

BAKEMONO 化物



Luis Carbajales y Manuel J. Sueiro

BAKEMONO 化物



Luis Carbajales y Manuel J. Sueiro

CRÉDITOS

Idea original: Manuel J. Sueiro

Escrito por: Luis Carbajales

Ilustrado por: Jaime García Mendoza

Corrección y añadidos: Pablo Valcarcel

Responsable editorial: Manuel J. Sueiro

作家

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.

CORRESPONDENCIA A

A/A: Manuel J. Sueiro

NOSOLOROL Ediciones

C/Velez Blanco 38, 4º IZQ

28033, Madrid

Correo-e: ediciones@nosolorol.com

Web: <http://www.nosolorol.com>

Primera edición, mayo de 2008

ISBN: 978-84-936027-9-6

Depósito legal: M-XXXX

© Luis Carbajales y Manuel J. Sueiro, 2008

© NOSOLOROL Ediciones, 2008

Printed in Spain by Publicep



目次

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5	JAPÓN OSCURO	44
¿Qué es un juego de rol?	5	El inicio.....	44
Psicodrama.....	5	HORRORES DEL MUNDO HUMANO	45
Terror oriental.....	6	Psíquicos: el poder de la mente.....	45
Índice de capítulos	7	Espíritus vengativos: El poder del odio.....	45
PERSONAJES.....	9	Hechiceros humanos y mutaciones mágicas....	48
Creación de personajes	9	PODERES PSÍQUICOS	50
Listado de Características y Grupos de Conocimientos	11	Entrenamiento psíquico.....	51
Ejemplos de personaje	14	Enfrentamientos entre Poderes Psíquicos.....	52
REGLAS.....	17	Poderes	53
Contadores.....	17	Poderes Espirituales	56
Problemas y soluciones.....	17	HORRORES DEL MUNDO MÁGICO	59
Enfrentamientos	20	Oni	59
Heridas y Muerte	22	Animales	63
NARRACIÓN	25	Serpientes Marinas	68
Sistema de Narración Rotativo (SNR)	25	Aka-name.....	70
Sistema de Narración Tradicional (SNT)	27	Tengu	71
Ejemplo de partida	27	JUGANDO A BAKEMONO.....	75
EL JAPÓN RACIONAL	31	Consejos de ambientación.....	75
Geografía	31	Ideas para partidas	75
Vida cotidiana	33	Filmografía recomendada	77

Lunes

-¿Sabéis esa de la mujer sin piel que aparece en tu cama a medianoche?

-Eso es si no mandas un mensaje. Te llega un mensaje al móvil, y si no lo mandas a otras 5 personas el mismo día, te pasa. A mí me llegó.

-¿Y lo mandaste?

-Claro, no iba a arriesgarme. A la prima de Yukiko, o de aquella amiga de Yukiko, le llegó, no lo mandó, y al día siguiente apareció muerta y sin piel.

-¿Qué miedo!

-Pues a mí me han contado una que da más miedo que esa. Veréis, ¿sabéis la antigua casa abandonada que hay cerca de la de Hirano? Pues dicen que allí vivía una niña cuyos padres murieron en una riña doméstica, y que estuvo allí encerrada con sus cadáveres hasta que murió de hambre. Y si ahora vas allí, te quedas encerrado hasta morir de hambre.

-¡No puede ser! El otro día vi a alguien dentro, y parecía bastante tranquilo.

-¿Cómo sabes que era humano?

-(Glup).

-Pues, chicas, yo hice una foto el otro día a Kaori cuando estábamos donde esa casa, y se ve a alguien dentro. Mirad, está aquí en mi móvil.

-¿Qué? ¡Déjame ver!

-¡Oye!

-¡Es verdad! Se ve una figura, mirad, parece que está mirando por la ventana. Es siniestra.

-Da mucho miedo...

-Tengo una idea, vayamos a investigar.

-¿Te has vuelto loca?

-¡Ni hablar!

-Vamos, si llevamos los móviles no nos podremos quedar allí encerradas. Además, mi padre es policía, nos rescatará.

-¡Suena emocionante! Yo digo que vayamos. Venga, ¿no tenéis curiosidad?

-Bueno, supongo que si vamos todas juntas...

Miércoles

-...en su propia habitación. No hay signos claros de agresión y la policía se pregunta cuál puede ser la causa de la muerte...

-Os dije que no teníamos que ir allí.

-Cálmate, puede que haya sido una casualidad.

-¿Has olvidado lo que vimos en ese lugar?

-Esta bien, tranquilizaos chicas, esto puede haber sido una casualidad, mi padre es policía y...

-¡Me da igual que tu padre sea policía! Él no puede hacer nada... Estamos malditas...

-Vamos, no llores. Todo se va a arreglar, te lo prometo...

Sábado

-¡Mis amigas han muerto! ¿Es que no me ha oído? ¡Le he dicho que me deje pasar! ¡Allí dentro hay un cadáver!

-Ya le he dicho que...

-¡Le ordeno que me deje pasar! ¡Mi padre es policía!

-Está usted histérica, señorita.

-Mis amigas han muerto, ¡han muerto!

-Oof.

-¡Así que aquí estás! Maldito niño asqueroso, ¿por qué nos has hecho esto? ¡¿Por qué?! ¡¿Qué es lo que quieres?! ¡¿Qué es lo que...? Qué... cómo es posible... No, por favor. No. Así no. No...

Domingo

...en una serie de misteriosas muertes. El vigilante asegura que la joven fallecida parecía padecer de histeria o algún tipo de trastorno...

誘導

INTRODUCCIÓN

Bakemono es un término japonés utilizado para referirse a demonios, duendes y espíritus, seres oscuros del folclore nipón con raíz en mitos ancestrales, algunos de los cuales aún persisten en leyendas y creencias actuales.

En el mundo de Bakemono, similar al nuestro y a la vez totalmente distinto, estos seres son reales, y sus siniestras acciones van a afectar directamente a los personajes que tú y los demás jugadores vais a interpretar, en una historia fantástica en la que solo vosotros decidiréis lo que sucede.

A lo largo de este libro encontrarás todo lo necesario para jugar, tanto reglas como información y consejos para ambientar vuestras partidas.

A continuación se explican algunos puntos básicos que se deben conocer antes de adentrarse en el terrorífico mundo de Bakemono:

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Los jugadores veteranos habrán leído cien veces secciones como esta, y muchos incluso se habrán saltado estas líneas y estarán leyendo ahora el siguiente punto. Pero no hay motivo para preocuparse si eres un “novato” en este tipo de entretenimiento, no es necesario ser ningún experto para disfrutar de un juego de rol, ni siquiera haber jugado o leído uno antes.

Jugar al rol es, en realidad, lo más sencillo del mundo. Simplemente es una versión adulta de los juegos en los que, de pequeños, interpretábamos a un personaje ficticio, ya fuera un vaquero, un superhéroe o un Caballero del Zodiaco, y

entre todos creábamos una historia. En los juegos de rol, sin embargo, los personajes pueden ser profundos y complejos, existe un importante factor interpretativo.

El tipo de juegos de rol más extendido es el denominado “de mesa”, tipo al que pertenece el juego que tienes entre manos, y que se caracteriza porque los jugadores juegan sentados, narrando y describiendo tanto lo que su personaje hace como lo que dice, tomando las decisiones y actuando como su alter-ego en el juego lo haría.

Para determinar lo que pasa ante acciones que en la vida real dependerían del azar, o de las habilidades y características personales de un personaje, se crean una serie de reglas (evitando así las discusiones del tipo “No, no me has dado” “Que sí, estás muerto” que se daban tan frecuentemente en el juego de niños del ejemplo anterior).

Todo esto está orquestado por un director de juego, que hace las veces de árbitro y de narrador principal, relatando las situaciones a las que se enfrentan constantemente los personajes jugadores e interpretando a enemigos y personajes secundarios, además de supervisando las reglas y decidiendo cómo usarlas en situaciones complicadas.

PSICODRAMA

Este juego no es como otros a los que hayas jugado. No hay reglas complicadas, ni tablas, y ni siquiera necesitas dados: sólo un sencillo sistema

de cartas y contadores. Bakemono se basa en la narración y el psicodrama, y tiene un sistema sencillo que evita que el juego se apoye en una serie de números; aun así, cada personaje poseerá sus atributos y debilidades propios, que entrarán en juego cuando durante la historia se le plantee un reto, pero que se representan únicamente con cartas de forma muy sencilla. Los contadores existen para ser gastados en situaciones extremas o retos que normalmente no serían competencia del personaje en cuestión.

Respecto al sistema narrativo, Bakemono también difiere de otros juegos. En todo juego de rol típico existe una persona que hace las veces de narrador y árbitro, y toma las decisiones necesarias para todo ello: es decir, el Director de Juego.

En los juegos a los que la mayoría de roleros están acostumbrados esta función es cumplida por una única persona durante toda la partida, e incluso durante varias seguidas, campañas, etc. En Bakemono, sin embargo, aunque también se puede jugar de modo convencional, existe la posibilidad de que todos los jugadores, a menos que no lo

deseen, colaboren para realizar la narración por turnos.

Más adelante se explicará con detalle este novedoso sistema.

TERROR ORIENTAL

Bakemono está ideado para que las partidas se desarrollen en el Japón actual, y los capítulos de ambientación, ejemplos y demás darán esto por supuesto. Sin embargo, cada cual es libre de adaptar el juego al Japón feudal o al período histórico y lugar que más le plazca.

Bakemono está pensado para que las partidas se desarrollen en un Japón contemporáneo, cuyos habitantes conviven con el constante ajeteo que supone la vida en la sociedad nipona de hoy día, vida que se desarrolla junto a la más avanzada tecnología y entre las peculiares costumbres nacionales. Pero en este Japón también existen fuerzas oscuras ocultas a la mirada del ojo racional; espíritus en busca de venganza, demonios llegados del infierno y otras criaturas maléficas que persiguen tenebrosos fines.



Los personajes interpretados por los jugadores serán casi siempre personas normales, de cualquier edad, sexo y profesión, que por un motivo u otro se ven involucrados en los asuntos de estos seres sobrenaturales.

Seguro que has visto alguna película de terror japonesa moderna. *The Ring*, *Dark Water*, *Llamada Perdida* o *Ju-On* son algunos ejemplos. Las historias narradas en estas películas son similares a lo que se debería conseguir en una partida de Bakemono, historias acerca del terror vivido por personas normales ante la presencia de algo monstruoso y sobrenatural.

Los argumentos de estas películas giran por lo general en torno a un fantasma con afán de venganza. Esta es una estupenda opción para desarrollar una partida; sin embargo, las posibilidades de este juego van más allá, y los personajes pueden tener que verse las caras con algunas de las otras monstruosidades y seres extraños que pueblan la rica mitología japonesa.

De todos los puntos mencionados en este capítulo hablaremos extensamente en los capítulos posteriores.

ÍNDICE DE CAPÍTULOS

Este libro se compone de varios capítulos:

Introducción. El que estás leyendo en

estos mismos instantes, explica brevemente en qué consiste el juego.

Creación de personajes. Los protagonistas de las aventuras que vivirás con Bakemono.

Reglas. El sistema de juego de Bakemono y todo lo relacionado con este.

Narración. Explicación del Sistema de Narración Rotativo.

El Japón racional. Una pequeña guía sobre la vida en el Japón de hoy, para ambientar tus partidas.

El Japón oscuro. Todo lo relacionado con los seres sobrenaturales a los que se enfrentarán los personajes.

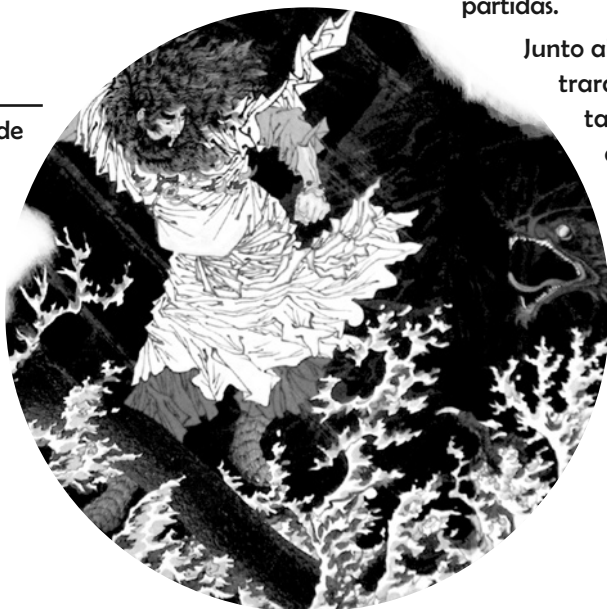
- **Horrores del mundo humano.** El mal acecha entre nosotros.

- **Poderes psíquicos.** Las habilidades de los psíquicos y de los espíritus vengativos.

- **Horrores del mundo mágico.** Demonios y series de leyenda.

Jugar a Bakemono. Consejos para hacer tus sesiones más intensas y aterradoras. Ideas para partidas.

Junto al libro también encontrarás láminas para recortar y convertir en cartas que utilizar en tus partidas.



-Vamos cielo, es hora de dormir.

-Pero mamá, tengo miedo. Es el monstruo del armario, que me mira por las noches.

-No hay ningún monstruo en el armario, Kazuo, solo son imaginaciones tuyas. Cuando el monstruo te mire, cierra los ojos muy fuerte, y se irá.

-Vale...

-Niño.

Era la primera vez que el monstruo hablaba. Le miraba desde dentro del armario, cuya puerta, como cada noche, se había entreabierto sola. Kazuo cerró los ojos muy fuerte, como le dijo su madre.

-Niño, mírame. Soy un mago que vivía antes que tú en esta casa. Necesito tu ayuda.

El niño abrió los ojos otra vez, y quedó hipnotizado por los dos brillantes y pequeños puntos que le observaban desde la oscuridad. Se levantó del futón y abrió la puerta del armario por completo. El ser que aparecía por las noches tenía una pequeña cabeza humana, malformada y no más grande que el puño de Kazuo, y bajo esta un caparazón viscoso, que estaba abierto por arriba y repleto de pequeñas pelotitas verdes que vibraban y estallaban soltando una especie de moco.

Kazuo veía al ser como un amigo, quería ayudarlo ante todo.

-¿Ves? Necesito poner estos huevecitos en algún sitio, si no moriré, y yo solo no me puedo mover de aquí.

-¿Dónde? -preguntó el niño, ilógicamente preocupado por el pequeño ser.

-Llévame junto a tu madre, así ella dará calor a los pequeños, como te lo dio a ti.

-Sí.

El pequeño Kazuo cogió al monstruo y se lo llevó de la habitación mientras sus pequeños pies descalzos repiqueteaban sobre el suelo, y pisaban de vez en cuando algo de líquido verde o algún huevecito que caía. Kazuo llegó a la habitación de su madre, levantó la manta bajo la que dormía, y dejó al pequeño monstruo sobre el colchón junto a su barriga. Luego los tapó a ambos y se fue a dormir, pero una vez se acostó, ya no se acordaba de nada.

Al día siguiente, Kazuo se despertó como cansado. Era raro que su madre no hubiera acudido a despertarlo. Se levantó y se dirigió a la habitación de ella, muy asustado por algún motivo.

Al entrar, descubrió el inerte cuerpo de su madre abierto por el estómago, con la piel gris y arrugada, completamente seco. A su alrededor, correteaban muchos pequeños monstruos como el del armario, excepto porque en vez de un caparazón tenían bajo su cabeza unas largas patas de araña. Se movían en todas direcciones y a algunos les goteaba sangre de la boca. Hablaron a la vez, como si fueran un mismo ser:

-Gracias, niño. Me has salvado.



人物

PERSONAJES

Los protagonistas de las historias creadas con Barakemono, en cuya piel se pondrán los jugadores, son personas más o menos normales que habitan en el Japón de hoy en día, de cualquier edad, sexo, trabajo, ideología... El límite, dentro de la coherencia, solo lo pone la imaginación del jugador, que decide quién es su personaje y de qué manera vive. Sin embargo, además de esto, son necesarias una serie de reglas que delimiten, a efectos de juego, lo que es o no capaz de hacer el personaje, sus virtudes y sus debilidades. A continuación se explican las reglas de creación de personajes.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Los personajes jugadores son representados sobre la mesa por medio de Cartas y Contadores. El significado y uso de los Contadores será explicado durante el siguiente capítulo, "Reglas", ya que no es necesario conocerlo para crear los personajes, y se entenderá mejor en ese contexto. Los personajes empiezan el juego sin Contadores.

Los personajes inicialmente se componen en términos de juego de dos factores: Características y Grupos de Conocimientos.

CARACTERÍSTICAS

Las Características son mediciones de los factores propios e inseparables de los seres a los que se aplican. No todas las criaturas se definen con las mismas características. Por ejemplo, no se puede medir la Sabiduría de los animales normales, ni la Fuerza física de los espíritus y seres fantasmales. Sin embargo la mayoría de características miden

factores bastante comunes entre todas las criaturas de nuestra dimensión.

Las Características mediante las que se miden las capacidades de todos los seres humanos son: Fuerza, Agilidad, Percepción, Inteligencia, Sabiduría, Carisma, Valentía y Poder Psíquico.

Las Características poseen diferentes niveles que se usan a modo de unidad de medición, considerándose como nivel intermedio o "cero" el nivel de capacidad medio entre los seres humanos. Este es el nivel del que parten todas las características de los personajes en su estado pre-creación, algunas de las cuales aumentarán o disminuirán de nivel durante el proceso de creación, según el jugador considere que encajen con el personaje que tiene en mente.

Cuando un personaje posee un nivel superior o inferior al nivel intermedio en cualquier Característica, se dice que tiene una Virtud o una Debilidad, respectivamente. Por ejemplo, la Virtud de Valiente representa un nivel por encima en la característica Valentía, y la Debilidad de Necio representa un nivel por debajo en la característica Sabiduría.

En el caso de los personajes jugadores, las Virtudes y Debilidades están representadas físicamente por medio de cartas, que los jugadores toman durante la creación del personaje para determinar sus capacidades a efectos de juego.

Cada jugador escoge dos cartas de Virtud y una de Debilidad y se las adjudica a su personaje. Las cartas de Virtud pueden ser diferentes pero también pueden ser dos cartas iguales. En el caso de ser iguales la Característica se encuentra dos niveles por en-

cima de la media en ese personaje, y se dice que el personaje posee la Virtud de Muy "algo". Por ejemplo, un jugador que tome dos veces la carta de Ágil estará construyendo un personaje Muy Ágil. El nivel de Muy (dos niveles por encima o debajo de la media) es el máximo nivel de Virtud o Debilidad, y por lo tanto el nivel máximo o mínimo en una Característica, que un ser humano puede mantener.

Ejemplo. Dani está creando su personaje, y le gustaría que este fuera un astuto detective de la policía de homicidios de Tokio. Dani se lo piensa un rato y escoge sus cartas. Aunque su detective no estará en mala forma física, decide que se encontrará dentro de la media, destacando en él otras cualidades más propias de un investigador que resuelve crímenes. Así, Dani escoge las Virtudes de Ingenioso (Inteligencia) y Despierto (Percepción). Dani podría haber escogido dos cartas de Ingenioso para crear un personaje Muy Ingenioso. Con esto tendría un personaje altamente inteligente pero no habría podido coger la carta de Despierto; su personaje no sería más perceptivo de lo normal, y habría pistas y detalles que podrían pasarse por alto en una escena del crimen, por ejemplo.

Dani también debe escoger una carta de Debilidad, y elige la de Asocial (Carisma). Aunque el personaje de Dani es un buen detective, es un hombre desagradable y malencarado que prefiere asistir a una autopsia antes que tomar una cerveza con un amigo, y no tiene buena relación con sus compañeros.

No se pueden escoger una Virtud y una Debilidad opuestas, es decir, que pertenezcan a la misma característica (p. Ej. Fuerte y Débil). Aunque esta norma pueda parecer evidente no lo es tanto por algo que veremos a continuación.

Tras este proceso, nunca antes, el jugador tiene la posibilidad de tomar si lo desea una carta extra de Virtud, pero esta vez al azar. Si lo hace debe tomar también otra carta más de Debilidad, también al azar.

Si una de las cartas tomadas es igual que una que el personaje ya tenía, se suman ambas dando lugar a una Virtud o Debilidad de dos niveles (Muy) como

VIRTUDES Y DEBILIDADES POR CARACTERÍSTICA

Fuerza	Fuerte/Débil
Agilidad	Ágil/Torpe
Percepción	Despierto/Despistado
Inteligencia	Ingenioso/Atontado
Sabiduría	Sabio/Necio
Carisma	Carismático/Asocial
Valentía	Valiente/Cobarde
Poder Psíquico	Psíquico/Material

Dos niveles por encima o por debajo de la media se representan como "Muy" (Muy Sabio, Muy Cobarde) y tres niveles por encima o por debajo como "Extremadamente" (Extremadamente Fuerte, Extremadamente Torpe). El nivel "Extremadamente" no puede ser poseído permanentemente por humanos, pero puede ser alcanzado temporalmente mediante el uso de Contadores como se explica en el capítulo Reglas (pág. 17).

se vio antes. Si el personaje ya posee una Virtud de dos niveles, y al tomar la carta al azar vuelve a salir la misma Virtud, el jugador la descarta y coge otra. Mantener una Característica a un nivel tan alto está fuera del alcance humano.

Si una de las cartas tomadas al azar es opuesta a una Virtud o Debilidad que el personaje tiene, o incluso ambas cartas tomadas al azar son contrarias entre sí, los niveles se suman o restan como se haría normalmente, contrarrestándose así mutuamente los niveles positivos y negativos. Por ejemplo, si un jugador con la Virtud de Valiente saca al azar la carta de Debilidad de Cobarde, esta carta de Debilidad restaría el nivel que se subió previamente en la Característica de Valentía (representado por la Virtud de Valiente), quedándose en la media y no teniendo así ni Virtud ni Debilidad en cuanto a esa Característica: el personaje no es ni más Valiente ni más Cobarde de lo normal. Si el personaje que toma al azar la carta de Cobarde era Muy Valiente (dos cartas de Virtud de Valiente), la Debilidad de Cobarde lo hace descender un nivel (una de las dos cartas) y como resultado el personaje se

queda con la Virtud de Valiente a secas (sólo una carta de Valiente): el personaje sigue siendo Valiente, pero no tanto como iba a serlo con las dos cartas. Las cartas contrarrestadas entre sí se descartan pues no tienen ninguna utilidad a efectos de juego.

En el ejemplo de Dani, este decide tomar cartas extras de Virtud y Debilidad, que son sacadas del montón al azar. Obtiene la Virtud de Carismático y la Debilidad de Torpe. El personaje obtiene una nueva Debilidad, Torpe. Sin embargo, la Virtud de Carismático pertenece a la misma Característica que la Debilidad de Asocial, que Dani escogió en el paso anterior. Como son contrarias, el nivel positivo de la Virtud de Carismático se suma al nivel negativo de la Debilidad de Asocial, contrarrestándose entre sí y dejando la Característica de Carismático del personaje en el nivel medio. Parece que finalmente el detective no será tan gruñón, pero debido a su Debilidad de Torpe tendrá problemas cuando tenga que perseguir a un sospechoso.

GRUPOS DE CONOCIMIENTOS

Los Grupos de Conocimientos representan lo que el personaje sabe. Se llaman Grupos porque cada uno de ellos engloba todos los conocimientos concernientes a un área determinada. Así un grupo es el de conocimientos de Informática y Tecnología, otro el de Conocimientos Callejeros y Pillaje, etc.



Tras terminar con la fase de las Virtudes y Debilidades, cada jugador escoge un Grupo de Conocimientos para su personaje, que normalmente ha de ser el que más se ajuste a su perfil. Los jugadores pueden escoger una carta de Grupo de Conocimientos extra por cada nivel en Sabiduría que tengan por encima de la media. Un personaje Necio (un nivel negativo en Sabiduría) sigue pudiendo coger su carta de Grupo de Conocimientos, aunque no tendrá ni idea acerca de cualquier otra cosa fuera de su campo. Un personaje Muy Necio no puede coger ninguna carta de Grupo de Conocimientos.

LISTADO DE CARACTERÍSTICAS Y GRUPOS DE CONOCIMIENTOS

CARACTERÍSTICAS

FUERZA. VIRTUD: FUERTE.

DEBILIDAD: DÉBIL

La fuerza física incluye tanto el potencial muscular como la resistencia a las heridas, la fatiga o a sustancias nocivas. Cuanto más fuerte sea un personaje más duras serán las pruebas relacionadas con la fuerza que pueda superar, y viceversa.

AGILIDAD. VIRTUD: ÁGIL.

DEBILIDAD: TORPE

La agilidad es la rapidez de reflejos, la habilidad para esquivar obstáculos o golpes, y también la destreza de manos.

Los personajes ágiles gozarán de gran habilidad para las situaciones de este tipo, mientras que cuanto más torpe sea un personaje, más fácilmente tropezará, se golpeará, etc.

PERCEPCIÓN. VIRTUD: DESPIERTO. DEBILIDAD: DESPISTADO

La percepción no sólo depende de lo buena que sea la vista o el oído: la predisposición del personaje a encontrarse siempre alerta, o su capacidad para fijarse en los detalles importantes o dar con la pista adecuada son aún más importantes. Cuanto más alto sea el nivel, de más cosas de su entorno se percatará el personaje.

INTELIGENCIA. VIRTUD: INGENIOSO. DEBILIDAD: ESTÚPIDO

La inteligencia supone la capacidad para resolver problemas. La inteligencia baja debe ser interpretada, y la alta servirá para superar cualquier tipo de prueba de inteligencia o razonamiento (como solucionar un problema de lógica, detectar un engaño o arreglar un aparato complejo, caso de conocer su funcionamiento), que a un nivel más bajo no se podría.

SABIDURÍA. VIRTUD: SABIO. DEBILIDAD: NECIO

La sabiduría representa un conocimiento amplio sobre los distintos campos de la vida, tanto por las experiencias vividas como por el estudio. De esta Característica dependen los Grupos de Conocimientos, como se explica más arriba.

VALENTÍA. VIRTUD: VALIENTE. DEBILIDAD: COBARDE

Los personajes valientes son capaces de hacer cosas a las que otros no se arriesgarían aun cuando merece la pena, mientras que cuanto más cobarde sea un personaje más facilidad tendrá de perder los nervios en una situación tensa.

CARISMA. VIRTUD: CARISMÁTICO. DEBILIDAD: ASOCIAL

Un personaje carismático tendrá más posibilidades de conseguir lo que desea de otras personas que una que no lo sea. Un personaje asocial tendrá dificultades para integrarse en un grupo o para que los demás le hagan caso.

La Característica de **Poder Psíquico** se explica en la sección "Poderes Psíquicos" (pág. 50).

GRUPOS DE CONOCIMIENTOS

Los Grupos de Conocimientos disponibles son:

ARTES MARCIALES Y ARMAS BLANCAS

Este grupo representa cualquier tipo de arte marcial, como el karate o el full contact, como el manejo de una katana, o como todo lo que englobe el ninjitsu. Solo representa un arte marcial concreta y se debe explicar por qué el personaje la conoce (aunque es relativamente común saber full contact hoy día, no es así con el ninjitsu). Cada arte marcial adicional cuenta como un Grupo de Conocimientos aparte.

Poseído con frecuencia por profesionales de la lucha, policías y militares.

CALLEJEROS Y PILLAJE

Este grupo engloba los conocimientos necesarios para moverse por los bajos fondos de la ciudad, y trucos y artimañas propios de la baja estofa. Los personajes con estos conocimientos saben a quién preguntar para encontrar drogas o información, y también cómo birlar una cartera o desmontar una cerradura convencional. También puede servir para saber manejar una navaja o una pistola.

Este Grupo de Conocimientos es poseído normalmente por rateros, drogadictos, matones y delincuentes en general, y en menor medida por algunos policías.

CIENTÍFICOS Y HUMANIDADES

Este grupo engloba cualquier carrera universitaria que no se encuentre ya englobada en otro grupo, ya sea científica o de letras: el personaje debe elegir el campo concreto que domina, cada campo aparte que se desee dominar cuenta como un grupo de conocimientos diferente. Algunas opciones son Física, Química, Biología, Geología, Arqueología, Historia, Derecho, Filosofía.

CULTURA POPULAR Y LEYENDAS TRADICIONALES

Este grupo representa un nivel de cultura general tradicional muy por encima de la media,



comprendiendo desde las viejas leyendas locales hasta la forma de preparar con hierbas un unguento para curar la viruela. Los personajes con este grupo de conocimientos son enciclopedias andantes de los antiguos mitos y costumbres que se traspasan de generación en generación en una zona o zonas determinadas.

Este Grupo de Conocimientos es poseído normalmente por habitantes de zonas rurales donde las viejas costumbres siguen arraigadas entre la población, y sobre todo se da en personajes ancianos.

CULTURA POPULAR Y LEYENDAS URBANAS

Este grupo representa un nivel de cultura general moderna muy por encima de la media, comprendiendo desde las leyendas locales actuales hasta la fecha de lanzamiento del nuevo videojuego de Square. Los personajes con estos conocimientos son enciclopedias andantes de leyendas urbanas y cuentos de campamento. También sabrán casi cualquier cosa sobre cine, manga, televisión, etc.

Este Grupo de Conocimientos puede ser poseído por cualquiera con bastante tiempo libre y acceso a Internet. Es bastante usual entre estudiantes de instituto, y algunos periodistas y escritores.

HUMANOS Y EMPATÍA

Este grupo representa el entendimiento de la psicología humana y de las relaciones personales. No es necesario ni mucho menos que un personaje haya estudiado psicología para poseer este grupo, que engloba tanto el saber discernir el estado de ánimo de alguien como la habilidad social necesaria para llevar las riendas de una conversación. Puede servir para convencer a un amigo del personaje de que le deje su coche o para ligar con alguien, pero también para intentar averiguar si una persona está mintiendo.

Aunque este Grupo de Conocimientos se encuentra en personajes variados, es habitual en vendedores, actores y detectives.

MÁGICOS Y OCULTISMO

Este grupo representa los conocimientos del mundo místico y espiritual: realizar rituales, conocer y clasificar criaturas místicas, identificar símbolos, etc. Sólo los personajes altamente inmersos en el estudio del mundo paranormal poseen este grupo de conocimientos: ocultistas profesionales, hechiceros o algunos sacerdotes especializados son los más proclives.

Se ha de tener en cuenta que las leyendas viejas o modernas y el saber popular no se encuentran englobadas en este grupo, si no en alguno de los dos de Cultura Popular.

MEDICINA Y PRIMEROS AUXILIOS

Este grupo engloba todos los conocimientos sobre medicina y cómo tratar enfermedades o heridas. Aunque se posea el conocimiento no se puede intervenir sin los materiales necesarios.

Este Grupo de Conocimientos es poseído normalmente por médicos y otros trabajadores sanitarios.

MILITARES Y ARMAMENTO

Este grupo engloba todos los conocimientos de carácter armamentístico, militar y paramilitar, el personaje que tiene estos conocimientos sabe cómo montar una M-60 y dispararla con efectividad y conoce la táctica más adecuada para tomar un edificio plagado de enemigos armados.

Este Grupo de Conocimientos es poseído usualmente por militares, terroristas o policías de las fuerzas especiales.

INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA

Aunque a cualquier personaje se considera que sabe manejar un ordenador o un teléfono móvil a nivel usuario (a no ser que el jugador especifique lo contrario) este nivel es necesario para manipular la tecnología de nueva generación a un nivel más profundo. Los personajes con estos conocimientos saben violar la protección de un ordenador a través de Internet, o mantener o desactivar un sistema de seguridad electrónico, y también suelen estar al tanto de lo más nuevo en tecnología.

Este Grupo de Conocimientos es poseído normalmente por informáticos profesionales, y técnicos o científicos que trabajen en cualquier campo tecnológico (móvil, informática, videojuegos, transporte).

VEHÍCULOS

Cualquiera de los personajes jugadores con edad de conducir puede tener carné de coche o moto desde el comienzo del juego sin ningún Grupo de Conocimientos que lo represente. Este grupo está

para los vehículos más raros y complicados. El personaje escoge el tipo de vehículos que sabe conducir y conoce a la perfección: aviones de pasajeros, barcos y helicópteros son algunas de las opciones.

CARTA VACÍA

Los jugadores pueden crear otros Grupos de Conocimientos para sus personajes si lo consideran necesario.

EJEMPLOS DE PERSONAJE

A continuación se muestran una serie de ejemplos de personajes ya creados que pueden ser seleccionados por los jugadores como personajes para comenzar rápidamente la partida, o que pueden servir como guía o inspiración a la hora de crear sus propios personajes. Es importante tener en cuenta el hecho de que no es en absoluto obligatorio elegir uno de estos arquetipos como personaje: el límite al abanico de profesiones, personalidades, estilos de vida o peculiaridades de los personajes jugadores que se pueden crear en Bakemono es prácticamente inexistente.

ESTUDIANTE

Las mujeres en Japón tradicionalmente terminan cuidando de la casa y de sus hijos, mientras es su marido el que trabaja. Sin embargo, tú no piensas resignarte a semejante destino, más aún cuando no piensas casarte, ya que ni siquiera sientes atracción por los hombres (aunque sí por las mujeres). De carácter fuerte, vas a contracorriente de la machista sociedad japonesa, intentando imponer en la medida de lo posible tus ideales, lo que en ocasiones te acarrea problemas. Ya has terminado el instituto, y actualmente te encuentras cursando segundo de empresariales. Eres una persona a la que le gusta estudiar, ávida de conocimientos, por lo que no tienes problemas para sacar buenas notas. Esperas llegar a dirigir tu propia empresa algún día.

CARACTERÍSTICAS

Torpe, Despistada, Ingeniosa, Sabia, Valiente

GRUPOS DE CONOCIMIENTOS

Científicos y Humanidades (Matemáticas/Em-
presariales), Científicos y Humanidades (Historia)

MANGAKA

Desde pequeño, tuviste con frecuencia extrañas
pesadillas y fantasías con monstruos y espíritus.
Siempre fuiste considerado como una persona con
mucho imaginación, y al ir creciendo esto se fue ha-
ciendo más evidente en los dibujos e historias que
creabas. Actualmente, tu manga de terror estrella
es un éxito de ventas en todo el mundo, y ya has
firmado el contrato para la serie de anime y la pe-
lícula de imagen real. Últimamente, tus usuales pe-
sadillas se están volviendo cada vez más intensas,
hasta el punto que has llegado a dudar si tus “vi-
siones” y las historias en las que las vuelcas real-
mente son solo fruto de tu imaginación.

CARACTERÍSTICAS

Torpe, Despierto, Psíquico

GRUPO DE CONOCIMIENTOS

Cultura Popular y Leyendas Urbanas

PODERES PSÍQUICOS

Clarividencia (Nivel 1), Telequinesis (Nivel 1)

YAKUZA

Desde muy joven fuiste un chico problemático y sin
opciones, que encandilado por la clásica imagen de
antihéroe yakuza vio claro su futuro en ingresar en
el grupo criminal de tu barrio. Sin embargo, pronto
perdiste esa imagen idealizada del criminal heroico
y te fuiste dando cuenta de que no había nada de
romántico en la vida criminal. Aun así, tu honor y el
juramento que hiciste al entrar en la banda te
obligó a permanecer junto a tu jefe y con los años
has llegado a ser moderadamente importante en
tu organización.

CARACTERÍSTICAS

Sabio, Fuerte, Asocial, Despierto, Atontado

GRUPOS DE CONOCIMIENTOS

Artes marciales y Armas blancas, Callejeros y Pillaje

DETECTIVE PRIVADO

Criado en un barrio marginal, al crecer ingresaste
en la policía. Tras ser expulsado del cuerpo por
aceptar un soborno, montaste tu propia agencia
de investigación privada con dinero de la misma
banda criminal que te sobornó. Has resuelto mu-
chos casos de posibles infidelidades y robos me-
nores, pero esas minucias no son en lo que
pensabas cuando montaste tu negocio, y aún es-
peras el caso que te de el reconocimiento que
mereces... y que te permita pagar tus deudas.

CARACTERÍSTICAS

Muy Despierto, Ingenioso, Necio, Torpe

GRUPO DE CONOCIMIENTOS

Callejeros y Pillaje

VIDENTE

Desde pequeña has tenido la capacidad de ver a
muchos de los espíritus que campan a sus anchas
entre los mortales, con el riesgo de que ellos saben
que puedes verlos. Aunque algunos son apacibles y
cuesta distinguirlos de una persona viva, otros re-
sultan aterradores, y la mayoría no parecen estar
muy a gusto con la idea de que tú puedas verlos.
Además, regularmente sufres de forma involunta-
ria visiones que vaticinan acontecimientos futuros,
a veces en sueños, otras en trances que sufres du-
rante la vigilia. Debido a tu peculiaridad siempre
has sido una persona solitaria e incomprendida, sin
amigos: solo tu abuela (tu única familia), de pa-
sado misterioso, te ha apoyado y dado su cariño.
Aunque siempre has sufrido tu habilidad como un
tormento, aún eres muy joven y tienes la esperanza
de que algún día sirva para ayudar...

CARACTERÍSTICAS

Muy Psíquica, Asocial, Valiente, Débil

GRUPO DE CONOCIMIENTOS

Cultura Popular y Leyendas Tradicionales

PODERES PSÍQUICOS

Clarividencia (nivel 2), Telepatía (nivel 1), Barrera
Psíquica (nivel 1)



Chisato se forzó a combatir el sueño y mantenerse atenta a la pantalla de su ordenador. Tenía que terminar el trabajo hoy, si no, suspendería.

De repente un sonido llamó su atención: alguien le había abierto un privado en el chat. Bien, se dijo que atendería un minuto para despejarse y luego acabaría con aquello. Abrió el programa que tenía minimizado en la barra de tareas y la luz de la pantalla se tornó del color oscuro del chat. La persona que le hablaba se hacía llamar Megumi.

Como la chica de su instituto que había muerto el mes pasado, pensó ella. Había sido terrible: cuando la madre de Megumi entró aquella mañana en la habitación de su hija, se encontró con que la joven no tenía cabeza. El resto del cuerpo estaba allí tal y como lo había dejado por la noche, sobre la silla frente al ordenador y con la mano en el ratón. Por supuesto todavía era el tema de conversación más extendido en el instituto, y un hecho tan extravagante daba lugar a todo tipo de habladurías. Algunos decían que la policía aún no había encontrado la cabeza de Megumi, y otros afirmaban con aire misterioso que su cuello carecía de heridas, como si la cabeza llevara arrancada meses y el muñón hubiera cicatrizado, o como si ni siquiera hubiera sido arrancada y el cuerpo hubiera estado así siempre.

Tonterías, había pensado Chisato, pero en la oscuridad de su habitación sintió un escalofrío al recordarlo, y se le puso piel de gallina. Rápidamente salió de su ensimismamiento para contestar el saludo de la tal Megumi, con la esperanza de olvidarse por esa noche de todo aquello.

“Eres Chisato Murakawa, ¿verdad?”

“Sí, ¿nos conocemos?”

“Sí. Te envió una foto.”

Chisato recibió el archivo y lo abrió, esperando ver alguna compañera de su instituto. Pero la imagen que apareció en su pantalla hizo que todo su cuerpo se paralizara, acertando únicamente a emitir un quejido seco mientras sus pupilas se dilataban al máximo.

En aquella foto se veía rodeada de negrura una cabeza sin cuerpo, la cabeza desaparecida de Megumi. El cuello se cerraba de forma suave en la parte baja, sin heridas o cicatrices, y su rostro mostraba una expresión desencajada de locura. Chisato pudo percibir estos detalles vagamente, ya que no podía apartar la vista de sus ojos, de aquella oscura mirada que parecía ocultar tras de sí el mayor de los males y que se clavaba firmemente en la suya, tan firmemente que creyó que no la soltaría jamás.

Entonces se dio cuenta de que aquello no era una simple foto, sino algo que había transformado su monitor en una ventana a alguna infernal dimensión, y la densa oscuridad que rodeaba la cabeza comenzó a emerger en forma de fantasmagóricos tentáculos desde la pantalla del ordenador, y a acercarse lentamente al rostro de la aterrorizada Chisato, que sólo logró salir de su parálisis lo justo para comenzar a gritar cuando los negros apéndices ya se habían posado sobre su cara y su pelo y habían comenzado a rodear su cabeza.

Mientras sus gritos parecían amortiguarse por los negros pseudópodos que la cubrían, otra voz se alzó sobre estos, una voz cascada y con un tono que parecía semielectrónico. “Ven conmigo, Chisato.” Sonaba grave y lejana, como si viniera de algún lugar remoto, pero en cambio se escuchaba con perfecta claridad. “Aquí estaremos bien.”

Un mes después, a altas horas de la noche, Hiroko chateaba en su ordenador cuando recibió un privado de una tal Chisato.

Como la chica de su instituto que había muerto el mes pasado, pensó ella.



La cultura japonesa tradicionalmente valora por encima de todo el esfuerzo y el tesón para lograr los objetivos que cada uno se marca. Para la sociedad nipona no existe el premio sin sudor, ni el éxito o el fracaso por azar. Al igual que esta filosofía, el sistema de juego de Bakemono no deja lugar al azar a la hora de resolver acciones o conflictos: no se utilizan dados ni cualquier otra herramienta que dependa de la suerte.

Esto sonará raro a los jugadores de rol experimentados, ya que el factor del azar es fundamental en los reglamentos tradicionales. A lo largo de las siguientes líneas podréis entender el funcionamiento de este sistema, y veréis que es cómodo y divertido además de funcional.

CONTADORES

Aunque no existe el factor suerte en el sistema de juego de Bakemono, sí que hay un elemento que varía de una situación a otra. Este elemento es el de los Contadores, que cada personaje, jugador o no, almacena en su Reserva de Contadores. Los Contadores son sumados o restados de la Reserva cuando un personaje se enfrenta a una situación problemática o adversa.

Los Contadores representan la capacidad “extra” de un personaje en un momento dado para enfrentarse con éxito a la adversidad, sobrevivir a grandes peligros o sencillamente superarse a sí mismo. La confianza en uno mismo, un buen estado físico y mental o la pura suerte son representados por un alto número de contadores en la

Reserva del personaje. En la otra cara los nervios o el miedo al fracaso, el cansancio físico y psíquico o el mero despiste son representados por una Reserva de Contadores escasa o vacía.

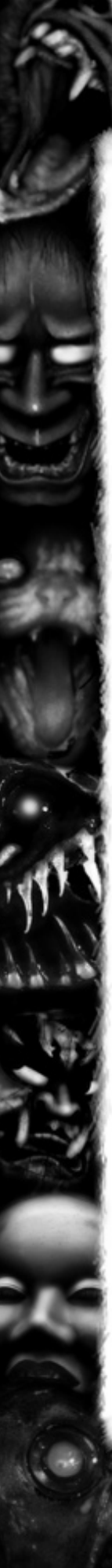
Los Contadores de los personajes jugadores pueden ser representados por monedas, garbanzos, chapas o cualquier otra cosa de tamaño similar que cada jugador sitúa junto a sus cartas de personaje para mostrar el número que posee en cada momento. A lo largo de la partida todos los jugadores ganarán y perderán Contadores varias veces, pero todos comienzan el juego con la Reserva de Contadores de su personaje vacía. Cómo se ganan y se pierden los contadores o para qué sirven se explica a lo largo del siguiente punto.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Los personajes se encontrarán con problemas y situaciones adversas que resolver tanto en su vida cotidiana como a la hora de enfrentarse a peligros y seres infernales. Estas situaciones se dividen en términos de juego en Acciones y Enfrentamientos.

En las Acciones el personaje no debe enfrentarse directamente a ninguna persona o ser que se le oponga conscientemente, para cumplir su objetivo. Saltar por encima de un agujero, traducir un texto o arreglar un motor averiado son ejemplos de Acciones.

En los Enfrentamientos el personaje debe enfrentar sus habilidades directamente contra las de



otra criatura. Ganar una carrera o un pulso, convencer al portero de que te deje entrar en un club o esquivar un puñetazo son Enfrentamientos.

ACCIONES

Las Virtudes y Debilidades del personaje determinan sus capacidades por encima o debajo de la media para resolver un tipo determinado de problemas. Cuando una acción que se desea realizar está dentro de las posibilidades del personaje, este resuelve la Acción automáticamente. Por el contrario, cuando resolver la Acción está por encima de su capacidad el fracaso es automático.

Así, cualquiera con sus Características dentro de la media (nivel base) resolverá automáticamente los problemas que aunque planteen un reto se encuentren dentro de las capacidades normales de la mayoría de la gente, como pueden ser transportar a otra persona de peso similar sobre los hombros, descubrir una cicatriz que antes no estaba en el brazo de un amigo o terminarse el Street Fighter II en el modo de dificultad por defecto.

Las Debilidades y Virtudes producen fracasos y éxitos automáticos en situaciones en las que normalmente esto no sucedería. Así, un hombre de Fuerza media (sin Virtud ni Debilidad) fracasaría automáticamente al intentar derribar una robusta puerta, mientras que un hombre Fuerte destrozaría la cerradura con su golpe.

Hay que tener en cuenta que si la dificultad es especialmente alta se necesita una Virtud a nivel de Muy (o incluso mayor si se trata de proezas realizables pero prácticamente sobrehumanas) para lograr el éxito automático; y también que incluso los personajes con Debilidades normales pueden resolver problemas con su Característica atrofiada que están por encima de los que la tengan a nivel de Muy atrofiada.

OBTENCIÓN DE CONTADORES DURANTE ACCIONES

Cuando un personaje resuelve automáticamente una Acción gracias a una de sus Virtudes de la

forma explicada antes, añade un Contador a su Reserva. Esto es únicamente válido cuando la Virtud es necesaria, cualquier Acción que no requiera un nivel por encima del medio para ser resuelta no es recompensada con Contadores, da igual que el personaje posea la Virtud relacionada o no. Los personajes obtienen un único contador independientemente de si han utilizado una Virtud a nivel normal o a nivel de Muy.

El personaje de Dani, el detective Ryuhei Tanaka, se encuentra inspeccionando la casa de una posible víctima de asesinato. Aunque los forenses le aseguraron de que el sujeto murió debido a causas naturales, había algo en todo aquello que no le terminaba de cuadrar, y decidió buscar alguna pista entre las posesiones del fallecido que le ayudara a descubrir lo que había sucedido realmente.

Inspeccionando las fotos de un álbum se da cuenta de algo extraño. En una foto de la novia del muerto, tomada en el mismo apartamento en el que Ryuhei se encuentra, se ve al fondo, entre la penumbra, una cabeza asomando de la puerta del armario tras el sofá. Aunque es imposible distinguir el rostro en la imagen, probablemente en el laboratorio podrán aumentarla, así que Ryuhei se la guarda.

Ryuhei no habría descubierto este detalle durante su inspección general del lugar si no fuera por su aguda Percepción (Virtud Despierto), así que Dani añade un contador a su reserva, y decide que Ryuhei debería echar un vistazo a ese armario antes de volver a comisaría...

También sucederá que, debido a sus Debilidades, los personajes no puedan resolver Acciones que sí superarían si tuvieran un nivel más alto en la característica correspondiente. Cuando una Debilidad de un personaje se pone en evidencia de esta forma, este añade dos Contadores a su Reserva. El personaje obtiene siempre dos Contadores independientemente del nivel de su Debilidad, y siempre y cuando el personaje no logre el objetivo de la Acción: de ser resuelta esta con éxito no se obtendría ningún Contador.



Kenji, un personaje jugador, es un profesor de instituto bastante Despiado. Su alumna Natsumi, con la que no tiene una gran amistad pero sí trata todos los días, está sufriendo en su hogar una serie de fenómenos extraños que no la dejan dormir por las noches, y aunque siempre fue una chica normal últimamente siempre está cansada, desarreglada, y se asusta con facilidad. Sin embargo Kenji, teniendo la Debilidad de Despiado (un nivel negativo en la Característica de Percepción), no es capaz de percatarse de esto hasta que ya es demasiado tarde, y Natsumi aparece muerta en extrañas circunstancias... Kenji añade dos Contadores a su Reserva.

La obtención de Contadores mediante el uso de Virtudes y Debilidades funciona solo cuando la Acción mediante la cual se obtienen posee cierta relevancia para el desarrollo de la historia o forme parte de un verdadero problema para el personaje. Así se evita en la medida de lo posible que los jugadores realicen Acciones estúpidas o sin fundamento únicamente para obtener Contadores, y también que se obtengan Contadores mediante Acciones que puedan resultar rutinarias o incluso repetitivas.

Takei es un fornido obrero de la construcción con la Virtud de Fuerte. Al comenzar la partida, Takei se encuentra trabajando en la remodelación de un antiguo edificio, cuando su capataz le ordena que lleve un gran saco de cemento al cuarto piso por las escaleras. Probablemente una persona que no fuera Fuerte como Takei no podría cargar con ese peso por las buenas hasta allí, por lo que es una Acción mediante la cual Takei utiliza su Virtud de Fuerte. Sin embargo, esta Acción forma parte de la rutina diaria del personaje y además no tiene ninguna relevancia para la historia, por lo que Takei no obtiene ningún Contador por resolverla.

El máximo número de Contadores que un personaje jugador, y por extensión cualquier humano normal, puede llegar a tener simultáneamente en la Reserva es 5.

GASTO DE CONTADORES DURANTE ACCIONES

Cuando un personaje intenta realizar una Acción que está por encima de sus capacidades básicas, puede ayudarse mediante el gasto de Contadores para llevarla a cabo con éxito. El jugador puede decidir en estas ocasiones el restar un Con-

tador de su Reserva para aumentar en un nivel la Característica relacionada, sólo durante la resolución de la Acción, sea cual sea el nivel del que parta. También puede gastar del mismo modo otros dos Contadores más para aumentar la Característica en un segundo nivel. Es decir, puede subir un nivel gastando un Contador o subir dos niveles gastando tres Contadores. Un Contador nunca puede ser gastado durante la misma Acción en la que se obtiene, sólo a partir de la siguiente. Una vez concluida la Acción, independientemente del resultado, los Contadores gastados se pierden y la característica aumentada vuelve a su nivel original.

Los seres humanos nunca pueden rebasar, ni con el uso de Contadores, el nivel de Extremadamente (tres niveles por encima de la media). Otras criaturas tampoco pueden a no ser que se especifique en su descripción.

ENFRENTAMIENTOS

Cuando dos personajes enfrentan sus habilidades directamente, por ejemplo en un pulso, una carrera o una partida de ajedrez estamos hablando

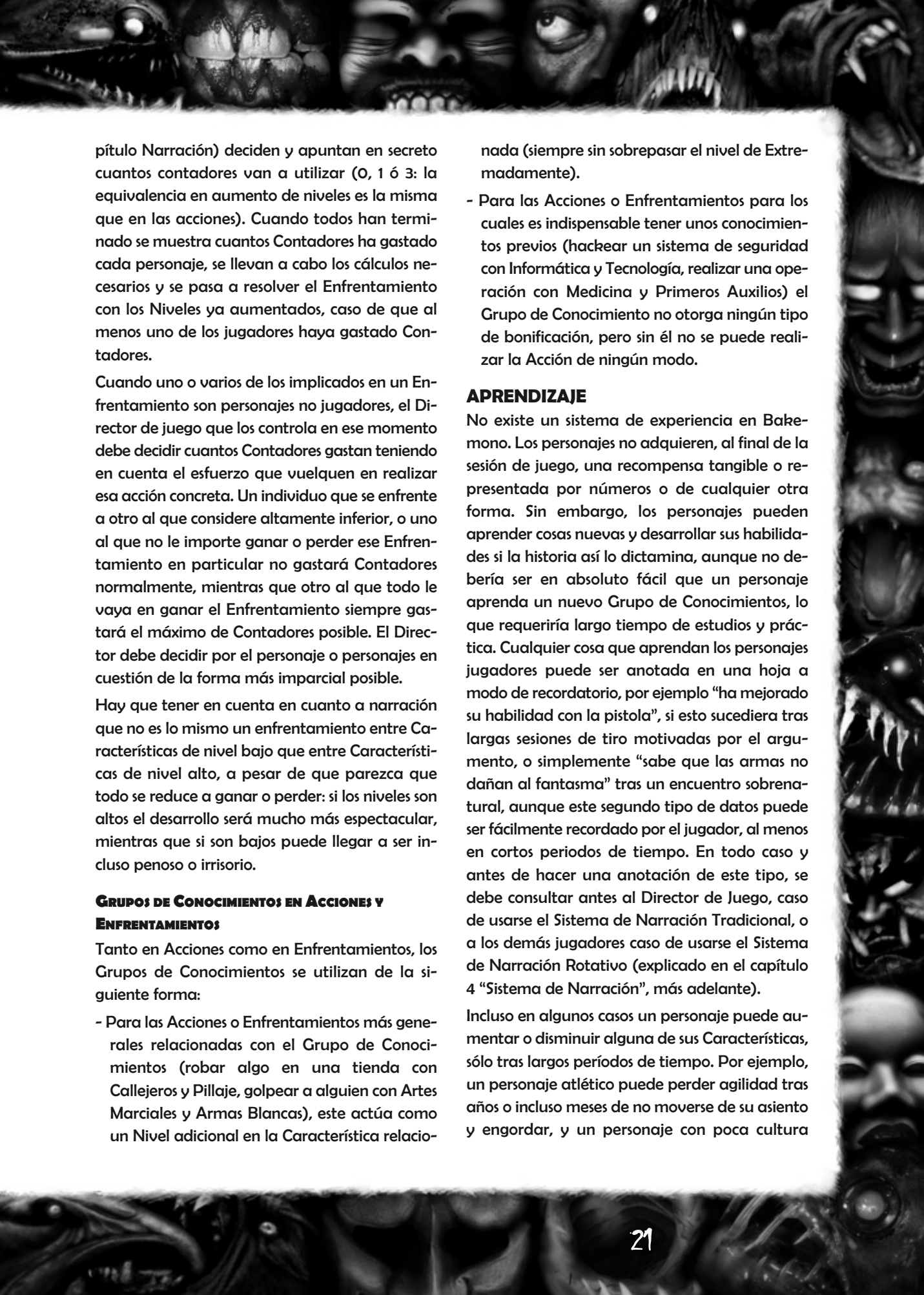
de un Enfrentamiento. Al igual que en las Acciones, siempre hay una Característica directamente relacionada con el Enfrentamiento en cuestión, que se utiliza para determinar el resultado. La Característica enfrentada puede variar de un personaje a otro en el mismo Enfrentamiento: por ejemplo, un personaje que intenta engañar a otro enfrentaría su Carisma contra la Inteligencia de su víctima potencial.

Los personajes enfrentados comparan su nivel en la Característica enfrentada, y gana el personaje que tenga un nivel más alto. Si hay un empate el Enfrentamiento se resuelve como tal, quedando en empate. Esto se representará a efectos narrativos como mejor considere el Director de Juego.

GASTO DE CONTADORES DURANTE ENFRENTAMIENTOS

Como en las Acciones, también se pueden gastar Contadores para lograr el éxito en los Enfrentamientos. Los jugadores que controlen a todos los personajes enfrentados (el director de juego decide por todos los personajes no jugadores, además de por su propio personaje si se siguen las reglas de dirección rotativa, explicadas en el ca-





pítulo Narración) deciden y apuntan en secreto cuantos contadores van a utilizar (0, 1 ó 3: la equivalencia en aumento de niveles es la misma que en las acciones). Cuando todos han terminado se muestra cuantos Contadores ha gastado cada personaje, se llevan a cabo los cálculos necesarios y se pasa a resolver el Enfrentamiento con los Niveles ya aumentados, caso de que al menos uno de los jugadores haya gastado Contadores.

Cuando uno o varios de los implicados en un Enfrentamiento son personajes no jugadores, el Director de juego que los controla en ese momento debe decidir cuantos Contadores gastan teniendo en cuenta el esfuerzo que vuelquen en realizar esa acción concreta. Un individuo que se enfrente a otro al que considere altamente inferior, o uno al que no le importe ganar o perder ese Enfrentamiento en particular no gastará Contadores normalmente, mientras que otro al que todo le vaya en ganar el Enfrentamiento siempre gastará el máximo de Contadores posible. El Director debe decidir por el personaje o personajes en cuestión de la forma más imparcial posible.

Hay que tener en cuenta en cuanto a narración que no es lo mismo un enfrentamiento entre Características de nivel bajo que entre Características de nivel alto, a pesar de que parezca que todo se reduce a ganar o perder: si los niveles son altos el desarrollo será mucho más espectacular, mientras que si son bajos puede llegar a ser incluso penoso o irrisorio.

GRUPOS DE CONOCIMIENTOS EN ACCIONES Y ENFRENTAMIENTOS

Tanto en Acciones como en Enfrentamientos, los Grupos de Conocimientos se utilizan de la siguiente forma:

- Para las Acciones o Enfrentamientos más generales relacionadas con el Grupo de Conocimientos (robar algo en una tienda con Callejeros y Pillaje, golpear a alguien con Artes Marciales y Armas Blancas), este actúa como un Nivel adicional en la Característica relacio-

nada (siempre sin sobrepasar el nivel de Extremadamente).

- Para las Acciones o Enfrentamientos para los cuales es indispensable tener unos conocimientos previos (hackear un sistema de seguridad con Informática y Tecnología, realizar una operación con Medicina y Primeros Auxilios) el Grupo de Conocimiento no otorga ningún tipo de bonificación, pero sin él no se puede realizar la Acción de ningún modo.

APRENDIZAJE

No existe un sistema de experiencia en Bakemono. Los personajes no adquieren, al final de la sesión de juego, una recompensa tangible o representada por números o de cualquier otra forma. Sin embargo, los personajes pueden aprender cosas nuevas y desarrollar sus habilidades si la historia así lo dictamina, aunque no debería ser en absoluto fácil que un personaje aprenda un nuevo Grupo de Conocimientos, lo que requeriría largo tiempo de estudios y práctica. Cualquier cosa que aprendan los personajes jugadores puede ser anotada en una hoja a modo de recordatorio, por ejemplo "ha mejorado su habilidad con la pistola", si esto sucediera tras largas sesiones de tiro motivadas por el argumento, o simplemente "sabe que las armas no dañan al fantasma" tras un encuentro sobrenatural, aunque este segundo tipo de datos puede ser fácilmente recordado por el jugador, al menos en cortos periodos de tiempo. En todo caso y antes de hacer una anotación de este tipo, se debe consultar antes al Director de Juego, caso de usarse el Sistema de Narración Tradicional, o a los demás jugadores caso de usarse el Sistema de Narración Rotativo (explicado en el capítulo 4 "Sistema de Narración", más adelante).

Incluso en algunos casos un personaje puede aumentar o disminuir alguna de sus Características, sólo tras largos periodos de tiempo. Por ejemplo, un personaje atlético puede perder agilidad tras años o incluso meses de no moverse de su asiento y engordar, y un personaje con poca cultura

puede ver aumentada su sabiduría tras estudiar una carrera universitaria complicada, y complementar esto leyendo sobre distintos temas, etc. Es el director de juego el que dictamina estos cambios, con la aprobación del resto de jugadores si se usa el Sistema de narración Rotativo.

HERIDAS Y MUERTE

Bakemono es un juego de terror en el que los personajes se enfrentan a peligros sobrenaturales y seres diabólicos, por lo que es bastante posible que terminen muriendo de alguna forma terrible.

Cuándo muere un personaje lo indica la historia y lo que sucede durante la sesión, y en última medida la responsabilidad recae sobre el que ejerza como Director de Juego en ese momento. Cuando se dé el caso de que un personaje sea herido con cierta gravedad (una herida profunda del grosor de la hoja de una espada, por ejemplo), además de sufrir las consecuencias naturales por ello, pierde un Contador. Si no tiene ningún Contador que perder en su Reserva, la mala suerte o las otras heridas han hecho que esta herida sea mortal, y el personaje fallece. Si el daño sufrido es irremediablemente mortal, o si un personaje gravemente herido no recibe ayuda médica en un determinado período de tiempo, no hay gasto de Con-



tadores que valga: el personaje muere.

Es el Director de Juego quien decide la gravedad de una herida, o si esta puede ser mortal o no. De todas formas, se puede inclinar ligeramente la balanza hacia el lado de la suerte si la muerte resultara absurda o fuera de lugar en ese momento de la historia (por ejemplo, durante una acción prácticamente rutinaria, al principio de la sesión). Sin embargo esto no ha de ser usual y el Director no debería tener piedad de los personajes en los momentos más peligrosos, ya que en la mayoría de partidas se debe crear un ambiente en el que reine el horror y la muerte.

No hay inconveniente, si se usa el Sistema de Narración Rotativo (explicado, una vez más, en el siguiente capítulo) en que un jugador cuyo personaje haya muerto pueda seguir ejerciendo como Director de Juego. Se debe tener cuidado, sin embargo, de que las muertes de personajes no se conviertan en una rencilla infantil (tú has matado a mi personaje, pues ahora yo mato al tuyo). Esto podría arruinar por completo la mejor de las sesiones de juego.

También puede ser, si la historia propicia la posibilidad y aún queda suficiente sesión por delante, que un jugador cuyo

personaje haya muerto entre en juego más adelante con otro personaje nuevo.

Las heridas y la muerte en los personajes no jugadores y en los monstruos se tratan de la misma forma, teniendo siempre en cuenta las características especiales de cada criatura particular, como pueden ser una piel especialmente resistente o la inmunidad total ante los ataques físicos.

Un ejemplo de heridas y muerte:

Takei, el obrero, es atacado por un grotesco gorila cornudo. Este lo ataca con sus garras, y Takei, que ni es muy Ágil ni sabe Artes Marciales, debe tratar de bloquear como pueda el golpe, por lo que enfrentará su Fuerza a la del monstruo (en caso de que hubiera sido un karateka, probablemente habría usado su Agilidad para desviar o evitar el zarpazo). Takei tiene un único Contador en su reserva, y el jugador que lo interpreta decide no gastarlo para subir nivel en su Enfrentamiento. El monstruo, que considera a Takei poco más que una alimaña, tampoco gasta Contadores. Tampoco podría, ya que posee el máximo nivel de Fuerza (Extremadamente Fuerte), el cual enfrenta con el de Takei (Fuerte), por lo que el fornido obrero sale perdiendo, y recibe un fuerte zar-




pazo a la altura del vientre. A Takei le queda un Contador en su Reserva, y lo pierde, pero así la herida no resulta mortal. Takei no ha muerto de momento, pero aunque escape de la bestia de algún modo, está malherido y debe buscar ayuda médica.

Si el jugador que interpreta a Takei hubiera decidido gastar el Contador que le quedaba durante el Enfrentamiento, entonces su nivel de Fuerza habría ascendido momentáneamente a Muy Fuerte. Como el gorila cornudo es Extremadamente Fuerte, habría recibido el daño igualmente, y al no quedarle ningún Contador que perder, la herida habría resultado mortal.

En el ejemplo, el jugador que interpreta a Takei no debería conocer, en la medida de lo posible, la Fuerza del monstruo en términos de juego, aunque podría haberse dado alguna pista (“el gigantesco simio dobla la viga de un golpe sin apenas inmutarse”).

La Característica a usar o el Grupo de Conocimientos útil o necesario para cada situación, incluyendo las de lucha, queda a discreción del Director de Juego y su buen juicio, siempre dando prioridad a la narración antes que a la enumeración de datos de combate.



Koji tenía mucha suerte por haberse casado con Miko, la mujer más bella que jamás había conocido. De piel pálida y suave, cuerpo pequeño y una gran hermosura, Miko era el centro de todas las miradas allá donde iba. Además, era una mujer amable y servicial, complaciente con su afortunado marido.

Los días pasaban felizmente para Koji y Miko, hasta que tras años de matrimonio, Miko sufrió una terrible enfermedad que la dejó postrada en cama con altas fiebres, entre sudores y delirios y a las puertas de la muerte. Aquellos fueron los días más largos en la vida de Koji. Pasaba las noches junto a su mujer apenas sin dormir, escuchando sus extraños delirios mientras rogaba porque su amada no le abandonara. Además, debido a la depresión y a la falta de sueño estuvo a punto de perder su empleo.

Tras una noche en la que Koji no pudo ir a ver a su esposa por motivos urgentes de trabajo, los médicos le informaron de que Miko había sufrido una milagrosa recuperación. Cuando Koji llegó al hospital no podía creer lo que estaba viendo. Su esposa se encontraba tan bien como el día en que la conoció. Ella estaba allí de pie, abrazándole y hablando con él con perfecta lógica y fluidez, riéndose y ruborizándose como si el horror vivido durante las anteriores semanas no hubiera sido más que una asombrosamente larga pesadilla.

Tras unos días que Miko pasó en observación se pudo ir a su casa, y todo volvió a la normalidad en la vida de Koji, que continuó felizmente con su matrimonio, y al que también le volvieron a mejorar las cosas en el trabajo. Miko parecía más sana que nunca, aunque Koji notó en ocasiones que su mujer pasaba ratos exageradamente largos en el cuarto de baño, y se preguntaba si sucedía algo raro. Ella decía que se arreglaba, pero nunca antes había necesitado tanto tiempo.

De todas formas, puesto que todo iba bien, Koji no le dio importancia, hasta que pocos meses más tarde su mujer empezó a parecer enferma otra vez. Se la veía pálida y débil, se mareaba con frecuencia y sufría una ligera fiebre. Miko insistió en que probablemente solo era gripe, pero Koji estaba muy preocupado. Un domingo, mientras Miko se encontraba en el baño, su esposo escuchó unos extraños ruidos que procedían del interior. Eran como una especie de tos seca intercalada por gruñidos, que parecían provenir de alguien de voz mucho más grave que su pequeña y frágil esposa. Koji preguntó que pasaba, y como respuesta solo recibió el mismo quejido que había llamado su atención. Terriblemente asustado, Koji cogió carrerilla y tiró la puerta abajo, temiendo encontrarse a su esposa agonizante en el suelo.

Sin embargo, lo que encontró fue un enorme felino que a duras penas cabía en el cuarto de baño, musculoso como un culturista bajo su pelaje anaranjado, de ojos rojos como la sangre y fauces de tiburón. El monstruo vomitaba una masa ensangrentada de carne y pelo sobre el suelo, junto al cadáver destripado de un chico que sostenía bajo una de sus zarpas delanteras. Miró a Koji, con la sangre aun goteando desde los pelos de su barbilla, y habló con una voz que parecía la de Miko:

-Maldita sea tu mujer. Me contagió su enfermedad cuando me la comí.

Koji, pálido como un muerto, perdió el conocimiento.

-Te enterraré junto a sus huesos, en el sótano del hospital...



怪談

NARRACIÓN

SISTEMA DE NARRACIÓN ROTATIVO (SNR)

El Director de juego es el encargado de presentar a los jugadores de forma narrativa las situaciones a las que se enfrentan, de controlar e interpretar a los personajes no jugadores y decidir lo que hacen en cada situación.

Si eres un jugador de rol experimentado estarás acostumbrado al método de Narración tradicional: uno de los jugadores hace las veces de Director de juego durante toda la partida, y el resto se dedican únicamente a interpretar a su propio personaje. Aunque Bakemono puede ser jugado de esta forma, a continuación se explica un nuevo sistema narrativo mediante el cual todos los participantes en la sesión de juego tienen algo que decir más allá de su personaje.

Mediante este Sistema de Narración Rotativo, todos los jugadores controlan a un personaje jugador, y en un momento u otro de la partida, turnándose ordenadamente, todos sostienen también el cargo de Director de juego.

TURNOS


Para indicar de quién es el turno de narrar la historia en cada momento se utilizará un Contador especial diferente a los otros, que se irá pasando de un jugador a otro encontrándose siempre frente al Director de juego. Si el Contador es una vela o linterna, y se juega en semipenumbra, incluso puede servir como apoyo ambiental.

El jugador que efectúe el papel de Director de juego tratará a su personaje jugador como si fuera un personaje no jugador mientras dure su dirección, si es que el personaje se encuentra en escena (que no tiene por qué). Es aconsejable que el Director, caso de encontrarse su personaje en juego, relegue a este dentro de lo posible a un segundo plano para centrarse en la ambientación, los personajes no jugadores, y responder a lo que digan y hagan los demás personajes jugadores (a partir de ahora PJ).

Cuando el turno de Director de un jugador termine, cualquiera de los otros jugadores puede retomar la historia, solo tiene que decirlo. Si más de uno quiere hacerlo, el turno será del que lleve más tiempo sin dirigir, y si ninguno de ellos ha dirigido aún, el turno será del que esté situado primero hacia la izquierda del Director inicial, en el sentido de las agujas del reloj.

ESCENAS

Para delimitar los cambios de turno del SNR hablaremos de escenas. Una escena es un período narrativo delimitado por un cambio brusco de espacio y/o de tiempo. Para hacerse una idea lo mejor es pensar en una película o serie de televisión, o en un libro o un cómic. Cuando la acción va a pasar a otro lugar o a otro momento el hilo narrativo se interrumpe momentáneamente para luego proseguir con otro nuevo capítulo, o situación en otro lugar o momento temporalmente. En las películas esto se hace evidente visualmente, en los libros se cambia de capítulo o al



menos se introduce una separación entre un párrafo y el siguiente, en un comic se señala en algunas ocasiones con un pequeño bocadillo narrativo (“Mientras tanto, en el exterior...”). El momento en el que se produce este cambio es el que señala cuando el puesto de Director de juego puede pasar de un jugador a otro. Veamos un ejemplo claro de cambio de escena.

Tras presenciar casualmente todos los personajes jugadores un fenómeno paranormal, siendo estos desconocidos entre ellos, deciden marcharse a sus respectivas casas. Unos intentarán olvidar lo sucedido, otros meditaran sobre ello; el caso es que todos siguen más o menos sus vidas normales hasta unas semanas después, cuando vuelve a suceder algo inexplicable que llama la atención de todos ellos...

Ha habido un cambio de lugar y de tiempo que sitúa totalmente a los personajes en otro punto de la historia, por lo que el cambio de escena es evidente. El Director de juego puede pasar el testigo una vez cada personaje se ha ido a su casa, o puede introducir el mismo la escena que narrará su compañero, añadiendo el apunte del paso de varias semanas.

En ocasiones la línea que separa una escena de otra puede ser borrosa, en todo caso queda bajo el criterio de los jugadores que deben decidir dónde se encuentra un cambio de escena y dónde no, a efectos de historia. Una vez más los ejemplos cinematográficos nos pueden servir de guía.

Jubei es un profesor de instituto que, al comienzo de la partida, termina de trabajar en su despacho y se marcha hacia su casa tomando un taxi. No se narra prácticamente nada del viaje en taxi por carecer en este caso concreto de importancia. Al llegar al edificio donde se encuentra el apartamento de Jubei este descubre que la policía ha acordonado la zona y está interrogando a los vecinos...

En este ejemplo nos hemos trasladado en localización (del instituto al edificio de apartamentos de Jubei) y en tiempo (nos hemos saltado el viaje

en taxi para llegar a la parte importante). Sin embargo no había pasado nada relevante en el corto período de narración que nos ha llevado hasta este momento, por lo que se puede considerar que la parte del instituto y el viaje en taxi eran una mera introducción y la escena aún continúa (pensemos en una película, serie o libro de nuevo: lo consideraríamos todo como un mismo capítulo).

No siempre es evidente cuándo un Director ha concluido ya su escena. En este caso este debe anunciar sutilmente que no hay nada más que añadir a la situación, o simplemente decir que la Escena ha terminado. Veamos un ejemplo.

El grupo de personajes jugadores se divide en dos partes, y una de ellas termina en la biblioteca de la universidad de Kyoto buscando información sobre espíritus y maldiciones. El Director que venía narrando esta Escena decide que lo mejor será dejar por ahora a estos personajes investigando, mientras otro narrador pasa a dirigir a la otra parte del grupo, por lo que explica esto, la Escena termina y el turno de Director de juego pasa a uno de sus compañeros.

Aunque pueda parecer que en un caso como en el del ejemplo puedan jugarse prácticamente dos partidas simultáneas (con dos jugadores ejerciendo como Directores), es aconsejable que las escenas se lleven a cabo una a una mientras se use el SNR, ya que al ser todos los jugadores Directores de juego potenciales podrían aparecer incoherencias argumentales si alguien no escucha uno u otro detalle de la historia.

En ocasiones las escenas pueden terminar abruptamente en puntos en los que normalmente no lo harían, por motivos de narración, como puede ser crear suspense. Por ejemplo, un personaje que se encuentre solo ante una terrible aparición podría sufrir un desmayo, terminando así la escena.



SISTEMA DE NARRACIÓN TRADICIONAL (SNT)

Si se decide usar el sistema de narración clásico entonces un único jugador ejercerá como Director de juego durante toda la partida. Este jugador no poseerá su propio PJ, y podrá preparar por su cuenta y previamente a la sesión de juego una historia compleja para presentar a los jugadores, ya que el transcurso de los eventos más allá del alcance de los PJ dependerá única y exclusivamente de él a lo largo de toda la sesión.

VENTAJAS DEL SNR FRENTE AL SNT

- Todos los jugadores pueden aportar su grano de arena a la historia enriqueciéndola, y al no haber un director fijo pueden aparecer situaciones sorprendidas para todos los jugadores.
- Se evita que la persona que dirija la partida se quede sin poder jugar como personaje: todos los participantes tienen su propio personaje jugador con el SNR.
- Todos los jugadores tienen la oportunidad tanto de crear suspense como de vivirlo en sus propias carnes en una única sesión de juego.

VENTAJAS DEL SNT FRENTE AL SNR

- Una partida puede ser preparada y estudiada previamente al depender la ambientación de una única persona. Aun así, las acciones de los PJ siempre pueden cambiar el cauce de la historia.
- No es necesario que todos los jugadores conozcan el reglamento y la ambientación, sólo el Director de Juego. En el SNR es conveniente que todos los jugadores hayan leído todo el libro, o al menos las secciones más importantes.
- Se evita que malos jugadores usen la narración para favorecer a su personaje.

La decisión queda en manos de los jugadores. Puede ser una buena idea probar los dos Sistemas en distintas sesiones y luego utilizar el que mejor se haya adaptado a los gustos del grupo.

EJEMPLO DE PARTIDA

Juan, María y Roberto se encuentran jugando una partida de Bakemono. Utilizan el Sistema de Narración Rotativo, por lo que los tres tienen un personaje. Juan y María son respectivamente Hōtaru y Akiko, dos estudiantes de instituto, y Ro-

berto es Shiro, su profesor de biología. Actualmente es María la que ejerce como directora de juego.

En la escena actual los tres se encuentran en el instituto, fuera del horario de clase. Se tuvieron que quedar en el centro hasta tarde, y en un momento dado unos terribles alaridos llegaron a sus oídos, procedentes de la azotea, así que se dirigen hacia ella juntos para investigar.

María: Aunque los gritos ya han cesado, una sensación de malestar os invade mientras subís por las angostas escaleras que llevan desde la última planta del edificio hasta la azotea. El lugar parece más oscuro y siniestro que las otras veces que habéis venido aquí. Arriba, la puerta metálica os espera, silenciosa e imponente.

Roberto: Como voy el primero, me giro para hablar con vosotros. (Roberto usa un tono de voz grave). “Permaneced atrás, chicos, no sabemos qué vamos a ver ahí arriba, y yo soy vuestro responsable ahora.”

Juan: “¡No te preocupes, profesor! Soy la estrella de club de lucha, si hay un asesino ahí, le daré bien fuerte.”

María: Akiko parece asustada. Os dice: “Creo... creo que yo esperaré, como dice el profesor.”

—María ha aprovechado la iniciativa de Roberto, además de



la Debilidad de Cobarde de su personaje, para relegar a su PJ a un segundo plano, así podrá centrarse en la narración. Como es una decisión suya como Directora, y tampoco es importante para Akiko subir a la azotea ya que sus compañeros sí van a subir, decide que su personaje no tiene por qué obtener Contadores por evidenciar su Debilidad, en este caso concreto.

Finalmente Hotaru y Shiro deciden que Akiko estará segura esperando abajo, y se dirigen solos hacia la azotea. María se dirige a Roberto, ya que es el que encabeza la expedición y abre la puerta.—

María: Giras el picaporte y al empujar la puerta se abre con un chirrido. Lo primero que veis (ahora se dirige a sus dos compañeros de juego) es la luz solar, que os da en la cara y os ciega parcialmente al salir de la semipenumbra en la que os encontrabais.

—Shiro, el personaje de Roberto, no solo se encuentra delante de Hotaru, si no que además posee la Virtud de Despierto (un nivel por encima en Percepción), de la que Hotaru carece. Por lo tanto, es capaz de ver algo que Hotaru no percibe durante los segundos que ambos tardan en acostumbrarse a la luz. María se dirige nuevamente a Roberto.—

María: En la azotea, frente a ti, ves la extraña silueta de lo que podría ser una persona, aun-

que, a pesar del esfuerzo que obligas a realizar a tus sufridos ojos, no percibes ningún detalle debido a la dirección de la potente luz solar. Sin embargo, hay algo que te sorprende. La silueta parece extender, en cuestión de centésimas de segundo, un par de enormes alas con las que remonta rápidamente el vuelo. Incluso te parece oír claramente el sonido que hace al batirlas. No estás seguro de lo que acabas de ver, pero para cuando tus ojos se acostumbran a la luz, ya no está. Alguien yace sobre el suelo unos metros frente a vosotros, aproximadamente en el mismo sitio donde estaba la silueta.

—Como Shiro ha utilizado su Virtud de Despierto para algo importante, María le indica a Roberto que añada un Contador a la Reserva de su personaje.—

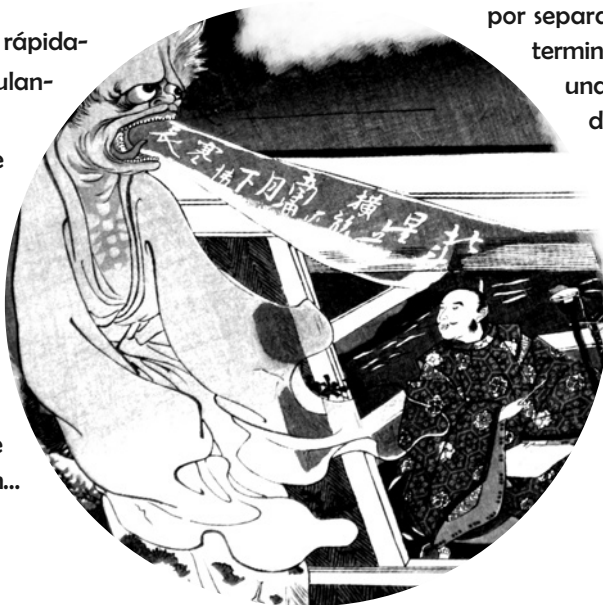
Roberto: (Parece pasmado) ¿Has visto eso?

Juan: (Que no ha visto a la misteriosa sombra) ¡Hay alguien ahí! ¡Vamos!

María: Cuando os acercáis os dais cuenta de que el que yace sobre el suelo no es otro que el profesor de historia, pálido e inerte, con una herida en el pecho desde la que aún surge con fuerza la sangre, que empapa su ropa y genera un charco a su alrededor. Es evidente que ya no podéis hacer nada por él.

Juan: Aun así, llamo rápidamente a una ambulancia con el móvil.

Roberto: Yo me quedo estupefacto unos segundos ante el cadáver, y después miro hacia el cielo, por si veo alguna especie de pájaro, o cualquier cosa que me llame la atención...



María: No ves nada extraño. Una vez avisados tanto los sanitarios como la policía, los tres os reunís abajo en la puerta principal junto al bedel, que había estado durmiendo mientras tanto.


Roberto: Explicamos tanto a Akiko como al bedel lo que hemos visto, y les decimos que la policía está en camino.

María: Ambos parecen asustados. Akiko se sienta en un banco, mirando al suelo; y Yamada, el bedel, camina nervioso en todas direcciones, mientras exclama cosas como “¿Cómo ha podido pasar?”. En poco tiempo, los policías ya se encuentran acordonando la zona e inspeccionando el cuerpo, y uno de los agentes se dirige hacia vosotros. “Ustedes fueron los que llamaron, ¿verdad?”

Juan: “¡Fui yo! El profesor y yo encontramos el cuerpo.”

María: “Todos deben acompañarnos a comisaría, tenemos que hacerles unas preguntas. Les aseguramos que tardaremos lo mínimo posible, para que puedan volver cuanto antes a sus hogares...”

—Los tres PJ y el bedel son transportados a la comisaría en coche, donde son interrogados por separado. Como la escena ha terminado y ha dado comienzo una nueva (la acción se ha desplazado en cuanto a localización), el Director de juego pasará a ser o bien Roberto o bien Juan durante esta nueva etapa en la historia, y María solo se ocupará por ahora de su personaje, Akiko.



-Bueno, verás, ¿sabes esa calle que cruza la vía del tren? Pues pasé por allí anoche, venía de la tienda, de comprar algo para cenar y unos refrescos, y era un poco tarde, así que no había gente andando por allí. Entonces resulta que me encuentro una chica que está allí tumbada en un portal, en camisón, retorciéndose y gritando como una histérica. Yo solté la bolsa y me acerqué corriendo, para ver que le pasaba. Estaba toda blanca y con las venas marcadas, como si la acabaran de sacar de un iceberg, y gritaba, creo que llamaba a alguien. Cuando ya estaba casi sobre ella, le grité, “¿Qué te pasa? ¿Estás bien? ¡Tranquila!”. Entonces de repente, con un crujido que fue como si se le hubieran roto todos los huesos, se detuvo. Se quedó tumbada en el suelo sin decir nada, como si hubiera palmado al momento, ¿sabes? Me dejó acojonado. Y se me quedó mirando. Tenía los ojos hinchados y completamente negros, y me miraban fijamente, casi me cago. Cuando estaba a punto de salir corriendo, coge y me dice “Por favor, hazme mujer.”

-¿Te estás quedando conmigo?

-No, de verdad, fue lo que me dijo. Creía que me iba a matar o algo así, y me pidió que me la tirara. Entonces se levantó el camisón y vi sus muslos, eran flacos y pálidos como los de un cadáver, y en medio de los dos lo que vi fue una sombra oscura extraña, ¿sabes? Como cuando censuran una película porno con una mancha negra, pero en la realidad, y daba mucho más mal rollo. Aunque tenía su gracia.

-...

-No me mires así, Ryuji. Verás, tenía unas películas porno en mi apartamento de estudiante y planeaba verlas al llegar a casa, estaba cachondo. Además, ya sabes que nunca me HABÍA acostado con una tía, ¡tenía muchas ganas! Y parecía tan ansiosa... Tenía mucho miedo, no lo niego, pero aun así no pude resistirme.

-¿Cómo fue?

-Un poco raro, la tía tenía la voz cascada, y cuando gemía sonaban cosas raras, como chasquidos, rugidos de animal, y así. Además cuando terminé, me desmayé, y lo siguiente que supe fue que eran las 12 de la mañana y yo estaba durmiendo en un banco.

-Takanaka, tío... ¿qué coño te tomaste?

-Escúcheme con atención, señor Takanaka. Restos de lo que ha sido identificado como su semen fueron encontrados en el cadáver de la menor de edad Hachiko Yumi. Sin embargo, estos restos son mucho más recientes que el cuerpo. Explíqueme como llegaron allí.

-Verá, agente...

現実

EL JAPÓN RACIONAL

El tiempo de los samuráis y los señores feudales quedó atrás hace mucho ya en el Japón de hoy día, un Japón que es una de las principales potencias mundiales y el país tecnológicamente más avanzado del mundo. Un país que pese a su ritmo frenético y sus grandes corporaciones sigue manteniendo y cuidando muchas de sus costumbres nacionales y normas sociales de antaño.

En esta sección se explica lo necesario sobre el país y sus costumbres para ambientar en este las partidas de Bakemono.

地理 GEOGRAFÍA

Japón tiene como vecinos a China al suroeste, Corea al oeste y Rusia al norte, concretamente Siberia.

Es un archipiélago formado por varias islas, cuatro principales y acerca de 3.000 pequeñas islas. Las grandes son Hokkaido, Honshu, Shikoku y Kyushu. En Honshu, la isla central y más grande, se encuentra la actual capital Tokio así como la antigua, Kyoto, y también el Monte Fuji, la cumbre más alta (3776 m) y conocida de Japón, que se ve fácilmente en postales y obras de arte variadas y está relacionada con leyendas y mitos nacionales. Japón es una zona altamente montañosa, casi sin terrenos llanos, y también volcánica (el propio monte Fuji es un volcán dormido desde 1707), y los pequeños temblores de tierra ocurren casi a diario. Los terremotos con potencia destructiva se suceden con cierta frecuencia y distintas ciudades se ven sacudidas por

ellos, incluyendo las más importantes. Se registran unos 1.500 terremotos al año.

El clima varía desde fresco en el norte, con veranos suaves y mucha nieve en invierno; a subtropical en el sur, con veranos largos, calurosos y húmedos.

Políticamente, por encima de las ciudades, Japón está subdividido en 47 prefecturas, cada una de ellas con su propio sub-gobierno, de forma similar a las comunidades autónomas españolas.

TOKIO

Tokio es la ciudad más importante de Japón. Se encuentra en la región de Kanto, que corresponde a la parte este de la isla Honshu.

La capital de Japón es la ciudad más poblada del mundo con más de 40 millones de habitantes. Es por lo tanto la ciudad más bulliciosa de todo Japón, y al ser la capital se encuentra preparada para acoger a inmigrantes y turistas, por lo que es además la ciudad más "neutral", con mayor variedad de comercios y locales en ocasiones imitando estilos extranjeros. Las demás ciudades importantes, como Osaka, son más puramente japonesas y es más difícil encontrar en ellas cosas de estilo occidental.

A pesar de esto Tokio es también el centro neurálgico del país nipón, y a pesar de ser su ciudad más multicultural se respira en ella la cultura japonesa.

Aunque Tokio es la capital actual, antiguamente era la ciudad de Kyoto la que ostentaba este cargo. Tokio, en su origen y hasta el S.XIX conocida como Edo, fue construida en el S.XVII bajo

Hokkaidō

1. Hokkaidō

Tōhoku

2. Aomori
3. Iwate
4. Miyagi
5. Akita
6. Yamagata
7. Fukushima

Kantō

8. Ibaraki
9. Tochigi
10. Gunma
11. Saitama
12. Chiba
13. Tokyo
14. Kanagawa

Chūbu

15. Niigata
16. Toyama
17. Ishikawa
18. Fukui
19. Yamanashi
20. Nagano
21. Gifu
22. Shizuoka
23. Aichi

Kansai

24. Mie
25. Shiga
26. Kyoto
27. Osaka
28. Hyogo
29. Nara
30. Wakayama

Chūgoku

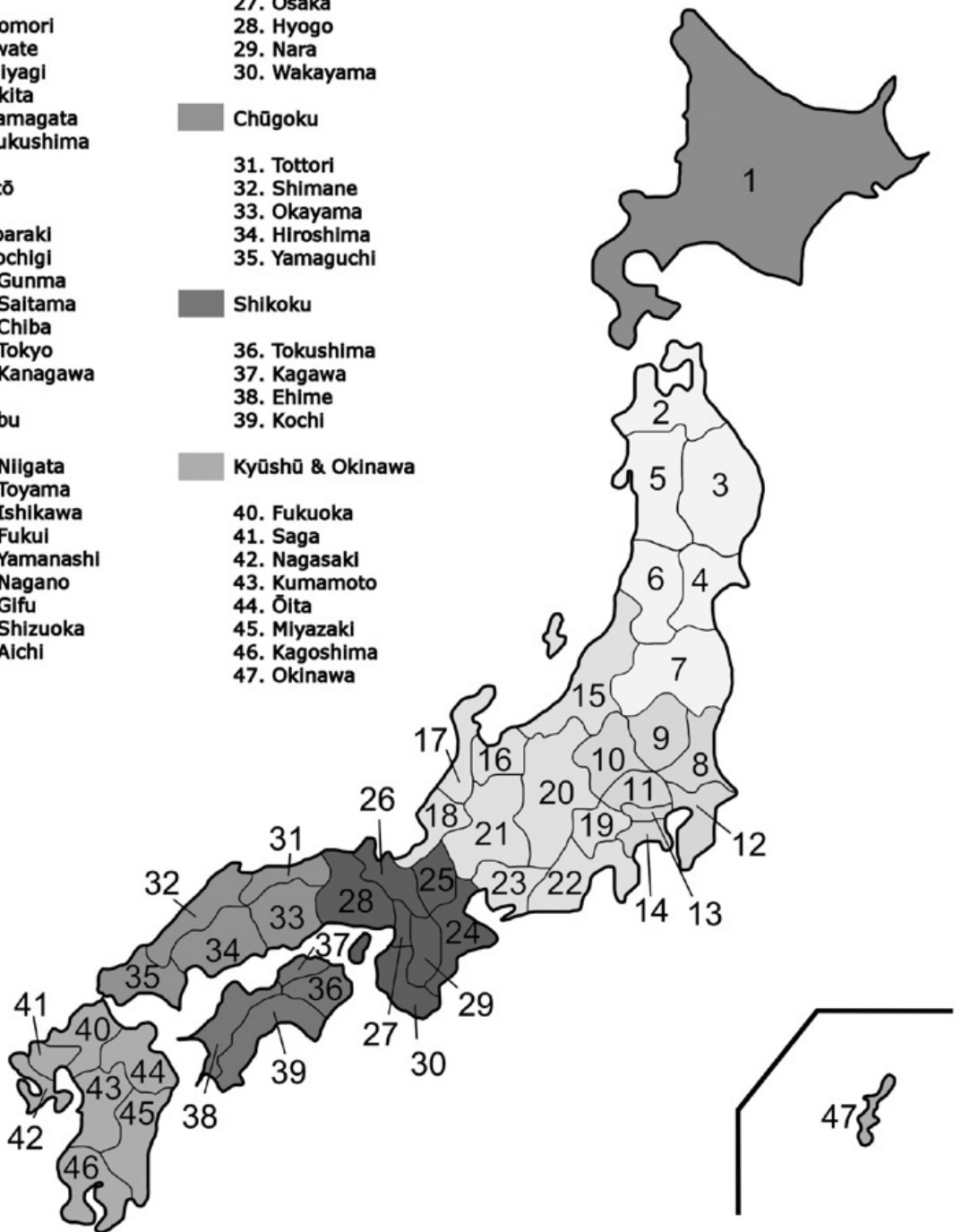
31. Tottori
32. Shimane
33. Okayama
34. Hiroshima
35. Yamaguchi

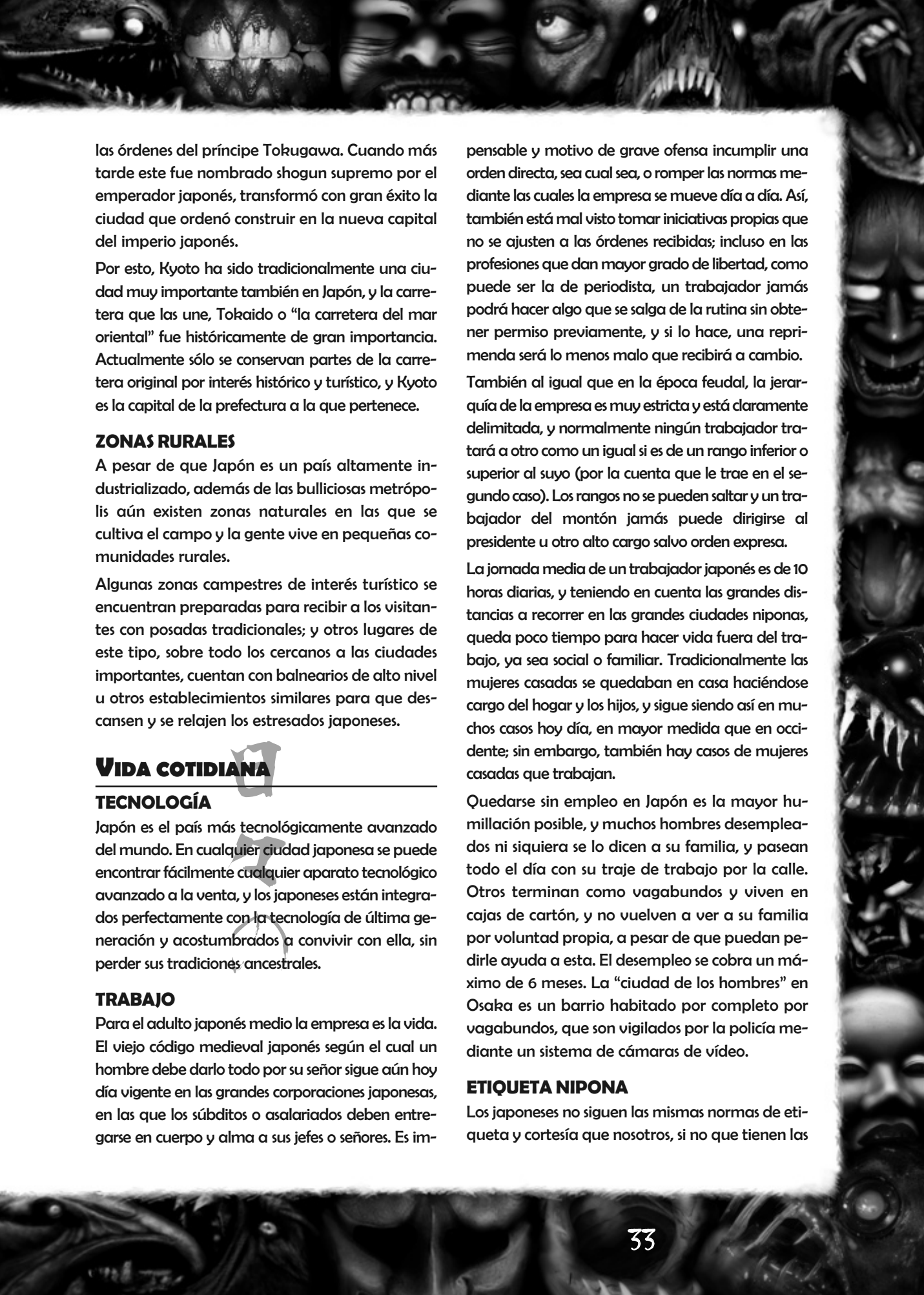
Shikoku

36. Tokushima
37. Kagawa
38. Ehime
39. Kochi

Kyūshū & Okinawa

40. Fukuoka
41. Saga
42. Nagasaki
43. Kumamoto
44. Ōita
45. Miyazaki
46. Kagoshima
47. Okinawa





las órdenes del príncipe Tokugawa. Cuando más tarde este fue nombrado shogun supremo por el emperador japonés, transformó con gran éxito la ciudad que ordenó construir en la nueva capital del imperio japonés.

Por esto, Kyoto ha sido tradicionalmente una ciudad muy importante también en Japón, y la carretera que las une, Tokaido o “la carretera del mar oriental” fue históricamente de gran importancia. Actualmente sólo se conservan partes de la carretera original por interés histórico y turístico, y Kyoto es la capital de la prefectura a la que pertenece.

ZONAS RURALES

A pesar de que Japón es un país altamente industrializado, además de las bulliciosas metrópolis aún existen zonas naturales en las que se cultiva el campo y la gente vive en pequeñas comunidades rurales.

Algunas zonas campestres de interés turístico se encuentran preparadas para recibir a los visitantes con posadas tradicionales; y otros lugares de este tipo, sobre todo los cercanos a las ciudades importantes, cuentan con balnearios de alto nivel u otros establecimientos similares para que descanen y se relajen los estresados japoneses.

VIDA COTIDIANA

TECNOLOGÍA

Japón es el país más tecnológicamente avanzado del mundo. En cualquier ciudad japonesa se puede encontrar fácilmente cualquier aparato tecnológico avanzado a la venta, y los japoneses están integrados perfectamente con la tecnología de última generación y acostumbrados a convivir con ella, sin perder sus tradiciones ancestrales.

TRABAJO

Para el adulto japonés medio la empresa es la vida. El viejo código medieval japonés según el cual un hombre debe darlo todo por su señor sigue aún hoy día vigente en las grandes corporaciones japonesas, en las que los súbditos o asalariados deben entregarse en cuerpo y alma a sus jefes o señores. Es im-

pensable y motivo de grave ofensa incumplir una orden directa, sea cual sea, o romper las normas mediante las cuales la empresa se mueve día a día. Así, también está mal visto tomar iniciativas propias que no se ajusten a las órdenes recibidas; incluso en las profesiones que dan mayor grado de libertad, como puede ser la de periodista, un trabajador jamás podrá hacer algo que se salga de la rutina sin obtener permiso previamente, y si lo hace, una reprimenda será lo menos malo que recibirá a cambio.

También al igual que en la época feudal, la jerarquía de la empresa es muy estricta y está claramente delimitada, y normalmente ningún trabajador tratará a otro como un igual si es de un rango inferior o superior al suyo (por la cuenta que le trae en el segundo caso). Los rangos no se pueden saltar y un trabajador del montón jamás puede dirigirse al presidente u otro alto cargo salvo orden expresa.

La jornada media de un trabajador japonés es de 10 horas diarias, y teniendo en cuenta las grandes distancias a recorrer en las grandes ciudades niponas, queda poco tiempo para hacer vida fuera del trabajo, ya sea social o familiar. Tradicionalmente las mujeres casadas se quedaban en casa haciéndose cargo del hogar y los hijos, y sigue siendo así en muchos casos hoy día, en mayor medida que en occidente; sin embargo, también hay casos de mujeres casadas que trabajan.

Quedarse sin empleo en Japón es la mayor humillación posible, y muchos hombres desempleados ni siquiera se lo dicen a su familia, y pasean todo el día con su traje de trabajo por la calle. Otros terminan como vagabundos y viven en cajas de cartón, y no vuelven a ver a su familia por voluntad propia, a pesar de que puedan pedirle ayuda a esta. El desempleo se cobra un máximo de 6 meses. La “ciudad de los hombres” en Osaka es un barrio habitado por completo por vagabundos, que son vigilados por la policía mediante un sistema de cámaras de vídeo.

ETIQUETA NIPONA

Los japoneses no siguen las mismas normas de etiqueta y cortesía que nosotros, si no que tienen las

suyas propias. A continuación se explican en líneas generales los detalles más importantes que se deben tener en cuenta a la hora de representar acciones sociales de cualquier tipo.

- **Saludos.** Los japoneses no se estrechan la mano. Los saludos se efectúan siempre mediante reverencias: una reverencia ligera para alguien al que se ve todos los días; una más acusada para alguien a cuyo encuentro se otorga más importancia, el equivalente a un saludo más efusivo o respetuoso. No es difícil ver japoneses efectuando la reverencia varias veces seguidas, especialmente en encuentros en los que se estime cierto respeto: esto es debido a que es de mal gusto levantarse y ver que el otro interlocutor ya ha terminado con la suya y se encuentra erguido, por lo que se repite hasta que ambos se levanten más o menos simultáneamente.
- **Hogares.** Al entrar a una vivienda, los japoneses se descalzan y caminan sin zapatos, es una norma de cortesía básica que todo el mundo cumple. En la entrada de cualquier casa hay una pequeña zona destinada a dejar los zapatos, normalmente con un armario predispuesto para ello, en el que, en algunos casos, se pueden encontrar unas zapatillas para andar por la casa.
- **Comidas.** Casi todos los platos japoneses se comen con palillos. En Japón, no es de mala educación hacer ruido al comer ni sorber (pero sí eructar), de hecho es costumbre, especialmente al comer fideos, que se sorben para que se enfríen según se comen. También es de mal gusto señalar con los palillos o dejarlos clavados en el arroz (ya que esto se hace en las ofrendas de los funerales) y en los restaurantes no se deja propina. También en los funerales se pasan los huesos de los cadáveres incinerados hasta la urna con palillos: por eso es muy desagradable para los japoneses pasarse cosas de unos palillos a otros. En algunos sitios se come sentado sobre un cojín en el suelo, con la comida situada a la altura adecuada. En algunos restaurantes tradicionales también se lleva a cabo la norma de descalzarse

LA ETIQUETA EN PARTIDA

Las diversas costumbres y usos sociales que se describen a continuación, son simplemente una guía destinada a contribuir a la recreación del ambiente propio del Japón moderno. En ningún caso deberían convertirse en un lastre para los jugadores y director/es.

Dicho de otra forma, el director no debería penalizar nunca a los jugadores por saltarse alguna norma de etiqueta japonesa. Como se ha dicho antes, se presentan para ayudar a dar ambiente, para que sean una herramienta interpretativa, no un obstáculo que los jugadores deben superar para poder jugar al juego.

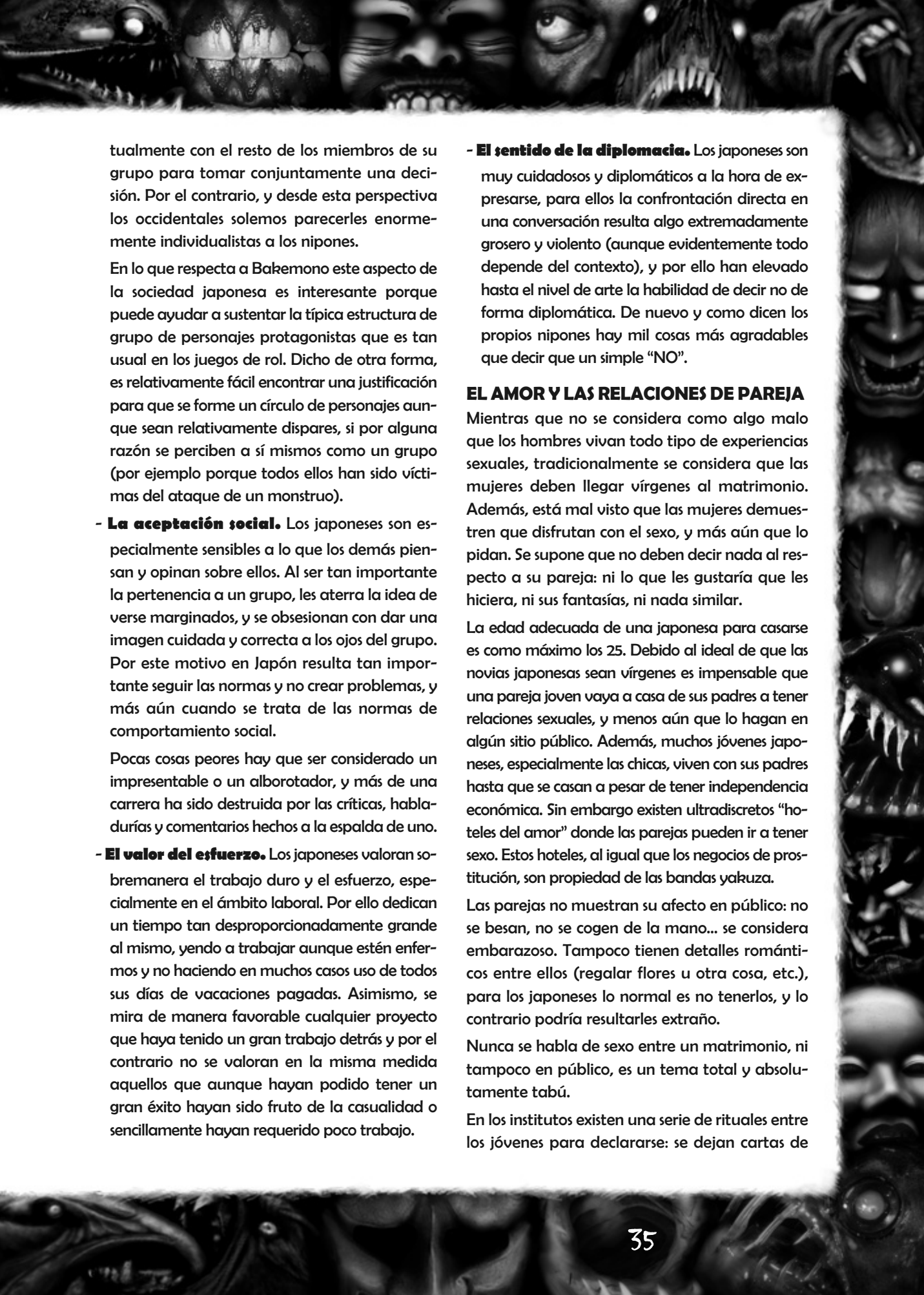
para entrar que se cumple en las viviendas, aunque no es lo habitual.

- **Costumbres generales.** Está muy mal visto sonarse los mocos en público, es una grave grosería. Tampoco está bien visto comer por la calle ni beberse en público. Sin embargo, hacer gárgaras en cualquier parte es de lo más normal y se puede ver gente al lado de una fuente pública o en cualquier otro lugar haciéndolas. Debido a que el vertiginoso ritmo de vida japonés no permite muchas horas de sueño, la gente acostumbra a dormirse en cualquier sitio, y en los trenes o el metro siempre hay gente durmiendo.

OTROS VALORES CULTURALES

Hay algunos valores compartidos por la sociedad nipona que merece la pena resaltar con cierto detalle:

- **Identidad grupal:** Desde su infancia los japoneses son educados con una fuerte mentalidad grupal, ya que como dice un viejo proverbio japonés: “el clavo que sobresale tiende a ser aplastado”. Por ello los japoneses suelen verse a sí mismos como integrantes de un grupo con el que comparten objetivos y responsabilidades y en el cual tratan de integrarse de la manera más armónica posible. Así, cuando se le pide algo a alguien (por ejemplo en un contexto profesional) éste consulta habi-



tualmente con el resto de los miembros de su grupo para tomar conjuntamente una decisión. Por el contrario, y desde esta perspectiva los occidentales solemos parecerles enormemente individualistas a los nipones.

En lo que respecta a Bakemono este aspecto de la sociedad japonesa es interesante porque puede ayudar a sustentar la típica estructura de grupo de personajes protagonistas que es tan usual en los juegos de rol. Dicho de otra forma, es relativamente fácil encontrar una justificación para que se forme un círculo de personajes aunque sean relativamente dispares, si por alguna razón se perciben a sí mismos como un grupo (por ejemplo porque todos ellos han sido víctimas del ataque de un monstruo).

- **La aceptación social.** Los japoneses son especialmente sensibles a lo que los demás piensan y opinan sobre ellos. Al ser tan importante la pertenencia a un grupo, les aterra la idea de verse marginados, y se obsesionan con dar una imagen cuidada y correcta a los ojos del grupo. Por este motivo en Japón resulta tan importante seguir las normas y no crear problemas, y más aún cuando se trata de las normas de comportamiento social.

Pocas cosas peores hay que ser considerado un impresentable o un alborotador, y más de una carrera ha sido destruida por las críticas, habladurías y comentarios hechos a la espalda de uno.

- **El valor del esfuerzo.** Los japoneses valoran sobremanera el trabajo duro y el esfuerzo, especialmente en el ámbito laboral. Por ello dedican un tiempo tan desproporcionadamente grande al mismo, yendo a trabajar aunque estén enfermos y no haciendo en muchos casos uso de todos sus días de vacaciones pagadas. Asimismo, se mira de manera favorable cualquier proyecto que haya tenido un gran trabajo detrás y por el contrario no se valoran en la misma medida aquellos que aunque hayan podido tener un gran éxito hayan sido fruto de la casualidad o sencillamente hayan requerido poco trabajo.

- **El sentido de la diplomacia.** Los japoneses son muy cuidadosos y diplomáticos a la hora de expresarse, para ellos la confrontación directa en una conversación resulta algo extremadamente grosero y violento (aunque evidentemente todo depende del contexto), y por ello han elevado hasta el nivel de arte la habilidad de decir no de forma diplomática. De nuevo y como dicen los propios nipones hay mil cosas más agradables que decir que un simple "NO".

EL AMOR Y LAS RELACIONES DE PAREJA

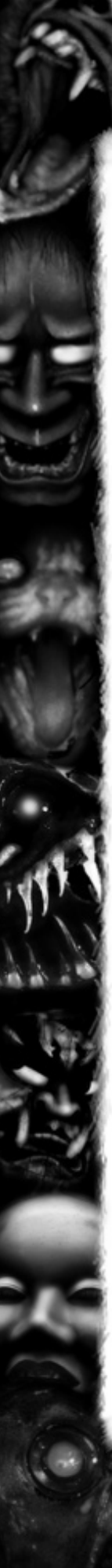
Mientras que no se considera como algo malo que los hombres vivan todo tipo de experiencias sexuales, tradicionalmente se considera que las mujeres deben llegar vírgenes al matrimonio. Además, está mal visto que las mujeres demuestren que disfrutan con el sexo, y más aún que lo pidan. Se supone que no deben decir nada al respecto a su pareja: ni lo que les gustaría que les hiciera, ni sus fantasías, ni nada similar.

La edad adecuada de una japonesa para casarse es como máximo los 25. Debido al ideal de que las novias japonesas sean vírgenes es impensable que una pareja joven vaya a casa de sus padres a tener relaciones sexuales, y menos aún que lo hagan en algún sitio público. Además, muchos jóvenes japoneses, especialmente las chicas, viven con sus padres hasta que se casan a pesar de tener independencia económica. Sin embargo existen ultradiscretos "hoteles del amor" donde las parejas pueden ir a tener sexo. Estos hoteles, al igual que los negocios de prostitución, son propiedad de las bandas yakuza.

Las parejas no muestran su afecto en público: no se besan, no se cogen de la mano... se considera embarazoso. Tampoco tienen detalles románticos entre ellos (regalar flores u otra cosa, etc.), para los japoneses lo normal es no tenerlos, y lo contrario podría resultarles extraño.

Nunca se habla de sexo entre un matrimonio, ni tampoco en público, es un tema total y absolutamente tabú.

En los institutos existen una serie de rituales entre los jóvenes para declararse: se dejan cartas de



amor en la taquilla, las chicas llevan comida al chico que les gusta o le regalan bombones en San Valentín, y este a su vez les devuelve el detalle días después en el Día Blanco.

En cuanto a estética y belleza, las mujeres son atractivas cuanto más blancas son, por eso las mujeres japonesas evitan ponerse morenas y en verano llevan crema solar o sombrero.

VIVIENDA

Una casa familiar japonesa cuesta unos 700.000 euros.

Es corriente ver en el interior de los hogares japoneses puertas correderas y suelo de tatami, pero los pequeños apartamentos suelen ser más similares a los occidentales en cuanto a construcción y estructura.

Los japoneses no duermen en camas, si no en futones, que son unos colchones que se ponen directamente sobre el suelo. En algunas casas también se come a nivel de suelo con los comensales sentados sobre cojines, pero no en la mayoría.

Los wáteres japoneses tienen música que empieza a sonar cuando te sientas para que no se oigan los ruidos corporales desde fuera. Al terminar, se pulsa un botón y el wáter expulsa un chorro de agua para limpiarte y luego un secador te seca, también hay otro botón para limpiar a las mujeres cuando oran que expulsa el chorro un poco más hacia adelante.

ALIMENTACIÓN

La comida japonesa es variada y sana. Además existen gran cantidad de expertos nutricionales en Japón.

El plato más representativo de la cocina japonesa es el sushi, compuesto normalmente de pescado y una pasta de arroz. El pescado y los alimentos de mar abundan en el recetario japonés, siendo Japón el país con mayor consumo de atún en el mundo. Por ello existe un alto número de pescadores y otros trabajadores de la cadena de tratado del pescado. En los puertos se llevan a cabo subastas con la pesca para vendérsela a los propietarios de los puestos de comida.

A pesar de las cualidades nutritivas de la comida japonesa, los jóvenes nipones, al igual que los occidentales, consumen con mucha frecuencia comida rápida de las grandes cadenas (McDonald's, etc.).

PASATIEMPOS NACIONALES

Todo el mundo lee manga en Japón, en cualquier parte: en el metro, etc. La mayoría leen algún manga barato que hayan comprado ese mismo día, y cuando lo terminan lo dejan tirado en cualquier parte. Hay gente que se dedica a recoger los manga abandonados y a revenderlos en un mercadillo.

Los videojuegos son una de las bases del ocio japonés, es rara la casa en la que no haya al menos una consola en Japón. Los padres no tienen ningún reparo en que sus hijos jueguen a videojuegos con mucha frecuencia, y el entretenimiento electrónico no tiene la mala fama que padece en algunos sectores de la sociedad occidental.

La música techno es popular entre los jóvenes japoneses. Se celebran fiestas de música techno y dance tanto en discotecas como en carpas al aire libre, y son muy populares. Los jóvenes acuden a estas fiestas en masa para bailar y olvidarse del estrés de la vida japonesa.

Otro pasatiempo musical mucho más extendido aún es el del karaoke. La mayor parte de la población japonesa va con sus amigos a cantar a los locales de karaoke, independientemente de su edad, estatus social y económico. Es usual ver nutridos grupos de amigos divirtiéndose en un local de estas características.

Los bares, aunque no tengan karaoke, también son populares a la hora de salir a beber los fines de semana, generalmente acompañando el alcohol con comida. Los viernes y los sábados muchos japoneses se reúnen en los bares cansados por su semana de duro trabajo y se dedican a beber hasta no poder más. Sin embargo al salir a beber no se trasnocha tanto como se acostumbra a hacer en España y suelen marcharse a casa a una hora razonable (antes de que cierre el metro, a las 12 de la noche).



Un entretenimiento popular más saludable que emborracharse para el japonés que no tenga ganas de irse a casa después del trabajo, es el de las salas de tragaperras o las de videojuegos.

En cuanto a deportes, se practican variados en Japón y todos tienen su afición, y en los colegios e institutos existen distintos clubes deportivos (y también de otros tipos, como de informática) para los estudiantes. Puede que el deporte más popular sea el béisbol, junto al sumo, el deporte nacional por excelencia. Sin embargo muchos otros tanto importados como nacionales son seguidos por los japoneses, como pueden ser las distintas artes marciales o deportes de contacto, el fútbol, o los deportes de motor.

EDUCACIÓN

La mayoría de colegios en Japón son públicos, existe un número muy reducido de colegios privados. Sin embargo, los colegios públicos también son de pago.

La educación japonesa se divide en 6 años de educación básica y 3 de media básica obligatorios (de 6 a 15 años), más 3 de media superior y después la universidad. La mayoría de los padres meten a sus

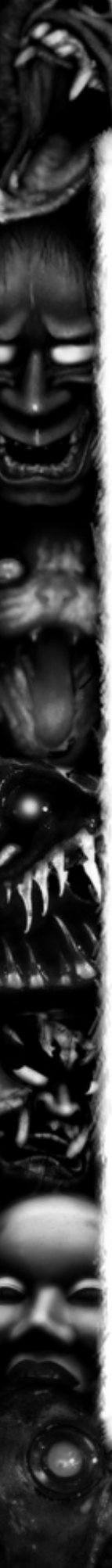
hijos en jardines de infancia en los años precedentes al inicio de la educación básica.

El curso lectivo japonés se celebra en distintas fechas al occidental: aunque consta también de tres ciclos el curso va primero de abril a julio, luego de septiembre a diciembre y para finalizar de enero a marzo. Las vacaciones de verano duran un mes y medio y las de invierno y primavera dos semanas. Así, son las cortas vacaciones de primavera y no las de verano las que median el paso de un curso a otro.

Los estudiantes japoneses acuden a clase uniformados hasta llegar a la universidad.

En un día de escuela japonés, que normalmente acaba antes de las 16:00 horas existen algunos períodos especiales. Está el período del almuerzo, también uno que comienza al finalizar las clases para que los alumnos que lo deseen realicen sus actividades de club, y uno que tiene lugar a mitad del día escolar en el cual los alumnos se turnan para limpiar con sus propias manos la escuela a la que asisten.

También se turnan los alumnos el puesto de "encargado del día", que tiene funciones especiales



como dirigir a los otros alumnos para que se levanten y saluden al profesor cuando entra en clase o hacer los recados de este. Los profesores japoneses deben visitar una vez al año las casas de sus alumnos con objetivo de conocer su entorno.

RELIGIÓN

Las religiones mayoritarias en Japón son el sintoísmo y el budismo. Las dos religiones se acomodan juntas en los templos y los japoneses practican ambas portando un conjunto de creencias mixto. Los japoneses no consideran necesario creer en una única religión y pueden tomar costumbres y creencias de varias distintas, tienen por lo tanto una actitud abierta y tolerante hacia otras religiones. El estado nipón es laico.

Existen pequeñas nuevas religiones y sectas derivadas de alguna de las dos religiones principales. Por otra parte, el cristianismo tiene un 0,8% de adeptos en la población japonesa. Otras religiones como el judaísmo o el Islam prácticamente solo son practicadas por inmigrantes.

A pesar de que la religión cristiana es minoritaria en Japón se celebran mayoritariamente algunas de sus festividades, como la Navidad y San Valentín.

SINTOÍSMO

El sintoísmo es una religión animista, considera que todos los seres, objetos y lugares poseen un espíritu digno de respeto. Es por lo tanto una religión que se basa en el amor por la naturaleza y por los espíritus que la habitan. El espíritu más importante es Amaterasu, la Diosa del Sol, pero todos reciben ofrendas y rezos. Los antiguos emperadores de Japón eran considerados descendientes de Amaterasu.

Se rinde veneración a los *kami* o espíritus sintoístas en altares distribuidos por todo Japón. Mientras algunos altares son poco más que una losa sobre la que se ponen ofrendas, otros están más elaborados y son prácticamente templos. Los altares suelen estar precedidos de un portal llamado *tori* que se supone que separa nuestro mundo del de los espíritus.

Las festividades sintoístas son los *matsuri*, festivos en los que la gente baila, canta, come y bebe,

y se carga un altar portátil en un vistoso desfile que cambia de una localidad a otra; según el lugar o la festividad concreta se añaden distintos elementos, como fuegos artificiales. Durante los *matsuri* también se suelen instalar en la calle puestos de comida.

Los japoneses realizan pequeños ritos sintoístas en los templos en distintas etapas de la vida, como al cumplir el primer año, o al llegar a la mayoría de edad. También las bodas son mayormente sintoístas, aunque algunos japoneses prefieren realizarlas a la manera occidental a pesar de no ser realmente católicos.

El año nuevo sintoísta coincide en fecha con el cristiano, y las costumbres son prácticamente las mismas salvando las diferencias (visitas a los templos, reuniones familiares, comidas especiales...).

BUDISMO

El budismo toma su nombre de Buda, su fundador, un príncipe que se volvió voluntariamente mendigo y alcanzó la sabiduría. Todos los templos budistas tienen su imagen. En Japón, el budismo y el sintoísmo comparten a menudo estancia en un mismo templo.

Los budistas creen en la reencarnación del alma y en el concepto del karma, que representa la causalidad moral: lo que hagamos nos será devuelto, lo que nos sucede depende de nuestros actos pasados. El karma también representa una conexión espiritual entre todos los seres de la existencia. Así, se predica el respeto a todas las formas de vida, ya que incluso un pájaro, una lagartija o una flor, podrían ser la reencarnación de un ser querido fallecido, o poseer el espíritu de un futuro hijo.

Mientras que las bodas y los ritos relacionados con la vida suelen celebrarse por monjes sintoístas, los relacionados con la muerte, como los funerales o los aniversarios de un fallecimiento, son casi siempre budistas.

El año nuevo budista u Obon se celebra del 13 al 15 de julio y agosto en el este y oeste de Japón respectivamente. Es una fiesta para honrar a los espíritus de los ancestros fallecidos. También en este

año nuevo las familias tienen costumbres de reunirse, además visitan las tumbas de sus antepasados y practican pequeños rituales en el hogar. Se celebran también vistosos bailes tradicionales llamados Bon Odori.

SUPERSTICIONES

Como en occidente, los gatos negros dan mala suerte. Ver una araña en casa da buena suerte por el día, y mala por la noche.

Por la noche, cortarse las uñas se supone llama a los muertos, y silbar a las serpientes. La almohada no debe apuntar al norte debido a que es así como se coloca a los cadáveres.

Los números 4 y 9 son de mal augurio por su pronunciación respectivamente como las palabras "muerte" y "aflicción". Muchos hospitales, hoteles, y otros edificios no tienen pisos 4 ni 9, ni por supuesto habitación 49, que es doblemente peligrosa.

REGALOS

Los regalos son una tradición muy arraigada en la cultura japonesa, y se hacen regalos en todos los acontecimientos importantes, así como al volver de los viajes a modo de souvenir.

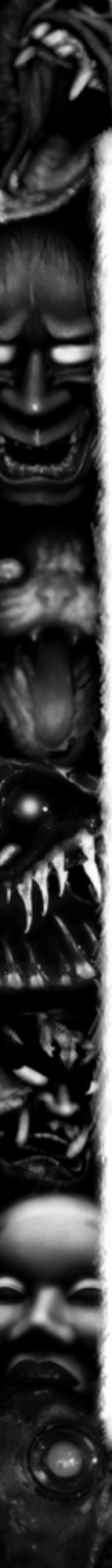
Existen una serie de normas a la hora de dar y recibir un regalo. El regalo debe ser entregado con las dos manos y inclinándose en una ligera reverencia, y debe ser recibido del mismo modo. Además, el receptor normalmente no abre el regalo en el momento, si no que lo hace más tarde para evitar la vergüenza de ambos si este no cumple las expectativas del receptor. En las bodas y funerales se suele regalar dinero, y se devuelve un 25% o un regalo de similar valor respectivamente en uno u otro caso a la persona que entregó el presente, como muestra de cortesía. En los nacimientos, se suelen dar regalos prácticos (juguetes, ropa infantil), y se devuelve como gratitud una taza con el nombre del niño.

Debido a la superstición relacionada con el número 4, no se deben otorgar 4 regalos, ni regalos que consten de 4 partes, o sumas de dinero que incluyan la cifra 4.

FUNERALES

Los fallecidos japoneses son incinerados y sus cenizas son normalmente enterradas en criptas familiares, bajo una lápida con el nombre y espacio para colocar ofrendas.





Los fallecidos japoneses son velados en sus propias casas, con la cabeza tapada por un manto y apuntando esta hacia el norte. La ropa suele ser un traje para los hombres y un kimono para las mujeres. Se les pone un cuchillo en el pecho para alejar a los malos espíritus, y se coloca un pequeño altar con incienso junto a ellos, para rendirles respeto. El cuerpo se coloca en hielo para que no se estropee, y junto a él se colocan objetos para que el muerto use en el más allá: un kimono blanco, unas sandalias, seis monedas para cruzar el río Sanzu (el equivalente budista a la laguna Estigia) y chucherías inflamables como caramelos y tabaco.

Siendo los funerales mayormente budistas, lo usual es que un monje de esta fe recite sutras (rezos budistas) mientras los dolientes presentan sus respetos al difunto depositando incienso tres veces de rodillas en la urna colocada para tal fin. Esta ceremonia se repite dos veces, normalmente dos días seguidos, y en el segundo se le pone al difunto un nuevo nombre budista, supuestamente para que así su espíritu no vuelva cuando su nombre sea pronunciado. La vestimenta para los funerales es negra.

Cuando el cuerpo es incinerado, los familiares toman sus huesos con palillos y unos a otros se los pasan hasta la urna, donde se van colocando. Se colocan primero los de los pies, y se va subiendo hasta llegar a la cabeza, para que así el muerto no esté cabeza abajo.

Tras la muerte se realizan otros servicios funerales, especialmente durante los primeros 49 días, ya que una antigua creencia explica que el espíritu de un difunto es juzgado una vez a la semana durante las siete semanas siguientes a la muerte. Durante estos 49 días de luto la familia del difunto no celebran fiestas ni asiste a bodas.

LA POLICÍA

Las fuerzas policiales en Japón están dirigidas y supervisadas por la Agencia Nacional de Policía, un organismo independiente del gobierno, y sometido a la supervisión de jueces especiales, que


son los que garantizan su imparcialidad y su buen funcionamiento. Pese a todo, como todos los cuerpos de seguridad estatal del mundo, la policía japonesa no está exenta de escándalos de corrupción, algunos a la altura del tristemente famoso departamento de policía de Los Ángeles, aunque debe destacarse que el nivel de criminalidad en Japón es ostensiblemente más bajo que el de los EEUU.

La policía se estructura a dos niveles, nacional y regional. A nivel nacional, dentro de la Agencia Nacional existen diferentes oficinas, siendo posiblemente la más relevante la Oficina de Investigación Criminal (una especie de FBI japonés), que se encarga de entre otras funciones, investigar aquellos crímenes de especial importancia o repercusión nacional. Evidentemente la Agencia Nacional y sus diferentes oficinas extienden su jurisdicción a todo el territorio nacional, y cuentan con sedes en cada una de las prefecturas.

Otras agencias y cuerpos reseñables son la Oficina de Seguridad, responsable entre otras cosas de la vigilancia de extranjeros y grupos radicales peligrosos (como por ejemplo sectas), las *hidotai* unidades antidisturbios que existen a nivel regional, organizadas en un régimen cuasi-militar aunque solo usen fuerza no letal, y el Equipo de Asalto Especial, una unidad antiterrorista de elite con un equipo de investigación especial en Tokio, y un equipo de especialistas en artes marciales en Osaka.

A nivel regional, cada prefectura dispone de su propio cuerpo policial, existiendo solo dos excepciones, Tokio y Hokaido, controladas ambas por cuerpos específicos, la primera a causa de su gran tamaño (la Policía Metropolitana de Tokio), y la segunda a causa de sus particularidades geográficas.

Una particularidad de la policía japonesa que merece una mención detallada son las *koban*, pequeñas cabinas policiales, muy abundantes y situadas en centros de tránsito o de comercio. En cada *koban* trabajan una docena de policías, haciendo turnos de 3 ó 4 hombres cada 8 horas (no hay mujeres policía en las *koban*) y se supone



que ellos son la primera línea de defensa (y contacto) policial con los ciudadanos. Las *koban* aunque son pequeñas cuentan con instalaciones para comer y dormir, y sus agentes son expertos conocedores de los barrios en los que están destinados. En parte porque una de sus funciones es llevar a cabo semestralmente un censo de los habitantes de su barrio, y en parte porque sus agentes cultivan una verdadera amistad con los vecinos, mediando amigablemente en toda clase de disputas. Esto a su vez tiene como consecuencia que la mayoría de la población japonesa tenga una imagen muy positiva de la policía y esté más que dispuesta a colaborar con los agentes de la *koban* local.

En Japón los policías provienen en su mayoría de familias humildes y ven su trabajo en el cuerpo como una oportunidad para mejorar su estatus social, aunque aproximadamente entre una tercera y una cuarta parte son licenciados universitarios. Al ingresar la formación que reciben es muy extensa y consta de dos años de teoría y prácticas. Además, un 10% del tiempo total de formación se dedica al desarrollo de las habilidades sociales y su capacidad de realizar juicios de valores, algo muy importante teniendo en cuenta que en la práctica muchos agentes gozan de una gran independencia y autonomía a la hora de tomar decisiones respecto a los crímenes menores, y que se supone que en Japón los policías deben no solo hacer cumplir las leyes, sino hacer que se respete la moral social. En cuanto a la proporción de agentes según los sexos, las mujeres policías apenas llegan al 4-5% del total de agentes del país y en su mayoría son relegadas a labores relacionadas con el tráfico, la atención al público y trabajos encubiertos relacionados con los hurtos y robos menores.

YAKUZA: EL CRIMEN EN JAPÓN.

Los criminales japoneses no actúan por su cuenta. Por el contrario, al igual que cualquier tipo de sociedad en Japón, las bandas criminales tienen una estructura férreamente jerarquizada y llena de reglas inquebrantables. Los grupos yakuza,

como son conocidos, se reparten entre ellos los negocios criminales como la prostitución (los burdeles se camuflan como salas de masajes), el tráfico de drogas o la extorsión, y también los territorios, dominando cada banda una zona concreta, aunque en ocasiones se dan disputas sangrientas entre bandas por el dominio de una u otra cosa.


A pesar de que oficialmente están prohibidas por ley desde 1992, la presencia de las bandas yakuza es tolerada por el pueblo e incluso por la policía, con quienes mantienen una suerte de respeto mutuo, por lo que no se esfuerzan en esconderse e incluso señalizan sus sedes como tales como si se trataran de una empresa más.

Cuando alguien quiere entrar en una banda yakuza, debe buscar al líder de la zona y llegar a un trato con él, en el que a cambio de trabajo le jura fidelidad absoluta. Este trato se sella bebiendo sake frente a un altar sintoísta, y a partir de ese momento el nuevo miembro de la banda se debe en cuerpo y alma a su jefe, como si se trataran de un samurai y su señor. De hecho, los miembros de bandas yakuza, a pesar de dedicarse al crimen, poseen un código de honor similar al bushido de los samurai.

No cumplir las órdenes de su jefe o cualquier superior, faltar a su palabra o traicionar a alguien a quien se le debe un favor son faltas imperdonables para los que siguen correctamente este código. Al igual que en la sociedad feudal, las culpas del señor recaen sobre las espaldas del súbdito: cuando la policía busca al culpable de un crimen cometido por una banda, el líder de esta entrega a uno de sus hombres como tal.

Una falta cometida por un miembro de un grupo yakuza puede ser expiada simbólicamente amputándose la primera falange del dedo meñique. Otra costumbre yakuza es la de lucir enormes tatuajes en su cuerpo que representan su valía.

Los grupos yakuza tienen influencia en importantes esferas políticas y económicas del país, y además de dirigir todos los negocios criminales chantajean a las grandes empresas y piden impuestos a cambio de protección.



“Esa zorra de Mimiko no volverá a quitarme un novio nunca más!” Pensaba Sizuka, mientras terminaba de enterrar por el cuello a aquél mugriento cachorro, que había encontrado revolviendo la basura cerca de la nave industrial donde se encontraba. El edificio abandonado era perfecto para llevar a cabo la creación del *inugami* que acabaría con Mimiko, su rival para todo en el instituto. Siempre sacaba mejores notas que ella, era más popular, y ahora, para colmo, le había arrebatado a su chico. Cuando los vio juntos en el parque, la cólera hirvió en el interior de Sizuka hasta el punto en que tuvo la sensación de que sus ojos se iban a salir de sus órbitas, que su cabeza iba a estallar y su cerebro a salir disparado en todas direcciones quemando lo que tocara como si fuera aceite hirviendo. Fue entonces cuando decidió que Mimiko debía sufrir la venganza más terrible, algo que ella sabía que era real gracias a su abuelo y sus libros de magia (la furia del *inugami*!

El cachorro, todo su cuerpo ya bajo tierra excepto por su pequeña cabeza, sollozaba y se removía, terriblemente asustado, intentando zafarse de alguna forma de aquella opresiva trampa de tierra. Al verlo tan pequeño e indefenso, Sizuka supo que no duraría mucho tiempo vivo. “Espero que no se muera mientras esté yo fuera.” Pensó.

Sizuka se secó el sudor de la frente con un pañuelo y se agachó para sacar de su mochila un bulto envuelto en papel albal. Retiró el papel y sacó de su interior la ración de pollo que había guardado para la ocasión. A continuación, la depositó cuidadosamente en el suelo, a una distancia prudencial del desquiciado cachorro: una distancia suficientemente corta para que el animal pudiera ver y olfatear perfectamente el alimento, casi salivar sobre él, pero también suficientemente larga como para que de ningún modo pudiera alcanzarla. Sizuka recogió sus otras cosas y se fue a casa a dormir. Mañana volvería a ver que tal seguía el animal, y al día siguiente, y cuando estuviera a punto de morir de hambre, cortaría su cabeza y el espíritu de la venganza aparecería para servirla.

El pequeño Soichi era un niño pobre y desgraciado, sin padres ni hogar, que malvivía haciendo recados para criminales. El único amigo de Soichi era Peluche, un pequeño cachorrillo que encontró abandonado junto a una vía de tren hacía un año y medio y que desde entonces le había acompañado. Aunque Soichi a duras penas conseguía comer cada día, siempre dejaba una pequeña parte de su ración para el animal, cuando este no lograba encontrar algo en la basura por su cuenta. Sin embargo, hacía tres noches que Peluche había desaparecido, y no había aparecido por el albergue ni por la casucha abandonada que utilizaban a veces como refugio, así que Soichi temía que pudiera haber muerto. Mientras el chico caminaba por una calle cercana a aquella vieja casa, oyó un lastimero alarido que provenía de una nave industrial. Se acercó corriendo temiendo que su perro se encontrara dentro, herido por culpa de algún derrumbamiento, pero lo que encontró fue mucho más desconcertante.

Su perro estaba allí, o lo que quedaba de él: una cabeza famélica y moribunda, de ojos totalmente enloquecidos, asomando por encima de la tierra que formaba el suelo de la nave. La pequeña cabeza estaba flanqueada por los pies de una estudiante de instituto uniformada, que parecía estar a punto de arrancar una pequeña motosierra.



-¡Peluche! -gritó Soichi, desconcertado. La chica alzó la mirada, parecía muy sorprendida de que hubiera alguien más allí.

-¡Lárgate, mocoso! ¡Lo que va a pasar aquí no es para que lo vean niños!

-¡No! ¡Qué le has hecho a Peluche, loca!

Soichi corrió desesperado hacia la chica, tenía que impedir que hiciera más daño a su amigo. Sizuka dejó la sierra en el suelo y golpeó a Soichi cuando estuvo lo suficientemente cerca. A pesar de que Sizuka era aún muy joven, era mucho más fuerte que el indefenso crío y lo tumbó de un solo golpe.

-¡No puedo dejar que me lo estropees ahora, mocoso! Mi venganza está ya tan cerca...

Sizuka pisó con fuerza el cuello del pequeño Soichi, impidiéndole así que se levantara. A continuación recogió la sierra del suelo y la arrancó, generando un fuerte estruendo que incluso apagó los gritos y sollozos que Soichi profería ahora, alargando la mano hacia su perro, intentando en vano rescatarlo. El cachorro, en medio de toda esa locura, reconoció a su amigo humano, y comprendió que el sufrimiento que en esos momentos estaba pasando por él era similar al suyo propio.

La sierra cortó el débil cuello del animal con facilidad, la sangre salpicaba empapando las piernas y brazos de la muchacha y también el rostro y brazos del huérfano, que gritaba horrorizado al ver a su pequeño amigo morir así. Cuando la cabeza estuvo separada del cuerpo, la chica apagó la motosierra. Ahora Soichi llegaba a rozar con su mano la cabeza inerte de Peluche, y como para consolarlo acariciaba con la punta de los dedos su hocico y dientes, entre sollozos. Mientras, Sizuka parecía estar a la espera de algo.

La penumbra que reinaba en la nave industrial se acrecentó, envolviendo la macabra escena que acababa de concluir allí. Frente a Sizuka, las sombras parecían moverse por su cuenta hasta que poco a poco, de entre estas, surgió una inquietante figura antinatural, un siniestro cuerpo humanoide que parecía fundirse con la oscuridad que le rodeaba y formar parte de ella. El ser poseía una enorme cabeza canina de ojos negros como el carbón, que mostraba una expresión de furia infinita. Soichi estaba sin habla. Sizuka no parecía excesivamente sorprendida, aunque sí asustada.

-¡Inugami! Yo soy tu señora...

Una garra monstruosa salió de la nada, y se clavó en el estómago de Sizuka. Sujetándola con fuerza, las uñas destrozaron toda la piel de su barriga derramando las tripas de la estudiante ante el muchacho, justo junto a la cabeza del animal muerto, sobre su cuerpo enterrado. El cadáver destripado de Sizuka cayó al suelo. Soichi no podía creer lo que veía, aquella cosa debía de ser un demonio salido del Infierno, y creyó que él sería el siguiente en morir, ya que ahora el ser lo miraba fijamente desde las tinieblas. Asustado, esperó su muerte, pero el demonio seguía mirándolo sin inmutarse, como esperando una reacción. Se acercó lentamente al niño, con los ojos clavados en los suyos, hasta que este reconoció un destello de afecto en la escalofriante mirada de la criatura. Un destello familiar...

-¿Peluche?

Nadie iba a volver a molestar a Soichi jamás.



暗い

JAPÓN OSCURO

La aparente normalidad del mundo civilizado iluminado por la ciencia sólo es una tapadera, un velo tras el que se ocultan las poderosas fuerzas que han acompañado a la humanidad desde el comienzo de su existencia. Pocos de los ajetreados trabajadores japoneses siquiera sospechan que conviven en el día a día con los espíritus y demonios de los cuentos que sus abuelas les contaban; pocos de los estudiantes de instituto, centrados en los problemas propios de su edad, saben realmente que muchas de las historias para no dormir que circulan entre sus compañeros son ciertas; casi ningún niño es creído por sus padres cuando habla de monstruosas sombras escondidas en los rincones de su habitación. Pero todo es cierto, el mundo sobrenatural es tan real como el suelo que pisan.

EL INICIO

Quando el hombre llevaba aún poco tiempo sobre la tierra, los antiguos dioses y espíritus primigenios, aún jóvenes y vitales, campaban a sus anchas, y los humanos se relacionaban abiertamente con las criaturas mágicas de carácter amistoso del mundo. Sin embargo, el ser humano pronto comenzó a destacar entre las demás especies por su comportamiento singular. Desconfiados y mezquinos en su mayoría, los hombres terminaron con el paso del tiempo por rechazar por norma la compañía de todas las criaturas que no pudieran matar

o dominar, e incluso por temerlas ya fueran malvadas o no. Así, crearon sus ciudades fortificadas en las que impedían la entrada a cualquiera ajeno a su civilización, e incluso a otros seres de su propia especie. Las razas menos problemáticas fueron olvidadas con el paso de los siglos, pero los demonios y espíritus malvados siguieron atemorizando a la raza humana, que creaba falsos rituales y conjuros para mantenerlos alejados. Finalmente, tras mucho tiempo, y ya cerca de la época en la que nos encontramos hoy día, el hombre empezó a rechazar la existencia de todas aquellas criaturas a las que su especie una vez dio la espalda, renegando así totalmente de ellas. Este acto de negación fue realizado gracias a la ciencia de los hombres, una serie de reglas creadas por estos que seguidas a rajatabla explican una gran parte de los sucesos de este mundo, pero que niegan rotundamente la existencia de cualquier ser o fuerza de las que el hombre rechazó en su día. Así, las existencias de ambos mundos han avanzado más o menos paralelas, pero con continuos encuentros. A pesar de ello, incluso del mundo de los hombres nacen criaturas monstruosas con poderes más allá de la ciencia. Sin embargo, para diferenciar a las que pertenecen en su origen al mundo de los humanos de las que son ajenas a él, hablaremos de dos mundos diferentes pero que son el mismo: el mundo humano y el mundo mágico.

HORRORES DEL MUNDO HUMANO

El mundo de los hombres y el de la magia eran uno solo al principio de los tiempos. Sin embargo hoy día, en un mundo regido por la ciencia, el hombre ha olvidado forzosamente, por temor a lo inexplicable, que extrañas criaturas y fuerzas poderosas conviven con ellos. Aun así, el ser humano no puede escapar completamente al hecho de que su origen está ligado al del mundo mágico, y en el seno de su sociedad aparecen poderosos seres a los cuales la mayoría prefiere ignorar, mirar hacia otro lado ante su presencia. Pero en ocasiones no se puede escapar de ellos, se mire hacia donde se mire.

Lo que viene a continuación es una descripción de las personas o criaturas sobrenaturales que guardan relación directamente con el mundo humano, y que por ello se relacionan con este con mayor frecuencia que las razas netamente mágicas.

Psíquicos: EL PODER DE LA MENTE

El ser humano de a pie posee potencialmente sin saberlo poderes que él mismo cree sobrenaturales. Esto no significa que cualquier persona tenga la capacidad de realizar hazañas más allá de la ciencia, es extremadamente complicado desarrollar estas habilidades sin ayuda externa de algún tipo. Sin embargo, todos los hombres y mujeres poseen en una pequeñísima cantidad, que puede ser menor o mayor, habilidades psíquicas: intuiciones, presentimientos, o incluso visiones y sueños premonitores son las manifestaciones de este poder.

Antiguamente, cuando el mundo del hombre y el mundo mágico eran uno solo, todos los seres humanos poseían amplias capacidades psíquicas. Sin embargo, con la separación del mundo místico, la negación de este, y el miedo que se formó en la sociedad humana hacia aquello que no se comprendía, los poderes de esta índole dejaron de ser utilizados, y con el paso de los milenios se fueron atrofiando hasta desaparecer casi por completo.

Aun así existen casos concretos en la actualidad de seres humanos que poseen la capacidad de utilizar en cierta medida su potencial psíquico. El porqué esto solo se cumple en algunos casos aislados es un misterio, pero normalmente la aparición de los poderes está relacionada con algún tipo de contacto o experiencia sobrenatural clara, en ocasiones traumática, bien por parte del psíquico o, caso de ser de nacimiento, por parte de alguno de sus antepasados (no necesariamente cercanos). Parece ser que este tipo de contactos activa de alguna forma el poder mental latente en el individuo.

El término “psíquico” es el que la propia humanidad usa para referirse a estos especímenes de su propia raza, y sus poderes se manifiestan normalmente de forma sutil pero evidente: clarividencia involuntaria, telequinesis, o la capacidad de imprimir mentalmente una fotografía son algunas de las habilidades que se dan en estos hombres y mujeres, que poseen mayor capacidad psíquica que sus congéneres.

Muchos psíquicos deciden ocultar sus poderes al mundo por miedo al rechazo, o simplemente a ser tomados como farsantes.

De desear un psíquico usar sus poderes para causar daño, debería de ser uno especialmente poderoso para que su habilidad extraordinaria pueda ser considerada una verdadera amenaza.

Los Poderes de los Psíquicos están explicados en su sección correspondiente, más adelante. Los PJs pueden ser Psíquicos poseyendo la Virtud correspondiente.

ESPÍRITUS VENGATIVOS: EL PODER DEL ODI

Cuando el ser humano muere su energía mental es liberada en forma de espíritu. Normalmente la energía liberada de esta forma es inocua y perma-

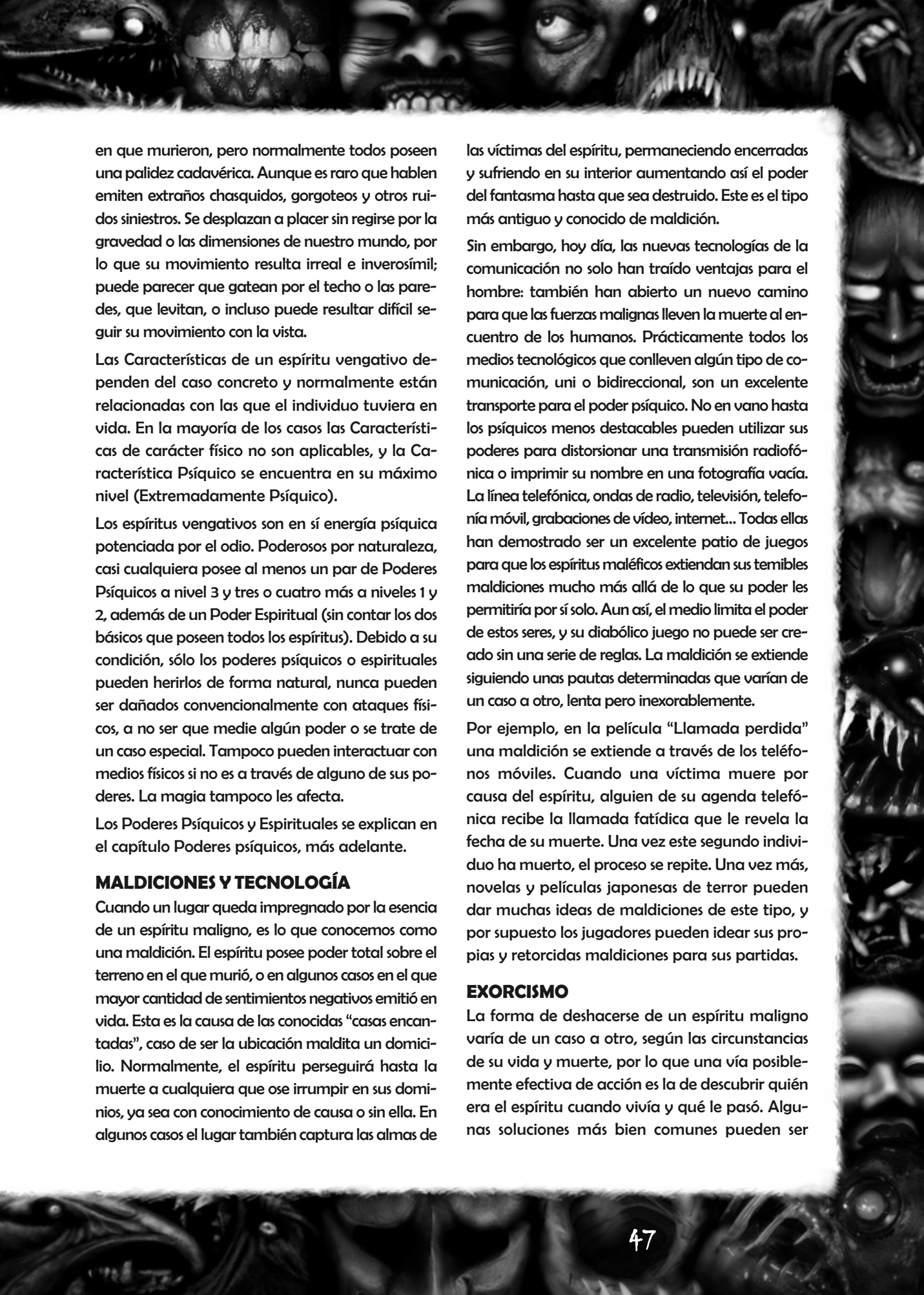


nece silenciosa entre el mundo de los humanos, o bien lo abandona para viajar a la tierra de los muertos, o para reencarnarse. También hay espíritus pacíficos que visitan a seres queridos para hablarles, consolarles o informarles sobre algo. Sin embargo, en algunos casos en los que el difunto muere cargado de odio, miedo u otros sentimientos negativos la energía puede manifestarse en forma de un espíritu maligno o vengativo. Estos espíritus buscan dañar a los seres odiados, que pueden ser los responsables de su muerte o de alguna desgracia que les acaeciera en vida; también pueden ser todos aquellos que allanen sus dominios o incluso toda la sociedad, sus víctimas no tienen porque ser culpables directas de algo. Incluso es posible que el espíritu ya fuera malvado durante su vida humana: asesinos, violadores y desalmados de todo tipo probablemente ya poseían una gran cantidad de odio en vida, que también puede ser liberado tras su muerte para causar estragos entre los vivos.

La energía de un espíritu diabólico es especialmente fuerte en el lugar en el que este falleció. Algunos de estos espíritus, aunque se debilitan en el proceso, son capaces de alcanzar otros lugares con facilidad,

pero el lugar en el que vivieron y especialmente en el que murieron queda impregnado irremisiblemente de la esencia maligna del fantasma, convirtiéndose así en su absoluto dominio y su fortaleza. Los poderes de los espíritus y los de los psíquicos están estrechamente relacionados, ya que el poder de ambos surge de la misma energía mental humana. Por lo tanto, los espíritus poseen poderes similares a los de los psíquicos aunque no poseyeran ninguna de estas habilidades en vida, siendo los espectros más poderosos que cualquiera de estos, al estar compuestos de materia psíquica pura.

La aparición visible de uno de estos fantasmas vengativos viene acompañada normalmente de sobrecogedores despliegues de efectos paranormales. Viento helado, mensajes escritos en las paredes, voces del más allá o una oscuridad material que avanza como una alfombra negra para recibir al maléfico ser son algunas de las señales que pueden acompañar su llegada. En las novelas y películas japonesas de fantasmas se pueden encontrar una gran variedad de situaciones escalofriantes relacionadas con la aparición de estos seres. En caso de dejarse ver, su aspecto está en ocasiones relacionado con la forma



en que murieron, pero normalmente todos poseen una palidez cadavérica. Aunque es raro que hablen emiten extraños chasquidos, gorgoteos y otros ruidos siniestros. Se desplazan a placer sin regirse por la gravedad o las dimensiones de nuestro mundo, por lo que su movimiento resulta irreal e inverosímil; puede parecer que gatean por el techo o las paredes, que levitan, o incluso puede resultar difícil seguir su movimiento con la vista.

Las Características de un espíritu vengativo dependen del caso concreto y normalmente están relacionadas con las que el individuo tuviera en vida. En la mayoría de los casos las Características de carácter físico no son aplicables, y la Característica Psíquico se encuentra en su máximo nivel (Extremadamente Psíquico).

Los espíritus vengativos son en sí energía psíquica potenciada por el odio. Poderosos por naturaleza, casi cualquiera posee al menos un par de Poderes Psíquicos a nivel 3 y tres o cuatro más a niveles 1 y 2, además de un Poder Espiritual (sin contar los dos básicos que poseen todos los espíritus). Debido a su condición, sólo los poderes psíquicos o espirituales pueden herirlos de forma natural, nunca pueden ser dañados convencionalmente con ataques físicos, a no ser que medie algún poder o se trate de un caso especial. Tampoco pueden interactuar con medios físicos si no es a través de alguno de sus poderes. La magia tampoco les afecta.

Los Poderes Psíquicos y Espirituales se explican en el capítulo Poderes psíquicos, más adelante.

MALDICIONES Y TECNOLOGÍA

Cuando un lugar queda impregnado por la esencia de un espíritu maligno, es lo que conocemos como una maldición. El espíritu posee poder total sobre el terreno en el que murió, o en algunos casos en el que mayor cantidad de sentimientos negativos emitió en vida. Esta es la causa de las conocidas “casas encantadas”, caso de ser la ubicación maldita un domicilio. Normalmente, el espíritu perseguirá hasta la muerte a cualquiera que ose irrumpir en sus dominios, ya sea con conocimiento de causa o sin ella. En algunos casos el lugar también captura las almas de


las víctimas del espíritu, permaneciendo encerradas y sufriendo en su interior aumentando así el poder del fantasma hasta que sea destruido. Este es el tipo más antiguo y conocido de maldición.

Sin embargo, hoy día, las nuevas tecnologías de la comunicación no solo han traído ventajas para el hombre: también han abierto un nuevo camino para que las fuerzas malignas lleven la muerte al encuentro de los humanos. Prácticamente todos los medios tecnológicos que conlleven algún tipo de comunicación, uni o bidireccional, son un excelente transporte para el poder psíquico. No en vano hasta los psíquicos menos destacables pueden utilizar sus poderes para distorsionar una transmisión radiofónica o imprimir su nombre en una fotografía vacía. La línea telefónica, ondas de radio, televisión, telefonía móvil, grabaciones de vídeo, internet... Todas ellas han demostrado ser un excelente patio de juegos para que los espíritus maléficos extiendan sus temibles maldiciones mucho más allá de lo que su poder les permitiría por sí solo. Aun así, el medio limita el poder de estos seres, y su diabólico juego no puede ser creado sin una serie de reglas. La maldición se extiende siguiendo unas pautas determinadas que varían de un caso a otro, lenta pero inexorablemente.

Por ejemplo, en la película “Llamada perdida” una maldición se extiende a través de los teléfonos móviles. Cuando una víctima muere por causa del espíritu, alguien de su agenda telefónica recibe la llamada fatídica que le revela la fecha de su muerte. Una vez este segundo individuo ha muerto, el proceso se repite. Una vez más, novelas y películas japonesas de terror pueden dar muchas ideas de maldiciones de este tipo, y por supuesto los jugadores pueden idear sus propias y retorcidas maldiciones para sus partidas.

EXORCISMO

La forma de deshacerse de un espíritu maligno varía de un caso a otro, según las circunstancias de su vida y muerte, por lo que una vía posiblemente efectiva de acción es la de descubrir quién era el espíritu cuando vivía y qué le pasó. Algunas soluciones más bien comunes pueden ser



darle al difunto un entierro digno, o concederle una vez muerto algo que añorara en vida. Quizá un espíritu descanse en paz cuando logre cumplir su venganza si esta es contra un grupo reducido o alguien concreto. Aun así deshacerse de uno de estos seres nunca es tarea sencilla, y normalmente es más complicado de lo que pueda parecer en un primer momento.

Los rituales religiosos budistas o de cualquier creencia y las distintas supersticiones acerca de cómo evitar el contacto con los espíritus pueden servir como una pequeña ayuda en algunos casos, pero nunca como una solución final.

HECHICEROS HUMANOS Y MUTACIONES MÁGICAS

A pesar de poseer capacidades mentales desconocidas por ellos mismos, los humanos no son afines por naturaleza al mundo de la magia. Así, es raro que un ser humano llegue a controlar el poder que usan demonios y bestias mágicas, que es completamente diferente en su origen al poder psíquico humano. Sin embargo, algunos ocultistas que deciden volcar su vida en el estudio de las fuerzas místicas llegan a alcanzar cierto poder mágico. Normalmente son personas solitarias y ermitañas, que pasan la mayor parte del tiempo estudiando libros polvorientos, mezclando pócimas o viajando en busca de alguna reliquia olvidada, y los que llegan a estar más curtidos suelen tratar más con demonios o criaturas extrañas que con los miembros de su misma especie. Además, debido a que la magia y la especie humana son por naturaleza incompatibles, es raro el hechicero humano que termina la antinatural vida que lleva perteneciendo aún a la raza del hombre. Los humanos que conviven durante años con las fuerzas mágicas terminan, normalmente pronto, perdiendo el control sobre el poder cuasi-consciente que desean dominar, que contamina e invade su cuerpo produciendo en el brujo horribles mutaciones que lo transforman en una monstruosidad, un ser intermedio entre el mundo humano y el místico, que no pertenece a ninguno de los dos y vive desde ese

momento condenado a morar en algún lugar apartado de todo rastro de vida inteligente, rechazado por ambos mundos.

La forma en la que aparecen estas mutaciones depende del caso. Algunos mutados adoptan formas semianimales, como la de un hombre o mujer araña; otros encuentran que partes de su cuerpo imbuidas de magia toman conciencia propia y les controlan en mayor o menor medida, como pueden ser los cabellos, o un nuevo rostro o boca en la parte trasera de su cabeza; otros mutados simplemente ven su cuerpo deformado sin patrón, creciendo o encogiendo alguno de sus miembros desproporcionadamente o perdiendo partes del cuerpo por completo, o incluso transformándose en masas informes en las que difícilmente se pueden reconocer partes una vez humanas. No existe una media de longevidad para estas criaturas tan dispares entre sí: mientras una puede morir destrozada por su propia mutación a las pocas horas del cambio, o morir a las dos décadas, otra puede permanecer viva durante siglos, todo depende del caso concreto. Asimismo, mientras un mutante podría ser sobrehumanamente ágil y fuerte, podría ser que otro apenas pudiera levantar la cabeza del suelo, según las características de su mutación.

Los mutantes mágicos normalmente son seres solitarios que habitan páramos alejados de la vista del hombre, donde se alimentan de caza y viven su solitaria existencia, únicamente acompañados de las criaturas que les sirven. Es usual que la cercanía de una de estas criaturas a alguna zona habitada dé lugar a algún tipo de leyenda. Si no eran malvados antes de su mutación, su existencia forzosamente solitaria y amargada les suele volver crueles y desconfiados, y normalmente no sentirán el más mínimo atisbo de piedad o afecto hacia la raza humana, raza de la que por lo general no se sentían muy orgullosos ni siquiera cuando pertenecían a ella. De hecho muchos de estos seres encuentran su único pasatiempo en matar, engañar, aterrorizar o torturar a los humanos que se adentran en su territorio. Algunos también conversan o tienen tratos con demonios, los únicos que toleran su presencia sin problemas cuando esta les beneficia.

CONJUROS

La diversidad de habilidades mágicas que un hechicero longevo puede llegar a controlar es grande y varía ampliamente de un caso a otro, lo que uno en concreto puede o no hacer queda a discreción del Director de Juego. Aquí se listan los conjuros más comunes entre los hechiceros.

Clarividencia. El hechicero puede ver lugares lejanos a través del agua, el fuego o el cristal.

Ilusionismo. El hechicero puede aparentar por un muy corto período de tiempo al día una forma que no es la suya, y también puede provocar fuertes alucinaciones y pesadillas en una víctima, que se defenderá con su Poder Psíquico (además de con el poder Barrera Psíquica si lo posee, pág. 56). Los más poderosos pueden jugar con la mente de su víctima a un nivel superior, haciéndoles creer que el hechicero es un gran amigo suyo, por ejemplo.

Teletransporte. El hechicero es capaz de teletransportarse a lugares que conozca a través de un espejo o del agua, siempre llegando también a su destino a través de uno de estos medios.

Creación de familiares. El hechicero puede dotar a pequeños animales en principio, más grandes después, de inteligencia y habla, y ponerlos a su servicio. Estas criaturas también acaban



mutando debido a la magia corrupta del hechicero humano, por lo que por lo general terminan siendo grotescos monstruos.

Creación de *inugami*. El ritual de creación de un *inugami* es explicado en el capítulo "Horrores del mundo mágico" en su sección correspondiente (pág. 66).

Invocar *oni*. Los hechiceros moderadamente poderosos pueden invocar un demonio si se encuentran cerca de una puerta infernal. El poder del demonio invocado dependerá del poder del hechicero, y aunque el *oni* no estará al servicio del mago si conversará con él y estará abierto a proposiciones.

Necromancia. Algunos hechiceros pueden resucitar cadáveres y ponerlos a su servicio. Sin embargo este poder no es usual entre humanos, y no es tan potente como cuando lo practican los *neko-mata* (pág. 65). Sin embargo, los necromantes humanos, frente a los *neko-mata*, poseen la peculiaridad de que pueden dotar con facilidad de vida a miembros amputados de cualquier criatura, y convertirlos en pequeños y poco duraderos familiares.

Además de los conjuros que conozcan, los hechiceros mutantes suelen poseer poderes relacionados con la forma de su mutación. Por ejemplo, un hechicero que se haya transformado en un monstruo alado generalmente podrá volar.

PODERES PSÍQUICOS

-Llevo toda la noche sin dormir...

-¿Sabes que ayer murió un tío justo debajo de tu casa?

-¿Atropellado?

-¡Sí!

-Estuvo flotando ante mi ventana hasta las 6 de la mañana.

La mayoría de las personas conservan aún un sedimento de cuando la humanidad utilizaba libremente su poder psíquico. Este resto no es suficiente como para utilizar habilidades más allá de lo normal, pero sí para percibir ciertas señales que el mundo sobrenatural puede dejarles: la aparición de espíritus que desean ayudar, mensajes impresos en el agua o sueños con seres paranormales reales son ejemplos de estas señales.

Los Materiales son aquellas personas que han perdido incluso este sedimento, son incapaces de percibir estas señales.

Por otra parte, los personajes que por alguna causa tengan una mayor capacidad psíquica que el resto de mortales poseen una serie de habilidades que pueden parecer antinaturales y perturbadoras o incluso terroríficas, y aunque puedan usarlas en su favor, muchos de ellos son estigmatizados y repudiados cuando dan a conocer su poder. Así, muchos lo mantienen en secreto por miedo al rechazo o a convertirse en fenómenos de feria.

Aunque muchos Psíquicos recuerdan algún shock de naturaleza sobrenatural a partir del cual comenzaron a manifestarse sus poderes, la mayoría no recuerda exactamente cuando comenzaron a demostrar sus extrañas habilidades, y consideran que es algo de nacimiento. Algún Psíquico que no posea mucho poder (como la mayoría de

ellos) incluso puede desconocer su condición, y pensar que los sucesos extraños que ha venido percibiendo a lo largo de su vida o bien son coincidencias o bien dependieron de causas ajenas a él mismo.

EL PODER PSÍQUICO. VIRTUD: PSÍQUICO.

DEBILIDAD: MATERIAL.

- Un ser **Extremadamente Psíquico** tiene una relación casi perfecta con el mundo psíquico y espiritual. Además puede usar a Nivel 3 todos los poderes que haya entrenado.
- Un personaje **Muy Psíquico** tiene un tremendo potencial para desarrollar sus habilidades. Los humanos que poseen este nivel de base son muy poco comunes y suelen tener cierta parte sobrenatural o no humana (hijos o nietos de un ser mágico disfrazado de humano, descendientes lejanos de un demonio, etc.) por lo que suelen ser gente bastante peculiar tanto físicamente como en cuanto a personalidad (lo cual suele implicar cierta desventaja social). Los Personajes Muy Psíquicos comienzan con un poder a nivel 2 y dos a nivel 1. No pueden usar o aprender poderes de nivel 3 mientras se mantengan en este nivel de Característica, necesitan aumentar su nivel a Extremadamente Psíquico mediante Contadores para alcanzar el nivel 3.
- Los personajes **Psíquicos** son el “grueso” de la gente con poder mental. Aunque no tienen unas habilidades especialmente espectaculares o desarrolladas es evidente que poseen poderes por encima de los humanos normales y también una relación especial con el mundo psíquico. Aun así, existen casos de Psíquicos que no conocen su condición, y por supuesto no saben utilizar voluntariamente los poderes (aunque puede que sí los usen cuando les con-

viene de forma involuntaria); mientras que en el otro extremo existen otros casos en los que toda la vida social e incluso profesional del Psíquico gira en torno a sus habilidades. Estos personajes comienzan con dos poderes a nivel 1. Para entrenar o utilizar poderes de nivel superior deben aumentar su Característica mediante Contadores.

- Los personajes que se encuentran en la media de Poder Psíquico no tienen ningún poder especial. Sin embargo, conservan de sus antepasados cierto lazo que aún les une al mundo Psíquico, así aún poseen una considerable intuición y pueden recibir señales del mundo espiritual (espíritus que deseen comunicarse con ellos, por ejemplo).
- Un personaje **Material** ha perdido prácticamente por completo su relación con el mundo psíquico a través de las generaciones. Estos personajes son incapaces de percibir señales directas del mundo sobrenatural incluso en los casos en los que ellos sean el objetivo, tienen una percepción extrasensorial totalmente nula. Aun así, pueden percibir señales físicas (como mensajes que se escriben solos sobre algún material) y criaturas palpables, por extrañas que sean.
- Un personaje **Muy Material** viene de una ascendencia que ha cortado ya generaciones atrás total y absolutamente su conexión con el mundo psíquico y mágico. No sólo no percibirá las señales paranormales de ninguna manera, sino que incluso será incapaz de ver cosas sobrenaturales perfectamente visibles con la visión humana normal. Por ejemplo, no leerá un mensaje escrito si ha sido enviado por un psíquico o un ser fantasmal, si ve volar un objeto varios metros por su cuenta entenderá que simplemente "se ha caído", e incluso podría toparse de bruces con un terrible oni y recordar solamente que ha visto a un tipo especialmente grande y feo. La ventaja que puede tener un personaje de estas características es que puede visitar

casas malditas u otros lugares terribles sin asustarse por las señales espirituales o demoníacas, pero de todas formas esto no suele jugar a su favor, ya que el miedo actúa como alarma y seguramente el peligro le esté echando el aliento en la nuca sin que el personaje se de cuenta.

No existen criaturas con el nivel Extremadamente Material.

ENTRENAMIENTO PSÍQUICO

Los psíquicos pueden desarrollar los poderes que ya manejan o aprender a utilizar otros nuevos (que por otra parte ya yacían inactivos en su subconsciente). Para ello se debe realizar un entrenamiento. Sin embargo el entrenamiento psíquico es duro y complicado y no se puede hacer por las buenas. Lo primero que se necesita para realizar el entrenamiento psíquico es, por supuesto, saber que se tienen poderes y también que pueden ser desarrollados, además de poseer un buen control sobre su nivel, y lo segundo encontrarse a gusto con ellos: un Psíquico no podrá entrenar efectivamente su poderes si le aterran o atormentan, ya que todo desarrollo psíquico depende en mayor o menor medida de la mente. Si algún Psíquico se encuentra en este caso, sabiendo que sus poderes pueden ser aumentados o desarrollados, normalmente significará que ha encontrado a algún otro psíquico como él o a algún experto en el tema: esto puede ser de mucha utilidad durante el entrenamiento si esta persona decide prestarle su ayuda.

Para entrenar un poder, ya sea aprender uno nuevo o potenciar uno ya controlado, el Psíquico debe visualizar lo que quiere hacer y concentrarse durante varias horas en su objetivo (entre 5 y 35 horas dependiendo del poder del Psíquico y el nivel que se desea alcanzar), cualquier interrupción tirará el proceso por la borda. Por supuesto el Psíquico no podrá comer ni dormir durante este tiempo por lo que podrá resultar considerablemente debilitado. Una vez concluye

el proceso de concentración, el Psíquico debe gastar Contadores de su Reserva para poner en marcha su nueva habilidad. Si se trata de un poder nuevo a nivel 1, el Psíquico debe gastar 2 Contadores, si se trata de aumentar un poder desde el nivel 1 al nivel 2 debe gastar 3 Contadores, y si se trata de aumentar un poder desde el nivel 2 al nivel 3 debe gastar 4 Contadores. La habilidad funcionará al nivel deseado por primera vez.

Una vez efectuado esto, el Psíquico habrá dado un primer paso pero todavía no dominará su nuevo poder o nivel. La siguiente vez que lo desee utilizar deberá concentrarse también unas horas, un período menor que el anterior, y al final del proceso gastará un Contador menos que la vez anterior. Cuando, tras realizar varias veces la experiencia, llegue un momento en el que el Psíquico ya no necesita gastar ningún Contador para realizar la experiencia, significará que ya domina ese nivel del poder.

Makoto es una periodista que posee poderes clarividentes. Recientemente ha decidido irse a estudiar con un experto en psicología y poderes paranormales para aprender a conocer sus habilidades especiales. A cambio, el profesor desea experimentar con ella y le asegura que le enseñará a mover objetos con la mente.

Tras unas clases Makoto comienza su entrenamiento. Makoto es una Psíquica (nivel 1 de Poder Psíquico) que no posee a ningún nivel el poder de Telequinesis, necesario para mover objetos a distancia, así que debe entrenarlo desde 0. Makoto se pasa todo el día sentada de rodillas frente a un mechero que se encuentra de pie sobre el suelo: tiene que conseguir que se encienda sin tocarlo. Tras horas de concentración total ha llegado el momento: como Makoto intenta alcanzar el nivel 1 de un nuevo poder, la jugadora que la interpreta retira 2 Contadores de su Reserva. La rueda del mechero se mueve lentamente, el botón es pulsado como por un dedo invisible, y con un chasquido una pequeña llama nace. Makoto mantiene la llama encen-

didamente durante un minuto, hasta que finalmente pierde la concentración debido a la emoción y el cansancio. La próxima vez que lo intente, le costará considerablemente menos encender la llama y sólo perderá un Contador. En la tercera ocasión, Makoto comenzará a encender el mechero sin tocarlo con sólo concentrarse un rato, y no perderá ningún Contador: a efectos de juegos Makoto ya poseerá el poder de Telequinesis a nivel 1.

Para aumentar un poder psíquico hasta un nivel determinado se debe poseer el mismo nivel en la Característica de Poder Psíquico (Psíquico para nivel 1, Muy Psíquico para nivel 2, Extremadamente Psíquico para nivel 3). Si el nivel no se posee de forma continua el poder también puede ser entrenado, pero el jugador debe gastar los Contadores necesarios para aumentar su Poder Psíquico de nivel temporalmente, como se explica en el capítulo de Reglas, además de los Contadores requeridos para el entrenamiento.

Así, un personaje Muy Psíquico puede aprender a manejar un poder de Nivel 3, pero no un Psíquico normal (necesitaría 3 Contadores para aumentar dos niveles de Característica más 4 para el primer intento de usar el nuevo nivel, eso hacen 7 Contadores, y el máximo permitido en la Reserva es de 5).

Esta regla se aplica tanto para aprender poderes como para cada ocasión en la que se utilicen los aprendidos: también se debe aumentar la Característica de Poder Psíquico mediante Contadores cuando sea necesario.

Un Poder Psíquico utilizado correctamente en una Acción reporta un Contador, siempre que no haya sido necesario aumentar el nivel de Característica para usarlo.

ENFRENTAMIENTOS ENTRE PODERES PSÍQUICOS

Si se da un enfrentamiento entre Poderes Psíquicos del mismo nivel, los contendientes gastan Contadores como en un Enfrentamiento normal.





entendiéndose que los dos poseen el mismo nivel de Característica.

Si los contendientes poseen o utilizan sus Poderes Psíquico a distinto nivel, el ganador será siempre y automáticamente el de mayor nivel de Poder (no de Característica).

Caso de enfrentarse un Poder a una Característica, se gastan Contadores y se comparan niveles normalmente (1 nivel de Virtud = 1 nivel de Poder).

Aunque se gasten Contadores para aumentar un Poder Psíquico en un Enfrentamiento, se sigue considerando que el poder funciona al nivel en el que se estaba utilizando en un principio, pero con más fuerza.

PODERES

CLARIVIDENCIA

El Psíquico tiene visiones del futuro cercano y lejano, del mundo sobrenatural o incluso de otras dimensiones.

Nivel 0. Los personajes que se mantienen en la media de Poder Psíquico o los Psíquicos que no

poseen este poder pueden recibir mensajes del mundo sobrenatural, pero de forma limitada como se explica más arriba.

Nivel 1. El Psíquico recibe involuntariamente y de forma irregular visiones de otro tiempo. Estas suelen ser borrosas y normalmente no se sabe si pertenecen al futuro cercano o al lejano (o puede que al pasado), pero ya sean durante el sueño o durante la vigilia el Psíquico sabe con total certeza si se trata de la visión de un hecho real o de un simple sueño/alucinación. Las visiones son poco frecuentes y normalmente son referentes a hechos de gran impacto psíquico, como por ejemplo incidentes que produzcan gran cantidad de muertes (accidentes múltiples, batallas) o incidentes relacionados con espíritus u otros psíquicos. El Psíquico tiene una mayor facilidad que la gente normal para ver espíritus o detectar indicios sobrenaturales en personas aparentemente normales.

Nivel 2. El Psíquico tiene visiones del futuro cercano con relativa frecuencia que le asaltan de forma involuntaria siempre que vaya

a suceder algo que cause un impacto psíquico a tener en cuenta, como la muerte de una o varias personas cercanas. También puede obtener voluntariamente visiones de los hechos del pasado relacionados con algún lugar u objeto (no con una persona) si se concentra sobre él durante un tiempo; siempre se obtendrán visiones acerca de los hechos de mayor impacto (muertes, hechos relacionados con espíritus o psíquicos) y el tiempo de concentración requerido dependerá de la cercanía en el tiempo de los hechos, y de la relación que tuvieran con el objetivo de la concentración. Cualquier ser de poder psíquico o naturaleza sobrenatural llamará poderosamente la atención del Psíquico, aunque puede que no sepa exactamente por qué, y puede que presencie escenas fantasmales que los demás no ven con cierta regularidad, lo que puede resultarle desde casi normal hasta absolutamente terrorífico, dependiendo no solo de la escena presenciada sino también del personaje en cuestión y la actitud que mantenga hacia sus poderes.

Nivel 3. El Psíquico puede concentrarse sobre personas, cosas o lugares para obtener visiones del pasado y futuro relacionadas con el objetivo, e incluso no es necesario encontrarse cerca de este para hacerlo. También le asaltan visiones del futuro igual que a los Psíquicos del nivel anterior, y además obtiene visiones de lugares mágicos u otras dimensiones, como el Infierno. Esto puede volver loco a un ser humano, por no mencionar el hecho de que percibe todos los

seres sobrenaturales que existen a su alrededor: los espíritus, estén donde estén son visibles para el Psíquico por mucho que estos deseen permanecer ocultos, y los seres sobrenaturales disfrazados como humanos son vistos claramente con su verdadero rostro por el Psíquico, que aun así percibe que el ser está utilizando una apariencia humana.

TELEPATÍA

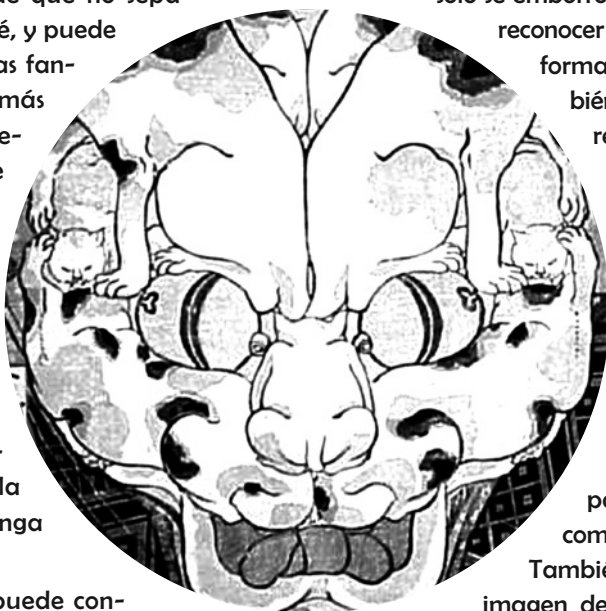
El Psíquico puede exteriorizar mentalmente sus pensamientos y comunicarlos por distintos medios.

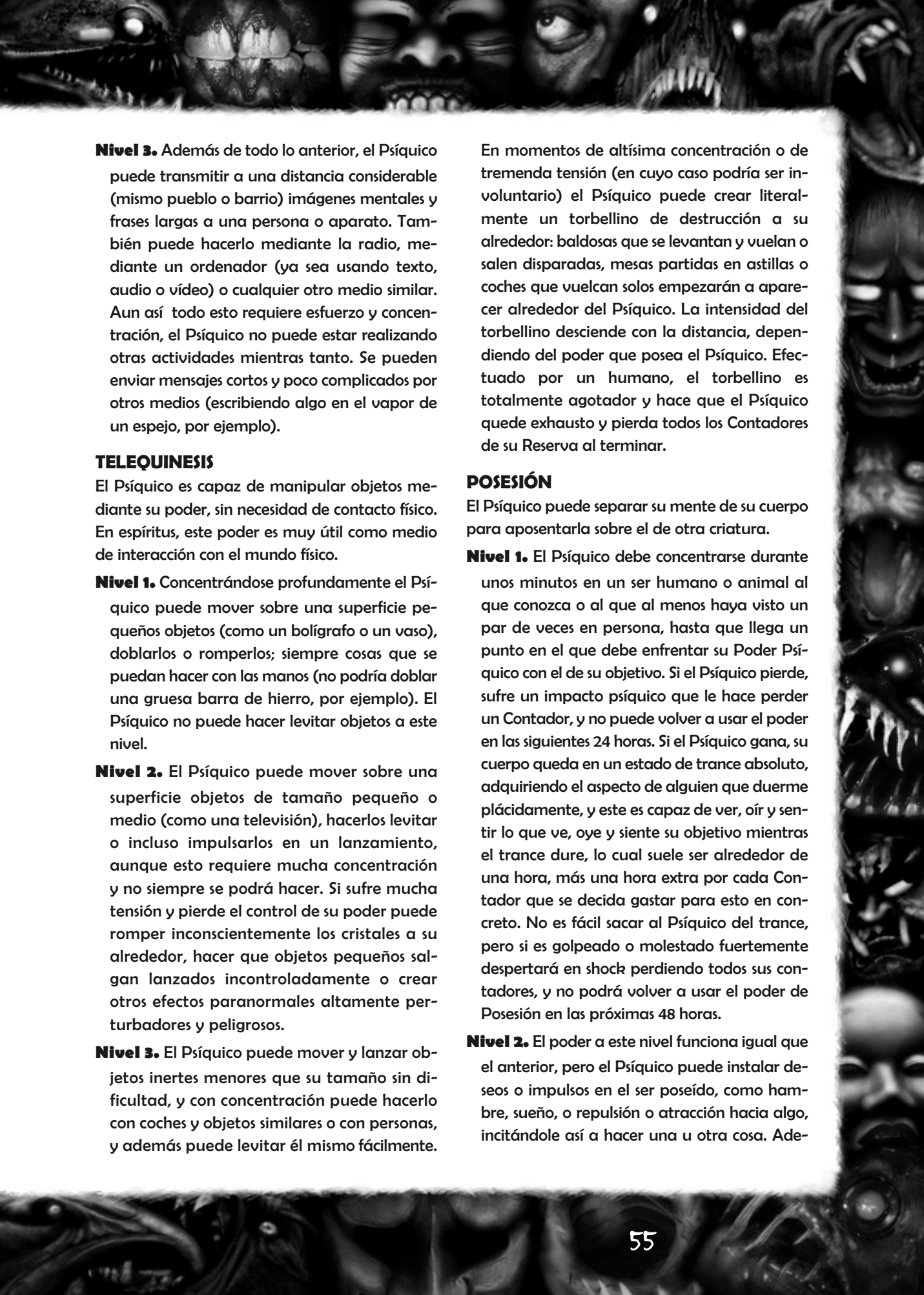
Nivel 1. Concentrándose el Psíquico puede imprimir una palabra escrita en una fotografía en blanco. Si la fotografía ya tiene imágenes sólo se emborronará y será imposible reconocer la palabra escrita de

forma convencional. También puede crear interferencias en la radio y la televisión, pero no se verá nada claro, solo interferencias. Siempre tiene que estar en la misma habitación que su objetivo.

Nivel 2. El Psíquico puede imprimir una palabra en una foto como en el Nivel anterior. También puede imprimir la imagen de un recuerdo o una

creada por su mente, si la fotografía no está en blanco sucederá como con las palabras. Con mucha concentración, puede enviar palabras o frases cortas directamente a la mente de otras personas, o en forma de interferencias a una radio o televisión. El Psíquico no puede estar a más de un kilómetro de su objetivo, a no ser que se trate de transmitir a través de una emisora o de internet.





Nivel 3. Además de todo lo anterior, el Psíquico puede transmitir a una distancia considerable (mismo pueblo o barrio) imágenes mentales y frases largas a una persona o aparato. También puede hacerlo mediante la radio, mediante un ordenador (ya sea usando texto, audio o vídeo) o cualquier otro medio similar. Aun así todo esto requiere esfuerzo y concentración, el Psíquico no puede estar realizando otras actividades mientras tanto. Se pueden enviar mensajes cortos y poco complicados por otros medios (escribiendo algo en el vapor de un espejo, por ejemplo).

TELEQUINESIS

El Psíquico es capaz de manipular objetos mediante su poder, sin necesidad de contacto físico. En espíritus, este poder es muy útil como medio de interacción con el mundo físico.

Nivel 1. Concentrándose profundamente el Psíquico puede mover sobre una superficie pequeños objetos (como un bolígrafo o un vaso), doblarlos o romperlos; siempre cosas que se puedan hacer con las manos (no podría doblar una gruesa barra de hierro, por ejemplo). El Psíquico no puede hacer levitar objetos a este nivel.

Nivel 2. El Psíquico puede mover sobre una superficie objetos de tamaño pequeño o medio (como una televisión), hacerlos levitar o incluso impulsarlos en un lanzamiento, aunque esto requiere mucha concentración y no siempre se podrá hacer. Si sufre mucha tensión y pierde el control de su poder puede romper inconscientemente los cristales a su alrededor, hacer que objetos pequeños salgan lanzados incontroladamente o crear otros efectos paranormales altamente perturbadores y peligrosos.

Nivel 3. El Psíquico puede mover y lanzar objetos inertes menores que su tamaño sin dificultad, y con concentración puede hacerlo con coches y objetos similares o con personas, y además puede levitar él mismo fácilmente.

En momentos de altísima concentración o de tremenda tensión (en cuyo caso podría ser involuntario) el Psíquico puede crear literalmente un torbellino de destrucción a su alrededor: baldosas que se levantan y vuelan o salen disparadas, mesas partidas en astillas o coches que vuelcan solos empezarán a aparecer alrededor del Psíquico. La intensidad del torbellino desciende con la distancia, dependiendo del poder que posea el Psíquico. Efectuado por un humano, el torbellino es totalmente agotador y hace que el Psíquico quede exhausto y pierda todos los Contadores de su Reserva al terminar.

POSESIÓN

El Psíquico puede separar su mente de su cuerpo para aposentarla sobre el de otra criatura.

Nivel 1. El Psíquico debe concentrarse durante unos minutos en un ser humano o animal al que conozca o al que al menos haya visto un par de veces en persona, hasta que llega un punto en el que debe enfrentar su Poder Psíquico con el de su objetivo. Si el Psíquico pierde, sufre un impacto psíquico que le hace perder un Contador, y no puede volver a usar el poder en las siguientes 24 horas. Si el Psíquico gana, su cuerpo queda en un estado de trance absoluto, adquiriendo el aspecto de alguien que duerme plácidamente, y este es capaz de ver, oír y sentir lo que ve, oye y siente su objetivo mientras el trance dure, lo cual suele ser alrededor de una hora, más una hora extra por cada Contador que se decida gastar para esto en concreto. No es fácil sacar al Psíquico del trance, pero si es golpeado o molestado fuertemente despertará en shock perdiendo todos sus contadores, y no podrá volver a usar el poder de Posesión en las próximas 48 horas.

Nivel 2. El poder a este nivel funciona igual que el anterior, pero el Psíquico puede instalar deseos o impulsos en el ser poseído, como hambre, sueño, o repulsión o atracción hacia algo, incitándole así a hacer una u otra cosa. Ade-

más el tiempo de duración base de la posesión es de dos horas en lugar de una, y también se aumenta otras dos por cada Contador gastado. Si el Psíquico es interrumpido durante su trance sucede como en el caso del nivel anterior.

Nivel 3. El Psíquico puede realizar una posesión completa, si lo desea (también puede decidir utilizar el poder como si tuviera el nivel anterior). La Posesión completa hace que tras un largo periodo de concentración el cuerpo del Psíquico quede totalmente inerte: su mente lo abandona por completo para aposentarse en el cuerpo a poseer. A la hora de realizar el enfrentamiento de Poder Psíquico, el Psíquico descuenta un Nivel de su Característica, debido a la dificultad de tomar el lugar que pertenece por naturaleza a la mente del objetivo. Si el Psíquico pierde, sufre un shock que le hace perder todos sus Contadores y le impide usar cualquier poder Psíquico en 24 horas, en las que se encontrará enfermo y débil y necesitará descansar. Si gana, la mente del objetivo queda inutilizada momentáneamente y el Psíquico pasa a tomar control total del cuerpo. Esto puede durar una media hora más otra más por Contador gastado. El cuerpo del Psíquico no puede ser sacado del trance, y si este cuerpo muere, la mente no encuentra un lugar para volver al terminar la posesión, y muere transformándose en espíritu. Si el objetivo muere mientras está siendo poseído, el Psíquico que lo posee muere con él.

En todos los casos el Psíquico puede cesar la posesión cuando este lo desee, y en ninguno será consciente de lo que sucede alrededor de su cuerpo en trance. Las criaturas de naturaleza mágica son inmunes a la posesión, pero no lo son los hechiceros humanos que aún no han mutado por la magia.

BARRERA PSÍQUICA

El Psíquico crea una protección contra los poderes que lo tomen como objetivo, especialmente

los ofensivos como pueden ser Posesión o Asesinato.

El Psíquico se concentra en silencio durante unos minutos y si todo sale bien percibe la creación de la barrera, y se encuentra en un estado mental de seguridad y confianza. Cada nivel de Barrera Psíquica protege al portador de los poderes de igual nivel o inferior. Por ejemplo, una barrera de nivel 2 protegerá al Psíquico de los poderes de nivel 2 y 1, pero no de nivel 3.

ASESINATO

Este poder sólo es poseído por los Psíquicos de mayor poder y los espíritus. No puede ser seleccionado como poder inicial y debe ser entrenado durante mucho tiempo para ser dominado. No existen los niveles 1 ni 2.

Nivel 3. El Psíquico puede simplemente detener el corazón de una persona que se encuentre en su radio de visión. La mente del Psíquico debe introducirse en la del la víctima, y sus intenciones destructivas crean desde el interior de la psique de esta una sensación de horror y desesperación que hace que muera en el más absoluto terror. Así pues los cadáveres suelen ser encontrados en escalofrantes posturas que no concuerdan con el fallecimiento por paro cardíaco, el que se diagnostica más frecuentemente en este tipo de casos.

PODERES ESPIRITUALES

Aunque los poderes psíquicos son compartidos tanto por psíquicos como por espíritus, existen determinados poderes que solo pueden ser utilizados por los segundos, los que llamaremos poderes espirituales. Estos poderes, al contrario que los psíquicos, no poseen graduación por nivel. A continuación se explica como funciona cada uno de ellos.

BÁSICOS: APARICIÓN Y DESPLAZAMIENTO

Estas dos habilidades son comunes a todos los espíritus e inseparables de su condición.

Aparición. Todos los espíritus, ya sean bondadosos o malignos, poseen la habilidad de hacerse visibles o invisibles a ojos de los humanos (hablamos de los humanos normales, no de Psíquicos con Clarividencia) a voluntad.

Desplazamiento. También coinciden en su forma de desplazarse. Aunque parezca que los espíritus se encuentran en nuestro mundo, habitan en realidad una dimensión espiritual paralela a la nuestra, desde la que introducen sus garras para interactuar con los seres vivos. Así, es por esta dimensión por la que se desplazan realmente incluso cuando se muestran ante los ojos humanos, por lo que no les afectan las leyes de la gravedad ni las de la materia. Los espíritus se desplazan a su antojo y a ojos de los mortales puede parecer que atraviesan las paredes, que gatean por ellas, que vuelan o que desaparecen en la nada y aparecen de ella, entre otras cosas.

MATERIALIZACIÓN TOTAL

El Espíritu puede transformarse en una materialización de su cadáver reanimado. Invariablemente tendrá el aspecto que su cadáver real tiene en ese momento, y podrá interactuar con el resto del mundo material como si fuera un ser



vivo: tocar, empujar, golpear... En este estado el espíritu también puede ser atacado físicamente y si sufre muchos daños vuelve invariablemente a su forma espiritual para no poder volver a materializarse en al menos 24 horas. En determinadas circunstancias y según el caso podría incluso desaparecer de nuestro plano como si hubiera sido exorcizado.

Al igual que puede materializarse como su cadáver, el espíritu puede reanimar el mismo cuerpo si este se encuentra en su área de influencia. En ninguno de los dos casos el espíritu puede utilizar sus otras habilidades mientras se encuentre materializado, aunque puede desmaterializarse al instante cuando lo desee.

Normalmente los espíritus materializados son Muy Fuertes independientemente de sus características en vida, ya que es su energía espiritual la que le proporciona la fuerza física en esa forma. Raramente un espíritu se paseará por ahí materializado sin motivo, la mayoría solo adoptarán este estado con algún objetivo concreto.

Este poder no es compatible con "Materialización parcial"

MATERIALIZACIÓN PARCIAL

El espíritu puede materializar una parte de su cuerpo (un brazo, una pierna, la cabeza o una parte menor de estas) para interactuar con el mundo físico



sin necesidad de tomar la forma de cadáver. Este poder es usado normalmente como forma de ataque físico.

Cada materialización dura muy pocos segundos, por lo que el poder no puede ser utilizado para transportar objetos, en todo caso para empujarlos. Si el miembro materializado es dañado físicamente este vuelve a su estado espectral en el cual se regenera con rapidez.

Los miembros materializados son visibles forzosamente (aunque el resto del cuerpo no tiene por qué serlo a la vez) y tienen un aspecto blanquecino y espectral, que no se diferenciará del resto del "cuerpo" del fantasma, caso de estar este visible. La Fuerza de los miembros materializados depende de la Fuerza del espíritu en concreto, Característica que poseerá si tiene este poder. El espíritu no tiene ningún control sobre su cadáver, como ocurría con el poder anterior.

Este poder no es compatible con "Materialización total".

SECUESTRO

El espíritu puede tomar en cualquier momento el alma de un ser vivo para llevarla consigo al plano espiritual y mostrarle algo. Puede que el espíritu desee mostrarle al humano como murió, o algún hecho que atañe a alguno de los dos. Las características del mundo espiritual hacen que el espíritu pueda mostrar cualquier cosa siempre que se base en un hecho que haya sucedido o esté sucediendo realmente en el mundo físico, aunque la imagen o los sucesos puedan ser distorsionados, exagerados o deformados como si se tratara de un sueño, pero siempre sin salirse de las pautas del guión real.

El cuerpo de la víctima del secuestro se encontrará aún parcialmente unido a su alma, lo cual deriva en un estado inquieto de trance similar al de alguien que está teniendo una pesadilla. Si es despertado desde fuera, el alma, que no se ha ido de forma voluntaria, vuelve al cuerpo sin

más consecuencias que un fuerte susto, interrumpiendo la visión. Si esto no sucede el espíritu devuelve el alma a su cuerpo original una vez esta ya ha visto todo lo que el espectro quería mostrarle. Una vez despierto, el secuestrado tendrá la sensación de haber vivido una pesadilla extremadamente vívida que recordará a la perfección. No existe forma de que un espíritu pueda dañar a su víctima mediante el uso de este poder, y mientras dure el secuestro el espíritu no podrá centrarse en ninguna otra cosa ni usar sus otros poderes espirituales (con excepción de los dos básicos).

TRANSMUTACIÓN

El espíritu puede adquirir la forma que desee a los ojos de los humanos, y aparecerse tanto como una visión absolutamente aterradora, como con la forma humana de alguna persona viva o muerta, imitando sus gestos y voz (si habla).

Este poder no funciona con los Psíquicos que posean Clarividencia al menos a nivel 2.

ALTERACIÓN ESPACIOTEMPORAL

El espíritu que controle esta poderosa habilidad espectral, y se encuentre en su área de mayor influencia (el lugar en el que murió, por ejemplo), será capaz de alterar moderadamente el espacio y el tiempo para los sujetos que se encuentren en esa zona. Por ejemplo, podrá hacer que una puerta lleve a un lugar distinto del que debería, o puede hacer que pasen varias horas o incluso días para sus visitantes, mientras estos solo han percibido el paso de unos pocos minutos.

Este poder fatiga considerablemente a los espíritus, por lo que solo es utilizado a plena potencia por los más poderosos.

Otros poderes Psíquicos o Espirituales pueden ser creados por los jugadores para sus partidas, personajes y monstruos, ya sea inspirándose en alguna película u otro medio, o creándolos únicamente con la imaginación como herramienta.

HORRORES DEL MUNDO MÁGICO

La soledad, el rechazo, vagar por páramos desolados, siempre lamentando el propio destino, con la única compañía de ratas y tejones parcialmente inteligentes. Pero lo peor de todo, es lo que duele ir al baño cuando se tiene un globo ocular en el ano.

Mizoguchi, hechicero mutante.

Ajeno pero cercano al mundo de los hombres está el mundo de las criaturas de leyenda. Grotescos demonios, bestias mágicas y animales inteligentes se deslizan eludiendo la mirada de la ciencia y la razón humanas, que jamás podrían explicar su existencia.

A continuación se describen el aspecto, poderes y costumbres de estos seres.

Nota: *A no ser que se especifique lo contrario, todas las criaturas inteligentes aquí listadas hablan japonés, quizá un poco arcaico en algunos casos, pero entendible por un nipón medio.*

鬼 ONI

Los *oni* son los demonios por excelencia de la tradición japonesa. Aunque su aspecto y tamaño varía, por lo general son enormes (de entre 2,5 y 4 metros) y grotescos humanoides similares a ogros, con rostros monstruosos. Los *oni* de aspecto más común tienen algunos rasgos similares a los de los simios, como una enorme boca (repleta de colmillos) y una nariz ancha y aplanada; también suelen tener ojos grandes, orejas largas y puntiagudas y cuernos de distintos tamaños saliendo de la parte superior de su cabeza. Aunque estos son los rasgos más comunes, otros *oni* pueden poseer otros muy diferentes. Su piel puede ser de varios colores, como roja, azul o gris. Por lo general son muy fuertes, diestros, y también poseen

inteligencia suficiente como para hablar con humanos y realizar otras actividades; aunque la mayoría de ellos no son muy listos, y podrían ser engañados o burlados por alguien espabilado, y que tuviera el valor y la suerte suficientes para poder entablar una conversación con uno de ellos.

La indumentaria típica de un *oni* es la de un taparrabos de piel de tigre y un enorme garrote de hierro cubierto de pinchos. Aunque por lo general es así como llegan del Infierno, cualquiera de ellos que no sea demasiado estúpido podría cambiarse de indumentaria para no llamar excesivamente la atención (caso de encontrar ropa de su tamaño). Aun así, muchos no se molestan ya que, debido a su tamaño y aspecto, no les sirve de mucho. Podrían darse casos de *oni* que usaran armas de fuego, aunque la mayoría de estos seres infernales prefiere usar su bestial fuerza para matar, ya sea mediante su garrote o con sus afiladas garras.

A pesar de que su aspecto no es ni mucho menos discreto, los *oni* han aprendido con la llegada de la edad moderna a permanecer entre las sombras, y dejarse ver solo cuando sea necesario. Algunos pocos *oni* comunes pero más poderosos de lo normal poseen la habilidad de volar, lo que les resulta muy útil para desplazarse sin ser vistos.

Los *oni* poseen una fuerza y resistencia sobrehumanas, y sobreviven a ataques que matarían a cualquier humano. Aún así no son imposibles de matar: si sufren muchas heridas, especialmente en puntos vitales, morirán; pero se han dado casos de cabezas de *oni* decapitados que, debido a la furia de su espíritu, han seguido atacando a sus combatientes mientras flotan en el aire.

Cuando un *oni* muere su cuerpo se convierte en azufre y regresa al Hades, donde será tratado como un fracasado y encerrado por toda la eternidad.

Objetivos: A lo largo del mundo existen lugares que conectan con los infiernos. Es a través de estas puertas dimensionales como llegan los *oni* al mundo de los humanos. Las puertas nunca están abiertas del todo, y la mayoría de las veces sólo lo están lo suficiente para dejar pasar a demonios “menores”, que a pesar de su bajo rango ya pueden causar infinitud de problemas a los hombres.

Un objetivo muy común entre los *oni* que traspasan estos portales es el de castigar a los criminales que aún viven y campan a sus anchas por nuestro mundo, objetivo que normalmente implica una serie sin fin de brutales asesinatos. También pueden ser enviados por otros demonios mayores para atrapar a un ser especialmente malvado que no termina de morir, y llevárselo con ellos de vuelta al Infierno para escastrarlo debidamente.

Aunque por el párrafo anterior puedan parecer algún tipo de ángeles vengadores, los *oni* son demonios, seres brutales y desalmados, que una vez en la tierra podrían olvidar su misión y dedicarse a cualquier tipo de tropelías, como obtener poder, beneficios o riquezas personales a costa de otros, ya sean malvados o no.

Un *oni* también se enfurecerá si considera que es engañado u ofendido, y buscará la venganza personal.

A veces, un *oni* menor puede perseguir traer a nuestra dimensión a uno de sus superiores, un poderoso demonio que pueda castigar con brutal eficiencia a los humanos malvados (y llevarse también a unos cuantos inocentes por delante); o quizá actuar en pos de otros fines aún más tenebrosos. La llegada de uno de los grandes demonios podría suponer la destrucción de una ciudad entera, o algo peor. Afortunadamente, para abrir una puerta al

infierno lo suficientemente grande para dejar pasar a uno de los demonios mayores son necesarios complejíssimos rituales, que podrían tardar en realizarse meses o incluso años, y la mayoría de los *oni* o bien son demasiado estúpidos para ello o, caso de poseer inteligencia, prefieren utilizarla para hacer el mal por su cuenta, como es el caso de Ama-no-jaku.

ONI MEDIO

Estas son las características medias de uno de los *oni* que campan por la tierra. Aunque se pueden tomar como referencia varían con frecuencia de un caso concreto a otro, y mientras los hay mucho más poderosos (aunque no suelen encontrarse en nuestro plano) también los hay más débiles.

Características: Extremadamente Fuerte, Muy Estúpido.

Grupos de Conocimientos: Mágicos y Ocultismo.

Poderes Mágicos: En general, salvo casos aislados, estos *oni* no poseen poderes, aunque algunos pueden hacer volar su cabeza una vez seccionada y seguir viviendo solo con ella unas horas, siempre que no sea destruida de algún modo.

Características especiales: Coraza. La dura piel de los *oni* les sirve como defensa natural, y las armas poco potentes ni siquiera les dañarán, como pueden ser los cuchillos pequeños o los golpes no demasiado fuertes; e incluso las pistolas más pequeñas normalmente solo les causarán heridas superficiales.

Contadores: Un *oni* medio en circunstancias normales goza de 3 ó 4 contadores. Su máximo es de 7 u 8.

AMA-NO-JAKU

Un *oni* especialmente malvado es Ama-no-jaku, un perverso espíritu infernal que únicamente disfruta atormentando a cualquier ser humano que tenga la desgracia de llamar su

atención. Posee unas facciones e indumentaria muy similar a la de sus hermanos (boca enorme, colmillos y garras, piel roja, taparrabos), con la diferencia de que Ama-no-jaku mide únicamente un metro de alto, es de complexión enclenque y muy débil físicamente comparándolo con los otros *oni*. Sin embargo, este ser posee una alta inteligencia y grandes poderes mágicos de alteración de



la mente. Puede leer claramente los anhelos y deseos de las personas a la que observa, y también puede influir mágicamente sus comportamientos, aferrando sus impulsos y deseos ocultos más oscuros y haciéndolos salir al exterior, a pesar de que esto vaya en contra de la voluntad de la víctima. Esta, por lo general, y a no ser que el demonio se le haya aparecido en persona, no sospecha que sus actos hayan sido provocados deliberadamente por otro. Ama-no-jaku sólo usa sus poderes para causar muerte, dolor y sufrimiento, lo cual considera divertido.

Su modus operandi favorito es el de gastar crueles bromas, concediéndole a alguien sus deseos tergiversados o bien exactamente lo contrario a lo que desea, ya sea apareciéndose como genio (a lo que solo se arriesga cuando lo considera moderadamente seguro) o completamente desde la sombra. Si los planes del monstruo salen bien, esto siempre acaba de forma terrible tanto para el sujeto como para los que le rodean.

Aunque no lo hace a menudo debido a sus limitaciones físicas también puede intervenir directamente, matando a alguien con sus propias manos o incluso devorándolo, ya que posee un estómago sin fondo. También puede combinar esto con sus poderes mágicos.

Siempre hará lo que le resulte más cruel y efectivo o con lo que mayor mal considere que puede causar.

Ama-no-jaku puede hacerse invisible, y permanecer así hasta que alguien pronuncie su nombre cerca de donde se encuentre. Debido a este poder, y a que normalmente sus víctimas se ven sumidas en espirales de violentos sentimientos contradictorios, que consumen su concentración casi por completo, al diabólico duende no le resulta muy difícil

mantenerse oculto y observar el espectáculo, cosa que hará siempre de cerca.

Sin embargo, caso de ser descubierto, es tan fácil (o difícil) de matar como un ser humano, y posee poca fuerza.

AMA-NO-JAKU

Características: Débil, Extremadamente Despierto, Extremadamente Ingenioso, Sabio, Muy Carismático.

Grupos de Conocimientos: Callejeros y Pillaje, Humanos y Empatía, Mágicos y Ocultismo.

Poderes Mágicos: explicados en la descripción.

Contadores: Ama-no-jaku posee su fuente de poder en el propio Infierno y recién salido de

allí puede poseer unos 10 o 12 Contadores (su máximo es de 14). Si lleva un tiempo en la tierra, lo más normal es que se haya ido debilitando hasta tener 2 ó 3, momento en el que empezará a ir pensando en retirarse de nuevo para reponer fuerzas.

USHI-ONI

Este poderoso pero especialmente estúpido demonio quedó atrapado siglos atrás en la Tierra. Posee el cuerpo de una tarántula gigante, de 4 metros de ancho (sin contar las largas patas) y 7 de largo, con una gran cabeza simiesca de forma similar a la típica de los *oni*, ensanchada y especialmente deformada para ocupar todo el ancho de su torso arácnido, coronada por dos enormes cuernos, y con unas fauces capaces de engullir un



coche. Esta criatura se encuentra encerrada en una tumba submarina en alguna parte en el mar de Japón. Ni siquiera los otros demonios saben a ciencia cierta donde se encuentra exactamente.

Objetivos: Cuando se encuentra libre, esta criatura infernal se dedica únicamente a asesinar y destruir. De naturaleza extremadamente violenta y carente casi por completo de inteligencia (ni siquiera sabe hablar o entender algún idioma), el Ushi-Oni atacará sin piedad a cualquier ser vivo que encuentre en su camino, exceptuando únicamente a otros demonios, a los que es capaz de reconocer. Nadie conoce la localización exacta de la prisión del Ushi-Oni, y es poco probable que nadie quiera liberarlo, aunque algún ser demente o con ansias de destrucción sin fin podría buscar su regreso.

USHI-ONI

Características: Fuerza de Titán(*), Torpe, Extremadamente Atontado, Extremadamente Necio.

Grupos de Conocimientos: Ninguno.

Características especiales: * Fuerza de Titán. Debido a su gran envergadura, la fuerza del Ushi-Oni debe ser considerada a efectos de juego dos niveles por encima del nivel Extremadamente Fuerte, y puede ser aumentada temporalmente en otro nivel más mediante el gasto de 3 Contadores. Esto niveles son inalcanzables para los seres que no posean esta característica especial.

Contadores: Recién liberado tendrá 10 Contadores, su máximo.

ANIMALES

BAKE-NEKO

Ciertas razas animales tienen, al contrario que los seres humanos, una gran afinidad con la magia. Esto produce que en algunos casos, animales influenciados por poderes místicos o ter-

ribles fuerzas demoníacas adquieran inteligencia y poderes mágicos, escapando así del cerco de las cosas controladas por el hombre para transformarse en miembros del mundo mágico. Los animales más dados a sufrir por su cuenta este tipo de transformación son los gatos.

Los gatos son animales especialmente afines las fuerzas místicas, por lo que los pequeños felinos influidos por la magia son monstruosidades mutadas mitad terrestres mitad infernales, en cierto modo parecidas a las mutaciones mágicas humanas.

Cuando las fuerzas infernales influyen de alguna manera a los gatos, estos son propensos a contaminarse y transformarse en *bake-neko*, terribles bestias felinas tan grandes como un toro. Todos sus huesos, músculos y órganos aumentan desproporcionadamente, apareciéndose monstruos de enormes ojos y colmillos, cuerpo voluminoso y fornido, fuerza superior a la de un león y con un gusto enfermizo por la carne humana. También pueden andar erguidos como los seres humanos, aunque no suelen hacerlo.

La transformación de un gato en *bake-neko* no es inmediata, de hecho suelen pasar unos trece años desde la unión con las fuerzas mágicas malignas hasta que el *bake-neko* se transforme en un poderoso monstruo como ese. Además, la mayoría de los pequeños y débiles cuerpos de los gatos no soportan durante tanto tiempo la contaminación infernal y las mutaciones internas, muriendo a los pocos años de comenzar su cambio.

Sin embargo, el gato afectado ya posee una gran inteligencia similar a la humana desde el primer momento en que se ve contaminado, y también algunos poderes que pueden utilizar para acelerar la transformación, concretamente mediante la ingesta de un ser humano.

El gato infernal puede absorber el alma de un humano devorándolo, y utilizar el poder de esta alma no sólo para completar su transformación,

sino también para hacerse pasar por el mismo ser asesinado. Debe ser el propio gato el que asesine a la persona, por lo cual suelen atacar a gente débil, como ancianos o personas enfermas, ya que saben que un hombre fuerte aún podría abatirlos con facilidad.

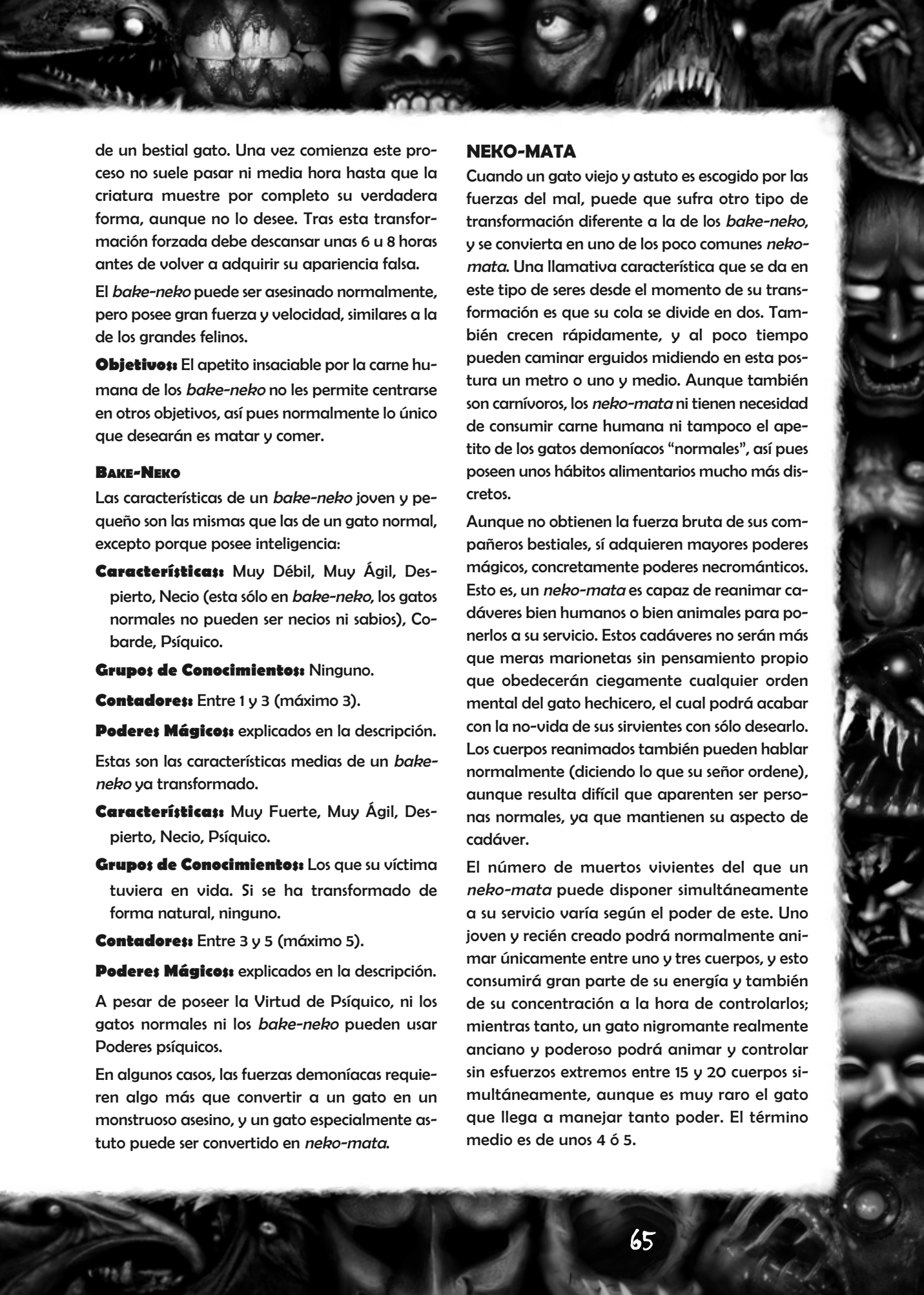
El gato normalmente ataca al cuello, y una vez asesinada la persona debe devorarla completamente, hasta dejar sólo los huesos. Debido a su transformación mística el gato puede comérsela de una sola "sentada", pero tardará al menos dos o tres horas, por lo que también necesitan que su víctima vaya a estar sola durante un buen rato. Una vez concluida la ingesta, el gato sufre una dolorosa y brutal transformación que le convierte en segundos en un *bake-neko* en su estado final. Pero además, gracias a la absorción del alma de su desafortunado festín, puede adoptar las características físicas de su víctima. Esto es una mera

ilusión, pero afecta a los cinco sentidos. Normalmente el animal diabólico esconderá los restos del cadáver (el esqueleto) para que nadie descubra que ha habido un asesinato, y a continuación se hará pasar por él para no llamar la atención entre los humanos y alimentarse de ellos sin ser descubierto. Al absorber el alma, el gato también absorbe todos los conocimientos que poseía el muerto.

El monstruo camuflado se comportará como un humano dentro de sus posibilidades, excepto cuando esté asesinando o cuando crea que nadie le ve, en cuyo caso caminará a cuatro patas, rugirá, y se comportará en general como un gato gigante, y puede que incluso se transforme en uno, cosa que debe hacer durante al menos dos horas al día.

Para adoptar su verdadera forma, los *bake-neko* eligen lugares privados y que consideren seguros. El hogar de la persona por la que se hacen pasar, por ejemplo. Si el *bake-neko* transformado permanece 24 horas sin relajar de esta forma la ilusión que oculta su verdadera forma, el efecto comenzará a desaparecer: quizá comience mostrando unos ojos felinos o una zarpa en lugar de mano, o su sombra se torne en la





de un bestial gato. Una vez comienza este proceso no suele pasar ni media hora hasta que la criatura muestre por completo su verdadera forma, aunque no lo desee. Tras esta transformación forzada debe descansar unas 6 u 8 horas antes de volver a adquirir su apariencia falsa.

El *bake-neko* puede ser asesinado normalmente, pero posee gran fuerza y velocidad, similares a la de los grandes felinos.

Objetivos: El apetito insaciable por la carne humana de los *bake-neko* no les permite centrarse en otros objetivos, así pues normalmente lo único que desearán es matar y comer.

BAKE-NEKO

Las características de un *bake-neko* joven y pequeño son las mismas que las de un gato normal, excepto porque posee inteligencia:

Características: Muy Débil, Muy Ágil, Despierto, Necio (esta sólo en *bake-neko*, los gatos normales no pueden ser necios ni sabios), Corbarde, Psíquico.

Grupo de Conocimiento: Ninguno.

Contadores: Entre 1 y 3 (máximo 3).

Poderes Mágicos: explicados en la descripción.

Estas son las características medias de un *bake-neko* ya transformado.

Características: Muy Fuerte, Muy Ágil, Despierto, Necio, Psíquico.

Grupo de Conocimiento: Los que su víctima tuviera en vida. Si se ha transformado de forma natural, ninguno.

Contadores: Entre 3 y 5 (máximo 5).

Poderes Mágicos: explicados en la descripción.

A pesar de poseer la Virtud de Psíquico, ni los gatos normales ni los *bake-neko* pueden usar Poderes psíquicos.

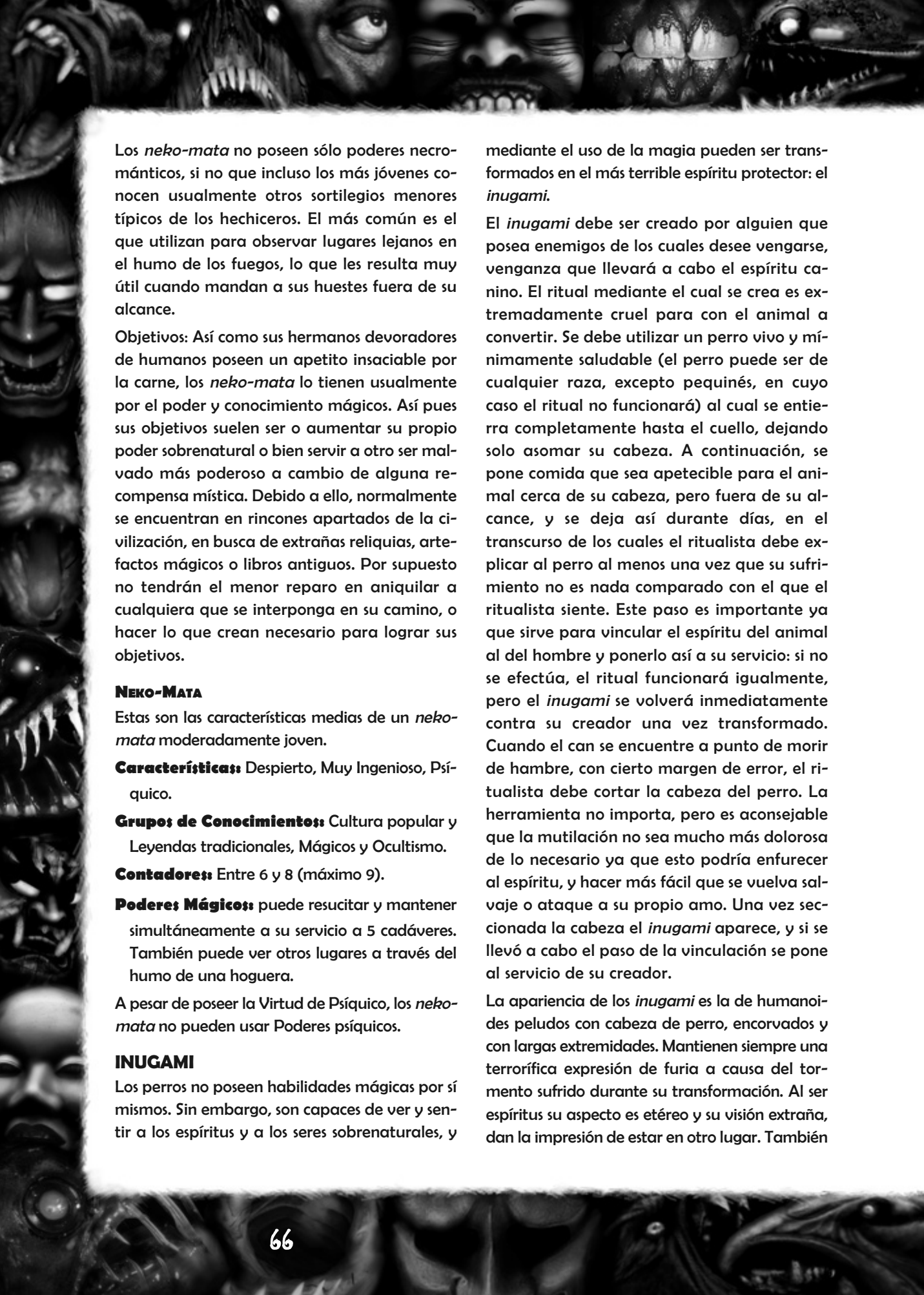
En algunos casos, las fuerzas demoníacas requieren algo más que convertir a un gato en un monstruoso asesino, y un gato especialmente astuto puede ser convertido en *neko-mata*.

NEKO-MATA

Cuando un gato viejo y astuto es escogido por las fuerzas del mal, puede que sufra otro tipo de transformación diferente a la de los *bake-neko*, y se convierta en uno de los poco comunes *neko-mata*. Una llamativa característica que se da en este tipo de seres desde el momento de su transformación es que su cola se divide en dos. También crecen rápidamente, y al poco tiempo pueden caminar erguidos midiendo en esta postura un metro o uno y medio. Aunque también son carnívoros, los *neko-mata* ni tienen necesidad de consumir carne humana ni tampoco el apetito de los gatos demoníacos “normales”, así pues poseen unos hábitos alimentarios mucho más discretos.

Aunque no obtienen la fuerza bruta de sus compañeros bestiales, sí adquieren mayores poderes mágicos, concretamente poderes necrománticos. Esto es, un *neko-mata* es capaz de reanimar cadáveres bien humanos o bien animales para ponerlos a su servicio. Estos cadáveres no serán más que meras marionetas sin pensamiento propio que obedecerán ciegamente cualquier orden mental del gato hechicero, el cual podrá acabar con la no-vida de sus sirvientes con sólo desearlo. Los cuerpos reanimados también pueden hablar normalmente (diciendo lo que su señor ordene), aunque resulta difícil que aparenten ser personas normales, ya que mantienen su aspecto de cadáver.

El número de muertos vivientes del que un *neko-mata* puede disponer simultáneamente a su servicio varía según el poder de este. Uno joven y recién creado podrá normalmente animar únicamente entre uno y tres cuerpos, y esto consumirá gran parte de su energía y también de su concentración a la hora de controlarlos; mientras tanto, un gato nigromante realmente anciano y poderoso podrá animar y controlar sin esfuerzos extremos entre 15 y 20 cuerpos simultáneamente, aunque es muy raro el gato que llega a manejar tanto poder. El término medio es de unos 4 ó 5.



Los *neko-mata* no poseen sólo poderes necrománticos, si no que incluso los más jóvenes conocen usualmente otros sortilegios menores típicos de los hechiceros. El más común es el que utilizan para observar lugares lejanos en el humo de los fuegos, lo que les resulta muy útil cuando mandan a sus huestes fuera de su alcance.

Objetivos: Así como sus hermanos devoradores de humanos poseen un apetito insaciable por la carne, los *neko-mata* lo tienen usualmente por el poder y conocimiento mágicos. Así pues sus objetivos suelen ser o aumentar su propio poder sobrenatural o bien servir a otro ser malvado más poderoso a cambio de alguna recompensa mística. Debido a ello, normalmente se encuentran en rincones apartados de la civilización, en busca de extrañas reliquias, artefactos mágicos o libros antiguos. Por supuesto no tendrán el menor reparo en aniquilar a cualquiera que se interponga en su camino, o hacer lo que crean necesario para lograr sus objetivos.

NEKO-MATA

Estas son las características medias de un *neko-mata* moderadamente joven.

Características: Despierto, Muy Ingenioso, Psíquico.

Grupo de Conocimientos: Cultura popular y Leyendas tradicionales, Mágicos y Ocultismo.

Contadores: Entre 6 y 8 (máximo 9).

Poderes Mágicos: puede resucitar y mantener simultáneamente a su servicio a 5 cadáveres. También puede ver otros lugares a través del humo de una hoguera.

A pesar de poseer la Virtud de Psíquico, los *neko-mata* no pueden usar Poderes psíquicos.

INUGAMI

Los perros no poseen habilidades mágicas por sí mismos. Sin embargo, son capaces de ver y sentir a los espíritus y a los seres sobrenaturales, y

mediante el uso de la magia pueden ser transformados en el más terrible espíritu protector: el *inugami*.

El *inugami* debe ser creado por alguien que posea enemigos de los cuales desee vengarse, venganza que llevará a cabo el espíritu canino. El ritual mediante el cual se crea es extremadamente cruel para con el animal a convertir. Se debe utilizar un perro vivo y mínimamente saludable (el perro puede ser de cualquier raza, excepto pequinés, en cuyo caso el ritual no funcionará) al cual se entierra completamente hasta el cuello, dejando solo asomar su cabeza. A continuación, se pone comida que sea apetecible para el animal cerca de su cabeza, pero fuera de su alcance, y se deja así durante días, en el transcurso de los cuales el ritualista debe explicar al perro al menos una vez que su sufrimiento no es nada comparado con el que el ritualista siente. Este paso es importante ya que sirve para vincular el espíritu del animal al del hombre y ponerlo así a su servicio: si no se efectúa, el ritual funcionará igualmente, pero el *inugami* se volverá inmediatamente contra su creador una vez transformado. Cuando el can se encuentre a punto de morir de hambre, con cierto margen de error, el ritualista debe cortar la cabeza del perro. La herramienta no importa, pero es aconsejable que la mutilación no sea mucho más dolorosa de lo necesario ya que esto podría enfurecer al espíritu, y hacer más fácil que se vuelva salvaje o ataque a su propio amo. Una vez seccionada la cabeza el *inugami* aparece, y si se llevó a cabo el paso de la vinculación se pone al servicio de su creador.

La apariencia de los *inugami* es la de humanoides peludos con cabeza de perro, encorvados y con largas extremidades. Mantienen siempre una terrorífica expresión de furia a causa del tormento sufrido durante su transformación. Al ser espíritus su aspecto es etéreo y su visión extraña, dan la impresión de estar en otro lugar. También

su forma de desplazarse, al igual de la de los espíritus humanos, es anormal a ojos de los mortales, ya que es por el plano espiritual y no por el físico por el que se mueven, por lo que la gravedad o los materiales sólidos no son impedimento para su desplazamiento. También como los espíritus humanos los *inugami* se muestran o se mantienen invisibles a voluntad; pero son siempre vistos, lo quieran o no, tanto por su amo como por sus víctimas (desde el momento en que el ser se disponga a atacarlas).

Los *inugami* atacan con sus garras y fauces que como si fueran sólidas desgarran fácilmente la carne de sus víctimas, y no pueden ser dañados con objetos físicos o ataques normales.

La inteligencia de los *inugami* es superior a la de los perros



normales pero no es tan compleja como la de un ser humano.

Como los perros de carne y hueso, aunque actúan por instinto se encuentran al servicio de su amo, y esperan que este les proporcione todo lo necesario para cubrir sus necesidades: en el caso del *inugami*, víctimas con las que acabar.

Objetivos: El *inugami* necesita derramar la sangre de seres humanos cada cierto tiempo para existir; así, una vez aniquilados los objetivos del ritualista cuando creó al monstruo, este permanecerá al lado del amo siguiendo sus órdenes y acabando con todos sus enemigos, ya sea protegiéndolo de un ataque o porque este le indique su siguiente víctima (el *inugami*, aunque no puede hablar, entiende a la perfección cualquier orden de su amo). Si el amo no le proporciona

una víctima al *Inugami* durante un largo período de tiempo, este se cobrará una que escoja por su cuenta. Si esto se repite dos o tres veces, el *inugami* queda libre y salvaje, y asesinará por su cuenta a quien él considere. Si el *inugami* escoge sus propias víctimas suele elegir humanos con cierto poder psíquico o con relación con el mundo sobrenatural, ya que son los que le reportan mayor satisfacción: así pues, bien podría escoger en muchos casos a su propio amo.

Deshacerse de un *inugami* sin correr riesgos es complicado. Los hechiceros o sacerdotes de mayor poder realizan complejos rituales de contención, que requieren una potentísima energía espiritual, para atrapar a sus *inugami* dentro de algún objeto en estado de hibernación y soltarlos solo cuando ellos lo necesitan: así evitan que se vuelvan

salvajes si permanecen un largo período de tiempo sin recibir órdenes de matar.

Sin embargo para la víctima de a pie o el ritualista inconsciente deshacerse de un *inugami* es más complicado.

Como los *inugami* sólo pueden ser dañados por criaturas del mundo espiritual, una posible solución es invocar a otro *inugami* que lo detenga. Por supuesto el sujeto debe conocer el ritual y hacerlo bien. Esta solución podría terminar siendo contraproducente.

Otra solución más segura pero complicada es realizando el ritual de expulsión, que consiste en representar el de invocación al revés: la cabeza que fue seccionada del animal para crear al monstruo debe volverse a colocar en el lugar exacto donde se encontraba enterrado el cuerpo entonces, siga este allí o no. A continuación, al aparecerse el *inugami*, se le debe ofrecer comida. Este comerá indefectiblemente lo que se le ofrezca (siempre que sea comestible por un perro) y a continuación su espíritu quedará en paz, abandonando para siempre el mundo humano.

Aunque el ritual de invocación es relativamente fácil de encontrar en textos relacionados con el tema, el de expulsión es mucho más raro y no está al alcance de cualquiera; pero los monjes más ancianos o los ocultistas más experimentados deberían conocerlo o haber oído hablar de él.

INUGAMI

Un *inugami* medio posee las siguientes características:

Características: Muy Fuerte, Muy Ágil.

Poderes Espirituales: Aparición, Desplazamiento, Materialización Parcial.

Características especiales: Al igual que los espíritus humanos, los *inugami* solo pueden ser dañados en su estado natural mediante Poderes Psíquicos. Sin embargo al haber sido creados mediante magia, también pueden ser

contenidos o expulsados mediante esta, como se explica en la descripción.

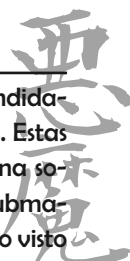
Contadores: Entre 4 y 7 (máximo 8).

SERPIENTES MARINAS

El mar alberga en sus desconocidas profundidades el hogar de enormes seres draconianos. Estas criaturas grandes como edificios poseen una sociedad estructurada en torno al castillo submarino en el que habita su rey, un lugar místico visto por tan pocos humanos a lo largo de la existencia que podrían contarse con los dedos de una mano. Los súbditos del Rey Dragón habitan el castillo, sus alrededores y las grandes cuevas que pueblan su ciudad, tan grande como el continente australiano. Un ser humano jamás podría siquiera acercarse a este lugar por su cuenta sin morir antes de cientos de maneras, ya que está a kilómetros de profundidad vigilado por terribles criaturas marinas salvajes, centinelas draconianos y una presión submarina que destruiría el material más duro creado por el hombre. Aunque se han dado casos de serpientes que han acompañado humanos a su morada bajo su protección, son sucesos extremadamente aislados. Nadie conoce la localización exacta de la ciudad submarina.

Una serpiente marina vive cientos de años hasta morir de vejez, momento en el cual se traslada a uno de los cementerios subterráneos para fallecer y ser comida por los peces. La reproducción de la especie se produce de manera similar a la de los peces y es exageradamente lenta, tardando unos doscientos o trescientos años en nacer una nueva cría desde que se concibe, así que el nivel población se suele mantener estable.

Objetivos: Las serpientes marinas viven normalmente ajenas al mundo humano, y es rara la ocasión en que una se acerca a este. De hacerlo, normalmente sucede de forma pacífica. Algunas serpientes son capaces de transformarse en humanos, y es posible que visiten nuestro mundo ya sea por curiosidad o en misión científica, en busca



de conocimientos que amplíen la sabiduría de su raza. Las serpientes en forma humana no pueden volver a su forma natural mientras se encuentran fuera del agua, pero pueden utilizar todo su poder y fuerza física, cosa que sólo harán si se ven en problemas realmente serios, ya que estropearía su tapadera.

Las serpientes marinas controlan las tormentas y el mar, y si una de ellas monta en cólera normalmente lo mostrará produciendo terribles tormentas, olas gigantes e inundaciones que podrían acabar por completo

con una ciudad moderna y sus habitantes si la criatura se lo propusiera. Si quisieran, entre varias podrían provocar un tsunami de proporciones legendarias. Afortunadamente las serpientes marinas nunca aprobarían un acto con semejantes consecuencias destructivas. Ni que decir tiene que podrían destruir cualquier embarcación en cuestión de segundos.

La sangre de serpiente marina es altamente codiciada por ocultistas y hechiceros humanos, ya que es conocido entre ellos que el hombre o mujer que la ingiera será eternamente joven. También es posible que pueda frenar las mutaciones mágicas que se dan en los brujos humanos. No es nada fácil acabar con uno de estos poderosos seres y menos aún extraerle sangre mientras vive debido a su durísima piel (si es que se encuentra uno, lo que es altamente raro), por lo que es un material tan escaso que puede ser considerado más legendario que real.

SERPIENTE MARINA (MEDIA)

Características: Fuerza de Titán (*), Muy Sabio.

Grupo: de Conocimientos:

Científicos y Humanidades (Varios), Otros.

Poderes Mágicos: Controlan las mareas y el temporal en el mar y la costa.

Características especiales: * Fuerza de Titán. Debido a su gran envergadura, la fuerza de las serpientes marinas debe ser considerada a efectos de juego dos niveles por encima del nivel Extremadamente Fuerte, y puede ser aumentada temporalmente en otro nivel más mediante el gasto de 3 Contadores. Esto niveles son inalcanzables para los seres que no posean esta característica especial.

Contadores: entre 14 y 16 (máximo 18).



AKA-NAME

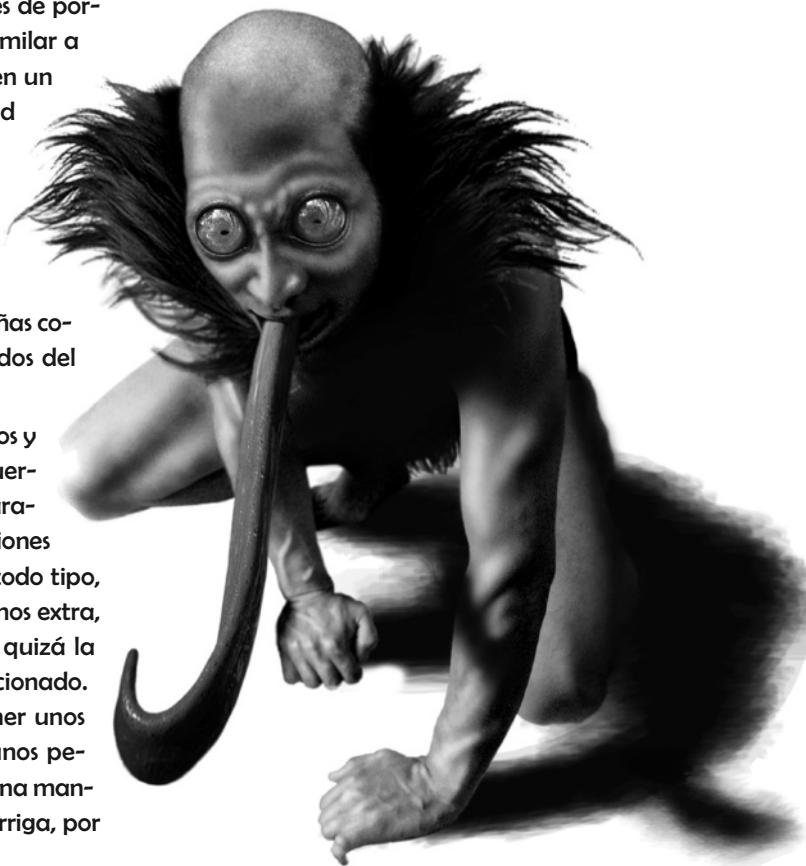
Los *aka-name* son pequeños humanoides marrones y peludos, con lenguas de aproximadamente un metro de largo (casi tanto como su estatura media) que retraen hasta su estómago cuando no la están utilizando. Tienen sexo masculino y femenino y se reproducen como cualquier mamífero.

Los *aka-name* tienen la peculiaridad de alimentarse de desechos y excrementos humanos, que introducen en su boca recogiendo con su lengua. Antaño, estos seres vagaban solitarios acechando a los humanos en sus casas para alimentarse de sus heces cuando estos no los veían. Era raro ver a más de dos o tres *aka-name* juntos. En la actualidad, sin embargo, han llegado a formar una secreta sociedad moderadamente civilizada en el interior de las alcantarillas, un paraíso para ellos, que no tardó mucho en atraer a todos los pequeños chupadores de porquería. Así, estos seres de inteligencia similar a la humana, han llegado a convertirse en un sucio y primitivo reflejo de la sociedad bajo la que viven, habitando improvisadas casas construidas en tuberías, vistiéndose con ropas rasgadas y chatarra que llega con la suciedad, e incluso montando negocios como tiendas y prostíbulos, siempre en pequeñas comunidades en los rincones más olvidados del entramado de las cloacas.

La larga exposición a desechos químicos y artificiales, para los que los pequeños cuerpos de los *aka-name* no estaban preparados, les ha hecho sufrir diversas mutaciones que les ha causado deformaciones de todo tipo, como la aparición de miembros u órganos extra, incluso de cabezas o parte de estas, o quizá la falta de algo o un tamaño desproporcionado. Así, mientras un *aka-name* puede tener unos brazos minúsculos, otro puede tener unos pechos gigantescos y abotargados, y otro una mandíbula deformada babeando desde su barriga, por

lo que encontrarse con varios de estos seres sin duda resulta un espectáculo grotesco y aterrador. Por algún motivo, probablemente debido a la naturaleza mágica de los seres, en ningún caso su lengua ha variado su tamaño o forma. Muchos *aka-name* mueren al nacer debido a las mutaciones. Si sobreviven a estas, la media de vida está entre los 40 y 45 años, aunque no enferman con facilidad.

Aunque los *aka-name* pueden alimentarse de sus propios excrementos, lo consideran repugnante, y notan por el sabor cuando entre la porquería se encuentra una cantidad a tener en cuenta de excrementos de los suyos. Dicen que está cortada, y no la toman a no ser que se estén muriendo de hambre. Sexualmente no encuentran atractivos a los humanos, al menos la mayoría, pero sí a los otros miembros de su especie a



pesar de ser mutantes. Existen *aka-name* heterosexuales y homosexuales.

Objetivos: Los *aka-name* son de sobra conscientes de la existencia de los humanos, y también conocen algunas de sus costumbres básicas (aunque sería raro el que tuviera la más mínima idea de manejar un aparato electrónico, o cualquier otro utensilio extraño para los de su raza). Sin embargo, temen terriblemente a estos, y tienen la certeza de que si los humanos supieran que viven bajo ellos los exterminarían. Por lo tanto, la mayoría de ellos jamás sube a la superficie salvo caso de gran necesidad, y de hacerlo intentan por todos los medios que nadie los vea.

Los *aka-name* son una sociedad pacífica, y a penas existen crímenes entre ellos. Los crímenes graves se suelen castigar con la muerte por parte del resto de la comunidad, pero no hay un sistema judicial o policial, ni tampoco líderes. Pero si un humano descubre su existencia o se adentra en su territorio, cualquiera de ellos estará de acuerdo en que es necesario matarlo inmediatamente para que no desvele el secreto de la existencia de los *aka-name* a su especie. Para combatir normalmente usan tuberías o cualquier otra arma improvisada, o rudimentarias armas de filo que construyen con metales de deshecho.

El excremento humano recién extraído es una delicia para los *aka-name*, por lo que a veces algunos se esconden en servicios o otros lugares donde los humanos defequen, con el fin de atrapar algunas excreciones con su lengua. Sin embargo esto no es habitual debido a su filosofía de secretismo, y si uno de ellos lo hace será solo de forma totalmente segura para él o ella.

AKA-NAME

Estas son las características de un *aka-name* medio.

Características: Débil, Muy Ágil, Despierto.

Grupos de Conocimientos: Los *aka-name* por lo general saben lo necesario para vivir en la alcantarilla, fabricar estructuras y utensilios ru-

dimentarios, combate básico, etc. Esto se podría englobar en un Grupo de Conocimientos propio, que podríamos llamar Vida en las Cloacas y que no es válido para humanos (un humano moriría antes de vivir en una cloaca el tiempo suficiente para aprenderlo).

Contadores: Entre 0 y 3, máximo 5.

Los *aka-name* no poseen poderes mágicos conocidos, aunque algunos parecen sentirse más fuertes y rápidos tras comer heces humanas puras.

TENGU

Los *tengu* son seres mitad hombre, mitad pájaro, de tamaño similar al de los seres humanos, quizá un poco más bajos de media. Poseen cuerpo humano, patas de ave en sus cuatro extremidades y pelo sobre su cabeza. Sobre su espalda reposan dos grandes alas de pájaro que usan para volar. Su rostro varía entre el de dos clases de *tengu* fácilmente diferenciables: o bien poseen un rostro similar al humano, pero con una nariz grotescamente alargada (entre 30 y 50 cm), o bien un pico como el de un ave bajo sus ojos. Los primeros son por naturaleza más fuertes, inteligentes y longevos que los segundos, además de más escasos, por lo que suelen ser los jefes de las camadas en las que tradicionalmente se establecen, normalmente cerca de una gran cueva o grupo de ellas que usan como hogar y centro de reuniones. La edad media de los *koppa tengu* o "*tengu* de reparto" está estimada entre los 120 y 180 años, mientras que los generales *tengu* pueden vivir varios siglos. Son hermafroditas y se autofecundan voluntariamente, reproduciéndose por medio de huevos. En principio los *tengu* sólo tienen hijos de su misma clase.

Los *tengu* son grandes conocedores de las artes marciales y de la guerra, y todos ellos las practican con bastante eficiencia. Además, todos en general, pero sobre todo los jefes *tengu* son criaturas cultas e interesadas tradicionalmente en la política humana. Antiguamente los *tengu* intervenían con frecuencia en la política de los hom-

bres, actuando de forma organizada para asesinar a los mandatarios que no les convencían o interesaban, o entrenando directamente y ayudando desde la sombra a los que creían los más adecuados para gobernar.

Como todo en política, los intereses de los *tengu* no eran del agrado de todos, y en algún momento entre los siglos XV y XVI un hombre especialmente afectado por las conspiraciones *tengu* se excedió en su venganza. Tras ser derrocado de un puesto de poder y humillado por el candidato *tengu*, el general Takahashi juró venganza sobre toda la raza de los hombres pájaro. Takahashi era un hombre iniciado en los senderos del ocultismo y la magia, por lo que sabía perfectamente que eran los *tengu* los que

estaban tras aquel acto. Así, instigado por el demonio Ama-no-jaku, que hizo también de moderador entre las dos partes, realizó un pacto con un *oni* de inmenso poder que también deseaba por sus propios motivos acabar con los *tengu*. El *oni* absorbería toda la esencia psíquica de Takahashi, acabando con su vida, y la convertiría en una temible plaga que destruyera a los *tengu* por completo. Así, Takahashi moriría como hombre, pero seguiría existiendo como



enfermedad que destruiría a sus enemigos.

Tras la extraña muerte del general, una enfermedad mortal que parecía afectar sólo a los *tengu* comenzó a extenderse implacablemente por todo el mundo, contando sus víctimas en millones. Los cadáveres putrefactos de los hombres pájaro eran enterrados por sus dolidos congéneres en fosas co-

munes, en los rincones más oscuros y profundos de las cuevas de la tierra.

Finalmente, cuando la raza de los *tengu* estuvo casi menguada por completo, el demonio Amano-jaku intervino de nuevo, esta vez apareciéndose ante Sojo-bo, un anciano y poderoso jefe *tengu*, para relatarle el origen de aquella terrible enfermedad, omitiendo el detalle de su propia intervención. Así Sojo-bo reunió a los escasos restos de todos los clanes *tengu* restantes, y uniendo sus fuerzas lograron capturar el espíritu de Takahashi, el cual despedazaron con sus garras y transportaron directamente pedazo a pedazo a través de un portal infernal.

Objetivos: Así terminó la terrible plaga *tengu*, y la raza de los hombres pájaro juró que nunca más se volvería a inmiscuir en los asuntos de los humanos. Ahora raramente se puede encontrar un gran asentamiento de estos seres como antaño; en todo caso, en lugares recónditos inexplorados por el hombre se podrían hallar enormes fosas comunes llenas de esqueletos *tengu*, si alguien supiera dónde cavar, y si no estuvieran vigiladas por los hombres pájaro. Y es que los *tengu* que han sobrevivido hasta nuestros días se han vuelto extremadamente protectores para con los suyos, y permanecen normalmente en pequeñas comunidades cerca de los cementerios de sus ancestros (o incluso antiguos hermanos para los más ancianos) a los que rinden culto, velando que nadie ose adentrarse allí donde los suyos descansan para siempre. De ser su tierra profanada, normalmente atacarán en grupo y sin piedad a los intrusos. Puede que lo hagan con sus potentes garras y picos o bien con katanas u otras armas blancas, pero algunos grupos de *tengu* también han adoptado el uso de armas de fuego robadas y tácticas de guerrilla, e incluso puede que hayan abandonado sus tradicionales túnicas por ropa de camuflaje u otra más indicada. Las zonas habitadas por estos grupos *tengu* suelen ser rincones alejados de la civilización y de

difícil acceso para un ser no volador, donde aquél que osa aventurarse no vuelve a ser visto jamás.

Físicamente poseen una piel dura que les sirve a modo de armadura ligera, por lo demás son heridos y mueren como cualquier humano. A pesar del rencor acumulado por las desgracias del pasado, los *tengu* son seres inteligentes y pueden llegar a ser razonables si se puede tratar pacíficamente con ellos.

KOPPA TENGU

Estas son las características medias de un *koppa tengu*, pueden variar de un caso concreto a otro.

Características: Fuerte, Muy Ágil, Despierto.

Grupos de Habilidades: Militares y Armamento.

Habilidades especiales: Coraza. La dura piel de los *tengu* les sirve como defensa natural, y las armas poco potentes ni siquiera les dañarán, como pueden ser los cuchillos pequeños o los golpes no demasiado fuertes, e incluso las pistolas más pequeñas normalmente solo les causarán heridas superficiales.

Contadores: entre 3 y 4 (máximo 6).

GENERAL TENGU

Estas son las características medias de un general *tengu*, pueden variar de un caso concreto a otro.

Características: Muy Fuerte, Muy Ágil, Despierto, Sabio, Carismático.

Grupos de Conocimientos: Científicos y Humanidades (Historia), Militares y Armamento.

Habilidades especiales: Coraza. La dura piel de los *tengu* les sirve como defensa natural, y las armas poco potentes ni siquiera les dañarán, como pueden ser los cuchillos pequeños o los golpes no demasiado fuertes, e incluso las pistolas más pequeñas normalmente solo les causarán heridas superficiales.

Contadores: entre 6 y 8 (máximo 10).



-Taro.

La voz sonaba grave y profunda. Despertó a Taro de su sueño. Taro era el jefe de una importante banda Yakuza. Ya anciano y muy enfermo, se encontraba enganchado a una máquina en aquella pequeña habitación de hospital, que no dudaba que sería su tumba. Ahora, una enorme figura encapuchada lo despertaba en mitad de la noche, hablándole desde las tinieblas. El anciano se encontraba aún medio dormido, y mareado por los analgésicos. Aquello le parecía un sueño.

-¿Eres la Muerte? -preguntó.

-Supongo que se podría decir que sí, Taro. Lo soy para ti.

-Tienes que ser la Muerte. ¿Cómo has burlado a mis guardaespaldas, si no? Supongo que ya ha llegado mi hora. Sabía que esta enfermedad acabaría conmigo.

Hubo unos segundos de silencio hasta que la imponente voz del encapuchado volvió a retumbar.

-En realidad no, Taro. Estás mejorando, tu enfermedad te abandona. Podrías vivir muchos años más aún.

-¿Por qué estás aquí, entonces, si no es hoy el día que el destino ha señalado para mi muerte?

-El destino a veces se equivoca, y yo estoy aquí para enmendar su error

El intruso retiró su capucha. Bajo ella, en la penumbra de la habitación, Taro vio dos enormes ojos rojos que brillaban como el fuego, y que con su mirada atravesaban su anciana alma. También distinguió el mafioso, cuando el ser volvió a hablar, unas enormes fauces babeantes, repletas de afilados colmillos.

-Alguien quiere verte en el Infierno, Taro, y no quiere esperar más. Tus guardaespaldas simplemente se interponían.

-El Infierno... Supongo que estaba destinado a terminar allí. Bien, llévame contigo, demonio.

Taro extendió su huesuda mano, como para que el ser la tomara con la suya. El jefe yakuza creyó atisbar una expresión divertida en el monstruoso rostro rodeado de tinieblas, antes de que el garrote del demonio destrozara su cráneo de un solo golpe.

遊心

JUGANDO A BAKEMONO

CONSEJOS DE AMBIENTACIÓN

Unos consejos para que las partidas de Bakemono resulten lo más terroríficas que sea posible.

- Es muy importante para causar miedo cuidar la descripción que se da de las criaturas monstruosas a las que se enfrenten los jugadores. Si se dice “os encontráis que detrás de la puerta hay un *oni*” o “un humanoide enorme, como un ogro” cualquier sensación de inmersión que pudiera haberse creado se pierde, pero si se describen con detalle las deformes facciones del monstruo y su amenazador aspecto, seguro que los jugadores empiezan a sentirse como si ese grotesco ser se encontrara realmente frente a ellos.

Sin embargo no solo deben cuidarse las descripciones de los monstruos. Un ambiente de suspense bien narrado, en el que los jugadores no vean el peligro pero si lo intuyan, puede ser más estremecedor aún.


- No solo cuenta lo que dice el Director de Juego a la hora de crear tensión, la ambientación exterior también es importante. Una luz tenue, música inquietante... son elementos que contribuyen a que los jugadores se metan en la piel de sus personajes en los momentos peligrosos, y que sufran junto a ellos.
- Usando el Sistema de Narración Rotativo, hay que tener en cuenta que un Director no siempre va a poder narrar escenas de tensión y terror, puede que le toque el turno a una de introducción, o a una parte tranquila de la his-

toria que sirve como alivio para los jugadores. Si no se incluyen este tipo de escenas y cada 3 minutos los personajes se encuentran en peligro de muerte, no solo la historia pierde credibilidad si no que los jugadores terminarán aburriéndose más que asustándose. Aun así, viene bien que las escenas de tipo terrorífico vayan in crescendo, como sucede en las películas: primero cortas y poco frecuentes, para luego ir aumentando tanto en duración como en intensidad hasta llegar a la vorágine de horror final.

- Matar a un personaje jugador no debería ser tomado como algo insignificante, sino como un hecho traumático y de gran importancia, sin ser necesarios agonizantes momentos dramáticos (de hecho en las historias de terror de cualquier tipo, normalmente las muertes son rápidas y brutales, y por ello también impactantes). Además, no es aconsejable que un personaje jugador muera demasiado pronto, ya que no causaría impacto. Es preferible que el jugador en sí e incluso el resto de sus compañeros ya hayan cogido cierto “afecto” al personaje. Por esto, además de por los motivos explicados en el anterior punto, no es aconsejable avasallar con peligros mortales a los personajes nada más empezar la partida.

IDEAS PARA PARTIDAS

Las películas japonesas y mangas de terror son una fuente excelente de ideas para partidas de



Bakemono, aunque como habrás visto no todas las historias que se jueguen tienen por qué estar directamente relacionadas con un espíritu, un lugar embrujado o una maldición. Aquí se listan brevemente una serie de ideas para partidas, para insuflar inspiración a director o los directores de juego cuando la necesiten:

- Todos o varios de los personajes jugadores son psíquicos. Un grupo religioso radical con importantes influencias está persiguiendo y asesinando en secreto a los psíquicos. Posiblemente este grupo esté dirigido por alguna criatura sobrenatural con algún interés en acabar con ellos. También es probable que alguno de estos psíquicos asesinados pase tras su muerte a existir como espíritu vengativo.

Una variante de esta idea puede ser que el gobierno o alguna otra organización esté capturando psíquicos para experimentar con ellos o usarlos como soldados.

- El director de un instituto y la mayor parte de su profesorado son en realidad peones de Ama-no-jaku, que utiliza el centro desde hace un par de años como su patio de recreo particular. Brutales peleas, suicidios, e incluso violaciones y asesinatos se suceden en el instituto ya más problemático de todo Japón. Ama-no-jaku puede gozar de uno o incluso dos guardaespaldas *oni*.
- Una personaje jugadora resulta ser la nieta del antiguo amor de un viejo hechicero, ermitaño, mutado y enloquecido. Cuando por casualidad este la ve fugazmente, cree ver a la abuela de esta y a partir de ese momento la chica empieza a ser acosada por visiones extrañas y seres monstruosos que la persiguen: el hechicero está intentando recuperar a su amada, e intentará acabar con cualquiera que se ponga en su camino.
- Un *oni* más astuto de lo normal ha tomado control de una banda yakuza, y utiliza sus actuales influencias para obtener desde la sombra poder y riquezas, habiendo abando-

nado su misión inicial. Los miembros de su banda empiezan a aparecer brutalmente asesinados: el Infierno, resentido por su desertión, ha enviado un asesino demoníaco para acabar con él.

- Un grupo de *neko-mata* pretende traer a nuestro mundo a un poderoso señor demoníaco que les otorgará a cambio poder más allá de sus sueños. Para ello, han tomado con cadáveres andantes una aldea abandonada bajo la cual habitan, en un subterráneo que comunica con la puerta infernal que pretenden utilizar. El ritual consiste en quemar 100 cuerpos humanos frente al portal, por lo que los "habitantes" de la aldea parten en expediciones para conseguir discretamente más cuerpos cada vez.
- El director de un extraño psiquiátrico resulta ser en secreto un experimentado ocultista, que practica junto a su empleados (probablemente criminales sin escrúpulos) experimentos mágicos con los internos sin familia o amigos, con el fin de evitar en su propio cuerpo las mutaciones mágicas que tarde o temprano sufren los hechiceros. Así, estos internos sufren normalmente terribles mutaciones, y si estas no los matan son encerrados en el complejo subterráneo secreto que el director usa como laboratorio.
- Un asesino en serie caníbal que se encuentra ya arrestado es brutalmente torturado y asesinado por unos agentes de policía con una cuenta personal que saldar (lo cual se mantiene en secreto o se falsea, por lo que los personajes no han de saberlo). Tras esto, crímenes aún más salvajes que los que el asesino cometeía se suceden en los lugares donde fueron asesinadas las anteriores víctimas, los cadáveres aparecen parcialmente devorados por alguna enorme bestia. El espíritu del asesino es capaz de materializarse en parte y de pegar así gigantescos bocados con unas fauces tan grandes como el torso de un adulto. Sus víctimas predilectas serán los asesinos que le mataron o

las que prefiriera cuando vivía, aunque no debería perdonar la vida a nadie. El lugar donde el espíritu es más poderoso puede ser tanto la celda de la comisaría donde murió, como su casa, y además de en estos lugares podrá actuar únicamente en los que cometió crímenes (donde hubo un mayor desprendimiento de odio y por lo tanto de energía psíquica). La carga extrema de odio de un espíritu de estas características haría que fuera especialmente poderoso y también difícil de exorcizar, por lo que este argumento es más aconsejable para personajes ya con experiencia previa con lo sobrenatural, en partidas anteriores. La forma de exorcizarlo podría estar relacionada con el inicio de su locura, probablemente en su infancia por lo que la solución con más futuro empezaría por investigar la vida anterior del psicópata.

映画 FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

A continuación se listan algunas de las películas que podrían servir como inspiración para partidas de Bakemono.

JAPÓN

- *Hiruko the Goblin* (Shinya Tsukamoto, 1992) En una escuela se encuentra la puerta al Infierno, y también un de-



monio que decapita a sus víctimas.

- *The Ring* (Hideo Nakata, 1998) La ya clásica historia de terror en torno a la cinta de vídeo asesina. Muy recomendable también la novela.
- *Jigoku* (Teruo Ishii, 1999) Una joven es llevada al Infierno, donde es testigo, entre los demonios y los torturados, de importantes revelaciones.
- *Kourei* (Kiyoshi Kurosawa, 2000) Una médium es reclamada para ayudar a buscar a una niña desaparecida.
- *Kairo* (Kiyoshi Kurosawa, 2001) Una webcam de internet esconde terribles secretos.
- *Kakashi* (Norio Tsuruta, 2001) La búsqueda de una joven la lleva hasta un misterioso pueblo.
- *Dark Water* (Hideo Nakata, 2002) Una madre y su hija se mudan a un apartamento con un problema mucho mayor que el de la simple humedad.
- *La Maldición* (Takashi Shimizu, 2003) La imprenta de odio de los fallecidos genera una maldición...
- *Llamada Perdida* (Takashi Miike, 2003) Cuando recibes la llamada, escuchas tu propia e inevitablemente próxima muerte.
- *The Locker* (Kei Horie, 2003) Una simple taquilla es una puerta hacia horrores de otro mundo.

- *La Tienda Maldita* (Yoshihiro Hoshino, 2004) Las almas víctimas de la maldición de la tienda se quedan atrapadas en su interior.
- *Masters Of Horror - Huella* (Takashi Miike, 2005) Un violento y terrorífico cuento fantástico en el Japón de los samurais.
- *Apartment 1303* (Ataru Oikawa, 2007) Todas las jóvenes residentes del apartamento 1303 terminan suicidándose.

COREA

- *Dos Hermanas* (Ji-woon Kim, 2003) La espeluznante historia en torno a dos hermanas gemelas.
- *El Otro Lado del Espejo* (Sung-ho Kim, 2003) Los empleados de un centro comercial aparecen asesinados poco antes de la inauguración.
- *Bushinsaba* (Byeong-ki Ahn, 2004) La invocación de un espíritu por parte de unas estudiantes tiene consecuencias fatales.
- *The Doll Master* (Yong-ki Yeong, 2004) La venganza de una muñeca fantasmal.
- *Dead Friend* (Tae-kyeong Kim, 2004) Las muertes de unas jóvenes parecen relacionadas con una chica amnésica.
- *The Wig* (Shin-yeon Won, 2005) Una enferma de leucemia se hace con una peluca diabólica.
- *Cello* (Lee Wu-Cheol, 2005) Las desgracias de una mujer y

su familia parecen girar en torno a un violoncello.

HONG KONG

- *The Eye* (Pang Brothers, 2002) Cinta sobre una ciega a la que le transplantan los ojos de una vidente. Sus primeras visiones resultan de lo más perturbadoras.
- *Anomalía* (Oxide Pang, 2004) Una joven fotógrafa se obsesiona con imágenes de muerte.

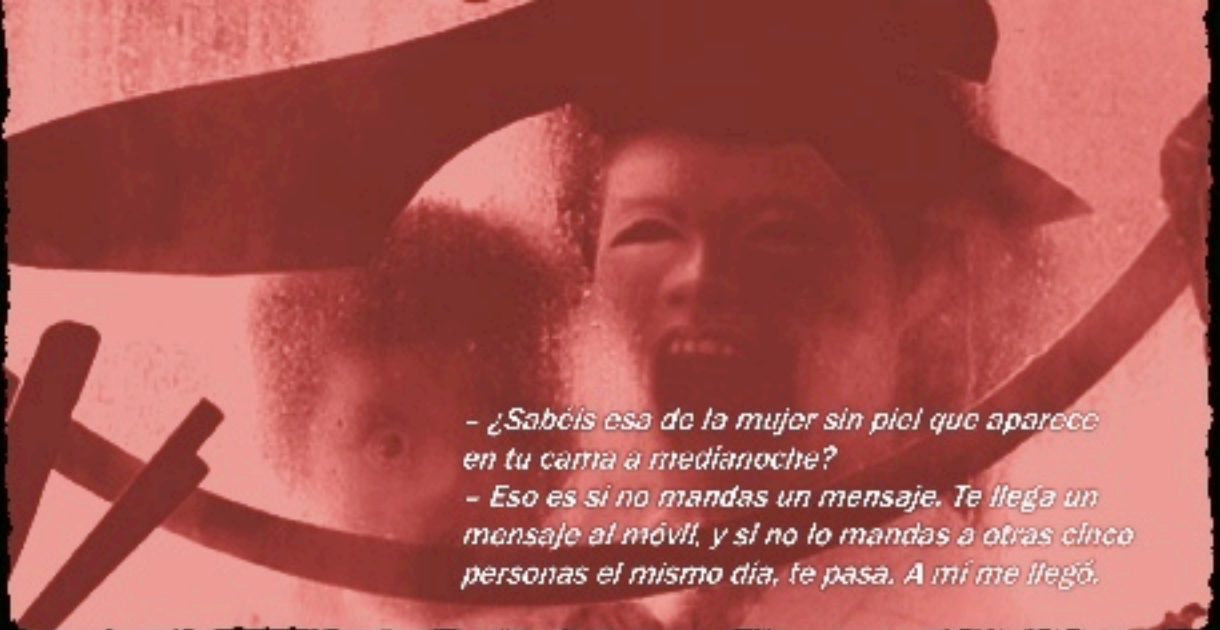
TAILANDIA

- *Art of the Devil* (Tanit Jitnukul, 2004) Película tailandesa sobre una sangrienta venganza sobrenatural.
- *Shutter* (Banjong Pisanthanakun, 2004) Una pareja atropella accidentalmente un peatón, lo cual convierte su vida en una pesadilla.
- *Alone* (A. Wongpoom y B. Pisanthanakun, 2007) Dos hermanas siamesas permanecen físicamente unidas hasta que una de ellas muere.

Además de las mentadas, existen muchas otras películas que pueden servir como inspiración, ya que el género de terror oriental es muy rico gracias a su éxito en los últimos años. Sin embargo, para el lector

que se encuentre perdido (y quizá para el que no lo esté tanto), esta lista puede servir como guía para empaparse del horror fantasmagórico que luego se trasladará a las partidas de Bakemono.





- ¿Sabéis esa de la mujer sin piel que aparece en tu cama a medianoche?

- Eso es si no mandas un mensaje. Te llega un mensaje al móvil, y si no lo mandas a otras cinco personas el mismo día, te pasa. A mí me llegó.

Bakemono es un término japonés utilizado para referirse a demonios, duendes y espíritus, seres oscuros del folclore nipón con raíz en mitos ancestrales, algunos de los cuales aún persisten en leyendas y creencias actuales.

En el mundo de **Bakemono**, similar al nuestro y a la vez totalmente distinto, estos seres son reales, y sus siniestras acciones van a afectar directamente a los personajes que tú y los demás jugadores vais a interpretar, en una historia fantástica en la que sólo vosotros decidiréis lo que sucede.

Con un sistema de juego fundamentado en la narración y la descripción y ambientado en las escalofriantes historias de terror orientales, **Bakemono** te propone una nueva forma de jugar a medio camino entre el rol, los juegos narrativos y el psicodrama.

Siéntate en la oscuridad con tus amigos y un *Ilterna* y prepárate para sentir terror.

強者

FUERTE

緩慢

DÉBIL

捷心

ÁGIL

拙心

TORPE

銳敏

DESPIERTO

緩慢

DESPISTADO

賢心

INGENIOSO

惚心

ATONTADO

有才

SABIO

暗愚

NECIO

愉快

CARISMÁTICO

恶性

ASOCIAL

渠帥

VALIENTE

怯夫

COBARDE

心支度

PSÍQUICO

物質的

MATERIAL

BAKEMONO 化物



弱点

DEBILIDAD

BAKEMONO 化物



美德

VIRTUD

BAKEMONO 化物



弱点

DEBILIDAD

BAKEMONO 化物



美德

VIRTUD

BAKEMONO 化物



弱点

DEBILIDAD

BAKEMONO 化物



美德

VIRTUD

BAKEMONO 化物



弱点

DEBILIDAD

BAKEMONO 化物



美德

VIRTUD

BAKEMONO 化物



弱点

DEBILIDAD

BAKEMONO 化物



美德

VIRTUD

BAKEMONO 化物



弱点

DEBILIDAD

BAKEMONO 化物



美德

VIRTUD

BAKEMONO 化物



弱点

DEBILIDAD

BAKEMONO 化物



美德

VIRTUD

BAKEMONO 化物



弱点

DEBILIDAD

BAKEMONO 化物



美德

VIRTUD

武芸

ARTES MARCIALES
Y ARMAS BLANCAS

強奪

CALLEJEROS
Y PILLAJE

科学

CIENTÍFICOS Y
HUMANIDADES

神話

CULTURA POPULAR Y
LEYENDAS TRADICIONALES

伝説

CULTURA POPULAR Y
LEYENDAS URBANAS

感通

HUMANOS Y
EMPATÍA

異術

MÁGICOS Y
OCULTISMO

医学

MEDICINA Y
PRIMEROS AUXILIOS

軍用

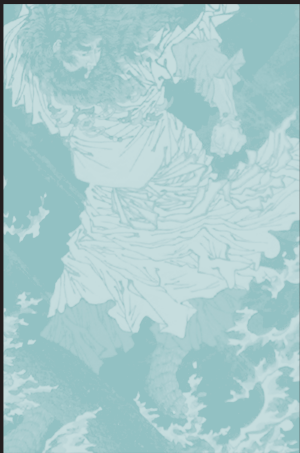
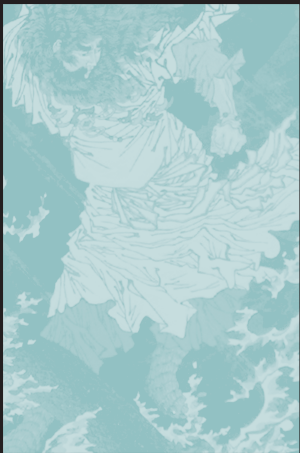
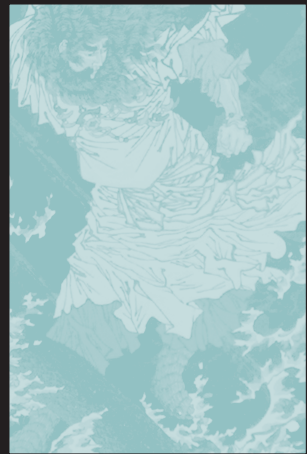
MILITARES Y
ARMAMENTO

技術

INFORMÁTICA Y
TECNOLOGÍA

乗り物

VEHÍCULOS



BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS

BAKEMONO 俵



蒔 蓄

CONOCIMIENTOS