

8,99 €

Publicación bimestral # 2

NIVEL 9

REVISTA DE JUEGOS DE ROL



AVENTURAS COMPLETAS

FRAGMENTOS

COTTAGE GROVE

CACERÍA SALVAJE

EYES ONLY

LUZ DEL PRIMER DÍA

**LUIS ROYO Y
RÓMULO ROYO**

nos hablan de
Malefic Time

Y ADEMÁS...

SENTINEL REBIRTH PARA
LA MIRADA DEL CENTINELA

MÚSICA PARA MIS OÍDOS:
LA MÚSICA EN EL JUEGO

CONSEJOS PARA PEQUEÑOS
DETECTIVES DE MONSTRUOS

LOS PELIGROS DEL DESIERTO
PARA EL REINO DE LA SOMBRA



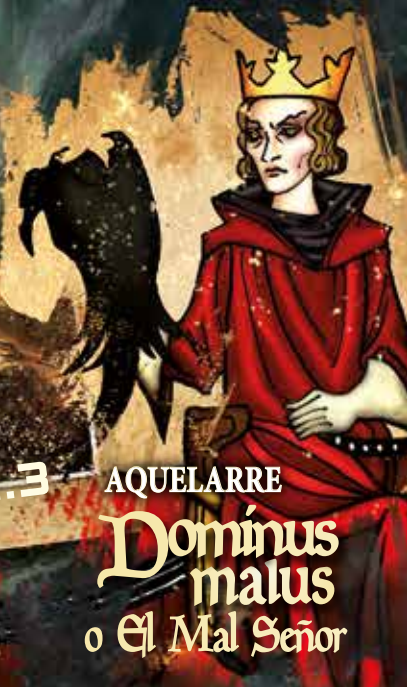
**EL FUEGO DE
LOS MALDITOS**



**LA MITAD
OSCURA**



REACT 2.3



AQUELARRE

**Domínus
malus**
o El Mal Señor

THE ROCKETMAN PROJECT

presenta

LA MARCA DEL
ALQUIMISTA



THE
ROCKETMAN



TOXIC KID



¡Y MUCHOS MÁS!

PÁSATE POR NUESTRA WEB



WWW.ROCKETMAN-PROJECT.COM

SÍGUENOS EN FACEBOOK



FACEBOOK.COM/THEROCKETMANPROJECT

EDITORIAL



BUENOS TIEMPOS PARA SER ROLERO

Manuel J. Sueiro
@DoctorFatos
@Nosolorol

Después del estreno de hace un par de meses, aquí estamos de nuevo con 64 páginas rebosantes de contenido. La buena acogida que ha tenido el número 1 nos ha alegrado considerablemente, pero como nuestro afán es mejorar revista tras revista, hemos prestado especial atención a las críticas y sugerencias de mejora para tratar de ir puliendo detalles y convertir a *Nivel 9* en una cita bimestral obligada para todos los roleros. Es un objetivo muy elevado, lo sabemos, pero en eso como en tantas cosas seguimos la enseñanza de la *Doom Patrol* de Morrison: «Sé realista, exige lo imposible».

Y nos perdonaréis que comulguemos particularmente con ese lema cuando acabamos de salir de la campaña de mecenazgo de la edición 20 Aniversario de **Vampiro** y todavía no nos terminamos de creer el éxito increíble que ha cosechado. Superando todas nuestras expectativas nos hemos encontrado con más de 1600 apoyos particulares y más de 70 tiendas colaboradoras. Motivos de sobra para celebrarlo con una fiesta, ¿no os parece?

Aunque como no todo son luces, no voy a negaros que el trabajo adicional que supone mantener un proceso como este ha tenido un efecto negativo en las fechas previstas de otros lanzamientos que nos constan muy esperados, fundamentalmente el juego de rol **The Dresden Files** y la particular visión de los Mitos que ofrecemos en **Cultos Innombrables**.

Pero no penséis que cegados por Mundo de Tinieblas vamos a descuidar otros proyectos, porque nada más lejos de la realidad. Ya estamos trabajando a marchas forzadas para recuperar el tiempo y, mientras leéis esto, los citados libros están en la recta final para ver la luz, mientras otros proyectos van tomando forma cada vez más definida. Son buenos tiempos para ser rolero.

STAFF

Juan Sixto Redactor jefe
Ana Doreste Diseño y maquetación
Edén Claudio Ruiz Corrección
Manuel J. Sueiro Coordinación editorial

Redactores
Sergio Conde, Andrea Iglesias, Saray Lorenzo, Pablo Sixto y Paula Torres.

Firmas invitadas
Patricia de Blas, Álvaro Corcín, Albert Tarrés, J. R. Despuig, Pilar M. Espinosa y Sergio M. Vergara

Portada
Javier Charro

Ilustraciones interiores
Luis Royo, Rómulo Royo, Rebeca Saray, Javier Charro, Tania Castrillón, Ana Doreste y Jaime García Mendoza.

Tira cómica
Andrés Palomino

Edita
Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña 32
28047 Madrid
Tlf.: 912 557 003
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

Colaboraciones
nivel9@nosolorol.com

Copyright © 2014 Nosolorol Ediciones
Todo el material es propiedad de sus respectivos autores y se prohíbe su reproducción total o parcial sin autorización.

ISSN: 2341-3344
Depósito Legal: M-10933-2014

HOY EN **Crónicas NSR**: MASCARADA



CONTENIDO

06 * Dominus Malus o El Mal Señor

Aventura para un grupo de tres a seis jugadores inspirada en la leyenda de la fundación de Vilanova y La Geltrú.

14 📺 Sentinel Rebirth

Una nueva continuidad del universo **Centinela**.

20 * Cacería Salvaje

Aventura *slasher* para el juego de rol **Fragments** ambientada en Inglaterra rural de finales del siglo XVIII.

24 📺 La Mitad Oscura

Minijuego para dos jugadores.

28 A Entrevista a Luis Royo y Rómulo Royo

Cara a cara con los creadores de Malefic Time.

30 A Diseñando Plenilunio

Una mirada al futuro juego de rol basado en el universo de Malefic Time.

32 ? Música para mis oídos

Los efectos de la música en el juego.

34 * Cottage Grove

Aventura para **Fragments** ambientada en los bosques de Carolina del Sur

38 * Luz del Primer Día

Comienza la campaña para el juego de espionaje **Eyes Only**.

46 * El Fuego de los Malditos

Aventura para **El Reino de la Sombra**.

51 ? Los peligros del desierto

Presentamos las criaturas que habitan el Océano de Dunas de Valsorth.

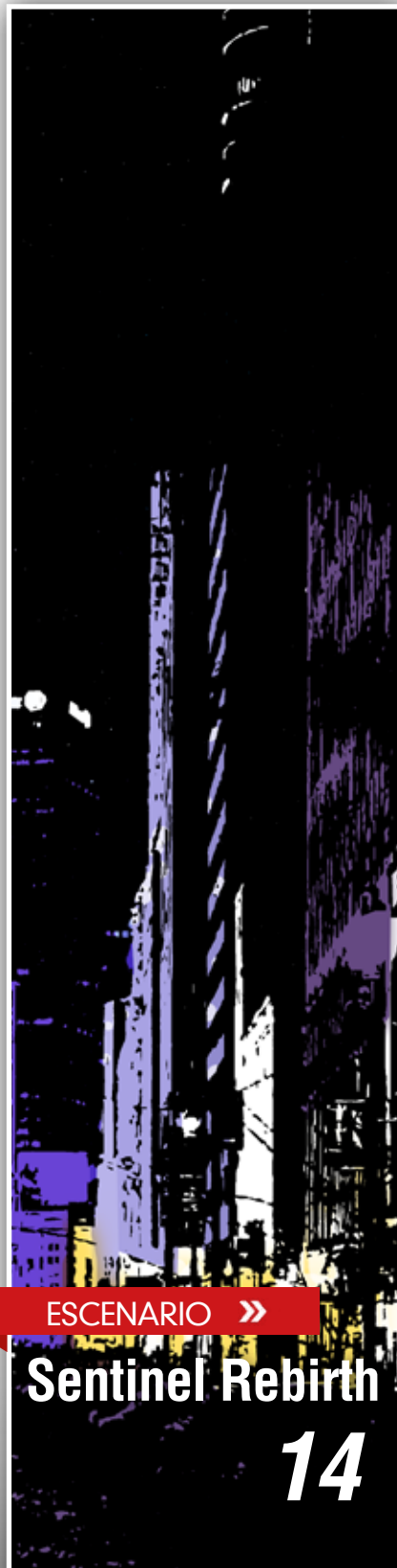
56 📺 REACT 2.3

Continúa la resistencia.

64 ? Jugando a Pequeños Detectives de Monstruos

Tres misiones encargadas por la Agencia y consejos de los detectives veteranos.

Ayuda de juego	?	Escenario	📺
Artículo	A	Ambientación	📺
Aventura	*	Mini juego	📺



ESCENARIO »

Sentinel Rebirth

14

ESCENARIO »

REACT 2.3

AVENTURAS »

Cottage Grove

AVENTURA »


Dominus Malus



56

¿Conoces nuestras oficinas?

- En agosto del pasado año trasladamos nuestras oficinas a la calle Ocaña 32, en Madrid, y desde entonces hemos buscado cualquier excusa para que vengáis a conocernos en persona.
- Presentaciones de nuevos libros, sesiones de firmas, *playtesting* e incluso exposiciones de arte han sido los eventos que hemos realizado con más frecuencia. Por supuesto, todos culminaron con partidas de rol en las que probar nuestros juegos.
- Estate atento a nuestro boletín de novedades y a las redes sociales, porque al menos una vez al mes nos gusta organizar algún encuentro. ¡Te esperamos!



UNA CASA DONDE
HAN OCURRIDO
EXTRAÑOS Y
MISTERIOSOS
SUCEOS...



34



46

El Fuego de los Malditos

AYUDA DE JUEGO »



Jugando a Pequeños
Detectives de Monstruos

64



alus

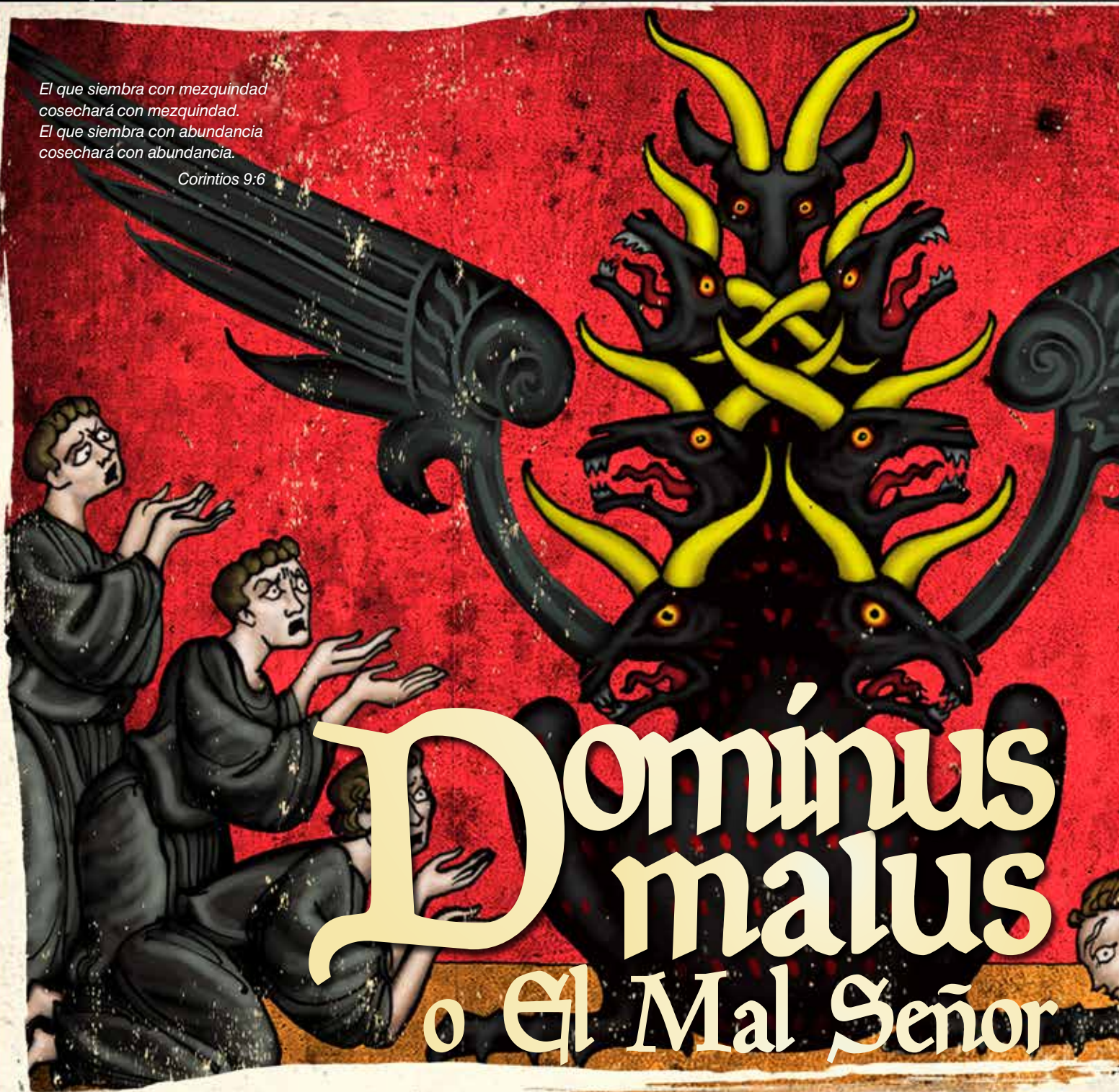
06

Noticias breves

- El éxito del mecenazgo de **Vampiro V20** garantiza la edición en castellano de las ediciones 20 aniversario de **Hombre Lobo** y **Mago**. Además, ya estamos trabajando en los dos primeros suplementos de **Vampiro: V20 Companion** y **Cazadores Cazados 2**.
- **Leyenda Élfica** se convertirá pronto en una *app* gracias a la alianza entre **Nosolorol** y **Calipso Studios**. Estará disponible tanto para **iOS** como para **Android** y preservará todo el espíritu de los librojuegos pero elevándolo a una experiencia multimedia que aprovecha el potencial de los dispositivos móviles. Si tiene éxito esperamos que otros de nuestros librojuegos sigan su estela más adelante.

*El que siembra con mezquindad
cosechará con mezquindad.
El que siembra con abundancia
cosechará con abundancia.*

Corintios 9:6



Domínus malus o El Mal Señor

Aventura libremente basada, con alguna licencia, en la leyenda de la fundación de Vilanova y La Geltrú. Aventura para un grupo de tres a seis jugadores de clase social burguesa o inferior. La mitad o más deberían tener buenas dotes en combate. Si los PJ no son de la Corona de Aragón sería bueno tener fluidez en el idioma (41-60 %).

Prólogo

La Cruzada contra la Corona de Aragón, declarada por el papa Martín IV y librada en su mayoría en tierras catalanas, ha terminado. Durante el conflicto, Pere el Gran resistió y contraatacó sin el apoyo de sus nobles y únicamente con tropas catalanas y valencianas al poderoso ejército que apoyaba a Felipe III de Francia.

¹ Almotagár veterano con grado de jefe de cuadrilla de un grupo de combate autónomo de entre cinco y quince hombres con tácticas de guerra de guerrillas (capturar gente, romper líneas de suministro, robar ganado, etc.). El almotagán gozaba de fama y era muy temido por sus enemigos.

Por
Albert Tarrés i Figueras
y **J. R. Despuig**

Ilustraciones de
Jaime García Mendoza



Los PJ, que han formado parte de esta guerra (de forma más o menos directa según sus profesiones, a discreción del DJ*) regresan a casa acompañando a Ramón, almogatén¹ de la cuadrilla de los PJ, un buen amigo de armas de este conflicto, que se ha ganado la lealtad de los PJ (les ha salvado la vida en varias ocasiones) y que se ha licenciado con honores de esta guerra.

* Si tus PJ son hombres de armas pueden ser veteranos de la batalla naval de Les Formigues,

en la que, bajo el mando de Roger de Llúria, derrotaron la flota francesa embistiendo sus navíos con los espolones y barriendo las cubiertas con una devastadora lluvia de. O si lo crees más adecuado, debido a las profesiones de tus PJ, participaron en la posterior expulsión de las tropas francesas de tierra de la población de Roses.

Introducción

Marzo de 1286. Ramón ha insistido en invitar a los PJ a pasar unos días en su casa, en La Geltrú, antes de tomar camino a sus respectivos hogares como muestra de agradecimiento y amistad para con sus camaradas. Ramón se está recuperando de una gran afonía producto de una contusión en el cuello tras caerse del caballo. Se recupera rápidamente, pero durante un par o tres días hablar le resultará difícil y doloroso. Esto no lo incapacita para nada más. Cederá la iniciativa en las conversaciones a no ser que sea imprescindible para el desarrollo de la aventura, siempre a discreción del DJ. Aprovecha para dar pie a situaciones curiosas o divertidas si intenta comunicarse con los PJ gesticulando.

Los PJ saben que Ramón no tiene más que un hermano menor, Robert, un joven mozo soltero de espalda ancha y brazos fuertes, algo arrogante pero de muy buen corazón y que, según Ramón, se busca problemas por no soportar las injusticias...

Tras unos días de dura marcha, dejando Montserrat a sus espaldas y habiendo cruzado por las tierras de Olérdola, los PJ llegan a una colina desde la que se divisa La Geltrú: en el horizonte se distingue perfectamente el Castillo del Barón y la iglesia recortándose ante la puesta de sol por encima de las numerosas casas que forman el núcleo de la localidad.

Ramón los conduce hacia su casa con presteza, pues ya se cierra la noche y el frío arrecia.

1. La llegada

Según se acercan a La Geltrú verán un torrente que hay entre ellos y la población. Solo hay un puente para cruzarlo y da directamente a la puerta de entrada de La Geltrú.

Una tirada fácil de Descubrir (+25 %) permite darse cuenta de lo vieja que es la muralla que rodea la población, multitud de grietas reparadas dan fe de ello. La perspectiva que bajar la colina les otorga deja ver a los PJ muchos de los tejados de teja vieja de las casas, casi todas de piedra.

Las puertas están abiertas y el centinela reconoce a Ramón. Tras un breve intercambio de palabras les permite entrar sin problemas. Ramón los conduce por delante del castillo. Después el cementerio y un par de calles más allá los detiene ante una puerta.

Como casi todas las casas, parece centenaria y de construcción francamente modesta. Si algún

PJ observa bien la casa y supera una tirada de PER x3 se dará cuenta de que la mayoría de casas tiene alguno de los porticones de madera de las ventanas abierto, y en cambio la de Ramón y Robert los tiene todos cerrados.

Ramón abrirá la puerta, pero un instante después de haber entrado, y sin dar tiempo a los PJ a seguirlo, dirá con una extraña expresión en su rostro que la casa está vacía. Ramón empezará a ir de un lado a otro de la vivienda. Una tirada de Empatía revelará que Ramón está pasando de la sorpresa al temor con mucha rapidez.

El interior de la vivienda es tan modesto como su fachada: suelo de arcilla apisonada, ladrillos de barro y paja forman las paredes que sustentan unas viejas y combadas vigas de madera que aguantan el tejado. La decoración interior es menos que espartana, sin apenas muebles, no hay ni mesa ni sillas donde sentarse.

Superar una tirada de Descubrir revelará a los PJ que la casa se ha abandonado y vaciado de forma ordenada y sin prisas. Superarla con un -25 % o superar una de Rastrear indicará a los PJ que esto ha pasado hace unos tres días. Detalles que los PJ pueden ir viendo pueden ser la ausencia de brasas y ceniza en el hogar (alguien ha limpiado y recogido los restos), no queda nada de leña junto al fuego, no hay casi nada de comida en la despensa, faltan muebles y en la cocina tampoco están los utensilios típicos, hay solo una vieja cama medio rota y sin más que una agujereada y sucia sábana que cubre un deformado colchón medio descosido de paja vieja.

Nada más puede sacarse de la casa de Ramón y Robert.

En este punto los PJ pueden decidir pasar o no la noche en la casa. En cualquier caso, el grupo recibirá una visita de un vecino, Pere, que ha oído ruidos en la casa y se ha acercado para saber de Robert, pues «hace ya tres días que no lo vemos y estamos preocupados. Siempre que debe ausentarse nos lo ha dicho, y esta vez no sabemos nada de él...». Una tirada exitosa de Empatía confirmará que dice la verdad sobre Robert. A no ser que algún PJ haga alguna observación al respecto de quién es Ramón, este permanecerá en un segundo plano de conversación mientras escucha todo lo que deba decir el bueno de Pere hasta que, al final de las explicaciones, se identifique. Pere no lo ha reconocido debido a su cambio de aspecto: ahora luce una barba y pesará unas buenas veinte o veinticinco libras menos. A partir del momento en el que Pere sepa quién es Ramón, este ofrecerá comida y alojamiento al grupo si lo necesitan.

Pere, un hombre cercano a los cuarenta años, vive junto con su mujer, Marta, entrada tanto en años como en carnes. Tratarán a los PJ lo mejor que puedan, teniendo en cuenta que si bien no les falta ni comida ni unas mantas para ofrecer, tampoco son, ni mucho menos,

gente adinerada. Deja que los PJ lleven la iniciativa para averiguar información sobre Robert. Si no lo hacen, utiliza a Ramón para que pregunte a Pere.

Pere y Marta explicarán que Robert es un buen vecino y que se ha metido en líos por intentar ayudar a más de uno y de dos ante injusticias cometidas por los hombres del Barón en el cobro de las «sisas» (un impopular impuesto sobre bienes de primera necesidad como el pan, la carne, la harina...). Pero el niño ya es hombre y se ha enamorado locamente de Marina, la hija mayor de la familia Tunis. Los Tunis son una familia que vive en una masía situada al oeste de La Geltrú que vive de trabajar unas tierras propias. Comentarán que Robert incluso les había estado hablando de casarse con ella, pero que le ponía enfermo el mero hecho de pensar en que el Barón mancillara a Marina en la noche de bodas con el derecho de pernada.

Nota para el DJ: Aquí se puede aprovechar para explicar algunas historias que demuestren el abuso que el Barón comete con el derecho de pernada. Puedes improvisar historias sobre cómo los hijos de Pere y Marta tuvieron que soportar que sus mujeres pasaran la primera noche con el señor y lo que eso conlleva: si alguna mujer recién casada opone resistencia, regresa marcada con azotes en la espalda por no ofrecer su cuerpo de buena gana. Además, el Barón tiene que dar su aprobación para que pueda celebrarse una boda, con lo que lo tiene bien montado, ya que siempre sabe quién, cuándo y dónde hay una nueva víctima para su disfrute.

Ramón explica que conoce a la familia Tunis y el lugar donde viven, que hay una hora de camino aproximadamente y que al alba partirá hacia allí.

2. Can Tunis

A una hora de camino aproximadamente, hacia el oeste, se encuentra la masía Can Tunis. Ramón sabe que es una familia a la que le va más bien que mal y que «viven ahí desde que el bisabuelo recibió la casa y las tierras en agradecimiento por haber salvado a no sé quién importante en una de esas batallas contra los moros del sur».

El camino que lleva al grupo de PJ hasta Can Tunis es relativamente ancho, en algunos tramos permite incluso que se crucen carros sin mucho problema. El trazado cruza pastos y sigue por un bosque a ratos más espeso que otros. Si los PJ necesitan distracción puede ser

el momento indicado de tener un encuentro. (Ver la tabla de encuentros en el Apéndice 1).

Entre unos cultivos variados de legumbres y frutas del tiempo se encuentra una gran casa de piedra de dos plantas. Adosadas a la casa hay unas cuadras para los animales de la granja y, en una construcción de piedra y madera situada a unas sesenta o setenta varas de la granja, hay un granero donde se guarda el pasto para los animales. En la granja hay cerdos, algunas vacas, ovejas, gallinas y conejos. Se recomienda al DJ que vaya subministrando esta información a medida que el grupo vaya acercándose a la casa y según el interés que demuestren por los detalles de Can Tunis con tiradas de Descubrir y Escuchar, por ejemplo.

En Can Tunis viven los siguientes miembros de la familia: el padre (Marcel), la madre (Carme), dos abuelas (Clarissa y Gloria), un abuelo (Joan), seis hermanos (Ferran, Damiá, Antoni, Ramir, Marina y Neus), un tío y su esposa (Prim y Dolors) con sus tres hijos (Bernat, Joana y Jordi).

El abuelo recibirá al grupo de PJ en la entrada de la casa y los invitará a pasar dentro. Alrededor de una gran mesa de madera se encuentran gesticulando el padre y el tío de Marina junto a alguno de los hijos. Superará una tirada fácil de Empatía (+25 %) dejará claro que discuten por algún hecho reciente que los tiene alterados. Una tirada de Escuchar confirmará que el tema de discusión es Marina y el hermano de Ramón.

Inmediatamente el padre de Marina reconocerá a Ramón y lo increpará por su hermano y su hija: «¿Adónde se ha llevado a mi hija?! Eres su hermano mayor, arregla esto y que me la devuelva a casa o...». Los ánimos pueden caldearse fácilmente. Los miembros varones de la familia se sumarán a la discusión y la cosa puede llegar a las manos. Si el grupo interviene para intentar apaciguar la situación (una tirada de Elocuencia convencerá a la familia de que deben hablar y explicarse; una tirada de Mando permite intimidarlos y mantenerlos en una calma tensa pero sin altercados, hablarán parcamente del tema; una pifia en alguna de estas tiradas inicia automáticamente la pelea), las mujeres de la familia intervendrán para ayudar a calmar la tensión de sus hombres.

Mientras se desarrolla esta escena sin que nadie le dé la mínima importancia, Neus, la hermana pequeña de Marina, que no aparenta más de seis años, se colocará al lado del miembro del grupo menos alterado o menos violento y le confesará a él y solo a él que «Marina está bien, se ha ido con Robert a la cabaña que ha hecho en la playa para ellos dos».

En ningún caso los miembros de Can Tunis amenazarán con nada que no sea el puño, y si se lanzan hacia los PJ solo atacarán con Pelea (40 %, 1D3 de daño). Si los PJ utilizan armas contra los familiares, Ramón intentará detener

el ataque con su *coltell* y pedirá que no sigan (ha comprendido que está en la casa de los futuros suegros de su hermano). Si algún familiar resulta herido por arma se rendirán inmediatamente y las mujeres se abalanzarán sobre el herido para atenderlo. Si hay pelea a puños las mujeres gritarán a Ramón y Joan para que la detengan.

La bochornosa pelea que se pueda generar se detendrá antes de que se desmadre del todo tras el puñetazo sobre la mesa acompañado de un grito seco de Joan, el abuelo y patriarca de la casa. Igualmente sucederá si solo se ha producido una acalorada discusión entre los familiares y los PJ. «¡Basta! Esta gente son invitados míos en mi casa y se les respetará hasta que yo diga lo contrario! Está muy claro que Ramón no sabía nada de todo esto y yo, que lo conozco desde que era un mozuelo que apenas andaba, sé que hará lo que deba hacer. Él y sus amigos entienden y comprenden lo que estamos pasando y ahora dejaréis que se marchen en paz y solucionen esta situación».

El PJ que haya sido alertado por Neus sobre el paradero de Marina se dará cuenta de que la niña ha desaparecido durante las palabras del anciano Joan y, antes de que tenga oportunidad de compartir la revelación de la niña, Joan «invitará» a los PJ a dejar la casa y no atenderá a ningún intento de explicación sobre la niña escudándose en que si no se van correrá sangre en su casa, y que no lo va a permitir de ningún modo.

3. El reencuentro

En el camino de vuelta a La Geltrú, es de suponer que el PJ alertado informará al resto del grupo. Ramón reaccionará inmediatamente ante el detalle de la cabaña en la playa diciendo que ya sabe adónde ir a buscar a su hermano: a Robert le gustaba ir a un rincón cercano de La Geltrú que ya no forma parte de las tierras del Barón.

Si durante el camino de ida a Can Tunis no creíste que fuera buen momento para tener un encuentro, quizás ahora sí. (Ver la tabla de encuentros en el Apéndice 1).

Los PJ no tienen por qué pasar por La Geltrú para ir hacia la playa si no quieren, pues Ramón conoce un atajo. El trayecto lo cubrirán en un cuarto de hora, tras sobrepasar La Geltrú. (¿Otra oportunidad para usar la tabla de encuentros? Mi querido DJ, en tus manos está la decisión).

Los pastos dan paso a unas pequeñas pinedas y estas, a arbustos y matorrales hasta que el camino se abre a las arenas de la playa. Ramón señala una cabaña tras un disimulado cerro, a unas pocas varas hay otra a medio construir. Una tirada fácil de Rastrear permite ver que solo hay tres juegos recientes de huellas, las de un hombre adulto y grande o que vino bastante cargado (son profundas), unas más delgadas

que parecen de mujer y otras bastante pequeñas, como las de una niña. En realidad son las de Robert, que cargaba con los enseres de su casa de La Geltrú, las de su amada Marina y las de Neus, que los siguió hasta aquí y por eso sabe que su hermana está bien.

Robert regresa con cañas y una red de la playa y Marina está recogiendo ramas. Se los ve alegres. Cuando advierten la presencia del grupo, la primera reacción de Robert será indicar a Marina que entre en la cabaña. Si nadie del grupo se identifica desde la distancia, Robert no reconocerá a Ramón hasta estar a unas veinte varas de ellos, el sol le da de lleno en la cara. En el momento en que lo reconoce abandonará su actitud defensivo-agresiva, tirará el hacha al suelo y, con un grito de sorpresa y alegría, se abalanzará sobre su hermano regresado de la guerra con los franceses. Tras la emoción del reencuentro llegarán las explicaciones alrededor de la mesa en la humilde pero acogedora cabaña recién construida, con agua fresca, una jarra de vino, unos chuscos de pan y algo de pescado fresco, del que Robert, golpeándose el pecho, dice bien orgulloso que los ha pescado él mismo esa mañana al alba.

Cuando Robert pregunte cómo lo han encontrado, es de suponer que los PJ tomarán la

iniciativa en la conversación (se recomienda utilizar a Ramón solo cuando los PJ demuestren no saber llevar la conversación hasta donde te interese). Robert escuchará con rostro preocupado lo sucedido en Can Tunis y explicará los hechos que han llevado a esta situación: Robert y Marina están enamorados y se han casado. Es de ley que el Barón apruebe la boda, pero sus vicios y abusos sobre la población han aumentado y ahora no hay boda en la que no ejerza el derecho de pernada. Robert no estaba dispuesto a pasar por esta humillación e intentó convencer a la familia de Marina, pero estos, al no confiar en que el párroco los casara sin que los denunciara al Barón, obligaron a Robert a cumplir la ley por temor a las durísimas represalias a las que podrían ser sometidos. Resignado, Robert se presentó ante el Barón para pedir el permiso del matrimonio. El Barón le recordó que si quería casarse, el día de la boda debía enviar la mujer al castillo para cumplir su obligación con el señor de La Geltrú. Mientras, Robert fue construyendo en la playa y fuera de las tierras del Barón una cabaña para ellos y otra para los familiares de Marina por si las cosas se ponían mal y debían marchar de Can Tunis. Hace tres días se escaparon a una pequeña y perdida iglesia en el monte, entre Foix

y Olérdola, en la que el párroco, tras escuchar su situación, accedió a casarlos. Regresaron ayer a noche cerrada y, antes de poder ir a visitar a la familia de Marina en Can Tunis, apareció el grupo en la playa.

Como ya es mediodía, Robert invita a Ramón y al grupo de PJ a comer. Tras una buena comida y unas cuantas anécdotas y batallitas de guerra, Ramón debe ir a vaciar la vejiga y sale de la cabaña. Al abrir la puerta advierte que se acercan unos hombres y avisa al grupo. Son soldados del Barón que vienen en busca de Robert y Marina. Los soldados se acercan a pie con las armas en mano (ver la ficha de soldados del Barón en el Apéndice 2). Al no esperar resistencia, el Barón solo ha enviado a varios hombres (en concreto tantos como PJ haya en el grupo), que se enfrentarán a los PJ al menor signo de resistencia. Robert se negará rotundamente a entregarse o permitir que se lleven a Marina. Esto solo puede terminar con los aceros enfrentados, y estos soldados no tienen intención de rendir las armas a unos pueblerinos rebeldes y a sus amigos forasteros.

Si la mitad o más soldados caen, el resto intentará huir (cada soldado tirará Correr a competencia básica AGI) para avisar al Barón de lo ocurrido. Si capturan alguno vivo, tras interrogarlo



1. Castillo
2. Cementerio
3. Iglesia
4. Plaza de Mateo Montserrat
5. Plaza del Pozo
6. Puerta den Balla
7. Puerta den Bassa

(superar una tirada fácil de tormento +25 % lo hará hablar rápidamente) lo único que sabrá decirles es que alguien, con alguna jarra de vino de más, se ha ido de la lengua en la taberna del pueblo y al final ha llegado a oídos del Barón que Robert y Marina se han instalado en la playa. Como el Barón sospecha que intentan negarle los privilegios que la ley le permite tener sobre las mujeres de sus tierras, ha mandado capturarlos y llevarlos ante su presencia para acusarlos y castigarlos.

4. El enfurecido Barón

Finalizado el encuentro entre los soldados y el grupo de PJ, Ramón, Robert y Marina discuten sobre cómo proceder ahora. Marina teme por represalias contra su familia, pues está convencida de que tarde o temprano el Barón sabrá lo ocurrido e irá a por ellos.

Plantea al grupo de PJ (puedes hacerlo usando a Ramón, Robert o Marina) qué deben hacer con los soldados (heridos o muertos, según haya ido el encuentro anterior). Si han capturado algún soldado, este pedirá clemencia, Marina no podrá soportarlo y suplicará por su vida si es que peligrará. Si algún miembro del grupo de PJ ha resultado herido, Marina puede ayudar con unos primeros auxilios, limpiando heridas con agua hervida con hierbas, aplicando unos rudimentarios cataplasmas y haciendo unos buenos vendajes. Si alguien le pregunta por demostrar tanta maña y destreza explicará que son los remedios que ha visto usar en su casa por sus abuelas y su madre en muchas ocasiones. A efectos de partida se considera que ha utilizado Sanar, y quien supere una tirada de RES x1 recuperará 1 PV (siempre a discreción del DJ).

Pasa la tarde y llega la noche. Habrá luna llena y en cuanto el sol comience a tocar la línea del horizonte sobre el mar, la cabaña será atacada por un grupo de hombres pálidos pero muy bellos con la vestimenta siempre húmeda. Se trata de un grupo de *saals* que vienen a por Robert y Marina (leer la explicación a continuación). El grupo de *saals* estará formado por el número PJ más dos *saals*. Ramón y Robert lucharán junto a los PJ. Robert usará el equipo de uno de los soldados abatidos antes.

Si durante la tarde los PJ deciden marcharse de la playa, Ramón, que no abandonará a su hermano a su suerte, intentará convencerlos para que se queden (incluso podría llegar a reprocharles que le deben la vida en la guerra de la que vienen). Si finalmente los PJ se van, el ataque de los *saals* se iniciará antes de que puedan abandonar la playa. En caso de que los PJ quieran convencer a Robert y Marina de que se vayan a vivir a otro lugar, Marina se negará en rotundo a marcharse lejos de su familia y Robert no abandonará a su esposa, y argumentará que ya está fuera de las tierras del barón Cast.

Nota para el DJ:

Al caer la noche, sin tener noticia de los soldados o por el aviso del que haya podido escapar de la playa, el Barón tomará directamente cartas en el asunto y contratará los servicios de Branca, la curandera del pueblo, que llegó de tierras gallegas y se instaló en La Geltrú (el Barón conoce su secreto, y es que en realidad es una bruja). Tras las demandas del Barón, la bruja Branca le dice que necesita un hijo suyo para lo que le ha pedido. El Barón sabe que tras años de aplicar el derecho de pernada debe de haber varios hijos entre las familias del pueblo, así que envía a sus hombres a «recoger» varios candidatos para que el Barón y la bruja los examinen.

La bruja repetirá una invocación cinco veces (sacrificará a cinco niños del pueblo) hasta que aparece un demonio que cederá al Barón unos servidores a cambio de las inocentes almas sacrificadas para que capturen a la rebelde pareja que osa poner en duda su autoridad sobre la población de La Geltrú.

5. Liberté, égalité, fraternité

El último rayo de sol desaparece en el horizonte brumoso del mar, dejando atrás una luz anaranjada y triste. La mar presenta una marejada pesada y profunda que lame los límites de la casa de Robert y su familia. Las algas que reposan en la playa recogen lentamente los cuerpos de los *saals* y se los llevan de vuelta al abismo adonde pertenecen. El atardecer da paso a la noche y, con ella, el cansancio va apoderándose de los PJ y familiares de Ramón. Un profundo sueño reparador invade la casa. Todo aquel que pase la noche en la casa de Robert dormirá profundamente y no será molestado por nada ni nadie. Además recuperarán 1D4 PV. Parece ser que un ángel protector los cuidará esta noche. Recuerda efectuar las tiradas de ganancias de RR/IRR correspondientes tras el combate contra los *saals*.

Una multitud silenciosa se cierne por la mañana a pocas varas de la casa de Robert. Parece que todo el pueblo de La Geltrú está haciendo guardia alrededor de ella.

«¿Qué ha pasado aquí, Robert?! —dice Josep el Taberner—. ¿Qué es esta locura?! ¡El Barón se ha vuelto completamente majara! Ha cogido al hijo de Josefa y Jafudà, de Antonia y Pere el Panadero y muchos más. Esto es una injusticia...», dirá con voz cada vez más baja.

Una tirada exitosa de Empatía revelará que los ánimos están muy caldeados y que la gente de La Geltrú está harta del Barón y sus abu-



sos, pero nadie se atreve a rebelarse. Algún PJ puede animarse para insuflar ánimos al pueblo con un buen discursillo para alentar a las masas (que será recompensado con 10 PAP al final de la aventura). Una tirada difícil de Mando (-25 %) o una tirada fácil de Elocuencia (+25 %) también funcionarían, pero irán acompañadas de las palabras de Robert: «*Jan'hi ha prou!* ¡Estoy harto del trato que se nos da en este pueblo! Hemos sangrado con los impuestos, llorado por nuestros campos y sufrido el yugo en nuestras espaldas y se nos ha despreciado en todo. ¡Nos violan a nuestras mujeres! ¡Ahora decís que nos roban a nuestros hijos! ¡¿Qué será lo siguiente?! ¡Yo digo basta! Aquí y ahora vamos a terminar con esto. ¡Que me siga todo aquel que sabe que mis palabras son ciertas! Hoy el infierno va a recibir a uno de sus súbditos más preciados. ¡Mandemos al barón Cast a su permanente retiro! ¡A las armas! ¡¡¡A las armas!!!».

La yesca ha prendido en una madera muy, muy seca. El pueblo de La Geltrú se levantará en



armas contra el Barón con azadones, cayados, *falcs*, hachas y arcos cortos. Se dirigen todos al castillo del pueblo como una marabunta de hormigas asesinas gritando: «¡Muerte al tirano, muerte al tirano!».

Si los PJ deciden no acompañar al pueblo en su batalla contra el Barón, será Ramón, su amigo del alma, el que se lo pedirá por favor. Incluso llegará a ponerse de rodillas y suplicar a los PJ para que no dejen a la multitud enfrentarse sola a las tropas del Barón. Su intervención puede salvar muchas vidas inocentes. Es de suponer que los PJ aceptarán. Si no, aquí se acaba la historia para ellos.

Una vez la multitud llega a la localidad, los aldeanos descubrirán que las puertas de la muralla están abiertas y no hay nadie en el patio de armas. Muchos soldados tienen familia o lazos con los ciudadanos del pueblo y no quieren proteger al mal señor, por eso se han retirado y han dejado las puertas abiertas. El Barón estará en una ventana de la torre de homenaje gritando

como un loco. Una tirada exitosa de Escuchar permitirá entender lo que dice: «¡Maldita bruja! ¡Malditos bastardos cobardes! ¡Maldita chusma desagradecida! —le saltarán espumarajos por la boca—. ¡Os colgaré a todos en la horca, maldita escoria! ¡Entrad si os atrevéis!».

En este momento los ciudadanos de La Geltrú talan un árbol cercano al castillo con sus hachas y lo emplean de ariete contra la puerta de la torre de homenaje para reventar las puertas. Los PJ disponen de unos cinco minutos de preparación para la inminente pelea en el interior de la torre, que solo dispone de dos plantas.

Si los PJ dejan entrar a las gentes de La Geltrú y se quedan esperando fuera, el resultado del combate es el siguiente: el Barón y sus más acérrimos consiguen matar a unas veinte o veinticinco personas y es Robert, el hermano de Ramón, que por supuesto van a la cabeza, quien mata al Barón. Si por el contrario son los PJ los que entran primero, se encontrarán en el segundo piso de la torre de homenaje con una

amplia habitación con mesas y bancos arrinconados en las esquinas. En el momento en que entren, el Barón y sus más acérrimos cargarán contra ellos.

Estaría bien que los defensores fuesen como mínimo el mismo número que los PJ más dos, pues Ramón y Robert acompañarán a los PJ hasta el final. Robert y Ramón deberían sobrevivir al combate porque tienen una función importante que hacer después.

El Barón acabará muerto, ya sea por las manos de los PJ o las de Robert, y ya se sabe que muerto el perro, muerta la rabia. Los familiares de los niños secuestrados siguen buscando desesperadamente a sus hijos hasta que unos gritos desgarradores anuncian la fatalidad: en los sótanos del castillo encuentran a los cinco cuerpos entre grandes charcos de sangre por todo el suelo. Gritos y lamentos acompañarán a los padres y sus hijos muertos hasta que el párroco llega y hace tapar y retirar los restos mortales de los niños hacia la iglesia.

Nota para el DJ:

Si los PJ participan activamente en la búsqueda de los niños, deja que sean ellos los que descubran este dantesco escenario y aprovecha para que hagan una tirada de Templanza. Superar la tirada permite a los PJ sobreponerse y ayudar a consolar a los padres o a trasladar a los cuerpos a la iglesia. Fallar esta tirada hará que el PJ tenga náuseas, mareos o incluso vómitos. Un crítico sumará 1 o 2 % el valor de Templanza, igualmente una pifia restará 1 o 2 % la Templanza del PJ.

Al día siguiente se celebrará un multitudinario y triste funeral, y tras ello vienen unos días de calma tensa en La Geltrú. Ramón pedirá a los PJ que se queden para ayudar a mantener el orden tras la revuelta. Cinco días después, Pere de Molina, el Canciller del Rey, se presenta en la población con un regimiento y asume el control de la situación. Lo acompaña un joven escriba llamado Bernat d'Esclot, que anota todo lo que sucede. El grupo de PJ participa, pues, en la una de las *Quatre Grans Cròniques* con sus acciones en esta población. Después de escuchar a los prohombres de la ciudad y a los protagonistas (¿estarán los PJ aún allí?) decretará que:

- El pueblo de La Geltrú deberá pagar un diezmo a la corona de Aragón de una décima parte de la cosecha de trigo recogida en los próximos diez años.
- El pueblo de La Geltrú, en boca de su nuevo Barón, jurará fidelidad a la Corona y su vasallaje.
- El nuevo Barón no será ni más ni menos que Ramón, en agradecimiento a sus servicios a favor de la Corona en el campo de batalla de donde viene con los PJ.
- Por último, Robert, como instigador de la revuelta, será expulsado a perpetuidad de La Geltrú, y será el nuevo Barón quien decida su último destino. (Es de suponer que este castigo no sea muy duro ya que el nuevo Barón es su hermano).

De esta forma, Robert se establece con su familia en la playa y posteriormente, poco a poco, más y más gente se trasladará a vivir allí. De esta forma crece el municipio de Vilanova, que con el tiempo se anexionará a La Geltrú y formarán la población de Vilanova y La Geltrú. Todo esto por gloria y gracia de los PJ que pusieron su granito de arena en los acontecimientos.

6. Recompensas

- 30 Puntos de Aprendizaje por finalizar la aventura.
- 10 Puntos de Aprendizaje por hacer un buen discurso para alentar a las masas.

10 Puntos de Aprendizaje por acabar con el Barón.

Aparte de esto recuerda la tabla de reparto de Puntos de Aprendizaje que proponen los manuales en las páginas 92/82*.

* En las referencias a las páginas de los manuales básicos del juego, el primer número se refiere a la edición códice (publicada en tapa dura y a color), mientras que la segunda, a **Aquelarre Breviarium**. Así, «92/82» indica que la referencia puede encontrarse en la página 92 de la edición códice y en la página 82 del **Breviarium**.

7. Epílogo

¿Y la bruja? ¿Te olvidaste de ella?

La bruja ha sentido un terrible dolor con la pérdida de los *saals* y decide ir a investigar qué ha pasado. Para cuando llega al pueblo, este ya se ha alzado en armas, así que se dirige a casa de Robert. Una vez allí, escondida, oye el discurso de Robert y decide huir hasta su cabaña porque cree que el Barón tiene los días contados. Aún así su odio por los PJ será profundo y solo podrá ser satisfecho con la venganza, que debería llegar en forma de...

Este personaje puede convertirse en las sombras en un enemigo de los PJ durante el transcurso de sus nuevas aventuras.

¿Fin?

Apéndice 1. Tabla de encuentros

Tirar 1D10

- 1: 1 herradura
- 2: Nada
- 3: Nada
- 4: 1 halcón
- 5: 1 ciervo
- 6: 1 jabalí asustado (30 % de posibilidades de que ataque al grupo)
- 7: 1D4+1 perros salvajes (50 % de posibilidades de que ataque al grupo)
- 8: 1D6+1 lobos nerviosos (70 % de posibilidades de que ataquen al grupo)
- 9: Número de PJ +1 cazadores furtivos
- 10: Infectado con rabia

Herradura: Tirar un dado ajustado al número de PJ para seleccionar quién encuentra la herradura. Se trata de una herradura muy antigua y de diseño diferente al de estas tierras, pero que curiosamente no se oxida nunca. Al cogerla el PJ tendrá la sensación de que es un augurio de buena suerte y que no la debe perder. En realidad es un talismán de Fortuna (página 174/144).

Halcón: Joven y muy hermoso ejemplar de halcón que, al parecer, está aprendiendo a volar. Tiene un ala levemente herida y ha caído junto a unos arbustos cerca del camino. Será muy fácil de capturar y es la oportunidad para

los PJ de tener un buen halcón de cetrería. Que se lo curren. (Página 381/213).

Ciervo: Si los PJ tienen ganas de comer ciervo pueden intentar cazarlo. El ciervo está a contraviento y por el momento no ha oído ni oído al grupo. (Página 380/213).

Jabalí: Aparece un jabalí en medio del camino. Una tirada fácil de Conocimiento Animal (+25 %) dará a entender que está huyendo de algo que lo ha asustado. (Página 381/213).

PV: 25 Mordisco 45 % (3D6)

Perros: Se trata de un grupo de perros salvajes y hambrientos. (Página 381/213).

PV: 10 Mordisco 60 % (1D4)

Lobos: Un grupo de lobos al trote se planta a unas varas del grupo tras un recodo del camino entre arbustos y árboles. Una tirada exitosa de Conocimiento Animal permite saber que la manada de lobos está rastreando una presa. (Página 381/213).

PV: 15 Mordisco 60 % (1D6)

Cazadores furtivos: El grupo ha tropezado con unos cazadores furtivos forasteros que cargan con un ciervo colgado de las patas de un tronco de tres varas. No estarán dispuestos a dejar que los PJ se marchen de rositas ya que la caza furtiva era duramente castigada. La mitad de los cazadores atacará cuerpo a cuerpo y el resto usará sus arcos. Si la mitad del grupo de furtivos cae, el resto intentará huir.

FUE: 15	Altura: Variable.
AGI: 10	Peso: Variable.
HAB: 15	RR: 50 %
RES: 15	IRR: 50 %
PER: 10	Aspecto: Variable.
COM: 05	
CUL: 05	

Protección: Carecen.

Armas: Hacha 60 % (1D6+1D4), Cuchillo 45 % (1D6+1D4), Arco corto 50 % (1D6).

Infectado por la rabia: Persona enferma de rabia en su etapa final. Se encuentra a unas varas del camino y de espaldas al grupo. Cuando se acerquen lo suficiente, se girará y, echando espumarajos por la boca mientras muestra signos de respiración dificultosa, intentará morder a los miembros del grupo. (Página 105/93). La enfermedad es mortal en 2D10+20 días. La posibilidad de contagio es del 60 %. Su estado de salud, al borde de la asfixia, solo le permite hacer una acción por asalto, y siempre será atacar. El ataque de locura en el que está sumido hará que no esquite ningún ataque, no se

Nota para el DJ:

Ten en cuenta lo peligroso y mortal que puede resultar alguno de los encuentros de esta tabla. Ajústalos en función de tus jugadores y necesidades durante la sesión de juego.

desmaye por las heridas ni se detenga hasta morir, bien por las heridas que le inflijan los PJ o por la asfixia transcurridos quince asaltos.

PV: 14 Ataque: Mordisco 30 % (1D3).

Apéndice 2. Personajes no jugadores

Ramón

Almogávar veterano. Duro hombre de combate y muy apreciado por los vecinos.

FUE: 12	Altura: 1,72 varas
AGI: 20	Peso: 138 libras
HAB: 20	RR: 40 %
RES: 18	IRR: 60 %
PER: 16	Templanza: 63 %
COM: 07	Aspecto: 13
CUL: 06	

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección, cubre todo menos la cabeza).

Armas: Coltell 75 % (2D6+1), Escudo 60 %, Esquivar 50 %, Ballesta 50 % (1D10+1D4).

Competencias: Descubrir 55 %, Rastrear 40 %, Tormento 40 %, Sanar 30 %.

Robert

Lleva un año trabajando en los campos de Can Tunis en lo que sea menester.

FUE: 20	Altura: 1,64 varas
AGI: 16	Peso: 146 libras
HAB: 15	RR: 60 %
RES: 17	IRR: 40 %
PER: 15	Templanza: 56 %
COM: 10	Aspecto: 15
CUL: 07	

Protección: Carece.

Armas: Hacha de armas* 65 % (1D8+1D4+2), Honda 55 % (1D3+1D4+2), Pelea 50 % (1D3+1D6), Cuchillo 40 % (1D6+1D4).

Competencias: Buscarse problemas por intervenir ante una injusticia 75 %.

* Arma que supuestamente cogerá de uno de los soldados tras el encuentro en la playa.

Pueblerinos de La Geltrú

FUE: 12	Altura: variable
AGI: 12	Peso: variable
HAB: 14	RR: 50 %
RES: 15	IRR: 50 %
PER: 12	Templanza: 50 %
COM: 10	Aspecto: variable
CUL: 05	

Armas: Pelea 45 % (1D3), Tripa 40 % (1D4+2), Cayado 35 % (1D4+1).

Nota: Cuando se levanten en armas contra el señor estarán enfurecidos por la desaparición de los niños que se han sacrificado, y hasta que la revuelta no termine se considera que tienen una bonificación de Templanza +25 %: muy difícilmente algo los asustará o detendrá en su intento de justiciar al Barón.

Soldados del Barón

FUE: 15	Altura: variable
AGI: 12	Peso: variable
HAB: 15	RR: 50 %
RES: 16	IRR: 50 %
PER: 15	Templanza: 62 %
COM: 05	Aspecto: variable
CUL: 05	

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección, cubre todo el cuerpo menos la cabeza), Capacete (2 puntos de protección, cubre la cabeza).

Armas: Martillo de guerra 60 % (1D8+1D4+1) o Hacha de armas 60 % (1D8+1D4+2) o Maza 60 % (1D8+1D4), Escudo 45 %, Ballesta 50 % (1D10+1D4).

Nota: Algunos soldados lucharán con martillo, otros con hacha y otros con maza, representando así la variedad de la época. Cuando se trate de los hombres de confianza del Barón se recomienda al DJ sumar +15 % en las competencias en armas. Estos hombres no se rendirán si el Barón no lo ordena y lucharán a muerte por él.

Cast de Elponent (Barón de La Geltrú)

FUE: 20	Altura: 1,90 varas
AGI: 15	Peso: 185 libras
HAB: 15	RR: 20 %
RES: 20	IRR: 80 %
PER: 10	Templanza: 47 %
COM: 10	Aspecto: 17
CUL: 10	

Protección: Loriga de malla (5 puntos de protección, cubre todo el cuerpo menos la cabeza), Celada (6 puntos de protección, cubre la cabeza), Escudo de metal.

Armas: Maza de armas 80 % (1D8+1D6+2), Escudo 80 %, Estilete 75 % (1D3+1D4+1).

Competencias: Cabalgar 70 %, Mando 60 %, Esquivar 50 %.

Nota: El Barón ha entrenado especialmente dos técnicas de combate y las domina por completo: el ataque con escudo y la carga.

La técnica de ataque con escudo (acción normal en la que se hace una tirada por la competencia de Escudos, pero a la mitad del porcentaje, página 118/103) le proporciona una bonificación al Ataque de Escudo de +20 %, quedando así: Ataque de Escudo 60 % (1D4+1D6+1).

La técnica de carga (acción extendida que multiplica el daño por 1,5, página 119/104) suele efectuarla al inicio del combate para intentar eliminar de un solo ataque al oponente. Solo usa esta técnica con la maza de armas y el escudo de metal. El dominio de esta técnica le proporciona una bonificación al daño de +1 PV, quedando así: Carga con maza de armas 80 %, daño = 1,5 x (1D8+1D6+3).

Saals

FUE: 20	Altura: 1,90 varas
AGI: 25	Peso: 170 libras
HAB: 25	RR: 00 %
RES: 20	IRR: 150 %
PER: 25	
COM: 20	
CUL: 20	

Protección: En forma humana pueden llevar cualquier tipo de armadura, y en este caso:

Loriga de malla* (4 puntos de protección, cubre todo el cuerpo menos la cabeza), Celada* (5 puntos de protección, cubre la cabeza), Escudo de metal*.

Armas: Pueden manejar cualquier tipo de arma humana, y en este caso: Espada corta* 80 % (3D6), Escudo Normal 50 %.

Competencias: Elocuencia 95 %, Seducción 95 %, Nadar 100 %.

Hechizos: Pueden conocer cualquier tipo de hechizo. Dejamos esto a discreción del DJ para ajustar la dificultad del encuentro.

Poderes especiales:

Transformación:** Los saals pueden convertirse en un ser humano o transformar a un humano en cualquier otro ser marino, incluido en otro sahal.

Comunicación Marina: Los saals pueden comunicarse mentalmente con las criaturas del mar.

Dominio del Mar: Los saals pueden controlar las olas, las mareas y las corrientes del mar.

Borrar Recuerdos:** Los saals pueden eliminar los recuerdos de una víctima sin que esta tenga la posibilidad de hacer tirada alguna para evitarlo. Suelen eliminar todo recuerdo asociado a ellos.

Respiración Acuática: Los saals pueden respirar tanto bajo el agua como fuera, y pueden hacer que un humano tenga la misma capacidad.

* La loriga de malla, la celada, el escudo de metal y las espadas cortas las obtienen de soldados ahogados en el mar. Están algo oxidadas y ligeramente melladas, de manera que están afectados del siguiente modo:

La loriga de malla y la celada otorgan 1 punto menos de protección.

El escudo de metal tiene solo 100 Puntos de Resistencia.

La espada corta hace 1 punto menos de daño.

** Los poderes especiales Transformación y Borrar Recuerdos no son instantáneos y necesitan tener a su víctima inmobilizada y en contacto durante 15 asaltos sin interrupción.

Para más información sobre los saals consulta la página 343/-.

«Era insustituible. Nadie podrá sustituir a Brian Wayland. Su memoria se mantendrá inalterable al paso de la importancia de la razón y los argumentos frente al caos y al odio que nos amenazan cada día; la nos enfrentamos. Entendió que la justicia siempre está por encima de la venganza y que nuestro ha terminado, que por fin puede descansar y disfrutar de su legado, mientras el nuestro solo acaba de los desafíos sin la fuerza de Brian, sin su liderazgo. La vida nos ha golpeado con fuerza, pero comienza

SENTINEL REBIRTH

Sentinel Rebirth

Aquí comienza Sentinel Rebirth, la nueva serie regular del justiciero de Betlam. En ella se nos presenta una nueva continuidad del universo Centinela que desarrollarán diferentes autores de la casa y en la que se muestra a un equipo del Centinela que, abatido por las muertes de Thomas Mann y Brian Wayland, se encuentra en pleno proceso de renovación al mismo tiempo que nuevos villanos hacen aparición en la ciudad. Todo esto en el contexto de una ciudad de Betlam duramente golpeada por la crisis económica, donde la pobreza y el crimen van en aumento, augurando un futuro más oscuro aún y en donde Industrias Wayland, con una inexperta Brooke al frente, jugará un papel protagonista.

A lo largo de sus páginas podremos ver cómo James Goldfield, apesadumbrado, toma la responsabilidad de renovar el equipo del Centinela. Comienza poniendo fin al entrenamiento del joven pero prometedor Mark Wong, llamado a ser Número 11, que tendrá un papel protagonista en la línea. Asimismo podremos asistir al relevo en Instrumentación de un anciano Szilard, quien ha dejado su legado en manos de su antiguo estudiante Norman Wallace. El hombre que antaño combatió el crimen bajo el nombre de Polecat se convierte así en uno de los pilares fundamentales del nuevo equipo, don-

de sus ingenios tecnológicos serán tan importantes como su contagioso sentido del humor.

Presentado como una serie regular dividida mediante arcos argumentales cerrados, cada número presentará nuevos villanos, localizaciones, personajes y nueva información de trasfondo para enriquecer el universo del Centinela y desarrollar una nueva línea de acontecimientos. Una nueva época para Betlam y sus habitantes marcada por una nueva generación de héroes y villanos.

Acerca de Sentinel Rebirth

Sentinel Rebirth es una serie de historias publicadas de forma continuada. Cada historia es una aventura de una página en la que se describe la trama de un supuesto cómic de la colección, en el formato oficial de aventuras del juego **La Mirada del Centinela**. Estas historias se articulan formando arcos argumentales que constituyen minicampañas de dos a cinco aventuras. Salvo que se indique lo contrario, cada arco argumental transcurre de manera continuada con los anteriores.

Además de las aventuras propiamente dichas, Sentinel Rebirth se completa con nueva información de trasfondo y nuevos personajes, que aparecerán en cada entrega junto a la información necesaria para jugar las aventuras propuestas.

Escenario

Betlam, un año después

Ha transcurrido exactamente un año desde la muerte de Brian Wayland en el Betlam Memorial. Tras un año de ausencia del mayor defensor de Betlam, la situación de la ciudad ha empeorado notablemente en todos los ámbitos. Golpeada con dureza por la crisis económica mundial, la ciudad se encuentra al borde de la bancarrota, amenazando con recortes de sueldos y despidos masivos a gran parte del funcionariado de la ciudad. Betlam es una ciudad en descomposición. El paro es superior al 21 % y aproximadamente el mismo porcentaje de empresas no son capaces de pagar los impuestos municipales, por lo que la economía de la ciudad está en serios problemas.

Por otro lado, los crecientes índices de criminalidad hacen de esta la ciudad más peligrosa del país, con un número de asesinatos y crímenes violentos como nunca antes se había visto, lo cual es mucho decir en una ciudad como Betlam. Las mafias y las bandas campan a sus anchas engrosando su número cada día que pasa ante una policía saturada y sin recursos que ve cómo su trabajo aumenta a la misma velocidad que su sueldo disminuye.

Ley y orden

En estos momentos, el sistema judicial y policial de Betlam se encuentra herido de muerte.

del tiempo. Brian nos enseñó el poder de la voluntad y también nos enseñó el poder de las ideas; la necesidad de comprender no solo a aquellos que nos acompañan, sino también a aquellos a los que destino es hacer de Betlam un lugar mejor. Estamos aquí para decirle a Brian que su largo camino por fin comenzó. Se acerca una época oscura y debemos estar preparados para ello; preparados para afrontar una nueva época y hemos de resurgir de las cenizas. Es el momento de renacer».

James Goldfield en el primer aniversario de la muerte de Brian Wayland.

por **Juan Sixto y Andrea Iglesias**

REBIRTH

A la corrupción ya existente hay que añadir las rebajas salariales y de presupuesto a las que han tenido que hacer frente sus diferentes instituciones. Los jueces y fiscales poseen cada vez menos recursos para combatir el crimen en la ciudad, que empuja a los jóvenes con más futuro a trabajar para las mafias para tener un buen sueldo o a marcharse de Betlam para labrarse un futuro digno.

Mientras tanto, en el Departamento de Policía de Betlam cada vez son más los agentes que deciden colgar su placa debido a las reducciones de sueldo y el elevado número de ataques a la policía por parte de las bandas. Solo aquellos que poseen una verdadera vocación por la placa o los que obtienen un sobresueldo mediante negocios sucios conservan su cargo. Hace unas pocas semanas Brian Hauer tomó el relevo de Zachary Crossbone como nuevo Jefe de Policía, una imposición por parte de la Secretaría de Estado de Nueva Jersey para tratar de frenar la corrupción en la ciudad.

Finanzas

Betlam, el centro del diseño y el desarrollo tecnológico de Estados Unidos, se encuentra al borde de la bancarota. Y gran parte del problema se debe al mal momento comercial en el que se encuentran sus multinacionales estrella. Hieroglyphics Inc., ha visto reducidas sus ventas

prácticamente a la mitad durante el último año ante la competencia de los fabricantes japoneses y coreanos, que ofrecen dispositivos más baratos aunque de peor calidad. Pese a todo, el influyente Marcus King continúa al frente de la multinacional tratando de adaptar la política comercial de Hieroglyphics Inc. a las nuevas condiciones del mercado.

Por su parte, la multinacional tecnológica Industrias Wayland es probablemente quien peor parte se ha llevado debido a la crisis. Al ya complicado estado del mercado tecnológico hay que añadir la inestabilidad política de la propia empresa, debida fundamentalmente a la desconfianza de los inversores en la nueva dirección a cargo de Brooke Wayland, tras la dimisión el pasado año de Amanda Wolf. Industrias Wayland ha visto muy mermados sus beneficios empresariales durante los últimos meses, lo que unido a la presión de los inversores y socios de la multinacional ha forzado a Brooke a hacer duros recortes en la empresa. Los centenares de despidos han echado por tierra la buena imagen de la empresa y de la propia Brooke Wayland.

Para tratar de arreglar la situación, la empresa ha renovado completamente su departamento de Ideas Avanzadas, lo que incluye poner al frente a Norman Wallace en sustitución de Leo Szilard.

Este escenario ha propiciado que Brooke tenga que limitar el presupuesto destinado al equipo del Centinela, aun sabiendo que ahora es más necesaria que nunca su presencia en Betlam.

Gobierno

La corrupción de las instituciones gubernamentales de Betlam ha acompañado a la ciudad a lo largo de su historia, pero la crisis social actual ha provocado un terremoto político que ha trastocado la jerarquía establecida, y el sistema de corrupción de cargos ha demostrado no ser tan eficaz como antaño. Aunque esto no quiere decir que la corrupción haya decaído, sino todo lo contrario.

Debido al estallido social que culpabiliza a los políticos de la mala situación de la ciudad, numerosos grupos de presión han irrumpido en el panorama político. La situación de la alcaldesa Evelyn Heights y su gabinete se ha vuelto insostenible, se ha derrumbado en las encuestas y parece haber perdido apoyo del gobernador Woods.

Diversos grupos de protesta social de todo tipo se manifiestan en Betlam solicitando cambios profundos en las políticas del gobierno, culpabilizando a diferentes entidades (desde las empresas a la inmigración), y proclamando nuevos aspirantes a la alcaldía, los cuales no tardan mucho en llamar la atención de las bandas y los grupos de crimen organizado.



Antagonistas

Sadalbar

Terrorista químico

FORTALEZA 5 Traje de protección resistente al contacto

REFLEJOS 4 Precavido

INTELECTO 6 Dado a la improvisación

VOLUNTAD 4 Las ideas claras

Habilidades:

Esfuerzos físicos 6

Dispositivos químicos 6

Discurso antimilitarista 4

Observar atentamente 4

Infiltración 3

Trapos sucios de corporaciones 3

Químico experto 7

Hitos:

◆ Consiguió sobrevivir a las terribles heridas provocadas por el gas mostaza.

◆ Ha jurado venganza contra la corporación Krauss Chemical y todo lo relacionado con ella.

◆ Obtuvo la mejor nota de su promoción en la Universidad de Moscú.

◆ No ha tenido problemas en asesinar inocentes para cumplir su objetivo.

Complicación: No puede vivir sin su traje de protección.

Nombre real: Nikolái Sadalbar

Edad: 30 años

Paradero actual: Desconocido

Nikolái Sadalbar nació en 1979 en la pequeña ciudad de Akhta, en la República Socialista Soviética de Armenia. Fue criado por su madre, una costurera cuyo marido había sido reclutado por el ejército rojo meses después del nacimiento de Nikolái y había fallecido durante la invasión soviética de Afganistán en 1980.

Aunque su madre siempre hablaba a Nikolái de su padre como si se tratase de un héroe de guerra, este desarrolló cierta animadversión a los soldados y a la guerra en general. Probablemente por eso decidió labrarse su propio destino alejado de la guerra y la violencia y consiguió licenciarse en Química en la Universidad de Moscú a la corta edad de veintitrés años, siendo una de las personas más prometedoras en su campo.

Pocos meses después Nikolái firmó un espectacular contrato con la empresa química Krauss Chemical Corp., una importantísima multinacional estadounidense con sede en Betlam. Tras unos pocos años trabajando en el departamento de I+D de Krauss Chemical Chicago, descubrió que su trabajo en la empresa había sido utilizado para el desarrollo de armas químicas que eran vendidas a los Estados Unidos para utilizarse en la guerra de Irak.

En un arrebato de ira, Nikolái se coló en el departamento en el que estaban desarrollando un nuevo tipo de gas mostaza y trató de destruir los depósitos que contenían el gas. Enfurecido por su descubrimiento, Nikolái no se percató de un problema en uno de los depósitos, que causó el escape del gas mostaza en las instalaciones.

El gas abrasó toda la piel de Nikolái, que quedó desfigurada y llena de úlceras y ampollas, y entró en su sistema respiratorio, le quemó la tráquea y los bronquios y la asfixia casi lo mata. Moribundo y con un intenso dolor en todo su cuerpo, Nikolái consiguió arrastrarse hasta una habitación cercana donde consiguió improvisar un tratamiento que le permitió salvar la vida hasta que llegaron los servicios de emergencias.

Días después, en el hospital Northwestern Memorial, despertó a una terrible realidad; sus excepcionales conocimientos de química le habían permitido sobrevivir al gas, pero su cuerpo estaba abrasado y terriblemente desfigurado. Cada centímetro de su piel le dolía horriblemente y el mero contacto le hacía desmayarse de dolor. Sus pulmones estaban severamente perjudicados y necesitaría un respirador el resto de su vida. Los médicos no le daban más de una semana.

Pero Nikolái no pensaba dejarse morir después de lo que le había ocurrido. Sobrevivió y, en cuanto tuvo fuerzas suficientes, se las apañó para escaparse del hospital. Se construyó un traje presurizado de polímeros sintéticos que le permitía interactuar con el ambiente sin apenas sentir dolor y le adaptó una máscara de gas que purificaba el aire y lo hacía respirable para sus maltrechos pulmones.

Tras todo el sufrimiento su mente ha acabado tan afectada como su piel. Nikolái culpa de todo lo ocurrido a Krauss Chemical y no se detendrá hasta que haya obtenido su venganza. Para ello se ha trasladado a Betlam y ha construido un pequeño arsenal químico de venenos y ácidos con los que llevar a cabo sus planes.

Escenarios

Krauss Chemical

Krauss Chemical es una de las empresas químicas que más dinero mueve a lo largo del mundo ya que, desde su fundación, ha tenido un papel decisivo en el desarrollo del negocio de suministros químicos de los Estados Unidos y Europa. Fundada en 1899 por William M. Krauss con la ayuda de su hijo, Francis M. Krauss, comenzó siendo un pequeño negocio que no tardó en expandirse. Al ver lo rápido que crecía y que podía convertirse en un referente del mercado, varios hombres de gran riqueza invirtieron grandes cantidades de dinero en la empresa familiar.

En 1920, tres décadas después de su fundación, Krauss Chemical ya había absorbido una docena de competidores y se había convertido en la principal empresa de suministros químicos en el país, mientras comenzaba a entablar relaciones

con las naciones europeas. Estas relaciones no darían fruto y, debido al estallido de la Segunda Guerra Mundial, que convertiría a Europa en un campo de batalla, Krauss Chemical no tuvo contacto alguno con el viejo continente durante casi dos décadas. A principio de la década de los cuarenta, tras asumir el mando de la empresa al fallecer su padre, Francis M. Krauss logró un importante contrato con el ejército de los Estados Unidos para proporcionarles los productos plásticos necesarios para la construcción de puertos flotantes. A partir de esta colaboración, Krauss Chemical ha contado con la colaboración del gobierno de los Estados Unidos como proveedor habitual del ejército.

En la actualidad KC está dirigida por Charles M. Krauss, nieto del fundador, y cuenta con un centenar de plantas de procesamiento a lo largo del mundo, la última construida en la República de Azerbaiyán en 2007. A pesar de ello, Charles M.

Krauss ha mantenido la sede en Betlam, Estados Unidos. En el discurso del presidente Charles durante la celebración del centenario de Krauss Chemical, expresó que este era el deseo de su abuelo y que iba a mantenerlo mientras estuviese al cargo de su empresa.

En Agosto de 2007 la agencia de calificación de empresas Standard & Poors la designó como una de las diez empresas estadounidenses con mayor pronóstico de aumento en el negocio de las ingenierías, aunque este no fue el único galardón que acumularía Krauss Chemical. También gozaba del reconocimiento de otros grandes grupos de inversión.

Sin embargo, no todo lo relacionado con esta empresa ha sido buena publicidad. Desde que entró en el mercado de armamento químico y comenzó a trabajar con el ejército, han sido muchos los escándalos que han sacudido al gigante de los productos químicos. De todos los escándalos, el



Protagonistas

Norman Wallace

Héroe científico retirado

FORTALEZA 3 Vida tranquila
REFLEJOS 4 Pulso firme
VOLUNTAD 10 Realista
INTELECTO 8 Creativo

Habilidades:

- Contorsionista 3
- Kung-fu 4
- Alma de la fiesta 8
- Mecánica de la realidad 10
- Trucos de comadreja 6
- Autodidacta 8
- Bajos fondos 3

Hitos:

- ♦ Su padre murió por sus ideales y se convirtió en su héroe.
- ♦ Gracias a su ingenio y su entrenamiento pudo combatir el crimen como Polecat durante más de una década.
- ♦ Es el nuevo director de Ideas Avanzadas de Industrias Wayland tras la marcha de Leo Szilard.
- ♦ Mantiene una relación sentimental con Clint Saphiro, quien fue en otro tiempo el ladrón llamado Weasel.

Complicación: El trabajo en Industrias Wayland y con el Centinela lo obligan a desatender su vida social.

El padre de Norman era uno de los pocos policías honestos de Betlam City y su madre, una ingeniera de Industrias Wayland. Ambos se propusieron convertir a su hijo en un hombre de provecho para la ciudad, entrenarlo para que algún día pudiera convertirse en un defensor de la justicia y un ejemplo a seguir. Norman, por su parte, era un chico despistado y algo amanerado que soñaba con ser biólogo y al que le apasionaban los mamíferos pequeños, sobre todo las comadrejas y los hurones. En absoluto compartía el loco sueño de sus padres.

Cuando Norman tenía dieciocho años, la honestidad de su padre le costó la vida a él y a su mujer. Iba a declarar en un juicio contra policías corruptos de Betlam, pero la noche anterior unos enmascarados entraron en su casa y los asesinaron brutalmente: una lección para otros bocazas. Norman los encontró al volver del cine con un amigo, una imagen que le acompañaría toda la vida.

Tras la muerte de sus padres, Norman decidió que dedicaría su vida a aquello que habían querido sus padres y se dedicó en cuerpo y alma a entrenarse para convertirse en un defensor de la justicia. Así fue como nació el héroe enmascarado conocido como Polecat. Durante algo más de una década combatió contra las mafias de Betlam y la corrupción, usando no solo sus habilidades físicas sino también sus conocimientos tecnológicos.

Durante estos años combatió junto a otros héroes como Horus o Sentencia, y en más de una ocasión junto al Centinela. Su enemigo más recurrente fue Clint Saphiro, el ladrón de guante blanco conocido como Weasel.

Se enfrentaron durante años, aunque el objetivo fundamental de Wallace era reformar a Weasel, por el que sentía algo especial. Llegó incluso a revelarles su identidad secreta.

No fue hasta 1988 que Weasel fue encarcelado, cuando lo detuvo el Centinela. Ese mismo año Wallace se retiró de la lucha contra el crimen e hizo cada vez más frecuentes sus visitas a la cárcel a Saphiro, del que estaba enamorado. Dos años después de su encarcelamiento, Saphiro salió de prisión y comenzó una relación con Norman. Se fueron a vivir juntos en 1993. Con pareja y un trabajo estable, Norman Wallace consiguió la vida que siempre había querido tener, una vida tranquila y normal.

Todo esto se mantuvo durante años hasta que Leo Szilard, que había sido amigo de su madre y un gran apoyo en su juventud, se retiró de su

trabajo en Industrias Wayland. Norman ocupó el cargo de director de Ideas Avanzadas en Industrias Wayland y el aumento de responsabilidad en el trabajo hizo que su vida personal se resintiera. Sin embargo no fue hasta tiempo después que el caos volvería a la vida de Norman.

La avanzada edad de Szilard y su frágil estado de salud impedían que el equipo del Centinela pudiese contar en todo momento con el genio científico. Tras mucho pensarlo, Goldfield tomó la decisión de buscar a alguien que pudiera reemplazar a Leo, y nadie mejor que al antiguo héroe Polecat. Tras años de desaparición, el Centinela volvió a entrar en la vida de Norman Wallace.

La primera vez que volvió a encontrarse con el justiciero fue una noche en la que Norman volvía de la Torre Wayland. El Centinela necesitaba que Norman pusiese a punto un localizador de señales para encontrar un contenedor de drones que había desaparecido de un almacén militar. Durante un año Norman recibió las visitas del enmascarado, encuentros fugaces en los que el Centinela le pedía su ayuda para después desaparecer. Según pasaba el tiempo estos encuentros se volvieron más comunes, hasta el día en el que James Goldfield decidió que podían confiar completamente en Norman. Decidieron revelarles el secreto del Centinela y que pasase a formar parte del equipo sustituyendo de manera definitiva a Leo Szilard.

Aunque Norman no se arrepiente de haber vuelto a la lucha contra el crimen, todo el tiempo que pasa trabajando en la Torre Wayland y todas las horas que ocupa ideando equipo nuevo para el Centinela han resentido su relación con Saphiro, y los secretos en la relación han comenzado a dar lugar a discusiones. Por todo ello, Norman Wallace se pregunta a menudo si su sitio está en los sótanos de la Torre Wayland, aun estando tan comprometido con el Centinela como el resto del equipo.

de más repercusión mediática tuvo lugar a finales del siglo XX. El ejército de los Estados Unidos empleó una nueva arma, conocida como gas tornado, para acabar con puestos de guardia talibanes en el conflicto en Oriente Medio. Nunca se supo cuál era la fórmula del compuesto, pero los pocos vídeos que saltaron la censura mostraron cadáveres con la piel y el músculo fundidos sobre los huesos. La brutalidad de las imágenes y la falta de datos provocaron que la ONU comenzase una investigación sobre los hechos para descubrir la naturaleza del gas tornado, un arma que no había pasado ningún tipo de control de la comunidad

internacional. Durante la investigación, un confidente anónimo hizo llegar a las autoridades informes que mostraban que era un gas utilizado en procesos de manipulación plástica de la industria de Krauss Chemical. A pesar de esto, el asunto se cerró a las pocas semanas y no se encontró culpable ni a la Krauss Chemical ni a ningún mando militar estadounidense.

Torre Krauss

Un imperio empresarial con filiales en tres continentes tiene que tener un centro desde donde dirigir. A pesar de haber estado en Boston, la

sede principal de Krauss Chemical se encuentra actualmente en el lugar donde nació el propio William M. Krauss hace más de un siglo, en el centro de Finger Park District, Betlam. El primer acto de Charles Krauss como presidente de la compañía fue trasladar la sede a Betlam y construir la Torre Krauss.

Este imponente edificio se encuentra en pleno corazón de la ciudad, junto a otros emblemáticos edificios como la Torre Wayland o el ayuntamiento de la ciudad. Se trata de un gran edificio con formas redondeadas y cubierto de cristal,



de sesenta y cuatro plantas que sigue pareciendo menudo en comparación con el edificio de industrias Wayland. En la última planta se encuentra el despacho del presidente y una gran sala de juntas en la que los accionistas deciden el rumbo de la compañía.

Complejo industrial de Hexamat Corp

Este enorme complejo industrial situado a las afueras de Betlam, en el marginal barrio de Industrial Park, fue edificado por una pequeña empresa conocida como Hexamat Corporation. A punto de entrar en quiebra a finales de los ochenta, fue absorbida por el gigante Krauss Chemical para convertir el complejo industrial en un laboratorio de manipulación y almacenaje de sustancias en estado gaseoso. Krauss Chemical decidió mantener el nombre del complejo y permitió que Hexamat siguiera existiendo bajo el mando de la dirección de su nuevo dueño.

Se trata de un enorme edificio de dos plantas y casi mil metros cuadrados de superficie, rodeado de una seguridad propia de una zona de guerra más que del almacén de una empresa. En su interior se envasan y almacenan distintos gases diseñados tanto para su uso industrial o militar como en ámbitos de seguridad. En el lado oeste del edificio se encuentran varios muelles de carga en los que los camiones cisterna pueden cargar y descargar dentro del perímetro de seguridad que proporcionan los miembros de la seguridad privada que Krauss Chemical contrata para todos sus centros.

Operaciones

Un año después: La prueba de fuego

Se cumple el primer aniversario de la muerte de Brian Wayland y sus seres queridos organizan una pequeña ceremonia en su honor. Todos los miembros del equipo del Centinela se encuentran allí reunidos cuando las protestas de una empobrecida Betlam amenazan con disturbios. Mientras el guardián de Betlam trata de controlar

los altercados, Mark Wong será el único capaz de evitar que la noche termine en tragedia.

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo del Centinela (La Mirada del Centinela, página 58), Norman Wallace.

Antagonistas: Miembros de los Payasos Siniestros (La Mirada del Centinela, página 131).

Escenarios: Wayland Manor (La Mirada del Centinela, página 101), un callejón en Bolingbrook (La Mirada del Centinela, página 112).

ESCENA 1: El aniversario de la muerte

En el jardín trasero de la mansión Wayland, donde reposan los restos de Brian Wayland, su nieta Brooke ha organizado una pequeña reunión el día del primer aniversario de la muerte del Centinela número uno. A ella acude el equipo actual del Centinela al completo, incluyendo a Norman Wallace, que ocupa el puesto de Instrumentación desde hace meses. También acude un agotado Szilard al que el alzhéimer ha comenzado a pasar factura: presenta claros síntomas de demencia además de necesitar una silla de ruedas para caminar. Todos los niños de la fundación Wayland han ido en grupo; entre ellos, un Mark Wong que ya ha superado los dieciocho años y ha comenzado a vivir por su cuenta mientras espera a formar parte del equipo del Centinela. De hecho, ha sido la muerte del primer Centinela y la testarudez de Goldfield lo que ha retrasado su prueba, aunque es algo que el equipo deberá afrontar inminentemente.

Junto a la tumba del difunto Wayland y bajo la lluvia de Betlam, su nieta Brooke pronuncia unas palabras de agradecimiento a los asistentes y da la palabra a James Goldfield, que pronuncia un encendido discurso en el que ensalza a su viejo amigo y la necesidad de proteger su legado.

En el ambiente se palpa la tristeza por su pérdida, pero también por los momentos oscuros que vive Industrias Wayland y toda la ciudad, azotadas por una dura crisis económica. Hacia el final de la ceremonia el teléfono móvil de Fedora comienza a vibrar y las alarmas del Centinela se disparan; hay problemas en Bolingbrook.

Los chicos de la fundación Wayland vuelven a sus hogares y Mark Wong que coge el autobús hacia el piso donde vive solo desde hace casi un año.

ESCENA 2: El segundo adiós

Al volver a la base del Centinela, Troy Sanders aprovecha para transmitirle al grupo un triste mensaje. Debe de marcharse de manera urgente a Chicago por «motivos personales» y se ve obligado a dejar el equipo temporalmente. Pese a las preguntas de sus compañeros, Troy no da ninguna información al respecto de su marcha. «Tengo que arreglar unos asuntos del pasado, nada más».

Troy trata de animar al grupo y decirles que volverá lo antes posible, que estén tranquilos, aunque su rostro refleja nerviosismo y preocupación. Debido al enfado de Goldfield, que le reprocha el

momento y las maneras de abandonar el equipo por segunda vez, Troy se disculpa con él a la vez que lo anima a realizar la prueba de acceso a Wong. «Hemos aplazado mucho este asunto, es hora de elegir un sustituto para Thomas». Justo antes de marcharse, Troy se despide de Goldfield en privado: «No sé si voy a volver, James. Cuida de los chicos, ¿vale?».

ESCENA 3: Una prueba de fuego

Debido a la mala situación económica de las empresas numerosos grupos sociales se han quedado en paro o han visto sus capacidades económicas muy mermadas. Como siempre en estos casos, las clases bajas han sido las más afectadas. Los niveles de pobreza se han disparado en Betlam durante los últimos meses, especialmente en el barrio de Bolingbrook, donde más de la mitad de las personas se encuentran en paro y un tercio de las familias ya no dispone de ingresos.

En este contexto, el barrio se ha convertido en una zona caótica donde las bandas y mafias de Betlam controlan y alimentan a gran parte de los habitantes y se suceden casi a diario manifestaciones de protesta y violentos ataques contra todo lo que simboliza el poder, ya sean comisarías o sedes de multinacionales.

Cuando el Centinela llega al barrio, varios grupos de jóvenes pertenecientes a los Payasos Siniestros utilizan la oscuridad de la noche para saquear algunas tiendas y sembrar el caos entre la población. Moviéndose rápidamente entre los diferentes focos de violencia gracias a las cámaras de la ciudad, Número 9 reduce a los pandilleros con facilidad.

Mientras tanto, el joven Wong está llegando a su piso en el peligroso barrio, intentando evitar todos los disturbios que se suceden desde el anochecer, cuando es testigo de un aparente crimen. Dos policías corren hasta un pequeño callejón donde una mujer pide auxilio. Al parecer un vecino ha llamado hace pocos minutos a la policía para denunciar un intento de violación, aviso que ha interceptado también el Centinela, que ya se encuentra en camino a toda prisa por los tejados de la zona.

En realidad la mujer es un miembro de los Payasos Siniestros, que, junto con otros siete miembros, ha tendido una emboscada a la policía. En el momento en que los agentes entran en el callejón los Payasos Siniestros los rodean y los dejan inconscientes. Su plan es matar a los agentes y exhibir sus cadáveres en la calle como símbolo de reivindicación. Wong no lo duda y entra en el callejón para ayudar. Pronto se encuentra en una situación límite, luchando contra ocho pandilleros en clara desventaja. Sus grandes habilidades para combatir le permiten noquear a varios de ellos, pero la cosa se complica cuando un pandillero utiliza varios cócteles molotov para tratar de prender fuego a Mark y a los agentes de policía, pues se genera un pequeño incendio en el callejón.

Cuando el Centinela hace aparición, un malherido Mark Wong trata de salvar a los agentes entre las





llamas. El guardián de Betlam consigue apagar rápidamente las llamas y salvar la situación ante la mirada del equipo, sorprendido por la heroica actuación del aspirante a Centinela. En ese momento todas las piezas encajan en la mente de Goldfield y ordena a Número 9 revelar su identidad a Mark y traerlo a la base. Aunque no ha sido una prueba de acceso ordinaria, el grupo considera más que probada la valía del chico para vestir el traje.

ESCENA 4: Un nuevo comienzo

Una vez han curado las heridas de Mark Wong en la base, le revelan el secreto del Centinela y lo invitan a vestir el traje. Mark se convierte oficialmente en Número 11 sin dudar. Pocos minutos después una alarma se activa en la base, un intento de ataque en una planta química a las afueras. Parece que la noche aún no ha terminado en Betlam...

Un año después: Fría venganza

Tras el nombramiento de Mark Wong como Centinela número 11, el equipo deberá hacer frente a un nuevo villano capaz de arrasar a cualquiera con tal de obtener venganza. Nuevos enemigos con viejas cuentas que arreglar irrumpen en la primera misión del nuevo equipo del Centinela.

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo del Centinela (La Mirada del Centinela, página 58), Norman Wallace.

Antagonistas: Sadalbar.

Escenarios: Torre Krauss, Complejo industrial de Hexamat Corp.

ESCENA 1: La amenaza química

En mitad de la noche, los sistemas desplegados por Fedora detectan numerosas alarmas de la policía. Se trata de alarmas automáticas que se comunican directamente con las fuerzas de la ley de Betlam y con varias agencias de seguridad privadas. El origen de la señal se encuentra en el complejo industrial de Hexamat Corp., una planta química descomunal donde parece que ha ocurrido alguna especie de accidente. Para cuando el Centinela llega al complejo la policía ha rodeado el lugar y los mandos discuten sobre si es peligroso entrar mientras la alarma química sigue activa.

El Centinela consigue evadir el perímetro policial ocultándose en la oscuridad de la noche y saltando la valla de seguridad desde uno de los edificios cercanos. En el interior del complejo, compuesto por una gran planta de producción y varios tanques de almacenamiento, todo se encuentra en silencio y no parece haber indicios de actividad en la fábrica pese a que todas las luces están encendidas.

ESCENA 2: El ataque de Sadalbar

Cuando el Centinela accede al interior de la planta química descubre a decenas de trabajadores desplomados en el suelo completamente drogados. Los sistemas de la armadura indican

la existencia de un fuerte gas somnífero en el ambiente. En un análisis preliminar el equipo descubre que alguien ha inundado el sistema de ventilación del edificio con el potente gas desde hace varios minutos. Los sistemas de análisis de la armadura son incapaces de detectar el tipo concreto del gas, lo que lleva a pensar que su origen es probablemente casero.

Mientras tanto el Centinela ha subido al segundo piso, un pequeño laberinto de pasarelas y tanques de gas donde, por sorpresa, Sadalbar lo golpea en el casco y le provoca una fractura por la que empieza a colarse el gas somnífero. El villano ha fijado a uno de los tanques de gas una pequeña bomba con potencia suficiente para arrasar el complejo y una cuenta atrás de apenas quince minutos. Tras un breve y encarnizado combate entre el terrorista y el guardián de Betlam, la ruptura de su casco termina por aturdirlo y cae al suelo, momento en el que Sadalbar aprovecha para darse a la fuga. En ese momento Fedora observa por las cámaras de seguridad cómo varios agentes de seguridad de Krauss Chemical entran en el muelle de carga y, con ayuda de un gran camión cisterna, comienzan a evacuar los gases peligrosos de la planta, acorde al protocolo de evacuación de la empresa. Lamentablemente, la bomba explotará mucho antes de que terminen su trabajo.

Llegado ese momento solamente existe una posibilidad. El recién nombrado Número 11 decide salir de la Centivan a toda prisa y desplazarse hasta el interior del complejo con la única ayuda de una máscara de gas. En su primera heroicidad como Centinela, Mark consigue llegar a tiempo y desactivar el explosivo gracias a las indicaciones de Wallace, aunque el villano hace tiempo que ha huido de la escena. En su retorno a la base los compañeros reciben con alegría a Mark, especialmente Fedora, mientras que Goldfield se muestra tenso y disgustado por el comportamiento imprudente del nuevo Centinela.

ESCENA 3: La historia detrás del monstruo

Mientras el Centinela se recupera del combate, Fedora y Goldfield comienzan a investigar sobre el nuevo villano, convencidos de que volverá a actuar en los próximos días u horas. Un vistazo rápido a los registros de Betlam revela que Hexamat pertenece desde hace años a la gigantesca Krauss Chemical, cuya sede se encuentra a pocos metros de la propia Torre Wayland. Fedora lanza un pequeño ataque a los sistemas de Krauss Chemical y logra infiltrarse en su sistema para tratar de averiguar qué almacenaba la multinacional a las afueras. Mientras tanto, Wallace y Goldfield revisan viejas noticias relativas a la empresa y descubren sus numerosos incidentes, incluyendo la polémica del gas tornado y cuando Nikolái Sadalbar sufrió sus heridas.

Además, Fedora accede a los archivos de la multinacional y descubre que entre otros, Hexamat almacenaba varios contenedores de gas tornado, un gas enormemente peligroso y cuyo almacena-

miento está prohibido en ciudad. Después de indagar al respecto, el equipo del Centinela descubre que la fórmula del gas fue desarrollada por un científico llamado Nikolái Sadalbar, de manera casual, durante su trabajo para la empresa. No hace falta mucho más para que el equipo ate cabos y descubra la identidad y los motivos del villano, aunque desconocen el porqué de hacerlo ahora y no en otro momento. Para colmo, Fedora contrasta los registros de Hexamat y descubre con asombro que uno de los contenedores de gas tornado que se encontraban en la planta química ha desaparecido durante el ataque y la empresa no sabe dónde se encuentra, aunque no puede denunciarlo porque se arriesgaría a una multa millonaria.

ESCENA 4: A un paso de la venganza

A pocas horas del ataque a Hexamat Corp., los sistemas automatizados de Fedora detectan varias llamadas de emergencia a la policía procedentes de la Torre Krauss. En unos instantes el Centinela se desplaza a la torre, donde los sistemas de emergencia han sido activados y la mayoría del personal se encuentra expectante en la calle.

En el interior del edificio el Centinela descubre que los pisos superiores han sido gaseados de la misma manera que en el primer ataque y Sadalbar se ha abierto paso entre la seguridad hasta el último piso, el despacho del presidente Charles M. Krauss. Allí, el Centinela descubre a Sadalbar, que sostiene al director Krauss en sus manos, suspendido junto a la ventana del despacho a punto de caer desde el piso 64. Ante la llegada del Centinela, este amenaza con dejar caer al empresario si trata de acercarse: «Detente, enmascarado. No pretendo volver a lastimarte, pero lo haré si te interpones en mi venganza. Salvar a este gusano, este genocida, no será ningún heroísmo. Ha causado innumerables víctimas y causará más si puede. Y usando mi trabajo para ello... No veas su muerte como algo malo, ciertamente es una salvación para el ser humano».

Aunque el Centinela trata de negociar con él, el villano termina por soltar a Charles M. Krauss y el héroe se lanza tras él para intentar salvarlo. Con una sorprendente acrobacia en caída libre, consigue agarrar al empresario al tiempo que utiliza su arpón-Z para detener la caída y entrar en la torre atravesando la cristalera. Instantes después, un desquiciado Sadalbar se lanza hacia el Centinela y, cegado por la ira, trata de acabar con él. Tras un duro combate, el Centinela derrota al científico y lo entrega a la policía ante la mirada de los centenares de curiosos para que sea juzgado y encarcelado.

El equipo del Centinela puede descansar por primera vez en los últimos días, y Mark Wong puede empezar su entrenamiento de manera formal. Sin embargo, Goldfield y Fedora son conscientes de que el contenedor de gas tornado desaparecido sigue en paradero desconocido y representa una gran amenaza para Betlam.

Cacería Salvaje es una aventura de género slasher para el juego de rol Fragmentos que trasladará a los jugadores a la Inglaterra rural de finales del siglo XVIII. Viene detallada siguiendo los mismos apartados que las series que pueden encontrarse en **Fragmentos** para que no sea necesario nada más que hacer los personajes y comenzar a jugar.

CACERÍA SALVAJE

por Pablo Sixto

Sinopsis:

Octubre de 1793. Tras la derrota del ejército británico en la Guerra de Independencia de los Estados Unidos, un grupo de soldados vuelve a su hogar en Inglaterra para continuar con sus vidas. Ha pasado casi una década desde entonces y de aquella guerra solo guardan los trofeos que trajeron con ellos... y sus terribles recuerdos.

Sin embargo, durante un invierno especialmente frío en Cliffrock Bay, los antiguos combatientes van a descubrir que trajeron algo más desde el continente americano. Una cacería salvaje está a punto de comenzar.

Género:

Slasher. Sigue las reglas normales del género con el siguiente cambio:

- La inmunidad de guion de los protagonistas se mantiene hasta que la amenaza sube a 7.
- La aventura comienza con un nivel de amenaza de 1.

Monstruo:

Skonondan

Vengador nativo americano

ACCIÓN 6: *Tomahawk* +3, Depredador de los bosques +2, Despellejar +1.

INTERACCIÓN 2: Imperturbable +1.

COGNICIÓN 3: Trampero experto +2, Cultura del pueblo Oneida +2.

Hitos: Los soldados británicos masacraron a su familia durante la guerra. Ha cruzado el océano Atlántico para poder terminar su venganza.

Debilidad: Miedo al fuego. Los recuerdos de su aldea envuelta en llamas hace que, en presencia de grandes fuegos, deje de ser un asesino frío y paciente para volverse una bestia salvaje.

Cuando los británicos entraron en contacto con la tribu de los Oneida fueron recibidos como invitados y compartieron con ellos la poca comida que guardaban ese invierno. El joven Skonondan tenía apenas diez años

cuando ocurrió y fue uno más de los niños Oneida que salieron a recibir a los visitantes. Ninguno de ellos pudo prever que horas más tarde se desencadenaría un infierno a orillas del río Shenandoah.

Skonondan estaba durmiendo cuando su madre lo despertó a gritos. La aldea estaba en llamas y el ruido de los mosquetes británicos era ensordecedor. A escasos metros de la puerta se encontraba el cadáver tiroteado de su padre. El niño y su madre huyeron entre el humo, pero apenas habían avanzado cuando varios soldados británicos se acercaron con sus armas preparadas para abrir fuego. En un intento desesperado por salvar a su hijo, la madre de Skonondan lanzó al pequeño a las heladas aguas del río. Cuando el niño recuperó la consciencia, era el único superviviente de su tribu, de la que no quedaba más que polvo y cenizas.

Aquella noche el pequeño nativo juró que sobreviviría para poder vengarse de los asesinos de su pueblo. Desde entonces ha dedicado una década a ese objetivo. Ha viajado hasta el viejo continente con el nombre de Francis Cooper y ha localizado a los hombres que llevaron a cabo aquella matanza. Ha tardado en conseguirlo, pero los espíritus están de su lado. Skonondan está decidido a matar a los asesinos de su tribu, aunque antes va a hacerles sufrir lo que él ha sufrido.

Escenario:

Cliffrock Bay

Pueblo pesquero en expansión

En lo alto de un acantilado, en una pequeña bahía de la costa de Inglaterra se encuentra este pequeño pueblo de pescadores. Fundado en 1650 por varias familias que ocuparon la zona buscando abundancia de peces, el pueblo se mantuvo inalterable durante más de un siglo. Apenas es una veintena de casas de madera de aspecto destartado y un pequeño embarcadero a nivel del mar con un par de barcos de pesca.

Sin embargo la guerra en el continente americano ha alterado la vida en Cliffrock Bay. Los miembros de la 13.^a Brigada que volvieron con vida a casa lo hicieron cargados de piezas de oro y plata que arrebataron a los indios como botín de guerra. Aquellos tesoros han servido para que el pueblo crezca, y los antiguos soldados son ahora dueños de tierras y negocios, como el aserradero de Naswell o la cantera de piedra de la familia Collins.

Descriptor: Alejado de grandes núcleos urbanos. Todos los habitantes se conocen entre ellos.

Hitos: Se ha beneficiado del dinero saqueado durante la guerra para expandirse. Durante los duros meses de invierno sus habitantes viven del pescado guardado en salazón en los enormes almacenes del pueblo.

El aserradero de Naswell

Complejo industrial en el corazón del bosque

En lo profundo del bosque, situado a una hora de distancia de Cliffrock Bay, se construyó este enorme aserradero. Fue fundado por James Naswell después de conseguir una gran suma de dinero vendiendo arte nativo americano a un museo londinense. Se trata de una edificación de dos plantas y más de cien metros de envergadura construida con madera de la región, y en su interior se trabajan a diario decenas de árboles, que se emplean en la construcción de barcos o se envían por mar a otros pueblos.

El aserradero da trabajo a gran parte de los hombres del pueblo cuando el estado de la mar no permite salir en los barcos de pesca. En agradecimiento han hecho que el señor Naswell sea no solo el alcalde, sino también jefe de gran parte del pequeño pueblo pesquero.

Descriptor: El camino al aserradero es abrupto y está cubierto por la maleza. A su alrededor se almacena un centenar de árboles talados a la espera de su traslado. Los animales del bosque no suelen acercarse por miedo al ruido de las sierras.

Hitos: El hijo mayor de los Collins perdió una mano mientras trabajaba en el aserradero.

Banda sonora:

BSO *Assassin's Creed 3*

Escena inicial: *Home Stead*

El bosque por la noche: *Wild Instincts*

Nervios en Cliffrock Bay: *Welcome to Boston*

BSO *El pacto de los lobos*

El ataque de Skonondan: *Savage Duel*

El aserradero: *Hunting the Beast*

Reparto:


Los personajes principales son cualquier tipo de habitantes que puede encontrarse en Cliffrock Bay, ya sea un pescador, barbero o ama de casa, pero con una cosa en común: todos sirvieron en la 13.^a Brigada del ejército británico durante la Guerra de Independencia de los Estados Unidos. Lo más fácil y lógico sería que fuesen soldados que arriesgaron su vida en el frente, pero también es posible que simplemente fuesen miembros de apoyo militar que se encargaran de los heridos o recorrieran territorio hostil como mensajeros, por ejemplo.


A pesar de la derrota, los británicos que volvieron de la guerra fueron recibidos por sus vecinos como patriotas y héroes de guerra, y se asentaron de nuevo en Cliffrock Bay. Con el dinero que saquearon han establecido negocios en el pueblo y ahora tienen una vida corriente, olvidados ya los horrores de la guerra. Es imprescindible que al menos la mayoría de protagonistas tenga una vida asentada con pareja e hijos, ya que durante la historia no solo van a ver que peligran sus vidas, sino también las de aquellos a los que más quieren.


Además de los protagonistas, en la historia influyen un par de personajes secundarios de gran importancia. Uno de ellos es James Naswell, el antiguo sargento de la 13.^a Brigada y actual alcalde de Cliffrock Bay. Ya entrado en los cincuenta años, pasa sus días en su aserradero controlando que todo vaya como Dios manda, y es la única persona viva que sabe a ciencia cierta por qué tuvo lugar la masacre del pueblo de los Oneida. El otro personaje secundario con relevancia en la trama es el pequeño Sammy Young. Este muchacho de nueve años es el hijo mayor del matrimonio Young y, en vez de acudir a la escuela, pasa la mayor parte del día en el bosque que rodea el pueblo. Él será el desencadenante de la historia que sacudirá la vida de todo un pueblo.

James Naswell

Alcalde carismático

 **ACCIÓN 2:** Antiguo soldado +2.

 **INTERACCIÓN 4:** Discurso político +1, Arrebato violento +3.


 **COGNICIÓN 2:** Ocultar secretos +2.


Hitos: Ha sido alcalde durante una década. Ordenó la matanza del pueblo Oneida tras ser descubierto abusando de una mujer de la tribu india. No se ha casado nunca, pero varios niños del pueblo son hijos suyos.


Complicación: Hombre de muchos secretos. Durante años ha mantenido relaciones sexuales con mujeres del pueblo sin que nadie lo descubriera. También oculta sus crímenes de guerra.

Sam «Sammy» Young

Niño travieso

 **ACCIÓN 1:** Corretear por el bosque +2, Espadas de madera +1.

 **INTERACCIÓN 2:** Cara de niño bueno +1.

 **COGNICIÓN 1:** Cuentos y fantasías +2.

Hitos: Él y su hermano tienen un escondite secreto en el bosque, junto al aserradero.

Complicación: Niño fantasioso. Sammy es conocido en el pueblo por inventarse toda clase de historietas y excusas para no ir a clase y pasar vel día paseando por el bosque.

Trama:

Durante la Guerra de Independencia de los Estados Unidos, la 13.^a Brigada estuvo destinada en territorio de nativos americanos para impedir que apoyaran al Ejército Continental. Dirigida por el sargento James Naswell, ofreció alianzas y arrasó aldeas según era necesario. Uno de sus últimos cometidos en la guerra fue negociar con la tribu de los Oneidas, un pueblo pacífico que tenía gran cantidad de recursos ya que controlaba un río muy importante en la región.

Durante aquel día de verano, el sargento y sus hombres se reunieron con los nativos y decidieron los términos de la alianza con el ejército británico y cerraron el trato con una copiosa cena a la luz de la hoguera. Todo iba a la perfección hasta que el sargento Naswell se fijó en una muchacha nativa que se alejaba para dormir en su choza. Interesado, el sargento salió tras ella y se introdujo en la cabaña para disfrutar de la inocente joven. Sus gritos de dolor alertaron a los miembros de la tribu, que descubrieron con terror lo que estaba ocurriendo en el interior de la choza. Cuando otros soldados se acercaron se encontraron con varios indios que intentaban golpear al sargento, por lo que asieron sus mosquetes y abrieron fuego.

Tras los primeros disparos se desencadenaron la locura y la violencia. Al cabo de unas horas, de la tribu de los Oneidas solo quedaban una montaña de cadáveres y un pueblo en llamas. El único superviviente, un niño llamado Skonondan, juró que se vengaría. Años después consiguió un pasaje para Inglaterra con el nombre falso de Francis Cooper. Una vez allí, no tardó en encontrar a los hombres que mataron a su pueblo y se dispuso a llevar a cabo su venganza.

La escena inicial de la partida tiene lugar en el *hall* del ayuntamiento. Queda poco para que comience el invierno y el mal tiempo impide que los barcos se echen a la mar, por todo esto el alcalde Naswell ha reunido a la mayoría del pueblo. Tanto los personajes como otros habitantes del pueblo discuten la mejor forma de afrontar el invierno cuando son interrumpidos por la señora Young. Se encuentra alterada y llorosa ya que se ha desatado una fuerte tormenta y su hijo no ha vuelto del bosque. Los vecinos se ponen de acuerdo para organizar grupos de búsqueda y rastrear el bosque.

- 1 Los personajes se organizan para ir al bosque a buscar al pequeño Sammy. Puede que decidan ir todos juntos o que se mezclen con otros ciudadanos para ir en su búsqueda. Está anocheciendo y llueve en abundancia, por lo que es necesario prepararse bien antes de aventurarse entre la vegetación.
- 2 Tras intensas horas de búsqueda, uno de los grupos encuentra al niño escondido en lo que parece ser un pequeño refugio construido por el propio infante. Está muy asustado y no para de llorar, balbuceando incoherencias. Sus ropas están manchadas de sangre, pero no parece que esté herido.
- 3 Los padres del niño y otros ciudadanos acompañan al crío al pueblo para darle comida y cuidarlo. Sammy ha dejado un rastro de sangre y el alcalde pedirá a sus antiguos compañeros del ejército que acudan a investigar lo ocurrido. Allí descubren el cadáver ensangrentado de Edgar Collins, trabajador del aserradero y antiguo compañero del ejército. Ha sido golpeado en la cabeza de manera salvaje y la piel de su cara despellejada como si se tratara de un animal. Esto hace que los personajes recuerden a las víctimas de los indios americanos durante la guerra.
- 4 De vuelta en Cliffrock Bay no consiguen dormir de la inquietud y no paran de oírse rumores de un asesino despiadado en el pueblo. Para detener esta ola de miedo, el alcalde Naswell pide a la gente que no se dejen llevar por el pánico y mantengan la calma. Se realiza un emotivo funeral en la iglesia al que acude el pueblo al completo.

- 5 Llega la noche y con ella vuelve a comenzar a llover. La gente se encierra en casa por miedo al posible asesino y el alcalde organiza a sus antiguos soldados para hacer vigilancia durante la noche. Desde el bosque llega el tétrico sonido de unos tambores resonando en la oscuridad y los protagonistas tienen la sensación de ser observados, mientras una sombra esquivo los acecha desde el lindero del bosque.
- 6 Cliffrock Bay se despierta con los desconsolados llantos de una madre que ha perdido a su hijo. Uno de los niños del pueblo, puede que hijo de un personaje protagonista, ha enfermado durante la noche y por la mañana yace muerto con el cuerpo cubierto de manchas sanguinolentas. Junto a la cama se encuentra un sencillo adorno con forma de pájaro como los que hacen los nativos americanos. Ha sido envenenado, pero nadie ha visto cómo y en el pueblo se habla de un espíritu que quiere vengarse de los soldados que lucharon en América.
- 7 Los protagonistas atan cabos y comprenden que lo que está ocurriendo está relacionado con lo que tuvo lugar hace una década durante la guerra. Durante el día sorprenden al alcalde Naswell recogiendo sus cosas a toda prisa y preparándose para huir en carro. Avisará a sus antiguos compañeros de que todo esto ocurre por lo que hicieron al pueblo de los Oneidas y, tras ser interrogado con un poco de arrojo, reconocerá que fue él quien comenzó aquella matanza. Abandonará el pueblo salvo que lo obliguen a quedarse por la fuerza.
- 8 Decidan quedarse o huir del pueblo, ha llegado el momento de que Skonondan se deje ver y se lance a por sus víctimas. Vestido con su ropa india y empuñando su *tomahawk*, el furioso indio entra en una de las casas de los soldados británicos para acabar con su familia. Los gritos no tardan en llegar y el miedo hace que se desate el caos. Skonondan ha dejado de ser un asesino sutil y ataca con fiereza a cualquiera que se ponga en su camino. Si se ve acorralado por varios hombres con antorchas el miedo al fuego lo hará huir hacia el bosque rápidamente, llevándose a una mujer o niño como rehén. Aquellos que hayan visto lo ocurrido pueden concluir que las antorchas han contribuido a alejar al asesino.
- 9 Skonondan ha huido hacia el aserradero para poder despellejar a su nueva víctima con la paciencia necesaria. Los protagonistas tienen un último momento para pensar en lo ocurrido y trazar un plan de acción antes de lanzarse al peligro. Si el alcalde no ha huido, puede que se una a ellos para enfrentarse a los demonios de su pasado.
- 10 Los protagonistas avanzan hacia el aserradero, donde se oyen los gritos de la última víctima de Skonondan. Ha llenado la zona cercana al aserradero de trampas mortales y se dispone a atraer a sus víctimas para poder darles caza de uno en uno. Si los antiguos soldados deciden prender fuego al aserradero, el asesino indio se lanzará furioso hacia ellos, pero también de manera descuidada. Esto podría darles una oportunidad de abatirlo con armas de fuego o de hacerle caer en alguna de sus propias trampas. De lo contrario Skonondan es un rival terrible y es probable que los protagonistas no sean capaces de derrotarlo.

Si los personajes consiguen acabar con la vida de Skonondan, el pueblo estará a salvo. Si no, lo más seguro es que los habitantes de Cliffrock Bay acaben cazados y despellejados como animales en el interior del bosque cuando traten de huir del pueblo.

Amenaza:

EL DECANO DE LOS JUEGOS DE ROL
ESPAÑOLES EN SU EDICIÓN DEFINITIVA

Aquelarre

LEGENDARIUM INFERNI

64 PÁGINAS A TODO COLOR
EN RÚSTICA POR SOLO 15,99 €



AQUELARRE
EDICIÓN CÓDICE



SAEPTUM ARBITRI
PANTALLA DEL DJ



ASTURIAS
MEDIEVALIA



AQUELARRE
BREVIARIUM



ARS MALEFICA

www.nosolorol.com



Regresas al castillo familiar después de dos siglos de destierro. Tendrás que enfrentarte a los que te hicieron daño y a tus propios recuerdos. ¿Llevas perdón o rencor contigo? ¿Buscas redención o es venganza lo que anhelas en realidad?

Cómo se juega

La Mitad Oscura es un juego narrativo para dos jugadores. Una partida del juego dura de 30 a 60 minutos. Antes de empezar a jugar, leed estas instrucciones en voz alta y asegúrense de que ambos jugadores las comprendáis.

Un jugador será la mitad serena y otro será la mitad oscura. Cada mitad empieza con seis dados de diferente color: blancos para la mitad serena y negros para la mitad oscura. Cada jugador lee para sí su texto de introducción y piensa en los objetivos de su mitad. ¿Quiere reconciliarse y arreglar las cosas con su familia o ha venido para hacerles pagar por lo que ocurrió?

Los detalles de lo sucedido en el pasado de la historia son deliberadamente ambiguos, de modo que los jugadores puedan decidir durante el juego mediante su narración compartida qué es lo que ocurrió. Algunos detalles pueden no llegar a revelarse nunca, dejando la historia imbuida de un halo de misterio.

La historia se estructura en tres escenas. Al principio de cada escena, cada jugador escoge entre uno y cuatro dados en secreto, como

LA MITAD OSCURA

Por Manuel J. Sueiro y Pilar M. Espinosa

apuesta. Esos dados se apartan porque son los dados de la escena. Quien saque más dados decide quién va narra en primer lugar. En caso de empate empieza la mitad oscura. El jugador que empieza narrando lee su texto del encuentro y luego narra la escena de recuerdo que le corresponde.

La otra mitad puede interrumpir o matizar alguna de las cosas que cuenta el jugador activo, pero al hacerlo gasta (y descarta) uno de sus dados de esa escena.

Una vez que ha terminado la narración de ese jugador, el otro jugador narra su escena de recuerdo (sin utilizar su texto del encuentro).

Cuando los dos jugadores han narrado sus escenas de recuerdo, se tiran los dados de escena restantes y se suman los valores de cada lado. El lado que obtenga el resultado más alto narra la resolución de esa escena. En caso de empate se vuelven a lanzar los dados.

El jugador ganador añade un dado a su reserva, el otro añade dos dados (la reserva nunca puede ser mayor que los seis dados iniciales). Los demás dados de escena se descartan y se pasa a la siguiente escena.

Cualquier elemento, hecho o personaje introducido por un jugador durante su narración se consideran válidos y ciertos para la historia y pueden ser utilizados en una narración posterior por cualquiera de los dos jugadores. Por regla general, no se podrá contradecir o desdeñar la narración de otro jugador posteriormente.

Una vez narrada la resolución de la última escena se tiran los dados restantes en la reserva de cada jugador. El lado ganador narra el epílogo.

Si habéis comprendido las instrucciones podéis empezar a jugar. Decidid qué jugador interpretará a la mitad serena y cuál a la mitad oscura. Cada jugador recibe entonces la hoja de instrucciones titulada como su mitad.

Otras mitades oscuras

Puedes trasladar la mecánica de juego de **La Mitad Oscura** a otros escenarios y otras historias. Escribe los fragmentos necesarios para definir las escenas o esboza la idea principal y deja que se improvisen. Por ejemplo:

- ◆ En el salvaje oeste, una banda de forajidos abandona a uno de sus compañeros en el desierto y lo da por muerto. Rescatado de las garras de la muerte por una pacífica tribu de indios, vive con ellos y aprende su cultura. Años después regresa a su pueblo natal para encontrar que sus compañeros se han convertido en ciudadanos respetables.
- ◆ Un pandillero ha abrazado la religión en prisión y ahora vuelve al barrio tras cumplir condena, dividido entre sus nuevas creencias y el rencor hacia sus antiguos compañeros, a los que considera responsables de su encarcelamiento.
- ◆ En una galaxia muy, muy lejana, el miembro de una orden de monjes guerreros vuelve a su planeta natal y encuentra que su familia, antaño esclavos, ha sido asesinado por alienígenas moradores del desierto.

ERES LA MITAD SERENA

Quieres perdonar y ser perdonado, redención, revivir buenos momentos, seguir adelante.

Lee el siguiente texto para ti:

Eres un inmortal y hace dos siglos caíste en desgracia antes los severos ojos de Anathon, tu padre. Tu pecado, tu afrenta fue considerada tan grave que todos te dieron la espalda. Incluso Erik, tu querido hermano de sangre, no pudo ocultar su decepción y se puso del lado de vuestro padre. Se te juzgó y condenó con rapidez y se te dio por muerto. Tu amada y frágil Lissandra lloró por ti, tu familia y amigos sufrieron tu pérdida. Pero no estabas muerto. Durante doscientos años has vagado por el mundo intentando aprender a olvidar, a perdonar lo que te hicieron y a perdonarte a ti mismo. Ahora regresas al viejo castillo familiar dispuesto a confrontar a tu pasado, a cerrar viejas heridas, a perdonar y a ser perdonado. Pero algo dentro de ti tiene unas intenciones muy diferentes...

ESCENA PRIMERA

Escoge en secreto cuántos van a ser tus dados de escena (entre 1 y 4). Compáralos con los de la otra mitad. ¿Has ganado la apuesta? Entonces tú decides quién será el primer jugador de esta escena. En caso de empate empieza el otro jugador.

Lee el siguiente texto si eres el primer jugador de esta escena:

Los jardines que rodean el castillo han perdido su anterior belleza y serenidad, son sin duda un reflejo de la decadencia de la familia. Erik y la banda de cachorros que lo acompañan están sentados en los capós de sus coches, riendo descarados de hazañas recientes. No notan tu presencia hasta que lo permites y para entonces estás ya muy cerca de ellos. Las risas cesan y el silencio lo inunda todo. Los cachorros se levantan para rodearte y lo permites al tiempo que caminas hacia Erik, que avanza a tu encuentro. En sus ojos percibes sorpresa, miedo y también esperanza. «Padre dijo que vendrías» —dice pretendiendo seguridad—, «pero yo no creí que fueras tan idiota».

Cuando sea tu turno, narra un recuerdo que refleje uno de los muchos buenos momentos que Erik y tú pasasteis juntos, por ejemplo la vez que te salvó la vida o cuando asumió la culpa de un error tuyo para protegerte.

Si es el turno del otro jugador puedes descartar uno de tus dados de escena para interrumpir su narración e introducir un matiz o un elemento que no contradiga su narración.

Si los dos jugadores habéis narrado vuestro recuerdo, lanzad los dados de escena y sumad cada uno vuestros valores. El que obtenga el resultado mayor gana la escena y narra el desenlace en el que describe qué es lo que pasa con Erik y los cachorros. En caso de empate volved a lanzad los dados.

¿Has ganado la escena? Añade un dado a tu reserva. Si el otro jugador ganó la escena añade dos dados a tu reserva.

ESCENA SEGUNDA

Escoge en secreto cuántos van a ser tus dados de escena (entre 1 y 4). Compáralos con los de la otra mitad. ¿Has ganado la apuesta? Entonces tú decides quién será el primer jugador de esta escena. En caso de empate empieza el otro jugador.

Lee el siguiente texto si eres el primer jugador de esta escena:

Einmenso salón fue en el pasado lugar de Reunión de los de vuestra especie. Aquí se celebraron suntuosas fiestas, se tejieron alianzas y se consumaron traiciones. En este salón, en una de aquellas fiestas, conociste a tu amada Lissandra. El recuerdo de su pelo azabache y sus hermosos ojos grises, de sus labios rojos y su delicada piel se funde con la realidad cuando Lissandra se gira en mitad del salón, ahora casi vacío, esquivando tu mirada. «Has vuelto», dice con voz queda, como para sí. Como movidas por un reflejo, sus manos se apresuran a tapar el colgante en forma de lágrima que pende de su cuello. El colgante que, desde que tú recuerdas, identifica a la concubina de tu padre.

Cuando sea tu turno, narra una escena del pasado que refleje la fuerza del amor que sentiste por Lissandra. Por ejemplo, el día que os conocisteis en aquella fiesta o la última noche que pasasteis juntos antes de tu condena.

Si es el turno del otro jugador puedes descartar uno de tus dados de escena para interrumpir su narración e introducir un matiz o un elemento que no contradiga su narración.

Si los dos jugadores habéis narrado vuestro recuerdo, lanzad los dados de escena y sumad cada uno vuestros valores. El que obtenga el resultado mayor gana la escena y narra el desenlace en el que describe qué es lo que pasa con Lissandra. En caso de empate volved a lanzad los dados.

¿Has ganado la escena? Añade un dado a tu reserva. Si el otro jugador ganó la escena añade dos dados a tu reserva.

ESCENA TERCERA

Escoge en secreto cuántos van a ser tus dados de escena (entre 1 y 4). Compáralos con los de la otra mitad. ¿Has ganado la apuesta? Entonces tú decides quién será el primer jugador de esta escena. En caso de empate empieza el otro jugador.

Lee el siguiente texto si eres el primer jugador de esta escena:

Recuerdos de una vida milenaria, de otros tiempos y otros lugares se reparten en una enorme estancia situada en la torre más alta del castillo. Ahora el polvo cubre los tesoros de incalculable valor que Anathon ha coleccionado como caprichos de un niño durante su longeva vida. Junto a una ventana aparentemente absorto Anathon paladea los segundos previos a vuestro encuentro. Su piel ha perdido la juventud eterna que le fue prometida y se muestra gris y surcada por profundas e incontables arrugas, pero sus ojos tienen el mismo brillo de genialidad y fuerza que lo convirtió en rey de los de vuestra especie. «El hijo pródigo ha vuelto», dice directamente en tu mente, sin mover los labios.

Cuando sea tu turno narra una escena del pasado que refleje un momento de inspiración compartido por Anathon, por ejemplo cuando te enseñó los secretos de vuestra especie o cuando te convirtió orgulloso en su heredero.

Si es el turno del otro jugador puedes descartar uno de tus dados de escena para interrumpir su narración e introducir un matiz o un elemento que no contradiga su narración.

Si los dos jugadores habéis narrado vuestro recuerdo, lanzad los dados de escena y sumad cada uno vuestros valores. El que obtenga el resultado mayor gana la escena y narra el desenlace en el que describe qué es lo que pasa con Anathon. En caso de empate volved a lanzad los dados.

Lanzad los dados restantes en vuestras reservas y sumad los resultados. La mitad que obtenga el valor más alto narra un epílogo.



ERES LA MITAD OSCURA

Quieres castigar y ser castigado, venganza, recrearte en recuerdos amargos, acabar con todo.

Lee el siguiente texto para ti:

Eres un inmortal y hace dos siglos caíste en desgracia antes los caprichosos ojos de Anathon, tu padre. Tu gesto de desafío fue la oportunidad perfecta para que todos te dieran la espalda. Erik, tu envidioso hermano de sangre no quiso perder la oportunidad y te traicionó para ganarse el favor de vuestro padre. Se realizó una parodia de juicio y se te condenó a muerte. Tu amada y frívola Lissandra te olvidó, tu familia y amigos continuaron sin ti. Pero no estabas muerto. Durante doscientos años has vagado por el mundo pensando en tu venganza, recordando lo que te hicieron y lo que te hiciste a ti mismo. Ahora regresas al viejo castillo familiar dispuesto a confrontar a tu pasado, a castigar, a hacer pagar a todos por tu sufrimiento. Pero algo dentro de ti tiene unas intenciones muy diferentes...

ESCENA PRIMERA

Escoge en secreto cuántos van a ser tus dados de escena (entre 1 y 4). Compáralos con los de la otra mitad. ¿Has ganado la apuesta? Entonces tú decides quién será el primer jugador de esta escena. En caso de empate tú eres el primer jugador en esta escena.

Lee el siguiente texto si eres el primer jugador de este escena:

Los jardines que rodean el castillo han perdido su anterior belleza y serenidad, son sin duda un reflejo de la decadencia de la familia. Erik y la banda de cachorros que lo acompañan están sentados en los capós de sus coches, riendo descarados de hazñas recientes. No notan tu presencia hasta que lo permites y para entonces estás ya muy cerca de ellos. Las risas cesan y el silencio lo inunda todo. Los cachorros se levantan para rodearte y lo permites al tiempo que caminas hacia Erik, que avanza a tu encuentro. En sus ojos percibes ansiedad, miedo y también amenaza. «Padre dijo que vendrías» — dice pretendiendo seguridad—, «pero yo no creí que fueras tan idiota».

Cuando sea tu turno, narra un recuerdo en el que Erik te fallara, por ejemplo cuando te traicionó y se puso del lado de vuestro padre o cuando tuviste que tapar alguno de sus muchos deslices.

Si es el turno del otro jugador puedes descartar uno de tus dados de escena para interrumpir su narración e introducir un matiz o un elemento que no contradiga su narración.

Si los dos jugadores habéis narrado vuestro recuerdo, lanzad los dados de escena y sumad cada uno vuestros valores. El que obtenga el resultado mayor gana la escena y narra el desenlace en el que describe qué es lo que pasa con Erik y los cachorros. En caso de empate volved a lanzad los dados.

¿Has ganado la escena? Añade un dado a tu reserva. Si el otro jugador ganó la escena añade dos dados a tu reserva.

ESCENA SEGUNDA

Escoge en secreto cuántos van a ser tus dados de escena (entre 1 y 4). Compáralos con los de la otra mitad. ¿Has ganado la apuesta? Entonces tú decides quién será el primer jugador de esta escena. En caso de empate tú eres el primer jugador en esta escena.

Lee el siguiente texto si eres el primer jugador de este escena:

En inmenso salón fue en el pasado lugar de reunión de los de vuestra especie. Aquí se celebraron suntuosas fiestas, se tejieron alianzas y se consumaron traiciones. En este salón, durante tu juicio, viste por última vez a tu amada Lissandra. El recuerdo de su pelo azabache y sus fríos ojos grises, de sus labios rojos y su delicada piel se funde con la realidad cuando Lissandra se gira en mitad del salón, ahora casi vacío, esquivando tu mirada. «Has vuelto», dice con voz queda, como para sí. Como movidas por un reflejo, sus manos se apresuran a tapar el colgante en forma de lágrima que pende de su cuello. El colgante que, desde que tú recuerdas, identifica a la concubina de tu padre.

Cuando sea tu turno, narra un recuerdo que refleje un mal momento con Lissandra, por ejemplo uno de sus frecuentes y pequeños engaños o una situación en la que te sintieras humillado por sus reproches.

Si es el turno del otro jugador puedes descartar uno de tus dados de escena para interrumpir su narración e introducir un matiz o un elemento que no contradiga su narración.

Si los dos jugadores habéis narrado vuestro recuerdo, lanzad los dados de escena y sumad cada uno vuestros valores. El que obtenga el resultado mayor gana la escena y narra el desenlace en el que describe qué es lo que pasa con Lissandra. En caso de empate volved a lanzad los dados.

¿Has ganado la escena? Añade un dado a tu reserva. Si el otro jugador ganó la escena añade dos dados a tu reserva.

ESCENA TERCERA

Escoge en secreto cuántos van a ser tus dados de escena (entre 1 y 4). Compáralos con los de la otra mitad. ¿Has ganado la apuesta? Entonces tú decides quién será el primer jugador de esta escena. En caso de empate tú eres el primer jugador en esta escena.

Lee el siguiente texto si eres el primer jugador de este escena:

Recuerdos de una vida milenaria, de otros tiempos y otros lugares se reparten en una enorme estancia situada en la torre más alta del castillo. Ahora el polvo cubre los tesoros de incalculable valor que Anathon ha coleccionado como caprichos de un niño durante su longeva vida. Junto a una ventana aparentemente absorto, Anathon paladea los segundos previos a vuestro encuentro. Su piel ha perdido la juventud eterna que le fue prometida y se muestra gris y surcada por profundas e incontables arrugas, pero sus ojos tienen el mismo brillo de locura y crueldad que lo convirtió en rey de los de vuestra especie. «El hijo pródigo ha vuelto», dice directamente en tu mente, sin mover los labios.

Cuando sea tu turno, narra un recuerdo que refleje la crueldad y locura de Anathon, por ejemplo, cuando se celebró el juicio por tu pecado o su desproporcionada decepción por alguna afrenta insignificante.

Si es el turno del otro jugador puedes descartar uno de tus dados de escena para interrumpir su narración e introducir un matiz o un elemento que no contradiga su narración.

Si los dos jugadores habéis narrado vuestro recuerdo, lanzad los dados de escena y sumad cada uno vuestros valores. El que obtenga el resultado mayor gana la escena y narra el desenlace en el que describe qué es lo que pasa con Anathon. En caso de empate volved a lanzad los dados.

Lanzad los dados restantes en vuestras reservas y sumad los resultados. La mitad que obtenga el valor más alto narra un epílogo.



Entrevista a Luis Royo y Rómulo Royo



por Saray Lorenzo

¿Por qué las mujeres tienen tanto protagonismo en vuestra obra?

[Rómulo] En la obra de Luis la figura de la mujer está aún más patente que en mis trabajos. Es atractivo para nosotros representarla porque tiene mil matices, es más rica en contrastes: una imagen puede estar llena de fuerza y delicadeza a la vez. Vemos más difícil de conseguir estos contrastes en el hombre. La atracción por representar a la mujer está ahí, sin saber del todo a veces el porqué.

Sexo y violencia. ¿Provocación o inspiración?

[Ambos] Nos hace gracia lo de provocación o inspiración. Sin proponérselo, cuando estamos a solas evadiéndonos de todo lo demás para vivir en nuestros mundos interiores y fantasías, raras veces nos privamos de alguno de estos dos ingredientes. Es lo que a uno le apetece plasmar y cristalizar. Y si luego encima lo que uno realiza es provocador y sexual, bienvenido sea.

Son dos temáticas que hoy día, en bastantes ocasiones, están injustamente mal consideradas. De cualquiera de las dos han salido obras de grandes maestros en diversas artes. Epopeyas magníficas o lienzos y frescos que, aun siendo encargos de la Iglesia, están llenos de contenido sexual y violencia. En el cine y en la música hay creaciones geniales, y así infinidad de obras magistrales en las que bucearíamos.

El sexo y la violencia han atraído al hombre a lo largo de la humanidad. Han tomado un rol muy importante en el curso de las civilizaciones y su legado ha influido, como todos sabemos, en construir el mundo que hoy conocemos. De alguna manera forman parte de nosotros, ya sea para bien o para mal.

Como artistas y creadores de mundos, ¿qué consejos podríais dar a nuestros lectores para guiar su proceso creativo a la hora de gestar nuevas historias?

[Ambos] No nos atreveríamos a dar consejos, los procesos creativos no son matemáticos, cada cual tiene que encontrar el suyo propio. Lo que sí podemos hacer es comentar cuáles son nuestras pautas a la hora de abordar el trabajo. En nuestro caso nuestro objetivo es ser fieles a representar lo que llevamos dentro, al margen de las modas. Plasmar lo que uno tiene en su interior es una necesidad, y poco a poco vas encontrando la forma de que esos mundos íntimos y etéreos se materialicen. El reto que uno mismo se pone a la hora de desarrollarlo es elegir una manera propia. Después entra el proceso de los borradores, los bocetos, la documentación, hasta alcanzar la fase final.

¿Por qué Malefic? ¿De dónde sale esta idea?

[Rómulo] Una serie de acontecimientos a lo largo de los años ha sido lo que ha llevado a lo que actualmente es Malefic Time. Partió de una antiheroína, algo nada corriente en los años noventa, una figura femenina con una estética distinta a la que acontecía en esos años. Viene ya de muy atrás. Luis hizo unas portadas para uno de sus libros que ya tituló *Malefic*. En su interior aparecían algunas imágenes en las que se presentaba una Luz rubia, con su espada y empuñadura características, así como con otros elementos. Fue publicado en el 94, y dos años más tarde me propuso trabajar en un pequeño libro a modo de maqueta. La premisa es que había que partir de esas ilustraciones en la que Luz, ya muy definida, era la principal protagonista. Rodeada de un mundo de ángeles y demonios, buscaba en las profecías obsesionada por los manuscritos y arte antiguo de diversas civilizaciones.

Recuerdo que cuando nos pusimos a trabajar en la maqueta estaba con una serie personal de fábricas y sado. Comencé a desarrollar un mundo industrial moderno lleno de óxido y decadencia. Eso derivó en que Luz viviera en una fábrica medio derruida en New York; dentro de ella aparecía una bañera clásica con sus patas de león donde Luz calmaba grandes fiebres junto a sus búhos, que más adelante pasarían a ser lechuzas. Centramos el universo en un futuro cercano, 2038, y en un mundo apocalíptico. Estamos en el juicio final. Esta historia juega con misteriosos datos ancestrales y verídicos de diversas culturas, una conexión del pasado

Fotografía de Rebeca Saray

Luis Royo (Teruel, 1954) y Rómulo Royo (Zaragoza, 1976), ilustradores y pintores, son los creadores del universo de Malefic Time, constituido por dos libros ilustrados y un tercero en desarrollo y numerosas colaboraciones en forma de novela, manga, álbum de música y figuras de acción. Este año se sumará a la lista el juego de rol, **Plenilunio**, de mano de Nosolorol Ediciones. En esta entrevista, Luis y Rómulo nos cuentan su visión de su estilo artístico y su obra, profundizando en *Malefic Time*.

como guía para descifrar grandes acontecimientos del futuro. El primer libro de la trilogía, titulado *Apocalypse*, contiene un CD en el que se explica más extensamente y puede verse parte de esta maqueta.

Todo esto fue la premisa que desarrollaríamos más profundamente en 2010. Es cuando lo concebimos como un proyecto multidisciplinar en el que queríamos mezclar distintas artes: preparamos ilustraciones y lienzos de gran formato intentando fundir los dos conceptos.

¿Qué fuentes de inspiración hay detrás de *Malefic*?

[Ambos] La fuente de inspiración es una historia que, en esencia misma, a uno le gustaría que sucediera. El propósito de Luz es cambiar el mundo en el que está, sin saber adónde la conducirán sus acciones. Uno en su interior busca lo mismo: el cambio de esta sociedad, llena de mecanismos y valores que van oprimiendo al ser humano cada vez más. Busca aquello llamado libertad.

¿Conocéis el mundo de los juegos de rol? ¿Habéis jugado alguna vez? ¿Cuál es vuestra ambientación favorita, o en cuál os gustaría jugar?

[Rómulo] Es un mundo que siempre me ha atraído. Hemos visto jugar al rol, pero no hemos jugado, al menos seriamente. Recuerdo que de crío me encantaba inventarme juegos de mesa. Desarrollaba batallas de la historia elaborando sus respectivas fichas y tableros conforme a los mapas territoriales de las distintas épocas, me documentaba de las legiones o flotas con las que contaban y realizaba unas reglas de juego. Pasaba meses con un mismo juego. Como a veces hacía hasta más de quinientas fichas, no calculaba bien los tiempos.

De una narración plástica a una narración con palabras: ¿cuál es el salto de la imagen a las letras?



[Ambos] Aunque puedan ir de la mano, ni una ni otra pueden sustituirse. Cada una tiene unas virtudes. Por eso en el complejo universo de *Malefic* se le da mucha importancia a ambas.

¿Por qué se tomó la decisión de crear un juego de rol sobre *Malefic*? ¿Qué esperáis de él?

[Ambos] Es una idea que rondaba en la cabeza desde que Edge propuso que les preparáramos una propuesta para un juego de tablero sobre *Malefic*. Eso se quedó aparcado porque nosotros mismos no podíamos preparar una estructura de juego.

Más tarde nos contactó Manuel J. Sueiro de Nosoloro Ediciones, y nos propuso hacer, cómo no, un juego de rol. Tras un primer encuentro intenso no lo pensamos dos veces: sabíamos que *Malefic* estaba en buenas manos y contaríamos con todos los ingredientes para un buen juego.

Para quien aún no la conozca, ¿en qué consiste la ambientación de *Malefic*?

[Ambos] En *Malefic* nos retraemos a los orígenes, la Diosa Madre, los dioses mesopotámicos... y recorremos las distintas religiones y el yugo que han supuesto para la humanidad. Entonces nos trasladamos a un futuro cercano, el 2038, cuando todo esto se hace palpable y nuestro mundo vive el apocalipsis profetizado. No el que se vulgariza como fin de todo, sino el que marca un fin de un tipo de sociedad. Todo esto se entrelaza con las aventuras de *Malefic*, los personajes, los sucesos, etcétera.

Ilustración, novela, manga, videoclip, música, figuras y ahora un juego de rol. ¿Hacia qué nuevas fronteras os gustaría que creciese el proyecto?

[Ambos] Nos gustaría que llegara al cine, pero también a otros medios, como los videojuegos. El universo es rico en historia y personajes, lo concebimos para que se preste a todo esto. Pero estos dos medios son complejos y requieren de un gran presupuesto: *Malefic* necesita

de grandes escenarios, muchos personajes, efectos 3D, etcétera. Habrá que esperar a terminar los tres libros principales para hablar de todo ello (por ahora están en el mercado *Apocalypse* y *110 Katanas*).

Desde que empezó, el proyecto no ha hecho más que crecer en distintos soportes, como has enumerado. Se estudia cada ampliación y si no se ve claro no se lleva a cabo, como nos ha pasado con algunas propuestas. Somos conscientes de que cada nueva parcela o colaboración lo enriquecen y hacen más completo y grande. Esto ha sido gracias a todos los colaboradores, que han sido fundamentales en *Malefic*. Desde Jesús Vilches con la novela *Codex Apocalypse*, Kenny Ruiz con el manga de *Soum*, Avalanch con el álbum de música, la casa de figuras estadounidense y japonesa Yamato, Nocturna Models, que han realizado bastantes figuras de los personajes, portafolios, aparte del *merchandising* que hay alrededor de *Malefic* y otras colaboraciones que no nombramos aquí por no extendernos, pero que pueden verse en la página web de *Malefic Time*.

De los personajes que están tomando parte de la historia de *Malefic*, ¿cuál os gustaría interpretar en una partida de rol y por qué?

[Rómulo] Samael, no sé muy bien por qué, pero me parece bizarra la escena de llevar una cresta de pinchos por las calles de New York, la cara marcada y unas alas de aleaciones de distintos metales. Igual es porque una noche, cuando estaba pintando el cuadro, como él es negro me pinté la cabeza entera del mismo color para mimetizarme con él.

Si tuvierais que crear una hoja de personaje de Luis Royo y Rómulo Royo, ¿cómo complementaríais la sección de méritos y defectos?

[Ambos] Seríamos incapaces de asumir ese papel, Manuel J. Sueiro sería el idóneo para hacer esas hojas de personaje.

DISEÑANDO

por Sergio M. Vergara

Plenilunio es el juego de rol de Nosolorol Ediciones basado en el prolífico universo de Malefic Time de Luis Royo y Rómulo Royo. El juego, cubriendo un espacio hasta ahora no explorado, formará parte del ambicioso proyecto multiplataforma que hasta ahora se compone por dos libros de ilustraciones, una novela de Jesús B. Vilches, un manga de Kenny Ruiz y un álbum del grupo musical Avalanch.

El universo de Malefic Time nos presenta un mundo apocalíptico en el que los hombres estamos en medio de una batalla entre los Solares y los Lunares, unos seres antropomorfos alados que bien podrían recordarnos a los ángeles y demonios de las tradiciones judeocristianas. Sin embargo, el conflicto va más allá, siendo una revisión de los mitos y creencias que han ido reinterpretando a estos seres en constante lucha.

Alrededor de esto surgen sociedades ancestrales y clanes que luchan por sobrevivir y que se preparan para la venida de Luz, el último descendiente de Luna y Marte, la decimotercera reencarnación del principio elemental de lo femenino. Luz está destinada a encontrar la espada Malefic en Nueva York y desestabilizar la balanza hacia uno u otro bando de estas criaturas. El destino de la humanidad depende de esta joven a merced de un secreto plan que solo el destino conoce.

La ambientación de Plenilunio

Siguiendo la ambientación desarrollada por Jesús V. Vilches en sus novelas basadas en el universo de Luis Royo y Rómulo Royo, la acción transcurrirá en la ciudad de Nueva York entre los años 2032 y 2038. Este periodo abarca desde el momento en el que el maestro de Luz la abandona hasta el momento en el que ella consigue la espada Malefic. En este marco, los jugadores interpretarán personajes que juegan un papel muy importante en la historia, siguiendo un destino muchas veces superior al que ellos aspiraban. Así, el juego gira en torno a uno de los temas recurrentes de la obra de Malefic Time: el destino frente al libre albedrío.

El efecto de ese destino en **Plenilunio** puede ser muy variado para los personajes. Por ejemplo, puede que tengan que eliminar a un grupo de habitantes de unos túneles por donde más adelante pasará una indefensa Luz, o custodiar un objeto de poder que un lugarteniente de los Solares necesitará. De esta forma, existe una relación entre lo que hacen los personajes y lo que sucede en el arte de Luis Royo y Rómulo Royo, contribuyendo a esa sinergia que llena el espíritu de Malefic Time.

Este destino también tiene un efecto en los personajes, ya que les confiere capacidades por encima de lo común para que este se cumpla. Por tanto, los jugadores podrán elegir libremente si quieren abrazar su destino (obteniendo ventajas pero precipitándose al «fin» del personaje) o dejarse llevar por el libre albedrío.

Mecánica de juego

Plenilunio tiene un sistema de juego propio, sencillo y directo para que esté al alcance de todo el público (desde los jugadores más veteranos hasta los que quieren acercarse por primera vez a un juego de rol).

Los personajes tendrán siete rasgos que engloban las distintas acciones que pueden realizarse: relacionarse con los demás, pelear, esconderse, utilizar sus capacidades excepcionales... Estos rasgos tienen valores entre 1 y 5, y cuanto más alto es el valor, mejor es el personaje. Los personajes principales de la ambientación, como Luz y Soum, podrán tener valores superiores, mostrando un nivel diferente al de los personajes jugadores. Los personajes serán poderosos, como los miembros de las 110 Katanas, de manera que se notarán los efectos de su presencia dentro de su historia y sus destinos cobrarán un sentido real.

Los resultados de las acciones se resuelven realizando una prueba enfrentada contra director de juego con dados de seis caras. El jugador tira tantos dados como el valor del rasgo implicado y el director de juego, tantos como la dificultad de la acción. Los resultados de 4 o más se contabilizan como éxitos, y si el jugador obtiene un mejor resultado, conseguirá su objetivo. En caso de empate, la acción se considera un éxito, pero con un revés para el personaje.

Además, se comparte una reserva de «puntos de Destino», determinada para cada partida entre cinco y diez dados, que los jugadores pueden ir gastando durante la historia para mejorar sus tiradas. Sin

PLENILUNIO

embargo, estos datos pueden incrementar la puntuación total de Destino del personaje, precipitándolo hacia su final. Cuando un personaje jugador alcanza su Destino, se narra cómo lo ha alcanzado y el personaje deja de ser jugable.

El libro

Plenilunio será un libro de rol de unas 200 páginas a todo color, ilustrado con el inconfundible arte de Luis Royo y Rómulo Royo y con diseños originales de Javier Charro. El libro se compondrá de siete capítulos donde se detallarán los pormenores del juego y de la ambientación de Malefic Time. Además de un primer capítulo introductorio en el que se explica el mundo de juego y el contenido del libro, Plenilunio contará con capítulos centrados en la mecánica, como el sistema, los personajes y el director de juego; otros centrados en la ambientación y su influencia en el juego: la ciudad de Nueva York, su estado en Malefic Time y unas pinceladas de la situación en que se encuentran el resto de ciudades del mundo, los seres sobrenaturales

que pueblan Nueva York (desde Solares y Lunares hasta los objetos míticos y criaturas como los querubines); y un capítulo final destinado a las aventuras y a los esquemas de campaña (serie de aventuras).

Plenilunio es un juego de rol que te transportará al apocalíptico universo creado por Luis Royo y Rómulo Royo, donde podrás encarnar personajes que cumplen un papel activo en la historia de Malefic Time. Un juego profundo pero sencillo a su vez, que facilitará la inmersión en este fascinante mundo.

Ficha técnica:

Autores: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro, Iván Sánchez y Sergio M. Vergara.

Creadores e ilustradores: Luis Royo y Rómulo Royo.

Arte adicional: Javier Charro.

Número de páginas: 200.

Formato: Interior en blanco y negro, portada a color, cartóné.





MÚSICA PARA MIS OÍDOS

y de forma constante desarrollan mejores habilidades en el lenguaje, son más creativos y, por lo general, más felices. Escuchar música ayuda a disminuir el dolor y los niveles de ansiedad, y cuando practicamos algún tipo de deporte escuchar ciertos ritmos y tonalidades aumenta el ritmo cardíaco y la tensión muscular, de manera que nos sentimos con nuevas fuerzas. Por el contrario, la música relajante está conectada a la disminución de la frecuencia cardíaca, la tensión muscular y el aumento de temperatura de la piel. También pueden presentarse respuestas físicas externas, originadas por cambios en la armonía y en la melodía, tales como escalofríos, piel de gallina o llorar.

Esto ocurre porque la música nos afecta de manera psicofisiológica. En otras palabras, la música activa emociones y estas provocan cambios físicos en nuestro cuerpo. ¿Y qué es una emoción? Una emoción es una reacción psicológica y fisiológica que experimentamos ante un estímulo visual, auditivo, olfativo, etcétera. Es de origen innato, está influida por la experiencia y genera cambios orgánicos en nuestro cuerpo. De una manera evolutiva, las emociones representan modos de adaptación para nuestra supervivencia, alteran la atención y activan redes asociativas relevantes en la memoria. ¿Qué importancia pueden tener estas redes asociativas en la memoria relacionadas con la música y el rol? A la hora de ambientar y jugar una partida de rol, vincular la temática de la partida con una banda sonora conocida y de la misma temática hará que, por asociación, nuestros jugadores se sientan en el lugar y momento adecuados ya que la música ha quedado fijada en la memoria anteriormente.

Por ejemplo, para jugar a **REACT** sería recomendable utilizar bandas sonoras como las de *El juego de Ender*, *Mass Effect*, *Halo* o *Battlestar Galactica*. En este caso, escuchar música sacada de películas de ciencia ficción ha creado unas redes asociativas en nuestra memoria que nos llevan a pensar en naves de combate, replicantes y otras escenas vistas en el cine.

Si hemos visto películas como *La niebla*, hemos vinculado su banda sonora al miedo o a la angustia de la situación, y sería adecuada a la

hora de dirigir *Cottage Grove*, donde un pequeño pueblo costero tendrá que enfrentarse a unas siniestras criaturas que atacan al anochecer.

Para **El Fuego de los Malditos**, una aventura de **El Reino de la Sombra** ambientada en el desierto, la banda sonora de *Prince of Persia* o *La momia* evoca recuerdos de acción y combate que ayudarán a los jugadores a meterse en la trama y la ambientación.

La música sirve como una poderosa señal para invocar recuerdos porque es una parte importantísima de la vida social y trae memorias emocionales que a menudo ya hemos asociado con experiencias anteriores. Por lo tanto, la creación de una conexión fuerte en la memoria entre la emoción y la música hace que recordar algo sea más fácil cuando ya lo hemos asociado a un tipo de sonido concreto.

Por ejemplo, durante el desarrollo de la ciencia ficción en el cine, videojuegos y series, se ha empleado frecuentemente música de sintetizadores, como en *Blade Runner*, y por ello hemos vinculado la música electrónica de los años ochenta a escenas de estética ciberpunk.

Los seres humanos utilizamos la experiencia emocional adquirida para valorar situaciones concretas y por ello no percibimos una misma situación de manera igual. Es decir, cada persona experimenta una misma situación de forma única, dependiendo de sus experiencias anteriores, aprendizaje y personalidad.

Hay seis emociones que son universales, innatas y biológicamente básicas:

- **Alegría:** Diversión, euforia, sensación de bienestar.
- **Tristeza:** Pena, soledad, pesimismo. Reclamamos ayuda.
- **Miedo:** Anticipa una potencial amenaza y produce ansiedad.
- **Sorpresa:** Es espontánea y fugaz. Nos ayuda a orientarnos.
- **Asco:** Nos alejamos del objeto que nos produce aversión.
- **Ira:** Rabia, furia, irritación.

Estas emociones son las que asociamos a diversos elementos musicales que después convertimos en recuerdos. Estos elementos de la música son:

- **Tempo:** Es la velocidad o el ritmo de una pieza musical. Asociamos un tempo rápido a la

El siguiente artículo analiza y destaca el efecto de la música en el rol. Qué relación tiene con las emociones, cómo nos afectan las diversas melodías y no solo la importancia que tiene el buen uso de la música en una partida de rol, sino el porqué. Cómo afecta la música a nuestras emociones y cómo podemos utilizar esto a nuestro favor a la hora de ambientar una partida de rol y causar el mayor efecto posible en nuestros jugadores. Todo ello seguido de una serie de consejos y sugerencias a la hora de escoger bandas sonoras y música ambiental.

Es una práctica habitual componer o escoger las bandas sonoras para las películas en función de la emoción que quiera transmitirse al oyente en cada una de las determinadas escenas que se suceden en una película. De esa manera nos ayuda a empatizar con la situación en la que se encuentran los protagonistas y, como consecuencia, a sentir miedo en una situación de tensión emocional o acelerarse el corazón frente al peligro.

Para comprender la aplicación de la música al rol evaluaremos sus efectos sobre nuestro cuerpo. Aquellos que escuchan música desde pequeños

felicidad o **excitación** (en casos extremos incluso la ira). Un tempo lento lo asociamos con la **tristeza** o la **serenidad**.

- **Tonalidad:** Una tonalidad mayor transmite **felicidad** o **alegría**, mientras que una tonalidad menor se asocia con la tristeza.

- **Sonoridad:** Vinculada a la intensidad y la frecuencia del sonido. Una mayor intensidad se percibe como **energía** o **ira**, mientras que un sonido suave se asocia con **tristeza** o **miedo**. Los cambios rápidos de intensidad pueden connotar **alegría** y contienda, mientras que pocos o ningún cambio se asocian con **paz** y **tristeza**.

- **Melodía:** Armonías en consonancia están conectadas con sentimientos de **felicidad**, **relajación** o **serenidad**. Armonías disonantes o que choquen pueden implicar **ira** y **disgusto**.

De manera un poco más técnica: el ritmo afecta a la corteza frontal izquierda, corteza parietal izquierda y cerebelo derecho. El tono, a la corteza prefrontal, cerebelo y lóbulo temporal. Y la letra, al área de Wernicke (donde comprendemos el lenguaje), área de Broca (que nos permite hablar), corteza motora, corteza visual y las zonas correspondientes a las respuestas emocionales. En definitiva, la música afecta a todo nuestro cerebro al mismo tiempo.

Diferentes personas perciben un mismo acontecimiento de forma distinta, en parte, porque como individuos poseemos características únicas y diferentes. Del mismo modo, las emociones provocadas por diferentes tipos de música parecen verse afectadas por factores tales como la personalidad y la formación musical. Las personas con una personalidad más sensible parecen tener respuestas emocionales más altas a la música.

Los elementos musicales no solo ayudan a transmitir un mensaje emocional, sino que también pueden crear sentimientos en el oyente. Un sentimiento es el resultado de las emociones. Es decir, un estímulo provoca una emoción y como respuesta se da un sentimiento que se fija gracias a ciertos neurotransmisores en la memoria.

¿Qué tiene esto que ver con el rol?

Como directores de juego, si queremos influir en nuestros jugadores, a la hora de escoger música para ambientar una partida de rol sería conveniente recurrir a canciones poco comunes que sepamos que van a inducir unas emociones en concreto. Es una opción que implica buscar más concienzudamente, pero no corremos el riesgo de despistar a nuestros jugadores con música tan conocida que acabe interrumpiendo la partida.

Si vamos a dirigir **Dominus Malus**, la aventura de **Aquelarre** de este número, sería mejor ambientarla con música gregoriana que con música contemporánea. La música gregoriana se cantaba a capela y no se mezclaban voces femeninas y masculinas. Era simple, de melodías unísonas, dependiente del texto en latín y siempre religiosas, de ritmo lento, con una nota para

cada sílaba. Estas características provocan una sensación de sobriedad, oscuridad y sencillez acorde al ambiente religioso de la época.

No obstante, también había trovadores y juglares cuyas letras, generalmente de carácter amoroso, acompañaban con instrumentos como el laúd o la flauta de pan y con danzas. De ritmos rápidos, tonalidades mayores y armonías en consonancia, reflejan felicidad, alegría y despreocupación. La elección de la música dependerá de si se desea una campaña más oscura o algo más fantástica y alegre.

Las emociones más fáciles de provocar en un oyente, y por lo tanto a nuestros jugadores son: felicidad, miedo y tristeza.

Si nos centramos en una atmósfera de **miedo**, queremos que nuestros jugadores sientan angustia, intranquilidad y alarma. No es lo mismo el miedo que puedan sentir unos investigadores de la Universidad de Miskatonic que unos héroes ante un dragón o una horda de orcos. En la primera situación buscamos melodías disonantes que choquen constantemente, ritmos y tempo inquieto y cambios bruscos en la intensidad de la música, un sonido suave y misterioso con rápidas elevaciones en el volumen para que asuste y avasalle a los jugadores. Un ejemplo de esto sería los *Opening Titles* de la película *El número 23*: la melodía es poco conocida y muy estresante. En el segundo caso buscamos provocar otro tipo de miedo, más cercano a la excitación y la acción. Una experiencia épica que aumente la energía de nuestros jugadores. Un tempo rápido con tonalidades mayores que exprese una emoción intensa, como la rabia o la ira, con sonoridades intensas y ritmos irregulares.

En **Cacería Salvaje**, una aventura de terror para **Fragmentos** que traslada a los jugadores a la Inglaterra rural de finales del siglo XVIII, a las bandas sonoras reflejadas en la propia aventura se podría añadirles la banda sonora de *El último mohicano* para escenas de acción o persecución.

En cambio, si se quiere ambientar una partida de **Pequeños Detectives de Monstruos**, que trata de ayudar a los niños a superar sus miedos, en lugar de ambientarla con música de terror sería mejor hacerlo con música alegre y de aventuras, como la de las series *Rugrats* o *La banda del patio*.

Si nos centramos en la **alegría**, queremos provocar diversión, dar una sensación de bienestar. Como ocurre en el caso anterior, no es lo mismo ambientar una *sitcom* en un bar que una escena heroica donde los protagonistas se dirigen hacia la aventura con ilusión y esperanza o que una escena romántica. En una comedia buscaríamos tonalidades mayores con ritmos y tempos regulares, sonoridad media y armonías en consonancia, como ocurre en la introducción de la serie *Cómo conocí a vuestra madre*. Para un escenario heroico, tonalidades mayores y ritmos regulares pero, a diferencia del caso anterior, los acompañaremos de una sonoridad con alta intensidad,

que connota euforia y contienda, un momento épico más que aterrador. Un buen ejemplo de esto sería el inicio de *The Throne Room* de la película *Una nueva esperanza*. Por otro lado, para ambientar una escena romántica convendría usar ritmos suaves, tonalidades mayores y baja intensidad sonora. Música relajante con armonías en consonancia, como en el caso de *My Heart Will Go On* de Celine Dion de la película *Titanic*.

El caso de la **tristeza** es más sencillo. Ya sea una ruptura, una pérdida en combate de unos de tus compañeros de viaje o el trágico final de una aventura, son casi siempre momentos de dolor o sufrimiento, para lo que queremos un tempo lento con una tonalidad menor y sonidos suaves como en *This Land* de *El rey león* o la banda sonora de *La lista de Schindler*.

Funcionalmente, hoy en día las bandas sonoras se componen en función de la ambientación, la temática y las escenas que van a ir apareciendo a lo largo de la película. Es decir, si la película es de ciencia ficción, de fantasía o de suspense, la composición estará estructurada de una manera determinada para que asociemos los sonidos que percibimos con dichas temáticas. De igual manera, dependiendo de qué escena estemos visualizando, la música tendrá diferentes matices para hacernos reaccionar a ella de la manera en la que estamos programados. Por ejemplo, elevándose nuestros niveles de estrés en una escena de miedo o con un golpe de alegría durante una escena cómica.

En **Sentinel Rebirth**, para ambientar una Betlam mucho más deprimida y corrupta, las bandas sonoras de la trilogía de Batman de Christopher Nolan con la música de Hans Zimmer y James Newton Howard son una excelente opción. Fueron compuestas en su totalidad para representar y combinar situaciones emocionales de angustia y acción. En las escenas previas a la acción pueden percibirse tonos menores con ritmos suaves y lentos que evocan tristeza, y al comenzar la acción la sonoridad sube, el ritmo aumenta y la melodía cambia a tonos mayores, lo que provoca instintivamente una mayor tensión corporal y energía.

Para **La Mitad Oscura**, una música tenebrosa alternada con otra más calmada reforzaría el concepto entre un mundo oscuro y otro claro. Una buena representación de esta dualidad sería la banda sonora de *Origen*, en donde las escenas de tensión se suceden con las de calma, cualidad que logró el compositor al usar la misma canción, pero aumentando o disminuyendo el ritmo en función de la capa del sueño en la que se encontraban los protagonistas.

Por ello a la hora de buscar una buena ambientación musical, lo más sencillo es recurrir a bandas sonoras relacionadas con películas, cortos, o series de ambientaciones similares a las que queremos dirigir. Aunque también podemos buscar entre nuestras colecciones musicales la canción que mejor se adaptará a la escena para manipular de esa manera las emociones de nuestros jugadores.

Sinopsis

En un pequeño pueblo aislado de Carolina del Sur llamado Cottage Grove, un grupo de jóvenes se divierten durante una acampada en un bosque cercano. Ignoran completamente los acontecimientos ocurridos en el mundo durante las últimas semanas y el papel que juega su pequeño pueblo en ellos.

La aparición de unos extranjeros que huyen de unas extrañas criaturas los sumergirá en una aventura terrorífica donde su supervivencia y la de todo su pueblo están en juego. ¿Serán capaces de descubrir el secreto de Cottage Grove y, sobre todo, afrontar sus consecuencias?

Género

Invasión localizada. Sigue las reglas de este género. Además aplica las siguientes:

- El nivel de amenaza inicial es 3.
- La señora Adelia Simons, pese a ser un personaje secundario, tiene inmunidad de guión similar a los personajes principales.


Reparto


Los personajes principales en esta historia son gente que ha vivido siempre en el pueblo, relativamente jóvenes (entre los catorce y los veinticinco años) y que comparten una infancia común. Desde pequeños se les ha inculcado que nunca deben salir de los límites del pueblo pero, como gente joven, tienen motivaciones y curiosidad. Llevan desde hace un tiempo haciendo pequeñas excursiones al bosque que rodea Cottage Grove cuando cae la noche, buscando saber qué hay ahí fuera. Pueden ser amigos, familiares o alguna pareja.

Adelia Simons

Anciana católica

 **ACCIÓN 1:** Pasear por el pueblo.

 **INTERACCIÓN 3:** Matriarca +2, Reservada +1.

 **COGNICIÓN 3:** Palabra del Señor +1, Historia del pueblo +2.


Hitos: Es la persona viva más anciana del pueblo.

Complicación: Conoce el secreto de Cottage Grove y el precio que conlleva.

Como persona más anciana del pueblo, la señora Simons puede parecer débil y vulnerable, pero tras la máscara de una abnegada mujer religiosa se esconde el secreto oscuro de Cottage Grove. Cuando adoptó a su nieta tras el fallecimiento de sus padres, descubrió que esta tenía extraños sueños que resultaron hacerse realidad con el paso de los días. Siguiendo las visiones de su nieta y junto con el padre Anderton, lleva meses realizando sacrificios en un altar en las antiguas minas de oro del pueblo. Sacrificios humanos a cambio de la protección para todos aquellos que moran dentro de las murallas y así evitar que las horribles criaturas que están devastando el mundo destruyan su hogar.

May Alton (Simons)

Niña enfermiza

 **ACCIÓN 1:** Delicada +1.

 **INTERACCIÓN 2:** Hacer preguntas +1, Portarse bien +1.

 **COGNICIÓN 3:** Cosas de críos +1, Sueños premonitorios +2.

Hitos: Sus padres fallecieron en un accidente de tráfico y desde entonces ha tenido sueños extraños.

Complicación: Tiene sueños premonitorios relacionados con sucesos sobrenaturales.

May siempre fue una niña de constitución enfermiza y, tras el accidente de coche en el que perdió a sus padres, su estabilidad mental pareció verse afectada también. Extrañas visiones en las que monstruos asolaban la tierra la asaltaban a la hora de dormir. Cuando su abuela la llevó al pueblo, ella ya lo había visto en sueños. Conocía la mina, el altar y las oscuras criaturas que amenazaban con asolar


COTTAGE GROVE


Cottage Grove es una aventura que lleva a los jugadores a un pequeño pueblo donde unos jóvenes van a descubrir un oscuro secreto que siempre ha estado ahí. Viene detallada siguiendo los pasos de los personajes que se pueden encontrar en **Fragmentos** de la historia que hacen los personajes.


Cottage Grove. Pero también sabía la forma de evitarlo, aunque le asustara decirlo en voz alta. Desde que se lo contó a su abuela teme que los monstruos estén ahora dentro de los muros del pueblo.

Padre Anderton

Cura de Cottage Grove

 **ACCIÓN 2:** Dar misa +2.

 **INTERACCIÓN 3:** Predicar +1, Ocultar secretos +2.

 **COGNICIÓN 3:** Leyendas de Cottage Grove +1, Teología +2.

Hitos: La mayoría de los ciudadanos le piden consejo cuando tienen problemas.

Complicación: Llegó a Cottage Grove tras verse envuelto en un escándalo de asesinato en su antigua ciudad.

Joshua Ashton era uno de los sicarios más prometedores del hampa neoyorquina a finales de los setenta, pero un chivatazo falso lo puso en medio de un ajuste de cuentas que salió mal y



THE GROVE

POR
ANDREA IGLESIAS
Y JUAN SIXTO

para **Fragmentos** que trasladará a un pueblo de Carolina del Sur, donde un oscuro secreto que los cambiará para siempre. Los mismos apartados que las series que nos gustan para que no sea necesario nada más que leer y comenzar a jugar.

En toda la prensa del país se hizo eco. Traicionado por la única familia que conocía, vagó por varios pueblos hasta dar con Cottage Grove. Cambió de nombre y se creó la identidad de un sacerdote. Tras varios años está totalmente integrado en la comunidad y vuelve a sentirse parte de algo importante. Conoce el secreto del pueblo y hará cuanto esté en su mano por proteger a sus fieles y mantener la que es ahora su familia. Pese a haber interiorizado su papel de hombre de fe, aún conserva su falta de escrúpulos de sus días de sicario.

Alby Barlow

Sheriff de Cottage Grove

- ACCIÓN 2:** Conducir +1, Disparar +1.
- INTERACCIÓN 3:** Abuso de autoridad +2, Poner excusas +1.
- COGNICIÓN 2:** Conocimiento del pueblo +1, Legislación vigente +1.

Hitos: Desde que su mujer lo abandonó ha estado acosando a jóvenes atractivas. Posee

la única arma de fuego registrada del pueblo.

Complicación: Lleva años sin un ayudante porque nadie quiere trabajar con él.

Barlow creció como el típico niño que no destacaba en nada. Al llegar a la adolescencia decidió cultivar el cuerpo más que el intelecto y, cuando consiguió el puesto de *sheriff* al retirarse el anterior y casarse con Jenna, una de las chicas más guapas del pueblo, pensó que su vida sería perfecta. Ahora en su cincuentena, abandonado por su mujer y sin el respeto que siempre esperó por tener una placa, persigue a las pocas chicas atractivas de pueblo buscando sentirse joven de nuevo, y trata de imponer su poca autoridad con la ilusión de ser útil para alguien.

Banda sonora

BSO *El número 23*

La acampada: *Laura Tollins*

Sanos y salvos en Cottage Grove: *Fingerling's Childhood*

Para bien o para mal, todo termina: *Atonement*

BSO *Origen*

Huyendo a través del bosque: *Mind Heist*

El secreto se descubre: *Radical Notion*

Monstruo Depredadores tenebrosos

Criaturas sobrenaturales

- ACCIÓN 6:** Consunción* +2, Desgarrar y devorar +5, Perseguir +3.
- INTERACCIÓN 1:** Aterrar +1.
- COGNICIÓN 3:** Cómodos en la oscuridad +2, Cazadores +2.

Hitos: Existen solo para cazar y devorar humanos. Nadie sabe de dónde han surgido ni qué los motiva.

Debilidad: Son vulnerables a los rituales religiosos de la antigüedad.

Extrañas criaturas acechan en los límites del bosque de Cottage Grove, moviéndose furtivamente entre las sombras con la esperanza de cazar humanos con los que alimentarse. Desde la llegada del Juicio Final, como lo han denominado algunos habitantes del pueblo, estas sombrías criaturas han assolado las ciudades y pueblos de todo el país, devorando a los humanos que encuentran a su paso y sembrando el terror.

Físicamente, los depredadores tenebrosos son criaturas de aspecto humanoide, con una piel ennegrecida y arrugada que se confunde con la propia oscuridad y armados con enormes garras y colmillos color obsidiana que surgen de sus manos y su enorme boca. Suelen vestir jirones de tela y harapos cubiertos por la sangre de sus víctimas, que les confiere un aspecto violento pero que recuerda remotamente a seres humanos.

Son cazadores naturales que suelen desplazarse en solitario o en grupos de dos o tres, aunque pueden encontrarse en mayor número si varios grupos han detectado la misma presa. Normalmente capturan humanos para devorarlos o, si ya se han alimentado ese día, transportarlos hasta sus guaridas, normalmente en lugares sin luz. Poseen la extraña capacidad de



absorber la energía vital a sus víctimas para debilitarlas durante la caza y que su captura sea más fácil. Cuando un depredador tenebroso cae abatido, cosa que raras veces ocurre, su cuerpo se consume en minutos hasta dejar un pequeño montón de cenizas negras como el carbón.

Hay ocho depredadores tenebrosos en las cercanías de Cottage Grove esperando para poder entrar a alimentarse.

Escenario Cottage Grove

Cottage Grove es un pequeño pueblo costero ubicado en Carolina del Sur, uno de muchos, que apenas llega a los ciento veinte habitantes. Se trata de un lugar antiguo, fundado como una base segura para piratas a principios del siglo XIX por el infame capitán James Goelham, que posee una rica historia y cultura relacionada con el mar. Entre los eventos que han marcado la historia del pequeño pueblo destacan que fue elegido por el gobierno para realizar simulacros de guerra nuclear en 1988 y la celebración de la feria anual de tractores de Carolina del Sur en 2002. Además ha ostentado el título de pueblo con más esperanza de vida del Estado desde que existen registros al respecto.

Las gentes del pueblo son tranquilas y sencillas. Han sido criadas en su pequeña comunidad al margen del ruido del mundo exterior y son escasas las personas que han decidido marcharse del pueblo, más aún las que han vuelto después. La economía del pueblo gira en torno a la pesca y la agricultura y la mayoría de los bienes que generan se venden en el propio pueblo. Se trata de una población enormemente religiosa y devota, siendo la iglesia de St. Andrews el centro social y cultural del pueblo. Allí, el padre Anderton y su amiga, la anciana señora Simons, organizan a la comunidad y resuelven la mayoría de los problemas, dejando al alcalde Willman un papel anecdótico e irrelevante para la vida en el pueblo.

Aunque posee pocos edificios que no sean viviendas particulares o granjas, algunos de los más significativos son la tienda de ultramarinos de Pete, el bar El Ancla, la casa del Dr. Ellis, el Museo de Historia Marítima o el granero de la familia Holloway. Los únicos lugares que pueden encontrarse en las cercanías del pueblo son el bosque que lo rodea o el antiguo complejo de minas situado a veinte minutos junto al acantilado. Por último, aquellos que se internen en el bosque podrán encontrar la pequeña estación de telecomunicaciones abandonada, estropeada hace meses por culpa de las tormentas.

Descriptor: Pequeño pero autosuficiente. Gente sencilla que no quiere problemas. Viven de la pesca y la agricultura.

Hitos: Hace meses que no tienen televisión ni radio. Fue fundado como una base pirata en 1831 por el capitán Goelham.

Trama

Hace cuatro meses el infierno se desató en la Tierra. De manera inesperada, la noche del 2 de noviembre de 2011 innumerables criaturas de origen sobrenatural comenzaron a actuar por todo el mundo. En prácticamente todas las esquinas del planeta comenzaron a surgir noticias sobre extrañas criaturas terroríficas que surgían desde la oscuridad para asesinar y destruir a los seres humanos. Los gobiernos del mundo trataron de defenderse por todos los medios posibles, pero su esfuerzo fue estéril. En apenas dos semanas las criaturas se habían hecho con el control de las principales urbes humanas y comenzaba una nueva época de oscurantismo.

Mientras todo esto ocurría, el pequeño pueblo de Cottage Grove continuaba su tranquila y apacible vida al margen de estas extrañas criaturas y de sus masacres. ¿Cómo era esto posible? Tres de sus habitantes han velado por la seguridad del pueblo desde semanas antes de que todo ocurriese. Desde la muerte de sus padres, la pequeña May Alton ha tenido pequeñas visiones del futuro. Visiones del horror que estaba por venir, visiones de muerte y destrucción y de cómo salvar la vida del pequeño pueblo. Su abuela, la devota señora Simons, siempre había entendido sus visiones como algo sacrílego que debía remediar, por lo que con la ayuda del padre Anderton llevaban años sometiendo a la pequeña a exorcismos y otros rituales tratando de curarla de sus visiones.

Fue solo hace meses, cuando la niña comenzó a dar datos exactos sobre la historia antigua del pueblo, que la anciana y el cura comenzaron a tomarla en serio y a interpretar sus visiones como los designios de Dios. Enseguida comprendieron que se avecinaba el Juicio Final y que debían tomar medidas para salvar su pequeño pueblo de la ira del Creador, que enviaba a los muertos de vuelta a la Tierra para acabar con los pecadores. Así conocieron la existencia de un viejo altar de protección construido por el capitán Goelham, un poderoso creyente que utilizaba el altar situado en una cueva en el acantilado para proteger su base de posibles ataques. Desde entonces, con la ayuda del *sheriff* Barlow, la anciana y el padre han estado raptando habitantes del pueblo y sacrificándolos con regularidad en el altar, como pedían las escrituras del propio capitán, mientras rezaban por que les protegiera del mal.

Esa es la razón por la que Cottage Grove se ha mantenido al margen de las criaturas, que no pueden traspasar el bosque debido a la protección. Lamentablemente para ellos, cada vez resulta más complicado encontrar víctimas que sacrificar sin levantar sospechas en el propio pueblo y por ello la protección mística está a punto de desaparecer.

3 Los personajes se encuentran en el bosque haciendo una pequeña fogata y charlando cuando oyen gritos y ven aparecer corriendo a una pareja de mediana edad entre los árboles. Al acercarse al fuego ven que ambos están heridos de gravedad y no cesan de gritar que deben huir, que una criatura los persigue. Varios depredadores tenebrosos aparecen y persiguen al grupo hasta el pueblo, adonde ellos no pueden entrar.

4 Una vez en el pueblo el *sheriff* Barlow, la señora Simons y el padre Anderton salen a su encuentro. El hombre se desmaya por las heridas y la pareja es llevada al médico del pueblo. Barlow intenta hacerse con el control y tomar testimonio de los personajes. La señora Simons y el padre Anderton no ven con buenos ojos que venga gente de fuera y les preocupa que un monstruo se haya acercado tanto al pueblo. Intentarán calmar a los protagonistas diciendo que habrá sido un animal para acallar los testimonios de los extranjeros.

5 El *sheriff* decide organizar una expedición a primera hora para buscar al animal, aunque en realidad quiere comprobar la cantidad de criaturas y el estado de la protección mística. Pide a los



personajes que lo lleven hasta donde hicieron la fogata, pero durante el camino los ruidos del bosque lo aterran y claramente nervioso decide volver al pueblo. Es posible que algún depredador tenebroso aviste al grupo. Mientras tanto, la señora Simons aprovecha para ir a ver a los dos extranjeros a la casa del médico y transportarlos hasta el altar con la ayuda del padre Anderton.

6 La expedición vuelve y se le informa de que ambos extranjeros han desaparecido, probablemente hayan huido durante la noche. May Alton aparece de pronto y le dice a uno de los personajes que ella también ha visto al monstruo, en sueños. Los protagonistas saben de sus «delirios», por lo que no la creen. May insiste en que el pueblo corre peligro y que si no la ayudan su abuela y el padre Anderton morirán. En realidad May ha soñado lo que está a punto de ocurrir: su abuela y Anderton van a retrasarse preparando el ritual y las protecciones van a desaparecer, permitiendo a los depredadores atacarlos antes de finalizar los nuevos sacrificios y arrasar el pequeño pueblo. May no les dirá claramente lo que ocurre por miedo a inculpar a su abuela.

7 Si los protagonistas deciden investigar por su cuenta, al salir de sus casas al atardecer encontrarán a May en camión caminando por el pueblo y al *sheriff* Barlow paseando muy nervioso, sabedor de que sus compinches tardan demasiado en llegar. Si los personajes lo azuzan, acabará contando todo lo que sabe sobre el ritual y los sacrificios y alegará que lo hacían por el bien del pueblo. May volverá para decirles que están en peligro, que los monstruos se acercan porque hace mucho que no pagan el precio. Deben irse a la cueva a ayudar en el ritual antes de que sea tarde.

8 Los depredadores tenebrosos toman el bosque y comienzan a adentrarse en Cottage Grove. La noche se llena de gritos y muerte. Los que se queden en el pueblo serán atacados por cuatro de las criaturas. Otras cuatro criaturas se encuentran en el bosque tratando de localizar la cueva y atacando a cualquiera que intente llegar.

9 Si los personajes llegan a la cueva encuentran al padre Anderton vigilando la entrada armado con una escopeta, inquieto. En su interior hay un altar lleno de sangre con el cadáver de uno de los extranjeros y a la chica aún viva, atada a un poste, a punto de ser sacrificada por la señora Simons, que recita unas palabras incomprensibles. Los engendros tenebrosos llegan a la cueva y despedazan al padre Anderton en pocos segundos.

10 Los engendros entran en la cueva dispuestos a devorar a todos en su interior y los personajes deben defenderse. Si la señora Simons (o algún personaje) no consigue realizar el sacrificio la protección se romperá y muy probablemente morirán todos. Si cumplen el ritual las criaturas escaparán y Cottage Grove sobrevivirá durante un tiempo, aunque nada será igual.



Amenaza:



LOS JUGADORES PRIMERA PARTE I

POR
SARAY LORENZO

Los personajes jugadores

Los agentes están enmarcados en la rama europea de La Agencia y estarán bajo las órdenes de la supervisora **Karen Fürst**, la cual ha solicitado la creación de un equipo específico de agentes con una permanencia más o menos estable y con capacidad de operar de forma autónoma e inmediata en Europa y en los países mediterráneos. La justificación para la creación de esta unidad es poder reaccionar con mayor rapidez y eficacia ante necesidades urgentes de La Agencia en materia antiterrorista. A nivel administrativo dependerán de la central de Lion, pero a nivel práctico mantendrán cierta independencia y responderán únicamente ante Karen.

La estrecha relación de Karen Fürst con el director adjunto Pierre Bulet ha posibilitado esta situación excepcional, por lo que se espera un rendimiento extraordinario de este equipo. La realidad es que la señorita Fürst tiene sus propios motivos e intereses para este grupo. Aunque ha justificado la selección de los agentes a través de sus perfiles profesionales oficiales, ha dispuesto de información adicional de índole

personal de cada agente. Esto último ha sido lo que realmente ha guiado a Karen en la selección de su equipo.

En caso de contar con menos de cinco jugadores se recomienda convertir en personaje no jugador a Enrico Stalteri o a Brian Connors por ser los personajes con características más extremas.

Capítulo 0: Preludio

A la hora de repartir los personajes entre los jugadores se aconseja no mostrarles aún ni los trasfondos ni sus características. El director de juego puede asignar a cada jugador un personaje según su criterio, o bien permitir que los elijan según el tipo de agente que prefieran llevar. En este caso solo deberá describir las siguientes características: un agente de campo inglés con experiencia en operaciones antiterroristas, una agente de campo estadounidense con inmunidad diplomática, un agente francés especializado en infiltrarse en organizaciones criminales, un operativo de asalto estadounidense exmiembro de las fuerzas especiales y un brillante experto en tecnología y comunicaciones con gran capacidad para el pirateo informático.

Una vez asignados los papeles se procederá a narrar con cada uno de ellos una entrevista corta con su futura supervisora Karen Fürst, que marcará el primer contacto con ella y su inclusión en la unidad especial. Para ello es necesario que el director de juego haya leído los trasfondos y conozca sus puntos fuertes y débiles a la hora de dirigir la entrevista.

En el trasfondo de los agentes se ha detallado el pasado de cada uno y los secretos que quieren mantener ocultos, pero no se han mencionado las operaciones concretas que han realizado para La Agencia para que en el transcurso de la entrevista inicial los jugadores personalicen sus trasfondos.

Karen Fürst es una mujer que ronda los cincuenta que, a pesar de su baja estatura y aparente débil complexión, emana autoridad y liderazgo. Tiene el pelo totalmente blanco que no se molesta en teñir. Lo lleva bastante corto, en un estilo más bien masculino y tiene unos rasgos faciales dulces y agradables propios de una maestra de escuela más que de una espía. Habla con un tono de voz bajo y calmado, es difícil intuir en qué está pensando o qué está



sintiendo por su expresión apacible. Se mantiene serena y tranquila, siempre mirará a los personajes a los ojos y cuando ellos hablen los escuchará con una leve sonrisa en los labios. No es una desconocida para los personajes ya que ha aparecido de forma intermitente en la central de Lion de La Agencia, a la cual todos los personajes están vinculados desde antes de iniciar la campaña.

Por lo que han oído de Karen, los agentes conocen que se trata de una exagente de campo realmente competente, que se ha promocionado en La Agencia hacia puestos de mando intermedios. Que ella los haya reclamado para una entrevista puede significar una revulsión para sus carreras dentro de la organización.

La entrevista se llevará a cabo en una sala aséptica, que normalmente se usaría para interrogatorios. Se irá llamando a cada uno de los agentes de forma individual. Karen dejará sobre la mesa una pequeña grabadora y abrirá un portafolios donde supuestamente figuran los expedientes de los agentes. Lo primero que hará Karen será explicar que, a causa de los

protocolos que le han exigido para la iniciativa que va a comenzar, se ve obligada a grabar esta entrevista.

++++ GRABANDO LA ENTREVISTA ++++

A nivel de juego, mientras la grabadora se mantenga encendida los demás jugadores podrán escuchar lo que se dice en la entrevista. De esta manera conocerán a los protagonistas de la historia. Sin embargo, en los momentos en los que Karen decida apagar la grabadora los jugadores que no estén siendo entrevistados deberán abandonar la sala, ya que no quedará ningún tipo de registro de esa conversación. Es una buena forma de empezar a generar un ambiente de desconfianza entre los jugadores.

+++++

Karen pedirá a cada personaje que destaque sus mayores competencias y ejemplos concretos de estas llevados a cabo en las misiones para La Agencia. Cada jugador debe

Este es el primero de una serie de artículos que van a formar una pequeña campaña para el juego de espionaje **Eyes Only**. El material que se ofrecerá en cada artículo irá profundizando en la trama, personajes y misiones que acometerá el grupo de agentes.

En este número se presentan los trasfondos y características de los personajes jugadores y la justificación de su vinculación. Se describe cómo realizar el preludio a la campaña y se da una serie de consejos acerca de cómo aprovechar narrativamente las supervisiones psicológicas de La Agencia a sus operativos para introducir sus trasfondos. En los siguientes números se detallarán las diferentes misiones que deberán llevar a cabo los agentes.

«Luz del día» es un término en clave utilizado por el Mossad para hacer referencia al máximo estado de alerta de los agentes del servicio secreto. Por otro lado, «luz del primer día», es una alusión al Antiguo Testamento, donde Dios dijo: «Sea la luz, y fue la luz». Ello ha generado una controversia teológica. Dios creó las fuentes de luz del sol y la luna el cuarto día, por lo que existe el misterio sobre la naturaleza de la luz del primer día.

Aunque el argumento se irá desgranando paulatinamente en cada episodio, las organizaciones que tendrán el protagonismo en esta historia son La Agencia, El Kiswa, Il Sagrario y los Lobos de Sion (la agencia presentada en el primer número de **Nivel 9**) y estarán implicados los misterios de Milo Braschi y su relación con los arcanos secretos de las tres grandes religiones monoteístas.

En esta primera parte se presentan los perfiles y trasfondos de los personajes recomendados para jugar esta campaña y unas recomendaciones generales para narrar las situaciones de evaluación psicológica que los agentes van a tener que afrontar. Se trata de un preludio para jugar a modo de sesión de juego introductoria y presentar a los protagonistas de la historia y sus oscuros pasados.

Lo que en un principio se plantea como una historia de acción e intriga, de agentes secretos que cumplen misiones para salvaguardar la seguridad de Occidente, irá adquiriendo cada vez mayores dosis de paranoia y tensión interpersonal. A los agentes les esperan traiciones inesperadas, dobles lealtades y la amenaza de que sus esqueletos ocultos sean arrastrados fuera del armario.

A partir de aquí, para tener acceso a estos documentos se deberá acreditar nivel «director de juego».



improvisar un historial coherente de su trayectoria en La Agencia a partir de sus características. Karen irá haciendo anotaciones de vez en cuando, asintiendo pero sin interrumpir apenas a los personajes.

Después de unos minutos escuchándolos, les explicará que han sido convocados para valorar su idoneidad para la inclusión en un equipo de intervención antiterrorista especial que ella misma va a dirigir y que, según su criterio, el personaje cumple con los requisitos. Será entonces cuando Karen apague la grabadora.

Con el portafolios cerrado y en una actitud más relajada e informal, Karen hará un par de preguntas de cariz personal. No desvelará que

conoce todos los secretos de los personajes, pero sí dará a entender que los orígenes de cada personaje no le son desconocidos.

A **Ashley Wharton** puede hacerle alguna pregunta acerca de su padre como personaje político en Estados Unidos, e indagará sobre por qué ella decidió iniciar una carrera diplomática lejos de la estela de este.

En el caso de **Anatolé Leblanc** podría preguntarle acerca de su pasado como seminarista, interesándose por esta peculiar vocación y el porqué de que la abandonase.

Con **Brian Connors** enfocaría sus preguntas hacia el abandono del ejército para trabajar en una compañía de mercenarios.

Con **Enrico Stalteri** se interesaría por conocer cómo un famoso *hacker* antisistema se ha adaptado a trabajar para una organización tan formal como La Agencia.

Y respecto a **Arthur Bennington**, una vez apagada la grabadora y asegurándose de que efectivamente la puerta está cerrada y que se encuentran realmente a solas, Karen se le acercará, le tomará la mano y le dará un tierno beso en los labios. Le asegurará que esto representa una buena oportunidad para él y que lo necesita para que todo salga bien.

El director de juego debe recordar a los jugadores que sus personajes están muy interesados en dar la mejor imagen que puedan a Karen,

NOMBRE

Arthur Bennington

TIPO DE AGENTE

Agente de campo

ASPECTO FÍSICO

Hombre de 45 años, 1,77 m y 80 kg. Complexión atlética. Pelo rubio con corte clásico. Rostro angular, de mandíbula ancha. Tez morena y una mirada propia de alguien de mayor edad. Viste siempre de traje y es raro verlo vestido de *sport*, incluso en su tiempo libre.

TRASFONDO



Como muchos otros agentes, Arthur Bennington fue reclutado por el MI5 en el último curso de su grado en la universidad de Cambridge. Para sus ojeadores cumplía el perfil perfecto para un agente de campo. Sin embargo, Arthur nunca ha llegado a tener muy claro si esto es cierto.

Desde que entró en el MI5 forjó una amistad con otro de los agentes recién reclutados, **Jason Radcliffe**. Todos les auguraban un futuro sobresaliente, y se complementaban a la perfección. ¿Cómo no hacerlo? Trabajar con Jason era tan fácil que su estela siempre hacía sobresalir a quien estaba cerca. Gracias a su rapidez mental, su capacidad para improvisar en terreno de campo y su precisión en combate cuerpo a cuerpo, consiguió grandes victorias para el equipo, y eso hizo que la carrera del agente Bennington subiera como la espuma. Por más que Jason fuera humilde compartiendo los éxitos, esa amistad fue tornándose en algo más oscuro. Arthur comenzó a obsesionarse con su valía y a compararse continuamente con Jason. En principio eran pequeños fallos sin mayores repercusiones, pero el ansia de destacar en las misiones lo llevó a poner en peligro algunas de ellas, siendo Jason quien lo encubría y justificaba sus errores mediante variables externas difícilmente predecibles.

No se hicieron preguntas. En los altos mandos ni se llegó a sospechar de la existencia del impulso errático de Arthur, aunque otro de los compañeros no dudó en recriminárselo. Lo culpó de haberles llevado casi a la captura y muerte y puso sobre la mesa lo que Arthur mismo no dejaba de repetirle desde que empezó esa espiral de autodestrucción: él no era Jason y nunca lo sería. Había podido engañar a sus superiores, pero ya comenzaban

a rumorearse entre los agentes sus fallos, cada vez más notables y peligrosos. Que alguien señalara toda esa mierda lo volvió loco y tuvieron que separarlo de Jason antes de que llegaran a un punto de no retorno.

La noche siguiente el equipo recibió un aviso de un atentado terrorista en el metro de Londres. Jason dirigía la operación. Todo estaba coordinado al detalle, pero la ira todavía palpitaba en las sienas de Arthur. Aseguraron el perímetro, pusieron en zona segura a los ciudadanos y abatieron a los terroristas. O al menos eso es lo que pensaron. Cuando solo faltaba que los artificios desactivaran el artefacto bomba, algo se cruzó por la mente de Arthur. La sonrisa de victoria de Jason fue como una bofetada implícita a su orgullo. Justo en ese momento vio por el rabillo del ojo un reflejo metálico. Un arma. Miró a los ojos de su compañero y ese instante fue el que un terrorista aprovechó para abatirlo. Inmediatamente Arthur lo neutralizó de un tiro limpio en la cabeza. Jason estaba muerto y Arthur se llevó todo el mérito de la operación.

Todo fue una gran mentira. Jason estaba muerto por su culpa y él lo sabía. Y una vez pasada la vorágine, sabía que sus manos estaban manchadas por la sangre de su amigo.

Los mandaron a casa. En el aparcamiento, en el coche bajo la lluvia, con la pistola en la mano todo pudo haber concluido de manera diferente. Si no hubiera sido por esa llamada en la ventanilla. **Karen Fürst**. Fue ella quien lo sacó de allí y le reclutó para La Agencia. Comenzaron un idilio en secreto. Las relaciones entre agentes estaban penadas y ella era una superior. Fue su tabla de salvación, pero no podía permitirse que se cuestionara sus logros por su «amistad» con ella. Sin embargo el fantasma de la duda de su propia valía se ha reavivado al no saber si su consideración dentro de La Agencia es debido a su relación con Fürst o realmente a sus méritos propios.

SECRETO OCULTO

No quieres ni por asomo que nadie se entere de tu relación con Fürst, y mucho menos que se haga evidente lo poco que vales como agente.

CARACTERÍSTICAS

Aguante +1, Carisma +2, Destreza +3, Fuerza +1, Intellecto +2, Percepción +3, Voluntad 0

HABILIDADES

Atletismo +2, Arma de Fuego Corta +4, Conducir (coche) 0, Buscar +3, Alerta +3, Investigación +1, Seguridad +1, Pelea +3, Vida Social +2, Maña +3, Dispositivos 0, Vigilancia +2, Discreción +3, Medicina +2, Idioma (francés) +1, Idioma (español) 0.

IDIOMA NATIVO

Inglés

VENTAJAS

Afortunado 1, Aliado (Karen Fürst) 2.

DESVENTAJAS

Baja autoestima 1, Secreto 1.

PUNTOS DE DRAMA

2



así que de ninguna manera deberían hacer referencia a los puntos oscuros de su historial.

La evaluación psicológica de los agentes como recurso narrativo

Es norma en las diferentes agencias de espionaje realizar una supervisión del estado psicológico de sus agentes de forma periódica. Aunque en el curso de la campaña Luz del Primer Día no se señalará un momento concreto donde los personajes jugadores deban pasar esta revisión, se recomienda introducir una escena de esta naturaleza para cada personaje cuando el director de juego lo considere oportuno. Dados los historiales y las experiencias que les esperan a los personajes, la situación

de evaluación debería resultar tan tensa como lo podría ser una escena de acción.

El director de juego puede recordar a los jugadores que una evaluación negativa puede implicar la inhabilitación del personaje del servicio activo u otro tipo de medidas acordes a los resultados no demasiado agradables para el porvenir de los agentes. Será raro que el director de juego realmente tome esas medidas, pero los jugadores no tienen por qué saberlo. Cuanto mayor temor a la evaluación se consiga provocar más interesante será la escena. Se tiene que presentar al evaluador como una seria amenaza que, además, es difícil de predecir.

Todos los personajes han tenido que pasar por manos del equipo psicológico de la organización, como mínimo en su reclutamiento y selección. Recordarán con poco agrado los múltiples test y pruebas de aptitud a los que los sometieron. Dado que ya se dispondrá de un perfil detallado del personaje, no tendrá sentido que la supervisión sea un repetición de ese proceso. Se proponen dos herramientas de evaluación: la entrevista y las pruebas proyectivas.

Sobre la entrevista, debe recordarse que no se trata de las mismas circunstancias propias del interrogatorio a un sospechoso, por lo que quedarán descartadas técnicas invasivas como la inyección de drogas o la tortura física

NOMBRE

Ashley Wharton

TIPO DE AGENTE

Agente de campo

ASPECTO FÍSICO

Mujer de 40 años, 1,70 y 56 kg. Complexión delgada y atlética. Pelo rubio en media melena, que suele llevar suelta y enganchada detrás de las orejas. Tez pálida con facciones finas. Nariz y labios estrechos y ojos grandes de color gris. Tiende a gesticular poco y sus movimientos suelen ser siempre suaves y calculados. Vestimenta sobria y elegante.

TRASFONDO



Ashley siempre ha vivido en medio de la rectitud y el buen hacer de la familia del senador Wharton. Desde que su madre murió del cáncer terminal que la aquejaba, Ashley maduró muy rápido para adecuarse a la agenda de la familia. Su hermano pequeño se convirtió en un chico hostil y errático que traía más de un quebradero de cabeza a su padre, pero Ashley siempre conseguía solucionar todos los problemas que provocaba.

Ashley se convirtió en una joven con una firme convicción en los ideales que su idolatrado padre transmitía. Estaban vinculados a la rama más conservadora del Partido Republicano.

Ashley creía que la sociedad ideal se daba en el marco del liberalismo económico y que estaba guiada por la moral cristiana.

Comenzó su formación en la universidad con la idea de seguir la estela de su padre en la política. Los problemas llegaron cuando Ashley comenzó a involucrarse emocionalmente con un amigo de su hermano, un joven de un movimiento contracultural con ideas opuestas a las del senador Wharton. Fue su primer amor, y la relación perfecta con su progenitor comenzó a resquebrajarse. Las discusiones sobre la necesidad de la ruptura de su relación acabaron por hacer insostenible su trato. Ashley no entendía cómo su padre, la persona a la que más quería y más unida estaba, no comprendía que se había enamorado perdidamente de Jack. Siempre había obedecido sin rechistar cada mandato, pero terminar su relación no era para nada negociable. Cuanto mayor era la presión más se unía a Jack. Cedida por la rabia, llegó a manifestarse públicamente en contra de las políticas del Partido Republicano. Las consecuencias no tardaron en llegar. La llamada de su padre increpando furioso su actitud irresponsable y caprichosa fue una estocada para ella.

Dada la situación, cuando se enteró de que se había quedado embarazada decidió no contar nada a nadie y menos a su padre. Esperaba dejar atrás su vida anterior y formar una familia con Jack. Sin embargo, él tenía otros planes y cuando supo del embarazo se desentendió de ella.

Desconsolada y perdida, acudió a la única persona que no iba a despreciarla por lo que había hecho y que podía ayudarla: su tía materna. Justificó ante su padre pasar el siguiente año con su tía en Europa bajo la excusa de encontrarse muy mal por la ruptura. Solicitó un traslado de expediente y completó allí sus estudios.

Cuando dio a luz a Zoe, su tía asumió la tutela de la niña como si la hubiese adoptado ella, arreglando todos los papeles para que no quedase constancia de quién era realmente la madre. Ashley regresó a Estados Unidos con la idea de retomar su plan profesional inicial y volvió a trabajar con su padre codo con codo. Sin embargo este terminó enterándose de lo de su nieta y felicitó a su hija por la decisión que había tomado y por llevar «todo ese asunto» con tanta discreción. Ashley vio claro que a su padre no le importaba ella ni su felicidad, sino las repercusiones que podrían llegar a tener para su imagen pública. Terminó reconduciendo su carrera hacia el ámbito diplomático. La reaparición de su ex intentando chantajearla terminó por convencerla de abandonar Estados Unidos definitivamente.

En Europa, gracias a sus contactos, consiguió trabajo en la Embajada Estadounidense en París. Después de un tiempo trabajando allí, La Agencia le ofreció servir a los intereses de Occidente de una manera mucho más directa. Cansada del ámbito político y con una reducida vida social más allá del trabajo, se volcó en servir a La Agencia y convertirse en un agente realmente competente.

Actualmente, es una agente absolutamente convencida de que las acciones de La Agencia mantienen la paz mundial y ha vinculado todo su idealismo a los fines de la organización.

SECRETO OCULTO

Pocas personas en el mundo saben de la existencia de tu hija y prefieres que esto siga así. Tu tía y tu hija viven en Bélgica y de vez en cuando te acercas para ver como están. Visto en perspectiva, es lo mejor que te ha quedado de esa época. Harás cualquier cosa para proteger a tu único legado, pero aún tienes pendiente qué hacer con el padre de tu hija. De momento has conseguido que se mantenga alejado de ella y que no ponga en evidencia tu reputación.

HABILIDADES

Conocimiento Académico (Derecho Internacional) +4, Burocracia +2, Vida social +3, Farsa +3, Idioma (francés) +3, Idioma (alemán) +1, Idioma (árabe) -1, Alerta +2, Negociación +3, Investigación +3, Arma Corta +2, Protocolos +2, Empatía +2, Discreción +2.

CARACTERÍSTICAS

Aguante +1, Carisma +3, Destreza +2, Fuerza 0, Inteligencia +3, Percepción +1.

IDIOMA NATIVO

Inglés

VENTAJAS

Inmunidad Diplomática 3, Apariencia Respetable 1.

DESVENTAJAS

Chantaj 1, Secreto 1, Fanático (La Agencia) 1.

PUNTOS DE DRAMA

3

NOMBRE
Anatolé Leblanc

TIPO DE AGENTE
Agente especial
de infiltración

ASPECTO FÍSICO
Hombre de 32 años, 1,80 m y 90 kg. Complexión media. Pelo castaño claro en media melena. Facciones marcadas, frente amplia y ancha. Ojos verdes, nariz prominente y labios carnosos. Vestimenta oscura la mayor parte del tiempo. Suele ser considerado atractivo por la mayoría de las mujeres, aunque tal vez esto se deba más a su actitud que a su aspecto.

TRASFONDO



Anatolé se crió en el seno de una familia muy religiosa en un pueblecito del sur de Francia. De vida austera y controlada, estaba siempre al servicio de los demás y, por supuesto, de nuestro Señor. Una vez terminados sus estudios con las notas más altas en su colegio religioso, el director del centro habló con su familia acerca de la posibilidad de que Anatolé fuese formado como sacerdote. Este facilitó a la familia el acceso a una beca de formación para que pudiera acudir al seminario de San Sulpicio en Montreal. El orgullo y la ilusión de sus padres fueron transmitidas a Anatolé, que sintió una vorágine de emociones al salir del pueblo en el que vivía y empezar una nueva vida en otro país. Solo. Libre de la represión familiar.

El contraste fue brutal dado que el chiquillo no había salido nunca de su pueblo. Montreal estaba lleno de gente muy diferente y viva. El seminario le dio una habitación en la residencia de estudiantes. Pequeña pero solo para él. Comenzó la instrucción allí, y lo que en principio era todo nuevo y excitante pronto comenzó a resultar aburrido y rutinario. Quizás aquella vida que se presentaba ante él no fuera la que realmente le habían prometido. O la que él deseaba.

Comenzó a visitar la ciudad en los pocos momentos libres que les dejaban para el estudio. Poco a poco fue conociendo gente fuera de ese ámbito. Un universo nuevo se abrió para él y le permitió conocer otras alternativas al sagrado voto del celibato. Hacía todo lo posible por salir discretamente de la residencia sin que nadie se enterase y se aventuraba al Montreal nocturno. Hasta casi la noche, clases de teología, oficios, trabajos, horarios, responsabilidad y prudencia. En las horas nocturnas, sacrificando el sueño, la moral por la que pugnaba por el día se difuminaba por el humo

del tabaco, la vida bohemia, el alcohol, las drogas y el sexo. Se encontraba tan a gusto en medio de tal desinhibición que la vuelta a la rectitud era más dura cada mañana. Se acostumbró a tener dos caras. La hipocresía se hizo parte de su naturaleza.

Una de esas noches conoció a una mujer diferente. Ella lo invitó a pasar una noche en su ático y él, medio borracho y pasado de vueltas, accedió. Mientras iban en su coche iba haciéndole preguntas sobre el seminario, si le gustaba o quería dejarlo en algún momento, si le gustaría viajar y conocer nuevos escenarios, acerca de su facilidad para sus idiomas. Y mientras le metía mano, sobre sus artes de seducción. Cuando llegaron a su apartamento había un hombre trajeado esperándolos sentado en una silla. No se trataba de un trío. Eso le aseguró la mujer instantes antes de golpearle en la nuca con la culata de su arma.

Dejó el seminario rompiéndoles el corazón a sus padres y cualquier nexos con ellos.

Tras una serie de pruebas lo contrataron en la DGSE francesa. Allí estuvo unos cuantos años durante los cuales destacaba en misiones de infiltración en organizaciones de toda índole. Hasta que llamó la atención de Pierre Bulet, que lo reclutó para la división europea de La Agencia en Lion (ver «Insurrección» en Eyes Only, página 122). Anatolé lo consideraba un verdadero mentor en el mundo del espionaje y congenió rápidamente con las aspiraciones de Bulet de crear una organización independiente de La Agencia con los recursos de la división europea. Ha aprendido a fingir que posee más integridad y lealtad de la que realmente hace gala. Considera que servir a los propósitos de Bulet puede beneficiarle en su futuro profesional. Tiende a ver a todos sus compañeros como instrumentos para alcanzar sus fines. Aunque nunca lo manifiesta, siente cierta animosidad hacia los agentes de origen estadounidense. Sus habilidades para el engaño le hacen sentir superior a los que lo rodean

SECRETO OCULTO

Eres uno de los agentes de Pierre Bulet que está involucrado en su plan de insurrección. Independientemente de quién sea tu supervisor o tu misión, siempre informarás a Bulet de lo que pueda ser relevante para el plan. Nadie debe conocer tu papel en todo esto y menos aún si se trata de agentes estadounidenses.

HABILIDADES

Conocimiento Académico (Derecho Internacional) +4, Burocracia +2, Vida social +3, Farsa +3, Idioma (francés) +3, Idioma (alemán) +1, Idioma (árabe) -1, Alerta +2, Negociación +3, Investigación +3, Arma Corta +2, Protocolos +2, Empatía +2, Discreción +2.

CARACTERÍSTICAS

Aguante 0, Carisma +4, Destreza +1, Fuerza +1, Inteligencia +3, Percepción +2, Voluntad 0.

IDIOMA NATIVO

Francés

VENTAJAS

Guapo 1, Contactos (mundo criminal) 3.

DESVENTAJAS

Adicción (tabaco) 1, Infiltrado 2.

PUNTOS DE DRAMA

3

(por lo menos en organizaciones con valores occidentales como La Agencia). El evaluador buscará explorar las posibles vulnerabilidades emocionales y psicológicas del agente. Además, se intentará determinar el estado de la propia lealtad del agente y su adhesión a la normativa de La Agencia. Todo esto se realizará mediante preguntas que intenten generar alguna reacción evaluable en los personajes. El director de juego tiene que idear un protocolo de preguntas que sean realmente provocativas para los jugadores. No se trata de

mencionar directamente los secretos de los personajes, pero sí pueden hacerse referencias o indirectas a estos (y más si los jugadores no han sido muy discretos). Aunque lo interesante es ver cómo los jugadores narran las respuestas de sus personajes, a nivel de reglas necesariamente implicará varias tiradas de Farsa, Sangre Fría y Expresión de dificultad creciente. Si el personaje está tratando desesperadamente de mentir al evaluador se deberá recurrir a tiradas enfrentadas contra su habilidad de Empatía (que en el caso de este tipo

de profesionales no será baja). El director de juego irá anotando los resultados de estas tiradas, pero no deberá dar ninguna explicación al jugador. Solo las tiradas más extremas deberían tener repercusión en la trama, al fin y al cabo las agencias son más conscientes de los puntos débiles de los agentes de lo que ellos mismos creen. El evaluador debe permanecer impertérrito ante lo que haga o diga el jugador y continuar la entrevista con cara de póquer. Se puede añadir tensión a la escena introduciendo dispositivos no invasivos que emulen



NOMBRE

Brian Connors

TIPO DE AGENTE

Agente de asalto

ASPECTO FÍSICO

Hombre de 31 años, 1,75 m y 85 kg. Complexión fuerte y musculada. Pelo rubio rapado. Facciones juveniles que él intenta endurecer con su lenguaje no verbal. Ojos avellana y perilla de chivo. Fuera de las misiones suele vestir con ropas funcionales y cómodas, aunque siempre con botas de corte militar que combina con gafas de sol de espejo, independientemente del clima que haga. Siempre trata de transmitir con sus movimientos seguridad y control, sea cual sea su estado de ánimo.

TRASFONDO



Cuando era un adolescente se tragó toda la parafernalia y propaganda patriota del héroe americano que defiende su país en el contexto del ejército. Por ello Brian no dudó en alistarse poco después de cumplir la mayoría de edad. Después de destacar por sus habilidades como soldado de infantería en el servicio en Oriente Medio, alcanzó el rango de sargento. Decidió entonces presentarse a las pruebas de selección de las fuerzas especiales. Su dureza y motivación le permitieron acceder al 5.º Grupo de Fuerzas Especiales.

Mantuvo su idealismo y patriotismo pese a las numerosas misiones moralmente cuestionables que le encomendaron. El gran éxito de su equipo le hizo mantener cierta ilusión de invulnerabilidad y a percibirse a sí mismo y a sus compañeros como los grandes paladines protectores de la nación que suelen retratarse en las películas. Su unidad se convirtió en su familia, su apoyo y su principal eje vital.

En sus permisos y tiempos libres se dedicaba a mejorar aún más sus habilidades marciales. Quería ser el soldado perfecto y el orgullo para su unidad, pero todo se truncó en una misión en Afganistán. Según los informantes de la CIA, se había descubierto la localización de un importante líder de la insurgencia talibana. Los mandos querían que ese hombre desapareciese y era una oportunidad que no podía desaprovecharse. Mandaron a Brian y a su unidad para esta labor. Sin embargo, la información no era fiable y la misión terminó en una emboscada de

decenas de guerrilleros que eliminaron a todos los compañeros de su unidad y lo dejaron a él como único superviviente y prisionero de los fundamentalistas. Brian nunca tuvo claro por qué lo mantuvieron con vida a pesar de su negativa de dar cualquier tipo de información sobre sí mismo y sobre el ejército estadounidense. Después de pasar año y medio de maltrato y prisionero en algún agujero del culo del mundo, el porqué le daba igual.

Una unidad del ejército lo encontró y lo liberó en el curso de otra misión. Se le había dado por muerto y su rescate fue una afortunada casualidad, pero el Brian que volvió ya no era el buen soldado que partió. Estaba consumido por la rabia y el odio, y pronto los grandes ideales dejaron de ser importantes para él. Su comportamiento se volvió más violento y visceral. Aunque trató de reanudar su labor en las fuerzas especiales, su estado emocional no le permitió aguantar las limitaciones y normativas del ejército. Por ello acabó por abandonarlo y entró a formar parte de la compañía mercenaria Blackwater, donde ya no tenía que disimular las tendencias violentas y xenófobas que había desarrollado en su cautiverio.

Su eficacia y competencia le hicieron ganar un gran renombre a nivel internacional. Sobre todo por sus logros en la localización y eliminación de personajes destacados del ámbito del terrorismo islámico. En una de sus operaciones coincidió con agentes de La Agencia y estos no tardaron en recomendar su reclutamiento para funciones de asalto.

Debido a varios fracasos en sus relaciones de pareja y de amistad, decidió abandonar Estados Unidos y solicitar su traslado a la central de Lion. Se rumorea que lo hizo también para evitar las implicaciones legales de sus frecuentes ataques de ira.

SECRETO OCULTO

Sabes que algo se ha roto dentro de ti. Ya no eres el soldado profesional y controlado que una vez fuiste. No superaste la muerte de tus compañeros y con ella murió tu idealismo. No puedes controlar tu fuego interior, pero tienes que aparentar para que te sigan dejando hacer lo que haces. Sólo en la batalla puedes desahogarte. Además de esto, no quieres que se sepa de tu odio irracional al mundo islámico y de las licencias que te has tomado en ciertas ocasiones a la hora de generar daños colaterales en población civil árabe.

HABILIDADES

Armas Pesadas 0, Armas Cortas +3, Armas Largas +5, Alerta +3, Táctica 0, Paracaidismo +2, Atletismo +4, Conducir (coche) +3, Idioma (árabe) -1, Artes Marciales (*kick boxing*) +4, Intimidación +1, Sangre Fría 0, Cerrajería +2.

CARACTERÍSTICAS

Aguante +3, Carisma -1, Destreza +4, Fuerza +4, Inteligencia 0, Percepción +2, Voluntad 0

IDIOMA NATIVO

Inglés

VENTAJAS

Duro de Matar 2, Sueño Ligero 1, Curación Rápida 1.

DESVENTAJAS

Secreto 1, Intolerante 1, Marcado por su Pasado 2.

PUNTOS DE DRAMA

3

las funciones de un polígrafo real o cualquier tipo de «detector de mentiras» tecnológico que monitorice las funciones fisiológicas del agente a distancia (sensores en la propia sala, cámaras termo-ópticas, grabación de retina, etcétera). En este caso las tiradas de Sangre Fría cobrarán mucho más protagonismo.

Por otro lado, las técnicas proyectivas son un método de evaluación en el cual se somete al sujeto a un estímulo ambiguo para que le dé algún sentido. En teoría, al dar respuesta a estos estímulos la persona no solo cumple con los

requisitos de la tarea, sino que está hablando de forma implícita de sí mismo y de su inconsciente sin darse cuenta. La prueba más famosa de este tipo es el test de manchas de Rorschach, popularizado por diversas películas y series. Lejos de su uso en el mundo real, en el entorno de **Eyes Only** puede generar situaciones narrativas de bastante potencial. No es el propósito de este artículo explicar el uso real de esta herramienta, sino sugerir su inclusión de una forma lúdica. El director de juego deberá preparar unas láminas con manchas de

tinta aleatorias o dibujar él mismo un estímulo similar. Se la presentará al agente y le pedirá que diga lo que ve en esa lámina como lo diría el personaje. No hay ninguna respuesta correcta, aunque si el director de juego lo considera adecuado puede intentar darle algún sentido o interpretación a esa respuesta teniendo en cuenta el trasfondo del personaje. Dado que son unas pruebas muy difíciles de falsear, si se pretende ocultar o mentir algo al evaluador en el juego, no servirán las habituales tiradas de Farsa o Expresión. La única habilidad que pue-

de permitir cierto control de la situación al jugador será Conocimiento Académico: Psicología o Psiquiatría. También puede ser interesante la inclusión de pequeños *flashbacks* durante el test en el que los agentes revivan pequeñas etapas de su pasado, puede que evocadas por los propios estímulos del test.

Se recomienda llevar a cabo la evaluación psicológica después de haber realizado la entrevista.

En el siguiente episodio...

Los agentes deberán llevar a cabo su primera misión. Lo que comienza como una

misión de interceptación durante un intercambio entre un conocido terrorista y un traficante de armas se complicará por la inesperada intromisión de otras agencias. También se conocerá más acerca de la supervisora Karen Fürst y sus planes para el equipo.

NOMBRE
Enrico Stalteri

TIPO DE AGENTE
Analista y agente de comunicaciones.

ASPECTO FÍSICO

Hombre de 35 años (aunque aparenta bastantes más), 1,73 m y 82 kg. De ascendencia italoamericana, Enrico tiene parálisis permanente en la mitad inferior de su cuerpo. Totalmente calvo y de ojos negros de mirada penetrante, nariz ancha, y arrugas de expresión muy marcadas que le hacen parecer en todo momento enfadado y preocupado. Suele llevar barba de tres días. Viste americanas y camisas de colores vivos, pero siempre sin corbata.

TRASFONDO



Enrico siempre tuvo perfil de líder. En todos los ámbitos por los que se movía lograba destacar llevándose a la gente de calle. Su garra era su personalidad competitiva. Sobresalir era su forma de hacer las cosas, fueran las que fueran. En el instituto siempre lo hizo en los deportes, fue por ello que nadie se extrañó de que le otorgasen una beca deportiva para estudiar en la universidad de Stanford. A los ojos de cualquiera, Enrico tenía la vida perfecta. Era el arquetipo de triunfador y supo sacar partido a la nueva buena vida universitaria que tenía ante sí. De cama en cama, siempre había una mujer rendida a sus pies, no le faltaban amigos y se

convirtió en la gran promesa de su equipo. Los profesores estaban impresionados de que la estrella deportiva fuera también un notable estudiante. Enrico podía brindar por todo ello y así lo hacía siempre que había cualquier fiesta.

Nunca dejaba de buscar nuevos retos, mujeres más difíciles que alcanzar y emociones nuevas que sentir. Su vida era una carrera de obstáculos a la que se abalanzaba cada mañana para probar que podía superarla. Pero todo ello cambió una noche. El equipo había vapuleado al oponente, obteniendo la victoria en la liga universitaria. Los ánimos estaban por los cielos. Todo el campus celebraba la victoria. Y Enrico era el protagonista de la noche. No podía ser de otra forma, pues era el artífice de la victoria. Todos querían beber con él, todas las mujeres querían ser su consorte aquella noche (un par llegaron a serlo). Todo salía redondo, pero su reserva debió de agotarse. Tras los excesos de la noche, Enrico cogió el coche y, tras salirse de la carretera, se precipitó por un acantilado. Las consecuencias no fueron letales, pero sí permanentes: parálisis de las extremidades inferiores. Fue un *shock* para la familia y para todos quienes supieron de su accidente.

Enrico nunca se repuso de ello. Desbarató su forma de vida y no supo cómo seguir. Lo único que tenía claro es que debía escapar de allí, quemar

la mochila de recuerdos que ya no valía nada y empezar de nuevo en cualquier otro sitio, lejos de las miradas complacientes de los que antes lo adoraban. Abandonó la universidad y se fue a Holanda. Se dedicó a buscar entre las alternativas —no físicas— algo en lo que sobresalir, y vio que en el ámbito de la informática y las comunicaciones no hacían falta piernas. Todo el tiempo que antes invertía en hacer deporte y socializarse fue ocupado por profundizar en su nueva área. Cerca de cuatro años después comenzó a crearse cierto renombre en el lado más clandestino de la red, dada su capacidad para conseguir cualquier tipo de información o archivo a cambio de un precio.

Tras unos cuantos trabajillos de poca monta para pequeñas empresas en casos de espionaje industrial, pasó a jugar en una liga superior. Sus clientes más recurrentes terminaron siendo organizaciones criminales de Europa del Este. Trataba de no pensar en las consecuencias de dar ciertas informaciones personales a gente con tan pocos escrúpulos, aunque el dinero y la fama en este submundo ayudaban a acallar la conciencia.

Podría haber seguido dedicándose a ello toda su vida si no hubiese sido testigo directo de las consecuencias de sus acciones. Como en otras muchas ocasiones, se trataba de una simple transacción de información. Al parecer, un exitoso abogado economista sueco había intentado realizar una estafa financiera a quien no debía. Y sus poco comprensibles clientes contrataron a Enrico para confirmar sus sospechas. Al contrario que en muchas ocasiones, insistieron en realizar en persona la transacción de la información y el dinero. Al jefe mafioso de turno le pareció divertido mostrarle cómo arreglaban cuentas con el abogado, y torturaron horriblemente hasta la muerte frente a Enrico.

Después de aquello decidió no volver a aceptar ese tipo de encargos. Ton-teó una temporada con grupos de *hackers* antisistemas, e incluso Acción Global lo rondó para reclutarlo. Sin embargo fue La Agencia la que finalmente tomó la iniciativa y se puso en contacto con él para ofrecerle un puesto en la organización. Y aunque se ha convertido en uno de los mejores en lo que hace, todo lo que ha perdido lo ha convertido en una persona cínica y amargada que no duda en compartir su descontento con todo aquel que trata de intimar con él.

SECRETO OCULTO

Nunca has tenido del todo claro hasta qué punto La Agencia conoce de tu vínculo con el crimen organizado. Sabes que algunos de tus clientes y trabajos no encajarían en el margen de lo moralmente aceptable por La Agencia. Por ello, has tratado de borrar todo el rastro de tu pasado criminal y nunca has hablado de él a otros agentes.

HABILIDADES

Alerta + 3, Buscar +3, Dispositivos +4, Expresión +1, Liderazgo +1, Juego +2, Cultura General +5, Táctica +5, Bajos Fondos +3, Arma Corta +1, Mecánica +3, Burocracia +2, Idioma (ruso) +2, Idioma (italiano) +2, Idioma (ucraniano) +1, Idioma (francés) +1, Idioma (alemán) +1.

CARACTERÍSTICAS

Aguante -1, Carisma +1, Destreza 0, Fuerza 0, Inteligencia +5, Percepción +3, Voluntad +2.

IDIOMA NATIVO

Inglés

VENTAJAS

Dispositivo 3, Talento (*hackear*) 1, Contactos (*hackers*) 1

DESVENTAJAS

Impedido 3, Secreto 1.

PUNTOS DE DRAMA

1



ATRIOSKA

UNA HISTORIA DE CIENCIA FICCIÓN INIMAGINABLE



AVENTURAS AUTOJUGABLES: TODO LO QUE NECESITAS PARA JUGAR EN UN ÚNICO LIBRO



EL JUDÍO ERRANTE



POSTAPOCALYPTICA



CAZADORES DE
LEYENDAS

46 PÁGINAS EN COLOR Y BLANCO Y NEGRO EN RÚSTICA POR SOLO 7,99 €

www.nosolorol.com

EL FUEGO DE

El Fuego de los Malditos es una aventura para **El Reino de la Sombra** para cuatro o más jugadores y con una dificultad media, aunque el director de juego puede ajustarla sin muchos problemas. Esta aventura está diseñada como una introducción a los peligros de los Océanos de Dunas, en el desconocido sur de Valsorth. La aventura está situada en la ciudad de Khuntahar y sus alrededores, publicada en el primer número de la revista **Nivel 9** y, aunque se incluyen todos los datos básicos para jugar, se recomienda su lectura para enriquecer el trasfondo de la aventura y tener más información disponible sobre algunos personajes y ubicaciones.

Esta aventura ofrece a los jugadores la oportunidad de ayudar al mismísimo sultán de Khuntahar a recuperar a uno de sus hijos de las garras de unas malvadas criaturas del desierto. Una gran oportunidad para descubrir los horrores que esconden los Océanos de Dunas y enfrentarse a ellas para salvar vidas inocentes, aunque es posible que sea la gran recompensa final la que aliente a tus jugadores a aceptar la misión.

Aventura

Resumen

El príncipe Nassar ha desaparecido durante una de sus patrullas por el desierto. Se trata del tercer hijo del sultán de Khuntahar y está destinado a ocupar un gran cargo en el futuro. Es por ello que su padre está dispuesto a pagar una gran recompensa a aquellos héroes que puedan devolverle a su hijo vivo, especialmente si son discretos.

Los PJ serán los encargados de seguir el rastro del desaparecido príncipe Nassar y su escolta. Motivados por la ambición de la recompensa o para conseguir la ayuda del Sultán contra la amenaza del Rey Dios, descubrirán algunos de los más antiguos y oscuros secretos del Océano de Dunas, un lugar lleno de maldad y peligros.

Reto: Medio.

El Consejero Real

Durante su estancia en la ciudad surge una oportunidad de trabajo para los PJ: el príncipe Nassar lleva dos días desaparecido y el Sultán está desesperado por encontrar hombres capaces que encuentren a su hijo. Ha ofrecido una gran suma de oro y su favor personal a aquellos que lo ayuden a recuperarlo. El Consejero Real, el brazo derecho del Sultán, contacta con los PJ para solicitar su ayuda.

«El príncipe Nassar es el tercer descendiente del Sultán y el primero en nacer con el don de la magia —os dice pensativo—, y por ello está destinado a grandes cosas en el futuro. Siempre ha sido un joven difícil pero desde que conoció a su prometida, la princesa Lorehy, se ha dedicado a desobedecer los sabios consejos de su padre y a cumplir sus deseos más irresponsables. El Sultán y todo Khuntahar necesitan que encontréis al príncipe y lo devolváis a su hogar, junto a su sabio padre y sus hermanos, tanto si le ha ocurrido alguna desgracia como si su desaparición forma parte de alguno de sus absurdos caprichos. Si lo conseguís seréis recompensados por el Sultán de manera generosa, de eso podéis estar seguros».

Si los PJ aceptan el trabajo, el Consejero les indica que el Príncipe partió hace dos días hacia lo profundo del desierto con su prometida, escoltados por su guardia personal, y que no han vuelto a saber nada de ellos ni de su escolta,

que debían haber llegado durante el día de ayer. Aunque desconoce el destino del viaje, el Consejero les hablará de un guardia tuerto llamado Alik que escoltó al Príncipe en viajes anteriores y que ha sido expulsado de la guardia hace poco. Es probable que el viejo guardia conociera el destino del Príncipe.

Preguntando por Alik

Alik es un veterano guardia real, tuerto del ojo derecho por un combate contra varios asaltantes del desierto años atrás, que hace pocas semanas fue expulsado de la Guardia Real debido a sus problemas con el alcohol. Antes de ello, según las órdenes del Sultán sirvió como escolta del príncipe Nassar y lo acompañó en varios de sus viajes por el desierto. A los PJ no les debería costar demasiado conocer la localización de Alik (una prueba de Recabar Información, CD 15), que frecuenta la posada de Ivamhar, un gran edificio situado en el distrito de la moneda en cuyo interior se juntan aventureros, mercenarios y todo tipo de comerciantes con la intención de comer algo caliente y pernoctar antes de continuar su camino.

Alik pasa los días bebiendo alcohol en la posada, gastando sus últimos ahorros en ahogar sus penas mientras espera que alguna caravana o compañía de mercenarios esté dispuesta a contratar sus servicios. Es un hombre frustrado que no querrá saber nada de los PJ salvo que estén dispuestos a pagarle una cantidad cercana a las cincuenta monedas de plata o lo obliguen a hablar de alguna manera (una prueba de Diplomacia o Intimidar, CD 20). De la manera que sea, finalmente Alik colaborará y dirá a los PJ que siempre que salían de viaje, la princesa Lorehy solía convencer a su prometido de visitar unas cuevas situadas al sur de la ciudad, donde paraban a comprar «tonterías de mujeres» a unos mercaderes. Lo más probable es que pasaran por allí durante su último viaje y esos mercaderes sepan algo más.

Viajar por el desierto

Al ser la única pista fiable, los PJ deben viajar hasta las cuevas de los mercaderes para tratar de seguir el rastro al príncipe, aunque sin el conocimiento del desierto ni las habilidades necesarias, llegar hasta allí puede ser realmente complicado. Alik puede darles algunas indicaciones básicas de cómo llegar, o por un precio adecuado puede ejercer como guía para llevarlos hasta allí. Otra opción es contratar un guía o comprar un esclavo con conocimientos del desierto. Ambas cosas pueden encontrarse en el gran mercado de esclavos de la ciudad. También será necesario conseguir monturas adecuadas para el desierto y los pertrechos necesarios para viajar.



LOS MALDITOS

por JUAN SIXTO
Ilustraciones de TANIA CASTRILLÓN



Vagué por el desierto abrasador durante tres días y tres noches antes de que los esclavistas me diesen caza. Caminé desorientado, con los sentidos mermados por el sol y la sed, pero no dudo de lo que vi en aquella extraña cordillera: seres depravados, endemoniados. La maldad que gobernaba aquel lugar cubrió de desesperación mi alma y me hizo implorar al Gran Kraken que los esclavistas me encontrasen antes de que lo hiciesen aquellas perversas criaturas...

El viaje hasta las cuevas dura dos días en camello suponiendo que los PJ paren a descansar entre las dunas durante las frías noches del desierto. Algunos de los peligros que los PJ pueden encontrar en su viaje son:

- **Moradores trasgos:** Al alejarse de las ciudades es posible sufrir emboscadas por parte de los trasgos bandidos que habitan el desierto. Suelen viajar en grupos de diez con hienas rastreadoras, y tratan de esconderse entre la arena para atacar por sorpresa. (Ver Moradores trasgos en el artículo «Los Peligros del Desierto» de este número de la revista).
- **Elementales de arena:** Criaturas místicas muy celosas de su territorio, no dudan en atacar a cualquiera que se adentre en su territorio. Es muy probable que, sin saberlo, los PJ entren en el territorio de alguno de ellos y sean atacados. (Ver Elemental de arena en el artículo «Los Peligros del Desierto» de este número de la revista).
- **Tormentas de arena:** El Océano de Dunas es famoso, entre muchas otras cosas, por sus violentas y repentinas tormentas de arena. Estas pueden reducir totalmente la visibilidad, por lo que viajar se vuelve imposible y los PJ tendrán que improvisar un campamento en el que resguardarse.

Las cuevas del sur

Las cuevas situadas al sur son una formación rocosa, una pequeña montaña, de casi un kilómetro de extensión, que es el único lugar en varias horas de camino a la redonda donde pernoctar o resguardarse de las tormentas de arena. Sus numerosas grutas y cuevas naturales son perfectas para albergar a los viajeros y mercaderes, por eso es un punto de paso para todas las caravanas que salen de Khuntahar en dirección al interior del Océano de Dunas.

Hace varios meses una pequeña caravana de mercaderes shul-hai (humanos nómadas provenientes del Este famosos por comerciar con exóticos artefactos) se estableció en las cuevas para tratar de vender sus mercancías a los viajeros que pasan por allí y comprar víveres para continuar su camino. Durante su estancia, uno de sus mejores clientes ha sido la caprichosa princesa Lorehy, una fanática de las flores de cristal shul-hai de la suerte que siempre convenía a su prometido Nassar para viajar hasta allí escoltados por miembros de la guardia real y comprar nuevos objetos decorativos con los que aumentar su ya descomunal colección.

Durante su última visita (la noche anterior al inicio de la aventura), un grupo de doce cazadores dwari, guiados por el chamán Tamalut, atacaron el campamento, mataron a varios de los guardias y a la mayoría de los mercaderes shul-hai y apresaron a los demás para llevarlos a su poblado, donde serán sacrificados y devorados, según su tradición.



Cuando los PJ llegan a las cuevas, la zona se encuentra abandonada y llena de cadáveres. Una investigación exhaustiva de la escena puede aportar los siguientes datos de interés:

- La cueva contiene un total de diez cadáveres, todos ellos en el suelo de la sala central. Se trata de tres guardias reales, dos cazadores dwari y cinco mercaderes shul-hai.
- Los mercaderes shul-hai fueron asesinados a sangre fría, de manera brutal y sin que pudieran defenderse. Los guardias reales y los dwari murieron en combate, con sus espadas manchadas de sangre, tras luchar entre ellos.
- No hay rastro de los cuerpos del príncipe Nassar ni de la princesa Lorehy, pero sí numerosos indicios de que los atacantes ataron, golpearon y se llevaron por la fuerza a varias personas.
- Los arcones llenos de mercancías de los shul-hai no han sido robados ni saqueados y su contenido sigue intacto. Los PJ pueden encontrar 64 monedas de plata y numerosos ornamentos exóticos por valor de 40 monedas de oro, incluyendo dos flores de cristal de la suerte.
- Dos cadáveres son claramente identificables y destacan por su extraña apariencia. Cualquiera de los PJ que tenga conocimientos del Océano de Dunas puede conocer que son dwari y que habitan una antigua zona rocosa situada a pocas horas de viaje. Si no, el guía que los haya acompañado hasta allí puede compartir la información con ellos.

El ataque de los muertos vivientes

Antes de marchar, el chamán Tamalut de los dwari decidió utilizar sus conocimientos oscuros para dejar una trampa en la cueva, pensando en posibles refuerzos que pudieran llegar tras el combate e intentasen seguirlos. Los dos cadáveres dwari y dos cadáveres de los mercaderes han sido reanimados en forma de zombis de arena (ver más abajo), que atacarán a los PJ en cualquier momento durante la escena.

Cuando los PJ entran en la cueva, los zombis se encuentran tirados en el suelo en la misma postura en la que murieron. Si los PJ no se dan cuenta de que algunos cuerpos se mueven mínimamente (Atención, CD 20), lo más



probable es que uno o varios de ellos sean atacados por sorpresa cuando se agachen a investigar los cuerpos. Como director de juego, este puede ser un momento divertido para asustar a alguno de los jugadores con una gran interpretación del ataque por sorpresa.

Udawari, donde habitan los caníbales

Tras varias horas caminando por la ardiente arena, la cordillera rocosa se alza en el horizonte. Su aspecto rocoso y seco, salpicado por pequeños granos de maleza verdosa, muestra innumerables caminos y senderos que se enmarañan alrededor de una gran montaña. Varias columnas de humo advierten de la existencia de campamentos dispersos por toda su superficie.

Todas las pistas indican que el príncipe Nassar podría seguir vivo en manos de los terribles dwari, aunque probablemente no vivirá mucho si no lo rescatan de los caníbales demoníacos.

Los dwari viven distribuidos en varios campamentos de casi un centenar de miembros cada uno, en las faldas de una pequeña cordillera semidesértica conocida como Udawari por las caravanas de mercaderes que pasan junto a ella todas las semanas camino a Khuntahar. Es una formación rocosa de varios kilómetros de extensión, coronada por un antiguo volcán durmiente y cubierta por una fuerte maleza que la convierte en una de las pocas zonas habitables en varios días de distancia, aunque sus violentos ocupantes no permitan que otros acampen sin tratar de capturarlos y devorarlos.

Llegar hasta allí desde las cuevas no resulta complicado. La cordillera puede verse desde mucha distancia y el trayecto puede realizarse en aproximadamente un solo día si se cuenta con monturas en buen estado.

Por el trayecto, los PJ pueden encontrar algunos restos que los dwari dejaron durante su camino, como restos humanos a medio devorar o bienes materiales que decidiesen abandonar en la arena. Por ejemplo, las armaduras de los guardias o la mochila de viaje del príncipe Nassar.

Hasta el círculo de sacrificios

Escondido entre las secas y estériles rocas de la cordillera se encuentra el círculo de sacrificios de los dwari, un gran cráter donde se reúnen para realizar los ritos religiosos con cada luna llena. Viajar hasta allí puede ser complicado. Por un lado, la geografía puede resultar confusa y obligar a los PJ a dar numerosos rodeos o incluso escalar altas paredes de roca viva. Por otro, cuanto más se acerquen a la cumbre, más probable es toparse con los cazadores dwari y sus patrullas de vigilancia.

Para orientarse y llegar hasta allí harán falta pruebas de Supervivencia (CD 15), aunque un personaje con la dote Rastrear puede buscar las numerosas huellas de los dwari de la zona, lo que los llevará mucho más rápido hasta allí. En cualquier caso, los PJ tienen un 50 % de posibilidades de encontrarse con una patrulla formada por cinco cazadores dwari con un buscapresas (una prueba de Atención, CD 18, permite descubrirlos antes de ser atacados). Uno de estos encuentros puede ser una buena oportunidad para que los PJ saquen información sobre la localización del príncipe Nassar interrogando a alguno de los dwari u observando el comportamiento de sus patrullas.

El Príncipe está apesado en el círculo de sacrificios dwari. Cuando llegue la noche el chamán Tamalut procederá a realizar los rituales necesarios y los jefes de los campamentos se deleitarán con su carne. Para ello, el viejo chamán debe realizar una serie de cánticos y danzas alrededor del cráter, en el centro del cual la víctima espera encadenada y adormecida debido al uso de los quemadores de hierba (ver más abajo). A su alrededor, los restos de todas las víctimas anteriores reposan en el cráter convirtiéndolo en un pozo de cadáveres absolutamente terrorífico. Una vez los cánticos de ofrenda al dios Kuthur finalizan, la víctima es devorada viva por los jefes dwari, la élite de su sociedad. Sus restos se dejan reposar allí mismo y pasan a formar parte del cráter.

Durante la noche anterior a la llegada de los PJ, los dwari han devorado a los guardias del Príncipe que capturaron vivos y a la propia princesa Lorehy, cuyos cuerpos serán los primeros en levantarse como zombis si el



chamán recurre a Reanimar a los muertos en algún momento de la escena. Sin embargo, Tamalut ha «simpatizado» con el don mágico del Príncipe y le ha concedido el honor de vivir una noche más para ser sacrificado en solitario.

El círculo se encuentra protegido en todo momento por diez cazadores dwari y un buscapresas, que vigilan que nadie se acerque al chamán ni al Príncipe durante los ritos. Además, los cinco jefes dwari que han venido al ritual se encuentran presentes durante la noche, aunque en lugar de combatir preferirán huir hacia sus campamentos al mínimo problema que encuentren. Por último, el chamán se encuentra protegido por dos zombis de arena, además de aquellos que pueda resucitar.

Combate: Cuando los PJ lleguen al círculo de sacrificios deberán ser rápidos y eficaces para liberar al Príncipe con vida. Cualquier ataque que fallen conllevará que el chamán, temiendo un segundo ataque, decida acelerar los ritos y asesinar al Príncipe de inmediato. Además convocará refuerzos para que traten de dar caza a los PJ, con lo que su misión se irá al traste. Si los PJ esperan a la noche para actuar, la falta de visión y los cánticos del ritual les darán una buena cobertura para poder acercarse con más facilidad hasta los guardias y atacarlos por sorpresa.

El cráter, donde se encuentra encadenado el príncipe Nassar, se considera terreno obstaculizado (Velocidad x1/2) debido a la enorme cantidad de cadáveres en descomposición que lo cubren.

Quemadores de hierbas dwari

Durante sus ritos los dwari colocan unos pequeños quemadores contruidos con madera alrededor del cráter. En su interior queman unas pequeñas hierbas amarillas llamadas «auhynae» que crecen en la cordillera y cuyo humo permite reforzar su conexión espiritual con el dios Kuthur. Para aquellos que no están acostumbrados a su presencia, el auhynae puede causar mareos y somnolencia, e incluso inconsciencia en los casos más graves.

Considera que todos aquellos PJ que se acerquen al cráter durante los ritos deben superar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 12) o quedar Atontado durante 1d4 turnos.

Finalizando la aventura

El viaje de vuelta hasta Khuntahar no debería resultar problemático para los PJ, pues los dwari nunca los perseguirán más allá de su propia cordillera. Además, si se encuentran gravemente heridos pueden tratar de unirse a una de las caravanas de mercaderes que viajan hacia la ciudad para ganar algo de protección.

Durante el viaje, suponiendo que el Príncipe haya sobrevivido y vuelva a su hogar, permanecerá callado y en shock, pues siente enormemente la pérdida de su amada y los horrores que ha contemplado. No será hasta que vuelva a su hogar y sea totalmente consciente de lo ocurrido cuando se muestre verdaderamente agradecido a los aventureros. El propio Sultán de Khuntahar organizará una cena en su palacio en honor a los aventureros y mostrará su gratitud eterna hacia ellos. Cada PJ recibirá 350 monedas de plata y la promesa de ser tratados como héroes siempre que se encuentren en la ciudad de Khuntahar.

Si los PJ no han conseguido traer con vida al Príncipe, el Sultán les pagará 100 monedas de plata a cada uno por los servicios y 200 más al grupo si traen el cadáver del Príncipe para recibir sepultura. La fiesta será sustituida por un funeral real y un sentimiento de luto invadirá la ciudad durante las próximas semanas.

El culto a Kuthur

En las profundidades de las montañas donde habitan los dwari se encuentra la esencia aletargada de Alisham, un poderoso demonio que asoló el Océano de Dunas en los tiempos antiguos y que fue destruido por un grupo de héroes ya olvidados.

Sin embargo, la maligna consciencia del demonio habita las cuevas subterráneas donde presumiblemente descansan sus restos, sondeando y corrompiendo las mentes de aquellos que habitan en las cercanías para completar sus planes.

Pese a que no se trata de una deidad ni mucho menos y que no puede otorgar ningún tipo de poder a sus fieles, una gran parte de los dwari son sensibles a su influencia y sienten la presencia del anciano demonio especialmente cuando realizan actos violentos o malvados.

Esto ha provocado que los dwari hayan bautizado al demonio como «Kuthur», una especie de figura divina a la que entregan ofrendas de todo tipo, especialmente vidas inocentes, con la intención de obtener su favor.

Monstruos

Zombi de arena 30 puntos

Un zombi de arena es un cadáver podrido cubierto por la arena del desierto. Su cuerpo putrefacto está hinchado y quemado por el calor y la arena brota desde su interior. Los zombis de arena siguen las órdenes de aquellos que los han invocado y, gracias a su aliento abrasador, son un arma eficaz contra los incautos.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 8 (-1), Dureza 16, Inteligencia -, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (-5).

Rasgos raciales: Arma natural (Golpe) 3, Arma natural (Aliento abrasador*) 3, Armadura natural 4, Ausencia de Constitución, Ausencia de Inteligencia, Dureza, Inmunidad (Daño de Característica, nigromancia), No vivo, Renqueante, Sujeción mejorada, Velocidad reducida 1, Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades: Ninguna.

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +8, Reflejos +2, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 6 m, Defensa 12, Armadura natural (RD 4), Golpe +3 (1d8+2), Aliento abrasador +3 (1d8 Fuego cegador 12) Derribar +6, Presa +6 (+10 para mantener la presa).

Salud: Puntos de Resistencia 48, Umbral de herida grave 18.

* **Aliento abrasador:** Las entrañas putrefactas de los zombis de arena se encuentran llenas de arena y aire caliente que pueden expulsar de manera instintiva a través de su mandíbula. Este chorro a presión de vapor y arena puede causar graves quemaduras y cegar temporalmente a su objetivo al impregnarle la cara de arena. El aliento abrasador causa daño de fuego y el objetivo debe superar Fortaleza (CD 12) para evitar quedar Cegado.

Cazadores dwari 45 puntos

Los dwari fueron antaño hombres del sur. Ahora son un pueblo endemoniado y corrompido por la cercanía de su campamento a los restos aletargados del demonio Alisham. El paso de los siglos bajo la influencia corruptora del demonio durmiente los ha transformado tanto física como culturalmente, de manera lenta pero profunda. Los dwari tienen una piel seca y curtida con un tono anormalmente blanquecino, y su boca, anormalmente grande, está repleta de numerosos dientes afilados para devorar la carne de sus víctimas.

Son un pueblo casi primitivo anclado en la violencia y el aislamiento del exterior, con un fuerte sentimiento religioso que se basa en el culto a Kuthur, literalmente «el Señor de Todas las Cosas», que no es más que un aspecto del demonio Alisham. Odian cualquier relación con otros pueblos y son abiertamente hostiles contra cualquiera que se adentre en su terreno. Son caníbales y se alimentan de aquellos a los que cazan.

Dwari, Cazador

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (-1).



Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco) 1, Entorno predilecto (Desierto), Presencia temible 2 (Voluntad CD 12), Oponente predilecto (Humanos), Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades: Artesanía (Trampas) +5, Atención +6, Atletismo +8, Buscar +3, Intimidar +7, Saber (Naturaleza) +3, Sigilo +5, Supervivencia +8.

Dotes: Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Especialidad en ataque (Gran martillo), Flanqueo mejorado, Rastrear, Ataque poderoso.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +6, Reflejos +4, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura (RD 3), Mordisco +6 (1d3+2), Gran martillo +8 (1d12+3, 20/x3), Derribar/Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Camisote de mallas, gran martillo, raciones de viaje, ropa de abrigo.

**Buscapresas
30 puntos**

Se tratan de letales lagartos del desierto dotados de grandes garras y colmillos, con unas extraordinarias capacidades para rastrear y perseguir presas durante largas distancias. Los dwari crían a estos depredadores para utilizarlos como sabuesos durante la caza. Un buscapresas adulto pesa en torno a doscientos cincuenta kilos y puede alcanzar los tres metros de altura cuando se levanta sobre sus patas traseras para atacar.

Tipo de criatura: Animal grande.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-2).

Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 3, Arma natural (Garras) 2, Armadura natural 2, Competencias limitadas, Correr, Derribo mejorado 1, Desgarramiento, Infravisión 1, Olfato animal 2, Trepador hábil, Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Acrobacias +8, Atención +5, Atletismo +3, Sigilo +1, Supervivencia +5.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 14 (Desprevenido 11), Armadura (RD 2), Mordisco +5 (1d10+2), Garras +5 (1d8+2), Derribar +10, Presa +8.

Salud: Puntos de Resistencia 44, Umbral de herida grave 11.

Tamalut, hechicero dwari

Dwari, Mago (80 puntos)

Descripción: Tamalut es un anciano dwari. Su rostro arrugado está completamente cubierto por tatuajes tribales y su boca muestra numerosos huecos de lo que antaño fueron afilados colmillos. Lleva unos ropajes desgastados de color marrón decorados con salpicaduras de sangre seca y barro, y va armado con un puñal tallado en hueso que utiliza durante sus sacrificios.

Historia: Nacido con el don de la magia, algo extraño entre los suyos, fue entrenado por los ancianos para seguir sus pasos y heredar la guía espiritual del pueblo algún día. Con el paso de los años el hechicero fue ganando el respeto, admiración y miedo de su tribu gracias a su brutalidad y, sobre todo, a sus capacidades mágicas, en especial su poder para crear zombis de arena, que le fue transmitido por el propio Kuthur durante un episodio de fiebres. Desde entonces Tamalut ha asesinado a todos los que han desafiado su liderazgo, incluidos sus propios maestros, haciendo uso de sus sirvientes no muertos, que siempre lo acompañan. Bajo su liderazgo los dwari se han fortalecido y se han vuelto mucho más ambiciosos, llegando incluso a salir de caza fuera de su territorio habitual.

Personalidad: Frío y reflexivo para ser un dwari, combina el culto a Kuthur con la protección de la tribu, tratando de saciar los sangrientos instintos de su deidad sin provocar el caos en el seno de la tribu.

Características (10): Fuerza 8 (-1), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales (4): Aguante, Arma natural (Mordisco) 1, Entorno predilecto (Desierto), Presencia temible 2 (Voluntad CD 12), Oponente predilecto (Humanos), Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades (13): Atención 5, Atletismo 3, Buscar 5, Concentración 8, Engañar 8, Intimidar 6, Saber (Arcano) 9, Saber (Naturaleza) 3, Sigilo 2, Supervivencia 3.

Dotes (4): Competencia con armas (Sencillas), Liderazgo, Memoria eidética, Posición social 1.

Bonificaciones (12): Ataque +4, Fortaleza +3, Reflejos +4, Voluntad +5.

Aptitudes sobrenaturales (20): Aptitud mágica 8, Reserva de esencia 17. Atributos sobrenaturales: Esencia incrementada 2, Soltura con escuela de magia (Evocación y Nigromancia). **Conjuros (12):** CD Salvación = 13 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Crear agua, Detectar auras mágicas, Leer magia, Mano de mago, Resistencia, Sonido fantasma; (*Magnitud 1*) Armadura de mago, Causar miedo (CD 16), Contacto electrizante (CD 16), Invocar monstruo, Hechizar persona, Orden imperiosa, Proyectil mágico; (*Magnitud 2*) Comandar muertos vivientes (CD 17), Toque de necrófago (CD 17); (*Magnitud 3*) Rayo relampagueante (CD 18), Toque vampírico (CD 18); (*Magnitud 4*) Reanimar a los muertos (CD 19).

Combate: Iniciativa +4, Defensa 14 (Desprevenido 13), Armadura de mago (RD 4), Mordisco +4 (1d3-1), Puñal de hueso +4 (1d4-1), Derribar +4, Presa +2.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Puñal de hueso, ropajes desgastados.

Táctica: Si se ve envuelto en combate, Tamalut trata de protegerse detrás de los zombis y los guerreros dwari para atacar con sus proyectiles mágicos (cuatro proyectiles de 1d4+1 cada uno) y Rayo relampagueante (3d6+4 de daño), sin importarle herir a alguno de sus protectores con ellos. Si se ve atrapado en el cuerpo a cuerpo recurrirá al Toque vampírico o Toque de necrófago, aunque su naturaleza cobarde lo llevará a huir en cuanto pueda para volver a la protección de sus esbirros.



Los Océanos de Dunas son una gigantesca extensión desértica al sur de Valsorth de clima árido, donde la vegetación es escasa y apenas existen arbustos ni hierba alta fuera de los oasis. En esta región se han desarrollado numerosas criaturas, en su mayoría peligrosos depredadores como las arañas rojas de las dunas o criaturas místicas como los jani. Cualquier grupo de aventureros que se adentre en las profundidades del desierto deberá andarse con mucho cuidado para no morir a manos de las criaturas que se describen en este artículo.

Las criaturas presentadas en libro básico de **El Reino de la Sombra** son idóneas para representar cualquier criatura que pueda encontrarse en la inmensa mayoría de los lugares al norte de Valsorth. El Océano de Dunas, sin embargo, es una excepción a esa regla. Los vastos bosques de Shalanest o las altas montañas de Kehalas no son lo mismo que las antiquísimas ruinas y desiertos del Océano de Dunas. A continuación se describen una serie de criaturas, animales y otros seres que forman parte del hábitat del Océano de Dunas que pueden ser utilizados como enemigos o aliados durante tus aventuras.

por Sergio Conde

Los peligros del desierto

Ilustraciones de Ana Dorreste

Los monstruos del libro básico nombrados a continuación también son apropiados para el Océano de Dunas: Águila de los bosques (los señores de las dunas son aficionados a la cetrería), Araña gigante*, Caballo, Cambiante, Cubo gelatinoso*, Desollador*, Devorarroca (todos), Draco (una versión del desierto no selvática), Espíritu (todos), Esqueleto, Gato, Golem, Hombre rata, Horror putrefacto*, Límbido*, Mastín, Murciélago, Necrófago (llamado «gul» por los habitantes de los Océanos de Dunas), Rata gigante, Serpiente (todas) y Zombi.

* En las ruinas antiguas.

Camello 28 puntos

Completamente adaptados a la vida en el desierto, los camellos son conocidos por recorrer grandes distancias sin comida ni agua. En el Océano de Dunas solo los más ricos pueden permitirse el mantenimiento de un caballo, por lo que los hombres del sur utilizan los camellos como animales de carga y montura. No tan dóciles como un caballo, pero mucho más fuertes, son el animal idóneo para transportar mercancías de una ciudad a otra por el desierto.

Estas estadísticas sirven tanto para el Dromedario como para el Camello.

Tipo de criatura (1): Animal grande.

Características (8): Fuerza 18 (+4), Destreza 16 (+3) Constitución 14 (+2), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-2).

Rasgos raciales (7): Aguante, Arma natural

(Mordisco) 1, Competencias limitadas, Entorno predilecto (Desierto), Inmunidad parcial (Hambre y sed), Olfato animal 1, Infravisión 1, Velocidad incrementada 2.

Habilidades (4): Atletismo +12, Atención +5, Supervivencia +5.

Bonificaciones (8): Ataque +3, Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 15 m, Defensa 15 (Desprevenido 12), Mordisco +3 (1d6+4), Derribar/Presa +9.

Salud: Puntos de Resistencia 44, Umbral de herida grave 11.

Elemental de arena 60 puntos

Similares a una pequeña duna cuando están en letargo, los elementales de arena son muy agresivos cuando alguien invade su territorio. Se forman

a partir de la arena que los rodea y adoptan una forma vagamente humanoide, con dos poderosos brazos y un tronco que se hunde en el suelo.



Levantando pequeñas tormentas de arena a su alrededor para entorpecer a los intrusos y, cuando alguien se acerca tanto que los elementales se sienten amenazados, lo envuelven con su cuerpo de arena para ahogarlo hasta la muerte.

Tipo de criatura (0): Elemental mediano.

Características (16): Fuerza 20 (+5), Destreza 12 (+1) Constitución 16 (+3), Inteligencia 8 (-1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (-1).

Rasgos raciales (32): Alcance mejorado (Tormenta de arena) 2, Agarre mejorado, Alma extraña, Arma natural (Golpetazo) 3, Arma natural (Tormenta de arena) 3, Armadura natural 3, Camuflaje natural (Desierto), Constreñir, Engullir, Incorpóreo 1, Inmunidad (Aturdimiento y venenos), Presa mejorada, Sujeción mejorada, Vista ciega.

Habilidades (1): Atención +3, Sigilo +11*, Supervivencia +3.

Bonificaciones (11): Ataque +5, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 3), Golpetazo +5 (1d8+5), Tormenta de arena (afecta a todos en un área de 3 m al derredor del elemental, con Reflejos CD 14 o quedan enmarañados), Derribar/Presas +9.

Salud: Puntos de Resistencia 36, Umbral de herida grave 11.

* Incluye el +10 de Camuflaje natural.

Escorpión gigante 55 puntos

Estos escorpiones son de tamaño mayor al de un caballo, con grandes pinzas, un caparazón oscuro y un mortal aguijón venenoso. Debido a la escasez de alimentos en el desierto, se entierran bajo la arena y entran en hibernación a la espera de encontrarse con su próxima presa. Cuando sienten a alguien caminando sobre la arena, emergen del suelo y lo golpean violentamente con su aguijón. Los lugareños han aprendido a sobrevivir a ellos estableciendo sus rutas comerciales lejos de los territorios de los escorpiones y evitando en la medida de lo posible viajar en grupos compactos en territorio desconocido.

Tipo de criatura (2): Sabandija enorme.

Características (3): Fuerza 22 (+6), Destreza 10 (0) Constitución 16 (+3), Inteligencia 1 (-5), Sabiduría 10 (0), Carisma 4 (-3).

Rasgos raciales (25): Arma natural (Garra) 1, Arma natural (Aguijón) 1, Armadura natural 3, Competencial limitadas, Desgarramiento, Inmunidad (Efectos enajenadores), Infravisión 2, Miembro adicional (Aguijón) 1, Movimiento especial (Excavar) 1, Velocidad incrementada 1, Veneno (Aguijón) 7, Vista ciega.

Habilidades (5): Atletismo +10, Atención +4, Sigilo -2, Supervivencia +6.

Bonificaciones (20): Ataque +5, Fortaleza +10, Reflejos +3, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa 0, Velocidad 12 m (Terrestre) y 1,5 m (Excavando), Defensa 11 (Desprevenido 11), Armadura natural (RD 3), Garra +5 (1d8+6), Aguijón +5 (1d8+6; Veneno: Fortaleza CD 18, daño inicial/secundario: 1d6 Constitución), Derribar/Presas +21.

Salud: Puntos de Resistencia 66, Umbral de herida grave 13.

Falso oasis 50 puntos

Este lago de ácido de treinta metros cúbicos aparenta ser un oasis de aguas limpias y cristalinas. Cualquier viajero que se acerque con la intención de beber agua y reponer fuerzas será engullido por el estanque, que lo devorará mientras lo arrastra hacia el fondo. Al no poder respirar y abrasarse por los fluidos gástricos de la criatura, en pocos minutos no quedará nada más que sus pertenencias metálicas hundidas en el fondo del oasis. Esta criatura es la razón por la que los hombres del sur desconfían de los manantiales que no conocen. Más de un incauto ha sido devorado pensando que había encontrado un lugar ideal donde pararse a descansar.

Tipo de criatura (1): Cieno grande.

Características (3): Fuerza 16 (+3), Destreza 10 (0), Constitución 16 (+3), Inteligencia -, Sabiduría 10 (0), Carisma 1 (-5).

Rasgos raciales (30): Agarre mejorado, Ausencia de Inteligencia, Camuflaje natural (Desierto), Competencias limitadas, Constreñir, Cuerpo protoplasmático, Firmeza, Engullir, Inmunidad parcial (Daño cortante y perforante), Piel hiriente 2, Presa mejorada, Sujeción mejorada, Velocidad reducida 2, Vista ciega.

Habilidades (5): Atención +4, Sigilo +18*, Supervivencia +4.

Bonificaciones (11): Ataque +6, Fortaleza +7, Reflejos 0, Voluntad 0.

Combate: Iniciativa 0, Velocidad 3 m, Defensa 9, Golpe +6 (1d4+3), Presa +14 (+18 para mantener sujeción, 1d6 de daño y asfixia).

Salud: Puntos de Resistencia 64, Umbral de herida grave 13.

* Incluye el +10 de Camuflaje natural.

Hidra constrictora 85 puntos

Con una cola de más de seis metros de largo y cinco cabezas dotadas de un veneno paralizante, las hidras constrictoras son criaturas extrañas incluso para los habitantes del Océano de Dunas. Encerradas en las profundidades de las antiguas ruinas, acechan a cualquiera que se adentre en su territorio. Cuando se enfrentan a varios atacantes tienden a enroscarse alrededor de su primera presa con la intención de ahogarla, mientras escupen veneno sobre sus sorprendidos compañeros para después poder engullirlos.

Tipo de criatura (2): Bestia monstruosa enorme.

Características (12): Fuerza 18 (+4), Destreza 12 (+1) Constitución 20 (+5), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (-1).

Rasgos raciales (43): Agarre mejorado (Cola), Alcance extendido (Cola) 2, Alcance extendido (Escupir veneno) 2, Arma natural (Cola) 1, Arma natural (Escupir veneno) 1, Arma natural (Mordisco) 2, Armadura natural 4, Ambidiestro, Constreñir, Combate con dos armas 3, Competencial limitadas, Dureza, Engullir, Especialidad en ataque (Cola), Infravisión 2, Miembro adicional



(cuarto cabezas y una cola) 5, Olfato animal 1, Presa mejorada, Regeneración (Ritmo de recuperación: puntos de resistencia cada asalto) 7, Velocidad incrementada 1, Veneno (Mordiscos y Escupir) 4.

Habilidades (8): Atletismo +10, Atención +5, Sigilo +9, Supervivencia +7.

Bonificaciones (20): Ataque +5, Fortaleza +10, Reflejos +6, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 4), Escupir veneno +5 (1d10+2 alcance 9 m; Veneno: Fortaleza CD 15, daño inicial/secundario: 1d4 Fuerza), Mordisco +5 (1d10+4; Veneno: Fortaleza CD 15, daño inicial/secundario: 1d4 Fuerza; Como acción completa puede atacar con sus cinco cabezas a +5), Coletazo +7 (1d8+4 alcance 6 m; si impacta puede realizar una presa como acción gratuita), Derribar/Presa +19.

Salud: Puntos de Resistencia 70, Umbral de herida grave 17.

Hiena 25 puntos

Habitantes de los límites del desierto, las hienas tienen un pelaje de colores terrosos con manchas o rayas, ideales para camuflarse en la zona. Son más corpulentas y robustas que los lobos, aunque con las patas traseras más cortas, y pueden encontrarse como carroñeros solitarios o cazadores gregarios que emiten un sonido parecido a la risa cuando forman parte de una manada de caza. Más de un viajero perdido por el desierto se ha visto sorprendido al verse rodeado y sin escapatoria por una manada de hienas salvajes.

Tipo de criatura (0): Animal mediano.



Características (5): Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3) Constitución 15 (+2), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-3).

Rasgos raciales (6): Aguante, Arma natural (Mordisco) 1, Competencias limitadas, Derribo mejorado, Olfato animal 1, Infravisión 1, Prestar ayuda 1, Velocidad incrementada 1.

Habilidades (5): Atletismo +10, Atención +5, Sigilo +7, Supervivencia +6.

Bonificaciones (9): Ataque +5, Fortaleza +6, Reflejos +6, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12 m, Defensa 16 (Desprevenido 13), Ataque mordisco +5 (1d6+2), Derribar +7, Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 10.

Jani 65 puntos

Estas pequeñas criaturas son las causantes de la mayoría de las supersticiones que circulan entre los habitantes de la región. Las leyendas cuentan que los pequeños jani son los responsables de las tormentas de arena que retrasan las caravanas, de los espejismos que provocan que los viajeros se pierdan y otra de multitud de «bromas» que solo se entienden por su retorcido sentido del humor. Son unas criaturas de aspecto similar a pequeños remolinos de arena parlantes, aunque se sabe que pueden asumir otros aspectos o llegar a ser invisibles si lo desean. Si algún aventurero atrae la atención de una de estas revoltosas criaturas puede estar seguro que padecerá todo

tipo de calamidades hasta que muera o esta se canse de él.

Tipo de criatura (1): Fata pequeña.

Características (18): Fuerza -, Destreza 16 (+3) Constitución 10 (0), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales (19): Entorno predilecto (Desierto), Incorpóreo (Afecta a corpóreos) 2, Infravisión 2, Metamorfo 1 (puede adoptar la apariencia de cualquier individuo sin importar el tipo de criatura ni el tamaño), Protección contra magia (Encantamiento) 1, Velocidad incrementada 2.

Habilidades (7): Atención +8, Buscar +5, Disfrazarse +12*, Engañar +7, Sigilo +13, Supervivencia +4.

Bonificaciones (6): Ataque +4, Fortaleza 0, Reflejos +5, Voluntad +6.

Aptitudes sobrenaturales (14): Reserva de esencia 6. Aptitudes sortilegas: (Magnitud 2) Invisibilidad, Ráfaga de viento; (Magnitud 3) Imagen mayor.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 15 m, Defensa 16 (Desprevenido 13), Sin armas +4 (1d2), Derribar/Presa -1.

Salud: Puntos de Resistencia 15, Umbral de herida grave 7.

* Incluye el +4 de Metamorfo.

Lagarto lanzapúas 50 puntos

Las numerosas dunas de los desiertos del sur sirven de escondite para numerosos tipos de



depredadores, de los cuales los lagartos lanzapúas son los más habituales. Estos reptiles, del tamaño de un cocodrilo, están cubiertos casi en su totalidad por largas púas rematadas en aguijones venenosos de un palmo de tamaño. Los lanzapúas son capaces de lanzar sus púas a corta distancia para que se claven en sus víctimas e inyecten su veneno debilitante. Aunque muchas presas sobreviven al ataque inicial de los lanzapúas, sucumben al veneno varios minutos después, cuando son devoradas por el reptil.

Tipo de criatura (1): Bestia monstruosa grande.

Características (8): Fuerza 18 (+4), Destreza 12 (+1) Constitución 18 (+4), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-2).

Rasgos raciales (19): Alcance extendido (Espinas arrojadas) 4, Arma natural (Espinas arrojadas) 4, Armadura natural 3, Camuflaje natural (Desierto) 1, Competencias limitadas, Entorno predilecto (Desierto), Infravisión 1, Olfato animal 1, Veneno (Espinas arrojadas) 5.

Habilidades (5): Atletismo +12, Atención +4, Sigilo +12*, Supervivencia +5.

Bonificaciones (17): Ataque +6, Fortaleza +8, Reflejos +7, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 16 (Desprevenido 15), Armadura natural (RD 3), Espinas arrojadas +6 (2D6+2 a un alcance de 15 m; Veneno: Fortaleza CD 18, daño inicial/secundario: 1d6 Fuerza), Mordisco +6 (1d4+4), Derribar/Presa +14.

Salud: Puntos de Resistencia 54, Umbral de herida grave 12.

* Incluye el +10 de Camuflaje natural.

Morador trasgo 25 puntos

Aunque los trasgos son poco habituales en el Océano de Dunas, sus moradores son una excepción a esta regla. Adaptados a la vida en el desierto, son mucho más altos, fuertes y fibrosos que los trasgos normales. Cubiertos completamente por harapos que los protegen del sol y

equipados con lo que consiguen de su saqueo y pillaje, viven una vida nómada acosando a cualquier viajero que se encuentren en su camino. Siempre tratan de atacar grupos pequeños y bien equipados de los que puedan sacar partido. Suelen domesticar hienas para que les sirvan de vigías y rastreadores, pero su especialidad es montar emboscadas y trampas a las caravanas que pasan por las rutas comerciales.

Tipo de criatura (0): Humanoide mediano.

Características (6): Fuerza 12 (+1), Destreza 13 (+1) Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (0), Sabiduría 9 (-1), Carisma 8 (-1).

Rasgos raciales (8): Competencia con armas (Marciales y Ligeras), Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con escudos, Entorno predilecto (Desierto), Infravisión 2, Rastrear.

Habilidades (3): Artesanía (Trampería) +2, Atletismo +3, Atención +1, Sigilo +5, Supervivencia +1.

Bonificaciones (8): Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad 0.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13/14 (Desprevenido 12), Armadura de cuero (RD 2), Cimitarra +4 (1d6+1 18-20), Arco corto +4 (1d6), Derribar/Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Cimitarra, arco corto, escudo pequeño, 10 flechas, armadura de cuero.

Plaga de escarabajos carnívoros 50 puntos

No más grandes que un pulgar, estos insectos no se diferencian mucho de los escarabajos normales salvo por su voraz apetito. Suelen permanecer inertes dentro de antiguas ruinas hasta que detectan una posible presa, momento en el que se convierten en una vorágine imparable de insectos que persigue incansablemente a su presa hasta que la devora. Las víctimas no suelen tener escapatoria pues apenas existen barreras que pueda detenerlos y cuando las alcanza las devora en segundos hasta no dejar más que un esqueleto seco y limpio. Después vuelven a entrar en letargo y esperan a la siguiente presa.

Estas estadísticas representan un enjambre que ocupa un espacio de tres metros cuadrados.

Tipo de criatura (1): Sabandija grande.

Características (-11): Fuerza -, Destreza 18 (+4) Constitución 8 (-1), Inteligencia 1 (-5), Sabiduría 10 (0), Carisma 2 (-4).

Rasgos raciales (46): Alcance extendido (Enjambre) 2, Arma natural (Enjambre) 5, Competencias limitadas, Incorporado (Afecta a corpóreos) 2, Inmunidad (aturdimiento, efectos mentales, fatiga, parálisis y restricciones al movimiento), Movimiento especial (Tregar) 2, Resistencia al dolor 5, Velocidad reducida 1, Vista ciega.

Habilidades (2): Atención +4, Sigilo 0, Supervivencia +4.

Bonificaciones (13): Ataque +7, Fortaleza +7, Reflejos +4, Voluntad 0.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 6 m (terrestre) y 6 m (trepando), Defensa 13 (Desprevenido 9), Ataque enjambre (2d6 en un en un área expansiva de 3 m alrededor del enjambre, con Reflejos CD 17 mitad daño), Derribar +12.

Salud: Puntos de Resistencia 42, Umbral de herida grave 8.

Reptil espinoso* 50 puntos

Relacionados directamente con los dracos, hace siglos que los reptiles espinosos se adaptaron a la vida en el desierto. Más pequeños que sus parientes de los bosques, tienen la piel escamosa poblada de duros pinchos a modo de protección y sus patas son fuertes y sólidas, preparadas para desplazarse por la arena. Sus escamas poseen colores rojizos o amarillentos que les permiten camuflarse entre las dunas cuando se entierran en la arena. Su cuerpo es capaz de absorber la humedad del ambiente y pueden almacenar grandes cantidades de agua en su cuerpo, lo que les permite aguantar varias semanas sin beber agua después de visitar un oasis. No son criaturas especialmente rápidas pero sus poderosas mandíbulas pueden despedazar a casi cualquier criatura del desierto. Se alimentan principalmente de reptiles, aves y pequeños mamíferos. Las gentes del sur han aprendido a domar a los reptiles espinosos más pequeños del desierto y los utilizan como montura de carga para sus viajes debido a su gran capacidad de carga y su infatigable caminar.

Tipo de criatura: Animal grande.

Características (18): Fuerza 22 (+6), Destreza 10 (+0), Constitución 26 (+8), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-2).

Rasgos raciales (18): Arma natural (Garras) 1, Arma natural (Mordisco) 3, Armadura natural 4, Competencias limitadas, Dureza, Engullir, Entorno predilecto (Desierto), Infravisión 1, Especialidad en ataque (Mordisco), Velocidad incrementada 1, Camuflaje natural (Desierto) 1, Piel hiriente 1.

Habilidades: Atención +2, Atletismo +10, Intimidar +2, Sigilo -2, Supervivencia +4.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +11, Reflejos +3, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 12 m, Defensa 12 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 4), Garras +2 (1d6+6), Mordisco +4 (1d10+6), Derribar/Presa +13.

Salud: Puntos de Resistencia 68, Umbral de herida grave 19.

* Esta criatura se introdujo por primera vez en el artículo «Khuntahar» del primer número de la revista.

Rokh 80 puntos

Esta ave de presa de plumaje blanco posee un aspecto similar a un águila, pero de un tamaño descomunal. Mide unos diez metros desde el



pico hasta las plumas de la cola y tiene unos veinticinco metros de envergadura entre las alas. Capaz de llevarse un camello con cada cada garra para alimentar a sus crías, no es originaria del Océano de Dunas, sino de una isla situada al sudeste del continente. La leyenda cuenta que hace tiempo un emisario extranjero entregó una ofrenda a un señor de las dunas, un huevo de más de un metro de diámetro supuestamente atribuido a un rokh. Los rumores recorrieron el desierto y los demás señores no tardaron mucho tiempo en demandar presentes similares. Con el tiempo, cuando estos eclosionaron, domesticaron a las aves. La crianza de estos rokh fue fructífera hasta que se hicieron demasiado grandes como para controlarlas y finalmente la mayoría escapó volando. Algunos de sus descendientes hacen sus nidos hoy en día en las ruinas más elevadas del desierto y atacan a cualquiera que se acerque, tanto para alimentarse como para proteger su territorio.

Tipo de criatura (3): Bestia monstruosa gigantesca.

Características (38): Fuerza 34 (+12), Destreza 14 (+2), Constitución 24 (+7), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 14 (+2), Carisma 10 (0).

Rasgos raciales (9): Arma natural (Garras) 1, Arma natural (Pico) 2, Ataque al vuelo, Competencias limitadas, Especialidad en ataque (Pico), Infravisión 1, Presa mejorada, Velocidad reducida 2, Vista de águila, Volar 4.

Habilidades (4): Atención +8, Sigilo -6, Supervivencia +8.

Bonificaciones (26): Ataque +6, Fortaleza +14, Reflejos +10, Voluntad +5

Combate: Iniciativa +10, Velocidad 3 m (Terrestre) y 24 m (Volando), Defensa 16 (Desprevenido 14), Ataque garras +6 (1d10 +12), Ataque pico +8 (2d6+12), Derribar/Presas +32.

Salud: Puntos de Resistencia 102, Umbral de herida grave 19.

Sefanje 65 puntos

Estatuas con cuerpo de león y cabeza humana, de águila o de carnero. Se construyen en pares para la protección y vigilancia de lugares importantes. Construidas en piedra, con articulaciones de bronce y decoradas con piedras semipreciosas, representan antiguos guardianes hace tiempo olvidados. Cuando un intruso se acerca a ellas, despiertan y no se detienen hasta matar o inmovilizar a los asaltantes. Tal es el temor que provocan en los hombres del sur, que ninguno se acercaría a menos de diez pasos de ellas sin ser sus legítimos dueños. Esta reacción ha propiciado mucha picaresca entre los señores de las dunas, y son varios los que compran sefanjes sin reanimar porque saben que su mera presencia ahuyentará a los curiosos.

Tipo de criatura (1): Constructo grande.

Características (18): Fuerza 22 (+6), Destreza 16 (+3), Dureza 19, Inteligencia -, Sabiduría 10 (0), Carisma 1 (-4).

Rasgos raciales (38): Agarre mejorado, Arma natural (Garras) 3, Arma natural (Cornada si tiene cabeza de carnero, Picotazo si tiene cabeza de águila o Mordisco si tiene cabeza humana) 1, Armadura natural 4, Ausencia de Constitución, Ausencia de Inteligencia, Desgarramiento, Dureza, Firme, Competencias limitadas, Derribo mejorado, Inmunidad (Daño de Característica, efectos de nigromancia), Inmunidad parcial (Daño cortante, elemental y perforante), No vivo, Reparable, Sujeción mejorada, Vista ciega.

Habilidades: Ninguna.

Bonificaciones (8): Ataque +8, Fortaleza -, Reflejos +5, Voluntad 0.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 11), Armadura natural (RD 4), Garras +8 (1d10+6), Cornada/Pico/Mordisco (1d6+6), Derribar +18, Presa +16.

Salud: Puntos de Resistencia 67, Umbral de herida grave 21.

Araña roja de las dunas 55 puntos

Las arañas rojas de las dunas son gigantes depredadoras del desierto capaces de devorar criaturas de gran tamaño gracias a sus poderosas pinzas bucales. Tienen el cuerpo de un tono blanquecino, unas largas patas terminadas en uñas con las que pueden alcanzar gran velocidad en las distancias cortas y unas pinzas carentes de veneno, pero preparadas para lanzar violentos mordiscos sobre su víctima hasta acabar con ella. Se trata de criaturas nocturnas de una enorme agresividad que suelen alimentarse de pequeños animales y otros insectos, aunque pueden llegar a atacar camellos y caballos si tienen mucha hambre. Por supuesto atacarán a todos los que se adentren en sus dominios y combatirán hasta la muerte si se sienten atacadas.

Tipo de criatura (1): Sabandija grande.

Características (8): Fuerza 18 (+4), Destreza 16 (+3), Constitución 16 (+3), Inteligencia 4 (-3), Sabiduría 10 (0), Carisma 4 (-3).

Rasgos raciales (28): Arma natural (Mordisco) 5, Armadura natural 4, Camuflaje natural (Desierto) 1, Competencias limitadas, Engullir, Entorno predilecto (Desierto), Especialidad en ataque (Mordisco), Infravisión 2, Inmunidad (Efectos enajenadores), Miembro adicional 4 (8 patas en total), Movimiento especial (Tregar) 2, Velocidad incrementada 2.


Habilidades (8): Acrobacias +8, Atención +8, Atletismo +10, Intimidar +8, Sigilo +6, Supervivencia +6.

Bonificaciones (10): Ataque +6, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 15 m (terrestre) y 9 m (trepando), Defensa 14 (Desprevenido 11), Armadura natural (RD 4), Mordisco +7 (2d8+4), Derribar +11, Presa +11 (+1 por cada miembro adicional empleado).

Salud: Puntos de Resistencia 46, Umbral herida grave 12.





Este artículo sirve como continuación de REACT: una ambientación para **NSd20**, presentado en el primer número de **Nivel 9**. La guerra es una constante en el mundo de **REACT** y aquí se explica cómo está formado el ejército de la organización encargada de acabar con los Invasores. No solo se incluye el trasfondo militar de REACT, sino también nuevas reglas, plantillas de profesión, dotes y habilidades válidas tanto para esta ambientación como para cualquier otra que se juegue con el sistema **NSd20**.

POR ANDREA IGLESIAS Y PABLO SIXTO

R.E.A.C.T.2.3

ILUSTRACIONES DE JAVIER CHARRO

La guerra en tierra

Los Invasores, una raza alienígena violenta, pretenden acabar con el ser humano y destruir la civilización en la Tierra tal y como la conoces. Durante años, centenares de expertos han planteado todo tipo de teorías e hipótesis sobre los motivos de los Invasores, pero la única realidad es que la humanidad debe defenderse. Desde el comienzo del conflicto la organización REACT ha tenido como único objetivo asegurar la supervivencia de la humanidad. Para ello ha tomado el mando en la defensa del planeta y ha creado un ejército perfectamente organizado con miles de soldados bajo su mando.

En la actualidad REACT es una organización autosuficiente que no depende de ningún país o gobierno y que está formada por la más selecta plantilla de hombres y mujeres, escogidos y entrenados por miembros de la organización; pero no siempre fue así. En los inicios de la guerra, dicha organización era una idea más que una realidad, por lo que no disponía de efectivos para hacer frente a la parte más cruenta de la invasión alienígena.

Más allá de unos cuantos altos mandos especializados en tácticas de combate, REACT carecía de la cantidad suficiente de reclutas, y los ejércitos de los diferentes países, por muy bien entrenados que estuvieran, no tenían forma de organizar una ofensiva efectiva contra los Invasores. En esta encrucijada, el alto mando de REACT decidió imitar a las naciones europeas durante las guerras del continente americano del siglo XVIII: no enviar tropas sino oficiales que organizaran la defensa local. En cada intento de invasión, se enviaba un grupo de expertos a la zona para instruir y comandar a las fuerzas del orden y ejércitos locales. De esta forma, REACT tomó el mando de prácticamente todas las tropas de la tierra y consiguió plantar cara a los aliens.

Durante los siguientes años, cuando se consiguió cambiar las tornas en la batalla y se comenzó a ganar terreno, REACT decidió prescindir de los soldados de los ejércitos de cada país y comenzar a entrenar sus propias tropas. Dentro de sus instalaciones y con adiestramientos especiales, creó un nuevo tipo de soldado concebido únicamente para misiones contra los Invasores. Los ejércitos se relegaron a la defensa de núcleos urbanos y situaciones de emergencia. Las tropas que salen de las academias militares poseen un equipo y armamento novedoso, desarrollado por los expertos del IDRA, lo que ha generado malestar en los gobiernos que pagan REACT ya que consideran que sus ejércitos han quedado desfasados.

El ejército de REACT se compone de toda clase de soldados y expertos repartidos en distintas divisiones en función de su utilidad. Estas son algunas de ellas:

Infantería

La base sobre la que se sustenta todo el Ejército de Tierra. Está formada por militares de otros países al igual que en el comienzo de la guerra, pero ahora, tras años de luchas y sin otra opción que aprender de los Invasores, son soldados experimentados y preparados para darles muerte. Su trabajo es defender aquellas ciudades que lo necesiten y no ceder ni un centímetro más de tierra a los alienígenas. Forman el grueso de las tropas de REACT, pero solo hasta que los soldados especializados tomen su lugar.

La función que desempeñan para REACT es temporal. Pasan grandes períodos en la reserva llevando vidas normales y solo son llamados a combatir en situaciones de necesidad. Hay destacamentos enteros que no han entrado en combate desde que comenzó la guerra mientras que otros, como los hombres destacados en Boston o el Ejército egipcio, se enfrentan al enemigo cada pocas semanas.

Las divisiones de infantería tienen distintas estructuras dependiendo de la nación a la que pertenezcan, aunque los oficiales de REACT recomiendan la división en grupos pequeños, de veinte o treinta hombres, que sean autosuficientes unos de otros. Aquellos soldados que muestran estar por encima de la media suelen recibir el honor de formar parte de equipos tácticos u otros grupos dentro de la organización de defensa terrestre.

Comandos de Operación Táctica

Los Comandos de Operación Táctica son unidades reducidas de tropas expertas entrenadas por REACT bajo el más estricto de los protocolos.

Formar parte de esta facción operativa requiere años de adiestramiento especializado y grandes dosis de disciplina, así como una completa penetración con los compañeros del equipo.

Integrado por pelotones de nunca más de seis efectivos, se busca que la afinidad entre sus miembros sea máxima, debido a la naturaleza de sus misiones. En sus misiones tácticas y de rápida actuación, como extracciones, todos sus integrantes deben funcionar como el mecanismo de un reloj y seguir absolutamente todas las órdenes al pie de la letra. Un único fallo que retrase el siguiente paso puede convertir una misión sencilla en una carnicería, y el fallo de uno solo de los componentes de la unidad puede poner en peligro al resto.

El Alto Mando busca la máxima variedad posible dentro de estos equipos y por ello pueden encontrarse no solo a los mejores soldados, sino también artilleros, científicos, francotiradores y toda clase de especialistas.

Blindados

Cuando la infantería no es suficiente contra el fuego enemigo, REACT cuenta con sus propios tanques. En apariencia no tan diferentes de un carro de combate del ejército convencional, los blindados Esteno son una serie de vehículos blindados diseñados con tecnología desarrollada por ingenieros armamentísticos de REACT y más que adecuados a la guerra que se está luchando. La innovación tecnológica, a cargo del eminente profesor Charles Eriksen, consiste en la implementación de un generador de campo dispersor mediante la tecnología de repulsión de las sondas cazadoras de los Invasores.

Concebidos para acabar con las tropas pesadas de los Invasores, cuentan con tecnología alien modificada, así como las armas más mortíferas que han creado los ingenieros de REACT, que incluyen un cañón de gran calibre que emplea la tecnología TMEP.

Pero no solo la potencia de fuego es necesaria en la guerra, la movilidad de la infantería y de los comandos ha resultado ser esencial en situaciones de inferioridad numérica. Por ello se han destinado muchos recursos a crear un vehículo capaz de mover a una veintena de soldados a través de zonas de guerra. El resultado de esta investigación es el transporte acorazado Tempus, un vehículo con un gran blindaje y espacio suficiente para transportar a un equipo táctico completo.

Vehículo: Blindado Esteno Eis2	Longitud: 12,25 m
Tipo: Carro de combate	Peso: 25.000 kg
	Autonomía: 24 horas
Tamaño: Pequeño	Maniobrabilidad: +0
	Reacción: +2
Puntos de casco: 45, umbral de casco 15	Tripulación: 2 (piloto y artillero)
Dureza: +15	Pasajeros: 0
Escudo: 12, umbral de escudo 6	
Velocidad terrestre: 120 km/h	
Armas:	Otros:
1x cañón TMEP (3d12, 19-20/x2) 3d6, radio: 3 m, Reflejos CD 15. Arma frontal.	Control de fuego automatizado +4
2x Ametralladora pesada TMEP (3d10, 19-20/x2).	

Vehículo: Transporte acorazado Tempus	Longitud: 15,75 m
Tipo: Transporte	Peso: 37.500 kg
	Autonomía: 24 horas
Tamaño: Medio	Maniobrabilidad: +2
	Reacción: +0
Puntos de casco: 36, umbral de casco 12	Tripulación: 2 (piloto y artillero)
Dureza: +12	Pasajeros: 12
Escudo: 12, umbral de escudo 6	
Velocidad terrestre: 200 km/h	
Armas:	
1x Ametralladora pesada TMEP (3d10, 19-20/x2). Arma frontal.	

Pelotones de élite

Durante los años de guerra, las academias de entrenamiento militar de REACT han formado a miles de hombres y mujeres hasta convertirlos en

soldados óptimos para el combate. Estos soldados reciben el adiestramiento necesario para enfrentarse en combate directo contra los Invasores, pero para las misiones más importantes se necesitan soldados con cualidades más específicas. A lo largo de la guerra han surgido, algunas veces de manera voluntaria y otras, fruto de la casualidad, varios pelotones y agrupaciones muy diferentes de la infantería de REACT. Estos grupos de soldados cumplen tareas muy concretas en las misiones contra los Invasores y están especializados en formas de combatir que difieren de los métodos normales.

Lo normal es que estos pelotones actúen de manera independiente, y muchas veces solo los estamentos más altos del mando de REACT saben qué misiones llevan a cabo, pero hay ocasiones en las que soldados especializados se destinan como soporte para grupos de infantería o comandos de incursión. A continuación se muestran algunos de estos pelotones de élite.

Tropas de asalto Berserk

Los soldados Berserk son la primera unidad de combate especializado a la que el Alto Mando de REACT sacó de la línea de mando establecida para el ejército terrestre para asignarle sus propias misiones. El origen de este pelotón de élite fue el tercer escuadrón de infantería mecanizada que el ejército noruego había puesto bajo el mando de REACT durante la defensa de Oslo en el verano de 2016.

Enfrentados a un enemigo muy superior y tras recibir la orden de retirarse, cincuenta hombres dirigidos por el sargento Adrian Olav ignoraron las órdenes y avanzaron contra el enemigo para dar tiempo al resto y que pudieran retirarse. Contra todo pronóstico, lograron acabar con más de un centenar de enemigos antes de verse completamente superados por las tropas invasoras. Al terminar el día, solo tres de esos hombres seguían con vida y pudieron ser evacuados a un hospital de campaña. La historia de un grupo de soldados noruegos que había avanzado sin miedo hacia el enemigo y había luchado con una brutalidad propia de salvajes no tardó en correr entre los soldados. Pronto todo el mundo conocería a los Berserks de Oslo.

Aunque el Alto Mando de REACT no es propenso a permitir esta serie de chismorreos, en el caso de Oslo no solo lo permitió sino que puso en marcha la maquinaria publicitaria para contar lo ocurrido a los cuatro vientos. Mientras la gente recordaba el fanatismo y la brutalidad, varios generales de REACT centraron su interés en los *berserkers* históricos, que habían dado nombre a estos soldados noruegos: vikingos que combatían con salvajismo hasta morir por el consumo de hongos alucinógenos. Durante semanas los científicos del IDRA realizaron numerosas pruebas para crear una droga sintética que convirtiera a soldados normales en hombres sin miedo dispuestos a todo con tal de acabar con sus enemigos. Como con la mayoría de avances científicos durante este período de la guerra, la solución vino de la mano de los propios Invasores.

Los Theros, la tropa de infantería alienígena, tienen una serie de glándulas en su cuerpo que, cuando se encuentran en peligro, generan una sustancia que los vuelve hiperactivos y les hace buscar sobrevivir de la manera que sea. Los resultados de administrar una variación sintética de esta sustancia a soldados voluntarios mostraron una aceleración de pulso hasta cotas peligrosas que volvía a los sujetos terriblemente violentos y apenas respondían a estímulos externos o internos, como el dolor. Los sujetos se entregaban a un frenesí de violencia incontrolable. Los científicos del IDRA brindaron por haber encontrado lo que buscaban.

Aquellos soldados de batallones de infantería que demuestran grandes habilidades para el combate cerrado y una notable constitución son llamados para formar parte de las tropas de asalto Berserk. Además de recibir entrenamiento en armas pesadas y el uso de explosivos, se les inyectan varios dispensadores subcutáneos de la droga Theroine. Estos pueden activarse por el propio Berserk o desde el puesto de mando de la operación, e inyectan una dosis de Theroine en puntos clave del torrente sanguíneo del soldado para que su efecto sea lo más inmediato posible.

Esto hace que el soldado Berserk entre en un trance de perfil psicótico y sea casi insensible al dolor.

Los Berserks suelen desplegarse en grupos de doce soldados, diez de ellos pertrechados con armaduras de combate Echelon y rifles mientras que los dos restantes emplean armamento pesado equipado con corazas Taurus. En algunas ocasiones se designan uno o dos soldados Berserk en grupos de infantería como apoyo, aunque en estas ocasiones se es muy cuidadoso en emplear la Theroine, ya que el soldado podría volverse un peligro para sus compañeros.

Soldado de asalto Berserk (plantilla de ocupación de 25 puntos)

Características (8): Fuerza +4, Constitución +4.

Habilidades (3): Atención 4, Atletismo 4, Intimidar 4.

Dotes (6): Aguante, Beneficio (droga Theroine), Competencia con Armas (exótica a elegir), Competencia con Armadura (coraza Taurus), Dureza, Valiente*.

Bonificaciones (8): Ataque 3, Fortaleza 4, Reflejos 1.

* Si se utilizan las reglas de psicología en combate de «Miedo en el campo de batalla» (primer número de **Nivel 9**), el jugador puede elegir sustituir una dote por Violento.

Theroine

En el momento en el que el dispensador subcutáneo se activa, el soldado queda bajo los efectos de la Theroine. Un soldado puede recibir varias dosis en un mismo asalto, las cuales potencian los efectos de la droga como viene explicado a continuación:

Número Efectos de dosis

- 1 Bonificación +2 a los atributos físicos y el personaje ignora los estados Aturdido y Malherido.
- 2 Bonificación +4 a los atributos físicos y el personaje ignora los estados Aturdido, Malherido e Incapacitado.
- 3 Bonificación +6 a los atributos físicos y el personaje ignora los estados Aturdido, Malherido, Incapacitado y Moribundo.
Cada asalto debe superar una tirada de Fortaleza CD 15 para no morir.

African Expeditionary Force (AEF)

Mientras que las tropas de asalto Berserk son el primer pelotón de élite de la guerra, el African Expeditionary Force, AEF, es la última unidad creada fuera de la línea de mando. Durante casi una década, el continente africano ha sido con diferencia el menos vigilado por REACT, y este descontrol ha provocado que no se hayan registrado, combatido ni investigado centenares de amenazas alienígenas. Ahora que la guerra se encuentra estancada, algunos miembros del SCC han decidido que es momento de ocuparse de África, y para ello se ha designado una importante parte del presupuesto anual a la creación del AEF.

La gran mayoría de países africanos quedó fuera de la protección de REACT tras su separación de la ONU, cuando se limitó a proteger las fronteras entre Europa y África. Se mantuvo la vigilancia del IRIS para saber qué ocurría en el continente olvidado, pero esto se volvió imposible con el paso del tiempo. Los Invasores se esforzaron por destruir los satélites y los aviones que vigilaban estas regiones y pronto REACT tuvo que dejar de destinar recursos para ello. Esto, junto con los aparatos de



camuflaje de los Invasores, dio vía libre a los alienígenas para desplegar sus tropas de tierra.

La primera misión oficial en territorio africano consistió en un grupo de soldados enviados a Johannesburgo para descubrir el estado de la ciudad. Todo lo que encontraron fue una ciudad fantasma que parecía haber estado desprovista de vida durante años. Preocupados por la situación, procedieron a asegurar el aeropuerto de la ciudad y establecer allí el centro de mando de AEF. En las semanas siguientes se trasladaron allí el millar de soldados que lo formaban junto con sus equipos, blindados ligeros y apoyo de aviación.

Las tropas del AEF son soldados adiestrados para tareas de exploración, recogida de pruebas y supervivencia en un terreno tan salvaje como la selva, la sabana o zonas desérticas. En la actualidad están dirigidas por la general Clapton, quien ha establecido una cadena de mando muy laxa en la que se permite que los distintos equipos actúen con iniciativa propia e independencia. Además de soldados, el AEF cuenta con científicos y expertos en campos tales como la geología, la biología o la xenobiología, y tienen como uno de sus objetivos estudiar de qué manera la actividad de los Invasores en el continente ha alterado su fauna y flora.

A pesar de que se desconocen los planes de los Invasores en África, y puesto que no parece que tengan interés en conquistar territorios, se cree que buscan conseguir sujetos que embarcar en sus naves y llevar a lo profundo de sus bases sin exponerse a un conflicto directo. Investigaciones del IRIS han descubierto que hay bandas armadas que venden a otros humanos a los alienígenas a cambio de armamento, e incluso se ha visto a Theros e Ingenieros entregar armas a señores de la guerra a cambio de que mantengan a la población aterrada y controlada. Algunos de los comandos de exploración del AEF se han encontrado con poblaciones que viven bajo el gobierno de hombres desalmados que colaboran con el enemigo contra su propia raza. Como intento de arreglar esta situación, se han incluido especialistas en negociación en el AEF.

Entrenamiento del AEF (plantilla de ocupación de 10 puntos)

Dado que el AEF tiene gran variedad de soldados y expertos es imposible establecer una única plantilla de ocupación. En su lugar se da una plantilla del entrenamiento que reciben todos ellos al ser designados a la base de Johannesburgo. Esta plantilla sustituye a la de Entrenamiento de REACT (primer número de **Nivel 9**).

Características (3): Constitución +2, Sabiduría +1.

Bonificaciones (3): Fortaleza 1, Reflejos 1, Voluntad 1.

Habilidades (3): Atletismo 2, Medicina 2, Orientación 2, Sigilo 2, Supervivencia 4.

Dotes (1): Competencia (armadura de exploración).

Compañía Los Hijos del Mañana

Cuando Nathan Revère se despertó una mañana vio que se había desatado el infierno a su alrededor. Años después, algunos expertos aseguran que perdió el juicio al ver a su esposa y su hija muertas en el comedor; otros difieren y dicen que Nathan siempre estuvo loco. Sea como sea, esa mañana Nathan hizo algo que marcó el desarrollo de la guerra en Boston: agarró su escopeta de caza y su chaqueta y se lanzó a la calle a proteger su ciudad. En apenas una hora, este cirujano de Boston había organizado a los vecinos de todo su barrio y distribuido el armamento y equipo que

tenían para formar una guerrilla. Durante las veinticuatro horas siguientes, Revére y su creciente grupo de seguidores asaltaron patrullas de Theros, colocaron trampas y minas para acabar con los blindados de los Invasores y establecieron una salida segura a través de las cloacas para evacuar a los que no podían seguir en la lucha.

Cuando las tropas de REACT llegaron, con sus centenares de soldados y sus pesados blindados, se encontraron con que apenas un centenar de civiles había frenado el ataque de los Invasores mediante tácticas de guerrilla durante un día entero. Tras la batalla, el general Pickerton en persona acudió a felicitar a Nathan por su brillante labor y ofrecerle unirse a REACT. Nathan Revére respondió encogiéndose de hombros mientras aseguraba que solo hacía lo que haría cualquiera y rechazó la invitación a unirse a la organización militar. Tras ello, Nathan y los seguidores supervivientes recogieron las armas tanto de Theros como de los soldados de REACT caídos en combate y marcharon en varios camiones hacia algún lugar al sur de Boston.

Durante años, Nathan Revére y sus seguidores, conocidos como Los Hijos del Mañana, han recorrido el mundo enfrentándose a los Invasores allí donde intentaban ocupar una ciudad. Sus tácticas de guerrilla y su habilidad para crear trampas y emboscadas han servido para convertir a cualquier grupo de civiles en una amenaza para los Invasores. A pesar de ser taciturno y callado, Nathan Revére tiene un don natural para agrupar a los hombres desesperados bajo su mando y organizarlos hasta convertirlos en una máquina de guerra precisa y eficaz.

Sus seguidores son hombres y mujeres que lo han perdido todo a manos de los alienígenas. Esta despreocupación por su propio bienestar les ha llevado a emplear cualquier tecnología o armamento que cae en sus manos, sin miedo a posibles efectos secundarios o accidentes imprevisibles. Uno de los rasgos más característicos de Los Hijos del Mañana es que cada uno emplea un armamento totalmente distinto del resto de sus compañeros, y es muy común que lleven piezas de tecnología invasora implantadas en su cuerpo por Nathan Revére. El mismo carismático líder lleva varios implantes en su cuerpo que lo han ayudado a mantenerse con vida. Es un símbolo de orgullo entre sus seguidores mostrar los injertos tecnológicos.

Aunque han rechazado en varias ocasiones unirse a REACT y técnicamente no forman parte de esta, han realizado decenas de misiones en colaboración y muchos miembros de Los Hijos del Mañana acompañan a los equipos de campo de REACT siempre que el objetivo sea liberar el planeta de los Invasores.

Hijo del Mañana (plantilla de ocupación de 25 puntos)

Características (6): Destreza +2, Constitución +2, Sabiduría +2.

Habilidades (4): Artesanía (a elegir) 2, Atención 3, Atletismo 3, Orientación 2, Recabar Información 2, Supervivencia 4.

Notes (7): Aguante, Beneficio (implantes) 3, Valiente, Competencia con Arma Exótica (a elegir), Entorno Predilecto (a elegir).

Bonificaciones (8): Ataque 2, Fortaleza 2, Reflejos 3, Voluntad 1.

Implantes

Pueden gastarse hasta 3 puntos en implantes de la siguiente lista. Al crear el personaje pueden pagarse puntos de beneficio (implantes) extra para adquirir más implantes con permiso del director de juego.

Implante	Coste	Beneficio
Visor térmico de Theros	1	Permite ver en la oscuridad y a través de las paredes (NSd20, página 118).
Respirador de Ingeniero	1	Permite respirar con normalidad en cualquier situación.
Emisor de alta frecuencia	2	Emite una descarga sónica alrededor del soldado. Radio: 3 m. Daño: 2d6 y Aturdido un asalto (Fortaleza CD 15). 1 uso por minuto.
Cuchilla de Cortador	2	Arma natural permanente. Daño: 1d8 + Fuerza.
Injertos de metal invasor	X	Confiere una RD igual a los puntos invertidos en este implante.

La guerra en el aire: división aérea de REACT

Mando Aéreo Operativo

En la guerra contra los Invasores, el control del espacio aéreo es de vital importancia. Las incursiones de naves de desembarco lanzadas desde la Luna y llenas de tropas alienígenas son la principal amenaza para los núcleos urbanos. REACT hace todo lo posible por derribar estas naves antes de que toquen tierra para después mandar tropas de infantería a controlar la zona del impacto. Mientras que el mando de tierra está fragmentado en distintos centros de control que se encargan de distintas regiones, el Mando Aéreo Operativo controla la defensa de todos los territorios unidos a los tratados de protección de la organización y organiza el transporte aéreo entre naciones.

A disposición del Mando Aéreo Operativo se encuentran todas las escuadras de pilotos que la organización ha reunido durante años. En el momento en el que se detecta una incursión alienígena en la atmósfera, ellos se encargan de coordinar el curso de acción con la base aérea más cercana al enemigo. Todas las naciones bajo la protección de REACT cuentan con al menos una base con varios pilotos expertos que hacen guardia junto a los novedosos cazas a reacción. Estos se lanzarán a derribar las naves invasoras según entren en el espacio aéreo. El Mando Aéreo Operativo también organiza los desplazamientos de gran parte de hombres y material que mueve REACT.

Pilotos de combate

Esta rama de aviación es la encargada de entrenar a los pilotos que manejan un nuevo tipo de caza diseñado específicamente para hacer misiones de interceptación.

Con una estructura aerodinámica y dotados con tecnología robada a los Invasores, son capaces de derribar a las naves enemigas en propio vuelo. Todos los pilotos de esta facción se entrenan bajo unas condiciones especiales para desarrollar sus reflejos al máximo. Solo después de una exorbitante cantidad de horas de vuelo y semanas de práctica en el simulador se les permite ponerse al mando de uno de los cazas.

Aunque entre ellos tienen una gran compenetración debido a la cantidad de horas de vuelo que pasan juntos y a que deben responder en segundos a las maniobras de sus compañeros, sus relaciones con la otra facción de pilotos son algo tensas ya que desprecian a los pilotos de apoyo por creerles inferiores.

Vehículo: F-39 Thunder Strike	Longitud: 20,75 m
Tipo: Caza de combate	Peso: 22.000 kg
Tamaño: Pequeño	Autonomía: 24 horas
Reacción: +4	Maniobrabilidad: +6
Puntos de casco: 18, umbral de casco 6	Tripulación: 1 (piloto y artillero)
Dureza: +6	Pasajeros: 0
Escudo: 12, umbral de escudo 6	Velocidad espacial: -
Velocidad atmosférica: 1050 km/h	Otros:
Armas:	Control de fuego automatizado +4.
1x Cañón de cuatro tubos rotativos TMEP (2d6, 19-20/x2). Arma frontal.	
8x Misiles aire-aire de medio y largo alcance (2d12). Arma frontal.	
8x Misiles de crucero (2d10, radio: 15 m, Reflejos CD 18). Bombardeo.	

Pilotos de apoyo logístico

La otra parte de la aviación la forman los pilotos de logística. Generalmente infravalorados por las divisiones de combate y en particular por los pilotos de caza, ya que no aportan fuerza ofensiva, son una cara más amable de la dura vida del ejército. Esto no quiere decir que nunca entren en combate, ya que los cazas del enemigo atacan muchos cargamentos

y la ubicación de los despliegues y extracciones de los equipos tácticos requieren que vuelen por zonas de guerra hasta su objetivo.

Su trabajo es sencillo pero vital y consiste en reabastecimientos y transporte de materiales y tropas. REACT considera que cada labor de transporte tiene unos requisitos distintos, por lo que, aunque en la mayoría de casos se emplean aeronaves similares a las de uso civil, también se han desarrollado naves de transporte especiales para casos concretos, como el traslado de personas importantes o el despliegue de los comandos en zonas de guerra. El Stormcutter es un vehículo con capacidad de desplegar diez soldados y todo su equipamiento, e incorpora un generador de campo dispersor que le permite evitar las armas energéticas de las naves invasoras. Además lleva incorporadas armas ligeras que le permiten defenderse o dar apoyo a los equipos en tierra.

Vehículo: Stormcutter

Tipo: Transporte blindado

Tamaño: Medio

Reacción: +0

Puntos de casco: 30, umbral de casco 10

Dureza: +10

Escudo: 12, umbral de escudo 6

Velocidad atmosférica: 750 km/h

Armas:

3x Cañón de cuatro tubos rotativos TMEP (2d6, 19-20/x2). 1 arma frontal, 1 arco izquierdo, 1 arco derecho.

Longitud: 22,15 m

Peso: 45.000 kg

Autonomía: 2250 km desde su despegue.

Maniobrabilidad: +0

Tripulación: 2 (piloto y artillero)

Pasajeros: 12

Velocidad espacial: -

Paracaidistas

La facción de paracaidistas de REACT la forman hombres y mujeres de comandos especializados en infiltración en zonas conflictivas. A pesar de la versatilidad del transporte, existen situaciones en las que no es posible aterrizar, por lo que se envían tropas paracaidistas, que se despliegan desde los Stormcutter, para que se encarguen de la situación.

Su doble formación como comandos en infiltración ofensiva y despliegue aéreo los convierte en un arma tan potente y eficaz como escasa, por lo que sus incursiones están reservadas a momentos clave de las batallas. Su método de actuación más común es desplegarse tras las líneas enemigas y asegurar el perímetro creando una cabeza de playa en la que pueden desembarcar tropas de infantería u otros comandos.

Piloto (plantilla de ocupación de 25 puntos)

Un piloto es una persona que ha recibido entrenamiento en el manejo de vehículos, tanto terrestres como aéreos o incluso espaciales. Los pilotos de REACT son hombres y mujeres adiestrados para manejar transportes terrestres con los que movilizar a la infantería, conducir los pesados tanques y combatir en el cielo contra las naves invasoras. Además de decenas de horas de vuelo a sus espaldas y unos reflejos bien afinados, el Alto Mando se encarga de que todo piloto conozca a la perfección la máquina que maneja para que pueda repararla en caso de emergencia y realizar su mantenimiento si no hay técnicos disponibles.

Características (8): Destreza +4, Constitución +2, Inteligencia +2.

Habilidades (6): Atención 3, Pilotar 6, Oficio (piloto) 3, Orientación 5, Saber (mecánica) 5, Supervivencia 2.

Dotes (4): Despierto, Maniobrar con Vehículo (a elegir), Esquivar con Vehículo (a elegir), Iniciativa mejorada.

Bonificaciones (7): Ataque 3, Fortaleza 1, Reflejos 3.

La guerra en el espacio

La división Corvus

De entre todos los proyectos que REACT ha mantenido ocultos, la división Corvus es a la que más recursos se ha concedido y la que más en secreto se ha mantenido. Corvus es una sección de la organización que trabaja de manera totalmente independiente y que, aparte de los que pertenecen a la división, solo unos pocos oficiales de alto rango conocen. Mientras REACT se encarga de la defensa del planeta, Corvus tiene como objetivo acabar con los Invasores en todo el sistema solar y expandir el control de la humanidad por las estrellas.

La división Corvus está íntegramente formada por la élite de REACT. Si alguien en cualquiera de las otras secciones es considerado necesario, abandona su puesto, sea el que sea, y desde ese momento entra a formar parte únicamente de Corvus. Cualquier información respecto a su nuevo destino o cometido queda clasificada. Fue la división Corvus la responsable del primer ataque a la Luna hace años y desde entonces su presencia ha ido creciendo. Actualmente cuentan con dos estaciones totalmente operativas en el espacio. Dichas estaciones no solo sirven como observatorios desde donde vigilar las actividades de los Invasores, sino también como laboratorios donde probar nueva tecnología y como campos de entrenamiento para los soldados.

Entre sus muchos proyectos en desarrollo se encuentra la creación de un nuevo concepto de nave de combate. Exclusiva para el combate en el espacio, tiene el propósito de permitirles continuar sus misiones de exploración por el Sistema Solar para encontrar el origen de los Invasores.

Comando de Corvus (plantilla de ocupación de 25 puntos)

Los comandos de Corvus son soldados entrenados para el combate fuera de la Tierra, ya sea en la superficie lunar o a bordo de naves espaciales. Este tipo de soldados es muy escaso, apenas se ha adiestrado a un par de centenares. Los primeros comandos fueron entrenados a bordo de un trasbordador espacial para que se acostumbraran al vacío y en apenas dos semanas fueron enviados a la Luna para colocar un dispositivo nuclear. Desde aquella misión han pasado años y el método de entrenamiento se ha refinado y mejorado a bordo de la Academia Espacial de Adiestramiento.

Características (8): Fuerza +2, Destreza +4, Constitución +2.

Habilidades (4): Atención 4, Atletismo 6, Intimidar 2, Sigilo 4.

Dotes (5): Aguante, Competencia con Armadura (traje de vuelo), Soltura con Arma (a elegir), Combatiente del Vacío, Iniciativa Mejorada.

Bonificaciones (8): Ataque 3, Fortaleza 3, Reflejos 2.

Reglas de gravedad cero y en el vacío

Gravedad cero

Moverse a través de una nave espacial sin gravedad es una tarea complicada para todo aquel que no esté acostumbrado. En gravedad cero no se percibe la diferencia entre arriba y abajo, cualquier movimiento puede descontrolarse y toda tarea puede volverse complicada, más aún si hablamos de combatir o hacer arreglos mecánicos en medio de una batalla.

Al no existir una sensación de peso como en la Tierra o la Luna, no se tienen en cuenta los penalizadores por llevar demasiado peso y se considera que siempre se está con Carga Ligera. En gravedad cero es imposible correr, por lo que los personajes se desplazan su velocidad de movimiento (manteniendo las reducciones de movimiento por armadura) como acción de movimiento y el doble si deciden emplear todo el turno en moverse. Además es necesario realizar pruebas de acrobacias para realizar acciones complejas.

Acción	Dificultad
Avanzar	8
Estabilizarse	10
Girar una esquina	12
Cambiar del techo al suelo y viceversa	15
Saltar una abertura de varios metros	15

También es más complicado realizar cualquier tipo de tarea o entablar combate. Por ello, cualquier personaje que realice una prueba de habilidad en gravedad cero sufrirá una penalización de -4 y una penalización de -2 en las tiradas de ataque, dado que el retroceso actúa de manera muy distinta al no existir gravedad.

- **Operario de Gravedad Cero** (nueva dote de habilidad)

Para desenvolverse con soltura en una situación sin gravedad se necesita experiencia y nervios de acero, y este personaje tiene mucho de las dos. El personaje no sufre el penalizador de -4 a las pruebas de habilidad realizadas en entornos de gravedad cero y puede elegir 10 en las pruebas de piruetas necesarias para desplazarse.

- **Combatiente de Gravedad Cero** (nueva dote de combate)

El soldado ha sido entrenado para luchar de manera óptima en gravedad cero y, tras horas de adiestramiento, se mueve con soltura a través de las naves espaciales. El personaje no sufre el penalizador de -2 al ataque por combatir en gravedad cero y puede elegir 10 en las pruebas de piruetas necesarias para desplazarse.

Combate en el vacío

Una persona expuesta al vacío sin la protección de un traje espacial está condenada a morir. En el espacio, un ser humano sufre asfixia por no tener aire que respirar, congelación por estar expuesto al frío del vacío y la ausencia de presión destroza el sistema circulatorio. A pesar de todo esto, lo normal es que la muerte por paro cardíaco hace que todo lo demás no importe.

Aunque la mayoría de combatientes que vayan a exponerse al frío del espacio van equipados con un traje que los proteja, estos trajes no son infalibles y un disparo certero puede provocar una avería letal. Por ello, todo traje o armadura que esté preparado para el vacío tendrá un nuevo valor de atributo llamado Resistencia, que indica lo que puede aguantar sin romperse. Si un solo ataque provoca un daño mayor que la Resistencia (antes de aplicar la RD) se considerará que ha sido agujereado y ya no es un traje estanco.

Un personaje con su traje dañado comienza a perder calor y será incapaz de respirar, lo que llevará a un paro cardíaco si no arregla su traje con rapidez. Cada turno, el jugador realizará una tirada de Constitución (CD 10 + número de turnos que el personaje lleve expuesto al vacío). Si falla, el personaje sufre un paro cardíaco y muere.

- **Artesanía (trajes espaciales)** (nueva habilidad)

Esta artesanía engloba el conocimiento necesario para realizar el mantenimiento y las reparaciones de los trajes espaciales. Llevar a cabo el trabajo rutinario de mantenimiento ayuda a que el traje funcione correctamente. Reparar una brecha en un traje es una acción estándar y tiene CD 15.

Nuevas armaduras

Armadura	Tipo	RD	Resist.	Des. Máx.	Penal. Armad.	Veloc.
Traje espacial	Táctica	7	8	0	-10	3 m
Traje técnico ligero	Táctica	5	10	+3	-4	9 m
Traje de comando	Táctica	9	15	+2	-6	6 m

Sistema de naves alternativo para NSd20

Combate

Iniciativa

La capacidad de reaccionar con rapidez a bordo de un vehículo depende en gran medida de la habilidad del piloto, pero también está influenciada por el vehículo en sí. El sistema de control, que puede ir desde un volante hasta conexiones neurales, puede alterar en gran medida los tiempos de reacción del piloto.

Iniciativa: Reflejos + Reacción

Defensa

Aunque impactar en un objeto tan grande como un tanque o una lanzadera puede parecer fácil, en situación de combate conseguir un impacto



directo contra un vehículo en movimiento no está al alcance de cualquier tirador. Para calcular la Defensa de una nave se tienen en cuenta los reflejos y la habilidad del piloto, así como otras variables como la velocidad a la que se mueva o la maniobrabilidad de la nave.

Defensa: Reflejos + rangos en Pilotar o Conducir + modificador de Velocidad + Maniobrabilidad

Escudos

Tanto las naves desarrolladas por REACT como las de los Invasores cuentan con tecnología que evita que las armas del enemigo las dañen con facilidad. Los primeros, con campos que desvían las descargas energéticas de las armas alienígenas y estos, creando burbujas de repulsión gravitatoria que frenan en seco los proyectiles de tungsteno.

Los escudos evitan que la nave pierda puntos de casco mientras se mantienen en marcha, siendo el escudo el que sufrirá la pérdida de puntos de golpe por el ataque recibido. Si un ataque acaba con los puntos de golpe del escudo, el resto del daño pasará al casco de la nave en ese mismo instante.

Aunque los escudos están ideados para proteger toda clase de daño, impactos muy fuertes pueden ser más de lo que el escudo pueda soportar. La capacidad de un generador de escudos de resistir fuertes impactos viene representada por el umbral de resistencia del escudo. Al terminar cada asalto se compara la cantidad de puntos de golpe que ha perdido el escudo con el umbral. Si el primero es igual o mayor se considera que el escudo está siendo sobrecargado y se realizará una tirada de umbral sobrecargado tal y como se describe a continuación.

Umbral de escudo sobrecargado: 1d20 + umbral de escudo contra 10 + daño recibido

- Éxito: Los escudos resisten el impacto.
- Fallo 1-5: Zona sobrecargada. El casco recibe la mitad del daño.
- Fallo 6-10: Generador de escudos sobrecalentado. Los puntos de escudo se reducen a 0.
- Fallo 10+: Generador de escudos averiado.

Artesanía (generador de escudo) (nueva habilidad)

Los escudos son una defensa muy importante para cualquier nave. En un combate espacial pueden marcar la diferencia entre la victoria y la derrota. Esta habilidad permite sacar el máximo partido a los escudos incluso cuando se ven dañados.

Recuperar escudos: Un buen técnico de reparaciones o un piloto experto puede prescindir de algunos sistemas del vehículo para reconducir la energía al generador de escudos. Como acción estándar se puede realizar una tirada de Artesanía (generador de escudo). La nave gana tantos puntos de escudo como el resultado de la tirada menos 10.

Reforzar escudos: Se puede aumentar el umbral de escudo hasta en 5 puntos en una zona a costa de perder esa cantidad en total en el resto de zonas. Para ello un miembro de la tripulación debe superar una tirada de Artesanía (generador de escudo), CD 15.

Daño

Las naves o vehículos de tierra cuentan con puntos de casco que miden el estado del vehículo frente al daño recibido. Si los puntos de casco llegan a 0 se considera que está inservible y deja de funcionar. Sin embargo es posible que el vehículo reciba impactos demasiado fuertes que le hagan perder sistemas, destruyan armamento o incluso hagan explotar el vehículo. Todos los vehículos cuentan con un atributo de umbral de casco. Si en un único golpe un vehículo recibe más o igual daño que el valor del umbral, una vez aplicada la reducción de daño que pueda existir, se realizará una tirada de Dureza para ver qué ocurre.

Umbral de casco sobrepasado: 1d20 + Dureza contra 10 + daño recibido.

- Éxito: Nada.
- Fallo 1-5: Avería leve. Realiza una tirada de 1d6 y aplica el resultado de la tabla de averías.

- Fallo 6-10: Avería grave. Realiza una tirada de 2d6 y aplica el resultado de la tabla de averías.
- Fallo 11-15: Nave inutilizada.
- Fallo 15+: Nave destruida.

Movimiento

Result.	Avería
1-2	Estabilizadores dañados: -2 a maniobrabilidad y reacción.
3	Sensores dañados: -4 a sensores y -2 a reacción.
4	Escudos dañados: Reduce el umbral de los escudos a la mitad hasta que se repare.
5	Ordenadores dañados: -2 a las tiradas de ataque.
6	Motores dañados: Reduce la velocidad de la nave a la mitad.
8	Estabilizadores destruidos: -6 a maniobrabilidad y reacción y -4 a ataque.
7	Grupo de armas destruido: Un arma o grupo de armas deja de funcionar
9	Generador de escudos destruido: El generador de escudos queda destruido y los escudos se pierden.
10	Motores destruidos: La velocidad máxima de la nave queda reducida a parada (ver velocidad de las naves en la sección siguiente).
11-12	Fuente de energía destruida: La nave queda incapacitada en 1d6 asaltos.

Aunque algunas naves cuentan con un motor capaz de calentarse y acelerar de golpe, la mayoría de naves de gran tamaño necesitan de unos segundos para ponerse en marcha y alcanzar velocidades grandes. Se considera que una nave estacionada tiene una velocidad de «parada». Después de que pase los asaltos necesarios para ponerse en marcha, se considera que viaja a velocidad «media». Al comienzo de cada asalto el piloto elige qué velocidad empleará a continuación, pudiendo subir o bajar una categoría respecto al turno anterior.

Puesta en marcha: 1 asalto + 1 por cada categoría que el tamaño de la nave supere el tamaño pequeño.

Maniobras sencillas:

Velocidades	Mod. Defensa	Mod. Maniobrabilidad	Casillas
Parada	+0	+0	0
Baja	+0	+0	1
Media	+1	-1	3
Alta	+2	-2	4
Muy alta	+4	-4	8

- **Pilotar defensivamente:** -4 a ataque y +2 a defensa.
- **Pilotar agresivamente:** +2 a ataque y -2 a defensa.
- **Marcha atrás:** Retroceder a velocidad baja.
- **Girar:** Da un giro de 45° o 90° (solo naves pequeñas y medianas).

Maniobras complejas:

- **Girar 180° (CD 20):** La nave gira hasta 180°.
- **Ataque rasante (cazas: CD 20, resto: CD 25):** Solo pueden atacar armas defensivas.
- **Evitar obstáculos (CD variable).**
- **Rizo cerrado (CD 25):** Retrocedes una casilla sin cambiar la dirección.

Cuando se falla al realizar una maniobra compleja se calcula la diferencia de la tirada hasta el éxito y se produce la pérdida de control explicada en la siguiente tabla.

Pérdida de control:

Magnitud del fallo	Efecto
1-5	Desvío: -2 a defensa y pruebas de habilidad. 1 asalto.
6-10	Cabeceo: -4 a defensa y pruebas de habilidad. 1 asalto.
10+	Barrena: -6 a defensa y pruebas de habilidad. Cada asalto se realiza una tirada de Pilotar (CD 15) para recuperar el control.

Jugando a Pequeños Detectives de Monstruos

por PATRICIA DE BLAS y ÁLVARO CORCÍN

La Agencia necesita la ayuda de los detectives más valientes para que lleven a cabo estas misiones. En estas casas están sucediendo cosas muy extrañas y todo apunta a que hay monstruos detrás de ello...

MISIÓN 1

Sucesos

Hace unas semanas los niños que viven en esta casa han notado que a veces la tele se enciende y apaga sola, que llaman a la puerta pero luego no hay nadie, que los calcetines desaparecen poco a poco y que las ventanas se abren y cierran en medio de la noche. Sus padres dicen que no hay ningún monstruo y que los calcetines desaparecen porque siempre lo hacen, que las ventanas se abren por el viento y que la tele está algo vieja y no funciona muy bien..., pero ellos saben que los detectives de monstruos podrán resolver el misterio.

Misión

Encontrar las cosas que han desaparecido y atrapar al culpable de este lío.

Pistas

- Una puerta se abre lentamente y sus bisagras chirrían. ¿Ha sido el viento? (+3 de Miedo).
- Se oye arrastrar una silla con ruedas (+2 de Miedo).
- La batidora se pone a funcionar de pronto (+2 de Miedo).
- Hay varias zapatillas de estar por casa mordidas debajo del sofá (+1 de Miedo).
- Aparece un gamusino que dice: «Este monstruo es un coleccionista nato, pero no colecciona cosas...» (+1 de Miedo).
- Se ven unas huellas que llevan al nido del monstruo (+1 de Miedo).

Monstruo

El Monstruo de los Ruidos Raros (páginas 66-67 del libro básico).



MISIÓN 2

Sucesos

Hace poco ha llegado a la Agencia una noticia que huele a monstruo de la oscuridad. Parece que desde hace poco han estado desapareciendo misteriosamente bombillas, linternas, velas..., incluso la luz de la nevera. Los inquilinos de la casa dicen que ya no pueden gastarse más dinero en sustituir lo que desaparece y que, por favor, les ayudemos a encontrar lo que falta y tranquilicemos al culpable.

Misión

Encontrar las dos linternas, las cinco bombillas y las tres velas que han desaparecido y tranquilizar al culpable.

Pistas

- En la bañera hay una escoba muy mordida y sin cerdas en el cepillo (+2 de Miedo).
- Aparece un gamusino que dice: «Buscáis a alguien que odia el aspirador, la escoba y la mopa» (+1 de Miedo).

- Detrás del armario hay un montón de calcetines mordidos, libros y botones (+3 de Miedo).
- Bombillas: una en el horno, una debajo del sofá, una entre los libros, una en el váter, una entre los calcetines del armario.
- Linternas: una en la nevera, una entre los cojines del sofá.
- Velas: dos encima de una estantería, una entre los calcetines del armario.
- Se ven unas huellas de monstruo que llevan a su escondite (+1 de Miedo).
- Suena un despertador escondido dentro del congelador (+3 de Miedo).

Monstruo

El Monstruo de la Cama (páginas 72-73 del libro básico).



Está enfadado porque la escoba... mucha luz... por muchas cosas, fantasmas que ya ni él mismo sabe por qué está enfadado.

MISIÓN 3

Sucesos

Desde hace un tiempo los dueños de la casa han notado que las puertas y ventanas no paran de abrirse y cerrarse de golpe, las cortinas nuevas que han puesto no hacen más que caerse y poco a poco han ido llenándose de agujeros (dicen que parecen mordiscos de perro, pero aseguran que solo tienen un gato). Además se han fijado en que la ropa tendida desaparece misteriosamente... Creen que todo empezó cuando se compraron la pecera que tienen en el salón.

Misión

Encontrar la ropa que ha desaparecido y atrapar o ayudar al culpable.

Pistas

- Hay manchitas de barro y pequeñas hojas por el suelo y las paredes (+1 de Miedo).

- Entre las macetas hay un montoncito de ramas, tierra y unas pocas piedritas muy bien colocado (+2 de Miedo).
- Aparece un gamusino que dice: «El monstruo que buscáis no es mucho más grande que yo» (+1 de Miedo).
- Las cortinas se mueven solas (+3 de Miedo).
- Se ven unas huellas de monstruo que llevan a su escondite (+1 de Miedo).
- Las ventanas empiezan a empañarse (+2 de Miedo).

Monstruo

El Monstruo de las Ventanas (páginas 58-59 del libro básico).

Está enfadado porque le han robado su piedra de la suerte. La han puesto dentro de la pecera que hay en el salón y no puede cogerla.



Cada día llegan a la Agencia un montón de avisos. Reúne a un grupo de pequeños detectives y ayuda a la Agencia a resolver los misterios que se esconden detrás de algunos de estos extraños sucesos:

Han robado la bolsa del aspirador.

Algunos cuadros y fotos que hay por la casa desaparecieron misteriosamente.

La basura nunca se llena del todo.

El plumero lleva desaparecido desde hace meses.

Las mantas del sofá aparecen todas las mañanas desordenadas.

Desaparecen los cubiertos de la cocina.

A veces los despertadores suenan en medio de la noche.

Un día, la escoba apareció sin pelos.

Aparecen nuevos calcetines desaparecidos entre las cajas de cereales.

Cada vez hay más plantas con pequeños mordiscos en sus hojas.

No hay una noche sin que el grifo del baño gotee.

CONSEJOS DE LA AGENCIA

Seguro que muchos de los que nos estáis leyendo sois roleros desde hace años y ya os sabéis desenvolver perfectamente en las partidas que juguéis con vuestros amigos, pero si no es así y habéis empezado a moveros por este mundillo hace poco, pronto os daréis

cuenta de que una de las principales ventajas de estos juegos es el alto nivel de adaptación y libertad en las partidas. Esa libertad favorece a que cada sesión sea diferente a la anterior y a que los jugadores tengan el control sobre la historia, siempre que no se salgan del contexto del juego.

De esto mismo se encarga el director de juego (DJ). Él vigila que los jugadores no se alejen del contexto de la partida y que se ciñan a las reglas del juego. Para ello se requieren unos conocimientos del juego algo más profundos que los de los jugadores, porque como bien hemos dicho, afrontar el papel de director de la partida significa guiar a los jugadores, ser sus ojos y sus oídos. Además también tiene que diseñar las partidas, así que no solo hay que conocer las reglas del juego, sino que también hay que saber qué tipo de público va a participar. Esto condiciona la historia, la dificultad y la duración de la sesión, porque no es lo mismo preparar una función para un público adulto que para un público infantil.

Aunque los juegos de rol ofrezcan un alto nivel de flexibilidad, hay que ser un buen director de orquesta para que la historia atrape a los jugadores y se metan en el papel desde el minuto cero, para que todo vaya con el mismo compás y, lo más importante de todo, para que se queden con ganas de volver a jugar. A continuación os damos unos pequeños consejos para que tengáis en cuenta a la hora de hacer vuestras partidas de **Pequeños Detectives de Monstruos**.

Con **Pequeños Detectives de Monstruos** podéis jugar con niños desde los tres años hasta el infinito ya que no hay una edad límite

para entrar en la Agencia de Detectives. Así que si tienes un grupo de amigos y queréis jugar a algo rápido y divertido, convertirse en detective e ir a atrapar monstruos es una buena opción. Aun así, puede darse el caso de que jugando con niños haya **diferentes edades** y que incluso se lleven varios años de diferencia. No es ningún problema, sino al contrario. Los mayores pueden ayudar a los pequeños y los pequeños se sentirán un poco más mayores.

Si los jugadores son pequeños, ya sea en este juego u en otro, tienes que tener en cuenta su edad. No queremos generalizar porque cada uno tenemos un carácter y podemos ser más o menos extrovertidos. Tampoco olvidemos el factor entorno ya que no es lo mismo si estamos rodeados de gente que conocemos y en un lugar al que estamos acostumbrados a estar en un sitio nuevo con gente nueva. Aun así y por lo general, cuanto más pequeños, somos más inquietos, por lo que recomendamos que las partidas sean cortas y fluidas. Si veis que la partida está alargándose pero los jugadores están a gusto, tenéis dos opciones: terminar la partida y dejarles con ganas de otra o seguir sacando pistas e improvisar hasta que veáis que la cosa no puede alargarse más.

Al jugar con niños pequeños tendrás que amoldar la **dificultad de las partidas**. Si son muy pequeños (tres a cinco años), mejor que sean misiones simples, y habrá factores (como el valor de Miedo o determinadas pistas) que es mejor evitar.

Puede que antes de empezar te hagas una idea del nivel de dificultad para la partida, pero es en el transcurso de la misma cuando te vas dando cuenta de si puedes meter uno u otro

recurso. Os aconsejamos que las primeras sesiones sean fáciles y rápidas y, a medida que vais atrapando monstruos, estos sean cada vez más traviosos y complicados de atrapar. Al fin y al cabo, **Pequeños Detectives de Monstruos** también es un juego que intenta que los niños aprendan a deducir y a enfrentar problemas cada vez más complicados, así ellos también van subiendo de nivel. ¡Ya verás como en poco tiempo se convierten en expertos detectives!

También te animamos a que cuando veas que creen tener la situación bajo control, les compliques las cosas. Los monstruos pueden rebelarse, asustar, morder... Haz que las partidas no se queden solo en buscar pistas y encontrar al monstruo, incluye riesgos. Incluso puedes hacer que esa partida «no acabe del todo bien». Es decir, a todos nos gusta ganar, pero no siempre se gana y es muy importante saber perder. Además, así la próxima vez tendrán otra imagen del juego y puede que se lo piensen dos veces antes de hacer cualquier cosa.

Como decíamos antes, si los jugadores son pequeños, por norma general no pueden estar mucho tiempo quietos, así que te animamos a que (si no son muchos) probéis a jugar por la casa. Esconded objetos, simulad ruidos, sombras... Cuanto más pequeños son, más necesidad tienen de escenificar las ideas con objetos reales. Por ejemplo, si ven que de verdad hay un calcetín escondido debajo del sofá hará más real la misión y su imaginación hará el resto.

Igual hay momentos en los que ellos toman el control de la situación. Déjales hacer, pero controla que la partida no se vaya demasiado del tema. De esta manera sentirán que sus opiniones e ideas se tienen en cuenta. Al fin y al cabo algo que intenta potenciar este juego es **trabajar en equipo**.

Precisamente en **Pequeños Detectives de Monstruos** no hay vencedor ni vencido. Las misiones se realizan en equipo y se busca el bien común para el equipo y para el monstruo, ya que este se atrapa para que se convierta en bueno. De esta manera se fortalecen las amistades y se crean otras nuevas, se aprende a compartir y a ayudar a los demás apoyándolos cuando están asustados, tienen miedo o un monstruo los ha mordido.

Pero no pienses que sólo se puede jugar cuando hay más de tres jugadores... el director, o detective veterano, también es un jugador más. Él participa tanto como los demás en las partidas, así que si sólo hay detective novato disponible para la misión, no pasa nada, ¡seguro que entre los dos conseguís terminar con éxito la aventura!

Además, no siempre se trata de atrapar al monstruo. Hay diferentes **tipos de partidas** que pueden jugarse con pequeños detectives. Está la que ya conocéis, atrapar al monstruo

que anda escondido por la casa, pero también pueden llamar a la Agencia de Detectives porque ha desaparecido un objeto y hay que encontrarlo sea como sea... o que haya que ayudar al monstruo. Sí, sí, has leído bien. A veces hay monstruos que en realidad no son malos, sino que tienen un problema y están tristes o enfadados. Puede que hayan perdido su tesoro más valioso y haya que ayudarles a encontrarlo, o que se hayan quedado atrapados en algún sitio...

Y hasta aquí los consejos de los detectives veteranos. Esperamos que os sean de ayuda y que terminéis con éxito todas vuestras misiones. ¡Buena suerte, detectives!

En resumen:

- Diferentes edades.
 - o Desde los tres años hasta el infinito.
 - o La dificultad depende del tipo de jugador.
 - o Puedes jugar por la casa escondiendo cosas reales.
- Trabajo en equipo.
 - o Aprender a compartir y a ayudar a los demás.
- Tipos de partidas.
 - o No todos los monstruos son malos.



UNA CASA DONDE HAN OCURRIDO EXTRAÑOS Y MISTERIOSOS SUCESOS...



En el próximo número



React 2.3: Enemigo exterior

Los Invasores se han propuesto acabar con la raza humana. Es hora de descubrir cuáles son sus objetivos, sus motivos y su forma de actuar. Todo lo que siempre quisiste saber sobre el enemigo de REACT queda al descubierto.

Avance de Unrealms

¿Nunca te has planteado que el mundo en el que vives sea una mentira? ¿Quién te dice que lo que te han contado siempre es cierto? Nos gusta engañarnos unos a otros, nos decimos que las mentiras son necesarias, que son mecanismos de defensa o que a veces mentir es mejor que contar la verdad. Está en nuestra naturaleza, pero... ¿y si te dijeran que la mayor mentira de la humanidad no la contamos nosotros?



« AVENTURA

Eyes Only: Luz del Primer Día

Comienzan las misiones para los agentes de La Agencia. Un encuentro entre un famoso contrabandista y alguien vinculado al terrorismo islámico no es lo que parece, y están a punto de descubrirlo.

AYUDA DE JUEGO »»»

Las Huestes del Rey Dios

Valsorth es un lugar amenazado por fuerzas malignas donde no faltan enemigos que enfrentar a los aventureros, pero el Rey Dios y sus huestes destacan entre todos ellos. Una guía para crear y jugar con personajes malvados en El Reino de la Sombra.



AYUDA DE JUEGO »»»



La Legión de la Tumba

Llega **Cultos Innombrables** a *Nivel 9*. Explora en esta ayuda de juego qué ha ocurrido con el legado del Dr. West durante este siglo y conoce al nuevo culto «La Legión de la Tumba».

El baúl de los lutines

¿Qué quieres saber? ¿Que qué hay en el baúl de los lutines? Pero espera, ¿aún no lo conoces?! ¡Por todos los demonios! ¿Y dónde narices dormías hasta ahora? Aggg... Prefiero no saber la respuesta... Ven, te mostraré dónde vivimos los lutines en la torre de Rudesindus. Pero no te acostumbres, ¡Goblop no es el guía turístico de nadie!

Sentinel:Rebirth

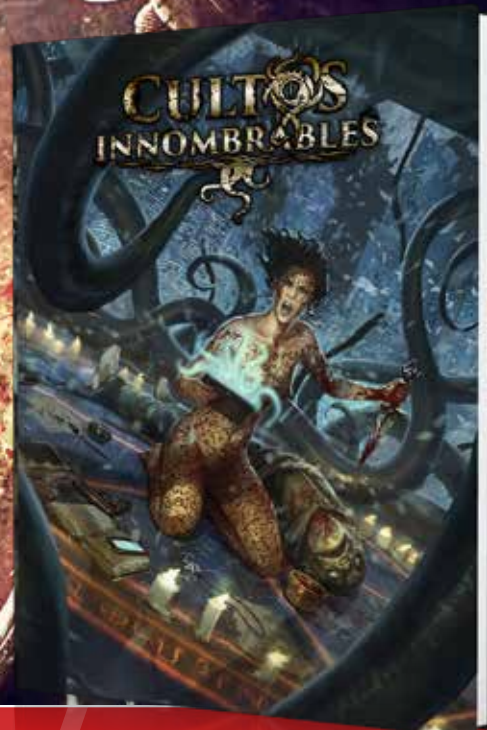
Nuevo tomo de la serie regular Sentinel Rebirth. Mark Wong ya actúa como Número 11, mientras el equipo trata de averiguar que enemigo se encuentra tras los sucesos de "Un año después". ¿Serán capaces de descubrir sus planes antes de que estos provoquen en caos en toda la ciudad?.

¡Y MUCHO MÁS!

PUEDES ENFRENTARTE AL HORROR CÓSMICO...

O ALIARTE CON ÉL

CULTOS INNOMBRABLES



Un juego de horror cósmico y acción en la actualidad.
Las estrellas se alinean en agosto de 2014.