

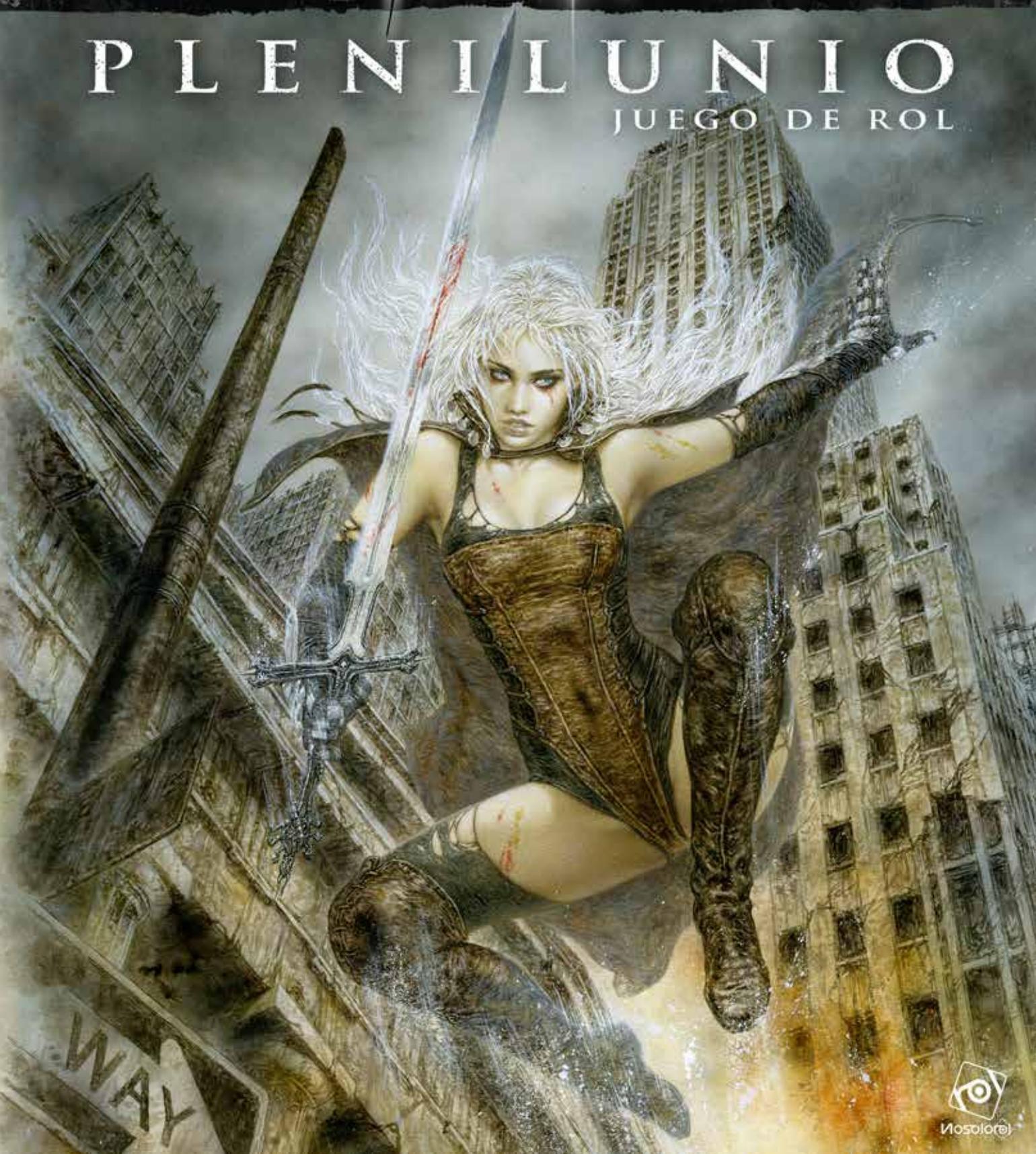
LUIS ROYO



ROMULO ROYO

PLENILUNIO

JUEGO DE ROL



Nosolor®



PLENILUNIO
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

Basado en la obra de
Luis Royo y Romulo Royo

Diseñado y escrito por
**Manuel J. Sueiro, Pedro J. Ramos,
Iván Sánchez y Sergio M. Vergara**

Arte adicional y diseño de
Javier Charro

Prólogo y texto adicional de
Jesús B. Vilches

Corrección de
Edén Claudio Ruiz



Nosolorol

MALEFIC TIME: PLENILUNIO

© 2014 Luis Royo / Romulo Royo representados por
Norma Editorial

© 2014 Nosolorol Ediciones

Todos los derechos reservados

Primera edición: diciembre de 2014

Publicado por Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña 32, 28047 Madrid

Tel.: 912 557 003

ediciones@nosolorol.com

Impreso por INO Reproducciones

www.nosolorol.com

www.luisroyo.com

www.laberintogris.com

www.malefictime.com

www.normaeditorial.com



PLENILUNIO

JUEGO DE ROL



LUIS ROYO

ROMULO ROYO

PRÓLOGO

Madrid. 2010. Una llamada de teléfono me cita al estudio que compartía Luis Royo con Romulo. «Teníamos un trato», me recuerda. «¿Quieres conocer el futuro?». Cuando bajé en metro Suanzes ya era noche temprana de aquel húmedo octubre. Caía una ligera llovizna que mi sombrero soportó con entereza. Aquella zona de Madrid es inusualmente oscura y silenciosa. Mis pasos resuenan por la extensa y desierta calle San Romualdo, que se pierde en la negrura. El edificio no está en una zona residencial, parece más bien un polígono industrial. Es una mole de hormigón de siete plantas, sombría y solitaria. No hay nadie para recibirme. Tampoco hay portero o guardia de seguridad en el insólito vestíbulo. Tomo el ascensor y pulso al último piso. Traquetea como un viejo montacargas. Arriba me recibe una maraña de pasillos con luces de neón pulsantes. Más que en un edificio, tengo la sensación de estar en un gran aparcamiento de coches. La escena no puede ser más sombría, ni la atmósfera puede ser mejor antecesora de lo que estaba a punto de pasar. Una gran puerta metálica luce al final del interminable espacio vistiendo un enorme N7 pintado sobre ella. Allí se cuece todo lo que ahora tenéis en las manos. Luis me recibe con su largo cabello canoso revuelto y en mono blanco de trabajo salpicado de manchas de pintura, como si hubiese sido cruelmente ametrallado. El abrazo es tan energético que mi sombrero corre unos metros por el pasillo. «Entra. Te enseñaré todo».

La sala es inmensa y mis ojos no pueden apartarse de la magia de las paredes, cubiertas de colosales lienzos de un Nueva York que se sostiene en pie por pura inercia. Romulo está al fondo, sonriente, empequeñecido por sus propios personajes. Sorteas un ejército de mesas, pinceles y océanos de latas de pintura hasta darme la mano. Luis ofrece un cigarro. «¿Estás lo bastante loco para unirme al equipo?». «¿Cuántos somos?». «Solo nosotros», confiesa. «No es fácil encontrar locos».

Aquella fue la primera vez en la que me habla de la correspondencia con el Americano. La primera vez que me habla de Luz, Baal y Lilith. Mi tarea es poner en orden una historia. Encontrar las claves, los nexos. Transformar en código escrito todo aquel mundo de imágenes sobre las paredes. Desde aquel instante supe que habría mil historias que iban a quedar sin contar. Mil vidas encerradas entre las calles de Nueva York. Sus esquinas, sus miserias... Sería imposible rescatarlas del olvido, pero estaban allí y merecían ser contadas. Todos esos recuerdos iban a perderse en memoria del tiempo, anónimos. No había manera humana de hacer de todas ellas pasajes en una novela. Quizá ese era el problema. Quizá no debían ser novela..., pero debían ser, de algún modo.

Hoy se conjura el maleficio. Hoy, al abrir estas páginas estáis dando la posibilidad de existir en todas esas historias anónimas. Contigo, con vosotros, tendrán nombres, fecha, lugar... Lo que supone este manual que tienes en las manos es mucho más de lo que puede ofrecer una novela o cien de ellas. Vosotros encarnaréis a todos esos olvidados, les permitiréis tener voz, les haréis protagonistas en la sombra. Les daréis vida y una existencia. Desde hoy, también vosotros, locos, formáis parte del universo Malefic.

Y todos esos ecos, todas esas sombras, al fin, vivirán.

Os deseo a todos un próspero apocalipsis.

JESÚS B. VILCHES

CONTENIDOS



006

UN CICLO ACABA, OTRO COMIENZA



016

NACIDOS DEL BARRO PRIMIGENIO



036

VIVIENDO EL FIN DE TODO



080

HERRAMIENTAS DEL DESTINO



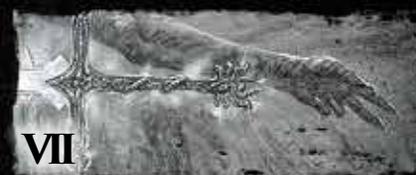
110

EL LEGADO DE TRECE ERAS



176

EL DEMIURGO Y SUS SECRETOS



202

RETOS Y DESAFÍOS



CAPÍTULO I

UN CICLO ACABA, OTRO COMIENZA

Bienvenido a Plenilunio, el juego de rol de la obra Malefic Time. En este primer capítulo encontrarás una descripción del proyecto prismático nacido de las mentes de Luis Royo y Romulo Royo, una explicación sobre cómo jugar a un juego de rol en general y a este que sostienes entre las manos en particular, así como una síntesis de los contenidos de este libro. Si quieres experimentar el universo de Malefic Time en primera persona, esta es la puerta que debes abrir.





MALEFIC TIME

Malefic Time es un universo de fantasía construido a partir de nuestro mundo. Parte de la base de que la humanidad no se encuentra sola en la Creación, sino que existen otras criaturas, denominadas de múltiples formas a lo largo de los años, y que ahora conocemos como solares y lunares. Estas criaturas de inmenso poder llevan siglos, tal vez milenios, influyendo en nosotros y librando una guerra en la que cada bando intenta aplastar al otro de una vez por todas. En el año 2019 todo el mundo que conocemos empezó a hundirse: las estructuras sociales se desmoronaron, la economía mundial desapareció y comenzaron las revueltas. Fue entonces cuando solares y lunares se mostraron al mundo, y eso solo aceleró el fin de las cosas.

El presente es el 2033, y todo el mundo tiene en mente que estamos en el fin de una era. La ciudad de Nueva York es la muestra perfecta de lo próximo que está el fin: una enorme urbe de edificios destartados en la que supervivientes organizados en bandas, asociaciones y sectas tratan de sobrevivir... y evitar cruzarse en el camino de esos seres divinos que algunos consideran ángeles y demonios.

Está claro que este es el fin de una era, pero también hay personas esperanzadas, personas que creen que tras esta era el mundo renacerá. Hablan de la llegada de la decimotercera Luna, aquella que dirimirá la lucha entre el arcano masculino y el arcano femenino, entre el Sol y la Luna. Aquella que traerá el Plenilunio. Se dice

que la decimotercera Luna ya está aquí, entre nosotros, aunque ella misma todavía no lo sepa. Quizá sea una chiquilla abandonada, como esa tal Luz que ronda la Biblioteca Pública de Nueva York para coger uno de los pasteles que prepara Judith. En cualquier caso, sea quien sea esa persona, está esperando encontrarse con su destino, un destino encarnado en la espada llamada Malefic.

UN UNIVERSO PRISMÁTICO

El universo de Malefic Time nace de las mentes de los artistas Luis Royo y Romulo Royo, quienes crearon las líneas maestras de la ambientación y le dieron vida con sus libros de arte, comenzando en *Apocalypse*. Sin embargo, Luis y Romulo siempre concibieron su universo como un lugar abierto a otras formas de expresión artística, donde otros creadores pudieran encontrar acomodo para su imaginación. La semilla plantada en *Apocalypse* es fuerte y de ella ya han surgido sus primeros frutos: un álbum musical, una novela, un manga, una serie de miniaturas y, ahora, un juego de rol. Todos ellos, y los productos que vendrán, no son sino aproximaciones a un universo de fantasía oscura que quizá no esté tan lejos como pensamos.

Puedes encontrar más información del universo Malefic Time en www.malefictime.com.

LOS JUEGOS DE ROL

Es posible que esta sea la primera vez que lees un juego de rol. Si es así, te damos la bienvenida a una afición fascinante. Además, has elegido un buen juego por el que comenzar, porque **Plenilunio** está diseñado para todo tipo de jugadores, incluyendo los que van a comenzar a jugar a rol con él.

Por ello, es importante que comencemos explicándote en qué consisten los juegos de rol. Es posible que hayas escuchado este término antes, puesto que se utiliza

tanto para referirse a un género de videojuegos como a una técnica empleada en psicología. Aunque existe cierta relación con ambas cosas, en este contexto un juego de rol es, ante todo, un juego; es decir, algo para divertirse. Y, además, está pensado para divertirse en grupo.

Jugar a rol consiste en contar historias de ficción, de forma similar a como lo haría un cuentacuentos, pero con una particularidad: la historia se construye por el



conjunto de los jugadores. Durante el juego la mayor parte de los participantes (desde uno hasta tres o cuatro son las cifras de jugadores más manejables) serán los que interpreten a los personajes jugadores, los protagonistas de la historia. Otro de los participantes, en cambio, será el director de juego, el narrador principal y quien sitúa retos en la narración para que los personajes jugadores se enfrenten a ellos.

En la narración de un juego de rol los personajes jugadores no deben tomar únicamente decisiones lógicas y racionales para resolver los problemas, sino que deben interpretar a su personaje y comportarse como lo haría él o ella en esa situación, como hacen los actores. De esta forma, alguien muy reflexivo puede interpretar a un bravucón propenso a la acción y alguien muy hablador a alguien callado. Incluso puede interpretarse a una persona de otra edad, sexo u origen cultural, ¡el único límite es vuestra imaginación! Para representar todas las cualidades de su personaje, cada personaje jugador se representa mediante una hoja de personaje, una especie de currículum que nos dice qué es capaz de hacer el personaje y qué no.

Pero los juegos tienen reglas, y los juegos de rol no son una excepción. Cuando en el transcurso de la historia ocurra algo importante, algo que puede definir el devenir de la historia (como por ejemplo, un combate), será preciso recurrir a las reglas del juego. Las reglas sirven para dirimir la situación y saber si los personajes jugadores tienen éxito en su propósito o no. En **Plenilunio** utilizaremos dados de seis caras, de los de toda la vida, como parte de la mecánica de juego. Necesitarás un puñado de ellos, al menos cinco, aunque con diez dados posiblemente juegues con más comodidad. Encontrarás más información sobre las reglas de **Plenilunio** en las páginas siguientes, pero por ahora basta con que sepas esto.

Este libro viene a ser como las instrucciones de un juego de mesa, solo que, como descubrirás, es mucho más ameno y próximo a la literatura. En él se describen las reglas y la ambientación del juego, de forma que tras su lectura serás capaz de dirigir una partida a **Plenilunio**. Pero eso no significa que el libro solo deba leerse por el director de juego: que los jugadores lean al menos los capítulos referidos a la creación de personajes y reglas hará las partidas más ágiles al ser varios los jugadores que saben cómo aplicar las reglas durante el juego.

JERGA ROLERA

Si este es el primer juego de rol que lees es posible que cuando cojas otro o cuando leas sobre juegos de rol te encuentres con términos que se no se utilizan en **Plenilunio**, pero son frecuentes en otros juegos y en la jerga rolera general. A continuación te presentamos los más comunes:

✦ **3d6**: Este es un ejemplo de nomenclatura consensuada en la mayor parte de juegos de rol. La letra «d» simboliza los dados, el número indicado antes de la letra es el número de dados a lanzar y el otro número, las caras que tienen los dados (sí, existen dados diferentes a los convencionales de seis caras). Así, el ejemplo que hemos puesto indica que se deben tirar tres (3) dados (d) de seis caras (6). Si quisiéramos tirar cuatro dados de ocho caras pondríamos «4d8». Por otra parte, si queremos que al resultado de la tirada se le añada o reste un valor fijo por alguna circunstancia indicada en el reglamento, un signo +/- acompañaría al número. Por ejemplo, 1d4+2 quiere decir que se lanza un dado de cuatro caras y se le suma un 2 al resultado. Existen muchas más combinaciones, pero todas suelen seguir esta nomenclatura. Recuerda que en **Plenilunio** solo utilizaremos dados de seis caras.

✦ **Máster, árbitro, narrador**: Son otros nombres para el director de juego.

✦ **Módulo o aventura**: Es un término empleado para describir una historia, normalmente escrita para que la jueguen terceras personas. Si la aventura es autoconclusiva se trata de un *one-shot*, pero otras se hilvanan unas con otras y se convierten en una campaña. Para hacerte a la idea, puedes pensar en un *one-shot* como una película y en una campaña como una serie.

✦ **Pantalla**: Con este nombre se denomina a una herramienta que utilizan algunos directores de juego. Se trata de una lámina, la mayor parte de las veces de cartón, que sirve para separar las notas del director de juego del resto de la mesa para que los jugadores no puedan ver qué página del libro está consultando el director de juego, qué resultado obtiene en los dados, etcétera. Lo más frecuente es que esta protección tenga entre tres y cinco cuerpos (como páginas, de tamaño folio o inferior) y que al menos en el lado del director de juego tenga un resumen de las reglas del juego y otra información de utilidad. Por el contrario, la cara que pueden ver los jugadores suele tener una o varias ilustraciones impactantes

Aprendiendo a jugar a rol

Es posible que a pesar de la descripción que hemos hecho no tengas claro cómo jugar a rol. Tranquilo, no eres el primero al que le pasa. Te recomendamos que sigas leyendo el libro, donde las explicaciones y ejemplos te lo harán ver todo más claro. Después reúne a algunos amigos y prueba a jugar una partida. Si no te es posible reunir a tus amigos o prefieres tener más claro cómo se juega, puedes consultar en la tienda donde has adquirido este libro. Posiblemente la tienda organice partidas de juegos de rol o pueda dirigirte a alguna asociación de jugadores que estarán encantados de enseñarte a jugar a este y otros juegos. Si por la razón que fuera estas opciones siguen sin ser las más adecuadas para ti, no dudes en contactar con nosotros en www.nosolorol.com. ¡Estaremos encantados de ayudarte!

que les ayudan a meterse en la historia. La pantalla de **Plenilunio** se pondrá a la venta próximamente.

- ✦ **Manual básico:** Un libro que explica cómo jugar a un juego de rol específico. Este libro es el manual básico para jugar a **Plenilunio**.
- ✦ **Suplemento:** Los juegos de rol pueden ampliarse mediante otros libros que desarrollan aspectos concretos del juego. A estos libros se los conoce como suplementos. Pueden contener aventuras preparadas, reglas nuevas, ambientaciones detalladas o varias de estas cosas a la vez.
- ✦ **PJ / PNJ / DJ:** Son las siglas de personaje jugador, personaje no jugador y director de juego respectivamente. **Plenilunio** no las utiliza, pero es posible que las encuentres en otros juegos de rol.



PLENILUNIO: EL JUEGO DE ROL DE MALEFIC TIME

Plenilunio es un juego de rol que te ofrece la oportunidad de desarrollar las historias que tus amigos y tú ideéis dentro del universo de Malefic Time. En estas historias interpretaréis a personas marcadas por el destino, lo cual les confiere una serie de talentos fuera de lo común, pero también un papel en el orden cósmico. Durante las partidas el destino será un tema recurrente y los jugadores deberán decidir si sus personajes se entregan a él o, por el contrario, intentan labrarse su propio camino, aunque esto suponga elegir una senda más difícil e incierta. El mundo que los rodea es una versión devastada del nuestro, y a los seres humanos desesperados por salir adelante se les suman lunares,

solares e incluso algunas criaturas que se pensaban que no eran más que leyendas.

El tono del juego es, sin duda alguna, épico, aunque también trágico. Los protagonistas encarnados por los personajes jugadores no son meros espectadores de un ajedrez cósmico, sino piezas con potencial para decantar la balanza en alguna dirección. Sus historias tendrán un elevado componente de acción y aventura, pero también tendrán que tomar decisiones morales, resolver misterios y enfrentarse a lo desconocido. Si los personajes sobreviven a suficientes aventuras podrán ser tan poderosos como Soum, la elegida de las 110 Katanas con la que Luz cruza su camino antes



de portar la espada Malefic. Y al final cumplirán su destino... o lo abandonarán para siempre.

Vivir en un futuro apocalíptico, enfrentarse a los hados y vivir aventuras imposibles contra criaturas de más allá de este mundo es el día a día de las historias que protagonizaréis en **Plenilunio**. Si vais a ser héroes de la humanidad, meros supervivientes o aquellos que traerán el fin del universo es algo que solo podréis responder jugando.

¿QUÉ HACE FALTA PARA JUGAR?

Esto es lo que necesitas para empezar a jugar al juego de rol **Plenilunio**:

- ✦ Este libro, que contiene todas las reglas para crear un personaje y jugar con él, así como la descripción del universo de Malefic Time.
- ✦ Un lápiz (o, aún mejor, uno para cada jugador) y algunas hojas de papel.
- ✦ Un conjunto de dados de seis caras que puedes encontrar en cualquier tienda. Si lo prefieres, puedes utilizar los dados oficiales de **Plenilunio**, con los que te resultará más rápido realizar las tiradas. Si contáis con unos cinco dados por cada jugador el juego será más fluido.
- ✦ Un personaje para cada jugador (salvo el jugador que interprete al director de juego), creado con las reglas de este libro o elegido entre los personajes ya creados que os ofrecemos a partir de la página 026.
- ✦ Una aventura: una historia emocionante para que los personajes jugadores la protagonicen. Puede ser una historia inventada por el director de juego o puede ser alguna de las que se incluyen en este libro, a partir de la página 204.



EL PLANO PARA TU VIAJE

Como si del metro se tratase, te ofrecemos un plano para iniciar tu viaje por **Plenilunio**. Esta es la primera estación, y si quieres tener una comprensión completa del juego te recomendamos que te mantengas en la línea y avances capítulo a capítulo. Si por el contrario quieres ponerte a jugar de inmediato, pasa a leer los arquetipos de la página 026, luego el capítulo IV completo y, por último, la aventura introductoria de la página 204. Si tu intención es ejercer solo como personaje jugador, lee los capítulos II y IV.

Capítulo I: Un ciclo termina, otro comienza

La estación de inicio, una primera aproximación a **Malefic Time: Plenilunio** y a los juegos de rol que nadie debería saltarse.

Capítulo II: Nacidos del barro primigenio

En este capítulo aprenderás cómo crear personajes para jugar a **Plenilunio**. Es un capítulo fundamental para quienes interpreten a los personajes jugadores, pero el director de juego también debe conocerlo. Al final del capítulo encontrarás una serie de personajes arquetípicos listos para jugar.

Capítulo III: Viviendo el fin de todo

Una historia de cómo terminó el mundo tal y como conocemos y el estado actual de las cosas, con especial énfasis en la ciudad de Nueva York y sus alrededores. Este es un capítulo imprescindible para el director de juego, pues le ayudará a conocer la ambientación en la que se desarrollarán las historias que cree.

Capítulo IV: Herramientas del destino

Este capítulo contiene todas las reglas del juego con ejemplos para ilustrar su utilización. El director de juego debe conocer este capítulo para poder desempeñar su labor lo

mejor posible, pero al resto de jugadores también le será útil conocer el reglamento del juego.

Capítulo V: El legado de trece eras

En este capítulo nos adentraremos en todo aquello que se ha considerado leyendas y mitos: desde los solares y los lunares hasta objetos mágicos y criaturas que no siguen las leyes de la biología. Es un capítulo que el director de juego debe conocer para desarrollar sus propias historias, y que quizá prefiera que los personajes jugadores no lean, para mantener su sorpresa hasta el final.

Capítulo VI: El demiurgo y sus secretos

Un capítulo dedicado íntegramente al director de juego y su labor: trucos para narrar historias, consejos para crear sus propias aventuras e incluso un sistema de creación de aventuras basado en el tarot.

Capítulo VII: Retos y desafíos

El capítulo final te ofrece una aventura completamente desarrollada para que puedas empezar a jugar cuanto antes. Además, esta aventura sirve como punto de partida de una campaña que también se encuentra explicada, para que puedas ser tú quien la desarrolle. Por último, encontrarás muchas ideas para nuevas historias. Por su propia naturaleza, es importante que este capítulo solo lo lea el director de juego.

Hoja de personaje

Finalmente encontrarás una copia en blanco de la hoja de personaje que los jugadores utilizan para registrar la información de sus personajes jugadores. Puedes fotocopiarla con total libertad o imprimirla desde tu copia digital del libro si te resulta más cómodo.





CAPÍTULO II

NACIDOS DEL BARRO PRIMIGENIO

Los personajes son la columna vertebral de cualquier juego de rol: son los protagonistas de las historias que se contarán, y la acción y los eventos girarán en torno a sus aventuras. Malefic Time es una ambientación que presenta fuerzas poderosas, seres inhumanos involucrados en una lucha que decidirá el destino del universo. Pero también hay un papel destacado en esta ambientación para humanos excepcionales que se convertirán en piezas claves de los eventos que están por venir: los precursores.

En el Nueva York devastado de **Malefic Time: Plenilunio** los personajes serán precursores y tendrán que enfrentarse a innumerables adversidades. Los jugadores podrán hacer con sus personajes todo lo que imaginen: saltar entre los escombros de edificios derruidos y coches deshechos, enfrentarse a hordas de mutantes y bestias de pesadilla e incluso combatir a los poderosos solares y lunares. Los personajes son los principales generadores de aventuras y los auténticos protagonistas de las historias de **Plenilunio**.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Una de las tareas más divertidas y creativas de los juegos de rol es la de crear un personaje. Los personajes serán los álter ego de los jugadores en el mundo de **Plenilunio** y los protagonistas de las historias que contaréis junto al director de juego. Cada jugador tendrá que crear un personaje para interpretarlo hasta que alcance su destino o muera en el intento.

Crear un personaje de **Plenilunio** requiere tomar una serie de decisiones y asignar valores de juego. No hay ninguna parte del proceso que sea aleatorio, de manera que puedes diseñar exactamente el personaje que quieres, sea una fornida guerrera urbana o un decrépito guardián de saberes olvidados. Mediante las puntuaciones podremos conocer las capacidades de nuestro personaje y saber cómo se desenvolverá en las distintas acciones que emprenda.

Con estos conceptos en mente, hay una serie de pasos que debemos tener en cuenta cuando creamos nuestros personajes, de manera que se haga una tarea sencilla. Es importante que los jugadores se involucren en la creación del personaje para que los sientan suyos y las aventuras resultantes sean más propias.

0. HOJA DE PERSONAJE

La hoja de personaje es su ficha de identidad. En ella se reflejan las puntuaciones y otros aspectos cualitativos (como su nombre) que nos servirán para comprender el personaje y utilizarlo durante el juego. Nada impide que apuntes toda esa información en una hoja en blanco, pero la hoja de personaje está diseñada para tener esos datos organizados y poder acceder a ellos rápidamente cuando estéis jugando. Encontrarás una copia de la hoja de personaje al final de este libro: tienes nuestro permiso para fotocopiar o imprimir copias de la hoja, tantas como quieras.

La hoja de personaje es una herramienta viva, ya que irá actualizándose a lo largo del juego según te adentres en la trama, el personaje vaya evolucionando y su destino avance. No tengas reparos en añadir nueva información a la hoja: seguramente te sea útil más adelante.

1. CONCEPTO

El concepto del personaje es una síntesis en pocas palabras que sirve para que tanto el director de juego como el resto de jugadores se hagan una idea de cómo es y qué papel tiene en el destino de las historias de **Plenilunio**.

Aunque no tiene ningún impacto mecánico sobre el juego, este paso es más importante de lo que parece, ya que servirá de guía para el resto del proceso de creación. ¿Tu personaje será un superviviente de las civilizaciones del subsuelo de Nueva York o una guerrera de las 110 Katanas destinada a dar la vida por Luz? Elegir un concepto u otro determinará si tu personaje estará más orientado a la lucha, a la supervivencia, al conocimiento o incluso a los poderes sobrenaturales. Quizás quieras aprovechar también este paso para decidir el aspecto y el nombre del personaje.

El concepto debe estar relacionado de alguna manera con el universo de **Malefic Time**, dotando de sentido al personaje y la historia. Si no eres conocedor del trasfondo de **Plenilunio**, puedes utilizar conceptos genéricos de las historias de aventuras con un toque apocalíptico o simplemente pensar en un rol y un rasgo de personalidad que identifiquen rápidamente al personaje. Algunos ejemplos de conceptos son:

- * Erudito del saber antiguo.
- * Guerrera de las 110 Katanas.
- * Guardiana de la red.
- * Superviviente solitario.
- * Anciana erudita.
- * Niño perdido.
- * Inventora chiflada.
- * Místico farsante.
- * Chamán ciego.

Ten en cuenta que la historia se forja entre los jugadores y el director de juego, por lo que en ocasiones es posible que el director haya pensado unos conceptos que se ajustan a la historia que quiere contar y los sugiera o incluso los presente como obligatorios para los personajes jugadores. De ser así, háblalo con el resto de jugadores y repartíos esos conceptos según vuestras preferencias y gustos. Seguro que aún hay margen para introducir algún matiz, así que coméntalo con el director de juego: quizás no quieras que tu personaje sea un «guerrero urbano», sino un «cazador





urbano», y puede que eso encaje igualmente en la historia que el director de juego tiene en mente. Y si no, no te preocupes, aún quedan muchos elementos para personalizar el personaje a tu gusto.

Sofía va a jugar a Plenilunio y, tras una pequeña introducción del director de juego sobre la ambientación, comienza a crear su personaje. El primer paso es el concepto: una idea previa de cómo quiere que sea su personaje. El director de juego no ha puesto ninguna restricción, así que puede elegir libremente un concepto que se adecúe a las historias de Plenilunio. Tras pensarlo, ve a su personaje como una mujer fuerte y luchadora que ha llegado a ser la líder de una banda urbana. Decide que su concepto sea «Líder de banda». Sofía imagina a su personaje como una mujer alta, de más de 1,80 m, musculada como una atleta. Decide que lleva la cabeza afeitada y va cubierta de tatuajes tribales de estilo maborí. Se la imagina con muchos piercings y vestida con un mono ajustado, como de motorista. Decide que se llamará Karen, pero que todo el mundo la llama simplemente K.

2. CARACTERÍSTICAS

Las características de los personajes de Plenilunio sirven para representar sus capacidades innatas o aprendidas. Cada una refleja un aspecto diferente del personaje y tiene una puntuación que determinará lo bueno que este es en esa área.

Cada personaje tiene siete características y en los humanos sus puntuaciones oscilan entre 1 y 5 puntos. Algunas personas excepcionales del universo de Plenilunio, como Luz tras conseguir la espada Malefic, pueden tener puntuaciones de 6 en algunas características, mientras que seres míticos de gran poder, como los alados, pueden llegar a tener puntuaciones de 7 e incluso más.

Fortaleza. La Fortaleza determina la capacidad para enfrentarse a situaciones donde la forma física se ponga a prueba. Engloba las actividades principalmente físicas como levantar peso, correr, trepar, mantener el equilibrio, nadar...

Combate. En un mundo apocalíptico en continuo conflicto los personajes deben estar preparados para enfrentarse no solo a otros hombres desesperados, sino a peligrosos grupos organizados y a criaturas sobrenaturales. La característica Combate mide la capacidad del personaje de luchar en sus distintas vertientes: sin armas, con armas cuerpo a cuerpo y con armas a distancia.

Voluntad. La Voluntad de un personaje representa la fuerza de su espíritu, su capacidad de superación, su manejo de las emociones. Esta característica permite al personaje resistir la influencia de otros, mantenerse fiel a sus convicciones y resistir el dolor.

Astucia. Esta característica representa la capacidad del personaje para darse cuenta de lo que ocurre a su alrededor. Le permite estar al tanto de manera automática o inconsciente de lo que ocurre cerca de él, lo que le permite reaccionar a las adversidades de manera rápida y precisa.

Se usa también como una medida de los conocimientos de «saber hacer» y otros automatismos mentales.

Sutileza. Esta característica determina la capacidad de los personajes de ocultar sus intenciones o transmitir información falsa. Se utiliza cuando el personaje quiere moverse en silencio, mentir o tratar de robar a otro sin que se dé cuenta, por ejemplo.

Presencia. Presencia es la característica social del personaje y representa su capacidad para relacionarse con otras personas, su magnetismo personal. Permite al personaje tanto enfrentar tareas diplomáticas como intentar convencer a los demás de que hagan algo en contra de sus deseos.

Cultura. La característica Cultura mide la capacidad intelectual y el conocimiento general del personaje. Sirve para valorar las capacidades mentales del personaje, su memoria, razonamiento y el modo en el que se desenvuelve en situaciones deductivas.

Un personaje jugador comienza con 21 puntos repartidos entre sus características, con un mínimo de 1 y un máximo de 5 puntos. Como veremos en las secciones siguientes, algunos de estos puntos pueden destinarse para mejorar otros atributos del personaje y, al contrario, pueden obtenerse más puntos de característica a costa de disminuir otras puntuaciones.

Sofía decide repartir los puntos de su personaje teniendo en mente su concepto. Quiere que sea fuerte y una auténtica superviviente que ha pasado por varias penurias, pero también tiene que tenga un magnetismo personal que haga que su banda la siga. Tras pensarlo un poco, reparte los puntos de la siguiente manera: Fortaleza 4, Combate 4, Voluntad 3, Astucia 3, Sutileza 2, Presencia 4 y Cultura 1.

El director de juego puede determinar que los personajes jugadores sean más o menos poderosos ampliando o disminuyendo el número de puntos que se pueden repartir entre las características. Consulta la tabla siguiente para más información.

	Puntos	Máximo
Supervivientes	16	5
Precursores	21	5
Héroes legendarios	25	6
Seres míticos	30	10

3. ESPECIALIDADES

Las características nos dan una idea global de las capacidades de los personajes de **Plenilunio**. Para especificar en qué áreas nuestro personaje destaca más y personalizar sus competencias usaremos las especialidades.

Una especialidad es un descriptor (una palabra o frase corta) asociado a la característica que representa el punto fuerte del personaje en esa área. Las especialidades son habilidades, capacidades o conocimientos en los que el personaje destaca por encima del resto. Aunque a continuación te presentamos una lista de especialidades clasificadas por la característica a la pertenecen, no es una lista cerrada y los jugadores y el director de juego son libres de inventar sus propias especialidades.

Fortaleza: Acrobacias, Atletismo, Bebedor, Buceador, Cargar, Ciclismo, Danza, Derribar puertas, Equilibrio, Escapismo, Esprintar, Mantenerse despierto, Montar, Nadar, *Parkour*, Saltar, Tregar, Vigor, Zafarse.

Combate: Arcos, Armas arrojadizas, Armas contundentes, Armas cortas, Armas improvisadas, Armas pesadas, Artes marciales, Ballestas, Bastones, Escopetas, Escudos, Espadas, Hachas, Lanzas, Lucha libre, Mazas, Navajas y cuchillos, Pelea sucia, Redes, Rifles, Subfusiles.

Voluntad: Adivinación, Autoestima, Concentración, Constancia, Fanatismo, Fe, Hipnosis, Inocencia, Integridad, Intuición, Mantener fachada, Meditación, Paciencia, Perseverancia, Resistir dolor, Ritos, Templanza, Valor.

Astucia: Anticipación, Buscar, Callejeo, Carpintería, Cocinar, Conducir, Detectar mentiras, Enigmas, Entrenar animales, Herrería, Investigar, Moverse a ciegas, Orientación, Percepción, Pilotar, Sentido del peligro, Sentido del tiempo, Sueño ligero, Supervivencia, Vigilancia, Vista penetrante.

Sutileza: Actuación teatral, Camuflaje, Chantaje, Disfrazarse, Disimular, Emboscar, Escondarse, Fingir, Imitar, Juegos de azar, Maña, Moverse en silencio, Ocultar, Regatear, Seguir, Ventriloquía.

Presencia: Cantar, Charlatanería, Cortesía, Empatía, Erotismo, Humor, Inspirar, Interrogación, Intimidar, Liderazgo, Mímica, Negociar, Poesía, Seducción, Tortura, Trato con animales.

Cultura: Arte, Ciencias, Historia, Humanidades, Idiomas, Informática, Leyendas, Medicina, Nueva York, Ocultismo,



Primeros auxilios, Psicología, Religión, Tácticas, Tecnología, Teoría de la conspiración.

Cada personaje comienza con una especialidad a su elección en cada característica. Un personaje puede comenzar con dos especialidades adicionales en dos características distintas a cambio de un punto de característica. En principio solo se puede gastar un único punto de característica de este modo, pero si el director de juego lo permite, el jugador podría cambiar un segundo punto de característica por otras dos especialidades extra. Incluso en este caso el director de juego debería pensárselo muy bien antes de permitir que un personaje tenga más de dos especialidades en la misma característica, especialmente en Combate.

Tras haber repartido las puntuaciones de las características, Sofía elige las especialidades para cada una de ellas:

Combate: Armas improvisadas, Fortaleza: Vigor, Cultura: Leyendas, Voluntad: Valor, Astucia: Callejeo, Presencia: Liderazgo y Sutiliza: Emboscar.

4. DESTINO

Los personajes de **Plenilunio** están fuertemente influidos por las fuerzas del cosmos y son peones en un gran juego que a penas podrán comprender en su conjunto. Cada uno tiene un papel que desempeñar: dicho papel condicionará los eventos en los que se involucre y justificará su presencia en las distintas aventuras en las que participe. Este papel prefijado, que el personaje ignora al principio y que va perfilándose poco a poco, limita la libertad de los personajes y los precipita hacia su final en la historia. Frente a eso, el personaje podrá esgrimir su libre albedrío y tratar de resistirse al destino que le espera, aunque las fuerzas del cosmos le serán más favorables conforme esté dispuesto a aceptar el papel que le corresponde. En **Plenilunio** la eterna lucha entre lo impuesto y el libre albedrío se representa mediante la puntuación de Destino del personaje.

Un personaje jugador comienza con Destino 3, aunque el jugador puede gastar hasta dos puntos de característica para elevar la puntuación, a razón de un punto de Destino extra por punto de característica gastado. Igualmente, el jugador puede elegir disminuir un punto el Destino del personaje para recibir un punto que gastar en sus características. Si el director de juego lo permite, el jugador podría disminuir su Destino un segundo punto para recibir otro punto de característica.

En qué consiste exactamente el destino del personaje es algo que debería consensuarse entre el jugador que lo interpreta y el director de juego. Idealmente el jugador aportará una idea más bien vaga y será tarea del director de juego concretarla y hacer que tome forma durante la historia. Puedes leer más sobre esto en la página 088.

Sofía ha pensado en Karen como una rebelde y no termina de encajarle que empiece con Destino 3, así que decide bajar su puntuación inicial de Destino a 2 y recibir un punto extra de característica a cambio. Lo usa para subir la Presencia de su personaje de 4 a 5. Tras hablarlo con el director de juego, Sofía decide que quiere que el destino de su personaje tenga que ver con salvar o proteger a alguien que será importante. De momento es un destino bastante vago, pero servirá para empezar.

5. DONES

Los precursores son personas excepcionales a las que el cosmos reserva un papel especial en la lucha por el cambio de ciclo que está teniendo lugar. Al contrario que la mayoría de la humanidad, no son meros espectadores, sino agentes del cambio. Tienen, como vimos en el paso anterior, un destino reservado, y conforme avancen en dirección a cumplirlo recibirán capacidades especiales, talentos sobrenaturales que en **Plenilunio** llamaremos dones.

Cada don es un poder sobrenatural, una capacidad especial con una puntuación que refleja lo desarrollado que está. Un don puede proporcionar agilidad sobrehumana, mientras que otro puede servir para ver el futuro. Cada uno es un talento único y excepcional y cada precursor posee unos pocos en diferente grado.

Aunque encontrarás los dones explicados detalladamente en la sección correspondiente en la página 102, a continuación te ofrecemos una lista con una breve descripción de cada uno para ayudarte a elegir rápidamente los que te parezcan más apropiados para tu personaje.

Alegoría de la realidad: permite crear ilusiones.

Defensa de acero: una capacidad instintiva para defenderte de ataques.

Fundirse con las sombra: sirve para ocultarse y pasar desapercibido.

Furia de titán: proporciona gran de fuerza y resistencia.



Gesto aciago: capacidad de hacer daño a distancia sin armas.

Golpe certero: permite realizar increíbles proezas de combate.

Guardián de la Palabra: dota al personaje de la capacidad de liderar a otra gente y convencerlos de cosas imposibles.

Hilos del espíritu: permite leer y manipular las emociones de los demás.

Lengua de las bestias: sirve para hablar con los animales.

Limpieza espiritual: mejora la suerte de los demás. Quita maldiciones.

Manantial interior: permite sanar más deprisa de lo normal.

Mano inmaterial: capacidad de mover objetos a distancia con solo desearlo.

Manos curativas: dota de la capacidad de aliviar el dolor de otros y curarlos mediante el contacto.

Manto de protección: proporciona un aura de defensa que protege contra el daño físico.

Movimientos felinos: permite realizar increíbles proezas acrobáticas.

Mudar la piel: capacidad de transformarse en un animal.

Ojos del tiempo: sirve para ver el pasado y el futuro.

Palabra de condenación: provoca mala suerte en los demás, como un maldición. También anula bendiciones.

Puerta ignota: permite viajar grandes distancias en un instante a través de puertas mágicas.

Revelar debilidad: sirve para localizar los puntos débiles o vitales del blanco y hacer más daño al atacarlo.

Separación espiritual: permite separar la mente del cuerpo a voluntad y viajar en estado inmaterial.

Robo de vida: drena la energía de otros y te la transfiere.

Serendipia: permite encontrar lo que necesitas justo en el momento preciso.

Telaraña del conocimiento: te da acceso a saberes de la humanidad que no conoces normalmente.

Trance del destino: te hace actuar movido por una fuerza externa, dándote la capacidad de hacer cosas que normalmente no sabes hacer.

Ver las señales: incrementa la percepción y permite ver patrones entre eventos aparentemente inconexos.

Voz interior: permite comunicarse mentalmente con otros y leer sus pensamientos.

La lista anterior no es exclusiva: solo muestra los poderes sobrenaturales más características. El jugador, con la autorización del director de juego, puede desarrollar nuevos dones únicos para su personaje. Desde luego debería tratarse

de poderes que no quedaran cubiertos por la lista anterior y que se apoyaran en mecánicas similares. El director de juego es libre de vetar cualquier nuevo don que considere que desequilibra el juego o que comparativamente resulte demasiado poderoso.

El personaje comienza el juego con tantos puntos de dones como su puntuación de Destino. Los puntos pueden repartirse entre los dones que el jugador desee. Puede gastarse un punto de característica para recibir dos puntos de dones adicionales. La máxima puntuación en un don con la que se puede comenzar es 5.

Karen tiene Destino 2, así que comienza con dos puntos de dones. Tras mirar la lista, Sofía elige Manos curativas 2. Le parecía que Guardiania de la Palabra encajaba bien con el concepto del personaje, pero como los caminos del cosmos son inescrutables, decide que los dones que Karen ha recibido tienen relación con su destino más que con su concepto.

6. ÚLTIMOS CÁLCULOS

El siguiente paso es calcular unas pocas puntuaciones derivadas de las características del personaje que serán útiles durante el juego.

Para representar la capacidad que tiene el personaje para resistir las heridas y el dolor calcularemos su Aguante. El Aguante de un personaje es igual a su Fortaleza más su Voluntad. Algunos personajes excepcionalmente pequeños (como un niño) o grandes (como un ogro) pueden tener una modificación al Aguante debido a su tamaño. Consulta la siguiente para más información.

Tamaño	Estatura	Peso	Aguante	Ejemplo
Diminuto	50 cm	2 kg	-2	Gato, bebé
Pequeño	90 cm	20 kg	-1	Perro, niño
Mediano	1,7 m	70 kg	-	Humano, alado
Grande	4 m	1 Tm	+1	Ogro
Enorme	8 m	9 Tm	+2	Dragón

La Resistencia representa el estado actual de salud del personaje. Son unos puntos que reflejan la fatiga, el *shock* y aquellas circunstancias que lo afecten temporalmente. Son iguales al triple del Aguante. La ficha de personaje dispone de espacio para 30 puntos de Resistencia: sombrea los puntos sobrantes y deja los cuadrados en blanco

correspondientes a tu Resistencia para poder tacharlos durante el juego.

Solo queda por calcular la Fortuna, la energía mística que el personaje posee en un momento determinado. Como la Resistencia, fluctúa durante el juego, por lo que en tu hoja de personaje deberás indicar la cantidad máxima de puntos de Fortuna que el personaje puede tener, que es igual a su puntuación de Destino. Sombrea en la hoja de personaje los puntos excedentes y deja en blanco tantas casillas como tu puntuación de Destino: esos serán tus puntos de Fortuna.

Karen tiene Aguante 7 y 21 puntos de Resistencia. Empieza con 2 puntos de Fortuna.

7. EQUIPO INICIAL

En **Malefic Time: Plenilunio** los personajes viven en un mundo en el que hasta los recursos más elementales son escasos. Conceptos como el dinero han perdido su sentido y el valor de los objetos en trueque puede no tener nada que ver con su equivalencia monetaria. Lo que es valioso en un lugar, por su escasez, puede no valer nada en otro. Por eso es relevante saber el equipo con el que comienza el personaje y, al mismo tiempo, es difícil hacer una «tabla de precios» que permita establecerlo. En su lugar, el jugador tendrá que llegar a un acuerdo con el director de juego. A continuación te proponemos un ejemplo del equipo inicial que puede llevar un personaje, pero ten en cuenta de que es su concepto y sus especialidades los que deberían dar las pistas para saber cuál podría ser su equipamiento inicial.

- * La ropa que lleva puesta y una muda.
- * Una bolsa, mochila o similar para transportar sus cosas.
- * Un arma que se corresponda con su especialidad de combate. Si es un arma de fuego o un arco, entre 20 y 40 balas o flechas adecuadas para el tipo de arma. También podrían ser 3 o 4 granadas.
- * Si tiene Combate 4 o más, una segunda arma.
- * Si tiene Cultura 3 o más, libros o un ordenador portátil si tiene una especialidad adecuada para usarlo.
- * Si tiene alguna clase de conocimientos profesionales, herramientas básicas para ponerlos en práctica.

El equipo inicial de Karen será su ropa y una muda, nudilleras de pinchos, revólver del calibre 45 y 12 balas, una bandolera, prismáticos y un par de latas de comida.

SHIOMI MIZUKI

MIEMBRO DE LAS 110 KATANAS



3

FORTALEZA
Acrobacias

5

COMBATE
Espadas orientales

4

VOLUNTAD
Meditación

3

ASTUCIA
Percepción

3

SUTILEZA
Moverse en silencio

2

PRESENCIA
Cortesía

1

CULTURA
Ocultismo

AGUANTE

7

RESISTENCIA



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

3

FORTUNA



DONES

Movimientos felinos 2, Golpe certero 1.

EQUIPO

Katana de las Trece Lunas (bonificación +1, daño Fortaleza+3),
kodachi (bonificación +1, daño Fortaleza+1).

CLARK NEWTON

NÓMADA

FORTALEZA
Vigor

4

COMBATE
Armas cortas

3

VOLUNTAD
Paciencia

3

ASTUCIA
Supervivencia

5

SUTILEZA
Camuflaje

3

PRESENCIA
Intimidar

1

CULTURA
Nueva York

2

AGUANTE

7

RESISTENCIA



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

3

FORTUNA



DONES

Ver las señales 3.

EQUIPO

Machete (daño Fortaleza+2), rifle .308 (bonificación +1, daño 9, 8 balas), revólver Magnum .44 (bonificación +1, daño 7, 20 balas), máscara antigas, raciones en lata, brújula, saco de dormir.



ELOISE

CAZADORA DE ÁNGELES



3 FORTALEZA
Tregar

4 COMBATE
Arcos

2 VOLUNTAD
Valor

4 ASTUCIA
Vigilancia

4 SUTILEZA
Emboscar

2 PRESENCIA
Empatía

2 CULTURA
Primeros auxilios

AGUANTE

5

RESISTENCIA



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

3

FORTUNA



DONES

Manto de protección 3.

EQUIPO

Arco compuesto (daño Fortaleza+3, 12 flechas),
cuchillo (daño Fortaleza+1).

SHALOM KLETZKY

RABINO ORTODOXO



FORTALEZA
Manterse despierto 3

COMBATE
Rifles 3

VOLUNTAD
Fe 5

ASTUCIA
Detectar mentiras 3

SUTILEZA
Disimular 1

PRESENCIA
Inspirar 2

CULTURA
Religión 4

AGUANTE

8

RESISTENCIA



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

3

FORTUNA



DONES

Manos curativas 3.

EQUIPO

Rifle automático (bonificación +1, daño 8, 35 balas),
escopeta galga 12 (bonificación +1, daño 9, 10 balas),
pistola 9 mm (bonificación +1, daño 6, 30 balas).

TANISHA

LADRONZUELA

1 FORTALEZA
Zafarse

2 COMBATE
Armas arrojadas

3 VOLUNTAD
Inocencia

4 ASTUCIA
Buscar

5 SUTILEZA
Esconderse

4 PRESENCIA
Trato con animales

1 CULTURA
Leyendas



AGUANTE

4

RESISTENCIA



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

4

FORTUNA



DONES

Fundirse con las sombras 2, Lengua de las bestias 2.

EQUIPO

Tirachinas (daño Fortaleza+1, 20 bolas de acero), cuchillo (daño Fortaleza+1), patines, hurón.

KARA BAUM

CHATARRERA

FORTALEZA
Cargar 2

COMBATE
Pelea sucia 2

VOLUNTAD
Intuición 3

ASTUCIA
Orientación 4

SUTILEZA
Maña 3

PRESENCIA
Negociar 4

CULTURA
Tecnología 4

AGUANTE

5

RESISTENCIA



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

2

FORTUNA



DONES

Serendipia 2.

EQUIPO

Granadas de mano (daño 8, 4 granadas), cuchillo (daño Fortaleza+1), circuitos y otra chatarra, herramientas, pistola de soldar (daño 5).



CRÓTALO GRIS

CHAMÁN URBANO



2

FORTALEZA
Danza

2

COMBATE
Bastones

3

VOLUNTAD
Ritos

3

ASTUCIA
Moverse a ciegas

2

SUTILEZA
Fingir

5

PRESENCIA
Charlatanería

3

CULTURA
Ocultismo

AGUANTE

5

RESISTENCIA



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

3

FORTUNA



DONES

Ojos del tiempo 3, Mano inmaterial 2.

EQUIPO

Bastón (bonificación +1, daño Fortaleza+1), huesos de adivinación, amuletos de protección, mono capuchino.

NURIA PAZ

BUSCADORA

FORTALEZA
Conducir

2

COMBATE
Armas improvisadas

1

VOLUNTAD
Autoestima

3

ASTUCIA
Investigar

5

SUTILEZA
Disimular

2

PRESENCIA
Empatía

3

CULTURA
Informática

5

AGUANTE

RESISTENCIA

5



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

FORTUNA

3



DONES

Alegoría de la realidad 2, Puerta ignota 1.

EQUIPO

Motocicleta destartalada con medio depósito, ordenador portátil, navaja (daño Fortaleza +1).



STAN DRUGO

PANDILLERO

FORTALEZA
Derribar puertas 5

COMBATE
Armas improvisadas, Pelea sucia 4

VOLUNTAD
Fanatismo 1

ASTUCIA
Callejeo 4

SUTILEZA
Actuación teatral 1

PRESENCIA
Intimidar, Mímica 3

CULTURA
Idiomas 2

AGUANTE

6

RESISTENCIA



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

3

FORTUNA



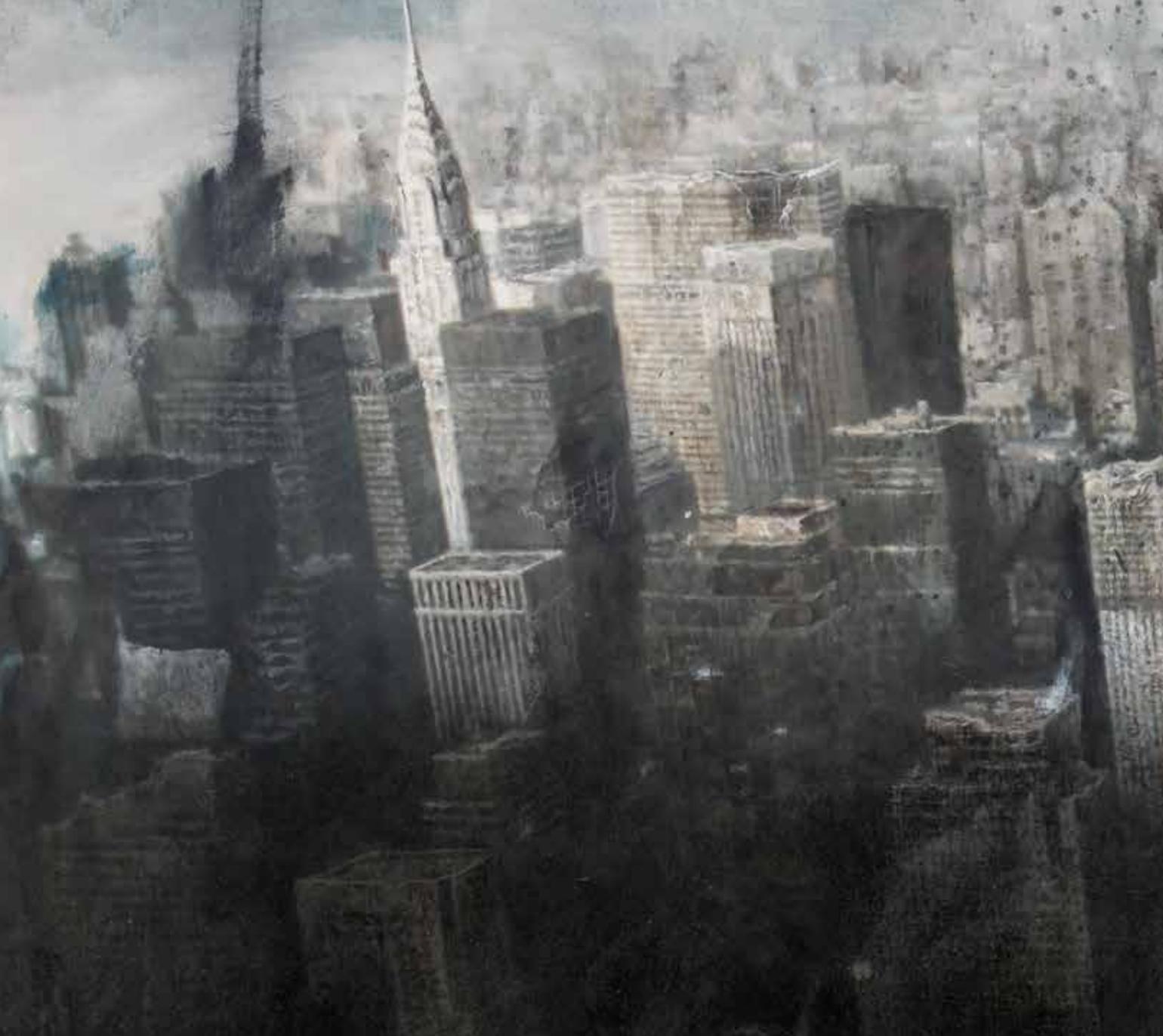
DONES

Revelar debilidad 2, Voz interior 1.

EQUIPO

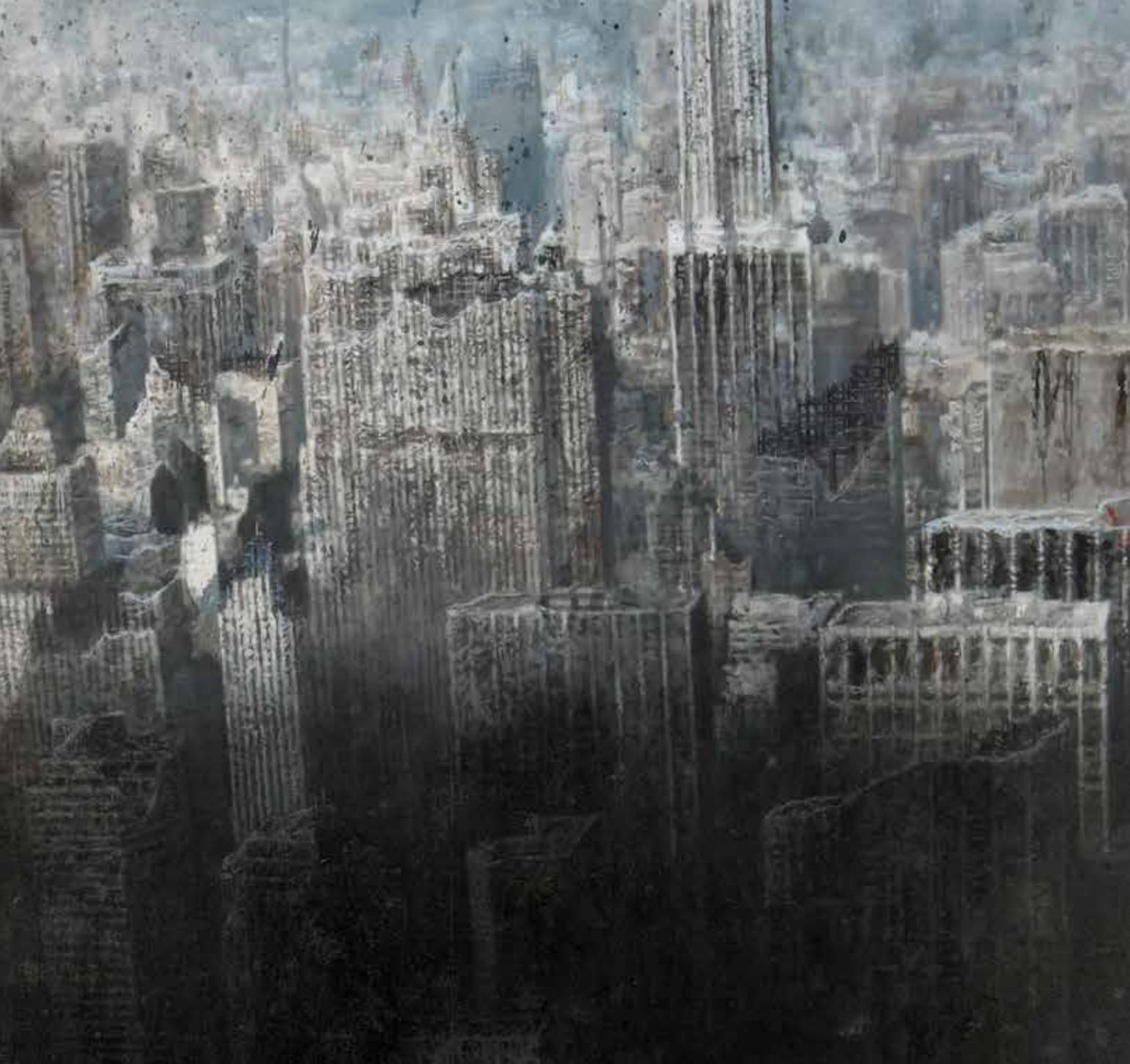
Bate (bonificación +1, daño Fortaleza+1), navaja (daño Fortaleza+1), botas de punta de acero (daño Fortaleza +1).





CAPÍTULO III

VIVIENDO EL
FIN DE TODO



¿Qué sucedió? ¿Cómo hemos llegado a esta situación? Podrías preguntar a cada uno de los habitantes de Nueva York y recibirías una respuesta diferente por cada uno de ellos. Lo único que está claro es que nadie sabe con certeza en qué punto se torcieron las cosas y que estamos inmersos en un proceso irreversible. Fin del mundo, lo llaman los más agoreros. Fin del ciclo, los más esperanzados. De una forma u otra, lo que está claro es que esos seres que caminan entre nosotros, solares y lunares, están involucrados. Puede que al principio trataran de pasar

desapercibidos, de disfrazar su influencia como decisiones de los humanos, pero hace mucho que la mascarada terminó y no temen mostrarse ante nosotros, intimidarnos con su majestuosidad.

Algunos dicen que los solares y lunares son la causa. Otros, que la consecuencia. En cualquier caso, está claro que tienen un papel que jugar en el fin del mundo..., al igual que muchos de los hombres que sobreviven en este tiempo de maleficios.

ASÍ LLEGÓ EL FIN DEL MUNDO

Aunque resulta difícil recomponer las piezas de un puzzle cuya imagen ni siquiera conoces, no son pocos los que han intentado comprender cómo hemos llegado a una situación como esta. El testimonio de eruditos que han sido lo bastante hábiles para sobrevivir, buscadores que han buceado durante incontables horas en la red y personas tenaces con ansias de encontrar una explicación a lo que sucede en el mundo ha servido para recomponer los hechos que a continuación se relatan, si bien la veracidad de todos ellos está en entredicho. Como suele ocurrir con los hechos históricos, cuánto más nos remontamos más difícil es diferenciar el mito de la realidad, y según parece, la situación que ahora vivimos se inició hace mucho, mucho tiempo.

EL MUNDO ANTIGUO

De acuerdo con la traducción de antiguas tablas sumerias, en la antigua Mesopotamia, cuna de la humanidad, los solares y lunares ya se encontraban presentes, dejando patente su influencia a lo largo de toda nuestra historia. Allí eran venerados como dioses, criaturas que debían ser reverenciadas... y temidas. En esta cuna de las civilizaciones, en la Edad Antigua, los primeros escritos cuneiformes ya hacen menciones sutiles a los alados. Por supuesto, los autores de estos escritos describían la representación física de los alados adaptándola a la estética de la cultura mesopotámica. Aunque los seres sobrenaturales que se describen son hombres de tres metros de altura, con la piel pálida y largas barbas rizadas, es fácil intuir que se trata de solares. Estos celestiales ya influían en el gobierno de las primeras civilizaciones. Por lo que sabemos, ellos mismos pudieron ser los promotores de la civilización; quizá la escritura no fue más que otro de sus regalos. Desde luego, los métodos para perpetuar la cultura y las normas sociales fueron una herramienta útil para perpetuar la era de Piscis. Sea como fuere, los solares dejaron su presencia mediante la imposición del inmovilismo y el orden celestial. Mientras tanto, los caídos lunares dejaban sus propias improntas en la lucha por romper ese orden establecido que encorseta a la humanidad.

Su influencia se hizo más evidente en el Antiguo Egipto, en torno al 1300 antes de Cristo, cuando el faraón Ankh-en-Atón cae y le sucede el misterioso Semenejkara. Aquellos teóricos de la conspiración que creen que toda nuestra historia ha estado marcada por solares y lunares

cuentan que Semenejkara era realmente Nefertiti, esposa de Ankh-en-Atón, que, aconsejada por un lunar, toma el mando y, adoptando un rol masculino, introduce la idea de la femineidad en las figuras de poder, algo que perdería en las culturas alejadas de las religiones monoteístas.

La influencia de estos seres se hace de nuevo sutil tras la caída del Antiguo Egipto, aunque perdura en forma de leyendas, habitualmente protagonizadas por artefactos místicos. Al igual que los lunares y solares poseen capacidades más allá del potencial humano, lo mismo ocurre con sus herramientas. Los objetos celestiales tienen usos inimaginables, e incluso cuando su función es la misma que su contrapartida mundana, su efectividad es mucho mayor. En la iconografía cristiana aparece el Grial, un objeto santo con propiedades curativas y nutricias. El caldero de Gundestrup, fechado en el siglo II, hace referencia a dioses celtas y es a su vez una representación del Caldero de Sangre, al que se atribuyen cualidades de abundancia, inspiración y regeneración. Probablemente no sea coincidencia y tanto el Grial como el Caldero sean símbolos de una herramienta usada por lunares o solares a lo largo de los siglos. La lanza de Longinos sería otro ejemplo: aunque de nuevo la mitología cristiana la convierte en un objeto sagrado, muchas otras leyendas atribuyen a esta arma energías místicas más allá de toda comprensión. En algunas versiones la lanza posee vida propia o está imbuida por un espíritu maligno, en otras es sinónimo de muerte, y en algunas es portadora de ira divina. Como sea, lo más probable es que esa lanza (o lanzas, ya que podría tratarse de más de una) fuera olvidada en algún conflicto pretérito entre anunnakis y sombras.

Durante el Medievo los monjes mantuvieron vivo el recuerdo de solares y lunares caracterizándolos como ángeles y demonios de una forma que ha perdurado hasta nuestros días. Sin embargo, de aquellos tiempos solo se conservan mitos y versiones exageradas de las historias, quizá en parte porque la Orden del Temple, que parecía mantener alguna clase de alianza con los lunares, fue exterminada en Francia en el siglo XIV. En ese momento solares y lunares prácticamente desaparecen de la historia, aunque hay quienes quieren ver su influencia en el Renacimiento y en la Revolución industrial, dos momentos clave que hicieron a la humanidad tal y como era antes de la caída: tecnofílica, complaciente y pagada de sí misma. Como una manzana lista para caer del árbol.

LA CAÍDA (2019-2032)

Sin duda alguna, el año 2019 marcó un punto de inflexión. La mayor parte de nosotros no reparamos en la importancia de la llamada «peste neonatal» hasta que fue demasiado tarde. Empezó en Rusia, afectando a madres que sufrían abortos sin pista alguna de lo que podía causarlos. Cuando esta enfermedad comenzó a extenderse a países aledaños como Lituania, Georgia y Polonia, EE. UU. cerró sus fronteras. Cuando el Gobierno ruso salió en todas las televisiones asegurando que estaban trabajando en una cura, la red hirvió con una verdad más siniestra: estaban practicándose abortos «preventivos». Los teóricos de la conspiración dicen que esta deleznable actuación había sido propuesta por los solares, que todavía se ocultaban entre los hombres, pero si existe alguna prueba de ello, está oculta en lo más profundo de algún edificio en ruinas.

Ese punto de inflexión vino acompañado de crecientes disturbios en las grandes ciudades. Millones de personas, hartas del capitalismo salvaje que nos había vendido la globalización como una oportunidad, se enfrentaron a los intentos de manipulación cada vez más claros por parte de los gobiernos, y esto propició el fin de todo. Pero la gota que colmó el vaso fue la aparición de lunares y solares. El 26 de julio de 2020 todos lo vimos por la televisión: un hombre alado cayendo del cielo, envuelto en llamas, enzarzado en una lucha con una criatura demoníaca. Ambos peleaban a muerte mientras se precipitaban a toda velocidad sobre Washington. El ser alado acabó empalando a su adversario en el ápex metálico del obelisco monumento a Washington y ascendió a los cielos. Cualquier ser humano con una televisión, móvil u ordenador con conexión a Internet presenció que, como siempre habíamos sospechado, no estábamos solos en el universo.



Aquello lo transformó todo: científicos y telepredicadores divulgaban sus teorías por los medios a todas horas, la gente hablaba, los gobiernos callaban... Los teóricos de las conspiraciones creyeron. Se rumoreó incluso que la célebre Área 51 alojaba una nave de estos seres «celestiales» (o alienígenas, según a quién preguntaras). Por supuesto, nada de eso se pudo demostrar con hechos y, a pesar de que en aquellos tiempos todo el mundo tenía una cámara de fotos y una grabadora integrada en sus teléfonos, nadie podía mostrar imágenes más claras que las del incidente del 26 de julio.

Ese mismo año, las estructuras sociales comenzaron a derrumbarse, primero poco a poco y después a toda velocidad, como una bola de nieve. Mientras la presencia de los solares era cada vez más evidente, los humanos nos empeñamos en volvernos unos contra otros. Tras los gobiernos cayeron los ricos, y tras ellos, todo aquel que tuviera algo que otra persona pudiera ambicionar. Las personas buscaron compañía en otros semejantes a ellos, uniéndose a bandadas, sectas o autoproclamados nuevos gobiernos. Durante

los meses siguientes la televisión dejó de emitir y la radio lo hizo poco después. Su frecuencia quedó relegada a los pocos radioaficionados que todavía deseaban comunicarse con los demás, fuera para predicar o para combatir su soledad. Los periódicos aguantaron un poco más, pero al final solo quedó la red, repleta de conocimiento, pero sin que nadie tuviera interés por incrementarla y documentar el presente. Después de todo, ¿quién piensa en dejar algo para las generaciones venideras cuando no tiene un mendrugo de pan que llevarse a la boca?

En cuestión de trece años destruimos toda nuestra civilización, para lo bueno y para lo malo.

EL PRESENTE (2033-2038)

Dice un viejo dicho que «de aquellos barro, estos lodos». Conocieras o no el viejo mundo, somos herederos de él. El mundo entero está aislado, compuesto de grupúsculos

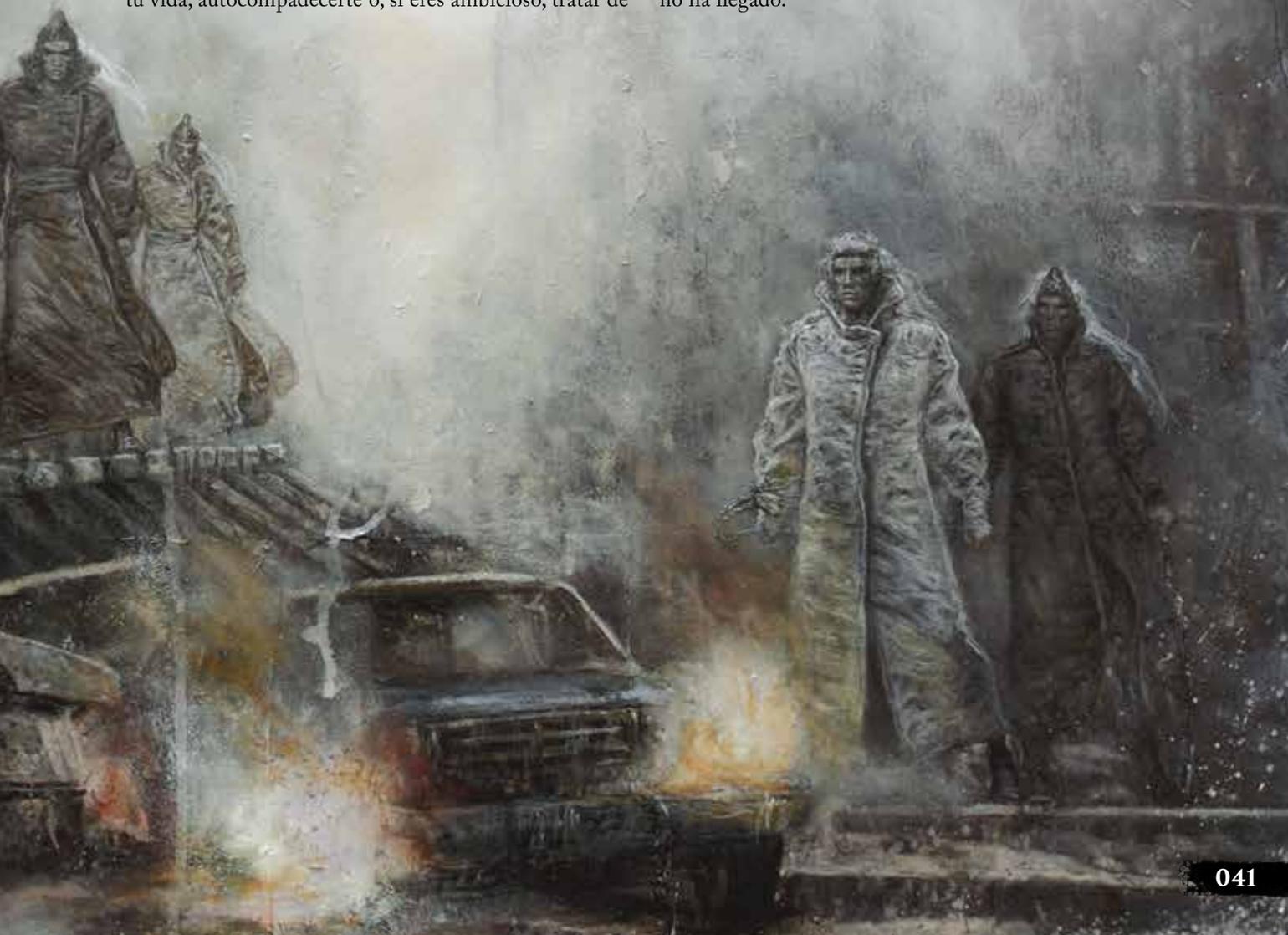


que luchan por sobrevivir. Sin ir más lejos, aquí, en Nueva York, quienes tienen más influencia son las bandas, y dentro de ellas, las minorías étnicas como los chinos y los italianos, que fueron lo bastante listos como para cerrarse en sí mismos y protegerse unos a otros cuando comenzaron los saqueos. Países enteros han hecho lo mismo, como Japón, del que nada se sabe desde hace tiempo, como si prefirieran lidiar con sus propios demonios, tal vez incluso en un sentido literal. La red parece ser el único medio de saber lo que ocurre en el mundo, pero la mayor parte de la gente no tiene acceso a Internet ni conocimientos para utilizarlo.

Un día corriente para cualquiera de nosotros, habitantes de una nueva era, encierra cierto parecido con los tiempos pretéritos: ganarte el pan de alguna forma (desempeñando tu papel dentro de un colectivo, rebuscando entre los restos o extorsionando y robando) para después dedicar el escaso tiempo libre del que dispones a tratar de buscar un divertimento para olvidar lo mal que está tu vida, autocompadecerte o, si eres ambicioso, tratar de

mejorar tu situación. Algunos todavía tienen una fuerte conciencia social y tratan de ayudar a los demás, «hacer un mundo mejor», como suelen decir. Desconfía de ellos. La mayoría solo busca su propio beneficio, y los pocos que sí tienen buen corazón suelen acabar mal. No son tiempos para héroes.

Respecto a los solares y lunares, ya no se ocultan. No les hace falta ninguna. En algunos lugares, como aquí, dejan que nos las apañemos como podamos, mientras que en otro sitio nos gobiernan abiertamente como reyes o tiranos. Ellos parecen sumidos en su guerra y nosotros, en la nuestra, que no es sino la pura lucha por la supervivencia. Y sin embargo, si me preguntas te diré que creo que lo peor está todavía por venir, que todavía tenemos un papel que jugar en este tablero cósmico, que el tiempo de los maleficios todavía no ha llegado. Como me dijo un hombre sabio llamado Adán: «Cuando llegue el Plenilunio lo peor y lo mejor se tornarán la misma cosa». Puede que ese momento esté cerca, pero todavía no ha llegado.



NO MUERTA, PERO ENTERRADA

Un hombre especialmente poético que conocí una vez definía así a Nueva York, la Gran Manzana, la Ciudad que Nunca Duerme, la Ciudad Tan Agradable que Fue Nombrada Dos Veces..., la Nueva Sodoma. Muchos nombres para un mismo sitio.

En el viejo mundo, la ciudad de Nueva York era el espejo en el que se miraba el resto de ciudades del mundo. No era la más poblada, ni la más limpia, ni la más noble, pero sí la más brillante. Un crisol de culturas en el que coexistían múltiples formas de vida, desde los *yuppies* enganchados al sistema capitalista hasta los bohemios que malvivían a cambio de mantener sus ideales románticos intactos. Por su variedad y relevancia, permíteme que ejemplifique todo lo que voy a explicarte para sobrevivir en la ciudad de Nueva York. En cierto modo, es como un ecosistema en sí mismo, y lo que voy a contarte de ella no difiere en gran medida de lo que sucede en la mayor parte del mundo, así que te será útil vayas donde vayas.

Desde 2019 hasta ahora Nueva York ha ido pudriéndose. Una ciudad tan grande requiere de muchas manos para mantenerla a flote. Ya no hablo de una policía que mantenga el orden, sino de servicios de limpieza y de mantenimiento. Si aún no has tenido que bajar a las alcantarillas... has tenido suerte. No sé cómo hay gente capaz de vivir allí. Los edificios también se han deteriorado, y las protestas que se sucedieron en la década de los veinte no ayudaron a mantenerlos en pie. Muchos están parcialmente derrumbados, y existen pocos intentos por restaurarlos. Solo aquellos que están en el territorio de algún grupo son preservados, porque los que se encuentran en tierra de nadie podrían dar pistas a otros supervivientes de que tienes recursos y merece la pena que vayan a robártelos. La discreción es una competencia valiosa en estos tiempos.

LOS DISTRITOS

Al igual que antes de que todo se torciera, Nueva York tiene cinco distritos: Manhattan, Bronx, Brooklyn, Queens y Staten Island. Si quieres saber cómo eran antes, busca una guía turística. Hay muchas por ahí, ya que, como comprenderás, el turismo no está muy en boga últimamente... Yo voy a hablarte de cómo están las cosas ahora, porque es lo que necesitas saber para sobrevivir en esta ciudad.

* Manhattan aglutina la isla homónima y algunas otras, como Roosevelt. Mucha gente vive todavía aquí, con una fuerte presencia de hispanos, la mayor parte integrados en lo que ellos mismos llaman la «Comunidad». Son ellos quienes han mantenido el ferri que conduce a Staten Island y comercian con los hispanos y afroamericanos de allí. Todos los edificios emblemáticos se mantienen, aunque más bien como ruinas de lo que fueron. La Biblioteca Pública de Nueva York, sorprendentemente, se ha mantenido en un buen estado de conservación, pero el centro financiero alrededor de Wall Street no ha tenido tanta suerte. Los dos teatros de la avenida de Broadway y en general el Teathre District han sido reclamados por una banda conocida como los Silhouettes. Pero posiblemente la zona más fuerte del condado sea Chinatown, una auténtica fortaleza difícilmente accesible. Dentro de Chinatown también hay guetos, como Pequeño Tokio, un lugar donde todo el mundo se conoce y es necesario que alguien responda por ti para asegurarte de salir con vida. Central Park se ha convertido en un sitio poco recomendado para visitar, incluso de día. Hay una cosa más que debes saber de Manhattan antes de que pasemos a otra cosa: nunca vayas al SoHo. No necesitas saber por qué.

* El Bronx es la única parte de Nueva York que no se encuentra en una isla. Sin duda como consecuencia de su origen como barrio intercultural, las mafias son frecuentes en este distrito, especialmente la italiana y la irlandesa. Es, por tanto, un lugar peligroso para vivir. El metro permite acceder allí de forma más o menos segura, ya que los siete puentes que todavía se conservan, están controlados por diferentes grupos mafiosos. Algunos cruzan el Harlem en barca por la noche, pero las mafias lo saben y tienen vigías dispuestos a saquear a todo el que llega a tierra firme.

* Como el anterior, Brooklyn siempre fue un distrito caracterizado por la inmigración, aunque en este caso los afroamericanos eran mayoría. Así es ahora, si bien no conforman un grupo unido, sino una heterogenia de bandas y sectas de carácter religioso. Esto, unido a otros grupos más pequeños, hace que moverse por Brooklyn sea complicado por los conflictos a pequeña escala que pueden surgir en cada momento.



* Queens es el distrito más grande de Nueva York, y en él se encuentra el aeropuerto, bajo el control de una banda de origen militar conocida como las Tres Cruces. El Jardín Botánico también ha sido tomado por un grupo, en este caso por los Buscadores del Nuevo Edén, que mantienen las plantas del lugar y comercian con ellas. Queens está dividido entre grupos de europeos, hispanos y asiáticos, que han alcanzado cierto grado de organización mediante asambleas y pactos. No obstante, resulta difícil saber quién mantiene buenas relaciones con quién en cada momento.

* Allá donde el resto de distritos se ha deslavazado, con su población disgregada en múltiples grupos, Staten Island ha conseguido mantenerse cohesionada en torno a tres grandes grupos que han negociado la paz: los Mártires del Paraíso, los Jacobistas, y la Hermandad Blanca Osiríaca. Con todo, yo no me fiaría, cualquier incidente «diplomático» podría acabar con ese espejismo de democracia.

LUGARES QUE CONOCER

Si vas a pasar un tiempo en esta ciudad, más vale que conozcas los lugares de interés, sitios que tarde o temprano acabarás visitando o de los que alguien te hablará esperando que los conozcas. Yo creo que, como mínimo, son los siguientes:

Catedral de Saint Patrick

En el corazón de Manhattan se encuentra este templo cristiano. Su apariencia es impresionante, hay que reconocerlo. Desde hace diez años es un lugar donde comer caliente, solo si eres uno de sus corderitos y haces lo que te

dicen. No es un mal trato, pero algunos preferimos tener nuestro propio albedrío. La persona que recibe a los recién llegados es una tal Dorcy, pero el que de verdad manda es el padre Putnam. ¿Que cómo sé todo eso? Bueno, todos hemos pasado hambre alguna vez, y comer caliente en medio de un invierno frío es una gran recompensa por un precio muy pequeño.

Biblioteca Pública de Nueva York

Seguro que conociste la biblioteca en tiempos pasados. La verdad es que se parece mucho a lo que era, pero ya no podrás sacar libros de allí. Ahora la habita una pareja bastante amable, un tal Hermes y su esposa Judith, y te dejarán consultar lo que quieras si eres cordial. De hecho, es posible que te ayuden con las búsquedas. Parece existir un pacto tácito en la ciudad para respetar la biblioteca, aunque no sé si alguien vendría a ayudar a estos dos filántropos si fuera asaltada.

Liberty Island

¡Oh! ¡Cuántos inmigrantes contemplaron con esperanza la Estatua de la Libertad a lo largo de los años! Ahora es un sitio un tanto tétrico, alumbrado por velas, según me han dicho, y habitado por alguna clase de culto cuyo nombre desconozco. He oído que mantienen comercio con varios grupos y que parecen gente afable, pero que hay algo en ellos que hace que no terminen de parecer trigo limpio. Yo haría caso a los rumores.

Rikers Island

La antigua prisión de Rikers Island no deja de ser una isla con unas buenas infraestructuras para su defensa. Muchos de los presos murieron o la abandonaron hace

Henry Putnam

Cura católico

Fortaleza	1	Mantenerse despierto
Combate	2	Bastones
Voluntad	4	Fanatismo
Astucia	3	Buscar infiles
Sutileza	4	Predicar
Presencia	3	Inspirar
Cultura	2	Religión

Aguante 5

Destino 8

Dorcy

Anfitriona en Saint Patrick

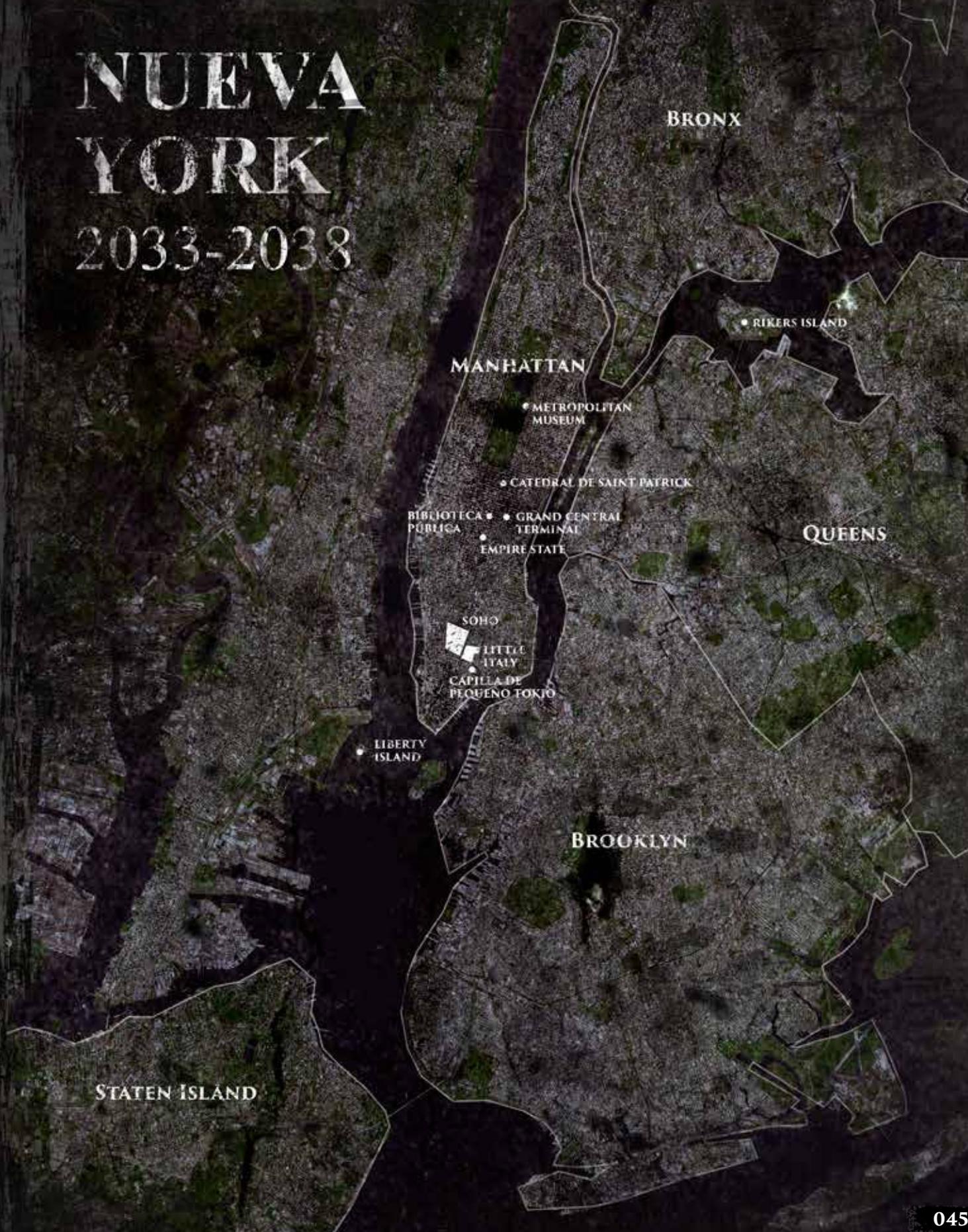
Fortaleza	2	Cargar
Combate	1	Navajas y cuchillos
Voluntad	3	Fe
Astucia	1	Detectar mentiras
Sutileza	3	Imitar
Presencia	3	Cortesía
Cultura	1	Primeros auxilios

Aguante 5

Destino 6

NUEVA YORK

2033-2038



BRONX

• RIKERS ISLAND

MANHATTAN

• METROPOLITAN MUSEUM

• CATEDRAL DE SAINT PATRICK

BIBLIOTECA PÚBLICA • GRAND CENTRAL TERMINAL
• EMPIRE STATE

SOHO

LITTLE ITALY

CAPILLA DE PEQUEÑO TOKIO

LIBERTY ISLAND

QUEENS

BROOKLYN

STATEN ISLAND

tiempo, pero otras personas llegaron allí pensando justo lo que estoy diciéndote. Por lo que he oído, han establecido un sistema autárquico que funciona, aunque basado en el poder de la fuerza bruta. No he conocido a nadie que viviera allí, así que no sé decirte si es un buen sitio para ir a parar o no.

Little Italy

En esta ciudad siempre han existido guetos, y este es uno de los más antiguos. La mafia siciliana ya era fuerte cuando la sociedad se desmoronó, y asumir el poder del barrio fue algo natural para ellos. Ahora es un buen lugar para vivir. No aceptan a nadie que no sea de los suyos, pero más allá de las barricadas hay negocios, restaurantes... Todo, autogestionado. Existe una apariencia de normalidad difícil de encontrar en otros puntos de la ciudad.

SoHo

Está bien, es posible que mi consejo de antes no fuera suficiente y necesites saber por qué no hay que ir al SoHo. Verás, está aislado por nuestro propio bien, para que nada salga. Lo habitan... monstruos, a falta de una definición mejor. En algún tiempo quizá fueron hombres, pero ahora apenas son sombras hambrientas. De hecho, los lla-

mamos «hambrientos». Yo nunca he estado allí, pero he oído cómo gruñen a unas calles de distancia y no necesito verlos para saber que son peligrosos.

Los túneles y el mercado del Hall Central

El metro de Nueva York sigue muy, muy vivo, al menos en Manhattan. Algunas mafias y bandas han conseguido rehabilitar parte de las líneas y las ofrecen a cambio de un pago. Otras partes son accesibles a pie, y algunas han quedado cegadas indefinidamente por algún conflicto entre grupos. Por cierto, nunca, nunca vayas al SoHo en metro. Su estación es accesible, pero como ya te he dicho, el barrio está cerrado. La estación de metro más importante es la Grand Central Terminal, en cuyo *hall* está el mayor mercado que conozco. Puedes ir cuando quieras, porque siempre encontrarás puestos abiertos. Si algo que quieres se puede comprar o vender, se puede conseguir en el mercado del Hall Central. Muchos túneles del metro tienen «grupos de seguridad». A menudo son simplemente civiles que se agrupan en gran número para imponerse y mantener el orden, pero a veces hay zonas vigiladas por algunas de las bandas que intentan hacerse fuertes en la ciudad, mejor armadas y equipadas.

Empire State

También debo recomendarte que te mantengas alejado de este edificio, pero por razones bien distintas a las del SoHo. Todos hemos visto alados, solares, en el edificio. Creo que tienen allí su propia sede en la ciudad. A veces es posible ver a alguno de ellos en lo alto, montando guardia. Es, en definitiva, un lugar a evitar si valoras tu propia vida.

La Capilla de Pequeño Tokio

No creo que nadie vaya a hablarte de este lugar, pero cuando yo lo vi me causó una impresión tan profunda que deseo hablarte de él. Verás, yo había trabado amistad con un japonés y me dijo que conocía a unas mujeres que estarían interesadas en algo que yo había encontrado, una joya que parecía bastante valiosa. Me condujo a Pequeño Tokio, un pequeño gueto japonés dentro del barrio chino. Allí me llevó a una capilla subterránea que parecía muy antigua. Según me dijo, tenía más de doscientos años, porque había sido construida por los primeros chinos que llegaron a trabajar en Nueva York. La verdad, me lo creo. Era un lugar de plena serenidad y nunca he vuelto a sentirme tan tranquilo como cuando estuve allí. Si alguna vez tienes la ocasión de ir, no la desaproveches.

Metropolitan Museum

El Metropolitan es un lugar con mala fama, mucha gente lo evita porque dice que está encantado. Yo no lo sé, pero hago como si fuera cierto. Hazme caso, aléjate de allí. Vivirás más.

Cloacas

El viejo conducto del alcantarillado es un modo de trasladarse con cierta libertad por debajo de parte de Nueva York... si sabes lo que haces. Si no, probablemente mueras ahí dentro, ahogado en basura inmundicia, por una mala caída en la oscuridad o simplemente de hambre cuando te pierdas. Yo no he estado porque no me dejaron, pero me han contado que hay escalerillas herrumbrosas que te dejan bajar por pozos estrechos. No hay nada de luz y el hedor es insoportable. Hay moho, suciedad, agua estancada y todo está podrido. No pinta bien, ¿verdad? Aparte de todas las ratas que te puedas imaginar, el lugar es un laberinto del que ya no quedan mapas globales. Nadie sabe qué hay realmente ahí abajo. Pero si tienes suerte y sobrevives puedes salir por las tapas de alcantarilla a alguna otra parte de la ciudad.

EL RESTO DEL ESTADO

Es posible que estés preguntándote qué ha ocurrido fuera de la ciudad. Después de todo, el estado es grande y hay muchos sitios bonitos. Hace no muchos años me cansé de toda esta decadencia, agarré mi petate e hice una excursión al campo. No fue una buena idea. Las comunidades ahí fuera son mucho más endogámicas y valoran mucho su privacidad. ¿Ves esta cicatriz? Una bala de un granjero que valoraba mucho su privacidad. Lección aprendida.

Podría pasarme horas hablándote de sitios y sitios, pero seguro que solo conseguiría que te quedaras con los nombres de dos o tres y acabaría consiguiendo que te matasen por no recordar los sitios a evitar (SoHo, Empire State, ¿vale? Esos como mínimo). Creo que con estos datos podrás moverte por Nueva York con ciertas garantías.





NATHAEL Y SU CORTE

Regente solar de Nueva York

Para aquellos más informados sobre el conflicto entre lunares y solares es bien sabido que en el Empire State está la corte de los solares, presidida por el regente Nathael. Este solar llegó a Nueva York durante los disturbios de los años veinte junto con un grupo que no ha hecho más que crecer. En aquellos tiempos tenía fama de sanador y mentor, pero con los tiempos se ha vuelto más reservado y ahora es un dictador más que otra cosa. Es como si fuera un comandante que ha dejado de recibir órdenes del alto mando y ya no supiera qué hacer sino proteger sus dominios con ferocidad.

A diferencia de los regentes de otras ciudades del mundo, Nathael es un gobernante en la sombra, que prefiere ejercer su influencia mediante la fuerza cuando es preciso y sin dar explicaciones a nadie. Permite que los hombres se dejen por llevar por sus instintos en esta «Nueva Sodoma», como en ocasiones la llama. De esta forma, la mayor parte de los neoyorquinos no tiene la sensación de ser gobernada por nadie, aunque su día a día sea observado como si se tratase de un terrario de insectos. Los años sin supervisión han hecho que Nathael gestione sus recursos a su antojo, solicitando (¡y perdiendo!) a dos purgadores de élite en una torpe operación. Su regencia le pasará factura, de forma definitiva, cuando Gabriel llegue a pedir explicaciones.



CÓMO SOBREVIVIMOS

Aunque muchos se esfuercen por negar la evidencia, la sociedad en la que vivíamos se ha terminado para siempre. Ahora, si acaso, coexisten una serie de sociedades diversas, algunas más civilizadas que otras, que comparten un único denominador común: la supervivencia. Todos nosotros, de una forma u otra, hemos aprendido a adaptarnos a un mundo en el que ya no hay fábricas que producen sin pausa todo lo que demandamos, que no hay nadie que dicte las normas y, sobretodo, que ya no hay nadie que vele por nuestra seguridad.

COMER

Ocupando el primer lugar en nuestra lista de necesidades tenemos el alimento. En los viejos tiempos producíamos mucho alimento que podía preservarse durante bastante tiempo, pero todo eso terminó. Claro que quedan latas de conservas, leche en polvo y otros productos similares, y de hecho es un buen bien para comerciar, pero acabarán por terminarse. Así que valóralo, disfrútalo, pero no te acostumbres a él.

Una solución es cultivar frutas y verduras. De hecho, ya había quien lo hacía en los tejados de la ciudad en los viejos tiempos. Es una buena estrategia, pero necesita dos cosas: un terreno estable y tiempo. Lo primero es fácil de conseguir si formas parte de un grupo, y de lo otro todos tenemos una buena cantidad, pero en esta ciudad pasar demasiado tiempo en un sitio dejando al aire una fuente de recursos como un huerto te convierte en blanco fácil. De nuevo, formar parte de alguna banda o colectivo y que entre todos protejáis vuestro alimento parece una buena idea, sobre todo si no eres de los que viajan.

También tenemos animales, claro. Aunque todo se haya hundido, los animales siguen reproduciéndose y viviendo sus vidas, seguramente mejor que cuando estábamos para molestarlos. Tener un asentamiento de animales supone los mismos problemas que tener un huerto, con el añadido de que los animales hacen ruido (lo que atrae a más supervivientes ávidos de alimento) y que ellos también necesitan comer. Algunos se acostumbran a viajar con uno o dos animales que acaban comiendo y sustituyendo por otros, pero hay que tener sangre fría para eso.

Una última opción, claro está, es la caza y recolección. No solo me refiero a buscar animales o recoger frutos de los

árboles, sino a ir adonde otras personas tienen sus animales y sus frutos y quitárselos. Muchos supervivientes utilizan ese sistema como modo de vida, al menos hasta que acaban encontrándose con alguien más preparado de lo que esperaban y acaban colgados, decapitados o de la imaginativa forma que invente el grupo para mandar el mensaje «aquí no hay comida, cuatreros». También rogar por comida, como hacen los pedigüeños que rondan Saint Patrick, puede considerarse una forma de recolección, pero déjame que te diga una cosa: si no eres capaz de ver ni controlar el grifo del que sale la comida, nadie te asegura que al día siguiente vayas a tener agua para beber.

Eso es todo. Piensa cómo quieres conseguir el pan que te llevas a la boca y hazlo lo mejor que puedas.

DORMIR

Nos guste o no, necesitamos descansar. Después de todo un día luchando por llevarte algo a la boca, querrás dormir en un sitio lo más cómodo posible. Nueva York, incluso en ruinas, ofrece muchos sitios donde cobijarse. Un edificio abandonado es una buena opción, aunque seguramente todo lo que pueda servir como cama ya habrá sido saqueado por otros supervivientes. Si no te importa dormir en el suelo junto a algunos restos (cristales, comida podrida, a veces cadáveres...), hay mucha variedad en este sentido) dormir será tarea fácil. Lo difícil, como en el caso de la comida, es hacerlo de manera continuada.

Debes entender que en estos tiempos el concepto «vivienda» es más amplio que nunca: ya no solo edificios de viviendas, sino edificios públicos como hospitales y colegios son buena opción para refugiarse. También el metro, aunque no todas las estaciones son recomendables y la mayor parte de ellas estará ocupada por alguna banda. Estadios y polideportivos están bien, pero no son tan buena opción como parecen y te dará la sensación de estar en uno de esos campamentos de verano. Los supermercados... sí, yo también vi esa película. Y el resto del mundo. Puedes darlos todos por saqueados hace tiempo, y llenos de cadáveres putrefactos, restos de las luchas que se produjeron en su interior.

En definitiva, lo que hacen muchos supervivientes es agruparse en un sitio y trabajar juntos para hacerlo habitable.



Esto funciona siempre que las personas que formáis el grupo seáis uña y carne. En cuanto empiecen los roces, todo se irá a la mierda. Alguien llegará a un acuerdo con otros tipos y os traicionará para quedarse con el sitio, o se enfadará tanto que romperá la barrera que os separaba de otros supervivientes desesperados por saquearos. La repetición constante de estas situaciones ha llevado a muchos a convertirse en solitarios. Te hablaré de ellos después.

Volviendo al tema de descansar, puedes ser un nómada y viajar de un sitio a otro durmiendo cada día en un lugar. Pero eso tiene sus pegas: debes ser capaz de viajar siempre con lo puesto, lo cual suele suponer algo más de peso extra cada día, y siempre te encontrarás con otra gente, no toda con buenas intenciones. El descanso nunca será cómodo, pero oye, al menos verás mundo.

SERVICIOS PÚBLICOS

Hasta donde yo sé, cuando todo se puso patas arriba cada cual se preocupó de lo suyo y de nadie más, saqueando lo que pudiera y reuniéndose con su familia y amigos. Sin embargo, el agua sigue llegando a muchos grifos y las luces siguen funcionando, al menos si tienes bombillas. Posiblemente algún grupo se haya hecho con esos recursos y esté manteniéndolos, no porque tengan buen corazón, sino porque los precisan para sí y no saben cómo restringírselos a los demás. De hecho hay calles de la ciudad que tienen servicios cortados porque alguien sí lo sabe. Con este tipo de servicios públicos creo que todos evitamos la gran pregunta: ¿hasta cuándo vamos a tenerlos? Mientras tanto, nos dedicamos a utilizarlos con la seguridad de que nadie va a enviarnos una factura.

TRABAJAR

Seguramente hayas pensado que con el fin del mundo y todo eso se acabó lo de trabajar. Nada más lejos de la

realidad. Ahora hay que trabajar más que nunca: si vives solo o en pequeño grupo tu trabajo será buscar comida y mantener vuestro refugio en buen estado y a salvo de ataques, y si formas parte de un grupo grande, algo así como una comunidad, tendrás un puesto de algún tipo. En algunas comunidades, como los *kibutz*, todo el mundo sabe hacer de todo y rotan en sus puestos, mientras que en otras existen puestos de trabajo e incluso algún tipo de sistema económico que les permite acceder a los bienes y servicios de los demás. En cualquier caso, trabajar es el día a día para todos nosotros, aunque muchos hayamos dejado atrás esas etiquetas como «soy médico», «soy pediatra» o «soy administrativo». Ahora se valora mucho más tu nombre y lo que sabes hacer más que nombres de puestos de trabajo que se quedaron vacíos hace tiempo.

COMERCIAR

La mayor parte de nosotros tenemos que comerciar. Las comunidades lo necesitan, porque puede que tú hayas encontrado un bloque de edificios genial para los tuyos pero que el agua potable no llegue y necesites obtenerla del grupo que hay al otro lado de la calle. El trueque es la forma de adquirir bienes y servicios ahora, lo que convierte la economía en algo inestable y que experimenta enormes variaciones según la parte de la ciudad en la que te encuentres. A grandes rasgos, conseguir una mala comida es fácil, conseguir munición o baterías es muy difícil y el resto de cosas está en la franja intermedia. Un caso especial son los vehículos, puesto que nadie suele desprenderse de ellos si no es por la fuerza. En su lugar, muchas bandas y grupos ofrecen servicios de transporte colectivo a precios económicos.

Y ahora voy a hacerte rico, o al menos todo lo rico que puede ser uno tal y como están las cosas. Memoriza esto: todo lo que llevas contigo y lo que sabes hacer es valioso para



alguien, el caso es encontrar quién lo quiere. Puede que tú fueras carpintero en otros tiempos. Bien, encuentra a alguien que necesite reforzar su puerta para que no vuelvan a robarle. Puede que tus botas estén remendadas y no aguanten demasiado, pero si tienes hambre podrás cambiarlas por algo de comida para sobrevivir unos días más. Aprende a valorar lo que tienes y conseguirás lo que necesitas.

DEFENDERSE

Vivimos tiempos difíciles y toda persona debe ser capaz de defenderse. Entiéndeme, quedan personas buenas ahí fuera, pero en circunstancias desesperadas cualquiera de nosotros podría hacer una locura. Ayúdate a ti mismo y aprende a defenderte y, si es posible, procúrate un arma. Las armas blancas son mejores: fáciles de obtener, no dependen de un recurso valioso y escaso como la munición y hasta pueden servirte para otras cosas, como un buen cuchillo.

A la hora de defenderte, debes tener en cuenta varias cosas: la primera es que el número te hace fuerte, por eso es recomendable tener amigos. La segunda es que uno puede aprender a defenderse: un grupo equivale a protección, un grupo entrenado equivale a mejor protección.

Si en lugar de viajar de un sitio a otro has decidido establecerte, aplica esas dos ideas a tu lugar de residencia: será más fácil defenderlo si formas parte de un grupo y deberíais entrenaros para saber cómo defenderlo, porque cuando os ataquen tendréis una única oportunidad de salir bien parados.

DIVERTIRSE

Cuando viajes posiblemente no encuentres forma de divertirte, salvo que tu afición sea evitar emboscadas y rebuscar entre la basura. Las cosas no van demasiado bien

en el mundo, pero aun así la gente necesita divertirse. Después de todo, el ocio no es sino una forma de escapar de la rutina. Los que mejor se lo pasan son los miembros de las comunidades: en algunos sitios todavía proyectan viejas películas, en otros practican deportes, y en todos hay algo parecido a bares y se practica el sexo. Sí, el sexo es una forma de diversión muy popular en estos días: es barata, muy relajante y te ayuda a conocer gente. Claro que también puede acarrear enfermedades o ser una trampa para robarte tus pertenencias, pero si algo así ocurre será que no has elegido bien a tus compañeros.

La diversión también puede ser una profesión con futuro: los artistas vuelven a proliferar, entendiendo estos en sentido amplio (¿te he dicho ya que el sexo está a la orden del día?), como cómicos, bailarines, lectores con habilidad para declamar... Si sabes hacer algo que haga reír o emocionarse a los demás, es posible que puedas comer caliente.

VIAJAR

Durante toda esta perorata he mencionado varias veces el viajar, y la verdad es que hemos hablado poco de ello. Tus piernas te capacitan para viajar, pero hay formas de hacerlo más rápido. En Nueva York algunas líneas de metro funcionan, y las bandas controlan otros medios de transporte de masas como autobuses o ferris. Como no son estúpidos, se sirven de ellos, bien para transportar a los suyos o bien para transportar a terceros a cambio de un pago. Incluso a veces se oye a un avión despegar o a un barco abandonar el puerto en dirección a alta mar. Es decir, viajar es posible, pero como siempre, cuanto más lejos quieras viajar más caro te saldrá, y no todas las compañías de viaje ofrecen las mismas prestaciones ni seguridad. Asegúrate de a quién confías tu vida al subirte a un vehículo.



ORGANIZÁNDOSE PARA AGUANTAR UN DÍA MÁS

Está claro que tenemos un espíritu de supervivencia. Tú mismo lo habrás notado: da igual lo mal que esté todo, sigues buscando algo que llevarte a la boca. Como los seres humanos somos criaturas de costumbres, la mayor parte de nosotros recurre a formar alguna clase de **grupos**: bandas, comunas, gremios, sectas... Otros, en cambio, son lo bastante fuertes como para sobrevivir por sí mismos o con el mínimo trato con los demás, a los que podríamos llamar **solitarios**. Un caso bastante particular de estos últimos son los **buscadores**, que todavía son capaces de sacar partido a la red.

GRUPOS

La mayor parte de las personas elige formar parte de un grupo. Es cómodo, te ayuda a dormir un poco más seguro



por las noches y, si eres afortunado, tienes alguien con quien compartir tus desgracias o desfogarte, si sabes lo que quiero decir.

Claro que formar parte de un grupo no es tan bonito como lo pintan desde fuera. Para empezar, los grupos tienen leyes, prohibiciones sobre lo que uno debe o no debe hacer, incluyendo a quién debe odiar e incluso cómo debe vestir. Si formas parte de un grupo asegúrate de que al menos sea de uno con el que te sientas cómodo.

Además, un grupo suele tener líderes, gente que decide cómo hacer las cosas, pone las leyes y en general tiene un nivel de vida mejor que el tuyo porque cargan con el «martirio» del poder. En estos tiempos, además, los líderes suelen ser paranoicos y pensar que cualquier cambio en el statu quo es una amenaza para ellos. Si tú eres el líder de

tu grupo, no te felicito: que los líderes sean paranoicos no quiere decir que no los persigan. Tendrás gente esperando verte caer para arrancar las migajas de tu cadáver.

Como si las leyes y los líderes no dieran bastantes problemas, los grupos tienen relaciones dentro y fuera del grupo. Las relaciones fuera del grupo son fáciles, pues las leyes y el líder te dicen a quién odiar y cuánto odiarlo, pero las relaciones internas..., amigo mío, esas son el verdadero fastidio. No todos se llevan bien dentro de un grupo, surgen los roces y estos provocan los conflictos, los cismas y, en definitiva, la disgregación. No son pocos los grupos que han acabado divididos en dos o destruyéndose a sí mismos.

Si a pesar de todo esto sigues queriendo ser parte de un grupo, ¡bienvenido! Cualquier grupo estará encantado





de acoger a un nuevo miembro, al menos mientras tenga algo que el grupo necesite y pueda demostrar que no es un infiltrado de otro grupo (¿no te he hablado ya de la paranoia? Aprende a mantenerla a un nivel adecuado. Vivirás más).

En Nueva York coexisten multitud de grupos. Uno especialmente numeroso son las bandas, un conjunto de personas que adoptan algún tipo de vestimenta y modo de comportamiento para diferenciarse de los demás. No le andan a la saga las comunas, agrupaciones de supervivientes que intentan construir comunidades autárquicas, con más o menos éxito. También son numerosas las sectas, colectivos unidos por algún tipo de creencia más o menos obsesiva que normalmente los conduce a ser destructivos con los demás o consigo mismos. Considerablemente menos numerosos son los gremios, que aglutinan a personas que comparten un mismo talento y que se ayudan a perfeccionar su arte.

Sean bandas, comunas, sectas, gremios o cualquier otro tipo de grupo, más vale que sepas de qué pie cojean antes de cruzar tus caminos con ellos. Aquí tienes algo de información valiosa. No hace falta que me lo agradezcas ahora: cuando sobrevivas a un encuentro con uno de estos grupos me traes algo de comida por el favor, ¿de acuerdo?

Mártires del Paraíso

Los Mártires del Paraíso son una organización cristiana ortodoxa compuesta en su mayor parte por personas originarias de Europa del Este. Afirman que este mundo es un reto que nos ha puesto Dios y que debemos intentar mantenernos sin pecado. Curiosamente, eso no les impide atacar a los que no comulgan con ellos, y su política de arrasar territorios de herejes es bien conocida. Los Mártires se han aliado ocasionalmente con la Iglesia del Nuevo Orden para expulsar a bandas de sus territorios. Cada comunidad de Mártires en la ciudad está regida por un cardenal y, según parece, se reúnen para tomar decisiones en grupo.

Silhouettes

Hay muchos grupos que utilizan su aspecto físico para mostrar su identidad, pero en eso los Silhouettes son únicos. Vestidos como mimos, son quienes mandan en la zona de Broadway, celebrando sus demenciales reuniones en los teatros. Según ellos mismos, no tienen un líder, sino que lo deciden todo de manera asamblearia. No lo sé. Hay algunos que son razonables, pero te prometo que otros están mal de la cabeza. Les gustan las armas de fuego y el fuego en sí mismo, así que tú verás si quieres hacer tratos con ellos.

Mártir del Paraíso

Fanático violento

Fortaleza	2	Cargar
Combate	2	Lanzas
Voluntad	2	Fanatismo
Astucia	3	Fingir
Sutileza	3	Chantaje
Presencia	2	Empatía
Cultura	2	Religión

Aguante 4

Destino 2

Silhouette

Mimo peligroso

Fortaleza	3	Parkour
Combate	3	Subfusiles
Voluntad	1	Ritos
Astucia	2	Callejeo
Sutileza	2	Actuación teatral
Presencia	2	Mímica
Cultura	1	Nueva York

Aguante 4

Destino 1

Iglesia del Nuevo Orden

La Iglesia del Nuevo Orden es un ejemplo de cómo las personas, en situaciones extremas, abrazamos cualquier explicación que dé sentido a lo que nos sucede. La Iglesia del Nuevo Orden se formó por personas que abrazaron la religión con la llegada de los solares y lunares, construyendo una mezcla de creencias en la que se los considera ángeles y demonios respectivamente. Se dice que los solares han utilizado a la Iglesia del Nuevo Orden para sus propios fines, incluso como ejecutores de sus planes. La Iglesia está regida por la papisa Mary-Anne Borgstrom, una devota religiosa que reinterpreta todo lo que sucede de acuerdo con sus sagradas escrituras, una mezcla de la Biblia, el Corán e incluso escritos actuales de presuntos profetas.

La Banda de Big Dima

En los viejos tiempos el City Hall era el ayuntamiento de Nueva York, pero ahora es el lugar de una banda encabezada por Big Dima, un mafioso temido en toda la ciudad. Dima, como lo llaman sus amigos (aunque se cuenta que no tiene ninguno), también se conoce como el «Lobo Estepario», el «Oso Siberiano» y de otras mil maneras, aunque su verdadero nombre es Dimitri Sluzhenko. Puede que la banda de Dima no sea la más numerosa ni la mejor armada, pero su actitud y las estrategias de su líder la han convertido en la principal fuerza de poder en la ciudad. Se cuenta que nada ocurre en la ciudad sin que la banda esté implicada de algún modo, y que acceder a Dima es imposible. Para los que hemos visto algo de cine, Dima es un



mafioso cinematográfico, de esos que amenazan sin decirlo, al menos hasta que sienten la necesidad de ponerte una pistola en la sien. Se cuenta que tiene todo tipo de negocios, pero no trafica con mujeres ni con niños. Y yo sé por qué: en el fondo, Dima es un buen hombre. Tiene buen corazón, valores. No lo admitirá por miedo a que su imperio se derribe como un castillo de naipes, pero sería capaz de ayudar a alguien en situación de necesidad por nada. Pero, claro, con esa fama que tiene no se le acercan demasiados.

Hermandad Blanca Osiriaca

Si te soy sincero, no sé si debería enumerar la Hermandad Blanca Osiriaca junto a todas estas otras bandas. Verás, son más bien un grupo de aficionados al ocultismo, especialmente sobre el Antiguo Egipto. No sé mucho más sobre ellos, aunque parece que usan la red para comunicarse y unos cuantos viven en Nueva York. Posiblemente no sean tanto unos fanáticos religiosos como un grupo que busca respuestas a las preguntas del presente en nuestro pasado remoto. Lo de considerarse una orden mística les gusta, no hay duda. De hecho, deben de vivir «ocultos» entre otras bandas, reuniéndose en sus «cónclaves» cuando las estrellas se alinean o alguna cosa de esas.

Una vez conocí a alguien que afirmaba ser parte de este grupo y parecía un tipo corriente y cabal siempre que no mencionaras a los alados. Si lo hacías, entonces se ponía a hablar de Taduhepa, la princesa mitania, y no sé qué más, relacionando todo tipo de mitos totalmente dispersos con los solares y lunares. La verdad es que sonaba tan rematadamente demencial que quizá hasta tuviera razón.

Tres Cruces

Las Tres Cruces es una organización creada por los militares que trataron de mantener Nueva York en orden antes de que todo se viniera abajo. En aquellos primeros momentos fueron lo bastante listos como para conseguir gran parte de los recursos de la ciudad, hacerse con el aeropuerto y otros terrenos cercanos e ir creciendo a partir de ahí. Su estructura es militar, rígida e inmovilista, y el general Barnes, líder de las Tres Cruces, opina que lo mejor que podían hacer los ciudadanos de Nueva York es reconocer su soberanía y ponerse bajo autoridad militar. Muchas bandas derrotadas siguen su propuesta y se convierten en ciudadanos de segunda dentro de los territorios de las Tres Cruces, sirviendo a los militares de diversas maneras (lavándoles la ropa, cocinando para ellos...).

Seguidor de la Iglesia del Nuevo Orden

Religioso superviviente

Fortaleza	2	Vigor
Combate	1	Arcos
Voluntad	3	Fanatismo
Astucia	2	Carpintería
Sutileza	2	Esconderse
Presencia	2	Empatía
Cultura	3	Teoría de la conspiración

Aguante 5

Destino 1

Big Dima, el Oso Siberiano

Jefe mafioso de Nueva York

Fortaleza	4	Bebedor
Combate	4	Armas cortas
Voluntad	3	Integridad
Astucia	4	Sentido del tiempo
Sutileza	3	Maña
Presencia	3	Liderazgo
Cultura	4	Nueva York

Aguante 7

Destino 7

Miembro de la banda de Big Dima

Traficante

Fortaleza	3	Conducir
Combate	4	Escopetas
Voluntad	2	Constancia
Astucia	3	Callejeo
Sutileza	1	Regatear
Presencia	2	Intimidar
Cultura	3	Tecnología

Aguante 5

Destino 1

Miembro de la Hermandad Blanca Osiriaca

Internauta ocultista

Fortaleza	2	Mantenerse despierto
Combate	1	Armas cortas
Voluntad	2	Adivinación
Astucia	2	Enigmas
Sutileza	3	Juegos de azar
Presencia	2	Charlatanería
Cultura	3	Ocultismo

Aguante 4

Destino 1



Buscadores del Nuevo Edén

Los Buscadores del Nuevo Edén son un pequeño colectivo que administra el Jardín Botánico de Nueva York. De ideología neopagana, todos son veganos y la mayor parte, pacifista, aunque cuando trates con ellos te encontrarás con los no pacifistas, tenlo por seguro. Creen que la Tierra va a renacer, pero que necesita la fuerza de nuestras almas para hacerlo. Por ello, intentan vivir en comunión con la naturaleza en una ciudad como esta, como tratando de dar fuerza a la Madre Tierra desde una zona hostil. Dicen que están en comunicación con supervivientes de terrenos agrestes, y si es así pueden ser útiles si planificas alguna expedición fuera de la ciudad.

La Comunidad

Esta banda acoge a un colectivo latino multiétnico, en su mayor parte mexicanos y portorriqueños. En sus orígenes tenía cierto componente cristiano, pero ha ido perdiéndolo con el paso de los años. Durante mucho tiempo no fue más que una red informal de familias y pequeñas agrupaciones de supervivientes que se ayudaban entre sí, pero luego emergió la percepción de grupo y comenzaron a organizar grupos de defensa conjunta frente a otras bandas. Fue entonces cuando empezaron a denominarse la Comunidad y a extenderse por Manhattan. Su gestión corre a cargo de un gobernador elegido democráticamente y asesorado por un consejo de ancianos. Actualmente el gobernador es Miguel Quintero, antiguo contratista que ha puesto su conocimiento a disposición de sus ciudadanos para mejorar sus casas y protegerlas en caso de ataque.

Los kibutz

La comunidad judía en Nueva York siempre fue extensa y bien organizada. Muchos ocupaban puestos relevantes en la sociedad antes de la caída, como médicos o abogados. Ahora, han tenido que reciclarse, pero ellos mismos admiten que han tenido que hacerlo en incontables ocasiones a lo largo de la historia. La mayor parte de judíos de la ciudad vive en *kibutz*, comunidades autárquicas regidas por los principios de propiedad colectiva, trabajo propio con pagos igualitarios, rotación de puestos y democracia. La verdad, ser judío en Nueva York en estos días puede granjearte un buen nivel de vida, siempre que estés dispuesto a no salir más allá del bloque de edificios en el que trabajarás durante toda la vida.

Soldado de las Tres Cruces

Paramilitar

Fortaleza	3	Atletismo
Combate	3	Armas pesadas
Voluntad	1	Valor
Astucia	3	Sueño ligero
Sutileza	1	Camuflaje
Presencia	2	Interrogación
Cultura	2	Tácticas

Aguante 4

Destino 2

Buscador del nuevo Edén

Ecologista agresivo

Fortaleza	2	Montar
Combate	1	Arcos
Voluntad	2	Ritos
Astucia	2	Entrenar animales
Sutileza	3	Poesía
Presencia	2	Trato con animales
Cultura	2	Teoría de la conspiración

Aguante 4

Destino 1

Miembro de la Comunidad

Pandillero latino

Fortaleza	3	Derribar puertas
Combate	2	Lucha libre
Voluntad	2	Integridad
Astucia	3	Callejeo
Sutileza	1	Ocultar
Presencia	2	Tortura
Cultura	1	Idiomas

Aguante 5

Destino 1

Miembro de un kibutz

Colectivista judío

Fortaleza	1	Cargar
Combate	1	Artes marciales (<i>krav magá</i>)
Voluntad	2	Paciencia
Astucia	2	Carpintería
Sutileza	3	Regatear
Presencia	3	Negociar
Cultura	2	Arte

Aguante 3

Destino 2

Verdadera Yihad

Esta banda es una pequeña parte de la comunidad islámica residente en Nueva York. Para muchos, entre los cuales me incluyo, son unos valientes. Consideran a los solares y a los lunares enemigos de su pueblo y tratan de combatirlos. Organizan emboscadas y disponen trampas. También se enfrentan a los que parecen tener relaciones con los aliados, como la Iglesia del Nuevo Orden. Son astutos, pero sus ataques suelen saldarse con muchas bajas en su bando. He oído que los organiza un antiguo profesor de la Universidad de Nueva York, pero desconozco si es cierto.

Yihadista

Guerrillero islámico

Fortaleza	2	Esprintar
Combate	3	Rifles
Voluntad	3	Valor
Astucia	2	Sueño ligero
Sutileza	3	Disfrazarse
Presencia	2	Tortura
Cultura	2	Tácticas

Aguante 5

Destino 2

Las mafias

Sean la siciliana, la irlandesa o la rusa, en el fondo no difieren tanto unas de las otras: cogen un territorio con una fuerte presencia de miembros de su etnia y lo hacen suyo. Utilizan los recursos que poseen para ganarse la confianza del pueblo y, si es posible, se apropian de los recursos de sus rivales para revenderlos más caros o como forma de presión. Tienen un padrino o similar que suele ser el más inteligente, controlando a su gente mediante favores. Nueva York tiene muchos de estos grupos, aunque todos se achantan al oír el nombre de Big Dima. Con todo, intenta mantenerte alejado de ellos, ¿de acuerdo? Vivirás más.

Mafioso

Matón de la mafia

Fortaleza	2	Bebedor
Combate	3	Subfusiles
Voluntad	1	Constancia
Astucia	3	Buscar
Sutileza	1	Juegos de azar
Presencia	3	Chantaje
Cultura	2	Nueva York

Aguante 3

Destino 1

Illuminati

En algunas partes de la ciudad han aparecido pintadas, marcas y otras señas dejadas por un grupo que se hace llamar los Illuminati. Fingen ser un grupo misterioso, pero no dejan de ser una organización de charlatanes. Dicen poseer reliquias de gran poder, pero no verás a ninguno enseñarte ninguna. Si las tienen, las guardan a buen recaudo. No han reclamado ninguna zona de la ciudad, aunque hay quien dice que han encontrado una forma segura de entrar y salir del SoHo. Honestamente, creo que es un rumor que ellos mismos han propagado para parecer más peligrosos de lo que son.

Charlatán de los Illuminati

Vendedor de humo

Fortaleza	2	Bebedor
Combate	1	Navajas y cuchillos
Voluntad	1	Mantener fachada
Astucia	3	Detectar mentiras
Sutileza	3	Fingir
Presencia	3	Charlatanería
Cultura	3	Religión

Aguante 5

Destino 1

Los Dragones

La banda de los Dragones clava sus garras sobre Chinatown. Sus miembros se tatúan dragones por todo el cuerpo y protegen a la gente del barrio, convirtiéndolo en la fortaleza inexpugnable que es. La mayor parte de sus miembros son de origen chino y tailandés, aunque también aceptan japoneses como parte de su plan para conseguir que Pequeño Tokio se integre con el resto del barrio. La banda solo acepta jóvenes como nuevos miembros, pues el adoctrinamiento forma parte de su modus operandi. Su misterioso líder, al que solo los miembros veteranos conocen, se hace llamar Long Wang.

Dragón

Joven pandillero oriental

Fortaleza	3	Atletismo
Combate	2	Artes marciales (mixtas)
Voluntad	3	Autoestima
Astucia	2	Sueño ligero
Sutileza	1	Juegos de azar
Presencia	2	Intimidar
Cultura	1	Leyendas

Aguante 6

Destino 1



Soldado Miyamoto

Miembro de la yakuza

Fortaleza	2	Escapismo
Combate	3	Armas cortas
Voluntad	2	Templanza
Astucia	3	Moverse a ciegas
Sutileza	2	Regatear
Presencia	2	Chantaje
Cultura	1	Tecnología

Aguante 4

Destino 1

Yakuza Miyamoto

Si los Dragones son los señores de Chinatown, la *yakuza* Miyamoto lo es de Pequeño Tokio. La *yakuza* surgió de los mafiosos japoneses que residían en Nueva York, y su principal objetivo es mantener el statu quo del barrio. Tiene conexiones con Japón, lo cual los convierte en una fuente de referencia sobre lo que ocurre en el exterior. Onoda Kai es el nombre de su cabecilla, un hombre de mediana edad que exige que su círculo de confianza se guíe por los principios del *bushido*. Los demás miembros de la banda..., digamos que no desean saber los detalles de las actividades que realizan para cumplir sus órdenes.



Katanas

Los Katanas son una pequeña banda formada por jóvenes descontentos por la inmovilidad que impera en Chinatown y Pequeño Tokio. Son violentos, impulsivos y no tienen miedo a las consecuencias. Su número es escaso, pero su popularidad está creciendo con el tiempo. Los Dragones temen que si la popularidad de los Katanas crece la seguridad de Chinatown peligrará, y la *yakuza* Miyamoto los considera algo pasajero. Su líder es un carismático hijo de inmigrantes llamado Qin Quire, que tiene una visión romántica de la cultura estadounidense de finales del siglo xx.

Katana

Matón de Pequeño Tokio

Fortaleza	3	<i>Parkour</i>
Combate	3	Pelea sucia
Voluntad	2	Autoestima
Astucia	2	Percepción
Sutileza	3	Maña
Presencia	1	Cantar
Cultura	1	Arte (pintadas)
Aguante	5	
Destino	2	





110 Katanas

Las 110 Katanas no guardan ninguna relación con los Katanas. De hecho, su existencia se remonta mucho más atrás que la de los jóvenes impulsivos de Chinatown. Se trata de una secta originaria de Japón, también conocida como la secta de las Trece Lunas. Está formada estrictamente por mujeres: cien soldados, otras ocho especialmente instruidas, una Bruja y una Maestra. Las 110 Katanas tienen su sede en Tokio, pero algunas de sus miembros se han infiltrado en Pequeño Tokio siguiendo las órdenes de la Maestra. Todas las soldados tienen una excepcional forma física, un gran coraje y una envidiable habilidad con la espada samurái. Según se cuenta, la secta está consagrada a la Luna y busca el equilibrio entre el orden y el caos. Para lograrlo, deben proteger a la decimotercera encarnación de la Luna, permitiendo así el cambio de ciclo y la entrada de la era de Acuario. Soum es una de las 110 Katanas.

Jacobistas

Para muchos, los Jacobistas son una secta religiosa. Nada más lejos de la realidad. Los Jacobistas son un pequeño grupo asentado en Staten Island que comenzaron a denominarse a sí mismos de esta forma por su líder, Jacob Ostender. Jacob es un hombre de mediana edad experto en el uso del poder mediante la persuasión. No es extraño que la gente vea a los Jacobistas como un grupo religioso, porque para muchos Jacob es prácticamente divino, encerrado en su piso y permitiendo que solo lo vean los miembros de la comisión de gobierno que administra el lugar en su nombre. Yo hasta pongo en duda que Jacob siga vivo.

En el trato con los Jacobistas sé amable y ellos lo serán contigo. Sé razonable y ellos lo serán contigo. Insulta a su líder, amenázalos o haz un comentario inapropiado y sacarán las horcas y te colgarán en lo alto de su bloque de edificios como ejemplo.

SOLITARIOS

No todo el mundo vale para formar parte de un grupo. Algunos lo han intentado, sí, pero al final han descubierto que la cosa no va con ellos. Son los llamados «solitarios», personas que prefieren estar solas a mal acompañadas.

Muchos de ellos son callados y recelan de los demás, de manera que con el paso del tiempo han olvidado cómo comportarse en sociedad y pueden parecer algo hoscos y agresivos si te cruzas con ellos.

Otros han perdido la cabeza y hablan para sí o tienen conversaciones imposibles de seguir. Sin embargo, donde muestran su talento es a la hora de sobrevivir, buscar recursos y sacarles todo su partido. Los solitarios con más fortuna acaban haciendo equipo con alguien como ellos, pero en la mayor parte de casos es una solución temporal y acaban volviendo a su vida aislada. La vida de un solitario no es fácil, pero te hace más duro.

Nueva York tiene un buen número de solitarios, más vale que conozcas a algunos de ellos.

Hermes y Judith

En el mundo antes de la catástrofe, Hermes era catedrático de Historia y Arqueología de la Universidad de Columbia, especializado en los Orígenes del Mito. Su mujer, Judith, siempre lo apoyó en su carrera, consagrada a preservar y proteger el conocimiento. Ya antes de que todo se torciese Hermes y Judith colaboraban con la Biblioteca Pública de Nueva York para que se mantuviese viva, y ahora son sus únicos guardianes.

Si llegas a las puertas de la biblioteca con ansias de conocimiento y eres cordial, posiblemente salgas del lugar más sabio y algo menos hambriento. Si guardas hostilidad en tu corazón..., bueno, ni Hermes ni Judith son personas violentas, pero muchos en esta gran ciudad les tienen aprecio. Solo un insensato se plantearía hacer daño a unas personas que no hacen más que dar sin pedir nada a cambio.

Los cocineros

Por lo que he visto ahí fuera, no son pocos los que sobreviven engañando a los demás. Un caso paradigmático de esto son los cocineros, como la familia formada por George, Maggie y su hijo Will. Esta disfuncional

Hermana de las Trece Lunas

Soldado de las 110 Katanas

Fortaleza	4	Acrobacias, Equilibrio
Combate	5	Espadas y cuchillos samuráis
Voluntad	3	Constancia
Astucia	4	Moverse a ciegas
Sutileza	4	Camuflaje
Presencia	2	Sedución
Cultura	3	Leyendas

Aguante 7

Destino 4 Defensa de acero 2, Movimientos felinos 2

Jacobista

Miembro de la secta de Jacob

Fortaleza	2	Montar
Combate	2	Lanzas
Voluntad	3	Fe
Astucia	1	Sentido del tiempo
Sutileza	2	Imitar
Presencia	3	Charlatanería
Cultura	2	Psicología

Aguante 6

Destino 1

Hermes

Bibliotecario y erudito

Fortaleza	1	Mantenerse despierto
Combate	1	Armas contundentes
Voluntad	3	Concentración
Astucia	3	Investigar
Sutileza	2	Fingir
Presencia	2	Cortesía
Cultura	4	Historia

Aguante 4

Destino 4

Judith

Alma caritativa

Fortaleza	2	Cargar
Combate	1	Armas improvisadas
Voluntad	3	Intuición
Astucia	3	Sentido del peligro
Sutileza	1	Ocultar
Presencia	4	Empatía
Cultura	3	Humanidades

Aguante 5

Destino 4

Maggie

Cocinera canibal

Fortaleza	2	Vigor
Combate	1	Hachuela de cocina
Voluntad	3	Intuición
Astucia	3	Orientación
Sutileza	3	Fingir
Presencia	3	Cortesía
Cultura	1	Primeros auxilios

Aguante 5

Destino 7

George

Cocinero canibal

Fortaleza	3	Bebedor
Combate	3	Cuchillos
Voluntad	1	Constancia
Astucia	3	Callejeo
Sutileza	2	Juegos de azar
Presencia	2	Humor
Cultura	1	Medicina

Aguante 4

Destino 7

familia consigue que la comida llegue a su puerta de una forma muy particular: cerca de su refugio es fácil encontrar arrugados folletos que prometen una comida casera a los que acudan a la dirección señalada. Sin embargo, los infelices que siguen las indicaciones no tardan en descubrir que ellos son el menú. Los incautos no suelen traer consigo posesiones de demasiado valor, pero la carne fresca es un bien preciado con el que mercadear.

Los tres miembros de la familia son hábiles con el hacha, y Maggie es quien guisa la carne una vez deshuesada por George y Will. Quienes los conocen aprenden a mantenerse lejos de su casa, pero siempre aparecen nuevos incautos que acaban en su puchero.

Como te digo, no son los únicos que utilizan este tipo de trucos, así que acepta este consejo: desconfía completamente de todo lo que sea gratis. Salvo de estos consejos, claro, je, je, je.

Nota: A los cocineros les espera un destino ineludible: dentro de unos años, cuando Luz se cruce en su camino, sus días de engaños y canibalismo llegarán a su fin.



El bobo de la flauta

Este personaje es un misterio dentro de las rarezas que habitan Nueva York. Es un hombre grande y corpulento, vestido con harapos, capa sobre capa. Tiene una pequeña flauta de madera que toca con frecuencia, con aire distraído y pinta de bobalicón. Sus melodías suelen tener ritmos repetitivos; hace sonar la flauta de forma que a veces recuerda a fiestas navideñas y a veces, tétricas canciones de cuna. En cualquier caso, todas sus melodías tienen un aire siniestro. Es difícil saber cómo consigue que nadie lo ataque, robe o algo peor. De acuerdo, es grande, pero su cara de bobo inofensivo debería ser un reclamo para todo tipo de maleantes. Además, siempre está tocando sus extrañas melodías, por lo que no parece que se dedique a nada productivo.

Colbert Adam

Pocas personas se fijarían en Colbert, justo porque él lo quiere así. Parece un superviviente cualquiera, vestido con ropas de vagabundo y hurgándose en los bolsillos buscando las cosas que ha ido recogiendo por ahí. Sin embargo, Colbert tiene una cualidad cada vez más escasa: humanidad. Cuando se encuentra con alguien perdido o en dificultades no tiene problema en intercambiar unos cuantos consejos o hacer trueque con alguna de las cosas que recoge y no necesita. Es hábil matando y desplumando ratas y palomas, y aunque no habla mucho de su vida pasada, es posible que siempre haya sido un mendigo. En definitiva, Colbert ha aprendido a ser un elemento más del paisaje de esta Nueva York devastada.

Ramírez

Este mexicano, delgado, fibroso y repleto de tatuajes parece a todas luces un motero típico. Es lógico, ya que Ramírez formó parte de una banda de moteros que acabó destruyéndose a sí misma tan pronto como la gasolina comenzó a escasear. Después encontró refugio en una comunidad religiosa, pero se disgregaron después de que los Mártires del Paraíso quemaran el local donde vivían. Ramírez intentó encontrar supervivientes, pero los que consiguieron escapar acabaron muriendo a manos de algunos otros de los desalmados que pueblan la ciudad. Eso hizo que el mexicano se encerrase en sí mismo y optara por viajar en solitario y ser todo lo autosuficiente que pudiera. Si te encuentras con él y te pide ayuda, es porque estáis muy, muy jodidos.

Will

Cocinero caníbal

Fortaleza	2	Cargar
Combate	3	Cuchillos
Voluntad	1	Resistir dolor
Astucia	3	Callejeo
Sutileza	2	Maña
Presencia	1	Tortura
Cultura	1	Leyendas

Aguante 3

Destino 7

El bobo de la flauta

Misterioso flautista

Fortaleza	4	Danza
Combate	1	Armas improvisadas
Voluntad	3	Concentración
Astucia	1	Percepción
Sutileza	2	Ventriloquía
Presencia	1	Cantar
Cultura	4	Idiomas

Aguante 7

Destino 4

Colbert Adam

Vagabundo amable

Fortaleza	2	Cargar
Combate	1	Armas improvisadas
Voluntad	3	Intuición
Astucia	3	Sentido del peligro
Sutileza	1	Ocultar
Presencia	4	Empatía
Cultura	3	Humanidades

Aguante 5

Destino 4

Ramírez

Motorista superviviente

Fortaleza	4	Conducir
Combate	4	Armas cortas
Voluntad	2	Intuición
Astucia	4	Supervivencia
Sutileza	2	Maña
Presencia	2	Intimidar
Cultura	2	Nueva York

Aguante 6

Destino 2



LUZ

Avatar de la Luna, niña abandonada

Luz es una bella joven que ha pasado su niñez protegida por el Maestro, un hombre de figura estirada y altiva, definido por quienes lo conocen como místico y misterioso. El Maestro es sabio, con contactos y suficiente poder como para tener un hogar tranquilo en una ciudad enloquecida como Nueva York. En el año 2032, justo en el día de su decimotercer cumpleaños, el Maestro la abandonó, por lo que se vio obligada a valerse por sí misma. Afortunadamente, el Maestro la había entrenado bien, y Luz comenzó ese día un largo camino que la conducirá a la espada Malefic. La historia de Luz es compleja y aún queda mucho para que ella sea consciente de todo el simbolismo que carga a sus espaldas. No ha sido una niña normal, ni siquiera para este tiempo. Todas las pistas apuntan a que es una reencarnación de la Luna, aunque ella se niegue a reconocerlo. La decimotercera encarnación de la Luna, dicen. Algo así como un luminoso que anuncia el cambio de era. Será una coincidencia, pero mató por primera vez... ¡a los trece años! Todo lo que le sucede a esta muchacha parece tener un retorcido sentido místico.

Luz es una figura difícil de olvidar, y por lo que sabemos ha sido así desde niña. Es pálida de piel y tiene una melena blanca que llama la atención desde bien lejos. Como si quisiera compensarlo, viste con ropas oscuras, muy funcionales, con botas altas y guantes para proteger sus manos. Lleva una especie de *body* o traje raído, muy ajustado, que deja ver sus hombros y muslos. Para tapar todo eso que va enseñando utiliza una capa negra y vieja con capucha. La verdad es que es muy sigilosa, y cuando se cubre por completo es difícil distinguirla entre las sombras. Si aún te parece que es una chiquilla indefensa es porque no la has visto con su *katana* en la mano. Es rápida, letal y de genio fácil. Más de un habitante de Nueva York se ha llevado una sorpresa al intentar aprovecharse de ella.

Las estadísticas de juego ofrecidas a continuación corresponden a Luz en su infancia. Para ver las puntuaciones de Luz adulta, después de recibir la espada Malefic, consulta la página 142.



SOUN

Katana elegida, guardiana de la luz

Cuesta meter a Soum en la categoría de solitaria porque ha venido a Nueva York específicamente para unir su destino al de Luz, pero me consta que cuando vivía en Tokio pasó una buena temporada buscándose la vida ella sola. Antes de eso pertenecía a la secta de las Trece Lunas o 110 Katanas. Fue una de las mejores, una «katana elegida», el cuerpo de élite dentro de la élite que son las hermanas guerreras. Soum dejó la hermandad por falta de fe en su causa, la de guiar al Plenilunio a un destino incierto. Tuvo que ser en su soledad autoimpuesta cuando juntó las piezas y aceptó su destino, tras lo cual viajó a Nueva York para buscar a la decimotercera.

Esta muchacha oriental de veintiún años es reconocible en la distancia, con su mono ajustado de color rojo. Porta varias espadas japonesas en la espalda, sujetas a su cuerpo mediante correajes, y un par de cuchillos *tantō* en fundas atadas a la caña de sus botas tácticas. Su pelo negro suele estar suelto, pero un flequillo recto sobre las cejas y una coleta alta le permiten tener visibilidad en el combate. Toda su figura destila preparación para la pelea. Soum se mueve como un felino, como si su entrenamiento la mantuviera afilada como el filo de sus espadas. Es astuta y precavida. En combate suele comenzar a la defensiva, estudiando a la presa, e incluso mostrarse

indefensa para descubrir el punto débil del rival. Hará lo que haga falta para proteger a Luz y acompañarla hasta su destino, sea cual sea. Lo que nunca admitirá es que más allá del deber hay un profundo sentimiento de amor hacia ella. Si te la encuentras, mejor no le preguntes sobre esto.

El destino de Soum

La japonesa Soum es un ejemplo de cómo personas marcadas por el destino tienen la opción de tener un papel importante en el desenlace de la lucha final por el dominio del mundo. Soum intentó esquivar su destino, incluso habiéndose entrenado duramente para proteger a la decimotercera encarnación de la Luna. No fue sino después de muchos acontecimientos en Tokio que Soum decidió entregarse a la tarea que se le había encomendado. Aunque excepcional en casi todos los sentidos, y con un entrenamiento extraordinario, Soum es solo una humana, sin los poderes místicos de los alados. Por eso es un buen ejemplo de cómo los precursores del cambio de era pueden caminar hacia su destino y combatir fuerzas que están más allá de su comprensión. Los precursores son y serán, sin duda, piezas fundamentales en la victoria final de uno de los bandos.





Kharla

Carroñera

Fortaleza	3	Cargar
Combate	3	Ballestas
Voluntad	3	Constancia
Astucia	2	Buscar
Sutileza	2	Disimular
Presencia	3	Negociar
Cultura	2	Idiomas

Aguante 6

Destino 1

Diane

Carroñera

Fortaleza	2	Vigor
Combate	3	Ballestas
Voluntad	3	Valor
Astucia	3	Vista penetrante
Sutileza	3	Ocultar
Presencia	2	Poesía
Cultura	2	Primeros auxilios

Aguante 5

Destino 2

Allen Dallas «el Americano»

Experto buscador

Fortaleza	2	Mantenerse despierto
Combate	1	Armas contundentes
Voluntad	3	Constancia
Astucia	3	Investigar
Sutileza	4	Disimular
Presencia	1	Humor
Cultura	5	Informática

Aguante 5

Destino 7

Jellybean

Comerciante de componentes electrónicos

Fortaleza	2	Ciclismo
Combate	1	Armas cortas
Voluntad	2	Paciencia
Astucia	2	Enigmas
Sutileza	2	Regatear
Presencia	3	Negociar
Cultura	4	Tecnología

Aguante 4

Destino 3

Kharla y Diane

Estas dos treintañeras tienen fama de ser unas hábiles carroñeras y es fácil encontrarlas en el mercado de Lincoln Center o en el del metro. Kharla es una mujer de hombros anchos y origen portorriqueño, mientras que Diana es una canadiense cuya forma de hablar denota un origen para nada humilde, aunque intente ocultarlo soltando improperios cada vez que abre la boca.

Muchos piensan que Kharla y Diane son amantes, y es posible que haya algo de cierto en ello, pero también es verdad que a menudo comparten latas de comida y lecho con jóvenes bien parecidos. Tanto Kharla como Diane tienen una excelente puntería con la ballesta, como demuestran cada vez que alguien intenta robar algo de sus abultadas mochilas.

BUSCADORES

Cuando el mundo tal y como lo conocíamos se vino abajo, la gente empezó a preocuparse por encontrar comida que llevarse a la boca más que por actualizar su estado en la red social de moda. Los fallos eléctricos y la falta de mantenimiento hizo que muchos servidores informáticos cayeran o quedaran aislados de la red y todo esto acabó llevando a un abandono de Internet, aunque algunos todavía siguen conectándose a ella en busca de información y como forma de obtener lo que necesitan. Son los llamados «buscadores».

Un buscador típico ha encontrado un lugar para vivir lo bastante tranquilo como para instalar su equipo informático y pasar horas sin pensar en el mundo real. Los que cuentan con más recursos o habilidad instalan medidas de seguridad, como cámaras y alarmas, y se crean una identidad en la red lo bastante anónima como para que nadie los encuentre. Cuando quieren conseguir algo, utilizan mercadillos virtuales y acuerdan un lugar de recogida. Así, los buscadores pueden resultar bastante ineptos para desenvolverse en el mundo real, pero sin duda alguna son un recurso valioso cuando quieres encontrar una información o bien muy específicos.

El Americano

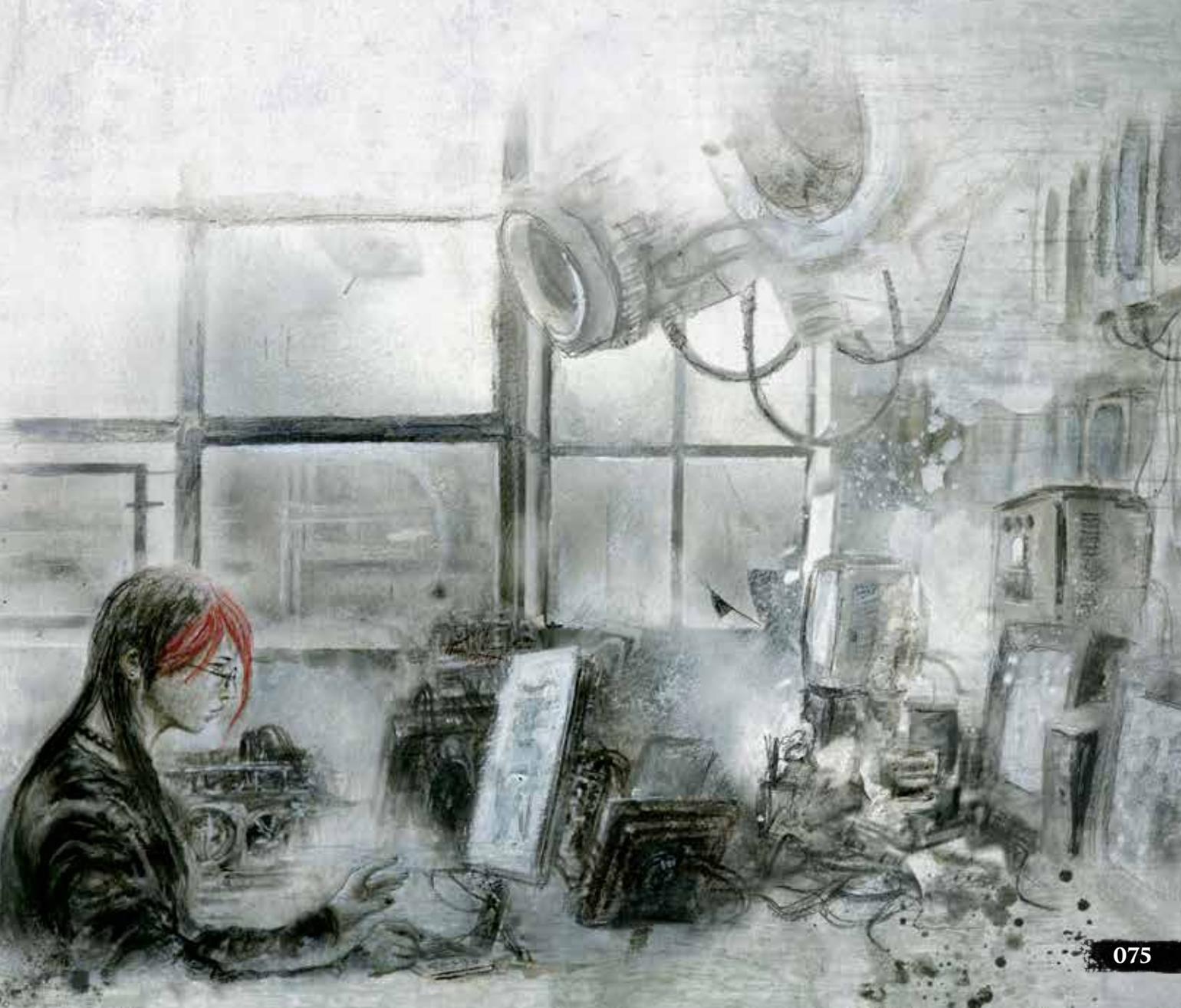
Así es como se conoce a Allen Dallas, uno de los buscadores más activos en Nueva York. Su apodo lógicamente

no proviene de EE. UU.: se lo pusieron sus contactos en Japón, país en el que Internet está casi tan activo como en los viejos tiempos. Allen es hijo de un bróker de bolsa que se suicidó, como tantas otras personas en los años veinte. Su madre lo crio como pudo, siempre sumida en una profunda tristeza, pero hace unos tres años que falleció. Desde entonces Allen se ha construido una identidad digital tan fuerte que casi se ha olvidado del mundo exterior.

Tiene acceso al sistema de cámaras de su calle e incluso a las del edificio de enfrente, donde una joven llamada Luz suele tomar largos baños de agua caliente o pasarse en ropa interior. Allen no puede quitársela de la cabeza y fantasea con conocerla.

Jellybean

Jellybean es conocido en Nueva York por ser un hábil facilitador de componentes electrónicos. Lleva mucho, mucho tiempo moviendo piezas, chips y demás que llegan al mercado negro de Chinatown gracias a sus contactos. En realidad, el actual Jellybean es un pálido reflejo del original. Su nombre es Adrian y su hermana Samantha era la Jellybean original. Samantha fue a un intercambio que salió mal y acabó con una herida de bala que le costaría la vida. Adrian decidió asumir la identidad de su hermana y continuar moviendo la mercancía, aunque de forma mucho más cauta. En la red se dice que Jellybean se ha ablandado pero sigue teniendo «buena mierda». Si buscas pasta térmica o un nuevo ratón para tu ordenador, Jellybean es una buena opción.





OTROS TÚMULOS

Está bien, tanto tú como yo somos neoyorquinos y es normal que conozcamos nuestra ciudad, pero ¿no tienes curiosidad por saber cómo es el mundo ahí fuera? Yo también tendría si fuera tú. La verdad es que no se sabe mucho, y a veces las historias se contradicen, seguramente porque las cosas allí están igual de difíciles que aquí. De todas formas, en tiempos de bonanza hice un intercambio con un buscador llamado Allen, que me contó algunas cosas que parecían ciertas sobre lo que ocurre muy lejos de aquí. Como seguramente ni tú ni yo conocamos jamás esas tierras, no tengo problema en compartirlo contigo. Considéralo mi contribución al sistema educativo, si quieres.

TOKIO

Japón es uno de los lugares de los que más información se tiene, y en concreto de Tokio. Esta ciudad era única antes del cambio: una ciudad magnífica y bulliciosa, sofisticada como pocas, pero aun así espiritual. En lugar de hundirse como otras muchas urbes, Tokio tuvo una extraña respuesta a la crisis, quizá debido al concepto de honor de los japoneses. Mientras muchos empresarios se suicidaron cuando el sistema económico se colapsó, la ciudad se volvió más reservada, más oscura. En palabras textuales de un escritor que dice haber estado allí: «El silencio se

ha instalado en sus calles como una losa, pero sus edificios siguen en pie». Es más de lo que podemos decir de Nueva York, ¿verdad?

Para aquel que nunca ha estado en Tokio, la sensación es que todo continúa como antes de la catástrofe: la ciudad está sucia, sí, pero los negocios siguen abiertos y las personas se mueven de acá para allá, ignorándose. Pero entonces adviertes que los habitantes parecen compartir un pacto tácito de silencio y que hay cosas que no pueden explicarse fácilmente. Por ejemplo, se cuenta que las almas de los recién fallecidos, los *hitodama*, pululan con su aspecto de fuegos fatuos por toda la ciudad, brillando tenuemente allí donde se aparecen. Pero mientras que los *hitodama* son inofensivos, los habitantes de Tokio temen a los *yōkai* y *tengu*: fantasmas, espíritus, apariciones que pueden desear mal a los humanos que se atreven a cruzarse en su camino. Quizá solo confundan a los solares y lunares con estas criaturas, o tal vez sea un sitio peor que este. No lo sé, pero yo voy a contártelo tal cual me lo transmitieron a mí. Tienes que entender que en Tokio la superstición se mezcla con los portentos reales. Especialmente en esta época de asombros, es difícil distinguir entre lo sobrenatural y la superchería. De hecho, no son pocos los que venden sus *omamori*, amuletos de tela o madera para la buena suerte y la protección.

El comercio dentro y fuera de los distritos se basa en el trueque; el arroz es una valiosa moneda de cambio, pero cualquier cosa útil puede intercambiarse. Estufas, fusibles,

bombillas, baterías, armas... Todo es más valioso que la antigua divisa, prácticamente inservible.

Pero que el lustroso aspecto de Tokio no te engañe: no estarás a salvo si no cuentas con el favor de alguna de las facciones que controlan cada distrito. En este caso es el gobierno de los solares. El mercado de Asakusa es territorio del sogún solar, y es la única zona que conserva el comercio entre distritos. Como si de un símbolo viviente se tratara, el sogún intenta no solo mantener el statu quo de la ciudad, sino que con sus samuráis, solares como él, buscan un estado feudal más propio de la Edad Media. El *bushido* es la única guía para estos samuráis. El sogún, buscando la gloria pasada, llama a Tokio «Nuevo Edo», derivado del nombre de finales del siglo XVI. Enemigo ancestral de las adoradoras de la Luna, el sogún intenta evitar el cambio de era, imponiendo sus antiguas leyes para recuperar el orden.

La *yakuza* controlaba buena parte de los negocios de la ciudad antes de la caída, y su poder solo creció después de esta; hicieron del barrio de Kabukichō su territorio, amurallándolo y haciendo acopio de armas y tecnología. Dueños indiscutibles del territorio, la *yakuza* mantiene una suerte de régimen feudal con sus habitantes, obligándolos a trabajar para ellos. En territorio *yakuza* pueden encontrarse automóviles funcionales e incluso helicópteros.

Otra zona destacada es Shibuya, un barrio moderno y alegre antes de la caída; después del colapso, la rabia *gaki*





invadió el territorio y desde entonces pueden verse fantasmas hambrientos ocupando los cuerpos de los antiguos ciudadanos. Estos *gaki* recorren las calles con hambre voraz, como si fueran zombis agresivos e insaciables. Aunque este territorio es el más afectado por la rabia, los *gaki* pueden encontrarse en cualquier lugar de la ciudad.

La zona del parque de Ueno es el territorio de los *oni*. Similares a los ogros de las mitologías occidentales, los *oni* son una mezcla de hombre gigante y bestia, con cuerpos musculosos, afiladas garras y colmillos y cuernos en la cabeza. No está claro si son organismos biológicos o los demonios que sugiere el folclore. En todo caso, son salvajes y agresivos, y aunque pueden ser malvados, valoran la fuerza sobre todas las cosas. Se dice que estas criaturas, lideradas por el *oni* Kowaze, protegen con ferocidad su territorio y a todos aquellos que consideran parte de su manada. Muchos son los que consideran que adquirir la marca de la manada es la mejor forma de sobrevivir en Tokio, a pesar del aspecto de los salvajes *oni*. Aunque hay que ganarse la marca demostrando fuerza

y coraje, merece la pena para ganar la lealtad y el afecto de estas criaturas.

El Palacio Imperial es territorio de los alados, y el lugar que menos ha cambiado. Ni espectros, ni samuráis ni *yakuzas* se acercan. El palacio se mantiene como un lugar aislado y misterioso. En este sentido, el palacio no ha cambiado: sigue sin ser territorio en el que la gente de a pie pueda entrar.

En algún lugar de la ciudad está una suerte de monasterio pintado en azul añil con un gran patio interior. Si alguna vez vas allí lo reconocerás de inmediato. Teme ese lugar, pues es el cuartel general de las Trece Lunas, origen de las 110 Katanas, de las que ya te he hablado.

PARÍS

Voy a hablarte de París por dos razones: la primera, para que veas que no en todas partes tienen a los solares vigilando desde las alturas como en Tokio o aquí; la segunda, porque yo soy hijo de inmigrantes parisinos y siempre tuve curiosidad por



conocer la tierra de mis padres. Dado el estado de las cosas, no creo que vaya a hacerlo nunca.

En París los supervivientes decidieron abandonar los exteriores y recluirse en el centro de la ciudad, tras una muralla que erigieron para protegerse de amenazas externas. La mayor parte de la gente vive en Montmartre, el antiguo barrio de los artistas. De acuerdo con lo que el buscador que me contó todo esto pudo averiguar, París, como otras ciudades europeas, ha vuelto al pasado, a una suerte de Medioevo entre muchas comunidades de supervivientes que viven de la agricultura, aprovechando los extrarradios como nuevos terrenos de cultivo.

Dicho así, parece que París y Tokio son muy diferentes. Sin embargo, tienen algo en común: uno de esos seres extraños la gobierna. En el caso francés se trata de un lunar. Este lunar se hace llamar Nergal, y sus iguales pueblan la ciudad y se mueven por ella a su antojo, asustando a los supervivientes.

A propósito de los supervivientes, está claro que la mayor parte de ellos se organiza en grupos como nosotros. Gran parte de estos grupos ejerce una lucha activa contra los lunares de

Nergal. Sin más información sobre lo que ocurre allí resulta difícil saber por qué, pero quizá es que los lunares son mucho más opresivos que los solares de Nueva York. O quizá es que su aspecto demoníaco predisponga a los humanos contra ellos. Solo podemos intuirlo.

Otra cosa que me han dicho de París es que existen muchos supervivientes deformes. Quizá sea un eco de la peste neonatal, o tal vez los lunares tengan el poder de transformar la carne de los humanos, pero en cualquier caso es un poco escalofriante, ¿no crees? Bueno, ¡qué sé yo! Si gran parte de lo que te he dicho sobre Nueva York son rumores y suposiciones, poco es lo que puedo afirmar sobre rincones del mundo tan alejados como Tokio y París.

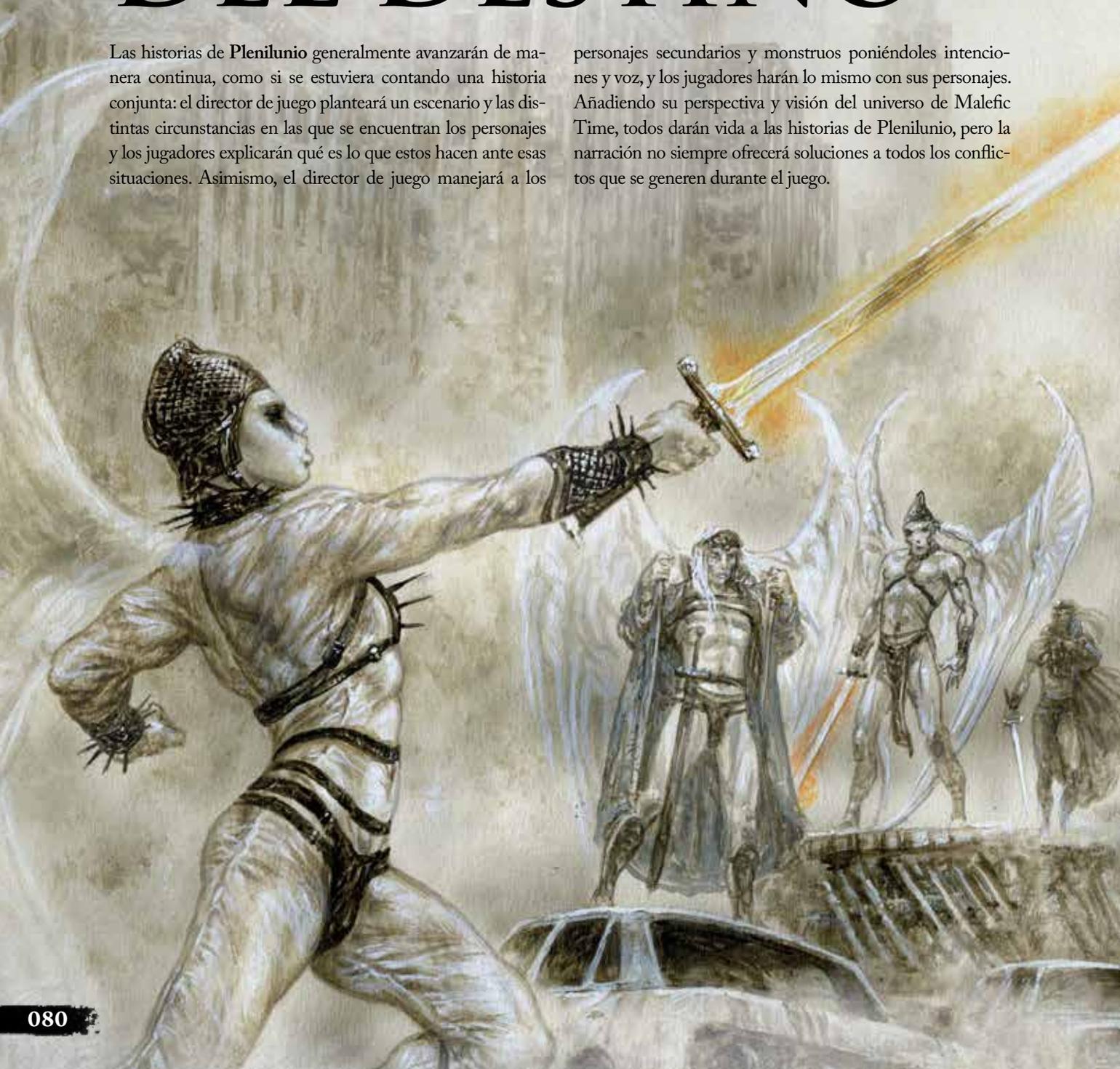
En cualquier caso, la hoguera está acabándose y pronto amanecerá. Es mejor que descanses. Mañana iremos cada uno por nuestro lado, porque yo tengo asuntos que hacer en el norte de la ciudad y tú harías bien en buscar algo más estable que dormir debajo de un puente. ¡Espero que algo de lo que te he dicho se haya quedado grabado en tu mollera y consigas sobrevivir lo bastante como para que volvamos a vernos!

CAPÍTULO IV

HERRAMIENTAS DEL DESTINO

Las historias de **Plenilunio** generalmente avanzarán de manera continua, como si se estuviera contando una historia conjunta: el director de juego planteará un escenario y las distintas circunstancias en las que se encuentran los personajes y los jugadores explicarán qué es lo que estos hacen ante esas situaciones. Asimismo, el director de juego manejará a los

personajes secundarios y monstruos poniéndoles intenciones y voz, y los jugadores harán lo mismo con sus personajes. Añadiendo su perspectiva y visión del universo de **Malefic Time**, todos darán vida a las historias de **Plenilunio**, pero la narración no siempre ofrecerá soluciones a todos los conflictos que se generen durante el juego.





MECÁNICA BÁSICA

Habrán ocasiones en las que se necesitará de un sistema que permita determinar si las acciones de un personaje o la de sus enemigos tienen éxito de una manera objetiva y no simplemente narrativa. Estas situaciones pueden ser lo suficientemente importantes para el avance de la trama como para necesitar de unas reglas de juego que permitan determinar el éxito y su grado, es decir, lo bien que el personaje realiza la acción. Siempre que os enfrentéis a una situación que implique una probabilidad de éxito es necesario recurrir a estas reglas: escapar de unos perseguidores caníbales, dañar a un terrible monstruo que bloquea el paso o crear un rayo usando la propia esencia como fuente de poder son algunos ejemplos. Esto se llama emprender una **acción**.

Algunas acciones implican que el personaje se enfrente a un obstáculo del escenario o del ambiente, sin necesidad de medir sus capacidades frente a las de otra criatura. Romper una puerta atrancada, escalar un muro de escombros, buscar información sobre unos símbolos extraños pintados en una pared... son algunos ejemplos de estas situaciones, a las que llamaremos **retos**.

En otras acciones, el personaje tendrá que enfrentarse a criaturas, enemigos e incluso otros personajes y medir sus capacidades contra ellos para determinar quién es el vencedor. Para solucionar estas situaciones, a las que llamaremos **conflictos**, se comparan las puntuaciones de los implicados y se aplican las reglas, como veremos más adelante. Un enfrentamiento físico por dominar una zona, resistir la magia de otro personaje o intentar convencer a Luz de que tu personaje puede custodiar la espada Malefic son ejemplos de conflictos.

Independientemente del tipo de acción lo primero que debemos hacer es declararla, es decir, indicarle al director de juego qué es lo que quiere hacer el personaje y cómo trata de hacerlo. Esto servirá para que el director de juego pueda determinar qué característica se debe utilizar para superar la acción y decidir si se trata de un reto o un conflicto.

A lo largo de este capítulo encontrarás diversos ejemplos sobre la aplicación de las reglas que te servirán para comprenderlas mejor.

TIRADAS DE DADOS

Todas las acciones de **Plenilunio** se resuelven mediante tiradas opuestas de grupos de dados de seis caras. Normalmente el jugador lanzará tantos dados como la puntuación

de una de las características de su personaje, mientras que el director lanzará un número de dados determinado por la dificultad de la acción, si se trata de un reto, o por la característica del personaje que se enfrenta al jugador, si se trata de un conflicto.

Cada vez que queramos saber si un personaje tiene éxito en una acción, el director de juego debe determinar cuál de las siete características está implicada en la acción (página 020). Una vez hecho esto, se comprueba la puntuación que el personaje tiene en dicha característica y ese valor determinará el número de dados de seis caras que se tirarán en la resolución de la acción.

Armand, el personaje de Luis, ha encontrado un rastro de sangre en una ruinoso fábrica abandonada y piensa que siguiéndolo podría encontrar una pista importante sobre el paradero de un compañero desaparecido. Le dice al director de juego, Fernando, que quiere seguir dicho rastro y para ello utilizará sus capacidades básicas de rastreo. Fernando decide que la característica implicada es Astucia, en la que Armand tiene una puntuación de 3. Luis coge, por tanto, tres dados y los lanza.

Existen cuatro resultados básicos que podemos obtener con la tirada de los dados: 1 (fracaso), 2 o 3 (fallo), 4 o 5 (éxito) y 6 (triumfo). En la mayoría de circunstancias, un fracaso equivale a un fallo y un triunfo equivale a un éxito. Sin embargo, determinadas circunstancias especiales solo se aplican a fracasos o triunfos, así que es importante diferenciar unos resultados de otros durante el juego. La mayor parte de las veces, será suficiente con contar el número de éxitos obtenidos en la tirada.

Tres dados ruedan por la mesa y aparecen los siguientes resultados: 1, 4 y 6. El 1 es un fracaso, que en este caso cuenta simplemente como un fallo. El 4 es un éxito y el 6 es un triunfo.

Dados de Plenilunio

Aunque puedes jugar con dados de seis caras normales, estamos preparando unos dados especiales para jugar a **Plenilunio**. Son dados de seis caras con dos caras en blanco (representando los fallos), dos marcadas con una luna creciente (que representan los éxitos), una marcada con una luna llena (el símbolo del triunfo) y otra marcada con una luna nueva (el símbolo de fracaso). Pronto podrás encontrarlos en www.nosolorol.com y en tu tienda habitual.



Especialidades

Como ya sabemos, cada personaje tiene una especialidad en cada característica, una competencia en la que es especialmente bueno relacionada con la característica en cuestión. Cuando un personaje realiza una acción, es el director de juego quien debe determinar si la especialidad del personaje es adecuada en esa ocasión. En caso afirmativo, cada triunfo obtenido en la tirada del personaje cuenta como dos éxitos. En caso contrario, cada triunfo equivale a un éxito.

La especialidad de Astucia de Armand es «Seguir rastros». El director decide que se aplica a la acción en curso, así que el triunfo que Luis ha obtenido cuenta como dos éxitos, lo que le deja con un total de tres éxitos en su tirada.

En ocasiones, la especialidad de un personaje en otra característica diferente a la utilizada puede ser relevante a la acción que está teniendo lugar. Si el director de juego lo permite, utiliza la característica apropiada a la acción, pero aplica

la especialidad de otra característica a la tirada como se ha descrito anteriormente, haciendo que los triunfos cuenten como dos éxitos.

Leonord, el personaje de Beatriz, está intentando arreglar una pistola encasquillada. Esto requiere según, el director de juego, una tirada de Astucia. La especialidad de Astucia de Leonord es «Intuición», mientras que su especialidad de Combate es «Armas cortas», y el director considera que es apropiado que se aplique a esta acción en concreto: si Leonord está especializada en disparar este tipo de armas también debe de tener conocimientos sobre cómo mantenerlas en funcionamiento.

RETOS

En un reto, el personaje se enfrenta a las circunstancias, es decir a un obstáculo que no es otro personaje. Cuanto más



adversas resulten más complicado será que logre superar la acción. Si se determina que la acción es un reto, el director de juego le adjudicará una dificultad que indicará el número de dados que debe lanzar como oposición a la acción del personaje.

Dificultad	Dados
Fácil	1
Media	2
Difícil	3
Muy difícil	5
Épica	6

El rastro de sangre no es muy abundante, pero sí bastante reciente, así que Fernando, el director de juego, determina que la dificultad es 2.

Los dados de dificultad son lanzados por el director de juego, que usará los éxitos y triunfos obtenidos para cancelar los que obtenga el jugador en su tirada. Normalmente los triunfos del director de juego contarán como éxitos, ya que la dificultad no puede tener una especialidad que permita éxitos dobles. Los éxitos obtenidos en la tirada de

dificultad se restan de los éxitos obtenidos por el jugador. Si el resultado es favorable para el jugador, entonces la acción del personaje ha tenido éxito y consigue lo que se proponía. Si no lo es, entonces la acción ha fallado y el personaje no logra su objetivo. Si el resultado es un empate, es decir, los éxitos de la tirada de dificultad anulan todos los éxitos del jugador, entonces se produce un resultado ambiguo: quizás el personaje no logra lo que se proponía, pero obtiene algún tipo de ventaja diferente, tal vez tiene éxito pero se produce una complicación adicional inesperada o puede que solo logre la mitad de lo que quería, si eso es posible.

El director de juego lanza los dados y obtiene un 5 y un 6: un éxito y un triunfo, es decir, dos éxitos. Recordemos que el jugador había obtenido tres éxitos en su tirada (un éxito normal y un triunfo convertido en éxito doble gracias a u especialidad), así que el balance es de un éxito a su favor.

El director de juego describe entonces el resultado de la acción, usando el grado de éxito (el número de éxitos en los que el personaje superó la dificultad) o de fallo (el número de éxitos en los que la dificultad superó al personaje) como guía de lo bien o mal que le salen las cosas.

Grado de éxito

- 1 Logra lo que se propone a duras penas o tarda bastante más tiempo en conseguirlo.
- 2 Logra lo que se propone.
- 3 Logra lo que se propone de forma rápida o con alguna ventaja adicional.
- 4 Logra lo que se propone de forma absoluta, en tiempo récord y se coloca en una situación ventajosa o recibe una consecuencia positiva adicional.

Grado de fallo

- 1 No consigue lo que se propone por muy poco.
- 2 No consigue lo que se propone.
- 3 No consigue lo que se propone y pierde más tiempo del esperado o sufre alguna desventaja adicional.
- 4 No consigue lo que se propone y se coloca en una situación delicada o peligrosa o sufre daño u otra consecuencia negativa adicional.

La tirada de Luis ha superado la dificultad, pero solo en un éxito, así que el director de juego determina que Armand consigue lo que se propone, pero le lleva un tiempo extra que puede ser clave. Sigue el rastro, pero lo pierde un par de veces y tarda unos minutos extra. Cuando encuentra a su compañero, ve que está inconsciente y que alguien ha usado su sangre para pintar unos extraños símbolos en la pared.

A veces es importante saber si los éxitos con los que el personaje ha superado la dificultad son éxitos normales o triunfos. Para esta finalidad, ten presente esto: los triunfos siempre son los últimos éxitos en anularse. Incluso si en la tirada de oposición también hay triunfos estos anulan primero los éxitos normales. Hablaremos de esto con más detalle en la sección de «Daño» (página 097).

CONFLICTOS

Los conflictos son acciones que enfrentan a dos personajes. Puede ser que ambos persigan el mismo objetivo y pugnen por ver cual lo consigue, por ejemplo, si están jugando una partida de ajedrez o si están corriendo por tratar de llegar antes a una puerta, o puede que uno busque un objetivo y el otro persiga el contrario, por ejemplo, si un personaje trata de hacer creer a otro una mentira o alguien quiere moverse sin que un guardia se dé cuenta de su presencia.

El director de juego determina qué característica utilizará cada personaje involucrado en el conflicto. A menudo será la misma si los dos personajes compiten por el mismo

objetivo y, en cambio, serán diferentes si buscan objetivos distintos, pero en todo caso queda a criterio del director de juego. Igualmente, será este quien determine si alguno de los jugadores puede aplicar una especialidad de su personaje al conflicto.

Tras comprobar que su compañero está inconsciente pero fuera de peligro, Armand mira a su alrededor para asegurarse de que no es una trampa. Él no lo sabe, pero una figura misteriosa lo contempla desde un lugar oculto, así que hace bien en desconfiar. El director de juego considera que es necesario un conflicto para decidir lo que sucede. Luis tirará por la Astucia de Armand (su especialidad de «Seguir rastros» no se aplica en este caso), mientras que el director de juego tirará por la Sutileza del otro personaje, cuya especialidad es «Escondarse», que parece muy apropiada para la situación. Como todas las acciones requieren tiradas opuestas, Luis no sabe si el director de juego tira los dados porque hay otro personaje o porque es la dificultad de la acción.

Como los retos, los conflictos se resuelven con una tirada opuesta, pero en este caso no existe una dificultad establecida por el director de juego. En su lugar, se comparan los resultados de las tiradas de los dos personajes implicados. La diferencia de éxitos indicará cuál de los dos supera al otro y el grado de ventaja que consigue, exactamente como describimos en la sección anterior.

Luis tira tres dados por la Astucia de Armand y obtiene 2, 2 y 6, un triunfo que cuenta como un éxito en esta situación. El director de juego tira cuatro dados, la Sutileza de la figura misteriosa aplicando su especialidad en «Escondarse», y obtiene 1, 3, 6 y 6, dos triunfos que se convierten en cuatro éxitos, una ventaja de tres éxitos sobre Armand. El director le dice a Luis que Armand está convencido de que no hay nadie allí mientras en secreto decide que la figura misteriosa aprovecha un descuido de Armand para moverse a otro escondite más cercano a él.

En los conflictos los empates se resuelven como tales siempre que el sentido común indique que tal cosa puede ocurrir: una carrera por llegar al punto de abastecimiento más cercano terminaría con ambos personaje llegando al mismo tiempo; una lucha dialéctica buscando el apoyo de los compañeros acabaría con que los miembros del grupo no terminan de decidir quién es el mejor candidato (o que acaban divididos entre ambos). Si la lógica indica que la acción no puede terminar en un empate (por ejemplo, cuando un personaje trata de mentir a otro) repite las tiradas de ambos hasta desempatar.



REVÉS

Si un personaje no consigue ningún éxito o triunfo en su tirada y obtiene uno o más fracasos, sufre un **revés**. Un revés es una circunstancia adversa relacionada con la acción que estaba tratando de llevar a cabo. Por ejemplo, su espada puede quedarse clavada en la pared o romper la cerradura que estaba tratando de forzar.

Ignorante de que alguien está vigilándolo, Armand examina los símbolos pintados con sangre en la pared tratando de reconocerlos. El director de juego considera que para ello es necesaria una tirada de Cultura a dificultad 4. El director lanza los cuatro dados de dificultad y obtiene 2, 3, 5 y 5: dos éxitos. Luis tira los dos dados de Saber de Armand y obtiene un 1 y un 3: un fracaso y un fallo. Armand no consigue identificar el significado de los símbolos y además sufre un revés: de alguna manera que no comprende, las runas se activan al examinarlas y comienzan a brillar con un fulgor amarillo.

REGLAS AVANZADAS

A continuación te presentamos algunas reglas adicionales que dan más profundidad y detalle al juego. Si eres un director de juego novato, te recomendamos que vayas introduciéndolas según tu grupo de juego y tú os vayáis encontrando cómodos, de manera progresiva. De todas formas, no te preocupes, no se trata de reglas muy complejas, sino que simplemente añaden más detalles para tratar ciertas situaciones y exploran nuevas opciones de juego.

Acciones prolongadas

Algunas acciones, ya sean retos o conflictos, necesitan de un determinado número de éxitos para ser completadas. Forzar una cerradura, buscar determinada información en documentos antiguos o incluso desactivar una bomba son algunos ejemplos de acciones que requieren acumular cierto número de éxitos, y en el juego las llamaremos **acciones prolongadas**.

Su resolución es similar a lo descrito anteriormente, con la diferencia que se necesita un número de éxitos preestablecidos por el director de juego para tener éxito completo en la acción y estos pueden obtenerse acumulándolos en tiradas sucesivas. Normalmente solo tiene sentido recurrir a una acción prolongada si el avance en la misma tiene un interés dramático, por ejemplo, si es importante saber cuánto tarda el personaje en conseguirlo. En caso contrario simplemente deja que el personaje invierta el tiempo necesario en la acción y decide el resultado en una única tirada.

Leonord se dispone a desencasquillar la pistola cuando lo que ella creía un cadáver se levanta a unos metros de distancia. Parece que saber cuándo la pistola estará lista para utilizarse es una cuestión clave, así que el director decide que será necesaria una acción prolongada a dificultad 3 que acumule cinco éxitos para conseguirlo. En su primer intento, mientras el cuerpo tambaleante termina de alzarse, Beatriz obtiene tres éxitos a su favor. En el segundo intento, no supera los éxitos de la dificultad, así que no consigue avanzar en la acción, mientras su inesperado oponente avanza despacio pero decidido hacia ella, con los brazos extendidos. En su tercer intento obtiene cuatro éxitos, lo que le da un total de siete, superando ampliamente los cinco que necesitaba. Justo cuando el cadáver

animado llega a su alcance, el arma de Leonord está lista para utilizarse de nuevo.

Date cuenta de que normalmente los éxitos acumulados no se pierden: en las tiradas en las que el personaje tiene menos éxitos que la dificultad, no avanza en su objetivo, pero nada más. Pues bien, si un jugador obtiene un revés en una de las tiradas, pierde los éxitos que haya acumulado hasta el momento.

Acciones conjuntas

Puede darse el caso de que un determinado obstáculo pueda solventarse con ayuda de otro u otros personajes. Cuando uno o dos personajes colaboren para resolver una tarea, lo denominaremos **acción conjunta**.

Como de costumbre, el director de juego determina la característica y especialidad apropiadas para resolver la acción. El personaje que tenga mayor puntuación en la característica será quien coordine la acción conjunta, y se usará esa puntuación como base. El resto de personajes aportarán un dado extra a la acción siempre y cuando su puntuación en la característica sea al menos la mitad de la del coordinador.

Hay que tener en cuenta que no todas las acciones pueden hacerse de manera conjunta y que el número de participantes en este tipo de acciones es necesariamente limitado: los personajes pueden llegar a entorpecerse más que ayudarse si son demasiados. Por ese motivo el número de participantes que puedan apoyar la acción, así como la pertinencia del trabajo en equipo, quedará en manos de la lógica de la situación y, en última instancia, en la decisión del director de juego.

Una vez determinados los dados a lanzar, se resuelve la acción de manera normal con los dados del coordinador y los de los personajes de apoyo. Si superan el número de éxitos de la tirada de dificultad, los personajes habrán conseguido superar el obstáculo.

Mark, Lin y Xavier están tratando de abrir la losa que cubre un sepulcro y el director determina que se trata de un reto de Fortaleza a dificultad 4. Mark tiene Fortaleza 4, Lin Fortaleza 3 y Xavier Fortaleza 1. En la acción conjunta, Mark será el coordinador porque tiene la puntuación mayor, así que la puntuación base es 4. Lin añade un +1 porque su Fortaleza es igual o mayor a la mitad de la de Mark, pero Xavier no añade nada: sencillamente no es lo bastante fuerte para ser de ayuda. De modo que el grupo tirará cinco dados frente a los cuatro dados de dificultad.

Herramientas

Normalmente las cosas se hacen mejor usando las herramientas adecuadas. Desde luego, puedes forzar una cerradura con una horquilla (por lo menos en las historias de ficción), pero unas ganzúas adecuadas serán de mucha más ayuda, y ya ni hablemos de una pistola de cerrajero. Del mismo modo, puedes practicar primeros auxilios usando una botella de *whisky* y jirones de tu camisa, pero seguramente la cosa se te dé mejor con un botiquín bien surtido.

En términos de juego, se asume que el personaje que realiza la acción cuenta con las herramientas mínimas necesarias (que en algunos casos puede significar ninguna en absoluto). Si el personaje cuenta con herramientas adecuadas o de más calidad, añade uno o dos dados a la característica del personaje.

Si Mark y compañía hubieran tenido una palanca cuando trataban de mover la losa para abrir el sepulcro habrían recibido un dado extra. Un gato hidráulico les hubiera dado dos dados extra.

La bonificación por herramientas no se acumula si el personaje utiliza varias herramientas al mismo tiempo. En ese caso se añaden solo los dados que añada la mejor herramienta.



DESTINO

La fuerza del destino en los relatos de Malefic Time está continuamente presente, así como el conflicto entre la inevitabilidad de este y el libre albedrío. Los personajes de **Plenilunio** vivirán ese conflicto apoyado en las mecánicas del juego: si aceptan su destino las fuerzas cósmicas fluirán a su favor, haciéndoles las cosas más fáciles, pero llevándolos de forma inexorable hacia ese destino que puede ser funesto. Si se rebelan contra el destino las circunstancias se pondrán más complicadas para ellos y sentirán la presión del cosmos por aceptar su sino.

Ya se sientan seres miserables sin un objetivo claro en sus vidas o sean personas con misiones imposibles para las que han sido entrenadas desde pequeñas, los personajes de **Plenilunio** sentirán tarde o temprano que el futuro es una línea que deben seguir hasta su final o una fuerza que no pueden controlar, un giro inesperado que los golpea de pronto y les hace terminar su camino.

En **Plenilunio**, la característica de Destino es una medida de la importancia del personaje en los eventos clave que se están librando en el apocalipsis, de la aceptación del futuro que le espera y de su avance en el camino hacia él. El Destino puede adoptar puntuaciones entre 1 y 10. La mayoría de los personajes no jugadores tienen una puntuación de Destino fija que representa su importancia en el gran juego. La gente corriente, los supervivientes que malviven en las ruinas del mundo, tienen puntuaciones de Destino 1 o 2. En cambio, los líderes de los alados que están llamados a participar en la batalla final que decida el destino de este ciclo tienen Destino 8 o más.

Algunas personas especiales, como Soum y Luz (o los personajes jugadores), tienen un papel reservado en el gran juego, pero también la libertad de resistirse a dicho papel... o, al menos, intentarlo. Conforme avance el juego, si el personaje acepta lo que el universo le depara, su puntuación de Destino aumentará: las fuerzas cósmicas le recompensarán con energía mística y retorciendo las circunstancias a su favor... Hasta que alcance su destino y deje de ser una ficha útil. Por el contrario, si el personaje lucha contra su destino, el cosmos lo tentará repetidamente y lo pondrá en situaciones complicadas para obligarlo a aceptar su ayuda.

En **Plenilunio**, cada personaje jugador comenzará el juego con una puntuación de Destino entre 1 y 5. Un personaje con Destino 1 acaba de comenzar su camino y posiblemente aún no entienda su importancia en los eventos que se están desencadenando ni sepa cuál es el papel que le va a tocar desempeñar en ellos. Un personaje con Destino 5 seguramente

ha comprendido ya que es una pieza del gran juego, aunque puede que aún no haya decidido si abrazará el destino que lo aguarda o tratará de rebelarse contra él.

Durante el juego, la puntuación de Destino del personaje irá aumentando según avancen las historias, acercándolo cada vez más al final de su camino, y cuando llegue a 10 puntos, el destino se cumplirá. En qué consiste exactamente el destino del personaje es algo que se va concretando con cada nuevo punto de Destino que este adquiere. A veces en forma de visiones, otras por revelaciones de personajes no jugadores y otras por simple intuición del personaje, la naturaleza de su destino se va concretando hasta el momento final en que la puntuación llega a 10 puntos y el destino queda totalmente revelado: solo queda enfrentarlo, como veremos en la sección «El final del camino», en la página 090.

RESERVA DE DADOS DE DESTINO

Cada aventura de **Plenilunio** tiene una reserva de dados que el director de juego sitúa en el centro de la mesa al comienzo de la misma. Esta es la llamada reserva de dados de destino: un determinado número de dados que sirven para influir en las historias ayudando a los personajes a conseguir sus objetivos pero precipitándolos hacia el final de su camino.

La reserva de dados de destino se compone de cinco o más dados dependiendo de la aventura. Generalmente la reserva se compone de diez dados, pero algunas historias pueden requerir de un menor número para representar lo poco que el destino tiene que ver con esa aventura, o mayor para reflejar que los acontecimientos que tienen lugar en ella tienen una importancia crucial en el fin de ciclo que está sucediendo. Es importante no confundir los dados de la reserva con los dados de juego normales, así que deben ser de un color distinto o diferentes de algún modo.

Durante el juego, un jugador puede coger hasta cinco dados de la reserva de destino y añadirlos a los suyos en cualquier acción que realice su personaje, pero debe tener en cuenta varias cosas:

✦ La reserva se comparte entre todos los jugadores, por lo que los dados que un jugador utilice dejarán de estar disponibles para el resto. Un jugador puede coger libremente los dados que quiera de la reserva (hasta cinco) sin que los demás jugadores puedan vetarlo, pero los dados utilizados se agotan hasta la siguiente aventura.

- * La reserva de dados de destino es exclusiva de los jugadores. El director de juego no puede usar la reserva de dados de destino.
- * Cuantos menos dados queden en la reserva, más abandonados a su suerte se encontrarán los personajes, sin que las fuerzas del cosmos puedan ayudarles. Procurad utilizar los dados de destino en momentos climáticos e importantes de la historia u os encontraréis perdidos en el peor momento.
- * Los dados de la reserva funcionan como dados normales a excepción de que los valores de triunfo cuentan siempre como doble éxito, tenga o no el personaje una especialidad adecuada para la acción que quiera realizar.
- * Si en la tirada se obtiene algún triunfo en los dados de destino, la puntuación de Destino del personaje aumenta inmediatamente en uno y este recupera todos los puntos de Fortuna hasta su nueva puntuación de Destino (ver más adelante).

Christopher es un precursor que está investigando en una ruinoso biblioteca sobre unos extraños símbolos que ha estado viendo en sus sueños. El director pide a su jugador una tirada de Cultura a dificultad 4 (esta biblioteca no es muy grande y el tema es muy específico). El director lanza los dados de dificultad y obtiene dos éxitos. Christopher tiene Cultura 3, pero el jugador que lo interpreta decide añadir dos dados de la reserva de dados de destino a esta prueba. La tirada tiene un éxito, pero obtiene además dos triunfos en los dados de la reserva (cada uno cuenta como un éxito doble), así que acumula cinco éxitos. Como ha obtenido triunfos en los dados de destino, la puntuación de Destino de Christopher aumenta un punto (de 3 a 4) y sus puntos de Fortuna se restablecen a su nuevo máximo.

Aunque durante la historia lo normal es que la reserva de dados de destino solo disminuya, hay algunas circunstancias que pueden hacer que aumente. En primer lugar, el uso de algunos dones, explicados en la página 102. De manera menos frecuente, en algunas aventuras puede haber giros de la trama que añadan dos o tres dados a la reserva en mitad de la historia.

El grupo de personajes jugadores ayuda a una mujer embarazada a dar a luz. Pese a sus esfuerzos, la madre muere durante el parto y, mientras están pensando a dónde llevar el bebé, uno de los personajes descubre una marca en forma de luna en la espalda de la niña: justo como ha estado viendo en sus sueños. El director de juego añade tres dados a la reserva de dados de destino.

Los dones del personaje están intrínsecamente unidos a su puntuación de Destino, de modo que cuando esta aumenta el personaje recibe un nuevo punto para adquirir otro don o aumentar la puntuación de uno que ya posea. Consulta la página 025 para más información.

FORTUNA

La Fortuna es una medida de la energía cósmica que el personaje concentra en cada momento. Un personaje comienza cada aventura con tantos puntos de Fortuna como su puntuación de Destino. Durante esta, el jugador gastará dichos puntos para activar los dones del personaje y conseguir otros efectos a su favor.

Los puntos de Fortuna se utilizan para:

- * **Activar dones.** Debe gastarse un punto de Fortuna para activar un don del personaje.
- * **Reducir la severidad de una herida.** Puede gastarse un punto de Fortuna para reducir un nivel la severidad de una herida recibida. Se pueden gastar más puntos y reducir la herida varios niveles, llegando incluso a ignorarla por completo si se gastan los puntos suficientes. Los puntos de Resistencia se pierden de manera normal, pero no producen la herida asociada, sino otra de menor gravedad (hasta ninguna en absoluto): se considera que el personaje ha recibido el impacto, pero algo impide que resulte letal. Consulta la sección de «Niveles de salud y heridas» (página 098) para más información.
- * **Recobrar el aliento.** Puede gastarse un punto de Fortuna para sacar fuerzas de flaqueza y recuperar inmediatamente la mitad de los puntos de Resistencia perdidos. Puedes leer más sobre recuperar puntos de Resistencia en la página 101.
- * **Introducir un elemento dramático.** Gastando un punto de Fortuna un jugador puede forzar una casualidad o introducir un elemento en la trama que resulte lógico y no contradiga lo descrito por el director de juego. Por ejemplo, el jugador puede decidir que el viejo almacén que ha mencionado el director de juego contenga algunas herramientas olvidadas, o al llegar a una nueva zona de la ciudad puede introducir un personaje no jugador que sea un viejo conocido suyo. El director de juego tiene que aprobar la aportación del jugador: al fin y al cabo él es el único que tiene la visión de conjunto de la historia y sabe si el elemento que quiere introducir el jugador puede desequilibrarla. Igualmente, si el director de juego considera que el elemento que el jugador quiere introducir es demasiado poderoso o ventajoso para él, puede exigir el gasto de dos

o incluso tres puntos de Fortuna para incorporarlo en la historia.

- * **Adelantarse.** Un jugador puede gastar un punto de Fortuna para adelantar el turno en el que le toca actuar a su personaje. Consulta «Orden de actuación» en la página 092 para obtener más información.

Los puntos de Fortuna gastados se recuperan de una las siguientes formas:

- * Cuando un personaje gana un punto de Destino en mitad de la historia (al obtener uno o más triunfos en dados de destino, ver página 089), sus puntos de Fortuna se igualan a su nueva puntuación de Destino, de manera que el personaje queda recargado de esta energía cósmica.
- * Con cualquier giro de la trama que añada dados a la reserva de dados de destino (pero no por usos de dones) todos los personajes jugadores recuperan un punto de Fortuna por cada dado que se añade a la reserva.
- * Al principio de una nueva historia, los puntos de Fortuna de cada personaje se recuperan completamente.

De cualquier modo, los puntos de Fortuna de un personaje nunca pueden llegar a ser mayores que la puntuación de Destino del personaje.

EL FINAL DEL CAMINO

Tarde o temprano un personaje alcanza 10 puntos de Destino y se enfrenta al final de su viaje: su papel en el gran juego se revela y él alcanza el sino que había preparado para él. Esto conlleva que el personaje llega al fin de sus aventuras y que la historia que se está jugando será la última en la que participe. Esto no implica necesariamente la muerte del personaje, pero sí algún tipo de salida que lo deja fuera de juego: quizás deba quedarse en un monasterio custodiando hasta el fin de sus días un arma sagrada o puede que engendre un bebé que será decisivo en los años que vendrán; como sea, su papel en el gran juego ya ha sido desempeñado.

Al alcanzar Destino 10, el personaje tendrá una sensación apremiante e inexplicable de que algo va a suceder: de un modo instintivo percibe que el final de su camino está a punto de llegar y de que ya no hay marcha atrás. Sin embargo, es importante entender que un personaje con Destino 10 no deja de jugar inmediatamente. Está en su última aventura, pero podrá terminarla (o intentarlo): seguirá siendo interpretado por el jugador hasta que la historia concluya o su destino se cumpla durante la misma. Hablaremos de esto a continuación.

Al alcanzar Destino 10, los puntos de Fortuna del personaje se recuperarán hasta el máximo, como siempre que un personaje aumenta su puntuación de Destino. Sin embargo, esta es la última vez que recupera Fortuna: esos 10 puntos serán los últimos que tenga y se agotarán para siempre una vez que los gaste. Además, el personaje ya no podrá beneficiarse nunca más de la reserva de dados de destino: tendrá que apañárselas con sus propios medios.

Cuando un personaje alcanza su destino se produce un punto climático en la campaña: ha llegado el momento en el que finalmente se enfrenta a la misión que el cosmos tiene reservada para él, el momento en el que se cumple su papel en el gran juego. Esto debería representarse con una escena dotada del merecido dramatismo, y aunque es labor del director de juego narrar la situación, este debería permitir al jugador contribuir significativamente en la construcción de dicha escena. Al fin y al cabo será la última en la que jugará con este personaje.

El momento en el que situar esta escena dependerá del curso de la historia actual. Recordemos que no hay por qué precipitar que ocurra justo cuando el personaje alcanza la puntuación de Destino 10. De hecho, salvo que el director de juego y el jugador consigan una excelente sincronía será muy difícil encajar la escena en ese momento. Llegado el caso, si el curso de la aventura hace muy difícil encajar la resolución del destino del personaje, puede recurrirse a un epílogo para ello, una narración en la que el director de juego y el jugador concretan qué pasa con el personaje una vez terminada la historia, cómo se separa de sus compañeros del grupo y enfrenta su destino.

EXPERIENCIA

A lo largo de sus aventuras de **Plenilunio**, los personajes se curten y aprenden cosas nuevas. Durante el juego reflejamos eso mediante la experiencia.

Al finalizar una aventura, el director de juego dará a los jugadores entre 1 y 10 puntos de experiencia que pueden acumular para mejorar sus personajes. Que reciban más puntos o menos dependerá de lo bien que hayan resuelto la historia, de la dificultad de la misma y de sus actuaciones individuales. Aunque en las historias oficiales de **Plenilunio** incluimos sugerencias sobre el reparto de experiencia, este queda en último caso a discreción del director de juego. Aquí tienes algunas directrices que pueden serte útiles en ese sentido:

- * **Según la dificultad (1 a 5).** Si la aventura es fácil y no supone ningún riesgo, otorga 1 punto de experiencia. Si la aventura tiene una dificultad moderada, hubo peligro

y se corrieron riesgos, asigna 3 puntos de experiencia. Si la aventura es difícil y los personajes han estado en serio peligro de muerte continuamente otorga 5 puntos.

- ✦ **Según el éxito (1 a 3).** Si los personajes fracasan en lo que pretendían y todo les sale al revés, otorga 1 punto de experiencia (de los errores también se aprende). Si los personajes tienen éxito y logran sus objetivos asigna 3 puntos de experiencia.
- ✦ **Ideas geniales (1).** Si un jugador tuvo alguna buena idea que salvó la situación o cambió el curso de la historia a mejor, dale 1 punto de experiencia.
- ✦ **Interpretación (1).** Si la interpretación de un jugador fue memorable y estuvo especialmente acertada, dale 1 punto de experiencia.

Gastar experiencia

Estos puntos de experiencia se acumulan para mejorar al personaje durante las historias. Normalmente necesitarás

superar varias aventuras para conseguir puntos suficientes para adquirir una mejora para el personaje. En **Plenilunio** la curva de mejora del personaje es rápida, pero tampoco quieres que los protagonistas se vuelvan superpoderosos tras unas pocas sesiones de juego. Los puntos de experiencia ganados pueden gastarse para:

- ✦ **Mejorar una característica.** Puedes incrementar una característica 1 punto hasta un valor máximo de 5 pagando 20 puntos de experiencia. Puedes incrementar una característica de 5 a 6 pagando 40 puntos de experiencia.
- ✦ **Obtener una nueva especialidad.** Puedes comprar una nueva especialidad para una característica por 10 puntos de experiencia.
- ✦ **Cambiar una especialidad.** Puedes cambiar una especialidad de tu personaje por otra nueva pagando 3 puntos de experiencia.
- ✦ **Mejorar un don.** Puedes incrementar la puntuación de un don existente a un máximo de nivel 5 o desarrollar un nuevo don a nivel 1 pagando 10 puntos de experiencia.



COMBATE

Las reglas que hemos visto hasta ahora sirven para solucionar la mayoría de las situaciones que puedas encontrar durante una partida de **Plenilunio**. Sin embargo, como parte esencial de la ambientación, los personajes se enfrentan a otros humanos y a criaturas sobrenaturales, como los solares o lunares, por la supervivencia o con el objetivo de cumplir su destino. Las escenas de acción están muy presentes en **Plenilunio** y requieren de una mecánica de reglas algo más detallada.

El sistema de combate se basa en los mismos fundamentos vistos hasta ahora, tanto en su parte mecánica como en su parte más narrativa. Las reglas de **Plenilunio** contemplan la secuencia de combate en su totalidad, considerando la acción como un compendio de las situaciones que acontecen durante una pelea o un tiroteo. Tanto el impacto como el daño se resuelven a la vez con la misma tirada y de manera enfrentada al oponente, considerándolo parte de la misma secuencia. Esta forma de representar el combate permite hacerlo más visual y narrativo, lo que facilita su comprensión y la rapidez de resolución.

TURNOS DE ACCIÓN

Para facilitar su comprensión, la escena de combate se divide en una serie de turnos de acción que se suceden hasta la finalización del mismo. Es como si el combate ocurriera

a cámara lenta, o como si lo viéramos representado en viñetas. Sin embargo, no debería concebirse como una secuencia encapsulada sino como un continuo en el tiempo de la acción.

Cada turno es el momento en que un personaje realiza una acción. La acción puede ser atacar a otro personaje, ayudar a un compañero herido, derribar una puerta, correr unos metros, buscar una información en la red o cualquier otra cosa que se te ocurra y que pueda ocurrir en unos pocos segundos. Aquellas acciones que puedan ser más complejas, como convencer a un compañero para que te cubra, recargar un arma antigua de pólvora o entablillar el brazo de un amigo herido, pueden requerir de más turnos de acción y se resolverán como una acción prolongada (ver página 086).

Orden de actuación

El orden de los turnos se determina según la puntuación de Destino de los personajes. El primer turno corresponde al personaje con el Destino más alto y siguen los demás en orden decreciente. En caso de empate, el turno de un personaje jugador es anterior al de uno no jugador. Si el empate es entre personajes jugadores, va primero el que tenga mayor puntuación de Combate. Y si el empate persiste, el director de juego decide quién precede y quién va después.



Como el combate se sucede de forma cíclica, en realidad el orden de actuación solo es relevante al principio del mismo, con lo que este orden de actuación solo es un modo de tener organizado el curso de acción. Si te das cuenta, cuando un personaje acaba de actuar pasa a ser, en términos relativos, el último: ya no actuará de nuevo hasta que todos los demás lo hayan hecho.

A pesar de lo que acabamos de decir, un personaje puede actuar fuera de su turno, pero solo si es el blanco de la acción de otro personaje. Esto es debido, como veremos más adelante, a que los ataques se resuelven mediante conflictos y los conflictos implican tanto al personaje que emprende la acción como al otro, lo que hace que el segundo personaje actúe realmente en el turno del primero.

Ante el personaje de Luis se ve a un hombre de dos metros y medio, con protuberancias por el cuerpo. Parece algún tipo de mutante y tiene una actitud directamente hostil. Es momento de comenzar una escena de combate. Luis mira la puntuación de Destino de su personaje para determinar su iniciativa y ve que es 5. El mutante tiene una puntuación de 3, por lo que actuará después del personaje de Luis.

En cualquier momento durante la escena de combate, un jugador puede gastar un punto de Fortuna del personaje para adelantar su turno de actuación. El nuevo orden de actuación se mantendrá durante el resto del combate, a no ser que otro personaje use puntos de Fortuna para adelantarse.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Lógicamente, atacar será una de las acciones más frecuentes durante un combate. Atacar a otro personaje puede darse en dos circunstancias: con los personajes próximos entre sí, enzarzados en combate cuerpo a cuerpo, o con los personajes alejados, empleando armas a distancia. En esta sección hablaremos del combate cuerpo a cuerpo y en la página 095 trataremos el combate a distancia.

Cuando dos enemigos están a solo unos pasos de distancia, lo suficientemente cerca como para tocarse, están enzarzados en combate cuerpo a cuerpo. El combate cuerpo a cuerpo se resuelve mediante un conflicto entre la característica de Combate de ambos personajes. Al fin y al cabo, si alguien te ataca tu instinto será defenderte y tratar de neutralizarlo. El personaje que gane el conflicto logra impactar al otro: los éxitos en los que lo supera se utilizan para calcular el daño (ver página 097).

La acción transcurre en el turno del atacante y el defensor tiene la opción de elegir cuántos dados de su puntuación de Combate utilizará. Si utiliza todos, renuncia a la acción que le corresponda en su siguiente turno: ha volcado todas sus energías en defenderse del ataque del que era blanco. Si no utiliza todos los dados, podrá actuar nuevamente en su turno, pero lo hará con un dado menos por cada uno que haya empleado en defenderse. Por supuesto,





si la reducción lo deja sin dados para su acción entonces habrá perdido ese turno. Por el contrario, si decide no utilizar ningún dado, entonces podrá actuar en su siguiente turno con todos sus dados... si sobrevive al ataque sin oposición, claro.

Luis declara la primera acción de Armand, que es buscar entre sus pertenencias un silbato de llamada para avisar a sus compañeros para que puedan ayudarlo. Realiza la acción y tiene éxito alertando al resto de su equipo. Por su parte, el mutante arremete contra el personaje de Luis. Luis decide gastar algunos dados de su reserva de dados de Combate, tomándolos de su próxima acción.

El mutante ataca al personaje de Luis. La puntuación de Combate del monstruo es 3 y Armand tiene Combate 3, pero Luis decide usar solo 2 dados. Ambos lanzan sus dados: el director de juego obtiene 2, 3 y 4 en su tirada (dos fallos y un éxito), mientras Luis saca 5 y 6: un éxito y un triunfo. La especialidad Combate de Armand es «Artes marciales», y como se está defendiendo sin armas su triunfo se convierte en un éxito doble, obteniendo en total tres éxitos frente a uno del mutante, por lo que Armand gana el conflicto y hiere al mutante.

Recuerda que en **Plenilunio** los turnos se suceden de manera cíclica: si un personaje acaba de actuar y otro lo



ataca, podrá defenderse tomando dados de su siguiente acción mientras le queden dados de su puntuación de Combate. Un personaje solo puede tomar dados de su siguiente turno. Si ha utilizado ya todos, quedará indefenso hasta que pase su turno y esté nuevamente en disposición de tomar dados del siguiente.

En su siguiente turno, Armand tendrá dos dados menos, que ya ha utilizado como reacción para defenderse del mutante. Como tiene Combate 3 aún podrá atacarlo con un dado. Si elige realizar otra acción deberá sustraer dos dados de su total.

Ataques y defensas múltiples

Cuando llega el turno de un personaje, este puede repartir sus esfuerzos de ataque entre varios oponentes distintos: simplemente tiene que dividir su reserva de dados de Combate entre los oponentes que quiera. En principio no hay más límite al número de ataques que el sentido común del director de juego, la narración del jugador para explicar cómo encadena sus ataques y los dados de Combate con los que cuente el personaje.

Igualmente, un personaje que se defiende de un ataque y elige utilizar solo parte de su reserva de Combate para defenderse, puede utilizar los dados restantes para defenderse de otro ataque que reciba en el mismo turno o posteriores.



Sophie escucha el silbato de Armand y se dirige hacia él, pero dos mutantes le salen al paso. Por sus puntuaciones de Destino, Sophie actúa primero y, como tiene Combate 5, su jugadora decide repartir los dados entre los dos mutantes, atacando a uno con 3 dados y a otro con 2.

Armas en combate cuerpo a cuerpo

Las armas cuerpo a cuerpo se tratan en Plenilunio como herramientas diseñadas para ayudarte en la lucha (ver página 087). Así, dependiendo del tipo de arma, se añaden uno o dos dados a la puntuación de Combate cuando se utilizan. Esto se llama bonificación de Combate del arma. Armas mágicas o excepcionales pueden añadir tres o más dados (ver «Las herramientas del Irkalla» en la página 157).

Las armas de fuego pueden emplearse en combate cuerpo a cuerpo: si te atacan con una espada puedes emplear tu pistola para defenderte. No es que vayas a parar la espada con la pistola, pero recuerda que el combate debe entenderse de forma más abstracta y llevar un arma de fuego seguro que ayuda a mantener a raya a tu oponente: tendrá que manejarse con cuidado si no quiere terminar con un disparo en las tripas. Las armas de fuego añaden un dado la puntuación de Combate cuando se usan a distancia cuerpo a cuerpo.



Otras armas a distancia, como arcos o ballestas, son más aparatosas de cargar y apuntar. Pueden usarse a distancia cuerpo a cuerpo, pero no proporcionan bonificación de Combate.

Los dados de bonificación se añaden a la puntuación de Combate antes de hacer cualquier reparto de dados por defensas o ataques múltiples.

COMBATE A DISTANCIA

Un personaje con el arma adecuada puede realizar ataques a distancia. Se considera que un ataque se realiza a distancia si los personajes están separados lo suficiente como para no poder tocarse rápidamente (a más de tres pasos), pero continúan a alcance visual.

Al contrario que el ataque cuerpo a cuerpo, el ataque a distancia no se resuelve mediante un conflicto, sino mediante un reto (normalmente, algunos dones pueden cambiar esto). En este tipo de combate es importante conocer el rango de alcance, la distancia entre el atacante y su blanco, porque la dificultad del reto estará determinada por él. Además, no todas las armas a distancia son capaces de dispararse a todos los alcances. Por ejemplo, las armas cortas y las escopetas pueden dispararse como mucho a alcance medio.

Alcance	Dificultad
Corto (hasta 20 m)	Media (2)
Medio (hasta 50 m)	Difícil (3)
Largo (hasta 200 m)	Muy difícil (5)
Muy largo (hasta 800 m)	Épica (6)

Frank acude también a la llamada de Armand y se encuentra a Sophie luchando con los mutantes. Decide mantenerse a medio alcance de momento y usar su pistola para atacar a sus enemigos. El jugador que lo interpreta deberá hacer un reto con su Combate 2 a dificultad 3 para impactar.

Un personaje que es blanco de un ataque a distancia puede tratar de ponerse a cubierto. Ponerse a cubierto requiere un reto de Combate o Astucia (lo que sea mayor). Si el

personaje tiene éxito, la dificultad de atacarlo a distancia recibe dos dados extra. La dificultad de este reto depende de la disponibilidad de la cobertura:

Múltiples barreras tras las que cubrirse	Fácil (1)
Bastantes obstáculos tras los que cubrirse	Media (2)
Algunos obstáculos tras los que cubrirse	Difícil (3)
Sin cobertura disponible	Muy difícil (5)

Sabiéndose blanco de un disparo, uno de los mutantes trata de ponerse a cubierto. Como ya tomó dos dados de su turno siguiente para defenderse de Sophie, le quedan otros dos que puede usar para esto. El director de juego considera que hay algunos obstáculos tras los que subirse, de modo que la dificultad es 3.

Armas en combate a distancia

Al contrario de lo que ocurre en el combate cuerpo a cuerpo, las armas no proporcionan dados extra en este tipo de combate: sin ellas simplemente no se puede atacar a distancia. Algunos accesorios, como miras láser, miras telescópicas, et cetera si pueden proporcionar dados extra al combate cuando se instalan en armas a distancia.

OTRAS ACCIONES

Durante el combate, los personajes se verán involucrados en otras muchas acciones que no son de combate. Algunas no necesitarán tiradas en absoluto, pero consumen tiempo: buscar en una mochila, subir por una escalera de mano... Considera que estas acciones pueden hacerse en el turno del personaje si este dispone de al menos 1 dado de Fortaleza (o de otra característica si parece más apropiada para la acción,



como Combate para recargar un arma) para actuar, aunque no se requiere tirada ninguna. Otras acciones que apenas consumen tiempo o pueden realizarse de forma normal a la vez que otras, como hablar, dar unos pasos, etcétera, son siempre gratuitas y el personaje puede realizarlas en su turno aunque no tenga dados disponibles o al mismo tiempo que realiza otra acción.

ARMAS

A continuación te presentamos una tabla con los valores de juego de las armas más usuales. Recuerda que la bonificación de Combate solo se aplica en alcance cuerpo a cuerpo.

Arma	Bonificación	Daño	Alcance	Cargador
Sin armas	-	F	C/C	-
Nudilleras	-	F+1	C/C	-
Cuchillo	-	F+1	C/C	-
Bate	+1	F+1	C/C	-
Espada, lanza	+1	F+2	C/C	-
Maza, hacha	-	F+3	C/C	-
Bastón	+1	F+1	C/C	-
Espadón	+2	F+3	C/C	-
Hacha o maza a dos manos	+1	F+4	C/C	-
Arco compuesto	-	F+3	Largo	1
Ballesta	-	5	Medio	1
Tirachinas	-	F+1	Medio	1
Pistola de 9 mm	+1	6	Medio	15
Revólver magnum .44	+1	7	Medio	6
Subfusil	+1	8	Medio	30
Escopeta galga 10	+1	10	Medio	5
Escopeta galga 12	+1	9	Medio	5
Rifle de asalto	+1	8	Largo	30
Rifle de francotirador	-	10	Muy largo	15
Granadas	-	8	Corto	1

DAÑO

Cuando un combatiente consigue más éxitos que su oponente, el vencedor inflige daño a su contrincante según el tipo y resultado de los dados. Para saber cuánto daño infligimos, primero comparamos los éxitos de ambos contendientes y los cancelamos uno a uno. Se cancelarán primero los éxitos normales antes de los triunfos. Los triunfos que cuenten como éxitos dobles (por especialidades, por ejem-

plo) podrán cancelarse a medias si no hay éxitos suficientes para cancelarlos por completo.

Luis y Fernando comparan sus resultados y cancelan éxitos: el éxito del mutante cancela el éxito normal de Luis, ya que primero se cancelan los éxitos normales, y queda un triunfo, que además cuenta como dos éxitos por la especialidad de Armand, para contabilizar el daño.

Una vez sepamos cuántos éxitos sirven para dañar al oponente y su tipo, calculamos el daño final infligido de la siguiente forma:

- * Los éxitos hacen 1 punto de daño.
- * Los triunfos hacen el daño del arma.

Recuerda que una especialidad hace que los triunfos sean éxitos dobles: considera entonces que hacen el doble del daño del arma. Si un éxito doble ha sido cancelado a medias, entonces hará el daño del arma.

Luis ha obtenido finalmente dos éxitos correspondientes a un triunfo, por lo que comprueba el daño que hace con sus manos desnudas y ve que es igual a su puntuación en Fortaleza (3 puntos) por cada triunfo, que al contar como un éxito doble hacen un total de 6 puntos de daño.

ARMADURAS

Algunos personajes de **Plenilunio** pueden llevar armaduras o tener una piel especialmente dura o difícil de atravesar, lo que les confiere una protección contra el daño. También algunos poderes, como «Manto de protección» (página 104) pueden hacerlo. Los personajes con protección contra el daño restan ese valor al daño total recibido cada vez que son dañados. Si la protección reduce el daño sufrido a 0 o menos, el personaje no sufre daño ninguno.

Debes tener en cuenta que las armaduras nunca son golpeadas en el mismo lugar, por lo que en principio no sufren reducciones de daño como tales ni desgaste por su uso. Sin embargo, tanto los jugadores como el director de juego debéis usar el sentido común respecto a la protección de daño, no aplicándola si una parte del cuerpo no está protegido (como los que llevan armadura solo en el tronco superior) o está extremadamente desgastada por otros combates, reduciendo su protección de daño efectiva o eliminándola si lo creéis necesario.

Una vez sepamos el daño final realizado al contrincante, debemos valorar cómo afecta eso a su salud (página 098).

El mutante al que atacó Armand tiene una piel fortalecida y curtida que le proporciona una protección contra el daño de 2 puntos. Esa protección se resta al valor del daño del personaje de Luis (6), que da como resultado un daño final de 4 puntos.

Armadura	Protección	Penalización
Chaqueta de cuero	1	1
Armadura de cuero	2	1
Armadura pectoral	3	1
Pieles	3	2
Camisa de malla	5	3
Chaleco antibalas	6	2
Escudo pequeño	1	-
Escudo grande	2	1
Escudo antidisturbios	3	2

Las armaduras penalizan la acción y el movimiento, lo que se refleja en un valor de penalización. Este valor se utiliza cada vez que el personaje realiza una acción física que requiere coordinación, agilidad o rapidez, como, por ejemplo, impactar a otro con su arma. La penalización

de la armadura te entorpece, de manera que es más difícil conseguir resultados excelentes: cada vez que un personaje obtenga al menos un fracaso en una tirada, convierte tantos triunfos como la penalización de la armadura en éxitos normales. Si hay menos triunfos en la tirada que la penalización, todos se convierten en éxitos normales. Si los triunfos se consideran éxitos dobles (por ejemplo, por la especialidad del personaje), pasan a ser éxitos sencillos.

Mark viste una chaqueta de cuero y está trepando por una cuerda anudada lo más rápido posible. El director de juego pide una prueba de Fortaleza y Mark aplica su especialidad «Tregar». El jugador tira cuatro dados y obtiene un fracaso, un éxito y dos triunfos. Como la chaqueta de cuerpo tiene penalización 1, uno de los triunfos se convierte en un éxito, con lo que su tirada pasa a ser un fracaso, dos éxitos y un triunfo. Este último cuenta como dos éxitos gracias a la especialidad de «Tregar», lo que proporciona un resultado final de cuatro éxitos. Si Mark hubiera llevado pieles, que tienen penalización 2, sus dos triunfos se hubieran convertido en éxitos y su tirada final hubiera sido un fracaso y tres éxitos. Aún falta ver qué obtiene el director de juego en la tirada de dificultad para saber lo que pasa finalmente.

SALUD

En el apocalíptico mundo de Malefic Time, los personajes deben enfrentarse a varias fuentes de daño que pondrán su vida en peligro, facilitando o impidiendo que se cumpla el destino de los personajes. En **Plenilunio** hay varias fuentes de daño para los personajes: el combate, una caída, una explosión, un fuego... La salud del personaje se refleja de dos maneras: como cansancio, dolor, *shock* y, en general, efectos transitorios que se recuperan simplemente descansando y como heridas reales, serias, que deben ser tratadas si queremos que se curen.

El primer tipo de salud se mide mediante los puntos de Resistencia. Cada vez que un personaje sufre daño, resta el daño sufrido de estos puntos. Cuando lleguen a 0, el personaje está al límite de sus fuerzas: si pierde un punto más, caerá inconsciente.

Las heridas, por su parte, se determinan comparando el daño sufrido con el Aguante del personaje. Si el daño es menor que el Aguante, el personaje no sufre ninguna herida: tacha los puntos de Resistencia como hemos explicado en el párrafo anterior y olvídate de nada más. En

cambio, si el daño es igual o superior al Aguante, entonces ese ataque produce, además de la pérdida de puntos de Resistencia, una herida.

NIVELES DE SALUD Y HERIDAS

Las heridas afectan al nivel de salud del personaje. El nivel actual de salud se mide mediante cinco estados de salud, representados en la hoja de personaje mediante las fases de la luna: sano (luna llena), magullado (luna gibosa), herido (media luna), malherido (cuarto menguante) y muerto (luna nueva).

La severidad de una herida depende de cuánto supere el daño el Aguante del personaje. Si es igual o superior al Aguante, pero menor que el doble, produce una herida leve y el personaje pierde un nivel de salud. Si es igual o superior al doble del Aguante, pero menor que el triple, produce una herida grave y el personaje pierde dos niveles de salud. Si es igual o superior al triple pero menor que cuatro veces el Aguante, produce una herida crítica y el personaje pierde

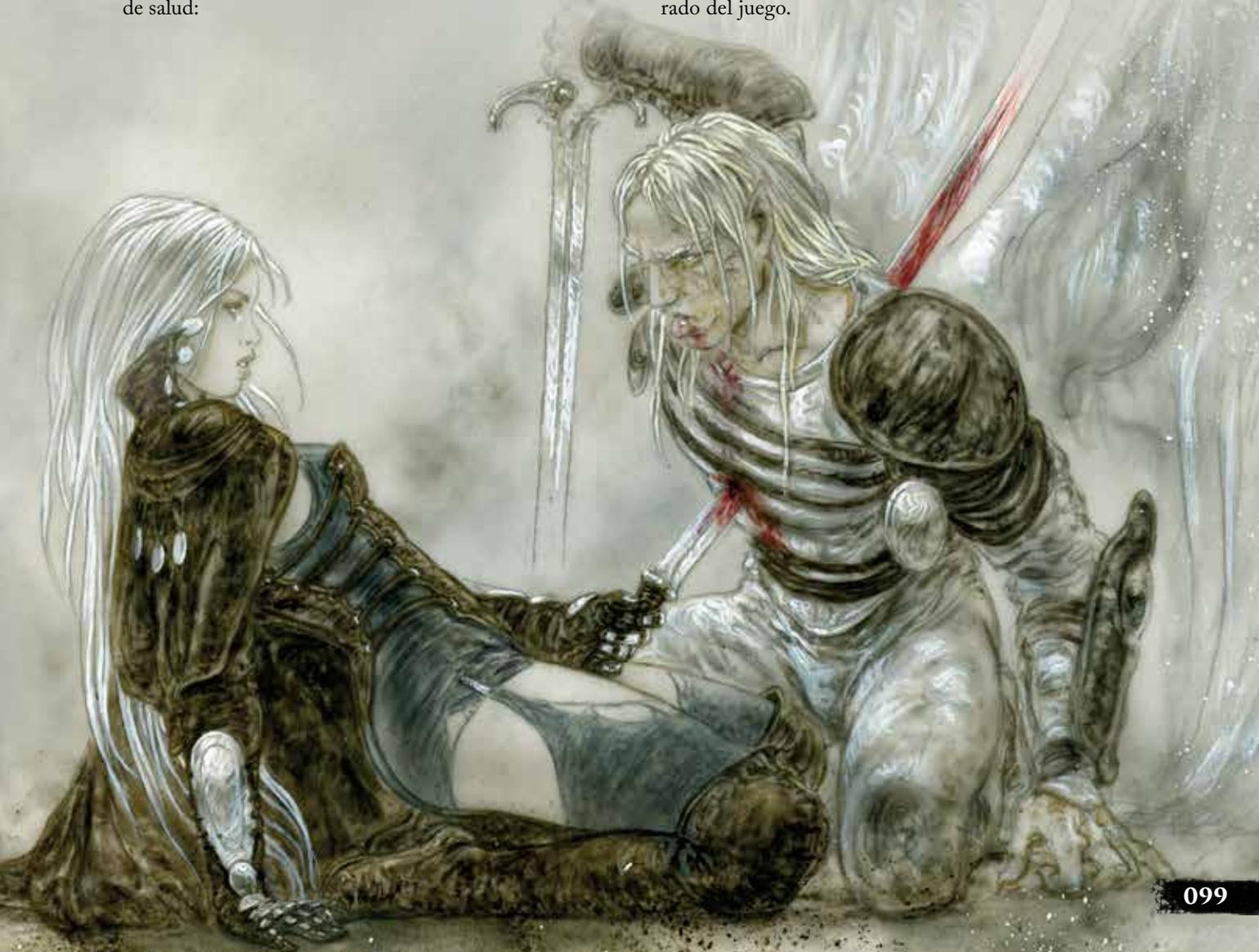
tres niveles de salud. Por último, si es igual o superior a cuatro veces el Aguante, produce una herida mortal y el personaje pierde cuatro niveles de salud.

Daño recibido	Casillas a tachar
Aguante	1 casilla (herida leve)
Dos veces el Aguante	2 casilla (herida grave)
Tres veces el Aguante	3 casilla (herida crítica)
Cuatro veces el Aguante	Muerto (herida mortal)

Si un personaje pierde todos sus niveles de salud, bien porque haya sufrido una herida mortal o por haber acumulado cualquier combinación de suficientes heridas de distinta severidad, entonces está muerto. Recuerda que la severidad de una herida puede reducirse gastando puntos de Fortuna: se requiere un punto por cada nivel de severidad que se quiera reducir.

Para poder comprobar en qué grado afecta el daño recibido, los personajes de **Plenilunio** tienen seis niveles básicos de salud:

- * **Sano:** El personaje no ha sufrido ningún tipo de daño.
- * **Magullado:** El personaje comienza a estar herido, pero puede realizar todo tipo de acciones sin penalización alguna.
- * **Herido:** Las heridas del personaje comienzan a ser graves e impiden realizar acciones de manera normal. El personaje sufre una penalización de un dado a sus acciones, por lo que tendrá que lanzar un dado menos cada vez que quiera emprender una acción.
- * **Malherido:** El personaje está críticamente herido. No puede pensar con claridad y su cuerpo no puede moverse con total libertad. El personaje sufre una penalización de dos dados a sus acciones, por lo que tendrá que lanzar dos dados menos cada vez que quiera emprender una acción.
- * **Muerto:** El personaje no puede acumular más heridas debido al daño sufrido y por tanto cae muerto. Un destino nefasto se cumple y el personaje debe ser retirado del juego.





* **Inconsciente:** El personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia por el daño acumulado durante un combate o por otras fuentes de daño, y queda inconsciente e indefenso en el suelo.

El mutante tiene un Aguante de 4 (Fortaleza 3 y Voluntad 1) y ha recibido 4 puntos de daño, por lo que el director de juego tacha 4 puntos de Resistencia del monstruo y su la casilla de magullado, ya que el personaje de Luis le ha hecho un daño igual o mayor a su Aguante y le ha producido una herida leve.

RECUPERACIÓN

Tras un combate o una fuente de daño peligrosa, los personajes de **Plenilunio** pueden recuperar su salud: solo necesitan unos minutos para descansar, superar el *shock* y recobrar fuerzas. Tras finalizar la escena en la que el personaje sufre el daño, y si en la siguiente puede descansar o hay una elipsis dramática hasta que vuelva a entrar en acción, puede recuperar todos los puntos de Resistencia si su estado es sano o magullado. Si se encuentra herido, su salud se recupera a dos tercios de su Resistencia: sus puntos de Resistencia máximos pasan a ser el doble de su Aguante, en lugar del triple habitual. Si se encuentra malherido, se recupera a un tercio de su Resistencia: sus puntos de Resistencia máximos son iguales a su Aguante.

Sin embargo, las heridas son daño físico real que sufre el personaje y por tanto requieren de atención médica y cuidados para recuperarse. Si el personaje está en un

estado de salud distinto de sano, necesitará cuidados médicos, cambiar vendajes y reposo para mejorar.

Según el nivel de salud, el personaje deberá pasar un cierto tiempo reposando y luego podrá hacerse una tirada de Fortaleza a una dificultad determinada. Si se tiene éxito, el personaje recupera un nivel de salud. Si se falla, permanecerá en el mismo estado. Un revés en la tirada significa que el personaje empeora un nivel de salud, lo que para un personaje malherido significa la muerte debida a sus heridas.

El tiempo y la dificultad de la tirada de recuperación depende del estado del personaje:

Estado	Tiempo	Dificultad
Magullado	Un día	2
Herido	Una semana	3
Malherido	Dos semanas	4

Si el personaje no está reposando para recuperarse de sus heridas, añade un dado a la dificultad. Si está realizando actividades realmente peligrosas, una actividad física intensa o se encuentra en un ambiente insalubre, añade dos dados a la dificultad.

Un personaje herido puede recibir supervisión médica. El médico que lo trata debe superar una tirada de Cultura a una dificultad determinada por el estado del paciente, la misma dificultad de la tirada de recuperación. Si tiene éxito, el grado de éxito que obtenga se convierte en dados extra que el jugador del personaje herido añadirá en su próxima tirada de recuperación.

SOBRENATURAL

La magia, lo arcano, lo desconocido es una parte fundamental del universo de Malefic Time. En la lucha final por el cambio de ciclo, se han desatado fuerzas cósmicas muy antiguas que la humanidad ha ignorado durante demasiado tiempo.

Los poderes psíquicos, mágicos y, en cualquier caso, sobrenaturales, son una parte importante del juego y van a estar presentes de forma preponderante en las aventuras de **Plenilunio**.

Estos poderes se manifestarán en el juego fundamentalmente de dos formas. En primer lugar, mediante efectos dramáticos. No hacen falta reglas ni sistemas para esto,

simplemente el director de juego podrá describir eventos preternaturales y determinar cómo afectan a los personajes, por supuesto, con la mínima arbitrariedad posible en lo que se refiere a efectos de juego como el daño.

En segundo lugar, mediante dones y capacidades. Ambos son tipos de poderes concretos que pueden tener los personajes y criaturas que pueblan el universo de **Plenilunio**. A continuación te describimos más detalladamente en qué consisten, pero recuerda en todo caso que son ejemplos: jugadores y director de juego deberían sentirse libres de inventar y desarrollar sus propios efectos sobrenaturales, procurando mantener un equilibrio.

DONES

Los dones son poderes que desarrollan los precursores conforme avanzan en su destino. Muchos se manifiestan inicialmente de forma sutil y van ganando en espectacularidad a medida que el personaje se acerca al final de su camino. Los seres sobrenaturales pueden tener también estos dones: al fin y al cabo ellos también son piezas del gran juego cósmico y, habitualmente, piezas importantes.

Todos los dones requieren el gasto de un punto de Fortuna para activarse y producir su efecto.

Alegoría de la realidad

Este don permite crear ilusiones visuales que afectan a todos aquellos que las están viendo. Crear la ilusión en sí requiere el gasto de un punto Fortuna, pero no requiere tirada de dados. En cambio, se realiza un conflicto entre la Astucia de cualquiera que vea la ilusión y la puntuación de poder del que la generó para determinar si un personaje cree la ilusión o se da cuenta de que no es real.

En principio, este don sirve para crear ilusiones estáticas de tamaño medio (más o menos del tamaño de una persona). El director de juego puede permitir que se creen ilusiones más grandes gastando puntos de Fortuna adicionales. Si la ilusión se mueve, puede exigir puntos Fortuna cada turno para mantenerla funcionando.

La ilusión desaparece cuando su creador deje de estar presente o pierda la consciencia (o antes, si lo desea). Mientras tanto, todos los que sean víctimas de la ilusión se comportarán como si fuera totalmente real, aunque cualquier efecto producido por la misma desaparecerá con ella cuando se disperse.

Defensa de acero

Los personajes con este don poseen una capacidad instintiva de defensa que les permite devolver los ataques que reciben y mantenerse siempre en guardia. Activar el don proporciona tantos dados de defensa como la puntuación en el mismo contra cualquier ataque que el personaje reciba ese turno: los dados de este don no tienen que repartirse entre los distintos ataques, sino que cada ataque cuerpo a cuerpo que el personaje reciba se beneficia de la puntuación total del poder.

Para mantenerlo funcionando debe gastarse un punto de Fortuna cada turno. Defensa de acero no se añade a los ataques que inicie el personaje, solo a aquellos a los que responda defendiéndose.

Fundirse con las sombras

Un personaje con este don tiene una capacidad sobrenatural para ocultarse. Durante una acción normal para esconderse o moverse sin que lo vean, la activación del don proporciona tantos éxitos automáticos como la puntuación del mismo.

Además, el don puede emplearse para ocultarse en circunstancias en las que normalmente sería imposible, por ejemplo, en mitad de una conversación con alguien, a plena luz del día en un espacio diáfano... En esos casos, la activación del don permite realizar un conflicto de la puntuación del mismo frente a la Astucia de los que puedan detectar al personaje. También puede emplearse este don para resistirse a intentos de detección sobrenatural, como los usos del don Ver las señales.

Furia de titán

Activar este don llena al personaje de fuerza y resistencia física. Suma la puntuación del don como éxitos automáticos a cualquier prueba de Fortaleza que tenga que ver con la fuerza o la resistencia. Además, el don puede emplearse para realizar proezas de fuerza que serían imposibles para una persona normal, como levantar un coche. En ese caso, realiza una tirada con la puntuación del don a la dificultad que estime el director de juego.

Gesto aciago

Mediante un movimiento de las manos, el precursor con este don es capaz de dañar a un personaje o criatura con el que mantenga contacto visual. Se trata como un conflicto entre la puntuación en este don y la Voluntad del blanco. Si el atacante vence, determina el daño de la manera normal, considerando que el daño del ataque es la Voluntad del personaje que ataca.

Golpe certero

Los personajes con este don son capaces de realizar increíbles proezas de combate. Activar el don proporciona tantos éxitos automáticos en un ataque cuerpo a cuerpo como la puntuación en el mismo. Estos éxitos pueden repartirse entre varios blancos si el personaje desea hacer ataques múltiples, pero deberá asignar al menos un dado de Combate a cada blanco, no puede haber un blanco que reciba solo éxitos automáticos.

Además, este don puede realizarse para realizar movimientos de combate que serían imposibles de forma normal, como devolver una bala con la espada o crear una honda expansiva que afecte a varios objetivos. Activa el don y utiliza la puntuación del mismo en lugar de la de Combate para realizar estos ataques místicos.

Guardián de la Palabra

El guardián de la Palabra transmite un aura de seguridad y confianza que hace que las masas lo sigan. Activando el don, añade la puntuación del mismo como éxitos automáticos a cualquier tirada de Presencia que implique liderazgo o convencer a alguien.

Retorciendo el uso de este don, se puede emplear para llevar a los personajes a realizar acciones muy peligrosas, suicidas o totalmente contrarias a sus valores. Tras activar el don, utiliza la puntuación del mismo en un conflicto contra la Voluntad de un blanco para sumergirlo en un estado similar al trance que lo lleve a realizar acciones contrarias a sus deseos.

Hilos del espíritu

Este don permite al personaje leer y manipular las emociones de su objetivo. Puede usarse, por ejemplo, para atemorizar, pero también para inspirar, para seducir.. Activando el don, el personaje puede realizar una prueba enfrentada de la puntuación del mismo contra la Voluntad del blanco. Si vence, infunde en él la emoción deseada. Cómo se comporte el blanco una vez imbuido de esa emoción puede no ser lo que se había previsto: quizás un perro aterrorizado ataque desesperado en lugar de huir.

Este don puede emplearse también para averiguar el estado emocional del objetivo. Añade la puntuación del don como éxitos automáticos a cualquier tirada de Astucia relacionada con esto.

Lengua de las bestias

Este don permite entender (y hacerse entender) por los animales. Activando el don, el personaje recibe tantos éxitos automáticos como la puntuación del mismo a cualquier prueba relacionada con tratar animales (por ejemplo, calmar a un caballo o entrenar a un perro para que haga un truco).

Además, puede utilizarse el don para tener una genuina comunicación con el animal. Funciona de manera parecida a utilizar Presencia para interactuar con una persona, pero utilizando la puntuación del don. Así, se puede intentar: convencer al animal, sacarle información... Cualquiera que vea el don en funcionamiento verá al animal haciendo sus ruidos naturales y al personaje hablando normalmente, pero bestia y humano serán capaces de entenderse el uno al otro.

Ten en cuenta que la inteligencia limitada de los animales no va a permitirles responder determinadas cuestiones que pueden no tener sentido para ellos, o recordar detalles que



les resulten irrelevantes. Un perro recordará bien los olores, por ejemplo, pero posiblemente no tenga tanta retentiva para las caras.

Limpieza espiritual

Este don permite limpiar el aura de un personaje y restablecer su karma. No puede usarse sobre uno mismo. Tras activar el don, se realiza una prueba con la puntuación que se tenga en él. Por cada éxito, el objetivo podrá repetir un resultado de fracaso en sus siguientes tiradas. Además, cada triunfo hace que el objetivo recupere un punto de Fortuna.

Limpieza espiritual puede utilizarse para anular los efectos de Palabra de condenación. En ese caso, cada éxito obtenido anula un éxito del otro don.

Manantial interior

Un personaje con este don es capaz de recuperarse mejor y más rápido de lo normal. Al activarlo, la puntuación en el don se convierte en éxitos automáticos en una prueba de recuperación (ver página 101).

Además, este don puede emplearse para regenerar partes del cuerpo perdidas. Considéralo como una acción prolongada, cuyos éxitos a acumular dependen de la parte del cuerpo que se trata de regenerar (dos para un ojo o dedo, cuatro para una mano o pie, seis para un brazo). El personaje puede hacer una tirada al día, activando el poder y usando la puntuación del mismo a dificultad 3. La parte del cuerpo perdida irá creciendo poco a poco conforme se vayan acumulando los éxitos necesarios.

Mano inmaterial

El personaje que posee este don es capaz de mover objetos a distancia con el poder de su mente, siempre que tenga contacto visual con aquello que quiera mover. Cuando se activa este don, se utiliza su puntuación en lugar de la de Fortaleza o Combate en las acciones físicas a distancia que se realicen gracias a él.

Manos curativas

Mediante la imposición de las manos, el personaje es capaz de curar las heridas de otros. Tras activar el poder, se requiere una tirada de la puntuación de este poder a una dificultad determinada por el nivel de salud del objetivo, la misma que se muestra en la tabla de recuperación (ver página 101), o a dificultad 1 si el objetivo está sano.

Cada éxito obtenido hace que el blanco recupere 3 puntos de Resistencia (hasta el máximo correspondiente a su nivel actual de salud). Además, cada triunfo en esta tirada recupera un nivel de salud.

Manto de protección

Este don funciona como un aura protectora que protege al personaje del daño físico. Activándolo, puedes restar el doble de su puntuación del daño de cualquier ataque recibido hasta tu siguiente turno, como si se tratara de una armadura.

Movimientos felinos

El personaje con este don es capaz de realizar acrobacias increíbles. Activar el don añade su puntuación como éxitos automáticos a cualquier tirada de Fortaleza que involucre rapidez, agilidad, coordinación o equilibrio (nunca a tiradas de Combate). Además, puede utilizarse para realizar proezas atléticas imposibles, como correr por la pared, saltar de rama en rama de los árboles, etcétera. Para este tipo de acciones, emplea la puntuación del don, tras activarlo, en un reto de dificultad determinada por el director de juego.

Mudar la piel

Los personajes con este don son capaces de convertirse en un animal. Se requiere elegir un animal concreto, cuya característica más alta no puede ser superior a la puntuación en este don. Activar el don hace que el personaje pase de humano a forma animal o al revés. En forma animal, el personaje mantiene su Voluntad, Astucia y Cultura, pero el resto de características y especialidades son las del animal en el que se transforma. El don solo transforma el cuerpo del personaje: sus ropas y objetos no son afectados.

Por ejemplo, un personaje con este don podría tener «hurón» como su forma animal. Parece sensato pensar que un hurón tendría Fortaleza 1, Combate 1, Sutileza 3 y Presencia 1. Ya que la característica más alta es Sutileza, con un valor de 3, sería necesaria una puntuación de 3 puntos en este don para adoptar dicha forma.

Ojos del tiempo

Este don permite tener visiones del futuro o del pasado. Para ver el pasado el personaje debe estar en el lugar en el que sucedieron los hechos que quiere ver (o con la persona involucrada o un objeto) y, tras activar el don, realiza una tirada con su puntuación a una dificultad dependiendo de la distancia de los eventos que quiere ver: 1 si son minutos, 2 si son días, 3 si son meses, 4 si son años o 5 si

son siglos. Si tiene éxito recibirá una visión sobre lo sucedido, más clara cuanto mejor sea su resultado.

Ver el futuro es ligeramente diferente. Para empezar, el personaje verá un futuro posible, que no tiene por qué terminar ocurriendo (el propio efecto de ver el futuro puede cambiarlo). Además, no se puede elegir el momento que se quiere ver, se verá un futuro cuya distancia tendrá que deducirse de los propios eventos presenciados. La dificultad des siempre 3 y los éxitos obtenidos, además de dar claves sobre los eventos venideros, se convierten en dados de destino que se añaden a la reserva actual.

Palabra de condenación

Este don es la otra cara de Limpieza espiritual: provoca mala suerte y calamidades en el personaje objetivo. Tras activar el don, se realiza un conflicto entre la puntuación de Palabra de condenación y la Voluntad del blanco. Si vence el atacante, los éxitos en los que supere al objetivo son triunfos que este tendrá que repetir en sus próximas acciones. Además, cada triunfo hace que el blanco pierda un punto de Fortuna.

Puerta ignota

Este don permite trasladarse a través de portales mágicos creados en el momento. Permite cruzar una puerta y aparecer por cualquier otra, como si estuvieran conectadas. Hacerlo requiere activar el don y una tirada con su puntuación. La dificultad depende dónde se quiera ir: 2 si es un familiar y bien conocido, como el hogar, 3 si es un lugar conocido en el que se ha estado muchas veces, 4 si es un lugar que solo se ha visitado una vez, 5 si es un lugar del que solo se tienen indicaciones sobre dónde está y cómo es. En principio el poder funciona solo sobre su poseedor, pero puede utilizarse para llevar pasajeros extra si por cada uno se paga un punto de Fortuna adicional y se incrementa en uno la dificultad.

Revelar debilidad

Con este don el personaje es capaz de encontrar los puntos débiles de un blanco y dirigir sus ataques de forma más precisa contra ellos. Tras impactar en combate y al activar el don, se realiza una tirada del mismo a dificultad 2. Cada éxito añade un punto al daño del arma durante ese ataque. Si el personaje obtiene al menos un triunfo, el ataque ignora la armadura del blanco.

Separación espiritual

Un personaje con este don es capaz de separar su cuerpo astral del físico y viajar con él. Ambos cuerpo quedarán

conectados mediante el cordón plateado, de manera que si algo le sucede al cuerpo físico el cuerpo astral regresará instantáneamente al mismo. Tras activar el don, ambos cuerpos se separan y el personaje es capaz de viajar con su cuerpo astral, que es inmaterial e invisible (excepto para otros seres inmateriales o para usos de dones como Ver las señales u Ojos del tiempo).

El personaje puede estar separado de su cuerpo físico todo el tiempo que desee, pero este seguirá necesitando agua y comida, por lo que los efectos de la inanición pueden provocar que se vea obligado a regresar. Si alguien examina su cuerpo físico requerirá una prueba de Cultura a dificultad 4 para darse cuenta de que no está muerto.

Mientras el personaje esté en el mundo inmaterial, la puntuación de este don sustituye los valores de Fortaleza y Combate cuando trate con otros seres inmateriales, pero las demás características seguirán usando sus valores habituales. Si sufre daño, este se transmitirá a su cuerpo físico a través del cordón plateado, pero esto no producirá que el personaje retorne a su cuerpo a no ser que lo desee.

Robo de vida

Este don permite robar la energía vital de otro ser vivo con el que se tenga contacto visual. Tras activar el don, debe realizarse un conflicto que enfrenta la puntuación de este don con la Voluntad del objetivo. Si el atacante vence, por cada éxito en que supere la tirada de su rival le robará un punto de Resistencia. Cada triunfo robará tantos puntos como la Voluntad del atacante. El total de daño que provoque al usar este don se compara con el Aguante del blanco del modo normal. Si le provoca alguna herida, recuperará tantos niveles de salud como su víctima pierda.

Resistirse al intento de Robo vital no supone una acción para el blanco, por lo que no le resta dados de su siguiente acción.

Serendipia

Este don permite encontrar lo que se busca justo en el momento preciso. Activar el don proporciona tantos éxitos automáticos como su puntuación en cualquier tirada de Astucia que se realice para buscar objetos ocultos, puertas secretas...

Además, el don puede utilizarse para forzar casualidades y hacer que se encuentren objetos necesarios en lugares inesperados. Esto requiere activar el don y realizar una tirada de la puntuación del mismo a una dificultad determinar por el director de juego según lo escaso o raro sea el objeto deseado



en ese lugar. Incluso si el personaje tiene éxito, puede que no encuentre lo que esperaba: la serendipia a menudo ofrece respuestas diferentes a las que se buscaban.

Telaraña del conocimiento

Un personaje con este don puede conectar con el inconsciente colectivo de la humanidad y extraer de él información relevante. Al activar el don puedes añadir la puntuación del mismo como éxitos automáticos a cualquier tirada de Cultura relacionada con conocimientos o saberes.

Además, el don puede utilizarse para tener acceso a conocimientos individuales puntuales, como saber la contraseña de un ordenador, la combinación de una caja fuerte... Esto requiere una tirada de la puntuación del don a una dificultad determinada por lo privado del conocimiento: si solo lo sabe una persona, la dificultad es 5, si lo saben tres o cuatro personas la dificultad es 4, si lo sabe un pequeño grupo, como una banda, la dificultad es 3, si lo sabe un grupo grande, como un barrio, la dificultad es 2.

Trance del destino

El personaje con este don es poseído a veces por una fuerza externa que lo impulsa a actuar mostrando capacidades que no debería tener. Al contrario que otros dones, este no puede usarse de forma voluntaria. En su lugar, el director de juego controla al personaje cuando se encuentra en un trance del destino, dejando pistas y realizando acciones crípticas como si fuera un sonámbulo. Aunque el trance del destino puede dejar al personaje en situaciones comprometidas, nunca lo pondrá en peligro mortal ni será el causante de que sufra daño.

Al finalizar el trance, debe realizarse una tirada de la puntuación de este don a dificultad 2. Por cada éxito, el personaje recupera un punto de Fortuna. Cada triunfo añade un dado de destino a la reserva de la aventura.

Ver las señales

Este don proporciona éxitos automáticos en las tiradas de Astucia destinadas a percibir detalles, buscar lo oculto, reconocer rasgos, escuchar sonidos lejanos, percibir el gusto de un veneno o cualquier acción relacionada con la percepción. Activa el don para recibir tantos éxitos automáticos en tu tirada como el nivel del mismo.

Además, se permite realizar una tirada de este don para ver cosas ocultadas mediante magia, por ejemplo, para descubrir el disfraz de un solar o detectar a alguien que se ha ocultado con el don Fundirse con las sombras. Activa el don y usa únicamente los dados que tengas en el mismo, enfrentados a los

del don que use tu oponente para ocultarse o a su Voluntad si se trata de una capacidad.

Voz interior

Este don permite al personaje proyectar sus pensamientos a las mentes de otras personas y obtener los suyos como respuesta. Debe existir contacto visual entre el personaje y su objetivo, aunque si este es una persona unida por un vínculo fuerte al personaje la voz interior puede funcionar a mayores distancias, incluso si no sabe dónde está la persona con la que quiere contactar. En principio basta con activar este don para comunicarse. Sin embargo, el objetivo de la comunicación puede resistir y bloquear sus pensamientos, especialmente si quiere utilizarse este don para extraer de la mente del objetivo información que este desee ocultar. En ese caso, realiza un conflicto entre la puntuación del don y la Voluntad del blanco.

CAPACIDADES

Las capacidades son poderes especiales de las criaturas no humanas. Para ellas son talentos naturales, como andar o respirar para nosotros, pero desde nuestro punto de vista tienen un carácter sobrenatural. Las capacidades no requieren activarse ni involucran gasto de Fortuna. Simplemente pueden usarse a voluntad igual que nosotros podemos elegir levantarnos y dar una vuelta.

Algunas capacidades tienen puntuación, como los dones, que indican lo desarrollada que está en esa criatura. Otras son simplemente un todo o nada: o se tiene la capacidad o no se tiene. En la lista de capacidades que mencionamos a continuación indicamos cuáles tienen puntuación mediante un asterisco (*) junto a su nombre.

Alado

La criatura tiene alas y la capacidad innata de volar.

Aura*

La criatura tiene un aura que irradia majestad y llena los corazones de los que están en su presencia de reverencia y temor. El aura solo funciona de día y añade tantos éxitos automáticos como su puntuación a cualquier tirada de Presencia que realice la criatura para intimidar o liderar a otros.

Aura sombría*

La criatura tiene un aura oscura que lo funde con las sombras, ocultándolo. Esta aura sombría solo funciona de noche

y añade tantos éxitos automáticos como su puntuación a cualquier tirada de Sutileza que la criatura realice para esconderse, moverse en silencio o pasar desapercibida.

Amparo de la noche*

Durante la noche, la capacidad de combatir de la criatura se intensifica. La criatura añade tantos éxitos automáticos como su puntuación de esta capacidad a su total de Combate cada turno. Si divide sus dados de Combate entre varios ataques o defensas, deberá igualmente dividir estos éxitos automáticos.

Disfraz terrenal

La criatura es capaz de disimular su naturaleza sobrenatural, pareciendo totalmente humano. El disfraz puede «ponerse» y «quitarse» a voluntad.

Ira solar*

Esta capacidad hace que la criatura pueda incendiar los objetos que porta en las manos. Se usa generalmente para cubrir de fuego el filo de las armas. Añade la puntuación de esta capacidad al daño del arma.

Ponzoña*

La criatura inyecta veneno por sus dientes o garras. Cualquier ataque de la criatura que tenga éxito inyecta su veneno en la víctima. Resistirlo requiere un conflicto entre la Fortaleza de la víctima y la puntuación de la criatura en esta capacidad. Si vence la criatura, cada éxito produce un punto de daño y cada triunfo tantos puntos como la puntuación de Ponzoña del ser.

Piel de humano

La criatura puede disimular su aspecto sobrenatural y parecer humano. Un examen superficial revelará que no se trata de un humano normal, ya que la criatura aún tendrá cuernos, escamas u otras características propias de su clase, pero resultará mucho menos amenazadora que en su forma original, y en la distancia podría ser un confundido con humano.

Piel gruesa*

La criatura tiene una piel excepcionalmente dura que la protege del daño físico. Cuenta como una armadura natural cuya protección es igual a la puntuación de esta capacidad.

Hambre inhumana

La criatura puede comer y comer sin saciarse nunca. Su olfato la guiará hacia nuevas fuentes de alimento (normalmente seres vivos) y le permitirá descubrirlos incluso cuando estén ocultos o escondidos.

Ancla terrenal

La existencia de la criatura está atada al mundo físico de alguna manera: quizás por su vinculación con un objeto, quizás por una tarea que aún está por terminar. En todo caso, no puede ser destruida hasta que sea liberada del ancla terrenal. Mientras el ancla exista, cualquier resultado que termine con la criatura en un nivel de salud muerto se trata como si fuera otro nivel malherido, del que la criatura se recuperará de manera normal pasado el tiempo.

Incorpóreo

La criatura carece de cuerpo físico, es pura energía espiritual. No se la puede atacar físicamente y solo pueden interactuar con ella otros seres inmateriales. Utiliza la Voluntad de la criatura como sustituto de su Fortaleza o Combate para cualquier pugna entre seres inmateriales que se produzca.

Inmune al dolor

La criatura es inmune al dolor físico. Sus niveles de salud se utilizan para determinar cuándo resultará muerta o destruida, pero no sufre penalizaciones de dados a sus acciones por los diferentes estados (ver página 099).

Deflagración*

La criatura es capaz de producir una explosión de llamas sobrenaturales. La explosión afecta a un radio de un metro por cada punto en esta capacidad. Los que están junto a la criatura, reciben un ataque con tantos dados como la puntuación de Deflagración, pero se reduce un dado por cada metro de distancia. El ataque se resuelve como un reto de dificultad 1, aunque el director de juego podría permitir a los afectados tratar de ponerse a cubierto, como en los ataques a distancia (ver página 096). Cada éxito produce un punto de daño, mientras que cada triunfo produce un daño igual a la puntuación en esta capacidad.

Visión en la oscuridad

La criatura es capaz de ver en la oscuridad más absoluta como si fuera de día.



CAPÍTULO V

EL LEGADO DE TRECE ERAS

En este capítulo encontrarás la descripción y las reglas de juego para incluir seres y objetos sobrenaturales en las partidas de **Plenilunio**. El legado de las trece eras es una colección de maravillas a los ojos de los humanos: lugares que no se rigen por las leyes físicas, utensilios con propiedades asombrosas, entidades que son monstruos a nuestros ojos, ángeles y demonios salidos de la mitología... Cualquier cosa es posible.

Este capítulo no debe tomarse como un compendio completo y cerrado; el universo de Malefic Time es tan grande como el nuestro, pero además está plagado de elementos desconocidos y sobrenaturales. En realidad, conocemos este mundo a través de los ojos de unos pocos supervivientes de Nueva York y de los pocos conocimientos traídos desde Tokio por Soum. EE. UU. es una vasta nación (y esta, a su vez, una pequeña parte del continente



americano) donde pueden ocurrir cosas muy distintas a lo que pasa en Nueva York, y Oriente es un terreno de infinitas posibilidades. Tenemos también unas pocas pistas de lo que puede pasar en la vieja Europa, con los lunares dominando París y otras ciudades centroeuropeas. Y qué decir del ignoto continente africano o las misteriosas islas de Oceanía. El director de juego tiene todo un planeta donde desarrollar el apocalipsis. Todas las mitologías y religiones del mundo, presentes o pasadas, contienen elementos que nos llevan a la lucha de solares y lunares por el control de la Tierra y la aniquilación de sus oponentes. Ahora que conoces la existencia de este conflicto milenario serás capaz de relacionar los eventos mundiales entre sí. Si miramos nuestro mundo desde una perspectiva global, todo encaja de una forma u otra en este conflicto: desde la danza de la lluvia de los nativos americanos hasta las historias sobre meigas gallegas, desde la adoración del dios Sol Ra hasta las figuras paleolíticas de la Diosa Madre. El director de juego puede aprovechar todo tipo de leyendas, sus partes favoritas de la historia y sus mitologías y adaptarlas a una partida de **Plenilunio** para contar una historia épica en la que sus jugadores sean precursores del cambio de era.

En este capítulo también se presentan algunos ejemplos de los precursores, los protagonistas de las aventuras en este juego de rol. Los precursores parecen personas normales, meros supervivientes del mundo apocalíptico donde viven los humanos en Malefic Time. Sin embargo, son personas marcadas para tener un papel importante en la guerra que ruge sobre el mundo. Apenas son peones en el gran juego que aún está por desarrollarse, sí, pero peones con libre albedrío, capaces de decidir por sí mismos si quieren participar en los eventos que vendrán o mantenerse al margen y buscar su propio beneficio. Como en el juego del ajedrez, los peones son las piezas menos poderosas, pero a veces son los que consiguen las victorias.

El mundo de **Plenilunio** es un lugar lleno de simbolismos. Entre las ruinas del mundo civilizado y de la tecnología del siglo XXI, a los habitantes se les presenta a diario la oportunidad de abrazar el misticismo o la superstición. No es de extrañar, ya que conviven con seres extraños, con ángeles y demonios, con horrores salidos de las pesadillas y, lo

que es peor, con horrores invisibles que impiden conciliar el sueño por las noches o caminar seguro durante el día. Y es que en el mundo de **Plenilunio** se han hecho presentes los poderes que han influido sobre la especie humana desde que se formó la primera tribu, poderes que han luchado entre sí desde el comienzo de los tiempos. Para el erudito y el estudioso de la historia, esta época es una oportunidad única de ver en acción a los seres que han configurado todas las religiones desde la primera vez que un humano señaló al Sol y a la Luna e intentó explicar su existencia.

Las maravillas de las que la humanidad puede ser testigo de excepción son poco consuelo para el habitante medio, no obstante. Es difícil apreciar la majestuosidad de las criaturas celestiales que surcan los cielos ocasionalmente o los portentos inexplicables que suceden por la ciudad cuando lo importante es averiguar de dónde saldrá el siguiente pedazo que llevarse a la boca. Es complicado entender que todo el tren de acontecimientos se debe a una lucha milenaria que determinará el futuro del mundo y de la humanidad cuando tu vecino puede entrar en tu refugio y robarte tus escasas posesiones. ¿Quién querría dedicar tiempo a la filosofía cuando la supervivencia es su principal dedicación?

El marco de este juego de rol y del mundo de Malefic Time es el cambio de era, el paso del paradigma masculino de orden e imposición a un enfoque primigenio, lunar, femenino, donde las cosas siguen su naturaleza original. El declive de la civilización, el derrumbe de la economía, las finanzas, la política, los ejércitos, las ciudades e incluso la ciencia son todos indicadores de este paso brusco que se presenta como una crisis, una ruptura violenta con los cánones establecidos. Este Plenilunio, este apogeo de la Luna, ha sido profetizado mucho antes de la crisis mundial. En un tapiz de la provincia china de Hua que data del siglo XVI, la vieja Can, la maestra de la primera encarnación de la Luna, representó con bastante exactitud el aspecto del Plenilunio, con la imagen de Luz, la decimotercera encarnación. También talló una estatuilla, aún más exacta que el propio tapiz, donde se reconoce a la «Luz de Luna», la muchacha Luz, que no nacería hasta cinco siglos después.



PANTEÓN

En el mundo de los humanos está librándose una guerra, una guerra que comenzó junto con la humanidad y a causa de esta. Los dos bandos que comenzaron a librar esta guerra tienen motivos ocultos, parte de un plan inefable más allá de la comprensión humana. Pocos individuos tienen las piezas del puzzle necesarias para ver cuál es la base del conflicto. A menudo, los sabios humanos tienen parte de la información, pero sesgada por milenios de tradición oral y contaminación de otras culturas que tienen sus propias versiones de los hechos. Lo que parece claro es que en el comienzo hubo un único bando, una jerarquía con unas pocas entidades en lo más alto de la estructura. Dónde habitan estas entidades es un misterio; podríamos estar hablando de un cielo, como proponen algunas religiones, un lugar atemporal que está más allá de cualquier lugar físico; podría ser una dimensión distinta o incluso un planeta extraterrestre más allá de nuestra galaxia. El Irkalla. El hogar de todos los antiguos alados, malentendido por los babilonios como inframundo. El Irkalla fue un lugar de orden y perfección, con sus reglas y sus propias leyes físicas, hasta que se formaron los dos bandos y comenzó la guerra. Pronto las arenas de este reino se tiñeron de rojo en campos de batalla. Fue en las llanuras del Irkalla donde los caídos perdieron la primera batalla, que los llevó a su exilio en la Tierra. Pero la victoria de los solares

fue pírrica, y desde entonces es difícil encontrar a las huestes de cualquiera de los bandos en gran número. A la cabeza de esta contienda hay dos figuras fundamentales.

ÉL

El dios Sol. La Palabra encarnada. Un ser que no toma parte directamente en la contienda, pero que está en el origen del conflicto y que dividió a las huestes del Irkalla en dos. Unos, los que permanecieron con Él, los fieles, que querían mantener la imposición y el orden del dios Sol. Otros, los repudiados, los desterrados, que perdieron sus alas de luz al rechazar la voluntad de esta entidad omnipresente. Ahora que el Irkalla es completamente suyo y está bajo sus normas, el dios Sol mueve sus fichas para asegurar la salvación de los humanos mortales y la eliminación del caos que promueven sus enemigos rebeldes. El patriarcado y las figuras de poder masculinas son el símbolo que permanece estable en todas las culturas que han cedido ante el poderoso dios Sol. Él representa el orden, las normas y la ley, la acumulación del conocimiento y las estructuras sociales, la imposición, la rigidez, la obediencia y el castigo. Él representa la era de Piscis.

—¿Qué me hace tan interesante? ¿Que no salgo corriendo y gritando como el resto cuando sacas a pasear a alguno de tus querubines por la ciudad, o el hecho de que me importe una mierda lo que me haga tan interesante? —Gabriel se detiene para mirarla de nuevo con aquel gesto de complacencia brillando en su sonrisa.

—Visto así, me lo pones difícil.

Vuelve hacia una de las ventanas tapiadas y señala al exterior.

—Ahí fuera se está librando una guerra. Hace miles de años que se libra, desde el principio de vuestra existencia. Vosotros fuisteis la causa y razón de que comenzara.

—¿Y a mí qué?

—¿A ti qué? —El gesto de Gabriel se ensombrece por primera vez—. Debería interesarte. Se supone que tienes un papel determinante en los hechos que se avecinan. ¿No te lo dijo tu mentor?

—El gesto de Luz también se agría y refuerza su amenaza contra el ángel sosteniendo más firmemente aún su espada frente a él.

—¿Qué sabes de mi Maestro?

—Mucho más que tú, por lo que veo.

—¿Sabes dónde está?

—¡Oh, querida, si lo supiese no estaría perdiendo el tiempo contigo!

ELLA

Lilith. Luna. Titánide Febe y diosa Hécate. Ella es la Gran Madre y la primera mujer. La Luna para muchas culturas, la diosa Tierra para otras. Creadora y dadora de vida, era adorada por muchas de las primeras sociedades tribales, como muestran las esculturas votivas, esparcidas por todo el mundo, que la muestran como una figura femenina de grandes caderas y pechos de matrona. Lilith es la diosa de las visiones y la intuición, de los bailes alrededor de la hoguera; es el símbolo de tiempos salvajes. Ella y sus tres amantes —Nergal, Baal y Enki— se rebelaron y rompieron las cadenas del dios Sol. Desterrados tras perder las batallas en el Irkalla, el mundo de los humanos fue su refugio, donde llevan milenios intentado minar la influencia de los dioses solares. Ella representa la libertad, la creatividad, el cambio, la fuerza femenina, el caos y la incertidumbre. Ella representa la era de Acuario.

Los soldados de esta lucha han tenido muchos nombres a través de las culturas. Puede que ellos mismos hayan olvidado sus nombres originales. De hecho, algunos ya han adoptado con gusto alguno de los nombres que las civilizaciones humanas les han dado a lo largo de los siglos. Estos poderosos seres, sin importar

—¿Qué es eso de que tengo un papel determinante? No pienso participar en vuestra estúpida guerra.

—No se trata de lo que pienses hacer, sino de lo que vas a hacer. Tu participación ya ha sido anunciada. Hace mil años que fue anunciada. —Luz carcajea ante la imposibilidad de aquellas palabras. El rostro de Gabriel adquiere un matiz severo—. ¿No me crees? Mira a tu espalda.

Luz duda un instante, pero el gesto rígido e insistente del arcángel le hace vacilar y termina volviendo el rostro. Lo que descubre allí hace que sus dedos se aflojen y la espada termine en el suelo. Un lienzo con signos de desgaste

en qué lado combaten, tienen apelativos en común: antiguos, alados, externos.

LOS SERES ALADOS

El mundo occidental, después de siglos de absorber y convivir con la mitología judeocristiana imperante, casi no tuvo más remedio que llamar ángeles a aquellos seres bellos, apolíneos, de alas blancas y presencia abrumadora. Por la misma razón, el mundo tuvo que llamar demonios a los que parecían sus oponentes, unos imponentes seres que parecen disfrutar de las sombras, con alas coriáceas que se despliegan como oscuridad hecha carne.

Desde que los alados se mostraran en las ciudades humanas, estas se han convertido en territorios de caza, en campos de batalla. Incluso siendo escasos en número en comparación con las poblaciones humanas, ver una refriega de estos seres es inolvidable. Para el testigo ocasional es como si el cielo y el infierno hubieran comenzado una guerra, como si los ángeles y demonios de las pinturas de Luca Giordano hubieran cobrado vida.

que representa a una figura femenina, joven, de cabellos blancos. No podía ser verdad...

—«Luz, nacida de Luna, que a su vez nació de la primera Señora de la Noche...». —La voz modulada de Gabriel parece amartillarle con cada palabra. No puede creerlo: Es ella. ¡Ella! Es su rostro, sus curvas, incluso sus ropas. Es ella, no hay duda. Empuña una espada, una espada de intrincada guarnición y hoja salvaje. Una espada que ella aún no posee, pero que le resulta extrañamente familiar. Se le hace un nudo en la garganta.

—Y ahora... ¿a qué bando estás dispuesta a unirte..., Malefic?



LUNARES

—Esta tirada se conoce como «La Puerta Revelada». Mostrará cosas de ti: quién eres, qué temes, qué escondes, qué te protege y hacia dónde vas. Estrella no revelará su significado, pero nos dirá si debes seguir con nosotros o continuarás tu propio camino en solitario. Los astros hablarán ahora.

Los dedos de la pequeña se van hacia la primera de las cartas, la que se sitúa en el centro.

—Este eres tú. —Y la gira. Un símbolo cuneiforme aparece en el cartón.

—Anunnai —traduce Aneska.

—El Alado —define la niña. Hay un silencio hondo. Un palpar de tiempo sumergido en un segundo—. El Antiguo.

Los lunares son los caídos, los desterrados del Irkalla tras haber perdido las batallas en aquellos ancestrales terrenos de lucha. Son los seguidores de Lucifer, el primero que levantó la voz contra la Palabra y perdió sus alas de luz. Son los que se alinearon con Gaia, la Diosa Madre, con Ella. Todos aquellos que lucharon contra la opresión de la Palabra y tomaron las armas contra Él fueron muertos, hechos prisioneros o desterrados a la Tierra de los mortales. En realidad, muchos de los lunares no estarían de acuerdo con el concepto de destierro como castigo impuesto por el bando ganador. Creen, probablemente con razón, que los solares hubieran acabado con todos y cada uno de los rebeldes por oponerse a su voluntad. Los caídos, siguiendo a Lilith, Nergal, Baal y Enki, perdieron sus alas luminosas y se escondieron en el inmenso mundo donde la joven especie humana daba sus primeros pasos. Aún seres muy poderosos, su esencia y aspecto fue cambiando poco a poco, milenio tras milenio. Partiendo de la uniformidad de los seguidores de la Palabra, los caídos fueron transformándose en seres variables, diferentes unos a otros, imbuidos quizá de la esencia mutágena de la propia Lilith. Escondidos primero en bosques, montañas y cuevas, luego en las ciudades humanas y entre sus poblaciones, los lunares han luchado contra el régimen que la Palabra impone a los mortales. Ahora que las señales del advenimiento del Plenilunio están claras, están dispuestos a sacrificarse para provocar el cambio de era. Luchan a favor de la libertad contra la imposición, la creatividad frente a lo canónico, el caos natural frente al orden arbitrario. Son las

sombras de lo que una vez fueron, tanto por su gusto por la noche como por ser el polo opuesto de sus enemigos celestes. En el exilio, su población aún conserva parte de la jerarquía que tenían en los tiempos del Irkalla. Sin embargo, lejos de la imposición de la Palabra, los lunares han introducido otros conceptos en sus relaciones: honor, respeto, agradecimiento... Esto no significa que todos los lunares (ni siquiera la mayoría) sean bondadosos ni mucho menos. Existe la envidia, el egoísmo y, sin duda, la ira entre los caídos. Sin embargo, siglos de ser perseguidos y cazados por una fuerza superior han hecho que la camaradería surja por sí sola, ensalzando conductas de ayuda y cooperación. Algunos de estos seres han combatido en inferioridad de condiciones desde el principio de los tiempos, con la oportunidad de verse salvados por un compañero. Muchos de estos lunares se consideran amigos entre ellos.

Al contrario que los solares, cuyas facciones casi perfectas son prácticamente copias del mismo modelo de matemática parsimonia, los lunares apenas se parecen unos a otros. Pero aunque difieran entre sí, al ver a un grupo de sombras no queda la menor duda de que pertenecen a la misma comunidad. Sus rasgos pueden ser más o menos angulosos, algunos tendrán un único cuerno retorcido en su frente mientras que otro puede tener varios a ambos lados de la cabeza o no tener ninguno. El más alto y el más bajo de los lunares pueden diferir hasta en un metro de altura, pero algunos de los pocos testigos de tan terrorífica visión han convenido en que tienen «algo» que los unifica: un halo, un aura de presencia ultraterrena, tenebrosa. Esta característica es similar al halo de imponente presencia de los solares, solo que el aura da una impresión siniestra. No malvada de por sí, sino atávica y primigenia, peligrosa como las fuerzas de la naturaleza. Y como la propia naturaleza, también atractiva a su manera.

Algunos tienen rasgos de bestias, como cuernos o colmillos. Pueden tener garras al final de los dedos, o bien largas y duras uñas. Algunos incluso tienen una cola, que en unos pocos casos puede ser suficientemente larga para ser funcional. Aunque estas criaturas perdieron sus alas de luz, todos tienen un par de alas coriáceas, extensas, negras. Son alas suficientemente grandes como para permitirles volar grandes distancias sin esfuerzo

aparente, planear e incluso hacer acrobacias y combatir en el aire. Recogidas, aparentan ser grandes jorobas en la espalda, casi siempre confundándose con los ropajes oscuros que visten los lunares. Una vez extendidas, captan cualquier reflejo de luz, que les da un aspecto de metal líquido. En apariencia, los lunares son más monstruos que hombres, aunque algunos tienen rasgos suficientemente humanos para pasar como tales, aun en su forma real. Tienen la piel oscura, algunos con tonos rojizos o marrones, otros con aspecto grisáceo. En general, los lunares son corpulentos, y sus grandes alas, incluso plegadas, aumentan esa sensación. Sin embargo, tienen la capacidad de variar de aspecto y tamaño. Utilizando esta habilidad de transformación, pueden pasar por hombres —o mujeres— sombríos, corpulentos y muy fuertes, de tez oscura y rasgos inquietantes, pero humanos.

A pesar de todos estos rasgos, un lunar en toda su grandeza no tiene por qué resultar repugnante a ojos humanos, quizá por su aura magnética, quizá por tener una belleza animal. Probablemente un humano se sentirá inquieto (al menos al principio) ante un caído, pero será por miedo y respeto antes que por repugnancia.

Entre los soldados lunares hay figuras tanto de rasgos masculinos como femeninos. Las lunares poseen atributos claramente femeninos, pero son tan fuertes y rudas como sus compañeros varones. Son seres altos y de cuerpos trabajados duramente. Entre las filas de los caídos, los atributos femeninos no solo son tolerados, sino apreciados como iguales. No en vano buscan volver al mundo primigenio de las diosas femeninas, un mundo de belleza, creación, caos y destrucción a partes iguales. En este mundo, masculino y femenino son solo dos engranajes del ciclo natural, ambos igual de importantes.

Los lunares no son llamados «sombras» por nada. Gustan de mezclarse entre las sombras y aparecen en la oscuridad de la noche con una habilidad que raya lo sobrenatural. Durante la noche su poder es mayor y, por el contrario, la luz del sol los debilita en cierta medida. Es como si fueran castigados por la mirada directa del dios Sol. En la noche es difícil ver a un lunar acechante. Pueden permanecer horas inmóviles, encaramados en los alféizares, azoteas o mástiles. Con sus alas correosas, su piel cuarteada y sus rasgos animales parecen gárgolas de piedra... si no fuera por la potencia de su mirada.

Aparte de utilizar las sombras y la oscuridad, los lunares suelen vestir largos abrigos negros de amplio vuelo para ocultar sus alas y sus rasgos bestiales. Algunos prefieren largas capas con capucha, a la moda de otros tiempos.

En combate, los lunares revierten casi de modo inevitable a su forma real, creciendo más cuanto mayor es su rabia instintiva. Portan lanzas, grandes escudos de forma elíptica, mazas, martillos y hachas. Casi nunca llevan espadas, y cuando lo hacen son sables, cimitarras o espadas orientales curvadas. De una forma no explícita huyen de lo que representa la espada recta, tan favorecida por los soldados de la Palabra, símbolo de la ortodoxia y el camino marcado. Son soldados formidables y disciplinados, incluso aunque en apariencia parecían desaliñados o irregulares.





Lunar

Soldado caído del Irkalla

Fortaleza	7	Cargar
Combate	6	Armas contundentes
Voluntad	3	Valor
Astucia	4	Sentido del peligro
Sutileza	3	Esconderse
Presencia	2	Intimidar
Cultura	3	Historia

Aguante 10

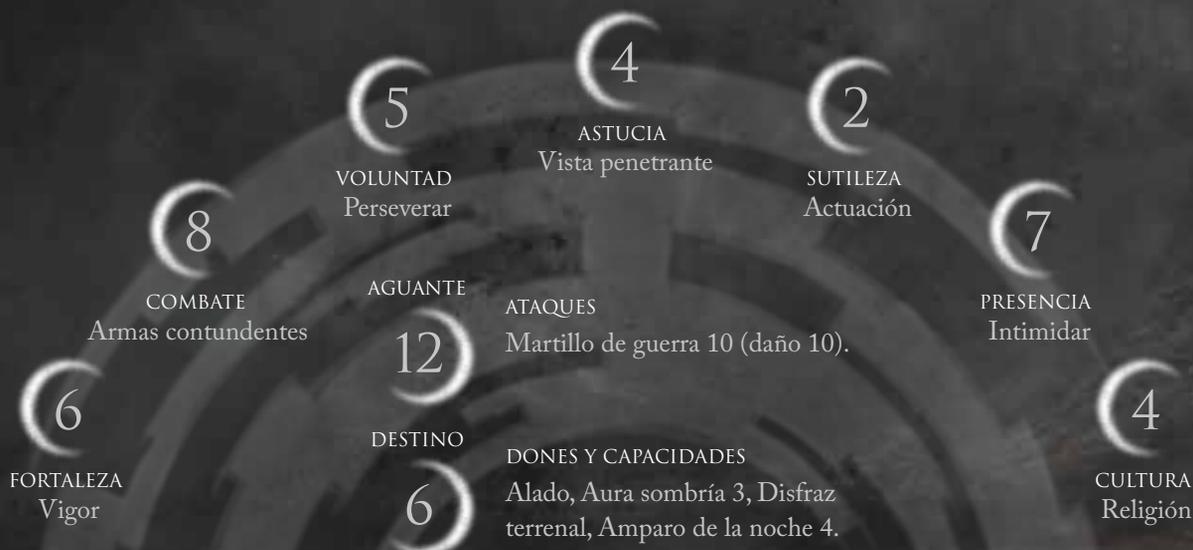
Destino 7 Alado, Aura sombría 2, Piel de humano, Amparo de la noche 2.

NERGAL

Amante de Lilith, príncipe de París

Poco se conoce de Nergal, el príncipe de París. Nergal fue uno de los tres amantes de la Gran Madre, Lilith. Gobierna las actividades sobrenaturales en la vieja ciudad europea, un feudo de los intereses lunares. Se sabe que en algún momento del pasado cometió algún tipo de deslealtad hacia otros lunares de importancia, como el propio Baal. En el momento en que Luz partió de Nueva York, poco más había sido revelado sobre esta criatura, aunque luego tendría un importante papel en lo que estaba por llegar.

Este poderoso caído es otro de los lunares que estuvo en el comienzo de todo, y ha tenido muchos nombres en cada cultura por la que ha pasado, como Anubis en el antiguo Egipto, donde se le reverenciaba como dios funerario. Esta peculiar posición en el panteón egipcio —adorado como un dios pero temido por su papel de dios de los muertos— es un ejemplo de cómo las religiones patrocinadas por los solares desprestigian a un oponente. Si no puedes destruir a tu enemigo puedes convertirlo en un ser infame, temido y claramente poderoso, pero difícilmente apreciado por el rebaño humano.







SAMAEL, EL PRÍNCIPE DE LA GUERRA

Príncipe de la Guerra de los lunares

Samael ha estado presente desde el primer momento en que Lucifer levantó la mano para oponerse a la Palabra. Desde entonces, ha estado en primera fila en todos los combates importantes del conflicto entre solares y lunares. Sin embargo, al comienzo de la contienda Samael combatió en el lado celeste. Después de que Baal lo derrotara, recibió compasión y aprendió que elegir era una capacidad que los solares también poseían. Por convicción cambió de bando, y desde entonces ha servido a Baal y al principio femenino.

Para quien ha estado combatiendo durante eras, el paso del tiempo es relativo, y la creación y derrumbe de imperios no es importante. Para Samael, el tiempo se cuenta en batallas y en hechos de armas. En estos tiempos de la llegada del Plenilunio, este príncipe de la guerra está dispuesto a vengar a sus compañeros caídos, y se le encontrará allí donde haya que plantar cara al dios Sol. También llamado Montu a partir de la civilización egipcia, su fiereza es tal que los solares no consiguieron desplazarlo del panteón solar de los egipcios, donde aparece como dios de la guerra e hijo del propio Amón-Ra.

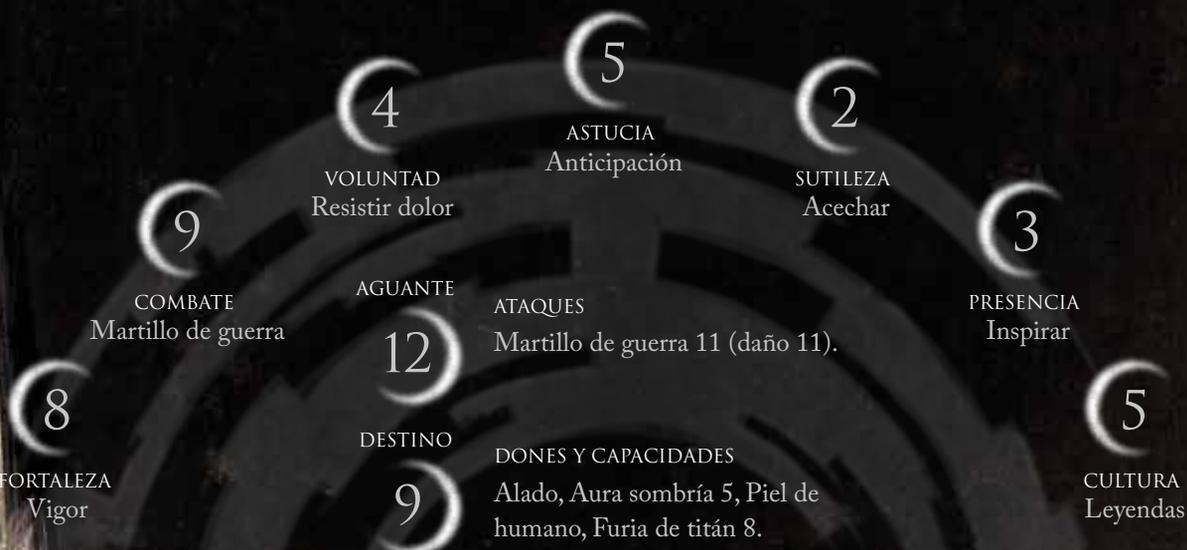
Samael es llamado Príncipe de la Guerra y es el primer comandante de las legiones de Lucifer, por lo que su rango oficial sería el de Señor de la Guerra. Como en los tiempos de Luz las legiones de los caídos están muy reducidas en número, a veces, como en el caso de la legión del Vórtice del Templo del Sol, el regimiento consiste en unas pocas docenas de veteranos endurecidos por cientos de batallas. Aunque su rango no es tan alto como el de otros lunares («príncipe» es más un título honorífico), Samael goza del respeto de

sus superiores y la admiración de los soldados que combaten a sus órdenes. De la misma forma que él ha arriesgado su existencia por la de muchos de sus hombres, estos darían su vida por protegerlo; de hecho, muchos lunares lo han hecho a lo largo de milenios de combates.

Es un guerrero temible y maneja con gran ferocidad su maza de guerra cuadrada. Es un titán que destaca en la batalla. Más alto y corpulento que la mayoría de los lunares, su tamaño aumenta aún más en los combates, hasta casi duplicarse. En pleno apogeo de una lucha, en su frente crecen grandes cuernos y en sus ojos puede verse el fuego del infierno. Cuando llega a este estado, despedaza a su oponente en combate singular, a veces sin usar siquiera armas.

Tras cientos de batallas, profundas cicatrices cubren el lado derecho de su cara, incluyendo la zona donde debería estar su oreja, amputada hace siglos. El lado intacto está cubierto con pinturas de guerra que le dan aspecto de guerrero tribal. Lleva mechones de pelo endurecido que forman una cresta en lo alto de su cabeza. Samael tiene la piel oscura como la noche, y su aura, combinada con su aspecto físico, es potente como ninguna entre los lunares.

Aunque mientras no combate cubre su cuerpo con una amplia capa con capucha, su atuendo es tribal y orientado al combate, con cintos y correas a la espalda de donde cuelgan espadas curvas, hojas de carnicero y un hacha de batalla. Sin embargo, su arma principal es una enorme maza cuadrada rematada con afilados pinchos.



Guardia del Señor de la Guerra

Soldado de élite de los caídos

Fortaleza	7	Volar largas distancias
Combate	7	Hachas y machetes
Voluntad	4	Fanatismo
Astucia	4	Sentido del peligro
Sutileza	3	Emboscar
Presencia	3	Intimidar
Cultura	4	Tácticas

Aguante 11

Destino 8 Alado, Aura sombría 3, Piel de humano, Amparo de la noche 3.

Guardia del Señor de la Guerra

La escolta de Samael está compuesta por los mejores soldados entre los caídos. Varones o mujeres, estos guardias de corps son veteranos de incontables campos de batalla, y muchos de ellos combatieron junto a los primeros rebeldes en el Irkalla. Después de siglos de luchar codo con codo, son especialistas en adoptar formaciones cerradas, creando una muralla de escudos para contener a un enemigo siempre superior en número. Dominan todas las maniobras de defensa con el objetivo de proteger a su señor, y darán su vida por ello si es necesario.



LUCIFER

Amante de Lilith, el primer rebelde

El que trae la luz, Lux Ferens, Luzbel... , Lucifer. El ángel caído por su soberbia, según la mitología cristiana. Fue el primero en rebelarse, en plantar cara al dogma y negar la Palabra, el primero en perder su nombre original y sus alas de luz. Junto con Baal y Nergal, Lucifer es uno de los considerados amantes de Lilith. Cuando Lilith fue relegada al mero escenario donde el dios Sol hacia su voluntad, Lucifer reunió adeptos y llevó la luz a los que luego serían sus seguidores durante eras, pero aunque porta el título honorífico de ser el primero en rebelarse, la resistencia en la Tierra no depende solo de su mandato.

Lucifer fue conocido como Enki por los sumerios, un dios creativo, señor de la tierra. Su influencia de entonces le permitió ser adorado como el salvador de la humanidad ante el diluvio enviado como castigo por parte del dios del cielo. Más tarde volvió a conseguir que su hueco en el panteón egipcio fuera el de Osiris, dios de la regeneración y la fertilidad.

Para la tradición cristiana, Luzbel era un príncipe entre los ángeles, señal de belleza y sabiduría, pero que recibió un justo castigo por la soberbia que lo llevó a pensar que podía ser como Dios. Según esta tradición, él y los suyos fueron expulsados del cielo por el arcángel Miguel y sus huestes. Con el paso de los siglos, la propaganda e

influencia solar hicieron que Lucifer solo fuera considerado como el diablo corruptor. Las cualidades positivas de este personaje cayeron en el olvido y el término Lucifer quedó como sinónimo de maldad e incluso de Satán, el acusador, aunque en el judaísmo se mantienen como entidades separadas. En este mundo de poderes asombrosos, Satán es efectivamente otro ser. Lucifer espera que la era de Acuario traiga una nueva versión de los hechos, donde no todo se narre desde el punto de vista de los vencedores.

Lucifer es el padre de Luz. La historia de cómo llegó a engendrar a la decimotercera es desconocida salvo para el propio Enki, ya que la madre de Luz, Svetlana, se llevó la experiencia a la tumba. Sin embargo, se especula que fue una consecuencia natural de la relación de amantes que Lucifer ha tenido con Lilith —o sus encarnaciones— a lo largo de las eras.

El plan que Lucifer tenía preparado para su hija, Luz, si es que tenía alguno, es otro misterio. ¿Por qué no supervisó su nacimiento? ¿Por qué dejó su crianza y protección en manos de Baal? Quizá sea tan sencillo como que Lucifer quería desviarse del camino de la Palabra; si criaba a Luz y la obligaba a seguir un camino marcado seguiría perpetuando aquello que quería combatir: el principio masculino de autoridad, ley e imposición.



BAAL

Amante de Lilith, príncipe lunar

Este caído estuvo en los primeros días de la rebelión contra la Palabra, hombro con hombro con Nergal y Lucifer. Baal fue, según la Biblia, uno de los falsos dioses, adorado por los hebreos al separarse de Yahvé, y por los fenicios como dios de la fertilidad. También fue Set para los egipcios, señor de las sequías y de lo que no es bueno. Después fue Belcebú, el Señor de las Moscas, y más tarde terminó equiparado con el príncipe de los demonios.

Baal se hizo cargo de la joven Luz desde antes de su nacimiento, salvando a su madre de uno de los abortos programados en Rusia, parte de la peste neonatal. Llevó a Svetlana a un lugar seguro entre un circo ambulante, donde dio a luz a su hija, Irina. Sin embargo, Baal sabía del poder de las palabras y de los nombres, que determinan a los que los llevan, y por eso llamó a la niña Luz, ya que su misión era iluminar, como hizo antes su padre, Lucifer. La misión de Baal fue la de enseñarle a combatir, sobrevivir, leer y hacerse preguntas; todo orientado a abandonarla cuando cumpliera trece años, la prueba final de su entrenamiento. Luz sobrevivió a esa prueba con tozudez, instinto, eligiendo sin coacciones, a comportarse según el principio femenino, la esencia de la Luna. La última tarea de Baal fue darle a Luz lo que era suyo: la espada soberana, Malefic.

Hace mucho tiempo Belcebú dejó las armas en pos del conocimiento. Sin embargo, aún es un guerrero temible y es el responsable de la destreza de Luz en combate. Ahora, con los precipitados acontecimientos del cambio de era, Baal ha desenvainado una vez más su hoja oscura, llena de muescas y testigo de cientos de batallas.

Cuenta con la lealtad de los caídos y el aprecio del Señor de la Guerra Samael.

Baal aparece a veces como un anciano y es capaz de tomar el aspecto de un joven. Sin embargo, casi siempre elige la forma de un hombre de edad indefinida, relativamente maduro pero vigoroso, joven pero de aspecto milenario, todo al mismo tiempo. Es alto y robusto, habitualmente envuelto en una larga y oscura túnica. Es magnético y poderoso, con una presencia intensa, propia de los lunares, incluso cuando viste su disfraz humano. En cualquiera de los casos, es una figura alta y estirada, de aspecto altivo. Suele llevar los cabellos largos y negros recogidos en un moño alto al estilo oriental. Cuando su naturaleza de antiguo se revela, crece en altura y corpulencia, su rostro se endurece, sus facciones se tornan más anchas, bestiales, y de su frente salen dos cuernos retorcidos. Su piel se oscurece y de su espalda crecen las dos grandes alas correosas de los caídos. Su voz es un retumbar poderoso y su aura tiene un brillo azulado.





SOLARES

La mano se posa en la tercera carta. La de su izquierda.

—Esta es tu amenaza. Lo que temes. Tu enemigo.

Gira el cartón. Una nueva runa se dibuja en ella.

—Anshar-Utu.

—El Sol-Cielo. El Orden. La Imposición.

También llamados celestes, los solares son los discípulos de la Palabra, un plan inflexible de origen milenar, dependiente de una entidad de inmenso poder, a los que estos seres se refieren como «Él». Si se trata de un dios, el Dios u otra criatura de poder equivalente no podemos más que especular. Lo que es seguro es que los solares traen consigo un orden establecido por ese código llamado la Palabra, aparentemente la voluntad de la entidad que da sentido a su existencia. La Palabra incluye orden,

jerarquías estrictas y el miedo a los terribles castigos que siguen a la desobediencia. Los celestes se consideran pastores cuyo rebaño son los humanos que pueblan el planeta Tierra. Su intención, si hemos de hacer caso a la Palabra que predicán, es la perfección, el orden, la pureza. En la creación de las primeras civilizaciones, cuando los solares se presentaban sin complejos ante los humanos, fueron considerados como dioses. Según los sumerios eruditos, los dioses anunnakis fueron enviados a la Tierra para supervisar las tareas encomendadas a los hombres por Anu, el dios del cielo.

Desde los primeros avistamientos de los solares en el siglo XXI, casi todas las descripciones de los testigos tenían elementos en común. Estos seres eran descritos como los ángeles de la iconografía cristiana. Se los describía como hombres de cabellos rubios, casi siempre largos en mele-



nas sueltas. También como hombres bellos o, por lo menos, de rasgos canónicos, comparables al ideal de la moda occidental, rasgos simétricos, angulosos y con proporciones faciales de modelo de pasarela. Son, en general, altos y musculados. Se podría decir, sin temor a equivocarse, que estos seres son el ideal de belleza física masculina. No sería de extrañar, ya que estos seres celestes han influido e las culturas desde el principio de los tiempos, como ángeles o incluso dioses. Y ¿qué religión no tiene a sus dioses como el ideal al que aspirar?

Además de sus características físicas, ya de por sí imponentes, los anunnakis tienen algo que solo podría definirse como «aura», una presencia intangible que los hace destilar carisma cuando están de buen humor y quieren agradar... o de un halo de terrible ira cuando muestran su enfado. No todos los celestes despliegan el mismo grado

en esta habilidad, siendo más poderosa cuanto más alto se encuentran en el escalafón de los solares.

Los solares tienen la habilidad de pasar desapercibidos y ocultar su verdadera naturaleza. Aunque después de su revelación al mundo son menos cuidadosos, más atrevidos a mostrarse entre los humanos, los solares podrían pasar por personal normales. De hecho, durante siglos, quizá milenios, han estado entre las poblaciones, consumiendo en los mismos restaurantes que los humanos, paseado por los mismos parques y asistiendo a los mismos espectáculos musicales. Como maestros del disfraz, un solar puede amortiguar su aura terrible y aparecer con ropas que siguen la moda del lugar. Probablemente seguirán siendo hombres esbeltos con las proporciones clásicas de las esculturas de la Grecia antigua, rubios y de largos cabellos; casi seguro seguirán teniendo una presencia especial que



hará difícil resistir sus demandas, pero no más que algunos humanos carismáticos. No se sabe si existen solares con aspecto femenino, pero entre las filas de los celestes descendidos del Irkalla solo pueden apreciarse alados varones.

Cuando muestran su aspecto real, los anunnakis favorecen ropas vaporosas, a menudo en forma de túnicas largas que cubren su figura. Cuanto mayor es su rango dentro de las huestes solares, algunos individuos llevan tejidos más recargados y con adornos. En otras ocasiones, sobre todo en las campañas bélicas, los solares visten ropas minimalistas y ceñidas, que cubren de cintura para abajo y con algunos correajes en el torso que dejan a la vista la poderosa musculatura de sus torsos. Como armadura llevan grebas y brazales plateados en las piernas.

Cuando los solares combaten llevan armas blancas, como espadas y escudos, hachas, lanzas, arpones y objetos más extraños como armas de filo llameantes o garfios desplegables en cuyo extremo enganchan una larga cadena con la que recuperar su arma después de arrojarla, muy útil en sus combates aéreos. Y es que los anunnakis pueden volar gracias a unas alas luminosas que despliegan en su espalda. Al extenderlas completamente, estos apéndices alcanzan con facilidad los tres metros de envergadura. De un color blanco luminoso, es muy fácil confundirlas con las alas de una gran ave de plumas blancas. Esto, unido al resplandor que emiten, le da al celeste la majestuosidad que los humanos han atribuido a los ángeles durante tanto tiempo. Las alas de los solares les otorgan una gran estabilidad en las alturas, desafiando la ley de la gravedad y las ráfagas de los vientos más potentes. Con ellas pueden volar o planear majestuosamente, navegando las corrientes de aire como harían las grandes águilas, y como la naturaleza de sus alas no es física, sino que son apéndices incorpóreos de origen místico, los anunnakis también pueden volar en contra del viento o en medio de una tormenta.

En la imaginería popular, los ángeles suelen ser entes poderosos pero bondadosos, los enviados de Dios. Tanto la mitología judía, cristiana e islámica muestran a los ángeles como herramientas divinas, encargados de diversas tareas, con aspecto antropomorfo pero sin libre albedrío. Aunque a veces se los representa como mensajeros implacables de la ira de Dios, normalmente son seres que protegen a los creyentes. Incluso cuando tienen tareas poco agradables como recoger las almas de los muertos o registrar los actos (bondadosos o malintencionados) de los mortales, los ángeles son presentados como seres

incapaces de pecar. En cambio, los «ángeles» que han dirigido al rebaño humano durante ya milenios son seres despiadados. Incluso dirigidos por una entidad de mayor poder y con instrucciones tajantes, los solares son seres con libre albedrío. Ciertamente es que desde el punto de vista de un humano un solar tendría una personalidad rígida e inmutable, y sus opiniones durarían una eternidad antes de cambiar, pero es que los anunnakis son inmunes al paso del tiempo. Muchos de ellos, como el arcángel Gabriel, son criaturas que han sido mencionadas desde el comienzo de las religiones, y probablemente ya entonces eran seres longevos. Para un celeste, concretar un cambio de opinión podría tomar semanas o meses; un solar que planifica sus acciones puede tener una agenda de años, décadas o siglos. Para ellos, la vida de un humano es un suspiro, un momento efímero difícilmente apreciable.

Esta es otra característica de los alados celestes que los diferencia de los ángeles: la vida humana, entendida como la vida de un individuo, es despreciable e irrelevante. Los celestes no son seres bondadosos, ni siquiera herramientas neutras de un dios benevolente. Son despiadados, arrogantes, agresivos y a menudo crueles (incluso entre ellos). Dentro de sus filas hay una jerarquía rígida, con roles bastante claros y una cadena de mando que se sigue al pie de la letra, so pena de los más severos castigos. No todos los individuos mantienen esta cadena de mando por creencia en su propia estructura o por respeto, sino porque el miedo es la herramienta más eficaz para lograr obediencia.

Aunque se les puede matar mediante daño material, su poder físico está muy por encima del nivel humano. Es difícil saber por qué no esclavizaron a la especie humana aprovechando sus conocimientos, su intimidante presencia y su poderío bélico. Quizá, solo quizá, fuera el hecho de que la especie humana se multiplicaba constantemente, mientras que cualquier baja en las filas celestes es una pérdida irreparable. Probablemente fuera más sencillo para seres inmortales como ellos infiltrarse entre los poderosos de las tribus humanas y otorgar conocimientos y poder a aquellos que les siguieran el juego. Es muy probable que la ciencia y tecnología fueran regalos de los anunnakis, al igual que los conceptos de las estructuras sociales, la escritura y las leyes.

Después de acompañar a la humanidad durante sus primeros pasos en el camino del orden y las imposiciones, los solares se quedaron en un segundo plano, influyendo solo



Solar

Servidor de la Palabra

Fortaleza	6	Vuelo en picado
Combate	7	Lanza y espada
Voluntad	4	Fe
Astucia	3	Vista penetrante
Sutileza	2	Acechar
Presencia	3	Sedución
Cultura	3	Historia

Aguante 10

Destino 7 Alado, Aura 2, Disfraz terrenal, Ira solar 2.

Purgador

Paladín solar

Fortaleza	6	Vigor
Combate	8	Lanza y espada
Voluntad	5	Fanatismo
Astucia	3	Detectar mentiras
Sutileza	2	Acechar
Presencia	4	Interrogación
Cultura	4	Religión

Aguante 7

Destino 8 Alado, Aura 3, Disfraz terrenal, Ira solar 3.

Aamel

Lugarteniente solar en Nueva York

Fortaleza	6	Resistir dolor
Combate	8	Mandoble
Voluntad	5	Integridad
Astucia	4	Investigar
Sutileza	3	Cortesía
Presencia	4	Inspirar
Cultura	5	Leyendas

Aguante 11

Destino 8 Alado, Aura 3, Disfraz terrenal, Ira solar 2.

Azelías

Lugarteniente solar en Nueva York

Fortaleza	6	Vuelo acrobático
Combate	7	Espadas
Voluntad	4	Mantener fachada
Astucia	3	Percepción
Sutileza	5	Disimular
Presencia	5	Chantaje
Cultura	5	Ocultismo

Aguante 10

Destino 8 Alado, Aura 2, Disfraz terrenal, Ira solar 3.

cuando era necesario y permaneciendo en el imaginario humano como seres de leyenda, seres de luz que traían la paz, la concordia y la ley divina. Ahora, al mostrarse sin complejos ni intención de ocultarse antes los humanos, cada vez hay más gente que intuye que esas bellas y luminosas figuras son seres de los que es mejor apartarse.

Purgadores

Estos soldados celestes de élite son la flor y nata de las legiones solares. Soldados fanáticos de la Palabra, son utilizados cuando la sutileza no es la estrategia a seguir pero las huestes solares no pueden permitirse un gran número de efectivos en la batalla. Los purgadores darán su vida para proteger al dios Sol, aunque con su poder, solo menor que el de los arcángeles, es difícil que encuentren un rival que los ponga en peligro.

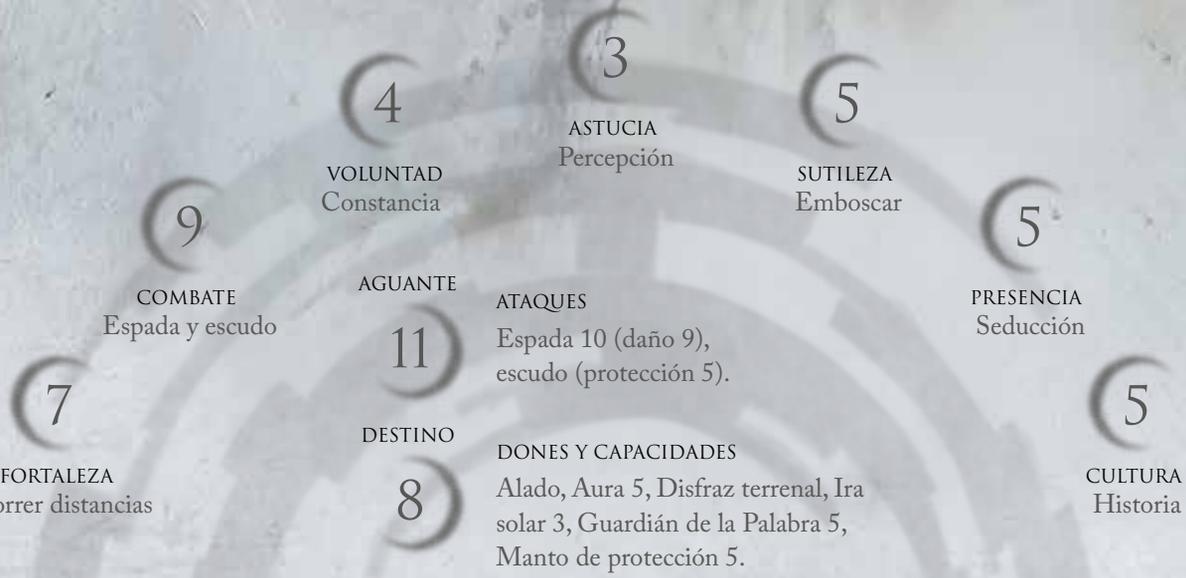
Aamel

Este solar es uno de los lugartenientes de Nathael (página 049). Firme creyente y defensor de la Palabra y de la salvación que esta promete para la especie humana, seguirá las órdenes de cualquier solar superior a él en la jerarquía. Durante el tiempo en que Nathael fue regente en Nueva York, Aamel acató sus órdenes sin rechistar, no solo por miedo a que lo castigara, sino porque entendía que así es como debía actuar. Sin embargo, no siempre estuvo de acuerdo con la gestión de la ciudad de su superior, demasiado complaciente con las perversiones humanas y demasiado negligente con el caos que reinaba en la urbe.

Azelías

Otro de los tenientes de Nathael, Azelías es un cabecilla despiadado y cínico. Se muestra predispuesto a lastrar las consignas de la Palabra, aunque en realidad no crea en su contenido. Disfruta del lugar que Nathael le ha concedido en el gobierno de Nueva York y, por tanto, en la jerarquía celestial. En la rígida estructura solar, ascender un solo peldaño significa no ser reprendido por muchos anunnakis y permite enjuiciar y castigar a muchos otros. Los castigos son siempre por desviaciones de la Palabra, reales o imaginadas, y Azelías gusta mucho de imaginar.





GABRIEL

El arcángel Gabriel

Shamash en Mesopotamia, Utu para los sumerios, Atón en el antiguo Egipto, Yibra'il en el Islam, el arcángel Gabriel... Este solar ha recibido muchos nombres de todas las culturas en las que ha influido a lo largo de la historia. Es el lugarteniente de Marduk, el arcángel Miguel, el mismísimo señor de los solares en la Tierra.

Gabriel se muestra con un altivez y arrogancia llamativa incluso para ser un celeste. Es, como todos los solares, bello y de facciones canónicas, y posee una larga cabellera rubia y ondulada que le llega hasta la mitad de la espalda. Su presencia emite la fuerza magnética de los celestes con tanta potencia que todo alrededor de sus facciones perfectas parece vibrar. Es casi una cabeza más alto que el promedio de los solares, lo que lo convierte en una figura de una majestuosidad apabullante. Al fin y al cabo, a pesar de esta mayor altura conserva las proporciones clásicas de una figura griega, con lo que es también más ancho de hombros que sus congéneres, y la envergadura de sus alas luminosas es mayor aún de lo que suelen mostrar otros anunnakis.

Como vestimenta suele elegir una recargada capa añil que se despliega como un nuevo par de alas cuando utiliza su capacidad de volar. Los brocados de hilo de oro y el tejido recio de sus ropajes sugieren la moda renacentista italiana.

Gabriel no suele dejarse ver en solitario, sino que va acompañado de un séquito, que muestra la alta posición de Gabriel en la jerarquía celestial. Sus acompañantes visten abrigos oscuros, hasta los pies, contrastando con el blanco de sus melenas largas y la palidez de su piel. Cuando Gabriel aparece ante sus subordinados, gusta de aparecer sin previo aviso, disfrutando del temor que provoca en sus propias tropas. A menudo pasea lentamente entre sus súbditos postrados antes de permitir que se levanten, dejando que solo vean sus labradas botas mientras adivinan si el arcángel está de buen humor o querrá disciplinarlos de algún modo.

A pesar del pavor que causa a los solares de menor rango, él mismo está subordinado a las órdenes del arcángel Miguel, al que prepara su descenso a la Tierra. Gabriel sabe que está haciendo lo correcto, pero que sus actos pueden desviarse de Su voluntad. Se considera un guardián de la ortodoxia, pero es consciente de que en cualquier momento pueden enjuiciar sus actos de la misma forma que él enjuicia los de sus subordinados.

EL METATRÓN

Este solar ostenta una posición única entre las filas celestes. No posee un rango que le permita ordenar a otros solares, pero tampoco acatará órdenes de ningún tipo, ni siquiera de los arcángeles. El ángel Metatrón ha sido una figura relevante en solo algunas fuentes de las religiones hebrea y cristiana. Su papel, según estas culturas, es la de ser la Voz, el portavoz de los deseos e instrucciones de Dios. Quizá su presencia no se ha recogido ni idealizado por más culturas debido a su tarea única. El Metatrón no influye sobre los humanos, no busca gobierno, poder ni adoración. Solo transmite la palabra directa del dios Sol. Y ni siquiera lo hace con frecuencia, puesto que los arcángeles y otros solares de alto rango ya tienen sus instrucciones y conocen su papel en el inefable plan de la Palabra. Cuál es la relación exacta entre el Metatrón y Él es un misterio incluso para Marduk, el arcángel Miguel.

MARDUK

El arcángel Miguel, Espada Triunfal

Miguel también es conocido como Marduk en Mesopotamia y como Horus, un dios solar en Egipto. En pos de alcanzar el triunfo de la Palabra, el propio Miguel, señor de todos los solares, ha descendido a la Tierra, trayendo consigo sus legiones.

El arcángel Miguel toma cartas en el asunto para acabar con el conflicto de una vez por todas, utilizando la fuerza de un modo nunca visto en los milenios desde que comenzara la guerra. El arcángel trae la Palabra en su forma más implacable, la purificación a través de la muerte: el Exterminium. Con Miguel a la cabeza, sobre la Tierra desciende una nube compuesta de alas, armada con espadas flamígeras. Una legión celestial dispuesta para la purga, encabezada por el Señor del Trueno para traer el juicio final de una vez por todas. Marduk, como él prefiere hacerse llamar, es el solar de mayor graduación que ha aparecido en la Tierra, y por lo que se sabe puede que solo rinda cuentas ante Él.

Marduk es un caso atípico entre los celestes: su físico es diferente en comparación con sus congéneres alados. Mientras que los solares siguen unos cánones de belleza masculina, con cabellos claros y cuerpos como si estuvieran cincelados, el arcángel posee una belleza ambigua y siniestra. Sus facciones atractivas son completamente andróginas y su piel es tan pálida que sus venas se transparentan. Su pelo es largo, pero negro y desordenado, y sus uñas son largas y oscuras. A los ojos de un humano de la cultura occidental, Miguel debería causar rechazo e incluso repugnancia, pero el halo de presencia del Señor del Trueno es inigualable entre los solares y su atractivo va más allá de la mera presencia física.

Siguiendo con las extrañas y diferentes peculiaridades de este arcángel, puede desplazarse a voluntad en direcciones extrañas y absurdas para un humano. Por ejemplo, se lo puede ver desplazándose de espaldas, sin necesidad de mirar hacia atrás para no tropezar y sin perder un ápice de velocidad o agilidad. Puede andar sin pisar el suelo, levitando. Por supuesto, puede desplegar sus majestuosas alas de luz para volar como cualquier solar.

Muy alto y esbelto, más delgado que otros solares, destila magnetismo, adoración y terror a partes iguales. Al contrario que muchos solares, que muestran sus muscudos cuerpos, a Miguel se le suele encontrar vestido con un gabán oscuro de exageradas hombreras que oculta su cuerpo. Las mangas de su abrigo también esconden sendos sables de metal negro, que pueden aparecer en las manos del solar como por arte de magia. Las puntas curvadas y el metal negro de sus espadas contrastan con las brillantes espadas rectas que portan los celestes.

Miguel no es el más cruel de los solares, pero no duda en aplicar severos correctivos allí donde hay desviaciones de la Palabra. Viaja solo, quizá porque no necesita escolta o quizá porque prefiere presentarse sin ser anunciado. Que Marduk pueda aparecer en cualquier momento es un acicate para que las huestes solares, y sobre todo sus cabecillas, mantengan la disciplina y el orden. También sabe cuál es su posición en la jerarquía, y cuando habla puede ser tanto condescendiente como despectivo y mordaz con sus interlocutores.





OTRAS PIEZAS DEL GRAN JUEGO

ADÁN

Primer hombre, Satán el acusador

El primero de la raza humana, el primer ser subestimado y menospreciado por los antiguos. También eligió el nombre de Satán. Ha sido el negociador por excelencia, el primero de todos, y siempre ha negociado buscando el mayor beneficio. Su fama se ha tornado en infamia con los milenios y ahora es el símbolo del engaño y la tentación. Aunque algunas religiones lo han confundido con el papel de Lucifer, mezclando a ambos como la representación de todo lo malo, en otras han sido entes separados.

Adán vivió como primer hombre mucho tiempo, viendo cómo su especie iba poblando la Tierra poco a poco. Pudo ver la sociedad de los alados, su conflicto, la guerra entre celestes y caídos. Todavía siendo especial, único entre los hombres, Adán comenzó a querer más, a sentir envidia de los antiguos, y exigió sus propias alas de luz. Pidió ser uno más de la jerarquía celestial. Esto no gustó al dios Sol, y Adán fue derrocado de su posición única. Desde entonces, Adán tomó el papel de la serpiente tentadora, siempre arrastrándose por el mundo, inmortal pero ligado a la Tierra. En realidad ahora cumple un papel encomendado con su expulsión: no tener bando, ser el enemigo de todos, un doble agente... Satán, el acusador. Conocedor de muchos secretos, decidió negociar con unos y otros, hacer favores para luego pedir su devolución... con intereses. Su fin último, ganarse las alas. El medio para conseguirlas cualquiera vale a Satán, por muy rastrero que sea.

La presencia de Adán es fuerte. Aunque su naturaleza sea esencialmente humana, también fue el primero de su especie, un individuo único, sin ascendencia, sin madre, sin padre. Allí donde él se encuentra, es fácil detectar su presencia. Al menos, una presencia. Para el que ha hablado con Satán alguna vez, reconocerla es sencillo: cuando Adán está cerca, las sombras parecen moverse de forma diferente, todo el escenario parece bailar a un son extraño.

Uno de los recuerdos que se graba a fuego en el recuerdo es a Adán aplastando la colilla de su cigarrillo con sus llamativos zapatos rojos justo antes de sacar otro cigarrillo de una pitillera labrada. Viste un traje blanco de corte ajustado, hecho a medida. Por debajo asoma una camisa roja con un

par de botones desabrochados por debajo del cuello. Sobre su pecho lucen varias cadenas de oro. Lleva el cabello corto y estudiadamente despeinado, fijado con gomina. En las distancias cortas el olor predominante es el del humo que le rodea, mientras consume un cigarrillo tras otro.

Adán aparenta la edad de un adulto joven. Eternamente joven, porque su edad es la edad del primer hombre que existió. Tiene una mirada astuta de ojos negros y una sonrisa socarrona. Es un maestro de la puesta en escena. Todos sus movimientos, las pausas, la cadencia de la voz, todo está siempre al servicio de una pantomima para conseguir el mayor efectismo. A menudo esta impostura distrae a su interlocutor de los verdaderos objetivos de Adán.

Satán comercia favores con los solares. Incluso a veces, agentes humanos le proporcionan la terrible materia prima con la que crea sus querubines, de los que se rodea y de cuya compañía disfruta. Pero también tiene negocios con los lunares, a los que avisa cuando la situación se pone en su contra (siempre que hacerlo le reporte algún beneficio). Probablemente todos sus negocios tengan como objetivo que ambos bandos estén lo más parejos posible, para lo que intenta desgastar a celestes y caídos por igual década tras década, siglo tras siglo. Para cada uno de los bandos, Satán es un recadero del bando contrario, un esbirro que sirve solo para embaucar y salvar su propio pellejo. Cada vez que los alados le recriminan su falta de lealtad, Adán aguanta las burlas y sonrío con indiferencia.

Siempre jugando a dos (o más) bandas, en los últimos tiempos Adán ha encontrado divertido mandar pistas a Luz y sus compañeros sobre su origen y el destino que le espera como decimotercera encarnación. Es difícil saber si pretende acelerar el proceso del cambio de era o dinamitarlo. Puede que intente despertar al avatar de la Luna cuanto antes para que lleve a cabo su misión; pero a lo mejor pretende todo lo contrario y provoca a Luz para que dé un paso en falso, actúe antes de tiempo y fracase. Pero es que nadie, ni siquiera Él con su control infinito, sabe cuáles son los planes a largo plazo de Adán, si es que tiene alguno.



6
FORTALEZA
Vigor

4
COMBATE
Cuchillos

6
VOLUNTAD
Mantener fachada

AGUANTE
11

DESTINO
8

6
ASTUCIA
Vista penetrante

ATAQUES
Navaja 4 (daño 7).

DONES Y CAPACIDADES
Alegoría de la realidad 9.
Especial: Adán es inmune a las enfermedades, al hambre y a la sed.

6
SUTILEZA
Chantaje

6
PRESENCIA
Charlatanería

6
CULTURA
Psicología



LUZ-MALEFIC, LA DECIMOTERCERA

Decimotercera encarnación de la Luna

Estrella deja escapar un suspiro. Su frente pelada se humedece con una fina capa de sudor. Su mano busca la carta situada sobre el resto.

—Esta es tu Aliado. Tu defensa. Tu sostén.

—Ina-Nanna.

—La Mujer-Luna. La Carne. La Elevación.

Luz es un personaje clave en los acontecimientos del cambio de era de Malefic Time. Encarna y simboliza el paso de la era de Piscis a la era de Acuario. El nacimiento de Luz había sido predicho en muchas mitologías y organizaciones. Por alguna razón, esta niña fue la elegida para ser la decimotercera encarnación de la Luna. Aunque su madre fue la decimosegunda encarnación, su papel no destacó en el proceso del cambio de era. Por supuesto, no hay que subestimar la tarea de traer al mundo a una hija, y más a una tan especial y en tan terrible época, pero su papel fue el de intermediaria para traer al mundo a Luz. Esta niña-mujer está cada vez más en el punto de mira de ambos bandos en el conflicto milenario, y todos los indicios la señalan como una pieza clave en la llegada del Plenilunio. Pero antes de ella hubo otros doce avatares, doce lunas incompletas. Quizá que las doce encarnaciones anteriores de la Luna no tuvieran papel definitorio en la guerra ha hecho que ni celestes ni caídos hayan mostrado mucho interés por Luz... hasta ahora.

Luz nació en el año 2019, en medio de la terrible epidemia llamada «peste neonatal». De hecho, si no hubiera sido por la intervención de Baal, el bebé no hubiera superado el parto. En realidad, la peste neonatal no fue sino un intento expeditivo de los solares para evitar la llegada de la nueva encarnación de la Luna. Usaron sus influencias en los sistemas sanitarios de todo el mundo para frenar la llegada al mundo de bebés. Y, siguiendo el paralelismo con la bíblica historia de Herodes y la masacre de los inocentes, el verdadero objetivo de esta atrocidad escapó indemne. Baal rescató a la madre y la trasladó desde Rusia a Zugarramurdi, en España, donde dio a luz al bebé.

El nombre que su madre le puso al nacer fue Irina, aunque nunca nadie la llamó así después de ella. Irina significa «paz», paz que la niña nunca conocería y por lo que el Maestro le cambió el nombre por el de Luz. Svetlana, que así se llamaba su madre, sabía que su hija nunca llegaría a conocerla. El único recuerdo que le dejó en herencia fue una foto, en la que se muestra a una mujer triste, de piel pálida y cabellos tan blancos como los de la propia Luz. De su padre biológico nunca tuvo ningún indicio.

Como Svetlana moriría poco después del parto, la niña pasó la infancia y parte de su adolescencia junto con un misterioso personaje al que ella conocía simplemente como el Maestro. Vivir junto al Maestro fue una época de duro entrenamiento donde no había sitio para los asuntos de una niña normal. Los días, meses y años pasaban entre el adiestramiento con la espada, ejercicios físicos y lecturas interminables en libros recopilados por su sombrío mentor. Aunque el Maestro siempre fue severo e inflexible, Luz podía sentir el aprecio que este le tenía. Sabía que él la protegería de cualquier peligro, e incluso a veces conseguía un gesto de aprecio y cariño.

Sin embargo, su vida durante esos años fue fundamentalmente un entrenamiento para llegar a ser Malefic, portadora de la espada homónima y decimotercer avatar de la Luna. Luz espiaba las reuniones que su maestro tenía con personajes sombríos y misteriosos. Aunque sabía que sería duramente reprendida en caso de la descubriera, sabía que lo que allí se decía tenía que ver con ella. Sabía que había algo que no le contaban, algo sobre su futuro que no debía conocer. Al mismo tiempo, intuía que su maestro siempre discutía con los visitantes, en desacuerdo con lo que estos opinaban sobre Luz.

Desde que tuvo edad suficiente, Luz vivió con la duda de quién era. No era una niña normal, eso estaba claro. Incluso con el mundo patas arriba y la humanidad siendo un despojo de la civilización, era seguro que los niños no entrenaban durante horas en pruebas físicas, mentales y marciales bajo la severa mirada de un maestro. No solo tenía que vivir sin datos sobre quién era

ella, sino de qué era. Si tenía un destino, ¿cuál era? Si era una pieza de lo que estaba por venir, ¿dónde encajaba? Luz tuvo que luchar durante mucho tiempo con la sensación de que estaba volviéndose loca. ¿Y si todo lo que creía era simplemente de su imaginación? Pero tenía la certeza de que ella era el centro de algo, como si todo lo que ocurría tuviera que ver con ella. Eso le ayudó a soportar su entrenamiento y las muchas pesadillas que sufría por las noches.

Durante el tiempo que Luz deambuló por Nueva York, aprendió las técnicas clave para sobrevivir, como esconderse entre las sombras sin llamar la atención; si no le quedaba más remedio, se cubría la cabeza con una capucha y el cuerpo con una capa oscura. En Nueva York, la mejor defensa para alguien sin compañía es mantener un perfil bajo en todo momento, actuando con sigilo y sin granjearse enemigos. Cuando se dejaba ver, era difícil olvidar a aquella bella muchacha de larga melena blanca y piel pálida. Su capa cubría unos ropajes desastrosos pero funcionales, que le permitían usar con rapidez y ferocidad la espada que llevaba siempre oculta.

Los pocos que la vieron llorar alguna vez quedaban atónitos al ver que Luz derramaba lágrimas de sangre. Durante mucho tiempo, Luz fue una superviviente más en una ciudad cadáver que se autoconsumía. Antes de aceptar su destino en el papel del cambio de era, ella misma se consideraba otra depredadora de la gran urbe.

La vida de Luz fue un compendio de fuerzas que se equilibran, de seres que le traían respuestas y seres que le traían más preguntas. Durante años vagó por Nueva York esquivando (o quizá eligiendo) su destino. Pero finalmente, después de la muerte de su amiga Soum, decidió que tenía que encontrar su papel en el equilibrio de las cosas y participar en el conflicto primario entre el orden inmovilista y el caos que pretendía restaurar el equilibrio. Una vez que decidió enfrentarse a lo que se esperaba de ella, Luz abandonó Nueva York rumbo a Oriente. Esperaba encontrar en Tokio respuestas para tomar parte en la lucha en la que no le quedaba más remedio que participar. Justo antes de partir, ya convencida de su papel, decidió usar un nombre elegido por ella misma: Malefic.

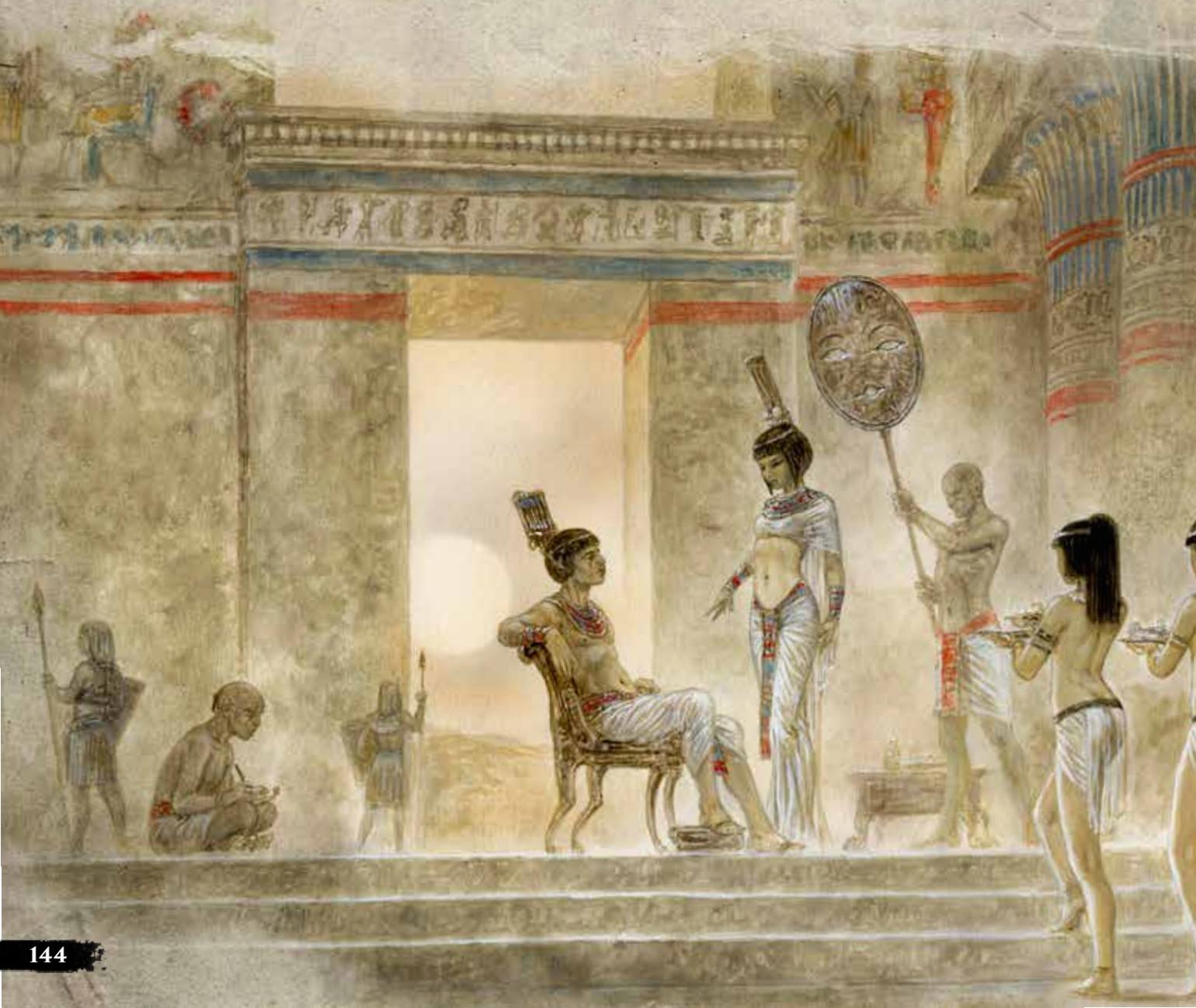




LOS HOMBRES JUSTOS

A lo largo de la historia de la humanidad, algunos individuos han tenido un papel destacado por su virtud y sus cualidades para la caridad. Estas personas acometen actos de generosidad pura, la definición exacta del altruismo, hacen el bien sin esperar nada a cambio, a menudo ocultando sus buenas acciones o disfrazándolas de actos egoístas. El hombre justo es el santo cristiano, el tzadik hebreo y el saddiq islámico; la mayoría de las religiones tienen su equivalente para este hombre —o mujer—. Sus actos no deben confundirse con la de otros hombres prosociales, que aunque también

realizan actos generosos, a menudo son públicos y reciben su propia recompensa (quizá no material, pero al menos en forma de gratitud o admiración). Los verdaderos tzadikim son ignorados por sus congéneres y solo se los reconoce si uno tiene la suerte de estudiar sus actos con detalle. Algunos, a pesar de sus esfuerzos, tienen una fama incipiente o el agradecimiento incondicional de sus vecinos. Según esta definición, puede que ni siquiera personas famosas por su virtud, como el Mahatma Gandhi, fueran realmente tzadikim, hombres justos.



Los actos de los justos atraen la gracia divina, según muchas religiones, y si son piadosos sus plegarias son escuchadas con mayor frecuencia. Pero lo más importante de los justos es que su existencia es la verdadera justificación de que los humanos permanezcan. Sus actos de bondad y generosidad son los que permiten que el conjunto de la humanidad, imperfecta, no repugne al Creador. Incluso la cábala judía indica que los justos son la presencia bondadosa de Dios entre la humanidad, su misma esencia. El Talmud afirma que cuando los justos desaparezcan se acabará el mundo,

y el Génesis indica que solo la existencia de los tzadikim evitan una gran catástrofe.

Los hombres justos existen en número escaso, treinta y seis según la gematría de la cábala judía, pero cincuenta según el libro del Génesis. Aunque el libro de Isaías, el libro de Proverbios e incluso el Talmud afirman que los justos permanecen ocurra lo que ocurra y que su número es inmutable en todo momento, hay quien no opina igual.

En tiempos de Malefic Time, los justos son una pieza clave en la guerra de los antiguos. A pesar de ser personas que cuentan con la bendición del dios Sol, ya que simbolizan todo lo que la Palabra predica como bueno, la muerte de todos los tzadikim podría precipitar el juicio final, el Apocalipsis que destruirá por fin a todos los opositores del cielo. Por el otro lado, la misma idea podría interpretarse como un triunfo para los lunares: si los justos representan el reinado del cielo sobre la Tierra, la muerte de los justos destruiría su reinado sobre el hombre. ¿No precipitarían sus muertes el paso a la era de Acuario?

Los hombres justos son una gran fuente de aventuras en el mundo de **Plenilunio**. Siempre hombres y mujeres de paz, los justos son presas perfectas para cualquier agresor con malas intenciones. La mayoría de los tzadikim no alzarán la mano para defenderse de un ataque y, sin embargo, su existencia puede ser fundamental para la supervivencia del mundo. Lo controvertido de su existencia permite muchas lecturas. Si ambos bandos quieren su destrucción, ¿no estarán equivocados? Probablemente ni los propios aliados saben qué ocurriría si acaban con todos los tzadikim. Mientras tanto, agentes de los solares y los lunares buscan sin descanso a los justos, siempre con la idea de tenerlos controlados en todo momento. Ya llegará el momento de decidir qué hacer con ellos. Mientras tanto, los personajes jugadores pueden encontrarse con estos justos en el transcurso de sus andanzas y descubrir que son de alguna manera importantes para los antiguos. Pueden incluso llegar a la misma conclusión que las escrituras sagradas. Si son tan importantes para la humanidad, ¿no deben ser protegidos y ocultados a toda costa?





OTROS SERES

El apocalipsis ha causado cambios portentosos y terribles en el mundo, no solo el derrumbe de las civilizaciones humanas, sus alianzas y sus complejas relaciones, ni siquiera el de las ciudades y otras poblaciones, que ha convertido la faz de las urbes en cementerios y zonas catastróficas. Los portentos místicos son cada vez más frecuentes, y la aparición de criaturas terroríficas va dejando de ser leyenda para ser una terrible realidad. Más de un superviviente del apocalipsis de la civilización ha terminado sus días por desoír las advertencias de los lugareños, que avisaban de terribles seres nocturnos que acechaban por las calles. Muchos, razonando que el fin de las sociedades no implicaba volver a la Edad Media, se han metido en zonas en las que se suponía que habitaban monstruos para no salir jamás. Para el superviviente no basta con cuidarse a diario de bandas, enfermedades, hambre y escasez de agua. También debe aprender que ahí fuera hay... cosas. Cosas que acechan, que se arrastran o corren, pero que siempre son nocivas para el ser humano. A menudo, estas nuevas criaturas son deformaciones de personas, como los hambrientos, pero otras veces su origen no queda claro. También, como las puertas del Irkalla se abren para permitir el descenso a nuestro mundo de los celestes, otras criaturas, nativas de este lugar, tiene vía libre para entrar en la Tierra.

A continuación se presentan algunas de las criaturas que nutren las pesadillas de los habitantes de Nueva York y otros lugares. Sin embargo, el director de juego tiene toda la libertad para crear sus propias criaturas de pesadilla basándose en el folclore y mitología que mejor encaje en sus aventuras.

ARPÍAS

La noche en las ciudades se ha vuelto peligrosa, eso pueden atestiguarlo todos los supervivientes de las grandes urbes. Los asaltos, rapiñas, secuestros y cosas mucho más siniestras animan a la mayoría de la gente a permanecer bajo techo una vez que cae el sol. Uno de los peligros que acechan en la noche son unos seres fugaces que en Nueva York se han terminado por llamar arpías. Es probable que sean originarias del Irkalla y que aprovecharan una de las aperturas entre ambos mundos para colarse en la Tierra.

Estas criaturas tienen un comportamiento similar al de las aves rapaces nocturnas. Vigilan las calles desde sus atalayas en cornisas de edificios y torres, desde los árboles más altos o las ruinas que mejor permitan dominar los alrededores. Siempre ocultas antes de dar un golpe, no se sabe en qué rincones recoletos se guarecen durante el día.



Las arpías recuerdan a las grandes águilas por su tamaño, pero a los murciélagos por su negra y brillante piel y los ganchos de sus alas sin plumas. Pocos han visto a estos seres lo suficiente de cerca para hacer una descripción acertada. Se sabe que tienen zarpas, por lo menos un par de ellas, que terminan en afiladas garras. Su visión está adaptada a la noche a la perfección, por lo que se sospecha que tienen al menos un juego de ojos. Probablemente tengan bocas y colmillos, porque muchas de sus víctimas han aparecido semidevoradas al día siguiente, no muy lejos de donde desaparecieron.

Cuando atacan, son sombras fugaces que se deslizan en vuelos rasantes a velocidades de vértigo. Sus presas preferidas son los niños, porque tienen la fuerza suficiente para lanzarse sobre ellos y llevárselos en volandas hasta un lugar tranquilo donde devorarlos. Las siguientes presas en su lista de preferencias son los heridos o moribundos, aunque no comerán cadáveres. Si no hay ninguna presa idónea, esperarán a que la presa humana lleve un rato sola. La arpía atacará cuando esté segura de que puede hacerlo sin intromisión y por sorpresa. La buena noticia es que estas arpías son solitarias, por lo que no atacarán en grupo; quizá, si es afortunada, la víctima de una de estas criaturas puede sobrevivir al ataque inicial y luchar por su vida.

Arpia

Depredador sobrenatural

Fortaleza	4	Atrapar víctimas al vuelo
Combate	3	Picado de garras
Voluntad	1	Paciencia
Astucia	4	Vista penetrante
Sutileza	4	Acechar
Presencia	0	-
Cultura	0	-

Aguante 5

Destino 2 Alado, Visión en la oscuridad.



FANTASMAS

Otra de las consecuencias del apocalipsis es la aparición cada vez más frecuente de los espíritus de los muertos. A menudo son almas con asuntos pendientes en la Tierra o espíritus torturados que buscan venganza por un sufrimiento extremo en vida. Es como si las puertas al más allá estuvieran cerradas o el camino fuera más difícil de encontrar; los fantasmas se quedan en la Tierra en mayor número que antes. También, quizá por el contacto entre la Tierra y el Irkalla, los espíritus tienen más facilidad para aparecerse ante los vivos.

Los fantasmas pueden adoptar muchas formas, pero normalmente tendrán el aspecto que tuvieron en vida, pero más demacrados, con ojos vacíos y aspecto triste o enfadado. Suelen aparecerse en espejos, entre la niebla o en la penumbra, donde pueden burlar mejor las leyes físicas. A veces aparecen ensangrentados o sucios, especialmente si su vida acabó de forma violenta. El terror que producen se ve reforzado por la capacidad que tienen algunos de interactuar con el mundo físico. Un fantasma puede agarrar momentáneamente a un ser vivo, quizá lo suficiente para hacer que caiga por unas escaleras o clavarle algún objeto. Los fantasmas vengativos pueden ser muy imaginativos a la hora de aprovechar el entorno.

En Oriente hay otras representaciones peculiares de los fantasmas. En China los kuei son espíritus de gente deshonesta que buscan asesinar a personas cobardes para que ocupen su lugar en el infierno. En Japón pueden verse las almas de los muertos recientes, que parece que no han encontrado el camino para ir más allá de este mundo. Estos, los hitodama, son inofensivos. Son los yōkai los espíritus más parecidos a lo que en Occidente se llaman fantasmas; tienen razones para permanecer en este mundo, asuntos

pendientes y odio hacia los seres vivos. También en ciertas zonas del Caribe, los espíritus malignos poseen los cuerpos de los vivos para causar daño y terror.

Las apariciones de fantasmas son más frecuentes e intensas en lugares que han sido muy afectados por la crisis actual. Lugares que se consideran malditos y otras zonas de gran energía permiten que los espíritus se manifiesten con mayor facilidad, en su inmortal afán por contactar con los mortales.

Fantasma aparecido

El fantasma tradicional, el muerto aparecido. Sea un ectoplasma, una energía coherente o una sombra en el espejo, el aparecido tiene una habilidad limitada para interactuar con el mundo real. Provocar ruidos, mover objetos pequeños, alcanzar solo aquello que pueda tocar cuando saca los brazos a través de un espejo... Cada fantasma es único, aunque todos tienen en común su capacidad para aterrorizar a los vivos.

Poseído

El espíritu que posee el cuerpo de un vivo (o incluso un recién muerto, un zombi en la brujería haitiana) tiene mayor facilidad para tratar con los vivos. Usa el cuerpo del anfitrión como un titiritero, por lo que sus movimientos serán torpes y rígidos. A veces, el espíritu fuerza al poseído a adoptar posturas imposibles para un ser vivo, haciéndoles girar la cabeza ciento ochenta grados o moverse mediante brazos y piernas mientras permanece boca arriba. Si el anfitrión está vivo cuando es poseído, esto puede provocarle daños irreversibles... incluso si algún día puede liberarse del espíritu.

Fantasma aparecido

Espíritu atrapado en los espejos

Fortaleza	0	-
Combate	0	-
Voluntad	3	Fijación
Astucia	2	Percepción
Sutileza	2	Actuación teatral
Presencia	1	Intimidar
Cultura	3	Ocultismo

Aguante 0

Destino 10 Ancla terrenal, Incorpóreo, Mano inmaterial 3.

Poseído

Vecina vengativa

Fortaleza	2	Mantenerse de pie
Combate	2	Tijeras
Voluntad	2	Dominar cuerpo
Astucia	2	Moverse a ciegas
Sutileza	0	-
Presencia	0	-
Cultura	0	-

Aguante 4

Destino 0 Inmune al dolor.

HAMBRIENTOS

Estos seres parecen seres humanos, y es casi seguro que alguna vez lo fueron. Son rápidos y veloces. Se desplazan corriendo sobre dos piernas, pero a menudo se puede ver cómo encorvan sus figuras enjutas y utilizan las manos para apoyarse y coger velocidad durante un ataque a sus víctimas. Atacan en oleadas, quizá porque han aprendido a colaborar, o quizá por simple competición para saciar su apetito de sangre. Estas mareas de hambrientos tienden a agruparse en zonas de caza, como jaurías insaciables. Los hambrientos no parecen tener ninguna ocupación salvo deambular entre las ruinas de los barrios donde habitan, como animales, depredadores, olisqueando en busca de carne.

En las ciudades donde hay alguna organización, los habitantes pronto aprenden a evitar las zonas donde habitan los hambrientos. Incluso hay iniciativas de defensa en las que participan grandes grupos de personas, aunque estén mortíferamente enfrentadas en otros temas. Por ejemplo, en Nueva York muchas de las bandas

han conseguido aislar con relativa eficacia a estas mareas hambrientas en el barrio del SoHo levantando barricadas de contención y colocando guardias armadas en las calles limítrofes con otros barrios.

Un hambriento no se preocupa de su seguridad a la hora de atacar a su pretendida víctima. No usa armas, no usa herramientas, si lleva alguna vestimenta es porque aún se le sostiene sobre el cuerpo de su vida anterior. Se lanzará como un fanático sobre su víctima y usará las uñas y dientes para agarrar, arañar y morder. Intentarán devorar la carne cuando su objetivo aún vive y se mueve, preocupado en ingerir sangre y tejido más que en incapacitarlo. Se lanzarán sobre una lanza si es el camino más corto para llegar al cuello de su presa. El mayor peligro de estos seres enloquecidos es que atacan en grandes grupos, por lo que, aunque alguno caiga ante las armas del defensor, el resto tendrá vía libre para arrastrar a la presa al suelo, donde será devorada mientras aún chilla de dolor.

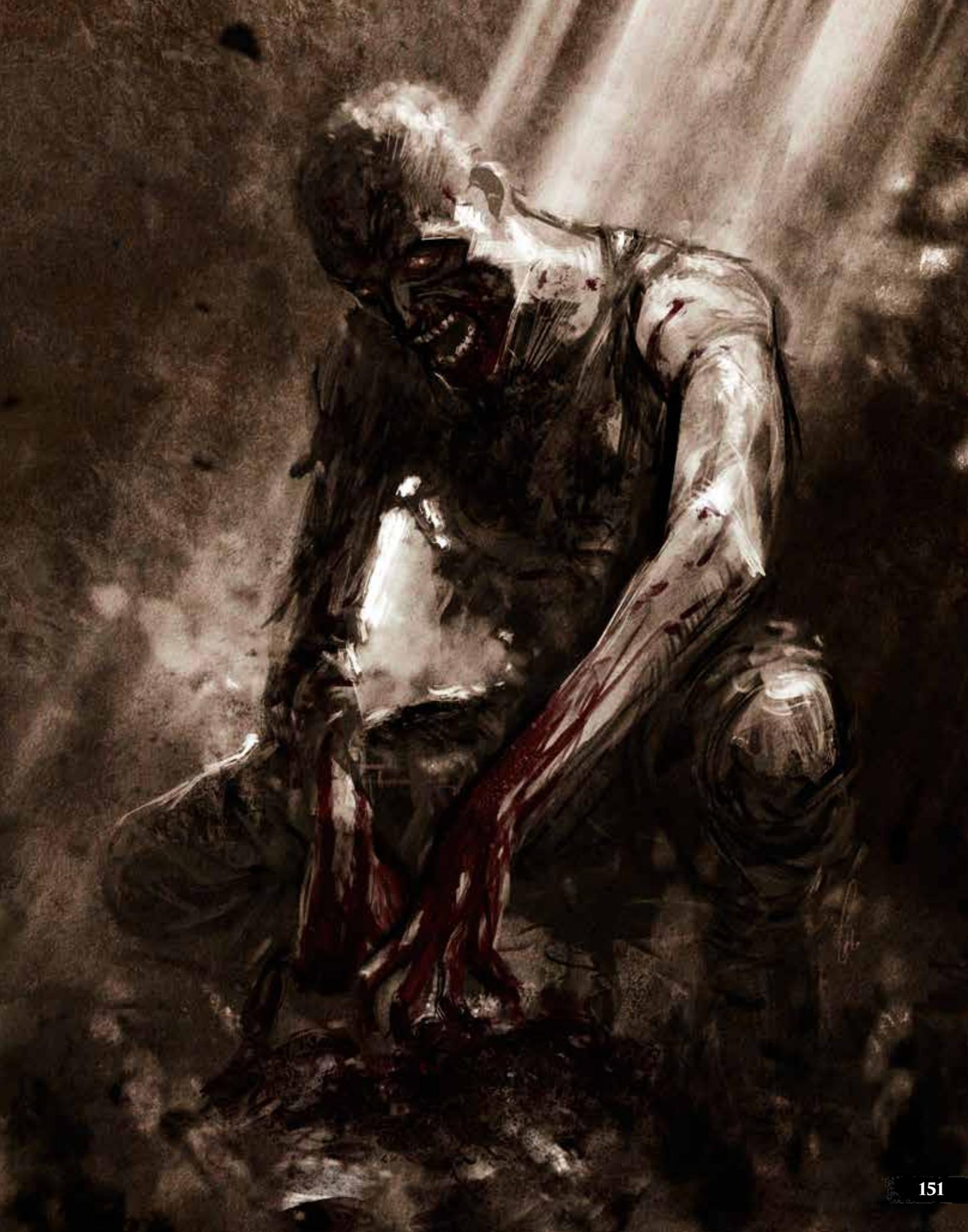
Hambriento

Infectado por una rabia sobrenatural

Fortaleza	3	Persecución a la carrera
Combate	3	Mordisco
Voluntad	1	Temeridad
Astucia	4	Buscar
Sutileza	0	-
Presencia	0	-
Cultura	0	-

Aguante 4

Destino 0 Hambre inhumana.



OGROS

Figuras gigantescas y contrahechas, los ogros son seres deformes y grotescos. Con una inteligencia apenas suficiente para acorrallar a sus víctimas antes de aplastarlas y comérselas, los ogros babean sin importar qué estén haciendo. Sus facciones son deformes, fofas y de proporciones desequilibradas. Sus ojos parecen cómicamente pequeños, perdidos en la blanda masa de su cara embotada. Pero nadie vería ningún lado cómico si tuviera que enfrentarse a este ser. La gran mayoría de la gente nunca ha visto a un ogro. realmente Se piensa que son leyendas para asustar a los habitantes de las ciudades, o meras exageraciones de los horrores que ya pueblan el mundo. El propio término para definirlos, «ogro», es en parte despectivo, desestimando así los testimonios de los pocos que han visto a uno de estos gigantes y sobrevivido.

Un ogro puede superar los cinco metros de altura, y su voracidad es increíble. Se desplazan con grandes pasos engañosamente lentos. Cada zancada de estos ogros atraviesa grandes distancias, por lo que cualquier víctima que subestime su velocidad puede verse sorprendida... y aplastada. Los ogros son extremadamente fuertes, y la potencia de sus músculos les hace ser mucho más ágiles y rápidos de lo que su corpulencia sugiere. Su umbral de dolor es muy alto, y la grasa que cubre sus cuerpos semides-

nudos parece absorber los golpes como si se tratase de una armadura.

Es difícil saber de dónde han salido, aunque podrían ser humanos mutados. Lo que es seguro es que no queda nada de humano en uno de estos gigantes. No tienen capacidad de emitir un lenguaje inteligible y su movimiento suele ir acompañado de gruñidos graves. El uso de herramientas se limita a las armas. Con paciencia, el gigante puede ajustar grandes y gruesos clavos en enormes trancas de madera, pero si pierde su arma, cualquier objeto suficientemente grande y pesado le servirá para aplastar a sus víctimas. Y en ausencia de todo lo demás, sus manazas como neumáticos de coche les permite agarrar, estrujar y golpear a cualquier enemigo.

En sus horas de vigilia, estos mutantes deformados permanecen hambrientos todo el tiempo, por lo que su ocupación principal es buscar carne que devorar con sus negruzcos dientes. En la época de escasez que ha traído el apocalipsis, la carne más accesible es la humana. Afortunadamente, solo parecen existir un puñado de estas criaturas, que se refugian en los edificios abandonados de las grandes urbes. No se conoce que se junten entre ellos, ni siquiera para procrear, y mucho menos para formar estructuras sociales.

Ogro

Gigante violento

Fortaleza	8	Derribar paredes
Combate	4	Garrote
Voluntad	1	Constancia
Astucia	3	Moverse a ciegas
Sutileza	1	Permanecer inmóvil
Presencia	1	Intimidar
Cultura	0	-

Aguante 10

Destino 0 Piel gruesa 3.





QUERUBINES

Los querubines, también llamados simplemente «seres pequeños» son criaturas humanoides de la estatura de un niño al servicio de los solares. Pero no solo son terriblemente crueles y agresivos, sino que su físico tiene otras muchas diferencias con los niños humanos. Tienen la piel gris, brillante a la luz (que evitan siempre que pueden). Sus brazos y piernas son delgados y huesudos y su cabeza, desproporcionadamente grande. Todo su cuerpo está cubierto con irregularidades, pequeñas protuberancias quitinosas, algunas en forma de cuerno. Si se tiene la mala fortuna de estar suficientemente cerca, en sus bocas como fauces pueden apreciarse diminutos dientes afilados como cuchillas y un espeso fluido negruzco que babean. Sus manitas son pequeñas y terminan en diminutas pero afiladas garras.

Es posible que una sola de estas criaturas no sea una amenaza para un oponente fuerte, pero cuando atacan lo hacen en grupo, como bandadas de pequeñas alimañas. A pesar de juntarse en grandes números, pueden moverse de forma silenciosa y se confunden con facilidad con las sombras. En las tinieblas, el primer aviso que tiene una víctima de que está siendo atacado son los ojos de estas criaturas: dos brillantes puntos rojos que aparecen en la oscuridad. Si tiene mala suerte, estos ojillos aviesos van acompañados de docenas de manitas que enmarañan a la víctima.

Además del daño físico que pueden producir, la visión de estos retorcidos querubines y la posibilidad de que alguna vez hubieran sido niños humanos paralizan de

terror a sus víctimas. Por si fuera poco, sus dientes y garras están emponzoñados; el guerrero más feroz quedaría mareado, con la visión nublada y con náuseas, a los pocos minutos de haber recibido heridas de estos inmundos seres pequeños.

También se conoce a ciertos individuos capaces de dar órdenes a los seres pequeños, como el mismísimo Adán.

OTROS LUGARES, OTROS MONSTRUOS

No todas las regiones del mundo han sufrido la llegada del cambio de era de igual forma. Es como si lo que ocurre en cada continente dependiera de las creencias de los humanos que allí habitan. Esto también ha ocurrido en cuanto a las criaturas que acosan a la población. Por ejemplo, los ogros que deambulan por muchas ciudades de EE. UU. y parte de Europa no tienen un equivalente exacto en Asia. Sin duda habrá criaturas que cubran ese nicho —gigantes voraces y poco astutos—, pero no serán exactamente iguales. En Japón, por ejemplo, se encuentran los oni, gigantes monstruosos similares a los ogros, pero que retienen inteligencia humana y forman sus propias tribus y estructuras basadas en conceptos como el honor y el deber. De alguna manera, los fenómenos sobrenaturales se han adaptado a las mitologías locales. O quizá está ocurriendo justo lo contrario: que las mitologías se construyeron en torno a fenómenos y criaturas que siempre estuvieron allí...

Querubín

Criatura servidora de los solares

Fortaleza	2	Saltar a la espalda de la víctima
Combate	2	Uñas y dientes
Voluntad	2	Obediencia ciega
Astucia	1	Anticipación
Sutileza	3	Emboscar
Presencia	0	-
Cultura	0	-

Aguante 3

Destino 0 Ponzofia 3, Visión en la oscuridad.



LAS HERRAMIENTAS DEL IRKALLA

Su mano va despacio hasta la carta de su derecha.

—Este es tu secreto. Lo que escondes. Lo que guardas.

Levanta la segunda carta.

—Malfarah.

—La Espada —Vuelve a sumergirse en un océano de quietud—. Lo que une. Lo que divide. Lo que otorga. —Los ojos se miran entre ellos. Hay una expectación creciente. Un temor escondido. Una duda legítima.

La magia y los poderes sobrenaturales son un símbolo de humanidad. La especie humana siempre ha creído en los poderes extraordinarios, atribuyéndoles bien un origen divino, bien animista o bien como parte de una energía bruta que debe ser controlada. Cada cultura tiene su concepto de la magia, al igual que han tenido sus propias religiones. De hecho, algunas veces magia y religión han ido de la mano como conceptos inseparables, aunque para algunas fes, como la cristiana, religión y magia son conceptos enfrentados y opuestos. La magia como habilidades, hechizos y otras capacidades especiales se han cubierto en el segundo capítulo. Aquí pueden encontrarse objetos imbuidos de las energías extraordinarias del Irkalla, herramientas y armas traídas desde el mundo del que los antiguos son originarios, o forjadas en la Tierra bajo su supervisión. Casi todas estas herramientas son antiguas, provenientes de tiempos antiguos donde la magia y la superstición eran comunes, cuando druidas, chamanes y alquimistas guiaban la vida espiritual de los humanos. En tiempos más modernos, ya controlados por la moral solar, la magia fue sustituida por la razón y la ciencia, y se dejaron de forjar objetos especiales. Hoy en día aún pueden encontrarse objetos fantásticos, con capacidades que solo se conocen de cuentos y leyendas.

ANDVARANAUT

Según la mitología nórdica, el enano Andvari poseía un aro mágico que le permitía convertir los objetos en oro. Cuando el dios Loki lo engañó para que se lo diera, el enano maldijo la joya, de forma que también traía la desdicha y la desgracia al que lo usaba.

Andvaranaut es un brazalete dorado, pero de un metal mucho más fuerte que el oro. Al llevarlo puesto, su poseedor gana la especialidad de Sutileza «Engañar» y el

don Alegoría de la realidad 4 que puede usar gastando Fortuna normalmente. Sin embargo cada uso exitoso tiene un precio: el poseedor recibe el efecto de una acción de Palabra de condenación 4.

ARCANOS PROTECTORES

Desde que el mundo es mundo los brujos humanos han conocido el poder de los símbolos dibujados. Desde los cavernícolas que mostraban respeto a los espíritus de sus presas pintándolos en el interior de sus cuevas, la hechicería humana ha utilizado palabras escritas y dibujos para canalizar energías «mágicas». Desde la cábala judía hasta la alquimia, pasando por la wicca y la brujería, todas usan los símbolos para ejercer su influencia. Aunque ha habido mucho fraude e intentos fallidos de usar los arcanos para provocar efectos sobrenaturales, existen símbolos que pueden usarse para proteger lugares, maldecirlos o alterar sus características.

Cualquier lugar puede ser convertido temporalmente en un lugar de poder si se inscriben en él las runas o símbolos adecuados. A menudo el material con el que se trazan estos símbolos es irrelevante, mientras estén bien pintados. Aunque algunos «hechiceros» preferirán utilizar sangre de animal o tinturas conseguidas de las mezclas más extrañas, un trozo de tiza puede ser más que suficiente.

Arcanos de la Luna

Estos símbolos han servido de refugio contra los solares durante eras. Si bien alertarán a un solar de la presencia de rebeldes, es una última defensa que los celestes no pueden traspasar directamente. El contacto de la superficie protegida mediante estos arcanos es letal para los solares. Un anunnaki que tenga la mala fortuna de tocar un área protegida con estos símbolos sentirá un terrible dolor mientras su piel se quema y ennegrece hasta que todo su cuerpo estalla en una violenta combustión. Aunque hay variaciones, normalmente estos arcanos se inscribirán en un triángulo contenido en un círculo, donde los vértices del primero tocarán el perímetro del segundo. Alrededor de estas figuras geométricas se inscribirán los arcanos propiamente dichos, con palabras de poder que tienen un efecto físico sobre los solares.

Un solar que toque un arcano de la Luna recibe un ataque de Gesto aciago 5. El contacto prolongado incrementa en un punto la intensidad del ataque por turno.

Arcanos del Sol

Los lugares sagrados para los solares se protegen mediante glifos y palabras de poder. Sintonizados con los poderes del Irkalla, los arcanos del Sol son anátima para los caídos. Para los seres lunares, los glifos inscritos con estos arcanos son como balizas; un lunar reconocerá sin lugar a dudas un lugar protegido así. Intentará por todos los medios no acercarse a ese lugar y, si tiene la mala suerte de tocar esa superficie o traspasar un umbral con estos arcanos, la vida se le escapará del cuerpo y la sombra quedará como una carcasa inerte.

Un lunar que toque un arcano del Sol recibe un ataque de Gesto aciago 5. El contacto prolongado incrementa en un punto la intensidad del ataque por turno.

ARENAS DE IRKALLA

En el comienzo de la guerra entre solares y lunares, mucha sangre se derramó sobre los campos de batalla. Vastas llanuras quedaron malditas en una guerra fratricida y un poso de odio e intolerancia quedó en los veteranos de aquellas batallas. Algunos de estos veteranos llevaron consigo bolsas de cuero con puñados de arena de alguno de estos frentes jamás olvidados.

Se sabe que Baal posee una de estas bolsas. Al contacto con la atmósfera de nuestro mundo, el granuloso contenido de estas bolsas despierta con una potente reacción. Solo tocar con los dedos esta materia infunde fuerza y coraje. Esta arena es de un profundo color rojo, y el más fino polvillo tiñe la atmósfera circundante de color ocre. Para los alados de ambos bandos, una simple nube del polvo creado por las arenas del Irkalla es motivo de pavor y alarma.

Además de su efecto psicológico sobre los alados, si el portador de la bolsa tiene los conocimientos adecuados, puede realizar una danza mientras manipula la arena, dejándola caer suavemente entre sus dedos. Esta danza es compleja, mística, con movimientos corporales que solo el entrenamiento o un físico superior pueden ejecutar. La danza es bella, pero siniestra para el que conoce su significado. Si se ejecuta de manera correcta, la arena se convierte en polvo, que a su vez comienza a dibujar símbolos en el aire que se mantienen como por ensalmo. El aire se tiñe de rojo y el tiempo comienza a transcurrir más despacio, como si la realidad cogiera aliento para un esfuerzo supremo. Cuando la danza acaba, todo queda inmóvil durante un momento eterno. Los símbolos arcanos de polvo quedan suspendidos, se incendian repentinamente y todo el aire que rodea el lugar combustiona de golpe. Las oleadas de llamas cubren todo alrededor del usuario en una purificación abrasadora.

Un puñado de estas arenas utilizadas adecuadamente produce un ataque equivalente a Deflagración 10.



ARMAS ESPECIALES MUNDANAS

Algunas armas se encuentran en la fina línea que separa las armas sobrenaturales de las armas simplemente excepcionales. Están tan bien manufacturadas que parece imposible replicarlas, y técnicas más modernas o supuestamente más avanzadas no son capaces de igualar su eficacia. Quizá han sido forjadas por lunares o solares o por humanos instruidos por ellos. Quizá han sido obra de individuos portentosos entre la humanidad. Puede que se trate del hallazgo de un objeto entre un millón, aunque en el mundo de *Plenilunio* hay pocas casualidades.

Katana de las Trece Lunas

La *katana* es por sí misma un arma asombrosa. La forma de este sable japonés es ideal para aprovechar al máximo el momento del golpe, sobre todo cuando está en manos de un espadachín experto. Una *katana* está forjada de forma que conserva buena resiliencia y, al mismo tiempo, un filo excepcionalmente afilado. Las *katanas* que utiliza la secta de las Trece Lunas son obras de artesanía excepcional incluso entre estas armas tradicionales. La mayoría son piezas con siglos de antigüedad, y la rotura o desaparición de una de ellas es una pérdida irremplazable. Además de su dureza y capacidad de corte, su empuñadura está adornada con múltiples motivos lunares, lo que deja claro su pertenencia. Muy pocas de estas *katanas* han salido de la

secta, y cuando ha sido así ha ocurrido por medio del robo o el asesinato. El valor de una de las ciento diez *katanas* de la secta es enorme para un coleccionista... e incalculable para un guerrero.

Esta *katana* proporciona un +1 de bonificación de Combate y hace daño Fortaleza+3. No pierde su filo y un resultado de revés nunca la rompe.

Garfio solar

Los celestes utilizan una peculiar arma idónea para el combate aéreo, sobre todo si su oponente no puede volar. Se trata de una larga estaca de hierro afilada sujeta al extremo de una larga cadena. Esta arma arrojada suele atravesar a su objetivo, momento en el que cuatro brazos con forma de anzuelo se abren desde la punta. Esto provoca más daño a la víctima y al mismo tiempo impide que pueda retirar el arma. Un fuerte tirón de la cadena suele derribar a la presa entre gritos de agonía.

El garfio solar tiene bonificación al Combate +1 y daño Fortaleza+2. Tras impactar con el garfio y obtener al menos un triunfo, el atacante puede abrirlo inmediatamente, lo que permite un ataque extra de 3 dados sin oposición con el daño del garfio. Una presa enganchada de este modo puede ser atacada cada turno con un conflicto de Fortaleza. Si gana el atacante se resuelve el daño como si fuera un impacto exitoso con el garfio. Si el blanco logra acumular cuatro éxitos a su favor, se libera del garfio.



BRAHMĀSTRA

Este arco es una terrible arma de destrucción creada por Brahma, dios de dioses, con el objeto de que sus agentes pudieran aniquilar al enemigo. Brahma, el Creador, no interfiere en los asuntos de otros dioses hindúes, aunque sí puede otorgar sus herramientas. El Brahmāstra puede usarse como un arco normal (aunque antiguo y quebradizo), pero su verdadero poder se desata como máximo una vez al día por mandato del propio Creador. Cuando esto sucede, grandes porciones de tierra quedan devastadas y, junto con ellas, los enemigos del arquero y todo lo que esté cerca.

Como arco, esta arma no proporciona bonificación al combate y hace daño Fortaleza+2. Una vez al día, gastando un punto de Fortuna, proporciona un ataque de Deflagración 8.

CAPA DEL HALCÓN

Otra de las representaciones de la Gran Madre es Freyja, adorada en la mitología nórdica como diosa de la fertilidad y el amor, pero también de la guerra y la muerte. Según la tradición, su capa de plumas de halcón le permite transformarse en cualquier ave y volar entre mundos. Para algunos eruditos, esto solo es una metáfora de un viaje mental, probablemente onírico.

Esta capa proporciona al que la viste el don Separación espiritual 5.

ÉGIDA

No está claro si este pequeño escudo redondo representa los principios masculino o femenino. Junto con otros artefactos obtuvo su fama como el escudo del dios Zeus. Sin embargo, este escudo metálico muestra en relieve la cabeza de Medusa, un monstruo femenino. Desde cierto punto de vista, Zeus llevaría como trofeo la cabeza cortada del monstruo femenino. Desde la perspectiva opuesta, Medusa es un símbolo femenino que aleja el mal. Como sea, la Égida como artilugio protector es poderosa. Este escudo ha salido indemne de los ataques más potentes, preparado como está para servir en la contienda entre solares y lunares.

Además de ser un escudo de protección 4, su protector gana el don Manto de protección 5.

ESPADA ARDIENTE

Se dice que una espada ardiente impedía el paso a los descendientes de Adán y Eva al árbol de la vida, y así impedir que se volvieran inmortales como el primer hombre. No se sabe si es una metáfora de una guarnición solar en un terreno prohibido para el hombre o si de verdad había una hoja flamígera que se movía por sus propios medios. Lo que sí es cierto es que desde el Irkalla, forjadas en metales con propiedades inimitables en la Tierra, cayeron varias espadas de filo recto, que habían sido imbuidas con el calor del Sol. Probablemente fueron empuñadas por campeones solares, y con la muerte de sus portadores en batallas olvidadas se desperdigaron y enterraron. Casi tan peligrosas para su portador como para el enemigo, estas espadas aterran a los lunares y queman todo lo que se pone en su camino.

Esta espada otorga bonificación a Combate +2 y hace daño Fortaleza+2. Arde a voluntad del portador, que debe gastar un punto de Fortuna, y entonces pasa a hacer daño Fortaleza+4 durante el resto de la escena.

ESPADA DE LA LUNA

Este artefacto lunar se conoce también como la espada de Nuada, el arma legendaria que ayudó a las tribus celtas a derrotar a los fomori y comenzar la unificación de lo que luego se llamaría Irlanda. Se dice que este gran mandoble con forma de claymore era irrompible y que estaba tan afilado que no cortaba, sino que la carne se abría y apartaba para dejar paso al metal. Según la leyenda, ningún médico podía curar las heridas que provocaba la Espada de la Luna.

Increíblemente resistente, esta espada no puede romperse como resultado de un revés. Proporciona bonificación a Combate +2 y hace daño Fortaleza+4.

HACHA DE SAMAEI

Es bien sabido por sus enemigos que el Señor de la Guerra de los lunares porta un martillo. Lo que pocos recuerdan es que antaño Samael blandía una hacha en la batalla. De filo negro y lleno de muescas, es una herramienta fea pero descarnadamente eficaz. Solo otras armas del Irkalla pueden mellarla y su filo deforme aplasta y corta a partes iguales. Los antiguos oponentes de Samael quedarían horrorizados si tuvieran que enfrentarse de nuevo a esta hoja.



El portador de esta arma recibe la especialidad «Hachas». Proporciona bonificación a Combate +2 y hace daño Fortaleza+4.

LANZA DEL SOL

También conocida como la lanza de Lug, esta lanza de origen celta parece tener voluntad propia y un hambre insaciable de sangre de enemigos. Su asta de madera está rematada por una punta metálica con dos barbas afiladas. En relieve sobre el metal de la hoja hay tallada una cara de sexo indefinido con un gesto de ira desatada. Cuenta la leyenda que, al arrojarla, una palabra de poder («ibar») hacía que nunca fallara su objetivo; se dice también que otra palabra de mando («athibar») permitía que la lanza volviera a la mano de su portador. Además, en su letal trayectoria se incendia para mayor ruina de sus enemigos.

La lanza, proporciona bonificación a Combate +1 y hace daño Fortaleza+2. Activada mediante el uso de la palabra

de poder y el gasto de un punto de Fortuna, la lanza pasa a proporcionar bonificación a Combate +3 y producir un ataque de Deflagración 2 por todo el trayecto hasta el blanco. Otra palabra de poder y el gasto de otro punto de Fortuna hacen que regrese a la mano de quien la lanzó.

NUDO DE ISIS

Isis era el «trono» del emperador, la cuna desde donde el emperador ostentaba el poder. Madre de dioses, señora de la naturaleza y la magia, protectora de los muertos pero también de los niños. El nudo de Isis, o tjet, es un símbolo funerario egipcio hecho de piedra roja, con una forma similar al ankh pero con los brazos paralelos al cuerpo. En algunos casos, el tjet tiene la propiedad de sanar heridas. Hay quien dice que para que este objeto sanador funcione, debe pasar por sangre menstrual (símbolo del fluido del vientre de Isis) antes de ser aplicado en la herida.

El objeto proporciona el don Manos curativas 5.



MALEFIC, LA ESPADA SOBERANA

La espada soberana fue empuñada por Lucifer contra el dios Sol en el primer momento de la rebelión de los seguidores de Lilith. Es el estandarte del cambio, la rebeldía contra la imposición y el inmovilismo. Es un artefacto único compuesto por muchas piezas, que guarda cada una un simbolismo propio. Sus pedazos son iconos que luego servirían como símbolos de culturas y religiones. Mediante un cántico compuesto de versos en un lenguaje desconocido por el hombre, anterior a todas las lenguas humanas, pueden juntarse las piezas para formar un todo, una gestalt metálica. La espada resultante es una de las armas más formidables, y el símbolo más poderoso de la rebelión contra la Palabra.

El arma ha tenido muchos destinos a lo largo de la historia, montada o dividida en piezas, y la búsqueda de estas piezas ha sido objeto de exploraciones y cruzadas. Durante siglos se ha perdido y encontrado de nuevo en numerosas ocasiones. Como si tuviera consciencia y voluntad propias, se las ingenia para aparecer en los momentos en que es necesaria. Pero al fin y al cabo es un objeto inanimado, y son los seres que la desean y la buscan los que hacen que Malefic esté en el momento oportuno en manos adecuadas. En los tiempos del Plenilunio debe unirse a Luz para darle su nombre. Arma y símbolo a la vez, necesita de alguien que la empuñe para estar completa. Sin Malefic, Luz no puede alcanzar su destino. Sin Luz, Malefic no puede cumplir su cometido.

La empuñadura se compone de un esqueleto humano sobre una cruz, ocupando su cuerpo la empuñadura y la guarnición, sus brazos abiertos. De esta forma el esqueleto solo está cabeza arriba cuando se empuña; esto sugiere que el triunfo del hombre solo es posible cuando se lucha. El hombre esquelético es el renacimiento del hombre, que solo se redime con la muerte. La cruz en forma de te, que luego adoptaría el cristianismo, ya era emblema en antiquísimas ceremonias egipcias de la reina Nefertiti. La hoja es ancha y brillante, de gran longitud. Su brillo plateado es tan puro que parece que la hoja es de luz de Luna. Y es que lleva la misma esencia de Lilith, imbuida por uno de los amantes de la diosa cuando la forjó, en el principio de los tiempos y en otro mundo. La lengua de la serpiente que forma la hoja es un trozo del filo original que usó Lucifer contra el mismísimo dios Sol. La hoja, reforjada, habla del camino de la rebelión, de la elección personal, de la insistencia a pesar de las derrotas. La hoja se desliza a través de la empuñadura hasta quedar firmemente sujeta con un chasquido, juntando el elemento mundano con el elemento trascendental.

La empuñadura se completa con ocho cabezas de serpiente, símbolos de sabiduría. A su vez, son las empuñaduras de unas dagas de doble filo acabadas en punta, de varias formas y tamaños. Al montarlas sobre la empuñadura, las dos dagas más rectas se acoplan en los brazos de la guarnición. De esta forma, cada gavilán del arma es la cabeza de una serpiente de cuya boca sobresale la punta de la daga contraria. Las otras seis se introducen con cuidado en el extremo de la empuñadura, cerca del pomo. Los filos quedan escondidos dentro de la empuñadura, y las puntas asoman más allá de la guarnición, en el primer palmo de la hoja.

El pomo es una cabeza esquelética de bestia, de cuya frente surgen dos cuernos doblados en espiral, como los de un carnero. Es el cráneo animal del ídolo Baphomet, bautismo de sabiduría que une Oriente y Occidente según los templarios. En el pomo de Malefic representa el principio masculino uniéndose al principio femenino, la fertilidad de lo masculino y la fecundidad de la Gran Diosa. El pomo encaja en el extremo de la empuñadura, entre las seis cabezas de serpiente. Un resorte escondido en el pomo activa diminutos mecanismos ocultos que hacen surgir de una de las cuencas de la cabeza de Baphomet una novena serpiente, que se enrosca alrededor del mango y une todas las piezas. De nuevo, la unidad de lo distinto, la diversidad conviviendo para formar un todo.

Cuando está completa, Malefic puede adoptar dos formas con un giro del pomo. Las serpientes se retraen y esconden sus puntas afiladas, con lo que la empuñadura queda con menos relieve. Al mismo tiempo, la hoja, aparentemente forjada de una sola pieza, reduce su longitud a la mitad. Otro giro de pomo y la espada vuelve a su longitud máxima, con las puntas de las dagas serpiente sobresaliendo de gavilanes y guarda. En la modalidad corta es un arma versátil, mientras que desplegada es un arma de mayor alcance. En ambos formatos, Malefic es un arma terrible, temida por los celestes y reverenciada por los caídos. En manos de un espadachín experto, esta arma puede cambiar el destino de muchas batallas.

Malefic tiene dos posiciones: es una espada a una mano que da bonificación a Combate +2 y hace daño Fortaleza+4, pero activando un mecanismo del pomo (y gastando un punto de Fotuna) se convierte en una espada a dos manos con bonificación +4 y daño Fortaleza+6. Por su carácter simbólico, Malefic puede tener muchos y diferentes poderes si los porta la persona predestinada. La naturaleza de estos poderes queda a discreción del director de juego.

PELLEJO DEL LEVIATÁN

Cuando el héroe solar destruyó al leviatán Tiamat, con su pellejo y escamas construyó una armadura indestructible y unos ropajes que durarían por siempre. Sea este el verdadero origen de esta antigua loriga, es cierto que sus escamas superpuestas de cuero lacado son indestructibles y que protegen al portador mejor que el metal.

Este pellejo proporciona una reserva de 8 puntos de Fortuna que su poseedor puede utilizar como si fueran suyos. Estos puntos adicionales se recargan cada día al ocaso.

TALISMÁN DE LA BUENA SUERTE

En la cultura occidental, las patas de conejo, los atrap sueños o algunas medallas con símbolos religiosos se han considerado amuletos de la buena suerte, capaces de atraer la fortuna, la salud, el amor o de todo un poco. En Japón, los *omamori* para la buena suerte se crean con tela o madera, en ocasiones en forma de pequeños recipientes que pueden llevarse encima. Contienen pergaminos con hechizos de protección escritos en caracteres *kanji*. En realidad, cualquier objeto puede considerarse un amuleto de la buena suerte si se tiene la suficiente fe en que funciona. Sin embargo, en estos tiempos convulsos, la buena suerte o el dedo del destino parecen acompañar de verdad a los afortunados poseedores de algunos de estos amuletos.

Amuleto contra la rabia

Estos talismanes intentan proteger el alma del usuario de los espíritus y fantasmas que asaltan a los desdichados en la noche. Los amuletos protectores pretenden evitar la rabia que convierte a las personas en hambrientos o en *gaki*, o simplemente la posesión temporal de espíritus o demonios.

Este amuleto hace inmune a su poseedor a las posesiones espirituales y también contra infecciones como la rabia sobrenatural de los hambrientos (ver página 150).

Amuleto de la fe

Estos objetos mantienen la fe y la voluntad de sus usuarios, normalmente al acompañarlos con una plegaria, sea a un santo, una deidad o una energía mística. Sirven como conductores de voluntad, quizá como amplificadores de la pro-

pia energía. Hay quien dice que solo sirven para mejorar la confianza del usuario ante la adversidad. En cualquier caso, el portador de un auténtico amuleto de la fe se sentirá pleno de confianza.

El poseedor del amuleto puede volver a una vez tirar cualquier número de dados de destino que haya usado, quedándose con el segundo resultado.

Amuleto de la suerte

Desde los tréboles de cuatro hojas hasta la creación de altares a ciertos santos se ha buscado atraer la buena suerte para todo tipo de menesteres. Conseguir dinero, trabajo o un cambio favorable son los objetivos de estos talismanes. Algunos objetos realmente atraen la suerte, aunque los acontecimientos del cambio de era nos hacen pensar más bien en un plan inefable, en los hilos de un destino que está escrito aunque no lo conozcamos. Lo que llamamos suerte quizá sean pequeños empujones hacia nuestro destino.

Gastando un punto de Fortuna, el personaje puede repetir un máximo de tres resultados de fracaso de cualquier acción propia.

TAROT CANANEO

Se dice que una princesa de la región Mitani llegó a ser Reina de Egipto, y que introdujo en su corte la baraja del tarot cananeo, que llegó a popularizarse también fuera de la nobleza en un formato similar pero desvirtuado. De ahí la extendida y errónea creencia de que este tarot es egipcio. A pesar de su similitud con el tarot egipcio, este es un tarot secreto. Cuando lo usaba la princesa de Mitani, era con ayuda de sus consejeras, profetisas que adoraban a diosas anteriores a la propia Babilonia. Probablemente estas viejas diosas estén relacionadas con los alados, quizá en una época anterior a la era del orden que imponen los solares. Estas profetisas eran llamadas «estrellas», *sothis*, como si fueran personificaciones de la estrella Sirio, y eran capaces de interpretar el lenguaje de la Tierra y la Luna al contemplar los cielos nocturnos, fenómenos celestes, cadáveres de animales y las propias cartas del tarot cananeo. Unas pocas barajas de este tarot existen en la actualidad, y unas pocas *sothis* son capaces de interpretarlas. No está claro si es la propia baraja la que permite interpretar los hechos (pasados, presentes y futuros), si es la *sothis* que la interpreta o una combinación de ambas cosas.

Proporciona el don Ojos del tiempo 5.



TYRFING LA SEGADORA YELMO DE MAMBRINO

Según la mitología nórdica, Svafhlami fue un rey hijo del mismo Odín. Cuando obligó a dos enanos que había capturado a comprar su libertad forjando una espada asesina, estos se vengaron maldiciendo el arma recién creada. Era un arma formidable, que no se oxidaba ni perdía el filo y podía cortar la piedra. Sin embargo, cada vez que Tyrfing era desenvainada debía matar a un hombre. Esta maldición le valió la ruina al rey Svafhlami y a muchos guerreros después de él.

Esta espada da una bonificación de Combate +1 y hace daño Fortaleza+2. Cada vez que impacta, antes de calcular el daño pero después de determinar que su portador ha logrado impactar a su objetivo, permite gastar un punto de Fortuna para repetir todos los fracasos obtenidos. El portador de la espada pierde dos puntos de Resistencia por cada fracaso que quede en su tirada después de hacer esto.

Se cuenta que los paladines del rey Carlomagno tenían como obsesión encontrar un yelmo de oro macizo que hacía invulnerable a su portador. Este artefacto debe de ser más antiguo aún y provenir de otro lugar, ya que según la leyenda su propietario original era un rey moro llamado Mambrino, de ahí el nombre del objeto. Un objeto así debía portarse con orgullo, mostrando el resplandor del oro en la batalla, por lo que se sospecha que tiene un origen solar.

El yelmo de Mambrino proporciona protección 2 y otorga a su portador el don Manto de protección 4. Además, el portador del yelmo no envejecerá mientras lo lleve puesto y será inmune a las enfermedades normales. Si el portador del yelmo es derrotado en combate o se rinde, entonces los poderes del objeto dejarán de funcionar para él.



PORTENTOS EN LA TIERRA MORTAL

Aunque es de la ciudad de la que tenemos más datos, Nueva York no es la única que está sufriendo los portentos del cambio era. Todas las ciudades son el cadáver viviente de las urbes que fueron. No solo están plagadas de personas desquiciadas o desesperadas, sino que en ella habitan ahora seres sobrenaturales. Desde los habitantes más pragmáticos a los más espirituales, todos colaboran sin querer en que la ciudad sea un lugar cada vez más extraño. No es raro encontrarse paredes machadas de sangre, con esbozos de símbolos místicos. A veces son las atrocidades de un loco que no sabe lo que hace, pero a veces son invocaciones de cultistas de nuevas sectas, de religiones creadas de la noche a la mañana. Deambular por Nueva York permite escuchar cánticos y plegarias haciendo ofrendas, ver restos de animales sacrificados, encontrar círculos de invocación

abandonados, restos de cera y cráneos animales (o incluso humanos) en posiciones de honor de altares improvisados.

Pero es que los extraños poderes desencadenados sobre todo el mundo también han afectado a la naturaleza misma de las cosas, de objetos y edificios. Algunos lugares dejan traslucir especialmente esta crisis que impregna todos los ámbitos de la realidad. Es posible que cada vez que se abren las puertas del Irkalla para permitir el descenso de los solares permita que se cuelen otras energías. Sea lo que sea, la huella del conflicto contamina cada vez más el mundo de los mortales.

METROPOLITAN MUSEUM (NUEVA YORK)

Este museo de arte fue uno de los más renombrados de todo el mundo, con miles de obras de todo el mundo y todas las épocas. Cualquiera interesado en el arte y la mayoría de los habitantes de Manhattan podían reconocer su fachada, sus cuatro pares de columnas corintias que flanquean las entradas principales. Después del derrumbe de todas las estructuras sociales, el museo tenía todas las papeletas para convertirse en objeto de expolios y saqueos. En los primeros años las obras de arte eran compradas por coleccionistas privados con poca ética, por lo que la profesión de saqueador de museos y salas de exposición se puso muy de moda. Pero de alguna manera, el Metropolitan se salvó de este destino. Tampoco fue usado para otros menesteres cuando la mayoría de los edificios públicos sirvieron de refugio a los sintecho, de almacén para las mafias o de centro de mercado o intercambio. Todo esto se debe en buena parte a que el museo había conseguido fama de estar maldito y embrujado.

El superviviente medio de Nueva York ha aprendido a hacer caso de ciertos rumores y advertencias. Por supuesto, no todos aprenden igual de rápido, y alguno de estos curiosos lo ha aprendido... por las malas. A plena luz del día es un lugar desolado y polvoriento, y por la noche es directamente siniestro. Este lugar repele al intruso, no solo en un sentido metafórico. Si las grandes y oscuras entradas no parecen ya boca de lobo, en las escalinatas de entrada se siente una energía pulsante, como si el edificio estuviera vivo y enfermo. Dentro del edificio no hay iluminación



y cada paso hace reverberar el crujido del polvo, arena y cristales rotos que alfombran el suelo. Pueden sentirse presencias invisibles, como de fantasmas. Muchas de las piezas que estaban expuestas están ahora en el suelo, en pedazos, causando sensación de cementerio. Cuanto más hacia el interior del museo, más piezas se mantienen sin daños aparentes y mayor es la sensación de vigilancia. Algunos tramos del techo, rotos, permiten que la luz entre desde el exterior.

La segunda planta tiene lienzos, cuadros y esculturas intactos que parecen observar a los intrusos, como si los rostros representados en las obras susurrasen entre ellos mientras miran con sus ojos vacíos. Esto se une a movimientos fugaces que solo se ven por el rabillo del ojo, crujidos inexplicables y engañosos cambios de posición de los objetos. Ninguna de estas sensaciones se disipa al empezar a encontrar restos de sangre seca y pilas de huesos humanos. Y al final del todo, todo se concreta en la sensación de que todo el museo es una sola cosa, una entidad que es la culpable de los movimientos en los ángulos muertos de visión, de los ruidos... y de las víctimas cuyos restos pueden encontrarse aquí y allá. Cuando la entidad percibe que tiene visitantes, los pasadizos se vuelven laberintos y las salas cambian de orden y posición inadvertidamente para los intrusos.

Como si fuera una bestia perezosa, un intruso puede salir bien parado si no llama la atención sobre él. Quizá pueda encontrar algún camino para salir de nuevo del museo sin más consecuencias. Pero si levanta la voz, hace ruidos fuertes o rompe algún objeto, la bestia puede despertar. En esos casos las paredes comienzan a moverse de forma desconcertante, como la reconfiguración de un puzzle. Las puertas, muros, lienzos o tallas pueden aparecer o desaparecer, moverse o fluctuar. En cualquier momento docenas de manos pueden surgir de cualquiera de estos elementos, acompañadas de rostros deformados que parecen querer salir de los objetos. Espejos, estatuas o paredes pueden desplazarse y atrapar al visitante, golpearlo o lanzarlo escaleras abajo. Las manos pueden arrastrar al intruso hacia el interior de la pared, de donde solo saldrán restos ensangrentados.

El Metropolitan Museum es un edificio importante para los solares de Nueva York. La figura de la Espada de Dios, el arcángel Miguel, está representada en un díptico del siglo xv de Jean van Eyck. En el lado derecho, se representa de forma simbólica todo el desarrollo de lo que está

ocurriendo. El juicio final se muestra con un Cristo juzgando, rodeado por los elegidos de Dios, santos y ángeles, con Marduk a la cabeza, armado de espada y escudo y lanzando a los condenados al inframundo, a una montaña de cuerpos. La cruz, el esqueleto, elementos que forman parte de la hechura de la espada Malefic, se anuncian en esta obra.

El director de juego usará la descripción del museo a su favor a la hora de narrar lo que allí sucede. La respuesta del museo será más agresiva cuanto más bruscos sean sus visitantes. Los muros, estatuas y puertas pueden efectivamente moverse para atrapar a un intruso, llevándolo hacia el interior del edificio o provocándole un accidente.

SANTUARIO-CAPILLA DE PEQUEÑO TOKIO (NUEVA YORK)

En el gueto de Pequeño Tokio se encuentra un santuario para la causa lunar. En el mismo centro, muy por debajo del nivel del suelo, existe una capilla con gran significado para los caídos. El edificio de varias plantas donde se encuentra es de estilo chino, ya que los chinos lo construyeron durante la expansión de la ciudad. El edificio tiene en todas sus plantas ventanales que dan al exterior. La decoración es intrincada y tiene simbología arcana entre los detalles. El santuario es atendido por mujeres con kimono, hábitos ceremoniales japoneses. Estas mujeres son sacerdotisas y guardianas al mismo tiempo; el edificio está protegido contra los solares. Muchas de las arcadas y umbrales de la capilla y otras partes del edificio están tallados con arcanos, como si se tratara de encantamientos permanentes. Tiene salas y estancias para cubrir las necesidades de docenas de personas. Todas las mujeres que allí habitan siguen los preceptos de Lilith, por lo que los caídos son bienvenidos. El propio Baal considera ese lugar como su propia casa.

A la capilla se desciende por escaleras de caracol aparentemente interminables. Las paredes están excavadas en la roca en esos niveles, y la humedad acompaña al visitante en su viaje a lo que parece el propio infierno. Todo el lugar rezuma misticismo. Al final de la escalera un arco custodiado por mujeres da a un pasillo abovedado, iluminado por lámparas de aceite. El túnel se abre a la cripta, la capilla propiamente dicha. Las guardianas purificarán a los visitantes antes de permitirles la entrada mediante breves





rituales en los que se dibujan símbolos en el aire. El techo de la capilla es una cúpula de roca viva sostenida por columnas. La iluminación del lugar corre a cargo de cientos de velas, de forma que todo el lugar tiene una tenue iluminación que aporta aún más misticismo. Durante la mayor parte del tiempo el centro de la capilla está ocupado por una gran hoguera, pero en ocasiones especiales se permite que el suelo descienda hasta formar una especie de piscina circular, en el fondo de la cual se dibujan pentagramas y símbolos con aceites inflamables.

Estos rituales son conducidos por mujeres, incluso cuando participan figuras masculinas, y suelen implicar sangre y sexo. El fondo de la poza circular contiene estrechos canales que transportan la sangre desde los vértices del pentagrama hacia el centro, a una altura ligeramente inferior. Mediante el sexo, si hay un figurante varón, los principios masculino y femenino se juntan para representar una vez más la grandeza de lo primigenio y natural.

Mediante un ritual de sangre y sexo, la poza reproduce los efectos de los dones Ojos del tiempo 8 y Manos curativas 10, sin necesidad de ningún gasto de Fortuna.

MONUMENTO A WASHINGTON (WASHINGTON D. C.)

Cuando los cielos crujieron y de ellos se desplomaron un ángel y un demonio ante la vista de todos, fue sobre el obelisco conmemorativo a Washington. En ese evento crucial, donde los alados apartaron todo el subterfugio para librar una guerra abierta, el mundo mortal y el de los antiguos se tocaron para dar paso a aquellas criaturas. En su abrazo mortal, envueltos en llamas, bautizaron esa zona con ira celestial y rabia inmortal.

Años después, los jardines que rodean al obelisco están asilvestrados y crecidos. La vegetación salvaje es grande, oscura y retorcida. Todos los campos de los alrededores, hasta el Monumento a Lincoln, el President's Park y el Capitolio al este, son una jungla de arbustos y árboles deformes con espinas. El agua de los estanques y lagos artificiales es verde y cenagosa, y seres acuáticos (que solo se parecen a un pez de lejos) esperan su oportunidad para atrapar a una víctima de la superficie. Incluso el agua que desemboca en el río Potomac fluye lentamente, negra y con restos fangosos.



Es posible que los alados se trajeran en su descenso esporas de la vegetación del Irkalla y esta zona de Washington sea ahora una muestra de aquella tierra. Para solares y lunares, estos jardines son de gran importancia simbólica. Por un lado, muestran el lugar donde se

dio el principio del fin, el paso de una guerra oculta a ojos mortales a una guerra sin cuartel. Además, el Capitolio en ruinas representa a la humanidad sin guía, a la tierra de los mortales sin dominio, ni propio ni extraño.

LOS PRECURSORES

El cambio de era es un proceso largo; es difícil decir cuándo comenzó y cuándo terminará. Ni siquiera es seguro que tenga que completarse. Los solares luchan para evitar que el desenlace sea el de un equilibrio entre el inmovilismo que promulgan y la supuesta libertad que traería la era de Acuario. En el milenario y global tablero de ajedrez que es el mundo, los peones son tan importantes como las fichas de gran valor. Es posible que el destino del mundo no esté en manos de los antiguos alados, seres sobrenaturales de poder asombroso. Unos pocos humanos están llamados a ser los encargados de llevar el mundo a su siguiente etapa o a estancarla

(quizá para siempre) en la presente era. En el universo de Malefic Time estos humanos marcados, protagonistas involuntarios, deberán buscar su lugar en el mundo. Encontrarán pistas que les señalarán su destino. Será su decisión esquivarlo o aceptarlo y lanzarse a sus brazos. Son los precursores.

En ocasiones, los precursores marcados por el destino poseen habilidades que superan con mucho las de sus congéneres. Incluso podrían tener capacidades consideradas sobrenaturales. Quizá tengan el don de la adivinación o el de poder interpretar las señales de

las estrellas. Podrían ser hábiles estrategas con intuiciones especiales o grandes luchadores de los que se encuentra uno entre un millón. Podrían tener acceso a conocimientos prohibidos y ser capaces de usarlos en su beneficio. Quizá puedan manipular las energías que los rodea o incluso trascender momentáneamente su cuerpo mortal. Cada región del mundo tiene sus propios santos, brujos y héroes, cuyas habilidades están recogidas en las mitologías y leyendas locales. Pero en el universo de **Plenilunio**, algunas leyendas son ciertas.

Los jugadores de **Plenilunio** interpretarán a estos precursores. En el segundo capítulo, «Nacidos del barro primigenio», se ha contado con detalle cómo crear personajes para jugar en este mundo apocalíptico. Serán personajes con suficiente libre albedrío como para decidir enfrentar su destino o rehuirlo, pero sus decisiones estarán acompañadas de gran presión y condiciones adversas. Los precursores son herramientas del destino, pero nada garantiza que sean herramientas infalibles... o indestructibles.

EL HÉROE DEL SOL Y EL DRAGÓN DE LA LUNA

Mientras los caídos resistan en pie de guerra, los celestes no pueden evitar que las poderosas criaturas lunares se muestren ante los humanos y reciban adoración. Sin embargo, gracias a su posición predominante durante la era de Piscis, sí pueden anunciar a los lunares (y todo lo que representan) como criaturas poderosas, incluso como dioses, pero con papeles tenebrosos en la mitología. El mito del matadragones es un buen ejemplo de la política de los solares a la hora de influir en los humanos mediante mitos y leyendas. La idea de un monstruo terrible (siempre un referente a Ella, la Luna) derrotado por un protector de los humanos se ha repetido a lo largo de los siglos en diversos rincones del planeta. Hay muchos panteones, pero siempre es la misma guerra.

Según el mito babilónico, el joven dios Marduk asesinó a Tiamat, la gigantesca serpiente origen del caos primigenio y amante de Kingu, la Luna. Tiamat es una bestia, una diosa creadora pero al mismo tiempo madre de demonios.

El señor del cielo en el hinduismo, el dios Indra, luchó y venció heroicamente a la serpiente Vritra, «el que todo lo cubre», el primero de los dragones, de origen demoníaco y responsable de las sequías.

En la Anatolia de la Edad del Bronce, los hurrianos creían que Taru, el rey del cielo y la tormenta, aniquiló al dragón Illuyanka a pesar de sufrir graves heridas. Y esta misma historia se repite en el mito griego de Zeus acabando con Tifón, terrible dragón cuya estatura alcanzaba las estrellas. Este monstruo era hijo de Gea, la Tierra Madre, fuerza femenina primordial. Por si fuera poco, este dragón descendiente de la diosa madre dio a luz a monstruos terribles como la esfinge o la quimera.

También en la antigua Grecia se contaba que Apolo, hijo del padre de los dioses, Zeus, y la titánide Leto, mató a la serpiente Pitón, un dragón enviado por la celosa diosa Hera. En esta leyenda no solo encontramos el conflicto de claros referentes masculinos y femeninos (Zeus y Hera), sino que Apolo se ha relacionado con el titán solar Helios, el Sol Invictus romano.

Para hebreos, judíos y cristianos, el dragón representaba el mal, la ruina y el pecado. Ahí aparece de nuevo Marduk, esta vez como el arcángel Miguel. En el libro del Apocalipsis puede leerse que «hubo una gran batalla en el cielo: Miguel y sus ángeles luchaban contra el dragón; y luchaban el dragón y sus ángeles; pero no prevalecieron, ni se halló ya lugar para ellos en el cielo».

Podría asumirse que en otras leyendas de matadragones aparecen también héroes tan poderosos que deben de tratarse de solares —o quizá siempre el mismo, el propio Marduk—. Estos héroes solares aparecen derrotando a un dragón o un «demonio», o simplemente ensalzando la figura del héroe en su épica lucha contra el monstruo, una representación de la madre de todo, la babilónica Tiamat. Así, Sigfrido en la mitología escandinava, Beowulf en la germana, San Jorge para el cristianismo, Tristán en la Europa medieval y muchos otros podrían ser variaciones de la misma historia. La aparición de protagonistas humanos en estas variaciones puede convertir el mito en un ideal a alcanzar, ensalzando aún más la causa solar.



EL FINAL DE TODO

—*Este es tu camino. Tu meta. Hacia donde vas.*

Un nuevo símbolo se deja ver al volver la carta. Como si ella también pudiera verlo a pesar de su ceguera física, se lleva en un movimiento casi impulsivo las manos a la boca. La expresión de su rostro es de absoluto pavor. Geza se tensa de inmediato, pero no dice una sola palabra. Las manos de Estrella tiemblan.

—*Tiamath.*

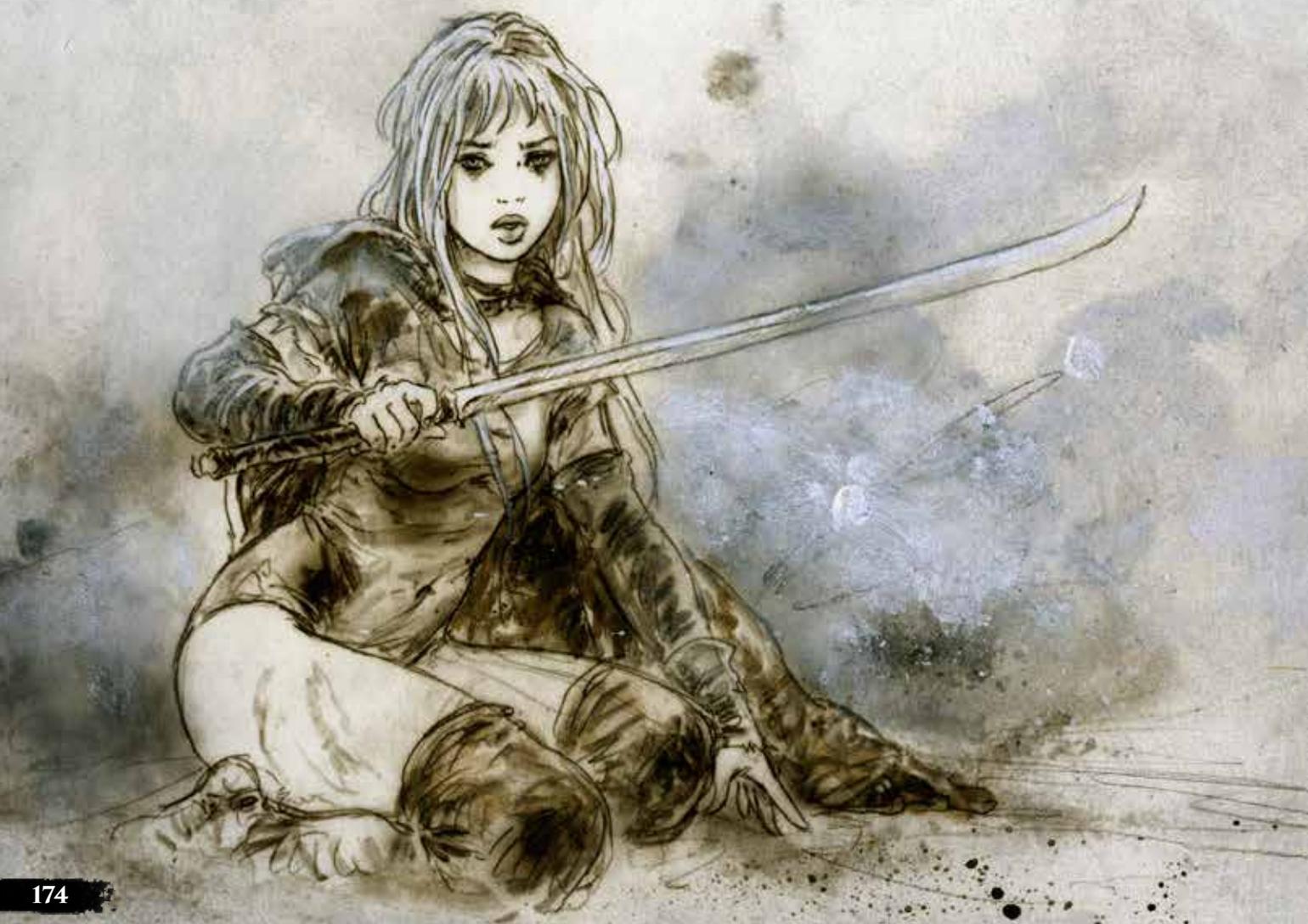
Aquel nombre queda suspendido en el aire y sobrevuela como una sombra a todos los presentes. Estrella tarda unos momentos en apartar las manos de su boca y calmar la expresión de su rostro.

—*Donde todo termina y todo empieza.*

El universo de Malefic Time está muy cerca de acabarse y al mismo tiempo, muy lejos. El Plenilunio ya está aquí, y poco o nada puede hacerse para evitarlo. Los solares lucharán con todos los recursos a su alcance para evitarlo y los lunares intentarán propiciarlo cuanto antes.

Pero ¿adónde se dirige el mundo? ¿Qué es exactamente el cambio de era? ¿Qué supone la decimotercera encarnación de la Luna y qué destino es el que debe cumplir? ¿Qué papel tiene la espada Malefic? ¿Puede un solo objeto místico desequilibrar la balanza y ayudar a la decimotercera a conseguir lo que no consiguieron los otros doce avatares de Selene?

Esto no es desconocido para celestes y sombras. Saben que están luchando para evitar o precipitar un desenlace



incierto. Sin embargo, su apuesta es clara y se ceñirán a su propósito cueste lo que cueste. Cada bando tiene muy claro que la victoria de los suyos traerá la salvación y que la derrota significa la condena. Los solares, porque cualquier cambio en el statu quo es, sin duda, un cambio a peor. Durante milenios han trabajado para mantener un orden, para establecer las imposiciones de la inefable agenda de su señor. Ya el apocalipsis que ha sobrevenido sobre el mundo humano es el derrumbe de siglos de duro trabajo, pero aún es un cambio subsanable. Unos pocos siglos de reestablecer el orden y la humanidad reescribiría su historia para justificar los acontecimientos que estaban viviendo. Pero otros cambios que están por llegar podrían dar al traste con todo el plan. Los solares saben que las sombras están también jugando sus cartas, y sea lo que sea lo que pretenden no deben permitirlo.

Los lunares, por su parte, están en el otro lado del espejo. Cualquier cambio que ocurra modificará el mundo tal y como estaba estructurado. La humanidad tiene la oportunidad de volver a momentos primigenios, de regresar al orden natural de las cosas. Caótico y destructivo, pero libre de imposiciones externas. Por eso el bando lunar, a pesar de estar en inferioridad en esta guerra entre alados, se muestra abiertamente y luchará con ferocidad por la consecución del Plenilunio.

Además de la incertidumbre acerca del significado del cambio de era, el tablero de juego de esta lucha está lejos de ser sencillo. Aún hay varios millardos de humanos. Cierto es que la inmensa mayoría de ellos son poco más que animales con lenguaje, supervivientes en un holocausto que aún no ha terminado. Pero entre ellos hay algunos supervivientes con el potencial de desequilibrar el cambio hacia un lado o el otro, no solo señores de la guerra que aún tienen arsenales con armas capaces de aniquilar a un alado; este es quizá el menor de los problemas. Los antiguos tienen la vía más o menos expedita, ya que los ejércitos están desmantelados y las armas humanas más poderosas no funcionan por falta de mantenimiento. Algún alado

(solar o lunar) puede morir en esta época por descuido o por un golpe de suerte de un humano con armas pesadas, pero serán casos aislados. El mayor problema viene de otros individuos, personas con curiosidad y conocimientos o con información suficiente para tomar partido en la guerra. Algunos de estos están marcados por el destino, o tienen la claridad mental suficiente para ver la gran película y entender qué está pasando en su mundo. Con tantos millones de humanos aún libres y viviendo en tantos refugios o recovecos ¿cómo saber cuál de ellos está participando en lo que está por llegar?

Para el director de juego de **Plenilunio**, esta ambigüedad en el destino del mundo no debe ser una limitación, sino todo lo contrario. Las ciudades en el apocalipsis pueden responder según sus deseos, con nuevas sociedades utópicas o distópicas, o simplemente como las ruinas de lo que fueron alguna vez. La lucha de los antiguos por la supremacía puede servir a intereses superiores, a entidades cósmicas con caprichos mundanos o completamente absurdos para los estándares humanos. También podría descubrirse que no hay un poder superior en absoluto y que las propias huestes de alados operan según las ambiciones de algunos de sus más taimados cabecillas. Podría incluso ocurrir que este Plenilunio signifique que los ejércitos de los antiguos estén a punto de eliminarse entre ellos y que unos pocos individuos están dando el todo por el todo por la supervivencia de su bando. Quizá, en este escenario, recolectar los artefactos caídos en la guerra sea de una importancia suprema para asegurarse la victoria (y por esto la espada Malefic tendría una importancia capital). Quizá con la aniquilación del último alado empiece de verdad la nueva era: la era del hombre.

Sea cual sea el escenario que elija el director de juego, los precursores, los protagonistas de este juego de rol, son piezas que pueden llevar al mundo a un nuevo orden celestial, a un nuevo paradigma más cercano a la naturaleza o incluso a la destrucción del mundo y la especie humana.

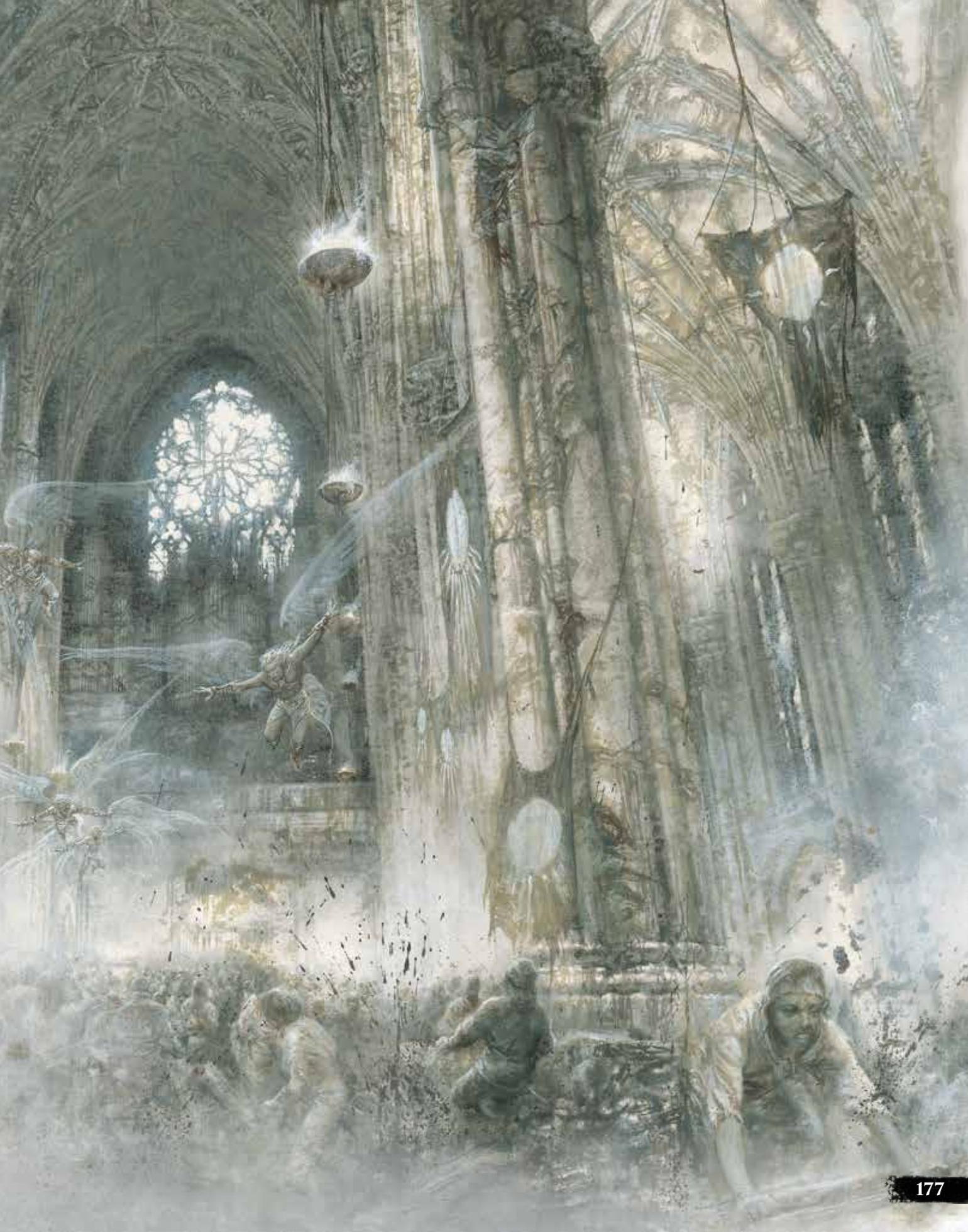


CAPÍTULO VI

EL DEMIURGO Y SUS SECRETOS

En los juegos de rol la figura del director de juego tiene un peso tan relevante como el de Luz en el universo de Malefic Time. Por ello, dedicamos un capítulo específico a esta labor, en el que describiremos los principales aspectos a considerar, proporcionaremos algunos consejos para crear aventuras y campañas y disertaremos sobre

las particularidades que ofrece el juego de rol **Plenilunio**. Asimismo, al final del capítulo se presenta un sistema de creación de aventuras basado en el tarot, un evocador instrumento de lectura del destino que aquí se utiliza para plantear ideas que el director de juego pueda convertir en aventuras.



EL PAPEL DEL DIRECTOR DE JUEGO

En los juegos de rol los jugadores pueden desempeñar dos papeles muy distintos. Uno de estos papeles es el del protagonista de la historia (los ya conocidos personajes jugadores) y el otro, el del director de juego, que diseña la historia y conduce al resto de jugadores durante el desarrollo de esta.

Un director de juego no se enfrenta a los jugadores. Sí, es posible que algunos de los personajes que interprete sean antagonistas de los personajes jugadores y sin duda parte de su papel consiste en plantear desafíos, pero su trabajo es el de ofrecer a los jugadores aventuras emocionantes, escenas donde puedan interpretar la complejidad de los seres ficticios que han creado y, en definitiva, disfrutar. Como ya se ha mencionado, en un juego de rol el grado de éxito se mide por lo divertida que ha resultado la partida para todos los participantes.

Aunque parezca que ser el director de juego es un fastidio, muchos jugadores de rol se sienten más cómodos en ese papel que en el de personaje jugador, pues les ofrece oportunidades de juego muy diferentes, como inventar tramas interesantes, poner a sus compañeros en situaciones difíciles... Sin embargo, cuando juegas a rol no tienes por qué elegir ser siempre jugador o director, sino que en vuestro grupo podéis alternar los papeles de una partida a otra. Por ello, en este capítulo no encontraréis secretos que no puedan compartirse entre toda la mesa de juego, sino pautas y aspectos a considerar para ser un buen director de juego.

¿CUÁL ES MI TRABAJO?

Como director de juego, podríamos resumir tu «trabajo» de la siguiente forma:

1. Preparar una historia para que los personajes jugadores la protagonicen.
 2. Narrar la historia a lo largo de la partida, dando cabida a que los personajes jugadores tomen decisiones, realicen pruebas que influyan en la historia y, en definitiva, alteren la trama con sus acciones.
 3. Interpretar a los personajes no jugadores que aparezcan a lo largo de la partida.
 4. Tomar decisiones sobre las reglas (por ejemplo, cuándo y qué tipo de pruebas realizar) a lo largo de la partida.
 5. Decidir, junto con los demás jugadores, cuándo ha llegado el momento de cerrar la partida.
 6. Si estás jugando una campaña (página 196), pensar en cómo el resultado de la partida afecta al desarrollo de la misma.
- Como ves, en tu papel de director de juego vas a desempeñar muchos roles, que podemos resumir en los siguientes:
- ✦ **Narrador:** El director de juego hace un papel de cuentacuentos al presentar **Plenilunio** a los jugadores. Debe decirles cómo es el sitio en el que se encuentran, a qué huele, qué tacto tiene la persona que les da la mano...
 - ✦ **Árbitro:** En ocasiones surgen dudas sobre cómo interpretar una regla o pasar una situación de la imaginación a términos de juego. En esas ocasiones el director de juego, en su rol de árbitro, debe resolver la situación de manera ecuaníme y justa para todos los implicados.
 - ✦ **Creador:** Incluso cuando se juegan aventuras que ya están escritas, como la que incluye este libro (página 204), el director de juego es un creador, alguien que decide lo que sucede en el mundo de juego de acuerdo con las acciones de los personajes jugadores. Por ello, hay que tener en cuenta que tarde o temprano el director de juego va a tener que improvisar y crear para que la historia fluya. Esto, como descubriréis, es muy divertido.
 - ✦ **Tomador de decisiones:** Muy relacionado con lo anterior, durante la partida el director de juego tiene que tomar decisiones, algunas muy sencillas («¿está lloviendo?») y otras más complejas («¿dejo que derroten a este villano que yo pensaba utilizar en la próxima historia o hago que escape?»). Muchas veces



no hay una solución idónea, pero el director de juego tiene la responsabilidad de tomar decisiones durante la partida. Para ello, solo podemos dar un consejo: haz lo que creas que va a ser más divertido para todos. Quizá derrotar al archienemigo en medio de una tormenta permita que los personajes jugadores vivan un gran momento y dé al director de juego la oportunidad de introducir un nuevo archienemigo.

✦ **Líder:** El director de juego, al controlar el rumbo de la historia, tiene la capacidad de marcar los ritmos de juego, como el momento de hacer una pausa en la partida, de meter a otro personaje jugador en la historia... Esto no quiere decir que el director de juego tenga que tener siempre razón, pero cuando se está jugando es bueno darle un poco de cancha para que pueda desarrollar la historia que tiene en mente.

✦ **Dinamizador:** El director de juego suele tener bastante relevancia en la dirección que toman las historias. Si los jugadores tienen un día espeso y no saben por dónde ir, el director de juego debe provocar algún giro en la historia que vuelva a introducirlos en el juego.

✦ **Jugador:** Este es el más importante. El director de juego debe divertirse como el resto de jugadores. Si no estás divirtiéndote cuando diriges una partida, algo falla.

¿CUÁL ES EL TRABAJO DE LOS DEMÁS JUGADORES?

Algunos jugadores tienden a pensar que el director de juego es el único que «trabaja» para crear una partida y que el papel que ellos tienen consiste en sentarse y divertirse. Nada más lejos de la realidad. De hecho, puedes mostrar esta sección a todos los jugadores antes de sentaros a jugar a **Plenilunio**. El papel del director de juego tiene bastante peso en un juego de rol, pero el jugador también tiene responsabilidades:

1. Crear un personaje jugador interesante, que merezca protagonizar las historias que van a desarrollarse.
2. Interpretar su personaje durante la partida y tomar decisiones como lo haría su personaje en lugar de

pensando en lo que haría él o en lo que más le conviene al personaje.

3. Ayudar al director de juego a conducir la historia en una dirección que sea de agrado de todos los jugadores.
4. Conocer las mecánicas de juego que afectan a su personaje para ayudar al director de juego a aplicar las reglas durante la partida.
5. Involucrar al personaje en situaciones interesantes durante la partida, que hagan de su paso por **Plenilunio** una verdadera aventura.
6. En una campaña, dar ideas y opiniones que ayuden al director de juego a pensar en nuevas formas de desarrollar la historia.

Como ves, en tu papel de jugador vas a desempeñar muchos roles, no solo el de tu personaje, que podemos resumir en los siguientes:

✦ **Actor:** Jugar a rol no implica solo vivir aventuras, implica ponerse en la piel de un personaje ficticio y divertirse pensando y actuando como lo haría él. Durante la partida, interpreta un personaje, no seas tú mismo.

✦ **Creador:** Aunque el director de juego sea el creador principal, todos los jugadores tienen un papel como creadores de la historia que se despliega ante ellos. Incluso al tomar decisiones tan mecánicas como utilizar o no puntos de Destino el jugador está creando la historia.

✦ **Dinamizador:** El director de juego no debería ser el único encargado de animar la partida. Nadie quiere jugar una historia de cómo tu héroe se quedó en su casa comiendo estofado hasta el fin de sus días. Si interpretas tu personaje de forma característica, es más fácil que tus compañeros lo hagan. Si perjudicas a tu personaje solo para ver cómo la historia evoluciona hacia un punto más emocionante, estás dinamizando la partida.

✦ **Jugador:** Este es el más importante. Si no estás divirtiéndote cuando juegas una partida, algo falla.

En definitiva, jugar a **Plenilunio** es una experiencia compartida. Aseguraos de que todos remáis en la misma dirección y las partidas serán memorables.





HERRAMIENTAS DEL DIRECTOR DE JUEGO

Como director de juego, tu objetivo es contar historias en las que los personajes jugadores son los protagonistas. Esto exige cierta capacidad de planificación y decisión (de ahí que a este papel se le llame «director»), pero también talento para la improvisación y perspectiva para dar la oportunidad a los demás jugadores de definir la historia con sus acciones. Esto significa que vas a tener que manejar tres herramientas distintas de manera simultánea: la ambientación, la historia y las reglas.

LA AMBIENTACIÓN

En los juegos de rol el término «ambientación» se refiere al universo ficticio en el que transcurren las aventuras. En **Plenilunio**, este universo ficticio es la Tierra a partir del año 2033, después de la revelación de lunares y solares y la caída del mundo civilizado. Este libro y el resto del proyecto prismático de *Malefic Time* (libros de arte, manga, discos...) son fuentes de inspiración sobre la ambientación, pinceladas de este mundo imaginario listas para que el director de juego evoque su particular visión y la traslade a la mesa de juego.

Como herramienta del director de juego, la ambientación permite sumergir a los jugadores en el mundo de **Plenilunio**. Se utiliza, como no podría ser de otra forma, mediante la palabra. Por ejemplo, en lugar de decir a los jugadores que han llegado a la biblioteca de Hermes, elabora una profusa descripción que involucre los cinco sentidos, que les haga imaginar no solo cómo se ve la biblioteca, sino a qué huele, cuál es el tacto de las estanterías al tocarlas con las manos desnudas... En definitiva, que puedan imaginar cómo sería estar allí.

La ambientación de un juego de rol suele transmitirse mediante dos elementos: el escenario y los personajes no jugadores. Con respecto al escenario, a lo largo de los primeros capítulos de este libro, especialmente el tercero, «Viviendo el fin de todo» (página 036), se ha descrito cómo es vivir en el mundo de **Plenilunio**. Lógicamente, en este libro no pueden contemplarse todos y cada uno de los lugares que los jugadores pueden visitar en sus partidas. La razón es sencilla: el límite es su propia ima-

ginación. Por suerte, esto no es un videojuego: no necesitamos un diseñador de niveles y si un jugador quiere que su personaje vaya por la puerta de la derecha, podemos inventarnos lo que hay tras esa puerta. Solo debemos ser verosímiles con el mundo de juego. No hace falta que te indiquemos cuántos edificios abandonados con latas de comida quedan en Nueva York; si necesitas uno para contar la historia que quieres, entonces ese edificio existirá, pero si quieres que la experiencia de **Plenilunio** sea realmente única, debes ser coherente con el mundo de juego. En un mundo con tanta gente hambrienta, si el alijo de latas de comida es grande lo será por una buena razón (está en una zona difícilmente accesible, una criatura poderosa mora en ese edificio...). Plantearse por qué la situación que quieres contar es así te ayudará a construir un apocalipsis más «real».

El otro elemento del ambiente son los personajes no jugadores. Todo lo que hemos dicho sobre el ambiente es también cierto para los personajes, pero estos tienen algunas particularidades. En primer lugar, tienen el potencial de mantener una interacción mucho más profunda con los personajes jugadores. Puede que una puerta solo esté ahí para que la abran, pero incluso el personaje no jugador más secundario, como alguien que se cruza con los personajes jugadores en un mercado clandestino, puede adquirir importancia si deciden hablar con él. Por ello, cada vez que se introduzca un personaje no jugador es recomendable plantearse al menos tres cosas:

- ✦ **¿Cómo es?** Será preciso describírselo a los jugadores. Una mujer «rechoncha y cejjunta» ofrece una imagen muy distinta de una «espigada y de aspecto alegre». Si además es un personaje de cierta relevancia, será interesante que cuente con un nombre o incluso con rasgos de juego (por ejemplo, porque van a negociar o combatir contra él). Si estás creando personajes sobre la marcha, simplemente piensa en una cosa que se le den bien y asume que tendrán en ellas un valor de 4, mientras que en el resto, solo entre 1 y 3.
- ✦ **¿Qué quiere?** Los personajes no jugadores tienen objetivos propios, sean sencillos («comer») o complejos («conseguir salir de la ciudad y fundar una colonia en

las montañas»). Saber qué busca el personaje no jugador ayuda a interpretarlo y evitar que sea un elemento decorativo más.

* **¿Qué lo hace diferente?** La descripción del personaje, su forma de hablar a los personajes jugadores, sus objetivos..., cualquier cosa puede hacer a un personaje no jugador distinto de otro y, por tanto, más interesante y profundo para los jugadores. Piensa en dar rasgos distintivos a tus personajes no jugadores y ayudarás a crear una partida memorable. Una vez los establezcas, toma nota de ellos para utilizarlos cada vez que ese personaje no jugador actúe. Puede ser un modo de mirar, un tono de voz, una coletilla o incluso una forma particular de hacer aspavientos con la mano.

LA HISTORIA

Una aventura de rol se sustenta en una historia. Esa historia debe seguir el ya conocido esquema planteamiento-nudo-desenlace; es decir, se parte de una situación que altera el statu quo y lleva a los personajes actuar, se desarrollan las acciones de los personajes y esto conduce a una resolución. Una historia puede desarrollarse en una única sesión (lo que coloquialmente se conoce como *one-shots* o aventuras autoconclusivas) o en un conjunto de ellas, lo que da lugar a una campaña. Una campaña no es sino un conjunto de partidas de una tarde protagonizadas por los mismos personajes jugadores y que tienen un mismo hilo conductor.

Cuando se dirige una partida de rol, algunos directores de juego gustan de tener toda la historia documentada y preparada para que, conforme los personajes jugadores vayan enfrentándose a ella, él pueda servirse de todo lo que ha preparado para resolver las situaciones. Sin embargo, otros prefieren improvisar al máximo e inventarse sobre la marcha lo que ocurre de acuerdo con lo que deciden los personajes jugadores. No hay una forma «correcta» de dirigir, sino que cada cual debe averiguar con cuál se encuentra más cómodo. La mayor parte de los directores de juego se mueven entre ambos extremos: preparan las aventuras pero dejan un amplio margen para la improvisación.

Si optas por aventuras preparadas, el mayor problema que podrás tener es que los jugadores se salgan del «guion», adoptando decisiones que no están recogidas en lo que

habías planeado. En esta clase de situaciones lo mejor es no perder la calma y diferenciar si los personajes jugadores han cambiado de «camino» (el modo de abordar la situación) o de «meta» (el fin que persiguen). Cambiar el camino no es tan grave, pues podemos recurrir a algún truco para devolverlos a nuestro guion (por ejemplo, un personaje no jugador les da información que los lleva de nuevo a la pista que dejaron sin investigar cuando se salieron del camino). Cuando los personajes jugadores se saltan la meta, lo mejor es llevarlos de nuevo a ella, aunque eso suponga hacer cambios en el desarrollo de la historia para ajustarse a lo que ocurre. Si, por ejemplo, los personajes jugadores han pensado que es mejor matar al líder mafioso que rescatar a su amigo cautivo, haz que el líder tenga a su amigo encerrado en la habitación de la lado: junta el objetivo de los personajes (el líder mafioso) con el que tú deseas que persigan (el amigo prisionero). Sin embargo, ten la mente abierta: puede que descubras que la meta que estaban persiguiendo es tan interesante que merece la pena desarrollar alguna aventura futura en torno a ella.

Si optas por aventuras improvisadas, los mayores problemas son la repetición y las incongruencias. Para evitar caer en la monotonía de plantear siempre los mismos desafíos es importante pensar en situaciones nuevas que puedan suceder en las historias y tomar nota de ellas para introducirlas cuando sea interesante. En cuanto a las incongruencias, lo mejor es llevar notas y registros. Así evitarás fallos como llamar a un personaje no jugador con dos nombres distintos, contradecirte en el día de la semana en el que se encuentran los personajes jugadores...

Vayas a convertirte en un director de juego con preferencia por las aventuras preparadas o improvisadas, no está de más que eches un vistazo a la sección «Creación de aventuras», que encontrarás en la página 194.

LAS REGLAS

Plenilunio es un juego y, como tal, debe tener normas que regulen lo que sucede en la partida. Sin embargo, un juego de rol es más abstracto que otros juegos que hayas jugado, como juegos de tablero o cartas. En cierto modo, está más próximo a los juegos de pura imaginación que muchos de nosotros hemos jugado cuando éramos niños. Las reglas son también parte de la diversión, pues son lo que ayuda a que la historia vaya por unos derroteros





que ninguno de los jugadores imagina. Por ejemplo, si los personajes jugadores caen en un combate (lo cual está regulado por las reglas), salir del lugar donde el vencedor los ha encarcelado es una nueva parte de la aventura que difícilmente podría haberse producido sin reglas (normalmente los jugadores preferirán que sus protagonistas salgan victoriosos de todo conflicto). Por suerte, las reglas añaden algo de incertidumbre al asunto.

Las reglas de **Plenilunio** se sirven de los dados para crear esta incertidumbre. Sin embargo, un problema al que nos enfrentamos como director de juego es determinar cuándo hay que hacer una prueba. La respuesta es: cuando sea importante conocer el resultado. Por ejemplo, no hace falta que los personajes jugadores realicen una prueba para leer un mapa o encender una hoguera... salvo que las consecuencias de tales acciones sean importantes. Si interpretar erróneamente la ruta los introduce a un territorio hostil o no ser capaces de encender la hoguera los lleva a padecer hambre y enfermarse, entonces deberían hacer una prueba.

Al criterio de tirar los dados cuando es importante conocer el resultado podemos añadirle un consejo más: no tires los dados cuando el resultado pueda arruinar una sesión. Si has pensado que la historia va a basarse en que los personajes no consiguen encender ese fuego, entonces el fuego no debe encenderse. Puedes ampararte en cuestiones ambientales para justificar tu decisión (por ejemplo, hace mucho viento) y, siempre que sea algo verosímil, como dijimos al hablar de la ambientación, debería funcionar. Los jugadores no siempre ven bien ese tipo de decisiones, pero si saben entenderlo como una decisión «de historia» en lugar de una decisión arbitraria para perjudicarlos «porque sí», verán su conveniencia.

Probablemente la mayor parte de las pruebas se hagan durante los combates. Cuando se juega un combate, la

vida de los personajes jugadores está en juego. En estas circunstancias es recomendable ceñirse a las reglas de combate del juego y, en caso de duda (por ejemplo, darse cuenta durante la pelea de que los enemigos de los personajes jugadores son demasiado poderosos y que nos hemos «pasado» preparando el combate), ofrecer a los jugadores oportunidades para que sus personajes sobrevivan. Solo en los casos en los que hay un combate equilibrado, con las reglas bien aplicadas, la muerte de un personaje jugador debería ser una opción. Si no, puedes encontrarte con jugadores que se enfaden contigo al pensar que su personaje ha muerto de manera injusta. A nadie le gusta perder su personaje «porque sí».

Volver a intentarlo

Algo que ocurre muchas veces en las partidas de rol es que después de una prueba fallida el jugador pregunta si puede volver a intentarlo un compañero o él mismo dentro de un rato. Si estamos haciendo pruebas solo cuando es importante, del éxito o fracaso de la prueba se derivan consecuencias importantes. Este es uno de esos casos en el que las reglas no especifican si hay un límite de intentos, porque es difícil regular algo así, pero como directores de juego debemos tomar una decisión.

Si dejamos que lo reintenten las veces que hagan falta estamos quitando todo el interés a la prueba (acabará siendo exitosa de una forma u otra). Por ello, es aconsejable que no se permita hacer más de un intento por prueba. Si los personajes jugadores están tan interesados en conseguir mayores posibilidades de éxito disponen de la reserva de puntos de Destino.

Ten en cuenta que esto no se aplica cuando todo el mundo tiene derecho a tirar los dados: si se produce un ruido en la habitación contigua, todos tienen derecho a tirar para ver si sus personajes se dan cuenta, aunque una sola vez.

DIRIGIR PLENILUNIO

Plenilunio es un juego de rol, y desde un punto de vista técnico, dirigirlo no difiere de dirigir otros juegos de rol. Si ya has sido director de juego en otros, seguramente tengas buenas ideas sobre cómo afrontar este. Sin embargo, todo juego de rol tiene un tono y unos temas recurrentes que lo dotan de personalidad. A continuación te daremos las claves para hacer tu experiencia con **Plenilunio** única.

EL TEMA PRINCIPAL

Todo el universo prismático de Malefic Time gira en torno a un tema principal: el libre albedrío frente al destino. Los protagonistas de las historias de **Plenilunio** son personas que tienen un destino, incluso aunque no lo conozcan, y este los perseguirá a lo largo de sus andanzas. Durante las partidas los jugadores tendrán que enfrentar grandes retos, y durante todo el tiempo tendrán la reserva de puntos de Destino en la mesa, tentándolos a tomar dados de ella para mejorar sus posibilidades de éxito. Como ya sabes, recurrir al Destino tiene un precio: la posibilidad de que el sino de los personajes se acerque, los conduzca al final del viaje. Este elemento de las reglas ya introduce el debate entre libre albedrío y destino, pero como director de juego puedes reforzar el tema con el ambiente y las tramas.

Un aspecto clave para establecer el tema principal de **Plenilunio** es no tomar partido. El director de juego puede tener su propia idea sobre si es mejor el libre albedrío o el destino, pero cuando cuenta historias son los protagonistas (ni siquiera los jugadores que los interpretan) quienes deben tomar su propia decisión. Ofrecer visiones positivas y negativas de ambos extremos ayuda a cimentar las dudas sobre lo que está bien y está mal, de manera que los jugadores acabarán sintiendo que, en un mundo devastado, todo se reduce a una cuestión personal. Imagina que los personajes conocen a una persona como ellos, pero que rechazó toda influencia del destino hasta vivir como un eremita y enloquecer. Por otro lado, también pueden cruzar sus caminos con alguien querido por todos que acaba dejando en una situación precaria a sus seres queridos tras inmolarse para cumplir un supuesto destino. Juntas, las historias de estos personajes no jugadores muestran que no hay un camino «correcto».

Algunos aspectos concretos en los que el tema principal puede verse reforzado son los siguientes.

- ✦ Como director de juego puedes introducir **serendipias**, tanto dentro como fuera del juego. Una serendipia es un hallazgo o revelación que se pone en el camino de los personajes cuando estaban buscando algo distinto (como sucede con el don «Serendipia», página 105). Por ejemplo, pueden estar buscando alimento para unos supervivientes cuando el destino hace que se crucen con un solar magullado. Esta sería una serendipia dentro del juego, y la reiteración de estos hechos puede introducir la idea de que su destino está llamándolos, incluso aunque no sepan cuál es. La serendipia también puede cruzar la frontera del juego, de manera que los personajes pueden llevar los alimentos a los supervivientes y, sin que ellos lo sepan (pero sus jugadores sí, mediante tu narración), que uno de esos supervivientes sea un personaje clave, como Soum.
- ✦ El **determinismo** es otro tema recurrente. El determinismo hace referencia a la existencia de relaciones causa-efecto. Trasladado a **Plenilunio**, el director de juego debería plantearse los efectos de las acciones de los personajes jugadores en el medio que los rodea y actuar en consecuencia. Por ejemplo, si eliminan a unos matones que están acosando a varias comunidades de supervivientes, es posible que generen la aparición de un mal mayor (por ejemplo, unos matones más peligrosos).
- ✦ Relacionado con el determinismo está el **caos**, aunque en este caso lo circunscribiremos al popular concepto «efecto mariposa». El efecto mariposa propone que algo tan pequeño como el aleteo de una mariposa puede, con el tiempo, generar unas consecuencias tan enormes como un tornado en la otra punta del mundo. Esto quiere decir que las relaciones causa-efecto a veces no son proporcionales, e incluso en ocasiones resultan difíciles de establecer. Volviendo al ejemplo del caso anterior, los personajes jugadores podrían descubrir que uno de los matones que eliminaron sobrevivió, se recuperó de las heridas en la otra punta de la ciudad y ahora se ha redimido consagrándose a la ayuda a los demás y abandonando el uso de las armas.
- ✦ El **camino alternativo** es un aspecto de la diatriba entre libre albedrío y destino muy interesante para analizar en **Plenilunio**. En definitiva, se trata de mostrar a los personajes cómo podrían haber cambiado las cosas si hubieran tomado otras decisiones. La mayor parte de las veces esto funciona bien de manera metafórica:





los personajes se encuentran con una persona semejante a ellos que ha tomado un camino diferente. En otras ocasiones podemos verdaderamente reinterpretar la realidad en la que viven los personajes jugadores, tal vez como consecuencia del sueño o locura de uno de ellos. Introducir el camino alternativo no es sino otra forma de mostrar a los personajes jugadores que no hay una senda «correcta».

TEMAS SECUNDARIOS

El tema principal debería ser algo recurrente y aparecer de una forma u otra en la mayor parte de historias de **Plenilunio**. Sin embargo, no es el único tema del universo de Malefic Time. Los siguientes son otros temas que deberían aparecer de una forma u otra:

- * La **devastación** y la sensación de que estamos ante el fin de una era debería aparecer con cierta frecuencia. El mundo tal y como lo conocimos ha llegado a su fin y no hay posibilidad de volver a él. Puede que tarde más o menos, pero es el apocalipsis. Recordar a los personajes jugadores cómo era todo y cómo hemos cambiado (en ocasiones, hasta cómo hemos degenerado) es una forma de introducirlos en la ambientación.
- * La **mujer**, entendida como fuente de vida, creadora y portadora del cambio, es una constante en Malefic Time. Las historias de **Plenilunio** deberían incluir personajes femeninos fuertes e independientes, capaces de transformar las cosas con su voluntad y tesón. Luz y Soum son los perfectos ejemplos de este tipo de personajes.

- * Los personajes de **Plenilunio** son **introspectivos**, especialmente cuando se encuentran a solas. Tienen dudas, piensan sobre sí mismos y su lugar en el esquema cósmico, pero cuando se encuentran rodeados de otros se sumergen en la acción. Introduce la introspección en las partidas preguntando a los jugadores cómo se sienten los personajes cuando están a solas o pidiéndoles que narren escenas en primera persona tras una escena emocionalmente intensa.

- * Las **emociones** son un elemento inseparable de los protagonistas del universo de Malefic Time. Experimentan miedo, coraje, furia, compasión... Los personajes de **Plenilunio** deberían ser también emocionales y moverse por sus impulsos. Esto no quiere decir que no haya lugar para la planificación y el raciocinio, pero en los momentos clave cede a los impulsos y los sentimientos.

- * Entre todos los impulsos, la **sexualidad** es el más eminente en Malefic Time. Todos los personajes relevantes, de una forma u otra, destacan por despertar apetito sexual. Algunos, por sus formas; otros, por su poder; incluso algunos, por su conocimiento. La sexualidad se plasma en muchas de las ilustraciones que adornan estas páginas y también debería estar presente en las aventuras, aunque sea de forma sutil.

MECÁNICAS DE JUEGO

El sistema de **Plenilunio** confía en gran medida en la abstracción. Esto es, no describe detalladamente todo lo que un personaje sabe y puede hacer, sino que subsume esto en las siete características del personaje. Esto permi-



te que la creación de personajes sea rápida, pero también que el énfasis, lo que hace verdaderamente diferente a un personaje de otro, sea su trasfondo y la interpretación del jugador. Dos personajes pueden tener Combate 4, pero uno ser un hábil esgrimista y otro, un pistolero infalible. Desde el punto de vista del juego seguirán teniendo la misma puntuación (aunque matizada por otros rasgos, como sus especialidades y dones), pero la diferencia estará en cómo encaran las situaciones de combate y los movimientos que se describan.

El Destino es el rasgo de juego más destacado. Ya hemos hablado de él y de cómo sirve para tratar el tema principal de forma mecánica. Cuando dirijas a los personajes jugadores, el Destino de cada uno debería servirte como inspiración para introducir tramas relacionadas con él, más intrusivas y dirigistas conforme la puntuación se acerque a 10. Un momento sumamente relevante es cuando uno de los personajes alcanza el máximo valor en su Destino. Es un momento clave porque todos los jugadores saben que dicho personaje desaparecerá al concluir la historia (o, en el mejor de los casos, el arco argumental). Por favor, que el destino de todos los personajes no sea la muerte. Matar a alguien es una salida fácil, y con el tiempo pierde efectismo. Hay muchas formas más sutiles de retirar a un personaje del juego. Estas son tres premisas básicas que pueden hacer a un personaje jugador abandonar la historia:

* Algo le impide continuar su camino. Por ejemplo, los personajes jugadores encuentran un bebé que alguien debe cuidar, una reliquia que debe ser custodiada para que nadie más la encuentre o un lugar sagrado que debe ser protegido. El personaje cuyo destino se

ha cumplido entiende en ese momento que ese es su sitio y que sus días de viajar y vivir aventuras han terminado.

- * El personaje queda incapacitado para seguir de aventuras. Tal vez un combate glorioso lo deja lesionado permanentemente o asume un puesto de responsabilidad que le impedirá continuar viajando. En cualquier caso, el personaje no puede sino asumir su nuevo rol mientras sus compañeros continúan la travesía sin él.
- * El personaje tiene una revelación (el término inglés *insight* sería especialmente apropiado) que le hace comprender que su papel en el esquema de las cosas ha concluido. Tiene la absoluta certeza de que debe detenerse aquí y retomar su vida allá donde la dejó, si es que es posible.

Otro elemento importante de la narración es la experiencia y el crecimiento de los personajes. El viaje de Luz hasta portar la espada Malefic no deja de ser un viaje iniciático en el que la niña se convierte en mujer, y algo similar ocurrirá con los personajes jugadores. Comenzarán siendo personas hábiles y con ciertas capacidades, pero si sobreviven lo suficiente (y el destino no se los lleva por delante) podrán ser muy poderosos. En el apartado de experiencia (página 090) se han dado algunas indicaciones sobre cuál pensamos que es un ritmo adecuado, pensado para jugar una campaña más o menos larga, pero como director de juego puedes ajustar a la alza o a la baja el ritmo para que cuadre con vuestros intereses. Ten en cuenta, eso sí, que personajes más poderosos requerirán de mayores retos para encontrar un desafío a su medida.



CONSEJOS PARA UN DIRECTOR DE JUEGO NOVEL

Si es la primera vez que vas a asumir el papel del director de juego, nos gustaría darte algunos consejos que, esperamos, te ayuden a encarar tu labor. De hecho, muchos de ellos son igualmente válidos para directores de juego veteranos.

- * **Sin nervios.** Todos queréis pasarlo bien, y los que juegan contigo son amigos. No te pongas nervioso pensando si lo harás bien o mal. Lo mejor es que dejes que todo fluya. Intenta que todos los jugadores tengan ocasión para que sus personajes se involucren y no dudes en «fliparte» con las escenas que narras. Tu historia es como una película ¡sin límites de presupuesto!
- * **Utiliza una aventura ya preparada.** Este libro incluye una aventura completa que puede servirte para empezar a dirigir. Es posible que estés ansioso por empezar a crear tus propias aventuras, pero usar las que ya ha creado otra persona antes te ayudarán a «rodarte» antes de dar el gran paso.
- * **Revisa las reglas.** Antes de cada partida, revisa las reglas que sabes que van a ser necesarias. Si estás seguro de que la partida va a incluir un combate, no dejes de revisar las reglas al respecto. Si relees las reglas pertinentes antes de jugar, seguramente la partida transcurra de manera más dinámica. Otra forma de que las reglas sean lo menos molestas posible es elaborar pequeños resúmenes o tomar notas de en qué páginas se encuentran.
- * **Prepara los personajes no jugadores.** Si sabes que vas a necesitar los rasgos de ciertos personajes no jugadores, prepáralos antes de jugar. El tiempo que emplees en esto compensa con creces a la hora de jugar, puesto que tendrás que improvisar menos. En el caso de que los personajes no jugadores sean especialmente relevantes para la trama, es importante que tengan una hoja de personaje desarrollada, mientras que si son personajes de relleno unas cuantas notas pueden servir.
- * **Ten en cuenta los «y si...».** Antes de llegar a la partida piensa qué rumbos de acción podrían tomar los personajes jugadores y ten en mente qué pasará si lo hacen así. De esta forma, los jugadores pueden interpretar con libre albedrío y, a la vez, la historia no tiene por qué

descontrolarse sin más, sino ir por un rumbo lógico de entre los múltiples posibles en base a esa trama, personajes y jugadores. Pensar en estos términos da una mayor tranquilidad y evita ansiedad cuando los jugadores deciden hacer las cosas a su manera.

- * **Motiva a los personajes.** Si vas a pedir que los jugadores interpreten a sus personajes, asegúrate de que las historias estén relacionadas con los intereses de estos. Si un jugador se hace un personaje cuyo único objetivo en la vida es encontrar a su hermana, asegúrate de que las aventuras le ofrezcan motivaciones para lograr ese fin; si no, no se involucrará. Considera a cada personaje jugador en su conjunto y examina cómo encaja dentro de la aventura en lugar de admitirlos sin más porque son coherentes.
- * **Toma notas.** Cuando dirijas, no olvides tomar las notas que consideres oportunas, tanto información de la historia (el nombre de ese personaje no jugador que has inventado sobre la marcha) como de reglas. Es verdaderamente importante pasar las notas a limpio de cuando en cuando porque si no, acabarás teniendo miles de papelitos y te será difícil localizar la información que necesitas.
- * **Habla con los jugadores.** Nunca está de más que los jugadores te cuenten qué tal lo pasan en la partida, cuáles han sido sus sensaciones y qué cosas les gustaría ver en el futuro. Sin embargo, no dejes que este diálogo se convierta en un asalto sin cuartel contra tu forma de dirigir. Intercambia opiniones y que estas sean constructivas. Si alguien solo sabe decir que él lo haría mejor, quizá debería probar a dirigir durante un par de sesiones para que vea lo que es estar «al otro lado».
- * **Diviértete.** Juegas para divertirte. Si no estás haciéndolo, haz algo para cambiarlo.

LOS PROBLEMAS CON LAS REGLAS

Cuando empiezan, muchos directores de juego tienen inseguridades con las reglas. **Plenilunio** tiene un sistema con reglas ligeras y rápidas para que todo el mundo

aprenda a jugar de forma sencilla, pero eso no evita que en ocasiones nos encontremos con que no sabemos aplicar una regla, no la recordamos o el manual no contempla una situación. Para estos casos ofrecemos una solución:

✦ **«No sé cómo aplicar una regla».** Seguramente habrás tenido la duda antes de llegar a la partida, por lo que puedes preguntar a tus jugadores cómo entienden ellos esa regla y tratar de alcanzar un consenso. Si la duda te surge en medio de una partida tienes dos opciones: aplicar una solución sobre la marcha, para mantener la acción, o consultar a los jugadores, como hemos mencionado antes. Seguramente la segunda opción es la más adecuada, pero con frecuencia es más divertido continuar jugando, especialmente si la partida está en un momento de tensión dramática.

✦ **«Sé que existe una regla para esta situación, pero no recuerdo cuál es».** Un vistazo a este manual puede sacarnos de dudas, pero quizás ocurra como en el caso anterior y parar la historia para solucionar la duda no merezca la pena. En ese caso, lo mejor será adoptar soluciones de compromiso con los jugadores, quizás solventándolo con un modificador (bonificación o penalización) a la prueba de turno, y seguir adelante. Estas decisiones deben tomarse con cuidado porque puede que al aplicarlas estemos perjudicando a los jugadores.

Si a consecuencia de esa decisión el personaje ha sido secuestrado por los enemigos, quizás una forma de solucionarlo sea facilitarle la escapada de sus captores en un momento posterior en lugar de decir que eso no ha pasado y volver atrás.

✦ **«Las reglas no contemplan esta situación».** Aunque las reglas intentan ser lo más generales posible para abarcar el máximo de situaciones, puede que no hayamos sido capaces de englobarlas absolutamente todas. En general, la mecánica básica de las pruebas te permitirá resolver las circunstancias, pero si sientes que necesitas desarrollar una mecánica específica, hazlo.

No te preocupes por memorizar las reglas. Cuanto más juegues, más fácil será aprenderlas sin necesidad de estudiarlas como si fuera un examen. Al fin y al cabo ¡esto es un juego! Si te ayuda a sentirte más seguro cuando dirijas las primeras partidas, toma notas del capítulo de reglas, algo así como una «chuleta» con un resumen, e indicando en qué páginas encontrar cada regla. En todo caso, puedes improvisar una regla y esperar al final de la partida para revisar cómo se explica en el manual, o consensuar una nueva si no existe para una situación concreta. Insistimos, esto es un juego, y las reglas no están para menoscabar la diversión. Así que en algunas ocasiones puedes aplicar el adagio «las reglas están para romperse».

CREACIÓN DE AVENTURAS

En este libro hemos incluido una campaña (página 212) y diversas ideas de aventuras (página 218). Con ellas vas a poder jugar un puñado de partidas a **Plenilunio**, pero tarde o temprano querréis vivir nuevas aventuras. Estupendo, esa es precisamente una de las experiencias gratificantes que tienen los directores de juego: ser los creadores de la historia que sus amigos van a jugar.

Cuando vayas a crear una aventura de rol te recomendamos que sigas el esquema clásico de las historias del que ya hemos hablado: planteamiento, nudo y desenlace. El planteamiento es el punto de partida, el inicio en el que todo parece ir bien hasta que ocurre algo que tuerce las cosas: un enemigo aparece, un reto se presenta o una adversidad debe ser vencida, por poner algunos ejemplos. El planteamiento da paso al nudo, el grueso de la aventura

de rol, en el que los personajes jugadores intentan alcanzar su objetivo y superan distintas dificultades. Finalmente llega el desenlace, bueno o malo, en el que la historia concluye y, si procede, se planta la semilla de una nueva historia que se jugará en el futuro.

Cuando crees una aventura de rol, puedes diseñarla siguiendo el siguiente esquema:

1. Piensa en el reto que van a resolver los personajes jugadores. Por ejemplo, descubrir por qué ha desaparecido el sacerdote de la comunidad en la que se han refugiado.
2. Transforma ese reto a un esbozo de aventura con su planteamiento, nudo y desenlace. Por ejemplo, el planteamiento puede ser que los personajes viven en dicha comunidad porque el sacerdote los avaló con su palabra,





y con su desaparición corren el peligro de que los expulsen. El nudo consiste en investigar lo sucedido y rescatar al sacerdote. El desenlace será enfrentarse al secuestrador y, así, ganarse la confianza del resto de miembros de la comunidad. Este desenlace podría incluir alguna revelación o pista que ponga la base de la próxima aventura de los personajes jugadores.

3. Piensa en el curso de acción más probable y, si es posible, en algunas alternativas. Como dijimos al hablar de la historia en la página, que el camino no te haga perder de vista la meta. Si te atascas en algún punto, piensa en la coherencia de la que hablábamos donde la ambientación. Por ejemplo, si los personajes jugadores son un grupo de hombres armados que entran en un área hostil, seguramente no los reciban con un saludo cordial.
4. Toma algunas notas del esbozo de aventura. Según lo detallista que seas, puedes escribirlas de forma detallada, o como un mero resumen. Ejemplos de ambos tipos de notas los encontrarás en el capítulo VII (página 203).
5. Una vez esbozada la aventura, toma notas de los principales personajes no jugadores, criaturas y otros retos que parecerán en ella. Si es preciso, defínelos con rasgos de juego. Después de todo, si los personajes van a tener que enfrentarse a un solar, necesitarás saber cómo es en términos de juego para cuando haya que hacer pruebas.

CREACIÓN DE CAMPAÑAS

Para muchos jugadores de rol, lo verdaderamente divertido es enlazar una serie de aventuras para crear una campaña. Esto permite ver cómo sus personajes evolucionan, se hacen mejores y, en definitiva, permite encariñarse con ellos. En **Plenilunio** las campañas son importantes, porque son la única manera de que el destino tenga un impacto definitivo en las historias. Dicho de otra forma, es difícil que un personaje jugador cumpla su destino en una única sesión, pero a lo largo de una campaña es muy posible, salvo que se decante por el libre albedrío y evite la reserva de Destino en todo momento.

Para que una campaña sea exitosa y se prolongue en el tiempo, es conveniente introducir la noción de arco argumental. Un arco argumental es un conjunto de

aventuras que dirigen la trama a un determinado punto. Varios arcos argumentales pueden dar lugar a una campaña. Si te resulta más fácil, piensa en las aventuras como episodios de una serie, en los arcos argumentales como temporadas y en la campaña como la serie en sí. Un ejemplo de campaña compuesta por varios arcos argumentales es la que presentamos en el último capítulo, «Retos y desafíos» (página 212).

Si vas a emprender una campaña, aquí hay algunos aspectos que deberías tener en cuenta:

- * Identifica aquellos aspectos de la aventura que pueden convertirse en «bisagras», es decir, que pueden ser interesantes para crear futuras tramas. Anota los detalles pertinentes y la relación que te sugieren. Escribir simplemente «militar» no es clarificador (¡o requerirá de una gran memoria!), pero sí lo sería «el militar que protege a este grupo de supervivientes se ha visto humillado por la acción de los personajes. Si tuviera la oportunidad, actuaría contra ellos».
- * Cada cierto número de sesiones, revisa tus notas, actualízalas si es necesario y descarta aquello que ya no sea pertinente. Si es posible, introduce en la historia algo que no hayas utilizado todavía.
- * Mantén la coherencia argumental. Por muchas ideas que se te ocurran, no todo puede ser una oscura conspiración siniestra. Usa esas ideas, pero asegúrate de que sean verosímiles o la campaña correrá el peligro de caer en el absurdo. El destino es un tema recurrente en **Plenilunio**, pero no todo está conectado siempre y mucho de menos de manera rocambolesca.
- * Utiliza todos estos recursos para darle más juego a la historia, no para ir en contra de los personajes jugadores. No está de más recordar que el objetivo de un juego de rol es crear y desarrollar historias, no es un juego competitivo.
- * El personaje de un jugador puede ser el objetivo de una subtrama. Quizá uno de los personajes comience una saga para recuperar una reliquia de su familia o puede que tenga un conocimiento codiciado por las 110 Katanas. Elementos como estos pueden dar mucho juego en una campaña, pero si usas este recurso con frecuencia, asegúrate de que el elegido no sea siempre el mismo personaje o los jugadores comenzarán a pensar que los suyos son los secundarios de la historia.



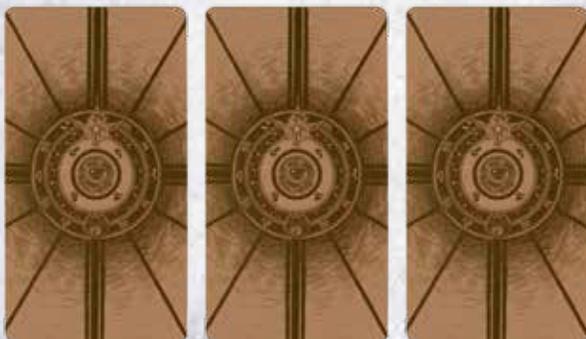
- * Si puedes, pon por escrito en forma de esquema o de cualquier manera que estimes oportuna cómo se enlazan unas cosas con otras en tu campaña. Así tendrás un referente cuando tengas que introducir en la partida aquello que habías planeado o ver las posibles vías de actuación cuando los jugadores hayan tocado cierto hilo argumental.
- * Piensa en un final para tu historia. Las campañas «eternas» pueden sonar bien en el papel, pero es mejor dar un final a la campaña y empezar otra que cuente otras historias, con otros protagonistas. Eso no evita que puedas rescatar personajes y ubicaciones de la campaña anterior, como si fuera un *spin-off* de una serie de televisión.

CREANDO HISTORIAS A PARTIR DEL TAROT

El tarot es un medio de adivinación que indaga en el pasado, presente y futuro de la persona que baraja las cartas que lo componen. En un juego como **Plenilunio** en el que el destino tiene tanto peso, el tarot es una herramienta útil y evocadora que puede incorporarse a la creación de las aventuras.

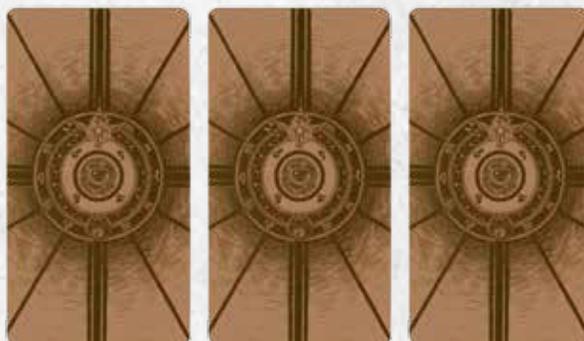
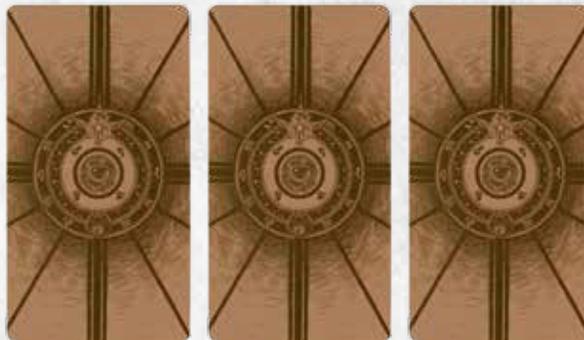
Nuestro objetivo con este método no es producir historias completamente desarrolladas, sino facilitar un método aleatorio para generar ideas que, combinadas con las tuyas propias, puedas convertir en aventuras para tu grupo de juego.

El método que vamos a introducir a continuación en sencillo: separa los arcanos mayores de los menores en dos mazos de cartas. Del mazo de arcanos mayores extrae tres cartas y colócalas de forma secuencial de izquierda a derecha, tal y como muestra el diagrama:



Después, extrae tres cartas de los arcanos menores y coloca una debajo de cada una de las anteriores, de acuerdo con este esquema:

ARCANOS MAYORES



ARCANOS MENORES

Siguiendo el esquema clásico de las historias, el arcano mayor de la izquierda servirá para establecer la temática del planteamiento; el central, el nudo y el último, el desenlace. Para saber a qué se corresponde cada uno de los arcanos consulta la tabla de la página siguiente. Si eres aficionado a la tarotología, posiblemente puedas obtener más ideas para el significado de las cartas.

Los arcanos menores servirán para indicar la relevancia de cada cuestión en el todo de las cosas, de forma que cuanto mayor sea el número de la carta, más relevante será el arcano mayor en relación a los demás (como no podría ser de otra forma, los empates otorgan la misma importancia). Por su parte, el palo determinará la naturaleza principal del conflicto o situación generados por la carta.

- * **Espadas:** Las espadas implican algún tipo de situación física, sea un combate, un reto que requiere de fuerza o habilidad o cualquier otra circunstancia semejante.

Nº	Arcano	Significado
I	El Mago	Prejuicios o ausencia de los mismos, diplomacia, mentiras e intrigas.
II	La Sacerdotisa	Un plan fraguado durante mucho tiempo o un secreto oculto.
III	La Emperatriz	Una unión, fructífera o no, o el producto de dicha unión (descendencia, un pacto provechoso...).
IV	El Emperador	Una cuestión relacionada con el poder, entendido en sentido amplio. También una cuestión de ideales.
V	El Sumo Sacerdote	Necesidad de dar consejo o una cuestión relacionada con seguir unas normas o dogmas. También supersticiones.
VI	Los Enamorados	Hacer una elección, unir polos opuestos, libertinaje.
VII	El Carro	Noticias inesperadas, un viaje, una actividad intensa y sin reposo.
VIII	La Justicia	Reglas de conducta, decisión entre la ley y lo correcto. También fanatismo.
IX	El Ermitaño	Circunspección y avance espiritual. Un peregrinaje. Tal vez un maestro.
X	La Rueda de la Fortuna	Cambios, destino, transformación.
XI	La Fuerza	Pasiones o bajos instintos. Animales. También testarudez.
XII	El Ahorcado	Sacrificios, poder profético, limitaciones autoimpuestas.
XIII	La Muerte	El fin de algo, evolución a un estado superior. También estancamiento.
XIV	La Templanza	Trabajo en equipo, paciencia y reflexión. También desorden y conflicto.
XV	El Diablo	Impulsos ciegos, pasión carnal, estado mental alterado.
XVI	La Torre	Cambios repentinos sin alternativa, huida o liberación de ataduras.
XVII	La Estrella	Ayuda inesperada, perspicacia o, por el contrario, error de juicio.
XVIII	La Luna	Umbral de cambio, desarrollo de poderes, experimentación. También revelación de secretos.
XIX	El Sol	Aspectos materiales, éxito, energía. También arrogancia o vanidad.
XX	El Juicio	Cambio radical, buen juicio o, por el contrario, error sobre sí mismo o sobre otros. También postergar una decisión.
XXI	El Mundo	Cambio de lugar de residencia, obstáculos, necesidad de trabajo duro para alcanzar el éxito.
-	El Loco	Falta de sentido común, negligencia, decisiones equivocadas, desequilibrio mental.

* **Oros:** Los oros se relacionan con aspectos mentales, sea un enigma que desentrañar o un conocimiento necesario para resolver una situación.

* **Copas:** Las copas aluden a situaciones relacionales y de interacción. Bandos enfrentados, malentendidos, discusiones...

* **Bastos:** Los bastos se refieren a las emociones, desde desamores a acciones provocadas por sentimientos de soledad, lujuria, pasión...

En ocasiones, es posible que el significado de un arcano mayor y el menor entren en conflicto, especialmente en lo relacionado con sentimientos y emociones. Si es así, es una ocasión para aprovechar los matices e introducir nuevas emociones dentro de la historia. Después de todo, las emociones son un tema recurrente en **Plenilunio**.

Nudos complejos

Si estás utilizando el sistema del tarot y deseas desarrollar todavía más la aventura con este sistema, saca entre dos y cuatro cartas más de los arcanos menores para el nudo (la carta central). Asume que cada carta es un reto que deberán enfrentar los personajes en una escena de la aventura. De esta forma, los palos de la baraja te darán pistas sobre el tipo de reto que deberán enfrentar a cada paso. Si quieres, puedes ordenar los palos centrales por su valor para que el reto sea progresivo, empezando por desafíos de dificultad baja que alcancen su máximo en el último reto antes del desenlace.

En el ejemplo que hemos detallado, las cartas adicionales servirían para detallar los retos relacionados con el viaje a Chinatown y obtener la Biblia para la comunidad religiosa.

Álex quiere preparar una aventura de Plenilunio. Como anda falto de ideas, coge el tarot y la baraja de acuerdo con las instrucciones de este capítulo, tras lo que obtiene la siguiente disposición:



Álex consulta la tabla de arcanos mayores para identificar los temas sobre los que girará la historia. Sabe que el planteamiento debe girar en torno a hacer una elección,

unir polos opuestos o libertinaje; el nudo, sobre sacrificios, poder profético y limitaciones autoimpuestas y el desenlace, sobre el umbral de cambio, desarrollo de poderes, experimentación o revelación de secretos. En cuanto a los arcanos menores, el planteamiento está marcado por una situación física, mientras que el nudo y el desenlace, por situaciones de interacción. Con estos elementos en marcha, Álex comienza a pensar en una historia apropiada para el universo de Malefic Time.

Para el planteamiento, elige que una comunidad de supervivientes ha sido arrasada hasta los cimientos por unos fanáticos religiosos que no solo han saqueado el lugar, sino que han cometido todo tipo de tropelías con los cadáveres (el libertinaje y el marcado carácter físico). El punto de partida para los personajes jugadores será que están buscando esa comunidad para hablar con un joven del que se dice tiene poderes proféticos (preparándonos así para el nudo).

El nudo comienza con los personajes investigando en los restos de la comunidad y constatando que no hay ni rastro del chico. Es posible que se lo hayan llevado los que arrasaron el lugar. Los personajes jugadores siguen el rastro y llegan hasta un viejo edificio de oficinas en el que los fanáticos se ocultan. Los intentos de los personajes jugadores por pasar desapercibidos serán infructuosos, pues el chico habrá advertido a los fanáticos de la llegada de los personajes, obligándolos a recurrir a la interacción social, como marca el palo de copas.

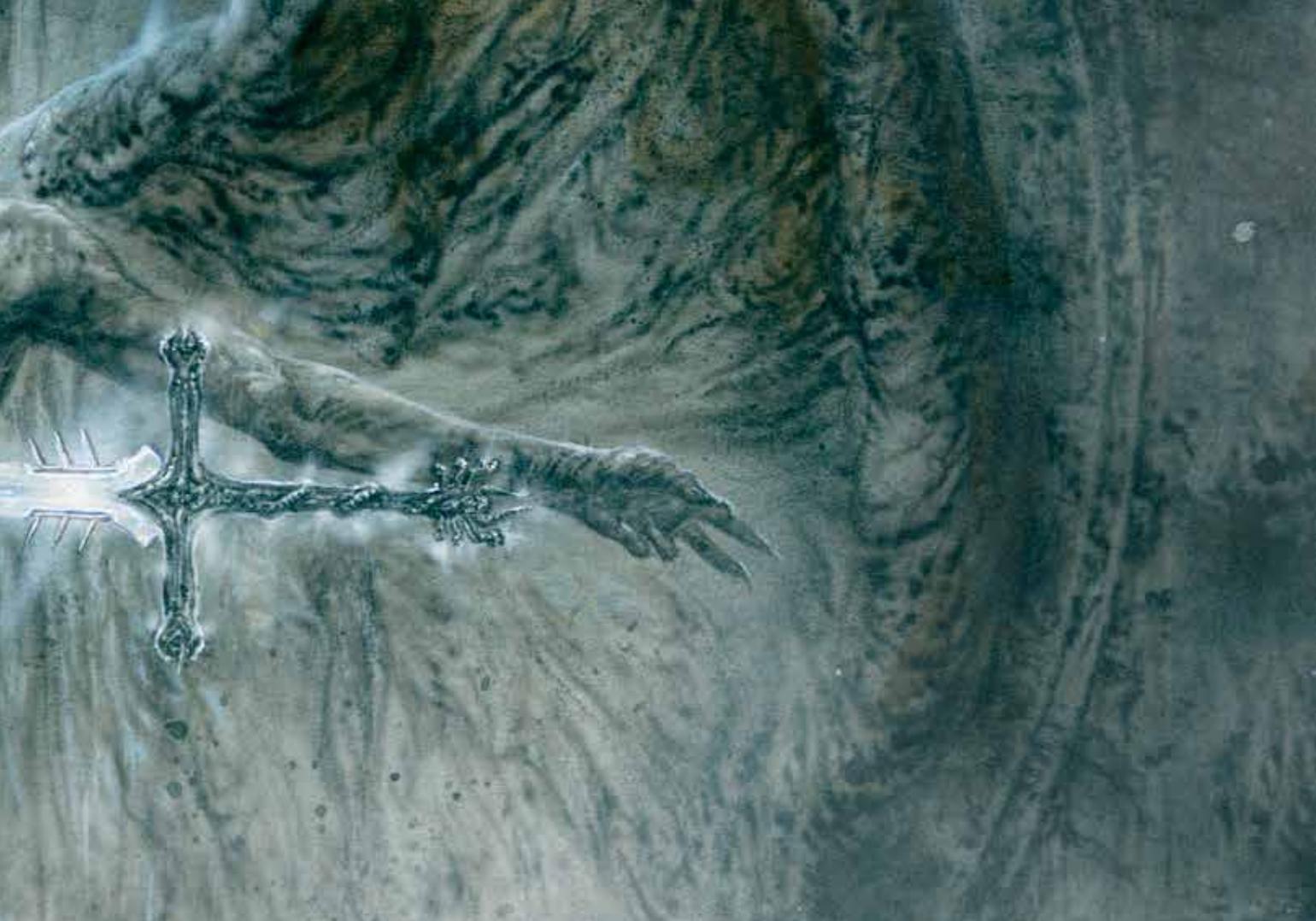


Continuando con el nudo, el líder de los fanáticos recibe a los personajes acompañado del chico al que han ido a buscar. Resulta que los fanáticos también sabían del muchacho y quieren protegerlo porque lo consideran el nuevo mesías. El fanático está dispuesto a dejarles hablar con el muchacho y plantearle las cuestiones que deseen, pero previamente deben hacer algo por la comunidad: conseguir una Biblia que se encontraba en una capilla de la otra punta de la ciudad, que los fanáticos creen que se encuentra en el mercado negro de Chinatown.

Los personajes deberán ir a Chinatown y servirse de su labia y habilidad con el trueque para conseguir el objeto. Esto los llevará al desenlace, donde podrán hablar con el chico. Este les hará una gran revelación (digna del rey de copas que Álex obtuvo cuando echó las cartas) relacionada sobre un secreto que el líder de los fanáticos religiosos ha estado guardando desde el comienzo.

Satisfecho, Álex comienza a desarrollar los personajes no jugadores que necesitará para la aventura...





CAPÍTULO VII

RETOS Y DESAFÍOS

La hora de la acción ha llegado. Como estás a punto de comprobar, este capítulo cuenta con tres partes. La primera de ellas, **Finales y Principios**, es una aventura completa preparada para que puedas dirigirla a tu grupo de juego tan pronto como termines de leerla. Trata muchos de los temas característicos de **Plenilunio**, por lo que sirve como

iniciación al juego. Después encontrarás **El Arma sin Dueño**, el planteamiento de una campaña en cinco partes a partir de esta primera aventura. Por último, «Petición de ayuda» es un compendio de problemas que buscan solución o, dicho de otra forma, ideas de aventura para inspirarte y construir tus propias partidas a partir de ellas.

FINALES Y PRINCIPIOS

Esta historia está pensada como partida de iniciación a **Plenilunio**. Si es la primera vez que juegas, encontrarás que esta historia ofrece una primera aproximación tanto a la ambientación como a las mecánicas de juego. A lo largo de esta historia, que debería tener una duración en torno a una o dos sesiones de juego, los personajes jugadores entrarán en contacto con comunidades de supervivientes y con criaturas sobrenaturales, deberán hacer tiradas que involucren aspectos tanto de investigación como de sociabilidad y acción. En definitiva, es un pequeño recorrido por todo lo que compone este juego. La partida tiene un final abierto pensado para que como director de juego puedas continuar la historia a partir de ese punto. Para ayudarte, hemos incluido **El Arma sin Dueño** (página 212), una propuesta de campaña que tiene como punto inicial el desenlace de esta historia.

SINOPSIS

Los personajes jugadores forman parte de una pequeña comunidad de supervivientes. Al regresar de comerciar en el mercado de Hall Central se encuentran con que la comunidad ha sido atacada. Un superviviente les pone en la pista de los culpables, a los que deberán dar caza. Una vez derrotados, descubrirán que el objetivo de los asaltantes era hacerse con una reliquia que han entregado a la Iglesia del Nuevo Orden. Los personajes jugadores tendrán que vérselas con unas extrañas criaturas para conseguir la reliquia, aunque esto solo les descubrirá la existencia de un tesoro aún mayor: un arma legendaria que espera a que su legítimo dueño la reclame.

Reserva inicial de dados de Destino: 5

ESCENA 1: DÍA DE MERCADO

Los personajes jugadores son supervivientes que han acabado recalando en la comunidad de madre Laura, una monja que habilitó un pequeño almacén como refugio. La comunidad es pequeña, con apenas diez miembros además de los propios personajes jugadores, y en ella todo el mundo contribuye con lo que puede. Existen algunas reservas de comida, pero necesitan acudir al menos una vez por semana al mercado para conseguir productos lácteos. Los personajes jugadores han sido elegidos esta vez

para dicha tarea, y la primera escena se abre con ellos en el mercado de Hall Central. Como director de juego puedes elegir el momento más interesante para comenzar: puedes decidir que acaban de llegar y, por tanto, introducir una negociación con el comerciante de productos lácteos, para lo que será preciso una tirada exitosa de Presencia media (2) o el personaje jugador no conseguirá cerrar el trueque, o que ya han terminado sus compras y están dando un paseo antes de marcharse. Si eres de los que les gusta pasar a la acción pronto, supón que ya han terminado sus gestiones y están a punto de marcharse. En cualquier caso, es un buen momento para describir la enormidad del mercado y centrarse en cada personaje jugador, incluso dándoles una pequeña escena a cada uno de ellos que permita apreciar su carácter. Aquellos grupos de juego con experiencia quizá quieran aprovechar para introducir un *flashback*, es decir, una escena del pasado del personaje que recuerde por qué llegó a la comunidad de madre Laura y por qué ha decidido quedarse. Esta escena es ideal para introducir el tema del determinismo (página 188), reflejando que las acciones del personaje lo han conducido hasta donde está.

Volviendo al mercado, el viaje desde la comunidad de los personajes jugadores será largo pero tranquilo. Describe el viaje en sí, lo que supone para ellos estar vigilantes en cada paso. Después de todo, llevan consigo provisiones que otros podrían codiciar. Si crees que puede ayudar a transmitir esa sensación, pide al jugador del personaje que esté desempeñando un papel de vigía que haga una tirada de Astucia difícil (3) e interpreta el resultado, sea el que sea, como que nadie los vigila. Nuestro objetivo es sumergirlos en la ambientación a la vez que los preparamos para que se sorprendan ante lo que encontrarán cuando vuelvan al refugio.

ESCENA 2: EL AMARGO REGRESO

La segunda escena arranca con los personajes jugadores acercándose a su destino. Cuando estén andando por la calle en la que se encuentra su refugio di que huelen a madera quemada. No tardarán en ver un humo oscuro que sale del almacén donde tienen su refugio, y cuando se acerquen (corriendo, probablemente) verán a uno de sus amigos tirado en el suelo, con



el abdomen abierto y los órganos desperdigados por el suelo. Para grupos de juego expertos este puede ser también un buen momento para que presentes a los jugadores al personaje no jugador que acaba de fallecer mediante algún *flashback*, en el que incluso los propios jugadores pueden sugerir quién era y qué papel jugaba dentro de la comunidad. Si crees que puede ser contraproducente, óbvialo y sencillamente diles que es otro superviviente como ellos, un buen hombre que cuidaba de madre Laura como el que más.

Conforme avancen hasta su refugio encontrarán otros cadáveres. Uno tras otro verán a sus compañeros asesinados brutalmente. Después se toparán con que el almacén está en llamas. Dentro se ven los cuerpos de algunos de sus compañeros, pero no sabrían decir con certeza si están vivos o muertos. Todo el que quiera entrar en el almacén deberá superar una tirada de Fortaleza contra intensidad 4 del fuego. Si vence el fuego, hace daño 1 por cada éxito y 6 por cada triunfo, aunque el personaje conseguirá pasar en cualquier caso. Dentro verán que el resto de sus amigos también están muertos, con una excepción: la madre Laura.

Los personajes jugadores han llegado justo a tiempo para hablar con ella antes de que fallezca. La anciana los mirará con ojos tiernos y sonreirá por poder verlos una vez más antes de morir. Los personajes jugadores le preguntarán por lo sucedido y ella les contará que un grupo de hombres armados (tantos como personajes jugadores) prendieron fuego al local y atacaron con sus armas blancas. Madre Laura no sabe que todos los demás han muerto, sino que piensa que están heridos y los personajes jugadores todavía pueden salvarlos. Solo continuará su relato si se la persuade, con una tirada de Presencia media (2), o si se la expone a la cruda realidad.

Al continuar, describirá a los asaltantes con suficiente detalle: pantalones militares, cascos de motorista como protección y grandes cuchillos como armas. Relatará que después de haber herido a todos los miembros de la comunidad uno de ellos se levantó la visera y dejó ver a una mujer de unos treinta años, pelirroja, que parecía ser la que daba las órdenes. Cogieron toda la comida y cosas de utilidad que encontraron, pero estaban muy interesados por encontrar algo en concreto. Cuando los personajes jugadores le pregunten de qué se trata, madre Laura toserá y, mirándolos fijamente, dirá que la cosa que buscaban los asaltantes es lo que la llevó a fundar la comunidad.

Cuando era más joven vivía en una comunidad religiosa a la que llegó un sabio anciano. El sabio habló con el sacerdote que gobernaba la comunidad durante toda una tarde y, al concluir, mandaron llamar a la madre Laura. El anciano le entregó una cruz rota de metal y el sacerdote le encargó que hiciera el petate para irse lejos de allí y poner la cruz en lugar seguro. Cumplió sus órdenes sin cuestionarlas. Nunca supo cuál era el valor de la cruz, pero siempre pensó que era especial de alguna forma. Los asaltantes tenían la descripción concreta de la cruz y no pararon hasta encontrarla.

Con su último aliento, madre Laura pide a los personajes jugadores que recuperen la cruz y la pongan a salvo. Después de que estos le respondan, el fuego empieza a derrumbar el almacén, lo que los obliga a abandonarlo. Si desean sacar los cuerpos de los heridos, deberán realizar una tirada de Fortaleza difícil (4) por cada uno de los cinco cuerpos que se encuentran en el almacén (un fallo significa que no consiguen sacar el cuerpo porque una sección del almacén se hace intransitable o el cuerpo cae presa de las llamas).

Así pues, los personajes jugadores tienen ahora una misión ante sí: cumplir el encargo de madre Laura y vengarse de los que le han hecho eso a los suyos.

¿Y si se niegan?

Los juegos de rol permiten que los jugadores tomen las decisiones sobre el rumbo que quieren que tome la historia. Nada les impide decidir que no quieren volver a la comunidad, ayudar a madre Laura o recuperar la cruz, están en su derecho como intérpretes de sus personajes. Sin embargo, recordemos que este juego se basa en contar historias, y la historia que está desarrollándose requiere cierta complicidad entre los jugadores y el director de juego. Si algún miembro de tu grupo de juego decide ignorar las «señales» del rumbo de la partida puedes hacerle ver que durante la historia tendrá muchas ocasiones para tomar las decisiones, pero que contribuir a que la historia arranque hace que todos podáis disfrutar por igual. Si el problema concierne a todo el grupo de juego, hazles ver que has preparado una historia concreta y necesitas de su colaboración para desarrollarla. Si se empeñan en salirse del camino, quizá es que no les apetezca jugar a rol hoy y sea mejor guardar la historia para una mejor ocasión en la que todos tengáis el ánimo necesario.





ESCENA 3: LA CAZA DE LOS SALTEADORES

Ahora los personajes jugadores tienen un nuevo objetivo: encontrar a los asesinos de madre Laura y el resto de sus amigos y recuperar la cruz. Dado que el incendio y las heridas eran recientes, es de esperar que no estén muy lejos de allí, por lo que actuar rápidamente será necesario para evitar que el rastro se enfríe. Pide que el personaje jugador que quiera buscar el rastro de los salteadores haga una tirada de Astucia contra la Sutileza de los salteadores. Resalta que si falla la tirada no encontrará el rastro a tiempo e invita a su jugador, aunque sea de manera tácita, a utilizar algún punto de Destino de la reserva. Pueden suceder dos cosas: que encuentren el rastro a tiempo o que no lo hagan. Explore ambas opciones.

En caso de que alguien supere la tirada anterior deberán hacer tiradas de Fortaleza contra la de los salteadores para apresurarse y alcanzarlos. Los interceptarán en un cruce de caminos. Será imposible pasar desapercibidos si llegan corriendo, de manera que los salteadores estarán avisados de su llegada y se dispondrán a combatir de inmediato. Resuelve la escena como un combate utilizando los rasgos de juego del salteador para todos ellos, incluyendo a su líder. Puedes elegir las armas que llevan de la tabla de la página 097.

Una vez derrotados, los salteadores no tendrán problemas en admitir los hechos. Se escudarán diciendo que era una cuestión de supervivencia, pero que no es personal. Seguramente los personajes jugadores tengan en su memoria la crueldad con la que fueron tratados sus amigos y sepan ver que los salteadores pudieron actuar por motivos egoístas, pero se ensañaron. Queda a elección de los personajes jugadores decidir si quieren ser igual de crueles o mostrar piedad.

Elijan lo que elijan llegará el momento de hablar de la cruz. Los salteadores afirmarán que ya no la tienen, sino que la entregaron a un miembro de la Iglesia del Nuevo Orden, un hombre de mediana edad llamado Adam. Tienen su comunidad cerca de aquí, en una pequeña iglesia del barrio. No saben para qué quiere la Iglesia del Nuevo Orden la cruz ni les interesa lo más mínimo. Para ellos era solo trabajo. Parece claro que los personajes jugadores deben dirigir sus pasos a la iglesia.

La otra alternativa era que los personajes jugadores no encontraran el rastro a tiempo. Como queremos que lleguen hasta la Iglesia del Nuevo Orden lo que sucederá en este caso será que encontrarán mucho más tarde a los saqueadores, cuando se encuentren con algunos de sus camaradas en

uno de sus refugios transitorios. Resuelve la escena de acción como en el caso anterior, solo que con el doble de salteadores. A cambio, los personajes jugadores tendrán la opción de tenderles algún tipo de trampa ya que no han tenido que llegar corriendo.

ESCENA 4: A LAS PUERTAS DE LA IGLESIA

El rastro de la cruz conduce a los personajes hasta uno de los refugios de la Iglesia del Nuevo Orden. Se trata de una pequeña iglesia bien vigilada. El objetivo de esta escena es que los personajes averigüen el paradero de la cruz, pero deben ser conscientes de que la alternativa violenta es muy peligrosa para ellos: la iglesia es un refugio estable y está bien vigilada. Es recomendable optar por la vía diplomática o el sigilo.

En el caso de la vía diplomática los personajes jugadores tienen que conseguir acceder a la iglesia y sondear a sus habitantes sobre el paradero de la cruz. Para acceder deberán inventar alguna historia convincente (por ejemplo, que provienen de otra comunidad de la Iglesia del Nuevo Orden) y superar además una tirada de Sutileza media (2). Una vez dentro tendrán que buscar al tal Adam. Esto no será muy difícil, ya que todo el mundo lo conoce porque es el segundo al mando dentro de la comunidad. Hacerle hablar será más difícil, no revelará por qué quería la cruz si no es bajo interrogatorio o amenazas (tirada de Presencia difícil 3). Si los personajes jugadores consiguen sonsacarle, averiguarán que está en tratos con un solar llamado Aamel (página 132), que este le habló de la ubicación de la cruz y le prometió protección para los suyos si la conseguía y la dejaba en un cine abandonado situado no muy lejos de la iglesia. Así lo hizo antes de volver a la comunidad. Así pues, los personajes deberán viajar una vez más, en esta ocasión al cine, si desean conseguir la cruz.

Salteador

Pandillero de Nueva York

Fortaleza	2	Conducir
Combate	2	Armas contundentes
Voluntad	2	Perserverar
Astucia	2	Supervivencia
Sutileza	3	Emboscar
Presencia	2	Interrogación
Cultura	2	Tecnología

Aguante 4

Destino 1



En caso de que opten por la vía del sigilo, deberán tramar un plan para infiltrarse en la iglesia. Por ejemplo, algunas de las vidrieras de la iglesia se han roto y se han sustituido por tabloncillos que se encuentran deteriorados por las inclemencias del tiempo. Una tirada de Fortaleza difícil (3) les permitirá subir a lo alto y otra de Sutileza muy difícil (5), colarse sin que los vean. Moviéndose por lo alto podrán escuchar el nombre de Adam y presenciar una conversación entre este y el responsable de la comunidad donde Adam ofrecerá la misma información que en el caso del interrogatorio.

ESCENA 5: EN MALAS MANOS

El cine sobre el que habló Adam se llama Saint Louis y es uno de esos cines antiguos, con dos pequeñas salas. La puerta de entrada al recinto es de cristal y está hecha añicos, y el ambigú ha sido saqueado, seguramente en más de una ocasión. No parece un sitio protegido, aunque los personajes jugadores se sentirán observados desde el momento en que pongan un pie allí. Una de las salas tiene el techo derrumbado, así que no les queda otro remedio que confiar en que la cruz se encuentre en la otra. Y así será. En uno de los asientos de las filas centrales se encuentra apoyada la cruz. Puedes aprovechar la ocasión para describírsela a los jugadores como la clásica cruz cristiana, labrada en alguna clase de metal y a la que le falta parte de su palo vertical; si alguno de los personajes tiene un trasfondo académico o tiene éxito en una tirada de Cultura difícil (3), se puede especificar que quizá sea una cruz arcaica en forma de te. En relieve sobre uno de los lados tiene un esqueleto crucificado con los brazos abiertos. Mientras se acercan al objeto pide a todos los jugadores tiradas de Astucia contra Sutileza 3, porque sus personajes están a punto de ser asaltados. Los que fallen la tirada se encontrarán sorprendidos y perderán su primer turno.

Los atacantes son un grupo de querubines (página 155), el doble que personajes jugadores. Han sido enviados aquí por Aamel (página 132) para hacerse con la cruz y no se irán sin ella, luchando hasta la muerte si es preciso. No responden a amenazas y la violencia es la única forma de mantenerlos a raya. Esta es la lucha final de la aventura y los jugadores deberían darse cuenta de ello: describe el cine con detalle, narra la acción como la escena final de una película... En definitiva, hazles sentirse los protagonistas. Si los personajes jugadores salen victoriosos podrán reclamar la cruz y huir de allí cuanto antes, pero si son derrotados su historia terminará

aquí mismo, pues los querubines se alimentarán de su carne y entregarán la cruz a su señor. Tendrán que ser otros precursores quienes consigan llevar la cruz al lugar destinado.

EPÍLOGO

Suponiendo que todo ha ido bien, los personajes jugadores tienen la cruz en su poder... y nada más. No saben por qué es tan valiosa, no tienen donde refugiarse y, además, es posible que un solar vaya en su busca en cuanto sepa que sus querubines han muerto. Lo más inteligente parece ser desaparecer un tiempo, y eso es lo que harán para poner fin a la aventura por hoy.

Si esta es una partida *one-shot* puedes concluir la narración aquí, contando cómo los personajes se guarecen en una estación de metro junto con otros supervivientes, calentándose con un barril en llamas y sumergidos en sus pensamientos.

Si, en cambio, quieres que esta sea la primera historia de la campaña **El Arma sin Dueño**, introduce en escena a una mujer anciana, de rasgos asiáticos, que comparte el fuego con ellos. Con una sonrisa burlona reparará en la cruz y les preguntará que de dónde han sacado esa empuñadura. Se presentará a sí misma como la Bruja, y afirmará que lo que los personajes pensaban que era una cruz cristiana con un tramo roto es realmente la empuñadura de un arma que se encuentra dividida en once partes. «Y una vez que una de las partes sale a la luz, las demás no tardan en seguirla», dirá. No dirá nada acerca de por qué sabe todo eso ni qué clase de arma es, pero afirmará que los personajes jugadores están destinados a encontrar los fragmentos para que el arma pueda ser blandida de nuevo. Tras decir eso, los personajes la perderán de vista. No es que salga corriendo o desaparezca como por arte de magia, pero sencillamente cuando vuelven su cabeza hacia ella ya no está y nadie más parece haberla visto. En el mundo de Malefic Time estas cosas suceden a veces. Con una última mirada a la empuñadura, que no es sino la de la espada Malefic, termina esta historia... de momento.

EXPERIENCIA

Los personajes reciben 3 puntos de experiencia por superar la aventura. Si son magnánimos con los salteadores reciben 2 puntos adicionales. Si rescatan a los cinco heridos obtienen 1 punto adicional. Si alguien tiene una idea brillante para entrar en la iglesia recibe 1 punto extra.

EL ARMA SIN DUEÑO

Al concluir **Finales y Principios** los personajes sabrán que tienen la primera pieza de varias para recomponer un puzle milenario: un arma de capacidades extraordinarias. Es previsible que los personajes jugadores sientan la llamada del destino y quieran completar el arma, quizá para empuñarla ellos mismos. A continuación te ofrecemos cinco ideas de aventura detalladas que continúan esta historia, que te permitirán dirigir tu primera campaña de **Plenilunio** con muy poco esfuerzo. Los elementos detallados en estas ideas son los relacionados con el aspecto místico de la campaña, pero puedes ampliar la aventura todo lo que quieras, creando tantas escenas o giros de trama como desees para que se adapte a tus necesidades.

Las aventuras deben jugarse en orden, pero nada impide que introduzcas otras entre ellas. De hecho, es recomendable, porque permitirá componer una campaña más larga y mostrar otros elementos del universo de Malefic Time. Si deseas inspiración para esas historias consulta «Petición de ayuda» (página 218).

LA CABEZA TEMPLARIA

Si los personajes han sentido curiosidad por la empuñadura de la espada y la historia de la Bruja, se harán preguntas sobre el arma. Hay poca gente que pueda darles información, pero una de las personas que sí pueden responder a algunas preguntas es el bibliotecario de la Biblioteca Pública de Nueva York, Hermes (página 067). El padre Putnam es otro, pero no lo haría de buena gana. Cualquiera de ellos puede darles algunas pistas sobre el simbolismo de la empuñadura aunque ninguno de los dos sepa realmente que tienen entre manos la espada que empuñó Lucifer. Un viaje a través de las mitologías puede unir el esqueleto sobre la cruz arcaica con la dualidad del hombre, y esto puede llevarlos a la siguiente pieza.

Según los datos de la biblioteca, una exposición pasada del Metropolitan Museum (página 167) tuvo expuesta una pequeña cabeza de Baphomet, supuestamente del medievo. La cabeza de Baphomet simboliza el pentagrama, la ambigüedad humana, la naturaleza múltiple del hombre. La cabeza de la bestia era utilizada por los templarios para la meditación, una de las razones por las que fueron perseguidos.

El siguiente paso es recuperar la pieza de los almacenes del museo, un lugar abandonado por los neoyorquinos... por buenas razones. Puedes utilizar el museo para hacer pasar un mal rato a los personajes. Si consiguen la cabeza de Baphomet, sus sospechas se verán confirmadas: la pieza no es una cabeza votiva, sino el pomo que encaja en la empuñadura del arma.

GOLPE EN PEQUEÑO TOKIO

La Bruja ya advirtió a los personajes que una vez que una pieza saliera a la luz, las demás pronto se reunirían con ella. Poco después de haber conseguido el pomo tendrán que luchar para conservarlo. Durante la noche un miembro de la banda de los Katanas (página 065) hurgará entre las posesiones de los personajes jugadores intentando encontrar el pomo de Baphomet. Al ser descubierto intentará huir mientras sus compañeros agazapados en las sombras atacan a los personajes. Si se ven en inferioridad huirán hacia Chinatown. Cualquiera de los pandilleros, al ser capturado e interrogado, confesará que se les ha encargado recolectar dos objetos de gran valor para su líder. Uno está en poder de las japonesas que guardan el santuario-capilla de Pequeño Tokio (página 047). El otro es la cabeza esquelética del carnero, que debían encontrar en el Metropolitan Museum. Cuando se preparaban para ir al museo les llegó la historia de un grupo que había entrado antes. Su líder, Qin Quire, les ordenó cambiar el objetivo y buscar al grupo de saqueadores.

En realidad el que está detrás de estos golpes es Raguil, un solar que aspira a ascender en el escalafón celestial. Ha hecho su propia investigación y también llegó a la misma conclusión que los personajes. Cuando fue al almacén del museo a recoger el pomo, descubrió que ya no estaba allí. Raguil, ocultando su naturaleza solar, sedujo a Qin Quire con promesas de poder sobre Chinatown para conseguir agentes que pudieran entrar en la capilla lunar.

Los objetos que debían robar en el santuario de Chinatown son unas dagas decorativas (ocho, concretamente) con cabezas de serpiente talladas en los mangos. Probablemente los personajes relacionen estas serpientes con



los objetos que ya poseen, sobre todo si han indagado sobre mitologías y significados simbólicos. Las serpientes son el principio y el final, y de nuevo otro principio; son la sabiduría y fuente de vida.

Tanto si los personajes jugadores van al a capilla de Pequeño Tokio a avisar a las mujeres que la guardan como si van a intentar robar las dagas por su cuenta encontrarán una bienvenida agria. Las mujeres no se fiarán de nadie, y darán largas a cualquier visitante. Si intentan entrar por la fuerza, las guardianas responderán con las armas. En todo caso, mientras estén interactuando con las mujeres el verdadero asalto comenzará, con otros katanas entrando por diferentes ventanas. Las mujeres japonesas acusarán a los personajes de haber organizado una maniobra de distracción para robar las dagas. Iniciarán una persecución para capturar y hacer hablar a los personajes, pero no dejarán desguarnecido el templo, y no saldrán en ningún caso de Pequeño Tokio. Para nuestros protagonistas este será un momento magnífico para huir. El combate no parece una opción viable, porque

tendrían que enfrentarse tanto a las guardianas del santuario como a los miembros de la banda.

LA VENGANZA DE QIN QUIRE

Una vez que los hombres de Qin Quire entreguen las piezas a su jefe, este las entregará a su vez a Raguil. Sin embargo, pronto descubrirá que el solar ha mentido y que no pretende cumplir ninguna de sus promesas; el solar desplegará sus alas y se marchará con las piezas robadas, carcajeándose del cacique. «Roma —dirá— no paga a traidores». Ahora, con menos hombres que antes por los encuentros con los personajes y las guardianas del santuario, Qin Quire está en una posición muy delicada: las japonesas de la capilla están en pie de guerra y la *yakuza* está muy enfadada por su acción violenta dentro de Pequeño Tokio. Incapaz de desviar más hombres fuera de Chinatown y temeroso del solar, el líder pandillero contactará con los personajes para ofrecerles un trato: el



paradero de las dagas a cambio de que los personajes hagan daño (cuanto más, mejor) al solar que le engañó.

Qin Quire les proporcionará armas de fuego y munición si las necesitan. Por lo que sabe, el solar trabaja solo, pues nunca lo vio en compañía de otros como él, ni siquiera con otras bandas. Ciertamente, Raguil trabaja solo en esta campaña, pues sabe que confiar en otros solo hará que le roben su mérito. Qin Quire indicará a los personajes que se ha reunido con Raguil un par de veces en la iglesia episcopal de San Agustín, al este de Chinatown. Allí habrá dos opciones: entrar a hurtadillas e intentar robar las dagas cuando el solar no esté o entrar directamente con la esperanza de dañar al solar lo suficiente como para hacerle huir o incluso incapacitarlo. La única ventaja que tendrán aparte de la sorpresa es que Raguil no pedirá refuerzos en ningún momento, ya que descubrirían su plan. Si derrotan Raguil (o le roban) pero no lo matan, los personajes habrán conseguido un poderoso enemigo.

EL OSO Y EL CUBANO

Aunque Nueva York parece una ciudad muerta, en realidad tiene muchos ojos y oídos. La hazaña de atacar a una criatura alada en su propia guarida no pasa desapercibida por los vecinos de la iglesia. Y tampoco es una oportunidad que quiera desaprovechar Big Dima, el señor del City Hall (página 058).

Pronto los personajes recibirán una invitación para ir al City Hall, donde serán recibidos primero por un pequeño ejército de tipos duros con aspecto de exmilitares del este de Europa (que querrán cachearlos y quedarse con sus armas), después por unos camareros que les servirán lo que pidan, y por último por Dimitri «Big Dima» Sluzhenko. El mafioso les propondrá un trato: ya que parecen tan deseosos de conseguir ciertas piezas de arte, reliquias antiguas, Big Dima ofrece acceso a sus tasadores de arte y a sus contactos para que encuentren la siguiente pieza que anden buscando. A cambio, les pedirá que busquen y le lleven una caja de madera de otra parte de la ciudad, un pequeño cargamento que deben traer intacto y sin que su frágil contenido se rompa. No querrá desvelar qué hay dentro, solo dirá que es muy valioso para él. Les dará una dirección de la ciudad, un apartamento... en pleno SoHo. Si deciden aceptar el encargo, descubrirán que el SoHo es un lugar cerrado con barricadas por algo. Las dificultades en este barrio tienen que ver con los celosos guardianes de

las barricadas, que sospecharán de cualquier loco capaz de intentar cruzarlas para meterse dentro o salir de él, y las hordas de hambrientos que sin duda encontrarán dentro. Será una buena opción para explorar los túneles del metro y la salida que da directamente al SoHo.

Al volver con la caja, si está intacta y no la han abierto antes, se descubrirá que contiene docenas de puros cubanos, algo secos por el paso del tiempo, pero habanos al fin y al cabo. Para Dima y sus contactos aún pudientes, esos puros equivalen a una pequeña fortuna en el mercado. Agradecido, el mafioso enviará con los personajes a sus mejores expertos en arte. Sin embargo, las búsquedas relacionadas con la espada no darán resultado. Incluso sabiendo que buscan la hoja de un mandoble, el objeto es demasiado inespecífico como para encontrarlo en colecciones de arte, catálogos de museos o material de contrabando. Big Dima, como siente que su deuda no ha sido pagada, será un buen contacto para los jugadores a partir de ese momento hasta que este satisfaga la deuda.

LA DAMA DEL LAGO

Las pesadillas pueblan las noches de los personajes desde los últimos hechos. En ellas, la fachada del Metropolitan Museum los mira con ojos que son ventanas, la boca aullante que es la entrada principal. Los llama, les exige que vuelvan a pagar su intrusión con sangre, con sus huesos. En sus sueños el museo los devora una vez más y la pesadilla incluye la escapada por sus cambiantes intestinos. Hacia el final cada personaje se verá huyendo de noche a través de los campos de Central Park bañados por la luna, intentando dejar el museo a su espalda. Cuando se topan en su carrera con una mujer de cara monstruosa y facciones animales, que les grita enseñando sus largos colmillos, despiertan de pronto.

Al principio pueden no darle importancia, ya que todo lo que han vivido en las últimas semanas es para quitarle el sueño a cualquiera. Sin embargo, cuando encuentren tantas coincidencias entre sus sueños puede que intuyan que hay algo más. Cualquier visita diurna a los entornos del museo no les reportará ninguna pista; si deambulan de día por Central Park tampoco encontrarán nada salvo los habituales encuentros con las bandas que suele haber por allí. En cambio, de noche la cosa es distinta. Pueden tener algún encuentro menor con pandilleros o maleantes, pero pronto se encontrarán con la mujer de su sueño.

Una lunar con rasgos bestiales, grande y musculada, aparece entre los árboles muy cerca de los personajes, con la cara desencajada por el odio. En realidad está herida y huyendo mientras con una mano sujeta un fardo alargado de tela y con la otra blande una maza. Aunque lleva las alas desplegadas los árboles le impiden volar. Solo unos metros detrás, con odio en la mirada y una espada flamígera en la mano, hay un solar. Si no ha muerto en «La venganza de Qin Quire», este solar será Raguil, que ha seguido investigando el paradero de las piezas de Malefic; en caso contrario será otro solar enviado por Aamel en una investigación paralela.

Los alados se enzarzarán en un combate a muerte que acabará en el aire, a baja altura sobre el estanque cercano al Metropolitan Museum. Es de esperar que los acontecimientos anteriores hagan que los personajes intenten ayudar a la desconocida, a pesar de su aspecto demoníaco. También pueden decidir atacar de forma indiscriminada a ambos. En todo caso, si el solar es ahuyentado o derribado, la lunar caerá al estanque, herida de muerte. Los personajes pueden acercarse a ella, que yace cerca de la orilla en aguas poco profundas. Al acercarse, la caída extenderá su brazo y sacará del agua el contenido del fardo: una larga hoja de espada, sin empuñadura, que refleja la luz de la luna con un brillo plateado casi cegador. Como si de la Dama del Lago se tratara, cuando algún personaje tome la espada ella retirará el brazo y permanecerá bajo el agua para siempre.

EPÍLOGO

Si los personajes consiguen reunir todas las piezas de la espada, es posible que quieran montarla por completo, blandirla e incluso quedársela para ellos. Un rato de investigación con todas las piezas los llevará a insertarlas en el lugar correcto (ver la descripción de Malefic en la página 163), de forma que parecerá una espada. Sin embargo, no serán capaces de activar el resorte del pomo y las piezas quedarán encajadas de manera pobre. Si intentan blandir la espada en el aire las piezas acabarán tintineando por el suelo. Pronto descubrirán que hacen falta ciertas palabras para que todo encaje y el mecanismo interior que descubre la novena serpiente que une las piezas funcione.

Cuando hayan probado a juntar la espada, recibirán la inesperada visita de un hombre de edad indefinida pero con una palpable aura de sabiduría. Amablemente pero con firmeza les dirá que su destino los ha llevado a reunir las piezas de la espada soberana, pero que su meta no es

utilizarla. Ese destino, aclara, es de una joven marcada desde hace eras que ni siquiera sabe lo que le espera. Deben entregarle la espada para que él pueda terminarla y dársela a su nueva portadora.

Este hombre misterioso vestido con una larga túnica oscura no es otro que Baal, el lunar al que Luz conoce como el Maestro (página 126). Baal no explicará quién es aunque se lo pidan, pero se identificará como una pieza más de los acontecimientos que están por llegar, un peón de la guerra que ya ha causado demasiados daños a la humanidad.

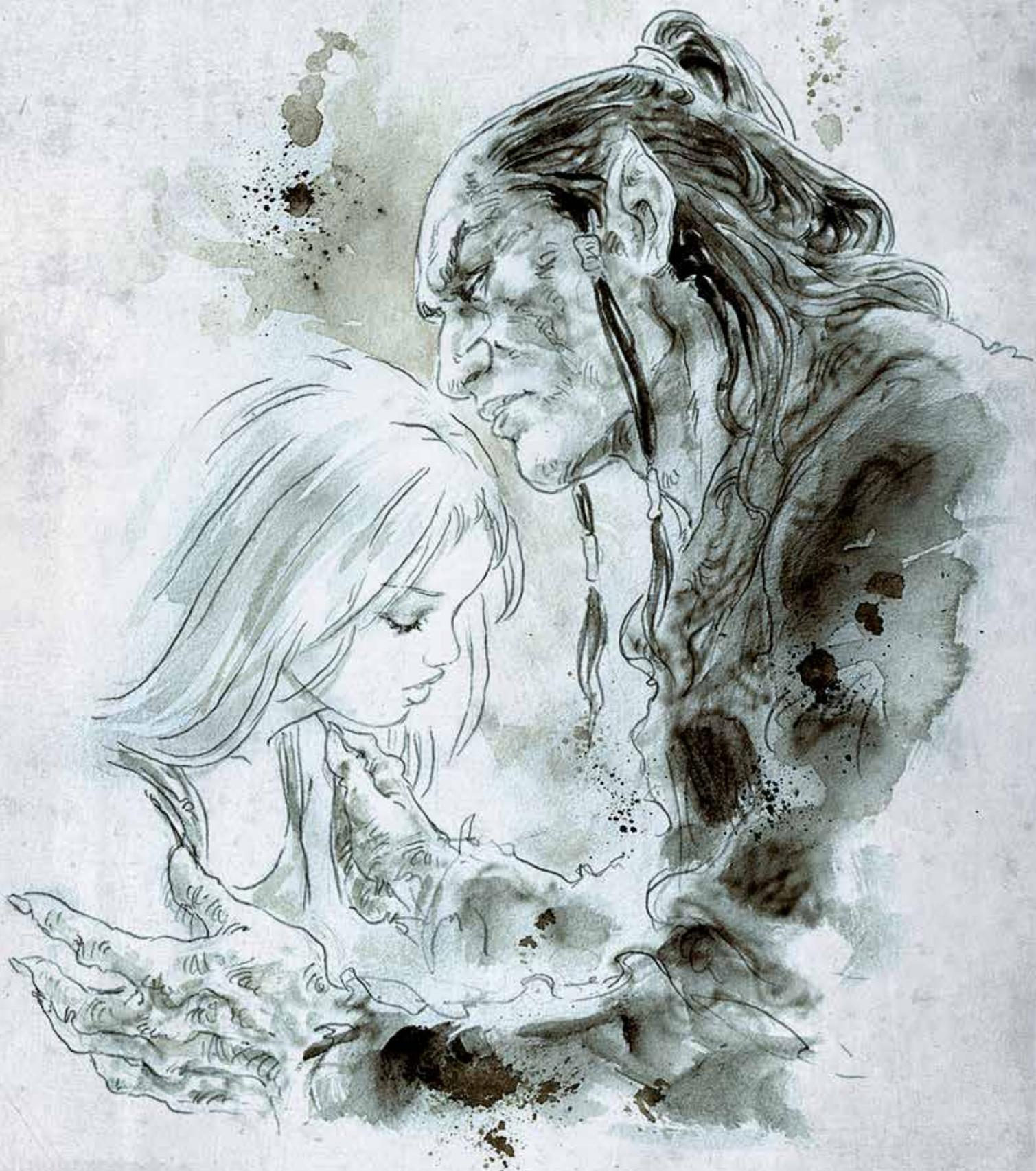
Si entregan las piezas a Baal, el caído sujetará la empuñadura e insertará el filo en ella mientras salmodia unas palabras en una lengua muerta. Sin dejar de canturrear la oración arcana introducirá las dagas serpiente, encajará el pomo y activará el resorte para juntar todas las piezas. Los personajes verán cómo gira el pomo y la espada se recoge sobre sí misma en su modalidad corta. Con ceremonia y delicadeza, desmontará la espada e introducirá cada pieza en un estuche de madera que extrae de entre sus ropas.

Es posible que los jugadores quieran algún tipo de recompensa por entregar la espada. Baal no tiene nada material que ofrecerles, pero les asegurará que contarán con su ayuda cuando la necesiten. Si le preguntan cómo sabrá que necesitan su ayuda, Baal responderá que de la misma manera que supo que debía recoger la espada.

Ante una negativa a entregarla, Baal insistirá. Aunque no resultará abiertamente amenazante, su aura le hará parecer más grande, más enérgico, más fuerte. No debe quedar ninguna duda de que los personajes están ante un poder mucho más grande que el suyo. Si atacan a Baal este no dudará en defenderse, pero aplicará la fuerza justa para repeler el ataque, demostrar su fuerza como disuasión ante futuros ataques y recuperar la espada.

Una vez se la entreguen, Baal puede contar a los personajes algo sobre el conflicto que asola el mundo mortal. A estas alturas, los jugadores ya sabrán algunas cosas de esta guerra, pero es posible que el lunar pueda dar sentido a mucha de la información que han recopilado. Puede contarles incluso cuál es el origen de la espada que han reunido pieza a pieza.

Aparte de los puntos de experiencia por terminar la campaña, los personajes habrán ganado el favor de Baal, y efectivamente podrán recibir ayuda del lunar o de alguno de sus agentes en su nombre. Aunque no lo sepan, tendrán el favor de uno de los seres más poderosos del bando lunar.



PETICIONES DE AYUDA

El día a día en Nueva York es una odisea constante por la supervivencia. En el mejor de los casos se añorarán los lujos de la vida antes del apocalipsis. En el peor, durante la búsqueda de comida el neoyorquino deberá enfrentarse a criaturas que no querría encontrar ni en sus pesadillas. Así que no es necesario que los jugadores interpreten todo el tiempo a precursores que avanzan hacia un destino desconocido. A veces los personajes vivirán aventuras mundanas o se enfrentarán a seres sobrenaturales pero sin que eso los haga avanzar hacia el Plenilunio. Aquí se muestran algunas ideas de aventuras que el director de juego puede usar como base. Algunas de estas ideas están redactadas como una breve presentación y otras se sugieren a partir de documentos, cartas y avisos.

CIUDADES VECINAS

La comunidad donde habitan los personajes está en tiempos de necesidad. La escasez de comida es apabullante y los personajes tienen noticia de un pequeño almacén en Newark, Nueva Jersey, antigua propiedad de un anciano de la comunidad. Según él, deben de quedar bastantes latas de comida entre los restos de su almacén, que se incendió hace dos años. Los personajes deberán cruzar el puente sobre el Hudson para luego atravesar la ciudad de Jersey. En este territorio hay oportunidad de conocer (y enfrentarse) a nuevas bandas, situaciones comprometidas y cualquier elemento novedoso que el director de juego pueda imaginar.

DIPLOMACIA ENTRE RUINAS

Los personajes serán los elegidos para ayudar a reestablecer el contacto entre dos distritos después de una guerra entre bandas (las que mejor sirvan al propósito del director de juego). Aunque el conflicto ha sido corto en el tiempo, un miembro de cada banda ha muerto en las escaramuzas, por lo que no están abiertas a la

diplomacia. Cada banda tendrá su versión de la historia y, solo después de un tiempo de hablar e investigar, los personajes descubrirán que hay un tercer bando implicado, que ha ido metiendo cizaña a unos y a otros hasta desatar el conflicto armado. Poner en común con ambos bandos la existencia de una tercera parte implicada permitirá que las comunicaciones se reestablezcan e incluso que las bandas se unan para castigar al verdadero culpable.

Alternativamente, los personajes pueden descubrir que una de las bandas servía (sin saberlo) a los intereses de los solares y la otra, a los de los lunares. La ventaja de cualquiera de las dos sería de gran ayuda al correspondiente bando de aliados. Después de cierta investigación y tras preguntar a suficientes testigos, descubrirán que todo el conflicto ha sido propiciado por un extraño individuo, un tipo vestido con un traje blanco y zapatos rojos, siempre envuelto en el humo de sus repugnantes cigarrillos.

LA GUARIDA

La convivencia en la comunidad donde los personajes acampan es fluida desde que se paga el impuesto correspondiente a la banda que protege ese territorio. Sin embargo, en los últimos días un par de forrajeadores no han vuelto de su ronda para encontrar comida. Otros exploradores no han encontrado rastro de ellos, pero ambos tenían asignada la misma zona de la ciudad cuando desaparecieron. La banda niega que haya conflictos en ese lado de la ciudad, y no enviarán a nadie para investigar por ser un problema de la comunidad. Los personajes pueden rastrear aquella zona, encontrando indicios (heces, desechos y detrozos en el mobiliario) de que algo grande habita un viejo almacén industrial. Se trata de un ogro, brutal y hambriento, que atacará a todo el que tenga al alcance dentro de su guarida. Allí podrán encontrar restos humanos, y algún objeto personal que permita identificar los cadáveres de los forrajeadores desaparecidos.

DE INTERÉS PARA TODOS LOS HABITANTES DEL BARRIO

Somos una pequeña comunidad, seguramente como todos vosotros. Hasta ahora todo nos ha marchado bien sin necesidad de bandas que nos protejan ni matones que nos intimiden para robarnos los alimentos que tanto nos ha costado conseguir. Pero todo eso puede cambiar si no actuamos.

Hemos visto a miembros de la Comunidad rondando por nuestras calles, mirando aquí y allá y comparando lo que ven con un extraño plano que llevan encima. Están buscando algo. Uno de nosotros piensa que su plan es encontrar la forma de cortarnos el suministro eléctrico y exigirnos un diezmo por él. Es un plan lógico, pero no podemos tolerarlo. ¿Queréis volver a calentarnos con fuego? ¿Pensáis que es mejor vivir de rodillas ante unas personas que toman lo que quieren solo porque tienen una pistola?

Es posible que estéis pensando que si tanto sabemos, ¿por qué no lo hacemos nosotros mismos? La razón es sencilla: no tenemos los recursos ni la gente capacitada para emprender una exploración como esta. Estamos seguros de que algunos de vosotros sois capaces de hacer algo así, por eso hemos colgado estos carteles por la avenida, donde la Comunidad todavía no se atreve a llegar. Por favor, pensad en lo que os hemos contado y actuad en consecuencia.

Si queréis colaborar con nosotros, escribid en el cartel un lugar y hora para una cita. Nos reuniremos y hablaremos. Juntos podemos defender nuestro territorio. Solos moriremos.

SE HACE SABER A TODOS LOS HABITANTES DEL BARRIO

El general Barnes, sabedor de la inestabilidad que ha caracterizado a este barrio por sus conflictos internos, ha decidido asumir el mando del mismo y declarar un TOQUE DE QUEDA. A partir de mañana, todo aquel que se encuentre en las calles después de las 6:00 p. m. será considerado insumiso y se le ajusticiará al momento por una de nuestras patrullas de vigilancia. El castigo por esta infracción es la mutilación.

Yo, el mayor Dewitt, he sido asignado para pacificar este barrio, y quiero dejar claro a todos que no habrá excepciones. Las Tres Cruces hemos sabido de los rumores de revuelta y no toleraremos ningún tipo de oposición. Los ataques contra nuestras tropas se saldarán con sangre. Con el tiempo, aprenderán a apreciar el gesto de compasión que estamos teniendo con todos ustedes.

SE RECOMPENSARÁ

A aquellos que sean capaces de recuperar mi flauta. Me es muy preciosa. La perdí en el metro cuando tocaba. Me pareció en la estación del Sur, pero tuve que marcharme apresuradamente debido a la hostilidad de quienes lo habitan. Estoy seguro de que mi flauta sigue allí, esperando que la recupere, pero sin ella no me siento capaz.

Si tus amigos y tú sois lo bastante valientes, tomad el metro y traedme mi flauta. Os recompensaré de la mejor forma que se: con una canción que no os dejare indiferentes. Me encontraréis cerca del Metropolitan Museum, soy grande y bien vestido. Muchos me llaman el bobo de la flauta, pero si me ayudáis os diré mi verdadero nombre.

Gracias.

Mi altamente estimado Long Wang.

Envío esta carta gracias al apoyo de la yakuza, por lo que confío que hayas sido tú quien rompa el sello de lacre con el que la he cerrado.

Celebro tu ambición. Los Dragones es una iniciativa enconmiable y cuenta con todo nuestro apoyo, que espero que seas capaz de sentir allende los mares. Debéis conseguir que Pequeño Tokio se abra a vosotros o nunca conseguiréis un barrio tranquilo. Tenéis el potencial para que Chinatown se convierta en un lugar seguro, pero para ello debéis eliminar a los Katanas. Ese tal Qin Quire del que me has hablado es la cabeza del monstruo: córtala. Si el monstruo se ha enterrado tan profunda que no eres capaz de discernir dónde está su cabeza, encuentra sus brazos y seccionálos. Si yo fuera quien tuviera que hacer esta tarea, identificaría a las personas de confianza de Quire, averiguaría todo lo que pudiera de ellos y se lo susurraría a unos gaijin ajenos al barrio para que sean ellos los que hagan el trabajo sucio. Así, si algo sale mal, los Dragones y tu posición no se verán comprometidos. Tendrás que conseguir que los gaijin entren en el barrio de forma discreta, pero alguien de tus recursos no tendrá problemas para ello.

Por cierto, ha llegado a mis oídos que una tal Soum ha llegado a vuestra ciudad. Si tus hombres tienen la ocasión de cruzar sus caminos con ella, que la maten... si pueden. Es peligrosa.

Espero tus noticias.

EL PARVULARIO DEL CIELO

Los personajes encuentran un bebé de un par de meses de edad en la puerta de su refugio. Probablemente intentarán devolverlo porque no querrán hacerse cargo de él. Sus pesquisas para saber de quién es lo llevarán a una comunidad en un barrio cercano, donde hay una pequeña escuela. No les costará mucho descubrir quién ha dado a luz hace poco pero no cuida de ningún niño. La mujer afirmará que perdió a su bebé por unas fiebres, pero pronto se derrumbará y confesará que no quiere tenerlo en su comunidad para ver cómo se lo llevan. Les contará historias de cómo muchos de los niños que van a la escuela acaban desapareciendo.

En la escuela conocerán a la institutriz, una mujer severa de aspecto demacrado que les hablará de la

necesidad de la educación. Si los personajes vigilan lo suficiente, una noche descubrirán a la maestra llevándose a un grupo reducido de niños a otro barrio. Si no la detienen, abandonará a los niños en un edificio anexo a una iglesia y, si no los rescatan, un solar aparecerá y se los llevará a los sótanos de la iglesia, donde comenzará acto seguido un macabro ritual que los convertirá, uno por uno, en terribles querubines.

Si detienen a la maestra antes de que abandone a los niños, los personajes aún tendrán la oportunidad de encontrar al expectante solar y de investigar el sótano de la iglesia; allí, restos de transformaciones fallidas darán la pista a los jugadores de lo que pasa en ese lugar.

New York Hush-Hush

;;;AYUDA!!! Betsy os necesita. ;;;AYUDA!!!

Sé que hay gente ahí fuera que todavía me lee porque el blog sigue recibiendo visitas. Algunas de esas visitas venís de Nueva York, como yo. Es vuestra ayuda la que necesito.

Sabéis que en este blog siempre he intentado mantener información actualizada de todo lo que ocurre en la ciudad: rumores, comentarios susurrados en el mercado de Hall Central..., cualquier cosa que pueda ser de interés para vosotros, mis lectores. Cuando uno de vosotros quiere un pedazo de información más específico, yo se lo consigo por un módico precio.

Hace poco, alguien contactó conmigo. Su nick era Revenant y me pidió que averiguase quién había ocupado el edificio 231 de la calle 47. Parecía un trabajo sencillo, y encontré a alguien que averiguase la información por mí. Pero cuando acudí a reunirme con él y darle su pago, lo que me encontré fue un hombre fuera de sí. Algo había visto en aquel lugar que lo había trastornado más allá de cualquier recuperación.

Volví a casa a todo correr y traté de averiguar algo más acerca del edificio. Es posible que los Silhouettes lo hayan ocupado, porque en ese edificio estaba The Factory, el taller de Andy Warhol, pero eso no encaja con la palabra que no cesaba de repetir mi contacto: Taduhepa. ¿Estará la Hermandad Osírfaca involucrada? Bueno, da igual, eso no es por lo que necesito vuestra ayuda.

Las cámaras que rodean mi edificio muestran que alguien está vigilándome. Temo que el trabajo de Revenant tuviera más enjundia de la que parecía en su momento y que la gente que me está vigilando me ataque. Por favor, si alguien está dispuesto a ayudarme que se ponga en contacto conmigo. Si me saca con vida de esta averiguaré lo que necesite para él.

Betsy



CARTAS DESDE EL APOCALIPSIS

Mi nombre es Allen Dallas. Nací en Nueva York el 30 de diciembre de 2021. He vivido el apocalipsis. He cumplido con mi papel en el devenir de estos acontecimientos que deben cambiar la forma en la que concebimos la existencia. Ahora debo pasar el testigo. Mis notas servirán de aclaración a cualquiera que tenga el empeño y valentía de encararse a lo que cuentan. Es necesario que esta historia se escriba. La tarea que tiene por delante es colosal. Le elijo a usted porque solo un loco entiende a otro loco. Las cosas deben ocurrir de esta forma. Yo solo soy un emisario que conoce la fecha de su muerte. Abra esta carta porque, como yo, usted ha sido elegido. Le advierto: su vida no volverá a ser la misma. Le adjunto la dirección donde puede visitarme si quiere más respuestas. Sé que volveremos a vernos.

Encabezamiento de la primera carta recibida por Luis Royo en el estudio de Zaragoza en 1992.

Estimado señor Royo,

Seguramente las cartas no estén llegando bien, puesto que no recibo respuesta por su parte. Cada vez se me hace más difícil seguir contando mi relato. Espían toda la correspondencia. Estoy seguro de que muchas de las cartas han debido de quedarse por el camino. Lo sé con certeza, puesto que los médicos preguntan por detalles que nunca les mencioné.

Tengo un compañero. Podrá verlo como remitente de la presente carta. El único amigo, a excepción de usted, que he podido hacer en todos estos años. Como no es costumbre husmear la correspondencia de los otros internos, he pensado que a partir de ahora nos escribiremos por medio de él.

A veces reflexiono sobre si la humanidad merece el acontecimiento que nosotros sabemos. La mayor parte de la gente, o mejor dicho, de los rebaños..., teme que algo perturbe su rutina. Su miedo al cambio es tal, que aunque no estén de acuerdo con lo que tienen atacarán a aquellos que hagan tambalear su sociedad. Cómo les puede el miedo a lo desconocido... Agreden a quien quiere cambiar lo que tenemos, que, por cierto, no es tan bueno. Solo así entiendo esta persecución a mis escritos y el aislamiento al que me tienen sometido en estas frías y vacías habitaciones, considerado loco por estos psiquiatras ineptos.

Pues bien, alternaremos las cartas a través de mi compañero con sus visitas a Ciempozuelos. Sé que ya se mudó a Madrid con su hijo Romulo, tal como hablamos, para esta encomiable labor. Es hora de conocerlo a él también, percibo que tiene sus dudas. No lo culpo, yo también las tengo. Pero es él quien podrá dar sentido a por qué yo estoy ahora con ustedes en 2010 si nací en 2021. También he revisado las páginas de Vilches que me envió. Están llenas de intensidad. Sugiero que forme parte de nuestro equipo. Me gustaría conocerlos a ambos, aunque aún no es apropiado. Más adelante, a su debido tiempo. Me alegra que todas nuestras conversaciones estén cobrando cuerpo. Solo lamento la certeza de que, por mucho que nos esforcemos, el mundo solo verá en todo esto una obra de ficción. Sin embargo, no nos creerán de otra manera. Ya nos llaman locos. Ya nos han encerrado. Si todo esto se contara de otra forma, ni siquiera seguiríamos vivos.

Carta recibida en el estudio de la calle San Romualdo, 21, 7.º D de Madrid, el 10 mayo de 2010.

Estimado señor Royo,

Han vuelto a trasladarme. Creo que la publicación de sus obras ha puesto nerviosas a más personas de las que imaginan. Tengo la certeza de que están usando su poder para ensombrecer y paralizar este proyecto todo lo que puedan. No caiga en la derrota. Conozco su desesperación, pero le confieso que lo esperaba. Es la confirmación definitiva de que andamos en buen camino. Ya no temo por mí. Ahora ustedes tienen la información y, en vista de los resultados, están gestionándola con solvencia. Mi suerte ya no es trascendente y a ustedes, que son figuras públicas, no se atreverán a plantarles cara. No es su estilo. Con todo, yo que ustedes sería precavido. Lo que me comenta sobre ese “juego” me parece muy oportuno. Están ustedes dando la información necesaria a personas de confianza, desbrozando el puzle para que se monte por partes. Eso hace que les sea mucho más difícil detenerlo por entero. Brillante. Los aplaudo.

En el mundo que yo conocí, en el futuro que nos espera, había gente que sabía cómo enfrentarse a la amenaza de los tiempos y a sobrevivir en esta guerra de fuerzas eternas. En este bucle que hemos creado, ahora comprendo que este “juego” que planteáis supo darle las claves a quien supo interpretarlas para sobrevivir a la espiral de caos. Es como un manual para la supervivencia. Están ustedes colaborando con la supervivencia de nuestra especie y aquellos que lo reciban estarán preparados para el apocalipsis. Sigán adelante. No desfallezcan. Nuestros esfuerzos no serán en vano. La que ha de venir también se lo agradece.

Carta recibida en el estudio de Zaragoza el 4 de febrero de 2014.

LUIS ROYO, ROMULO ROYO Y JESÚS VILCHES



NOMBRE

CONCEPTO

MALEFIC TIME

PLENILUNIO

JUEGO DE ROL

FORTALEZA

COMBATE

VOLUNTAD

ASTUCIA

SUTILEZA

PRESENCIA

CULTURA

DESCRIPCIÓN E HISTORIA

ARMAS

BONIFICACIÓN DAÑO ALCANCE CARGADOR

AGUANTE

RESISTENCIA



SANO

MAGULLADO

HERIDO

MALHERIDO

MUERTO

DESTINO

FORTUNA



DONES

EXPERIENCIA



EQUIPO

PLENILUNIO

JUEGO DE ROL



MALEFIC
TIME