado y amordazado si era necesario. Ahora les han arruinado la estrategia inicial, intentarlo de nuevo tiene el riesgo de despertar a alguien en el hotel y el riesgo de encontrar a alguien inesperado en la habitación del príncipe.*

No queriendo correr riesgos abandonan el hotel a altas horas de la madrugada y cogen su carruaje para reunirse con su banda en Stone Henge. Dada la gran cantidad de imaginarios que Sir Anthony ha convocado, ¿qué mejor sitio para permitirles reunirse que esa poderosa ínsula? Allí se reagrupan y escoge personalmente un pequeño pero poderoso grupo de choque para intentarlo de nuevo a pesar de la oposición. Aproximadamente (descontando una hora para llegar a Stone Henge, otra hora para reunirlos a todos y alrededor de dos horas para reorganizar a su banda) a las 5 de la mañana terminan la nueva estrategia pero ya es demasiado temprano para intentarlo de nuevo, así que se separan y él vuelve al hotel a descansar. En este caso sólo le acompañará Sir Teddy, que para algo es su guardaespaldas.

Ante la disyuntiva de viajar en tren o llegar rápidamente, Stampton sugiere a los personajes el solicitar ayuda de la Sociedad; aunque sea tarde, siempre hay alguien en la sede de Londres, que les propone usar un trod, aunque puede ser potencialmente peligroso (los mortales ordinarios, ocasionalmente, no vuelven a aparecer... y a veces tampoco los imaginarios). El encargado de noche, Mr Loveless (un hombre de mediana edad y actitud gruñona) les da una botella con un imp que tienen en la sede (como último recurso), y les indica que la abran cuando estén cerca de una ínsula y le pidan amablemente que les lleve en trod hasta donde deseen. Asimismo, les da una botella de ginebra y les dice que luego rellenen la vieja botella con el licor; "es su pago" dice, frunciendo el ceño.

Los sitios en Londres con influencia imaginaria suficiente como para permitir a los personajes entrar en un trod, son por ejemplo la Torre de Londres, la aguja de Cleopatra, la catedral de San Pablo, etc. Stampton los conoce (por experiencias previas) bastante bien.

El imp, una especie de diablillo de color violeta oscuro, se despierta cuando los personajes abren la botella, parpadea unas cuantas veces, bosteza y se estira, y se les queda mirando "¿Y bien?" dice, con voz chillona. Si hacen lo que Loveless les dijo el imp se encoge de hombros y les replica "Sin problemas, síganme". Doblando una esquina o al abrir una puerta los personajes descubren que el camino parece derivar hacia un pasaje en un bosque oscuro, aparentemente sin fin, con árboles en los laterales y techo de ramas y hojas, un camino de tierra y bosque infinito a izquierda y derecha. A



mitad de camino haz la tirada apropiada (oculta) para el poder del imp, aunque es sólo para poner nerviosos a los personajes. El viaje por el trod, afortunadamente, transcurre sin incidentes.

Al final del túnel, empieza a vislumbrarse Stone Henge, de noche. Han pasado aproximadamente 15 minutos de tiempo en el mundo real. En cuanto salen se encuentran ¡en mitad de un numeroso grupo de imaginarios!

*Nota del narrador: los personajes pueden tener la prudencia de salir del trod con cuidado, en sigilo, lo que les permitiría tirar por las susodichas habilidades y evitar ser descubiertos directamente. Ajusta en ese caso la descripción de lo que ocurre con respecto a lo que la banda de Sir Anthony está haciendo.*

Aparentemente se han topado de bruces con lo que parece ser la banda de Sir Anthony, mayormente esopianos, faéricos y otras criaturas varias. Estos se quedan sorprendidos porque no se esperaban que llegase nadie y menos unos mortales. Hay un silencio ominoso mientras los imaginarios observan a los recién llegados y viceversa, hasta que se eleva una voz en el lugar "Bienvenidos, Cuentacuentos". Es Sir Anthony, que acaba de llegar a Stone Henge y está reuniendo a sus "hombres".

Cogidos por sorpresa y rodeados de enemigos, es casi suicida atacar. Sir Anthony los quiere vivos para intentar averiguar qué sabe la Sociedad, pero no tiene problema en matarlos si se empeñan. Su idea es desarmarlos, atarlos e interrogarlos allí mismo.


Stampton sugiere a los personajes entre susurros que busquen una alternativa para salir del paso que no sea el combate directo, que en esas circunstancias parece claramente un suicidio.

Sir Anthony no atiende a razones, en su estado mental inestable no se le puede convencer mediante oratoria de deponer su siniestro plan ni de liberar a los personajes. No obstante, su larga exposición a lo imaginario le ha causado una honda huella; algunas posibilidades son:

- Se le puede retar por el liderazgo de la banda, o por la libertad de los personajes, o por la liberación del niño que han secuestrado, apelando a su honor o a que como líder de la banda, debe poder luchar en persona por su propia causa.
- Se le puede mentir intentando que crea que sólo quieren a Peter, y que se irán en cuanto lo tengan. Hay que tener en cuenta a este efecto si los personajes atacaron primero en el almacén o solamente se defendieron.
- Se le puede mentir intentando hacerle creer que han cambiado las camas del palacio con lo que su plan no tendrá éxito, lo cual probablemente le enfureciera, retrasase sus planes, y causase la muerte de los personajes...
- Se puede intentar convencer con Oratoria a sus seguidores del peligro del plan de Sir Anthony, si tuvieran éxito eso provocaría sin duda que éste retase a un duelo al impertinente personaje con tal de no perder el liderazgo.
- Etc., etc...

Si los personajes consiguen derrotar a Sir Anthony, los demás imaginarios al principio se enfurecen pero pronto acceden a la lógica absurda de su causa y empiezan a desbandarse. Un faérico se les acerca con Peter en sus brazos, dormido como si nada hubiese pasado, y sonriendo les dice "fue divertido mientras duró". Peter, como en los cuentos, no despertará hasta llegar a su casa.





Supongamos que los personajes tomaron el camino largo y han llegado el día siguiente. En este caso lo tienen mucho más fácil porque pueden pillar a Sir Anthony por sorpresa y reducirlo o bien si hay lucha (lo cual es muy probable) puede resultar muerto. Espiándole en cuanto lleguen descubrirán que sólo le acompaña el esopiano oso pero que eso no quiere decir que el monstruo de cama no pueda aparecer en cualquier momento.

Lo único que hará Sir Anthony ese día es comprar una cama, para llevarla por la noche a Stone Henge y desde allí dirigir el nuevo intento. En todo ese tiempo los personajes pueden emboscarlo, ¡preferiblemente cuando menos llamen la atención!

¡No olvidemos a Peter McCormack! Como claramente les indicará Stampton, si hacen desaparecer a Sir Anthony ¡es casi seguro que no podrán encontrarle nunca! De hecho, si es necesario Sir Anthony usará esa baza para intentar escapar de las garras de los personajes. Les conducirá a Stone Henge ya que dice que lo retiene en dicha ínsula, cosa que aunque es verdad es una trampa dado que su banda también está allí. La escena será como en el caso anterior, excepto que si los personajes matan a Sir Anthony sin que éste pueda defenderse, eso no invalidará su liderazgo y los imaginarios atacarán en masa a los personajes... ¡al menos habrán conseguido evitar la conspiración!

## Recapitulación

En una semana, con gran esfuerzo, la Sociedad consigue infiltrar a un pequeño grupo de agentes en el palacio de Buckingham, donde realizan un ritual para proteger las camas de los hijos de la reina Victoria de posibles intentos posteriores, por si acaso.

Adicionalmente realizan el mismo ritual en la cama del pequeño Peter McCormack, para evitar que vuelva a desaparecer del mismo modo. De una forma u otra, al menos a ese respecto hay un final feliz.





## Harry Stampton

**Tipo:** Sabio humano, mentor en funciones

Salud Normal, Inocencia Buena, Razonamiento Bueno, Coraje Bueno, todos los demás Normales. Riqueza a nivel Clase Media.

El señor Stampton trabaja actualmente en la Sociedad guiando a los agentes noveles en sus primeras misiones. Adicionalmente evalúa su capacidad para trabajar independientemente o no. Es un hombre callado que lo observa todo intentando evaluar su entorno buscando pistas de actividad imaginaria.

Alquimia Imaginaria Normal (2)  
Atletismo Normal (2)  
Buscar información Bueno (3)  
Conocimiento de las criaturas imaginarias Grande (4)  
Conocimiento Imaginario Grande (4)  
Empatía Buena (3)  
Escuchar Normal (2)  
Etiqueta Bueno (3)  
Liderazgo Bueno (3)  
Pelea Normal (3)  
Teoría mágica Mediocre (1)

### **Dones y defectos:**

Sentido común  
Pasivo  
"Quiero creer" (gratis)

## Sir Anthony Cartwright

**Tipo:** Sabio humano enloquecido

Salud Buena, Inocencia Buena, Razonamiento Bueno, Coraje Grande, todos los demás Normales, compensado con 1 defecto. Riqueza a nivel Clase Alta (inicialmente Nobleza).

Sir Anthony es un hombre elegante y de movi-

mientos tranquilos y cuidados. Está llegando a los 40 cuando en realidad debería tener casi 50. Tiene un cuidado bigote y perilla, canas en las sienes y su porte noble se desvanece de vez en cuando con un brillo demente en sus ojos.

Inicialmente era un Sabio, leal a la orden, pero su experiencia en el mundo imaginario destruyó su pensamiento coherente y sus lealtades, haciéndole volverse parcialmente en contra de la Sociedad y del secretismo de la misma, pero no del todo, pues tomó como objetivo el de traer la paz entre ambas realidades, llevado hasta el extremo de fusionarlas para conseguirlo. En esa búsqueda, para él apenas hay fin que no justifique los medios.

Alquimia Imaginaria Normal (2)  
Armas de fuego (cortas) Bueno (3)  
Atletismo Normal (2)  
Bailar Normal (2)  
Buscar información Bueno (3)  
Cabalgar Normal (2)  
Conducir (carruajes) Normal (2)  
Conocimiento de las criaturas imaginarias Grande (4)  
Conocimiento Imaginario Grande (4)  
Empatía Buena (3)  
Escuchar Normal (2)  
Esgrima Buena (3)  
Etiqueta Bueno (3)  
Liderazgo Bueno (3)  
Parada Grande (4)  
Pelea Normal (3)  
Supervivencia (bosques) Normal (2)  
Teoría mágica Mediocre (1)

### **Debilidades:**

Lunático (por su larga exposición a lo imaginario)

### **Dones y defectos:**

Carisma  
Impulsivo  
Obsesión (cambiar el status quo real/imaginario)  
"Quiero creer" (gratis)  
Exceso de confianza





## Mr. Claws

**Tipo:** imaginario, monstruo de habitación

Fuerza Grande, Salud Buena, Razonamiento Normal, Coraje Normal, todos los demás Normales. Riqueza No Aplicable.

Tiene el aspecto de un hombre alto y delgado vestido como un caballero con una máscara deforme (¡es su cara!) y afiladas garras de hierro de 5 centímetros de largo. El objetivo de Sir Anthony le atrae porque cree que de esa forma, con la humanidad más vinculada a lo imaginario, tendrá un suministro ilimitado de niños a los que aterrorizar, pero se le escapan las demás consecuencias de fusionar las dos realidades.

Atletismo Normal (2)  
Conocimiento Imaginario Mediocre (1)  
Escondarse Normal (2)  
Escuchar Normal (2)  
Esquivar Grande (4)  
Intimidar Grande (4)  
Mascarada Grande (4)  
Moverse en silencio Grande (4)  
Otear Normal (2)  
Parada Buena (3)  
Pelea Grande (4) (garras, FO +1, total FO +3)  
Portal Grande (4)

### Poderes:

Dureza (FD +2)  
Mascarada  
Portal (camas), racial  
Segunda magnitud  
Terror (gratis)

### Debilidades:

Necesidad (se alimenta del miedo que provoca)  
Requerimiento (portal al azar)  
Vinculado a Sir Anthony (por un juramento)

### Dones y defectos:

Horrible aspecto  
Visión nocturna



## Sir Teddy

**Tipo:** imaginario, esopiano oso negro

Fuerza Grande, Salud Grande, Razonamiento Mediocre, Coraje Normal, todos los demás Normales. Riqueza No Aplicable.

Es un esopiano enorme (escala +2) que viste como un espadachín de películas de mosqueteros, y que protege a Sir Anthony de todo mal. No es muy listo, por lo que se mantiene cerca del humano para evitar ser cogido con la guardia baja.

Atletismo Buena (3)  
Conocimiento de las criaturas imaginarias Normal (2)  
Conocimiento Imaginario Normal (2)  
Desenfundar rápido Normal (2)  
Escuchar Buena (3)  
Esgrima Grande (4) (FO +2, total FO +4, no suma su escala a este arma que no es apropiada a su tamaño)  
Esquivar Buena (3)  
Intimidar Buena (3)  
Olfato Bueno (3)  
Otear Mediocre (1)  
Parada Grande (4)  
Pelea Buena (3) (FO +1, total FO +3 + escala, sus garras sí que están a su escala)  
Rastrear Buena (3)

### Poderes:

Mascarada (gratis)  
Rasgos raciales (olfato, garras, gran tamaño)  
Muy grande (escala +2)  
Resistencia especial (armas empalantes)

### Debilidades:

Rabioso  
Vinculado a Sir Anthony (es su guardaespaldas)

### Dones y defectos:

Ninguno



## Sol rojo sangre

Los personajes acaban de llegar en un barco holandés al Japón, en concreto al muelle de Dejima en Nagasaki. Este es una especie de muelle-barrio flotante en el mar donde los mercaderes holandeses llevan decenios comerciando con el imperio, sin necesidad de pisar el sagrado suelo de Japón.

La misión que se ha encomendado a los agentes de la Sociedad es investigar si la mujer del general Masao Nakamura, llamada Tamamo-no-Mae, es algún tipo de imaginario. El general, de gran fama e intachable conducta, sirve directamente a las órdenes del shogun Tokugawa Ieyoshi, y en los últimos tiempos, prácticamente desde que se casó con Tamamo, ha estado actuando de forma extraña.

Los agentes de la Sociedad en Japón, aunque muy escasos, han detectado que ha estado desviando fondos hacia sus tropas y armándolas de forma excepcional. No solamente eso, sino que además se comporta de forma inestable y se ha vuelto propenso a estallidos de cólera y crueldad hacia sus subalternos y empleados.

La gota que colmó el vaso fue cuando ordenó a un batallón de sus tropas acabar con la población de un pequeño pueblo en el interior, donde no dejaron ser viviente sin dar explicación ninguna. El hecho no tuvo mucha trascendencia a pesar de la gravedad porque los soldados simplemente siguieron órdenes (el general acusó a los lugareños de traidores), no quedó nadie vivo y la cadena de mando decidió ignorar los hechos, principalmente por su posición y gran fama.

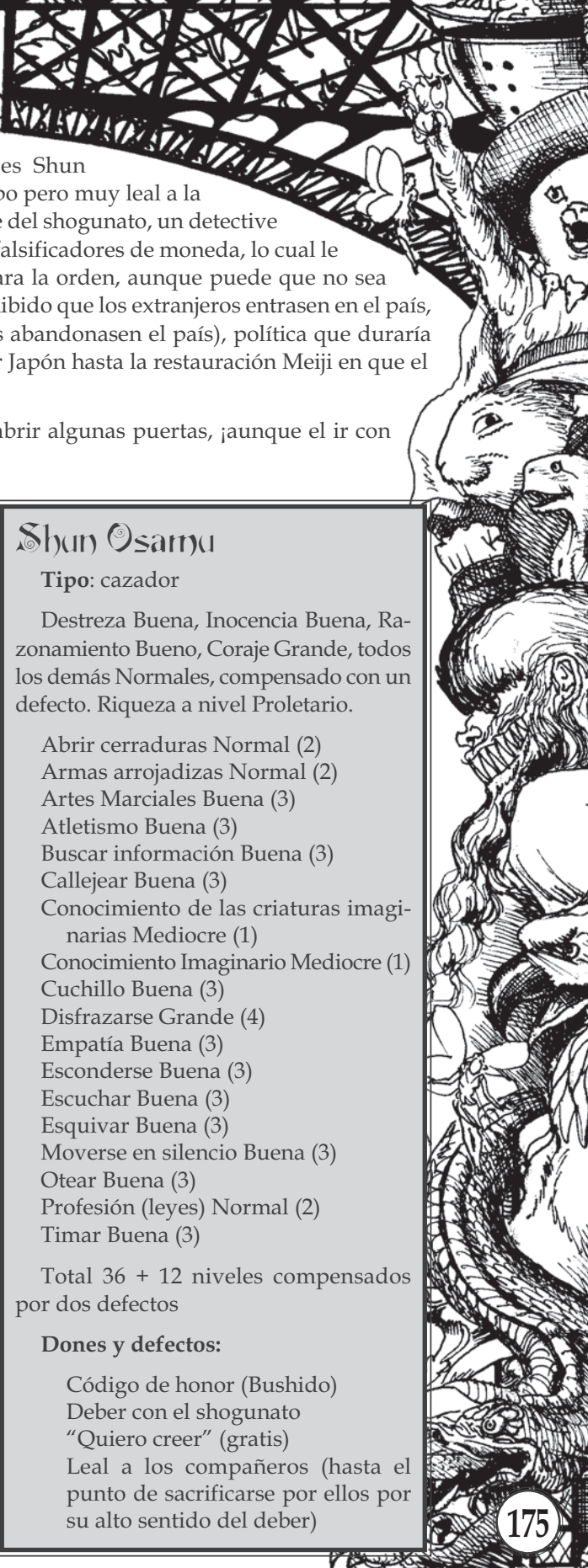
Tras eso la Sociedad ha estado siguiendo los pasos del general y saben que ha estado tratando con otros mandos militares, y temen que esté intentando una revuelta contra el gobierno, pero sin pruebas no pueden hacer nada. Adicionalmente, los principios de la Sociedad les impiden actuar si la motivación del general no está motivada por una causa imaginaria, si su extraño comportamiento es mundano, lamentablemente deben dejar que la historia siga su curso.

En realidad la Sociedad tiene más razón de lo que piensa, el general ha conseguido apelar al sentido patriótico de los otros militares para intentar deponer al shogun y poner directamente el poder en manos del emperador, por la fuerza de las armas si es necesario. Con su oratoria les ha ido convenciendo de que el shogun planea abrir el país a los demonios extranjeros (con tanto movimiento de científicos y sabios y conocimientos extranjeros) y que el emperador es el único que puede preservar el estilo tradicional. Para tranquilizar a los militares, les ha engañado diciéndoles que el shogun es más débil de lo que parece y que se rendirá en cuanto le muestren las fuerzas de los conspiradores. En realidad no es así y eso desembocaría en una sangrienta guerra civil dado lo igualado de las fuerzas de ambos bandos, que es lo que busca el perturbado general. ¡En apenas unos meses lanzará su ataque!

Los personajes tienen identidades falsas como holandeses, y probablemente han evitado a los marinos lo máximo posible para que estos no se den cuenta de la mascarada antes de tiempo y los denuncien a las autoridades japonesas (para evitar perder el monopolio).

Los últimos meses los personajes han recibido un cursillo acelerado de japonés y cultura japonesa para que sepan desenvolverse. Si no tienen dichas habilidades, haz las tiradas apropiadas para ver cómo de diligentes han sido en sus estudios (el tutor de la Sociedad era un Gran experto en todas esas habilidades).





El contacto de los personajes en Nagasaki es Shun Osamu, un agente sin mucha experiencia de campo pero muy leal a la Sociedad en ese lugar tan difícil. Shun es un agente del shogunato, un detective que recorre el país en busca de contrabandistas y falsificadores de moneda, lo cual le resulta muy útil para encubrir sus actividades para la orden, aunque puede que no sea suficiente en este embrollo; en esta era estaba prohibido que los extranjeros entrasen en el país, bajo pena de muerte (y viceversa, que los nativos abandonasen el país), política que duraría hasta 1853 aunque siguió siendo ilegal abandonar Japón hasta la restauración Meiji en que el gobierno fue devuelto al Emperador.

Shun tiene credenciales que puede usar para abrir algunas puertas, ¡aunque el ir con extranjeros le será mucho más difícil de justificar!

Se supone que si todo va bien, se acercarán a la mansión del general Nakamura, verificarán la influencia imaginaria sobre el mismo, intentarán disminuir ese efecto si es así con algún ritual, y volverán al barco antes de que nadie sepa qué ha pasado. La huida de Japón, si es necesaria, sería en bote desde Dejima hasta un pesquero en mar abierto que les llevaría a la costa china. ¿Qué puede salir mal?

Así pues Shun pregunta a los personajes cómo van a intentar infiltrarse en Nagasaki. Los poderes imaginarios pueden ser muy útiles aunque quizá limitados (por ejemplo, alguien con Mascarada que no hubiera vivido un tiempo en un lugar así, probablemente no pueda imitar a un nativo).

#### Posibilidades sencillas:

- Abandonar el barco de noche, furtivamente, disfrazados de japoneses, e ir hasta la dirección de Shun.
- Escondarse en la carga y hacer lo mismo, en cuanto lleguen a un almacén.
- Hacerse pasar por científicos o sabios, con permiso del shogunato, lo que les permitiría moverse por Nagasaki (fue una rara excepción); eso causará que una escolta de soldados les siga como su sombra, de la que tendrán que zafarse tarde o temprano, y con suerte no notarán su ausencia.
- Con la ayuda de Shun, timar a los guardias y entrar en la ciudad, aunque a la larga eso le cueste el puesto a aquel según cómo de cuidadosos sean.
- Etc.

### Shun Osamu

**Tipo:** cazador

Destreza Buena, Inocencia Buena, Razonamiento Bueno, Coraje Grande, todos los demás Normales, compensado con un defecto. Riqueza a nivel Proletario.

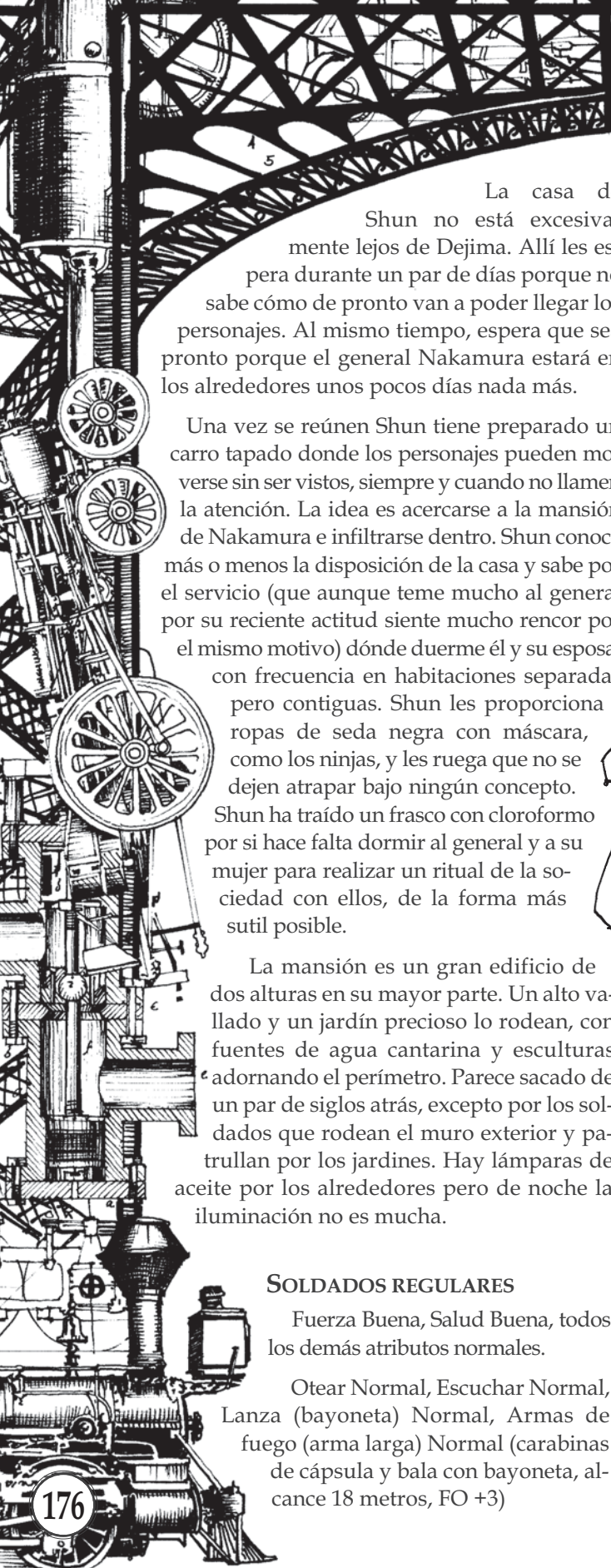
- Abrir cerraduras Normal (2)
- Armas arrojadas Normal (2)
- Artes Marciales Buena (3)
- Atletismo Buena (3)
- Buscar información Buena (3)
- Callejear Buena (3)
- Conocimiento de las criaturas imaginarias Mediocre (1)
- Conocimiento Imaginario Mediocre (1)
- Cuchillo Buena (3)
- Disfrazarse Grande (4)
- Empatía Buena (3)
- Escondarse Buena (3)
- Escuchar Buena (3)
- Esquivar Buena (3)
- Moverse en silencio Buena (3)
- Otear Buena (3)
- Profesión (leyes) Normal (2)
- Timar Buena (3)

Total 36 + 12 niveles compensados por dos defectos

#### Dones y defectos:

- Código de honor (Bushido)
- Deber con el shogunato
- “Quiero creer” (gratis)
- Leal a los compañeros (hasta el punto de sacrificarse por ellos por su alto sentido del deber)





La casa de Shun no está excesivamente lejos de Dejima. Allí les espera durante un par de días porque no sabe cómo de pronto van a poder llegar los personajes. Al mismo tiempo, espera que sea pronto porque el general Nakamura estará en los alrededores unos pocos días nada más.

Una vez se reúnen Shun tiene preparado un carro tapado donde los personajes pueden moverse sin ser vistos, siempre y cuando no llamen la atención. La idea es acercarse a la mansión de Nakamura e infiltrarse dentro. Shun conoce más o menos la disposición de la casa y sabe por el servicio (que aunque teme mucho al general por su reciente actitud siente mucho rencor por el mismo motivo) dónde duerme él y su esposa, con frecuencia en habitaciones separadas pero contiguas. Shun les proporciona ropas de seda negra con máscara, como los ninjas, y les ruega que no se dejen atrapar bajo ningún concepto. Shun ha traído un frasco con cloroformo por si hace falta dormir al general y a su mujer para realizar un ritual de la sociedad con ellos, de la forma más sutil posible.

La mansión es un gran edificio de dos alturas en su mayor parte. Un alto vallado y un jardín precioso lo rodean, con fuentes de agua cantarina y esculturas adornando el perímetro. Parece sacado de un par de siglos atrás, excepto por los soldados que rodean el muro exterior y patrullan por los jardines. Hay lámparas de aceite por los alrededores pero de noche la iluminación no es mucha.

#### SOLDADOS REGULARES

Fuerza Buena, Salud Buena, todos los demás atributos normales.

Otear Normal, Escuchar Normal, Lanza (bayoneta) Normal, Armas de fuego (arma larga) Normal (carabinas de cápsula y bala con bayoneta, alcance 18 metros, FO +3)





## Tamamono Mae

**Tipo:** imaginario, kitsune de cinco colas

Destreza Buena, Coraje Grande, todos los demás atributos Normales. Riqueza a nivel Nobleza (por su marido).

Tamamo toma la forma de una joven y bella mujer japonesa de unos 20 años. En su forma real es un zorro antropomórfico de 1.60m de estatura, vestido con kimono y un aura de poder arrolladora. No le da ninguna importancia a la vida humana, dada que se alimenta de ella, habiendo trazado un plan maligno para conseguir una gran cantidad de energía y ascender hasta el siguiente nivel de su desarrollo como kitsune, con 6 colas.

Absorción de Energía Buena (3)  
Atletismo Normal (2)  
Bailar Buena (3)  
Cambio de forma Bueno (3)  
Conocimiento de las criaturas imaginarias Bueno (3)  
Conocimiento Imaginario Bueno (3)  
Cuchillo Bueno (3)  
Doblar voluntades Buena (3)  
Esconderse Normal (2)  
Escuchar Normal (2)  
Esquivar Grande (4)  
Etiqueta Buena (3)  
Moverse en silencio Grande (4)  
Otear Normal (2)  
Parada Buena (3)  
Portal Grande (4)  
Seducción Grande (4)

Timar Buena (3)

54 niveles en total (compensados con 3 defectos)

**Poderes** (al ser de tercera magnitud, no están compensados del todo)

Absorción de energía (gratis)  
Cambio de forma (racial)  
Difícil de matar  
Doblar voluntades  
Dureza  
Glamour (racial)  
Respirar fuego  
Resistencia especial (empalantes)  
Tercera magnitud

**Debilidades:**

Deficiencia (insensible)  
Juramento (racial)  
Necesidad (se alimenta del caos y la destrucción)  
Requerimiento (no puede usar sus poderes sobre personas con fe verdadera)  
Punto débil (religión) (racial)  
Talón de Aquiles (fe verdadera)

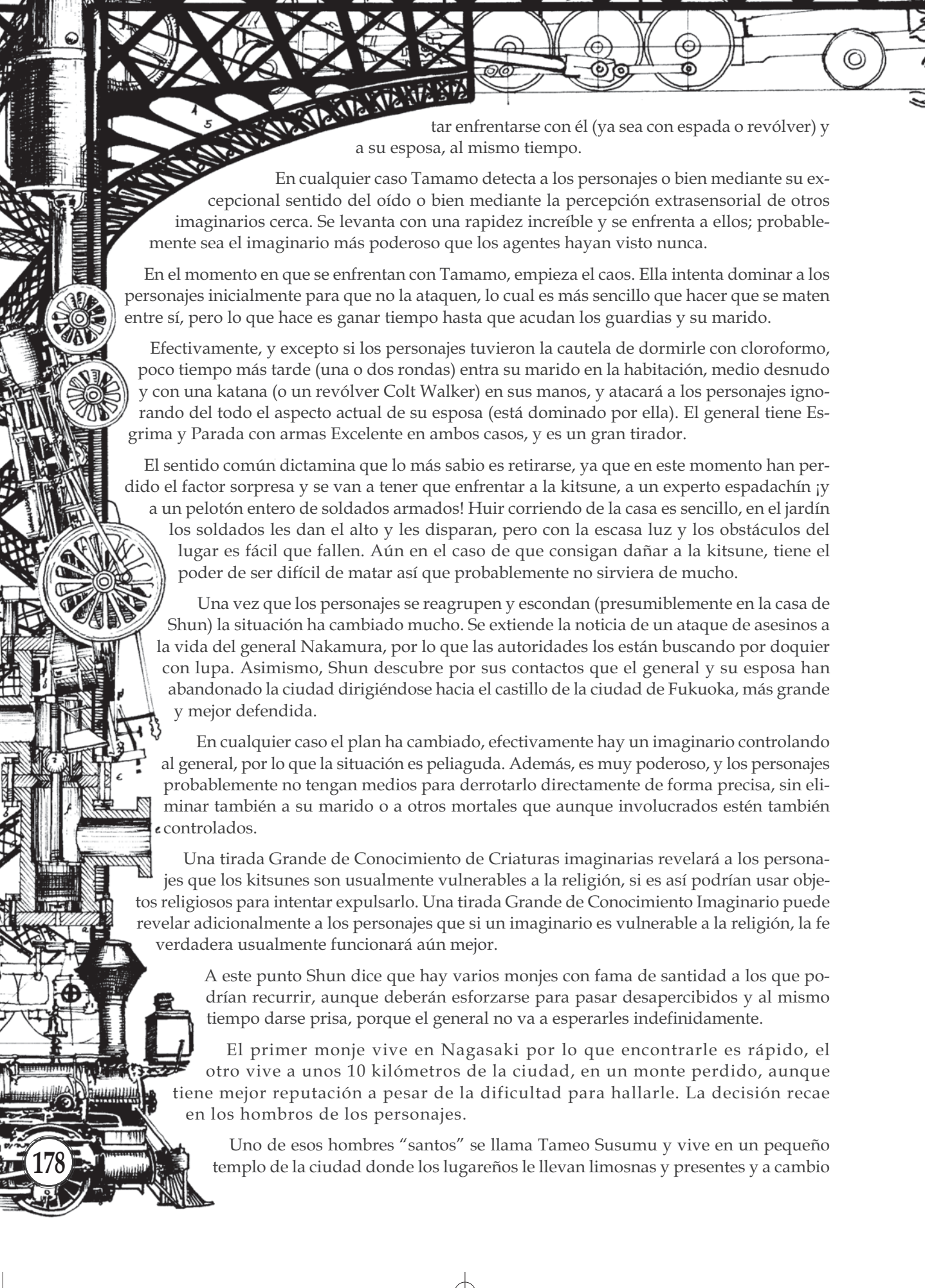
**Dones y defectos:**

Adicción (hedonista)  
Atractivo  
Mal genio (es fácil ofenderla y su venganza es terrible)  
Presumida  
Exceso de confianza  
Reflejos rápidos  
Violenta si se enfada

Los personajes pueden crear una distracción o infiltrarse para llegar a la casa. Una vez allí deslizarse en silencio hasta las habitaciones del general y su esposa. Ambos parecen profundamente dormidos y en principio no hay nadie despierto en la casa.

A esta distancia, cualquier agente imaginario de la Sociedad, o bien un caperuza roja con Perspicacia Imaginaria, se da cuenta enseguida de que la mujer del general es un poderoso ser imaginario. Con un ritual de adivinación pueden deducir que el general está vinculado a ella o bien deducirlo con una tirada de Conocimiento Imaginario. El tipo de imaginario inicialmente no es fácil de averiguar, no parece usar ningún poder de mascarada sino más bien de transformación.

Conviene a los personajes el dormir al general e intentarlo con su esposa en ese orden, porque siendo un imaginario poderoso probablemente sea más complicado intentarlo con ella. Adicionalmente, será mejor tener dormido al general para evi-



tar enfrentarse con él (ya sea con espada o revólver) y a su esposa, al mismo tiempo.

En cualquier caso Tamamo detecta a los personajes o bien mediante su excepcional sentido del oído o bien mediante la percepción extrasensorial de otros imaginarios cerca. Se levanta con una rapidez increíble y se enfrenta a ellos; probablemente sea el imaginario más poderoso que los agentes hayan visto nunca.

En el momento en que se enfrentan con Tamamo, empieza el caos. Ella intenta dominar a los personajes inicialmente para que no la ataquen, lo cual es más sencillo que hacer que se maten entre sí, pero lo que hace es ganar tiempo hasta que acudan los guardias y su marido.

Efectivamente, y excepto si los personajes tuvieron la cautela de dormirle con cloroformo, poco tiempo más tarde (una o dos rondas) entra su marido en la habitación, medio desnudo y con una katana (o un revólver Colt Walker) en sus manos, y atacará a los personajes ignorando del todo el aspecto actual de su esposa (está dominado por ella). El general tiene Esgrima y Parada con armas Excelente en ambos casos, y es un gran tirador.

El sentido común dictamina que lo más sabio es retirarse, ya que en este momento han perdido el factor sorpresa y se van a tener que enfrentar a la kitsune, a un experto espadachín ¡y a un pelotón entero de soldados armados! Huir corriendo de la casa es sencillo, en el jardín los soldados les dan el alto y les disparan, pero con la escasa luz y los obstáculos del lugar es fácil que fallen. Aún en el caso de que consigan dañar a la kitsune, tiene el poder de ser difícil de matar así que probablemente no sirviera de mucho.

Una vez que los personajes se reagrupen y escondan (presumiblemente en la casa de Shun) la situación ha cambiado mucho. Se extiende la noticia de un ataque de asesinos a la vida del general Nakamura, por lo que las autoridades los están buscando por doquier con lupa. Asimismo, Shun descubre por sus contactos que el general y su esposa han abandonado la ciudad dirigiéndose hacia el castillo de la ciudad de Fukuoka, más grande y mejor defendida.

En cualquier caso el plan ha cambiado, efectivamente hay un imaginario controlando al general, por lo que la situación es peliaguda. Además, es muy poderoso, y los personajes probablemente no tengan medios para derrotarlo directamente de forma precisa, sin eliminar también a su marido o a otros mortales que aunque involucrados estén también controlados.


Una tirada Grande de Conocimiento de Criaturas imaginarias revelará a los personajes que los kitsunes son usualmente vulnerables a la religión, si es así podrían usar objetos religiosos para intentar expulsarlo. Una tirada Grande de Conocimiento Imaginario puede revelar adicionalmente a los personajes que si un imaginario es vulnerable a la religión, la fe verdadera usualmente funcionará aún mejor.

A este punto Shun dice que hay varios monjes con fama de santidad a los que podrían recurrir, aunque deberán esforzarse para pasar desapercibidos y al mismo tiempo darse prisa, porque el general no va a esperarles indefinidamente.

El primer monje vive en Nagasaki por lo que encontrarle es rápido, el otro vive a unos 10 kilómetros de la ciudad, en un monte perdido, aunque tiene mejor reputación a pesar de la dificultad para hallarle. La decisión recae en los hombros de los personajes.

Uno de esos hombres "santos" se llama Tameo Susumu y vive en un pequeño templo de la ciudad donde los lugareños le llevan limosnas y presentes y a cambio





él los bendice. Pueden intentar hablar con él esa madrugada o bien de día; de madrugada la ventaja es que apenas hay civiles por la calle aunque tras el ataque las autoridades están buscándoles como locos, de día habrá mucha más gente por la calle ¡pero los extranjeros tendrán que disfrazarse muy bien!

En cualquier caso, Tameo les recibe sin problemas, dando muestras de su actitud abierta y bondad, aunque su etiqueta es un tanto informal. Tameo inicialmente no da mucha validez a la petición de los personajes sobre la presencia de un kitsune en la ciudad, y se muestra muy asustado cuando descubre que varios de los recién llegados son extranjeros. En este punto rehúsa ayudarles y les dice que se marchen o llamará a la guardia (cosa que no hará para evitarse el problema). Una Gran tirada de Empatía revelará a los personajes que el monje oculta algo, así como una tirada de un personaje con Olfato, revelará un cierto olorcillo a sake un tanto sospechoso... en conclusión Tameo es un farsante con muy buena fachada pero que vive del cuento. Intimidado apropiadamente los personajes no tardarán en descubrir su engaño y deducir que no les va a servir de nada, y probablemente tampoco les suponga un estorbo una vez se vayan del pequeño templo.

El otro hombre santo que conoce Shun tiene una muy buena reputación, se llama Kazuo Tadashi y vive en el campo, en una pequeña cueva al lado de un camino en un bosque, meditando. ¡Aparentemente eso parece tener mejor aspecto, comparado con el anterior monje!

De hecho, si hay un personaje imaginario, en cuanto se acercan lo suficiente al santón se empieza a sentir mal y a sentirse ligeramente repelido por él, aunque si no tiene debilidad ante la religión no será más que una molesta jaqueca o sensación de angustia. ¡Debe tener una enorme fe verdadera, si cabe!

Shun advierte a los personajes que aunque puede haber otros santones no deben tener tiempo como para encontrarles, convencerles y expulsar a la kitsune antes de que el general abandone la prefectura y su misión sea casi imposible.

## Kazuo Tadashi

**Tipo:** monje iluminado

Coraje Grande, Inocencia Grande. Riqueza a nivel Clase Baja.

Conocimiento de las criaturas imaginarias Normal

Conocimiento Imaginario Normal

Etiqueta Excelente

Exorcismo Grande (¡es como un ritual de magia de la Sociedad!)

Oratoria Grande

Profesión (monje) Grande

**Dones y defectos:**

Buena reputación

Código de honor

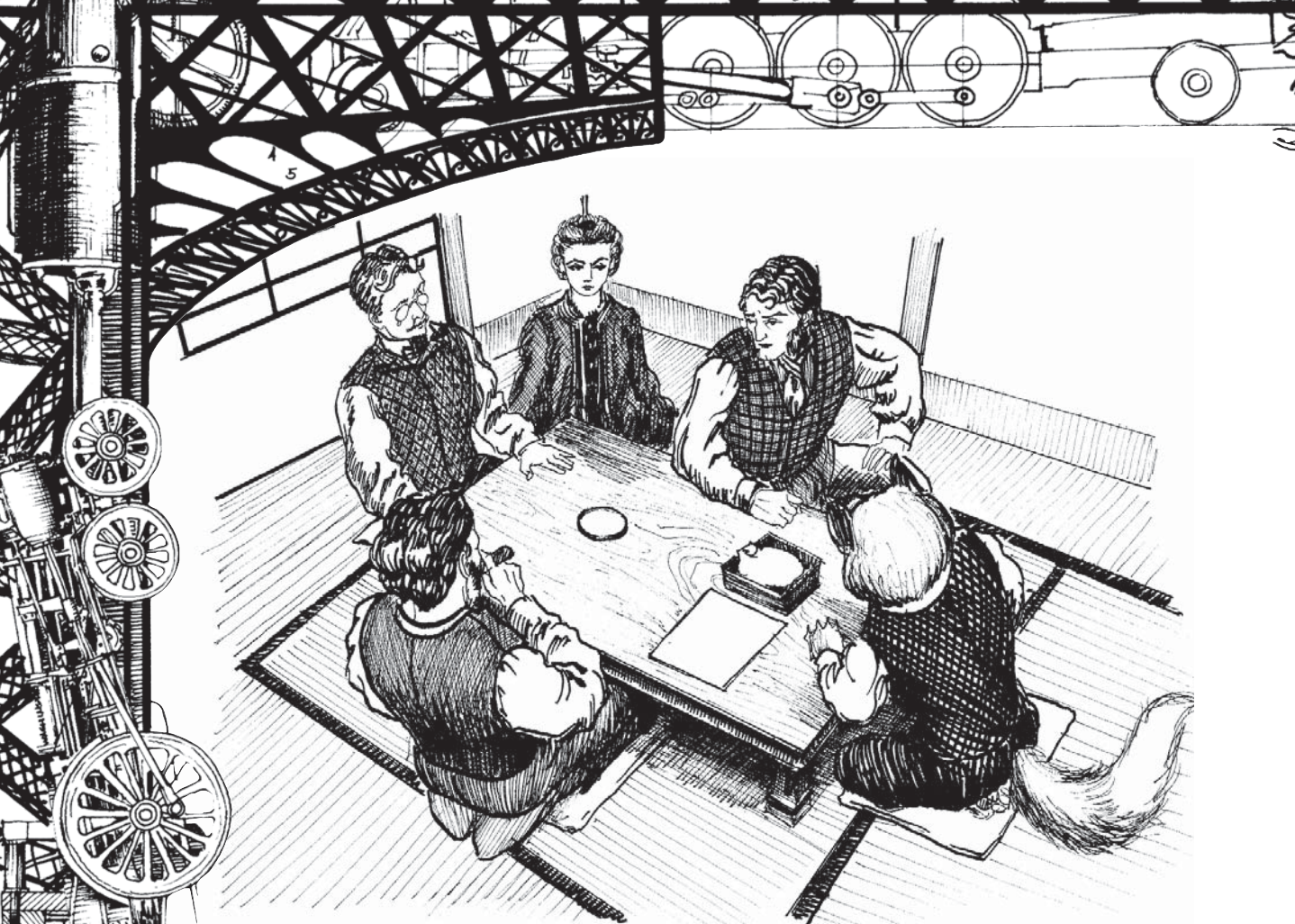
Voluntad de Hierro

Votos

Kazuo también les recibe abiertamente en su cueva y les ofrece té con una etiqueta tradicional perfecta, hasta que él también descubre a los extranjeros. Al contrario que Tameo, él monta en cólera ante esa flagrante violación de la ley y les amenaza directamente con acudir a las autoridades. No obstante, Kazuo puede ser convencido de ayudar a los personajes con una Gran tirada de Oratoria, Negociar o Timar; él sí que conoce algo de seres imaginarios y sí cree su historia, además considera su trabajo y deber ayudar a aquellos nativos dignos que hayan caído en sus redes. Si consiguen al menos una tregua tácita Kazuo les ayudará. Para él es un claro caso de conflicto entre honor y deber.

El camino desde la cueva de Kazuo hasta Fukuoka (a unos 60





kilómetros) transcurre afortunadamente sin incidentes. No muy lejos de la ciudad portuaria de Hakata, se sitúa dicha ciudad fortificada. No hay mucho revuelo en los alrededores pero en lo que es la fortaleza se han redoblado los esfuerzos de vigilancia, para prevenir posibles visitas no deseadas.


El objetivo de los personajes es claro y el tiempo escaso, tienen que intentar infiltrarse en la fortaleza con el santón y rogar porque su mera presencia y fuerza de voluntad sea suficiente para que la kitsune sea expulsada. Cuentan con la ventaja de la sorpresa, no porque no les esperan (que no es así) sino porque ahora cuentan con un arma secreta con la que no contaban antes, que es Kazuo.

¿Qué cosas pueden ayudar a esta misión casi suicida? En primer lugar una tirada de Callejear o Buscar información a dificultad Grande puede revelarles retazos de la estructura interior del castillo. No hay como en épocas posteriores una autoridad civil que tenga planos de todo el edificio pero preguntando a gente que ha trabajado dentro se puede llegar a conseguir una descripción somera que siempre será mejor que nada.

Es de esperar con esa descripción que el general y su esposa se alojen en el piso más elevado (la tercera planta). Acceder directamente por superficie será bastante más difícil que en el intento anterior, por la cantidad de soldados vigilando y los obstáculos que se han colocado para evitarlo. Por ejemplo, hay muchas más fuentes de luz, todas las puertas están cerradas, etc.

Usa las estadísticas de los soldados de Nagasaki para las tropas que vigilan la fortaleza, con la única salvedad de que aquí hay muchos más.





Se puede intentar acceder por las alcantarillas pero es un laberinto estrecho y maloliente que les llevaría a los sótanos más profundos de la fortaleza (solicita unas Buenas tiradas de orientación, en este caso, o alguna Normal de Escapismo para medir su avance por los túneles más estrechos).

Otras alternativas podrían incluir infiltrarse en cajas de suministros al castillo (y colarse desde las cocinas o almacenes, aunque esas operaciones se realizan de día, por lo que tendrían que esperar hasta la noche para moverse con más facilidad), usar poderes imaginarios -si los tienen- o jugárselo todo a una carta y presentarse en la puerta de la fortaleza con el santón, y rezar porque antes de matarles les lleven a presencia del general (una Gran tirada -o Buena para Kazuo ya que es su campo de experiencia concreta- de Conocimiento Imaginario o de Conocimiento de Criaturas Imaginarias revelaría que es posible que el santón pueda romper el control mental sobre el general aunque su esposa no esté presente). Kazuo no tiene miedo a morir, y supone que con su reputación y su cargo los soldados no los matarían directamente. ¡Aunque se puede equivocar!

Nótese que teóricamente, aun en el caso de que se infiltren y sean descubiertos, siguen teniendo las mismas posibilidades que si se entregasen directamente, si no son asesinados directamente probablemente sean conducidos ante el general junto con Kazuo, así que como plan de contingencia es ligeramente válido.

Sea cual sea su estrategia, una vez en presencia del general y su esposa, Kazuo siente rápidamente la presencia de la sobrenatural y mediante la fuerza de su voluntad y sus oraciones intenta expulsar a la kitsune. Los soldados en principio se quedan un poco atónitos pero hasta que Kazuo no eleva la voz de sus rezos no actúan. Haz una primera tirada Excelente de Exorcismo para Kazuo para ver cómo de bien empieza su ritual.

Tamamo siente la fe del santón en cuanto entra en la habitación y enseguida susurra al oído de su marido que mande matarlos a todos allí mismo, empezando por el monje. En ese momento es cuando empieza el asalto de Kazuo, que preferiblemente para sí mismo y los PJs debería tener éxito para empezar a debilitar a la kitsune. Si fracasa, la dificultad sube a Legendaria mientras se desata el caos y el general Nakamura empieza a gritar a sus hombres que los maten. Llegados a este punto haz una tirada por el Excelente liderazgo del general contra dificultad Legendaria, para que maten al grupo allí mismo; es tan difícil porque los soldados reconocen al santón y quedan confundidos, no sabiendo si obedecer o no, al menos de momento. Recuerda a los PJs que pueden alterar las tiradas del Narrador con puntos Fudge, ¡para que los soldados se muestren más confundidos de lo normal! En este caso, a este efecto, aunque no afecte directamente a ningún personaje en concreto, les afecta a todos.

Si Nakamura falla una tirada de Liderazgo, se supone que ha pasado al menos una ronda en la cual Kazuo intenta expulsar a la kitsune. En este momento su forma auténtica es revelada al enfrentar su poder a la voluntad de hierro del monje, con lo que los soldados sí que pasan a estar totalmente confundidos. La kitsune intenta absorber la energía de los presentes para curarse el daño recibido por la fe verdadera (excepto de su marido, que es su mejor carta después de todo, y de Kazuo, sobre el que sus poderes no tienen efecto); empieza a brillar con una luz cegadora mientras los soldados entran en pánico, y lo máximo que llegan a hacer en acurrucarse en el suelo abrazándose a sus rodillas o a sus armas.

Sería muy dramático que el mismo general, bajo el influjo de la kitsune, sea el que desenvaine su espada ante la desobediencia de sus hombres, y se dirija rápidamente a acabar con Kazuo. En estas circunstancias se requiere que eviten



## Masao Nakamura

**Tipo:** general japonés

Fuerza Buena, Reflejos Buenos, Razo-  
namiento Bueno, Coraje Grande,  
Inocencia Mediocre. Riqueza a  
nivel Nobleza.

Arco Buena

Armas de fuego (armas cortas)  
Grande

Artes marciales Buena

Aletismo Buena

Cabalar Grande

Esgrima Excelente (katana FO +4,  
total FO +5)

Esquivar Buena

Humanidades Buena

Intimidar Buena

Liderazgo Excelente

Parada con armas Excelente

Profesión (militar) Excelente

**Dones y defectos:**

Buena reputación

Rango (general)

Código de honor (bushido)

Deber (con el ejército)

Si Kazuo consigue sobrevivir al menos tres rondas incluyendo la primera cuando empezó su exorcismo, la kitsune estará muy debilitada (habrá recibido tres niveles de heridas como mínimo) e intentará huir rompiéndose como consecuencia el vínculo con Nakamura. El general pondrá los ojos en blanco y caerá al suelo inconsciente. Los PJs pueden intentar perseguir a la kitsune o persuadir a Kazuo para que haga lo propio (sólo o acompañado por ellos).

Aunque corran por los pasillos y armen mucho escándalo, el aspecto real de la kitsune es suficiente para crear el caos y la confusión con lo que independientemente de quién se encuentren no les supondrá mucho obstáculo. No obstante, la mejor baza de los personajes es Kazuo, que es el talón de Aquiles de la imaginaria, aunque consigan herirla por otros medios eso no acabará con ella.

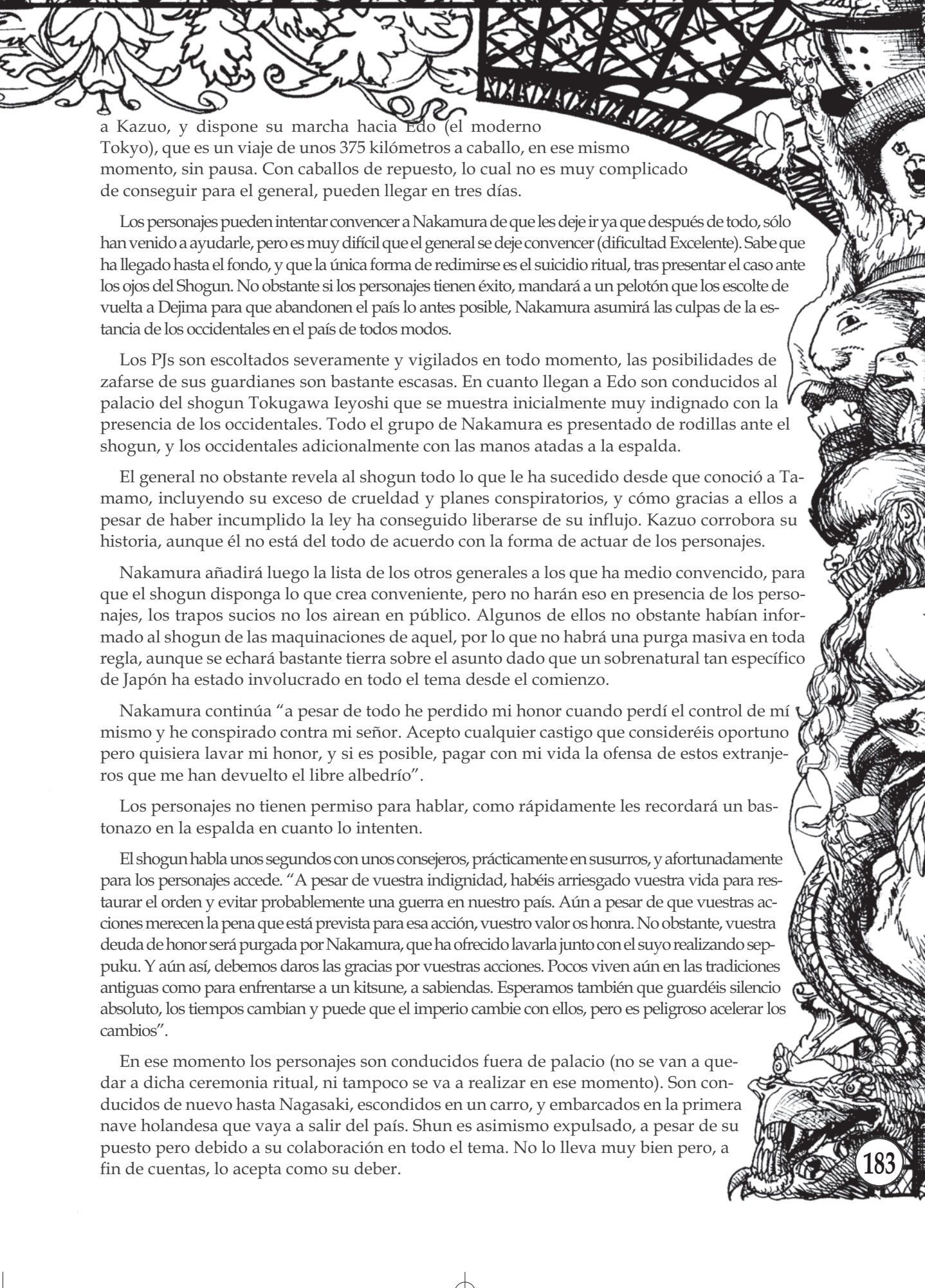
Independientemente de que tengan éxito en esta cacería, pueden volver luego con rapidez con el general. Kazuo cree que ya lo ha liberado de las garras de la kitsune, y tiene razón. El general despierta al poco como de un sueño del que es dolorosamente consciente. No obstante, recupera la compostura rápidamente y a gritos llama a sus hombres, que acuden ligeramente traumatizados pero acuden a fin de cuentas. A pesar de la ayuda obvia que le han prestado los extranjeros, sabe que están en el país en contra de las leyes locales y duda entre la deuda de honor que ha contraído con ellos y el cumplimiento de las órdenes del shogunato. Al final el deber se impone, parcialmente. Ordena a sus hombres que los detengan y encadenen, excepto

que Kazuo muera o estarán todos condenados frente al poder de la kitsune y su marido. Es de suponer que los llevaron a presencia del general atados, pero una buena tirada de Escapismo, o alguien con un poco de sentido común puede rodar por el suelo e intentar cortar sus ligaduras con alguna de las espadas caídas de los soldados, arma que por otra parte debería usar para intentar entretener al general, ¡sin herirlo demasiado ni morir, si puede evitar ambos extremos!

Shun puede ser capaz de sacrificarse e interponerse entre la hoja del general y Kazuo si vé que es la única forma de ganar tiempo. Después de todo, si no consiguen evitar la muerte de Kazuo, ¡pueden contar con que van a morir todos!

Es posible también que Tamamo decida usar su poder de Doblar Voluntades para hacer que sea alguno de los personajes el que ataque a Kazuo, dado que los soldados están demasiado histéricos como para que sea sencillo. En ese caso, probablemente sus compañeros deban esforzarse para evitar el ataque de uno de los suyos.





a Kazuo, y dispone su marcha hacia Edo (el moderno Tokyo), que es un viaje de unos 375 kilómetros a caballo, en ese mismo momento, sin pausa. Con caballos de repuesto, lo cual no es muy complicado de conseguir para el general, pueden llegar en tres días.

Los personajes pueden intentar convencer a Nakamura de que les deje ir ya que después de todo, sólo han venido a ayudarlo, pero es muy difícil que el general se deje convencer (dificultad Excelente). Sabe que ha llegado hasta el fondo, y que la única forma de redimirse es el suicidio ritual, tras presentar el caso ante los ojos del Shogun. No obstante si los personajes tienen éxito, mandará a un pelotón que los escolte de vuelta a Dejima para que abandonen el país lo antes posible, Nakamura asumirá las culpas de la estancia de los occidentales en el país de todos modos.

Los PJs son escoltados severamente y vigilados en todo momento, las posibilidades de zafarse de sus guardianes son bastante escasas. En cuanto llegan a Edo son conducidos al palacio del shogun Tokugawa Ieyoshi que se muestra inicialmente muy indignado con la presencia de los occidentales. Todo el grupo de Nakamura es presentado de rodillas ante el shogun, y los occidentales adicionalmente con las manos atadas a la espalda.

El general no obstante revela al shogun todo lo que le ha sucedido desde que conoció a Tamamo, incluyendo su exceso de crueldad y planes conspiratorios, y cómo gracias a ellos a pesar de haber incumplido la ley ha conseguido liberarse de su influjo. Kazuo corrobora su historia, aunque él no está del todo de acuerdo con la forma de actuar de los personajes.

Nakamura añadirá luego la lista de los otros generales a los que ha medio convencido, para que el shogun disponga lo que crea conveniente, pero no harán eso en presencia de los personajes, los trapos sucios no los airean en público. Algunos de ellos no obstante habían informado al shogun de las maquinaciones de aquel, por lo que no habrá una purga masiva en toda regla, aunque se echará bastante tierra sobre el asunto dado que un sobrenatural tan específico de Japón ha estado involucrado en todo el tema desde el comienzo.

Nakamura continúa "a pesar de todo he perdido mi honor cuando perdí el control de mí mismo y he conspirado contra mi señor. Acepto cualquier castigo que consideréis oportuno pero quisiera lavar mi honor, y si es posible, pagar con mi vida la ofensa de estos extranjeros que me han devuelto el libre albedrío".

Los personajes no tienen permiso para hablar, como rápidamente les recordará un bastonazo en la espalda en cuanto lo intenten.

El shogun habla unos segundos con unos consejeros, prácticamente en susurros, y afortunadamente para los personajes accede. "A pesar de vuestra indignidad, habéis arriesgado vuestra vida para restaurar el orden y evitar probablemente una guerra en nuestro país. Aún a pesar de que vuestras acciones merecen la pena que está prevista para esa acción, vuestro valor os honra. No obstante, vuestra deuda de honor será purgada por Nakamura, que ha ofrecido lavarla junto con el suyo realizando seppuku. Y aún así, debemos daros las gracias por vuestras acciones. Pocos viven aún en las tradiciones antiguas como para enfrentarse a un kitsune, a sabiendas. Esperamos también que guardéis silencio absoluto, los tiempos cambian y puede que el imperio cambie con ellos, pero es peligroso acelerar los cambios".

En ese momento los personajes son conducidos fuera de palacio (no se van a quedar a dicha ceremonia ritual, ni tampoco se va a realizar en ese momento). Son conducidos de nuevo hasta Nagasaki, escondidos en un carro, y embarcados en la primera nave holandesa que vaya a salir del país. Shun es asimismo expulsado, a pesar de su puesto pero debido a su colaboración en todo el tema. No lo lleva muy bien pero, a fin de cuentas, lo acepta como su deber.

## Personaje

**Nombre** Alexander Foxe  
**Tipo** imaginario (esopiano zorro) cazador  
**Historial** Alexander dice ser (con la connivencia del implicado, o tal vez lo sea) el sobrino del señor Reynard, administrador de la sede de la Sociedad en Londres. Se unió recientemente a la Sociedad sin que se sepa claramente qué pretende. Su servicio hasta el momento ha sido intachable, por lo que aparenta ser un trabajo vocacional como en el caso de su "tío". Aunque claro, intentar medir a un imaginario por patrones humanos... ¿o cuando menos amezgado!

## Atributos

**Fuerza** Buena  
**Salud** Buena  
**Destreza** Buena  
**Razonamiento** Normal  
**Coraje** Buena  
**Irrealidad** Normal  
**Riqueza** Proletario  
  
**Puntos Fudge** 3

## Dones y defectos

"Quiero crear" (gratis)  
Rozos raciales (gratis), olfato y oído agudos  
Perspicaz  
6 niveles de habilidad  
Purioso  
Fobia (a los perros)

## Heridas

1-2	3-4	5-6	7-8	9+
OOO	O	O	O	O
Rasguño	Herido	Herido grave	Incapacitado	Casi muerto

## Manías

Afición a la buena mesa y los platos exóticos (Etiqueta Mediocre, Profesión (cocinero) Mediocre)  
Afición a la fotografía (Profesión (daguerrotipos) Mediocre)

## Poderes

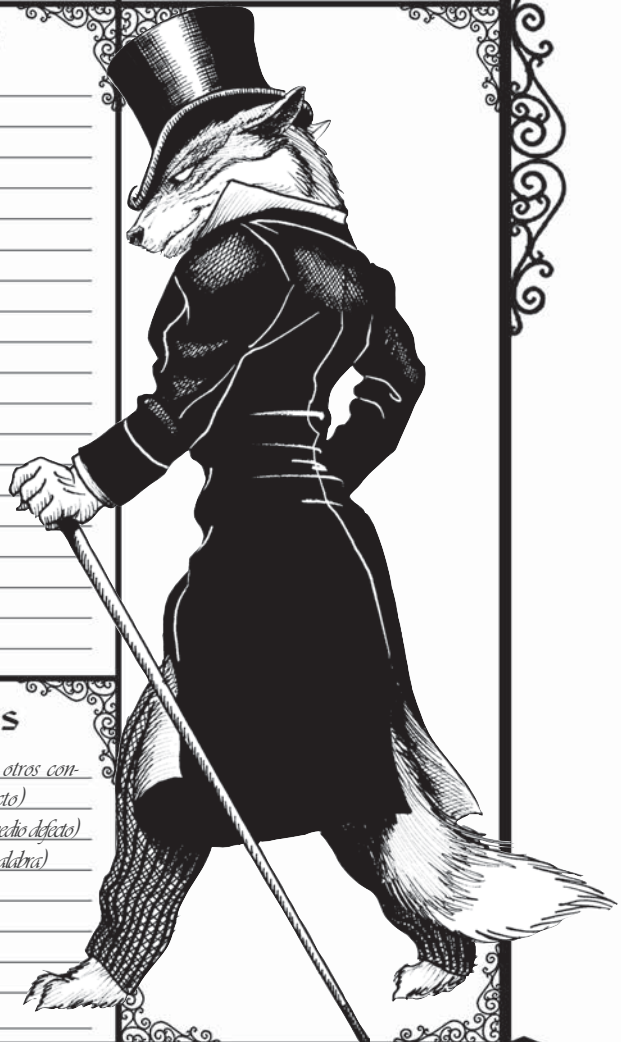
Mascarada (poder gratis)  
Curación acelerada  
Dureza  
Segunda magnitud

## Habilidades

Abrir cerraduras Mediocre (coste 1)  
Armas cortas Normal (coste 2)  
Atletismo Mediocre (1)  
Cabalgar Normal (coste 2)  
Conocimiento de las criaturas imaginarias Bueno (coste 3)  
Conocimiento Imaginario Normal (coste 2)  
Empatía Normal (coste 2)  
Escuchar Buena (coste 3)  
Esgrima Grande (coste 4)  
Esquivar Grande (coste 4)  
Mascarada Grande (coste 4)  
Moverse en silencio Bueno (coste 3)  
Olfato Bueno (coste 3)  
Parada Buena (coste 3)  
Pelea Normal (coste 2)  
Timar Buena (coste 3)

## Debilidades

Faxiliado (no puede llevar a otros consigo) (cuenta como medio defecto)  
Sin forma animal (cuenta como medio defecto)  
Sucamento (no puede faltar a su palabra)  
Sueño pesado





## Personaje

**Nombre** *Gisela Eisenkopf*

**Tipo** *Caperuza Roja, Cazadora*

**Historial** *Esta joven prusiana fue secuestrada por faérics y retenida contra su voluntad en una insula durante al menos 3 años (de tiempo real en la insula el tiempo no transcurrió a la misma velocidad). Escapada en extremis de terminar en un sanatorio para enfermos mentales por intervención de la Sociedad, se incorporó a ella en un intento de entender su terrible experiencia... y poder devolver los golpes, si es posible.*

## Atributos

**Fuerza** *Normal*

**Salud** *Normal*

**Destreza** *Normal*

**Razonamiento** *Normal*

**Coraje** *Grande*

**Inocencia** *Buena*

**Riqueza** *Proletario*

**Puntos Fudge** *3*

## Dones y defectos

*"Quiero creer" (gratis)*

*Dura de pelar*

*Voluntad de Hierro*

*Fobia a los faérics*

*Sneptia Social (aún no se ha habituado a las multitudes, tras sus malas experiencias)*

*Leal a los compañeros (nunca dejará a un compañero atrás!)*

## Heridas

1-2	3-4	5-6	7-8	9+
OOO	O	O	O	O
Rasguño	Herido	Herido grave	Incapacitado	Casi muerto

## Manías

*Cocina alemana (Profesión (cocinero) Normal)*

## Poderes

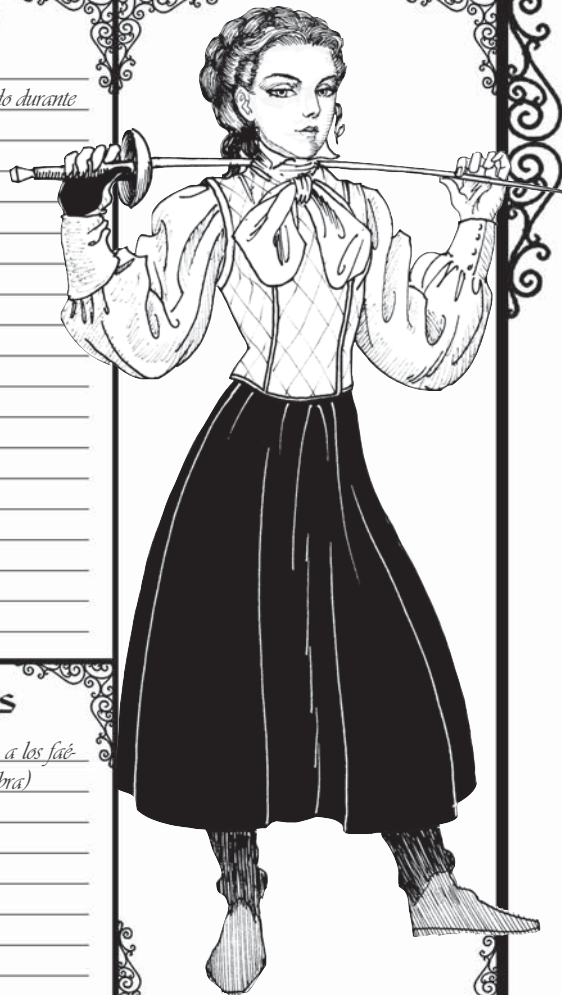
*Respicacia Imaginaria  
Toque curativo (poder adquirido durante su secuestro)*

## Habilidades

*Arma corta Grande (4)*  
*Atletismo Buena (3)*  
*Fabalgar Normal (2)*  
*Fuchillo Normal (2)*  
*Desenfundar rápido Normal (2)*  
*Esconderse Buena (3)*  
*Esgrima Buena (3)*  
*Esquivar Grande (4)*  
*Idioma (inglés) Normal (2)*  
*Moverse en silencio Buena (3)*  
*Otear Normal (2)*  
*Relea Normal (1)*  
*Supervivencia (bosques) Normal (2)*  
*Toque curativo Bueno (3)*

## Debilidades

*Juramento (por su exposición a los faérics, no puede fallar a su palabra)*



## Personaje

Nombre Graham Fraquier

Tipo Sabio

Historial Graham es un estudioso británico, un verdadero ratón de biblioteca que sin saberlo estuvo en contacto con imaginarios durante muchos años. Cuando al final la gota colmó el vaso, su mundo racional estuvo a punto de desmoronarse aunque afortunadamente la Sociedad apareció a tiempo para ofrecer a este científico la posibilidad de ampliar sus estudios a este mundo sin límites.

## Atributos

Fuerza Mediocre

Salud Mediocre

Destreza Mediocre

Razonamiento Grande

Coraje Grande

Inocencia Grande

Riqueza Burgués

Puntos Fudge 3

## Dones y defectos

"Quiero creer" (gratis)

6 niveles de habilidad

Resistir el peligro

Resistencia al dolor

Sentido común

Distraído

Sueño social

Mala vista

Mandíbula de cristal

## Heridas

1-2

3-4

5-6

7-8

9+

OOO

O

O

O

O

Rasguño

Herido

Herido grave

Incapacitado

Casi muerto

## Manías

Coleccionar sellos (Profesión (filatelia) Normal)

Nervioso (quiere hacerlo todo rápidamente. Atletismo (Correr) Normal)

## Poderes

## Habilidades

Alquimia Imaginaria Grande (4)

Armas de fuego (armas cortas) Mediocre (1)

Buscar información Grande (4)

Ciencias exactas Bueno (4)

Ciencias naturales Buena (4)

Concentración Buena (3)

Conocimiento de los cielos imaginarios Grande (4)

Conocimiento Imaginario Grande (4)

Esquivar Buena (3)

Humanidades Bueno (4)

Oratoria Buena (3)

Teoría mágica Grande (4)

## Debilidades





## Personaje

**Nombre** *Inspector Leonard Lantade*

**Tipo** *cazador/sabio*

**Historial** *Inspector de Scotland*

*Yard que a lo largo de los años ha enteristo demasiadas cosas raras como para no sospechar una imagen más grande subyacente. Contactado por la Sociedad cuando intentó averiguar más cosas por su cuenta, se le ofreció la posibilidad de entender más al tiempo que ayudaba a la misma a cumplir sus objetivos.*

## Atributos

**Fuerza** *Mediocre*

**Salud** *Normal*

**Destreza** *Normal*

**Razonamiento** *Bueno*

**Coraje** *Grande*

**Inocencia** *Buena*

**Riqueza** *Burgués*

**Puntos Fudge** *3*

## Dones y defectos

*"Quiero creer" (gratis)*

*6 niveles de habilidad*

*Rango (inspector de policía)*

*Adicto al tabaco*

*Deber (para con la ley)*

## Heridas

1-2

3-4

5-6

7-8

9+

OOO

O

O

O

O

Rasguño

Herido

Herido grave

Incapacitado

Casi muerto

## Manías

*Aficionado al tabaco (Profesión (comerciante de tabaco) Normal). entiende bastante de marcas y variedades.*

*Aficionado a las armas de fuego (Profesión (armero) Normal). entiende bastante de los modelos de armas nuevas, sus municiones y sus fabricantes.*

## Poderes

## Habilidades

*Abrir cerraduras Normal (2)*

*Armas de fuego (armas cortas) Bueno (3)*

*Atletismo Mediocre (1)*

*Buscar información Buena (3)*

*Callejear Buena (3)*

*Conocimiento de los oídos internos Normal (2)*

*Conocimiento Imaginario Normal (2)*

*Empatía Buena (3)*

*Esconderse Normal (2)*

*Escuchar Normal (2)*

*Esquivar Buena (3)*

*Etiqueta Normal (2)*

*Intimidar Buena (3)*

*Liderazgo Buena (3)*

*Moverse en silencio Normal (2)*

*Negociar Normal (2)*

*Otear Normal (2)*

*Pelea Normal (2)*

## Debilidades



## Personaje

**Nombre** William Crawford  
**Tipo** Cazador  
**Historial** Se trata de un ex-soldado británico que ha visto mucho mundo y entre sus experiencias se encontró con cierta actividad imaginaria que lo fascinó y dejó marcado su camino de forma irremediable. Asimismo moldeó su forma de enfrentarse a la misma en plan heroico, intentando emular a los Cazadores de la Sociedad de mayor éxito del pasado (que en su mayor parte murieron muy heroicamente).

## Atributos

**Fuerza** Buena  
**Salud** Buena  
**Destreza** Buena  
**Razonamiento** Medioce  
**Coraje** Buena  
**Inocencia** Grande  
**Riqueza** Proletario  
  
**Puntos Fudge** 3

## Dones y defectos

"Quiero creer" (gratis)  
2 niveles de Atributo  
6 niveles de habilidad  
Duro de pelar  
Reflejos rápidos  
Altruista, para él la recompensa es ayudar y defender a los otros.  
Código de honor, se toma su trabajo de cazador muy en serio.  
Curioso, este defecto en contacto con lo imaginario puede ser muy peligroso.  
Quijotesco, a veces todos esos defectos pueden hacer a un personaje un tanto idealista, y poco centrado en la realidad.

## Heridas

1-2	3-4	5-6	7-8	9+
OOO	O	O	O	O
Rasguño	Herido	Herido grave	Incapacitado	Casi muerto

## Manías

Flirtear con jovencitas (Seducción Normal)

## Poderes

## Habilidades

Armas arrojadizas Buena (3)  
Armas de fuego (armas cortas) Buena (3)  
Atletismo Buena (3)  
Conocimiento de los oídos imaginarios Medioce (1)  
Conocimiento Imaginario Medioce (1)  
Desenterrar rápido Buena (3)  
Escapismo Normal (2)  
Escuchar Normal (2)  
Esgrima Buena (3)  
Esquivar Grande (4)  
Etiqueta Normal (2)  
Leer oponente Normal (2)  
Moverse en silencio Buena (3)  
Otear Normal (2)  
Parada Buena (3)  
Pelea Buena (3)  
Recargar rápido Normal (2)

## Debilidad









## Open Game License Version 1.0a

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

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

tive Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

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

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

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

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

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

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

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

### 15 COPYRIGHT NOTICE

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

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin

Fábulas, historias de la Sociedad de Cuentacuentos Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones.







¿Son los cuentos sólo cuentos, o visiones de una realidad aún mayor? ¿Podría ser que todo lo narrado en las historias de antaño esconda una verdad terrible y maravillosa al mismo tiempo? ¿Quieres creer, o dejarás de lado los hechos de los que has sido testigo?

Seres de cuento, criaturas de leyenda y objetos mágicos están entre nosotros. Y tú vas a su encuentro. La Sociedad de Cuentacuentos necesita damas y caballeros de inusual talento para que les ayuden a encarar esa parte de la realidad que la gente común no se atreve a vislumbrar. Cuando se apaga la luz de gas, ¿quién te mira desde las sombras...?

**FÁBULAS** es un juego de rol para dos o más jugadores que recrea las aventuras de la **Sociedad de Cuentacuentos**, osados investigadores y sabios estudiosos de lo irreal y lo mítico, mayormente ignorado por la Humanidad pero transmitido popularmente, como supersticiones arcaicas o cuentos de niños.

Trabajando en secreto tras su mascarada de editorial de cuentos y folklore, los agentes de la Sociedad investigan en las sombras del mundo mortal sucesos de índole extraña buscando rastros de actividad sobrenatural, para aprender y mediar en el caso de que sea posible. ♡ para combatir el fuego con el fuego, si no queda otra alternativa.

Ambientado el **siglo XIX**, **FÁBULAS** sitúa a los jugadores entre el gris sucio del mundo real y el brillo cegador de la originalidad irreal de criaturas y ambientes propios de los cuentos de hadas. Pero al contrario que en la mayoría de los cuentos, no siempre hay un final feliz.

Basado en el sistema **Fudge**.

