

ГЛАВНОЕ ТАЙНСТВО

ГҮІА ДЕ ІНІСІО



CRÉDITOS

CTHULHU^{TECH} Y FRAMEWERK CREADOS POR

Matthew Grau

GUÍA DE INICIO ESCRITA POR

Matthew Grau, Fraser McKay

PROMOTOR DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

Matthew Grau

ASISTENCIA EN FRAMEWERK PARA CTHULHU^{TECH}

Fraser McKay

CORRECCIÓN

Jonni Emrich, Matthew Grau

DIRECCIÓN DE ARTE Y DISEÑO DEL LOGO

Mike Vaillancourt

DISEÑO DE PORTADA, DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

Maria Cabardo

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Mike Vaillancourt (dibujo), Trevor Claxton (color)

ILUSTRACIONES INTERIORES

Whit Brachna, Trevor Claxton, Zachary Graves, McLean Kendree, Brandon Leach, Marco Mazzone, Marco Nelor, Ben Newman, Chris Ocampo, Andrew Olson, Ed Tadem, Mike Vaillancourt, Yi-Piao Yeoh, Jen Zee

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

TRADUCTOR

Aitor Solar (Entropía)

GUARDIANA DEL SABER

Isabel Rossell (Misne)

CONSULTORES ERUDITOS DE LO OCULTO

César Bernal Prat (neddam), Carlos García García (phlegm), Gerardo Mateo (berger) y Rubén Rivera Cisneros (Torquemada).

MAQUETACIÓN

Edge Studio

EDICIÓN Y COORDINACIÓN DE TEXTO

Darío Aguilar Pereira

EDITOR

Jose M. Rey

WWW.EDGEENT.COM

Foros, información y descarga

www.cthulhutech.com

WildFire LLC

23321 SE 291st St.

Black Diamond, WA 98010

www.wildfirellc.com

Black Sky

www.blackskystudios.com

©WildFire LLC, Inc. Usado bajo licencia exclusiva de Matthew Grau dba Black Sky Studios. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin el permiso expreso de los editores. *CthulhuTech* y *Framewerk* son marcas registradas de Matthew Grau dba Black Sky Studios. El logo de Sandstorm es una marca registrada de Sandstorm Productions, LLC. La edición Española es © Edge Entertainment. Conserva esta información para futuras referencias.

Puedes distribuir libremente estas reglas gratuitas de la *Guía de Inicio*, siempre que se mantenga sin cambios todo el documento y nadie haga dinero en el proceso.

TABLA DE CONTENIDOS

02	<i>Introducción a la ambientación</i>
05	<i>Reglas</i>
09	<i>Personajes</i>
13	<i>Conflicto</i>
19	<i>Aventura</i>
27	<i>Personajes pregenerados</i>
41	<i>Enemigos</i>

ADVERTENCIA

CthulhuTech es un juego, una obra de ficción pensada como puro entretenimiento. Todo lo que contiene este libro es producto de la imaginación, no hay nada real. Este libro recurre a lo sobrenatural para la ambientación, los personajes y los temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficción y sólo se usan con fines de entretenimiento.

SÓLO PARA LECTORES ADULTOS

Este libro está pensado para lectores adultos. Contiene texto e imágenes siniestros y perturbadores. Se recomienda madurez a los lectores.



INTRODUCCIÓN

CthulhuTech es un juego narrativo de lo que podría ser nuestro mundo después de casi cien años más de progreso, descubrimientos y derramamiento de sangre. Es la historia de la evolución de la humanidad, su lugar en el universo y su lucha por la supervivencia.

Todo comienza cuando una talentosa estudiante de doctorado llamada Teresa Ashcroft se tropieza con un tomo perdido hace largo tiempo y que se adentra en el mundo de los principios no euclídeos (matemáticas en más de tres dimensiones).

En 2019 se convierte en pionera de un nuevo campo que acabará siendo conocido como arcanotecnología, donde se mezcla la ciencia con lo que sólo se puede considerar magia, pero al precio de perder la razón. Mediante una peligrosa investigación otros recogen su testigo y, en 2030, se revela una de las mayores invenciones de todos los tiempos. El motor-D es una fuente de energía limpia e inagotable basada en la arcanotecnología que revoluciona el mundo. Esto obliga a la gente a aceptar que la magia existe. No obstante, la magia no tiene nada que ver con los trucos de salón ni con la espectacularidad de los cuentos de hadas. Es intensa, oscura y surge de rituales pensados para concentrar la voluntad de la persona y manipular el poder del cosmos. El gobierno se entrega de inmediato a la labor de regular la magia y se crea una agencia de la ley, llamada Oficina de Seguridad Interna, para vigilar sus malos usos y un creciente mercado negro de magia igualmente negra. Todos los hechiceros (así se llama a los practicantes de la magia) están obligados a registrarse ante el gobierno y las penas por violar estas leyes son severas.

Estos factores son responsables de dos aspectos que cambiarán para siempre el curso de la humanidad. Primero, abren el camino hacia un nuevo nivel de existencia, los primeros pasos de una evolución superior; una senda en la que ni siquiera somos conscientes de estar, aunque algunos lo sospechen. Segundo, atrae la atención de seres de los que preferiríamos no haber tenido noticia, criaturas de las que sólo se hablaba en tomos prohibidos y en los murmullos de los dementes.

Bajo la superficie de Plutón vive una raza de criaturas alienígenas conocidas como los migou, que han morado allí desde hace milenios. Son una especie en parte crustácea, en parte insectoide y en parte hongo, de antiguas tradiciones y poderoso intelecto. Los migou siempre han considerado la Tierra como suya, y a la humanidad como primates apenas evolucionados de los que usar y abusar a voluntad. De pronto y sin aviso previo nos hemos convertido en una amenaza para su posición en el



universo: una amenaza que deben sofocar. Debido al modo en que se reproducen, los migou inicialmente no contaban con guerreros. Les llevaría al menos una década preparar un ejército, y no creían disponer de ese margen de tiempo. No obstante, dominaban el ADN de formas de vida menos complicadas, como el de la especie dominante de la Tierra. Clonar un ejército basado en el código genético humano parecía sencillo, pero no había modo de que los migou pudieran lavar el cerebro de una fuerza tal según su conveniencia. Para poner a sus creaciones en la senda de la subyugación de la Tierra, los migou implantaron en ellas mentiras como un falso hogar, una falsa cultura, falsos recuerdos y una falsa cruzada. Con pequeñas modificaciones para inspirar miedo, como una piel negra como ala de cuervo y ojos rojos que ven por la noche, los nazzadi fueron liberados sobre el Sistema Solar y casi aplastan a la humanidad bajo sus pies. No obstante, la sangre llama a la sangre; años después de que diera comienzo la guerra, los nazzadi primogénitos, los que conocían la verdad y habían recibido la misión de perpetuar las mentiras, comenzaron finalmente a sentir que la gente a la que estaban matando era como ellos mismos. Ya no podían seguir siendo la herramienta de unos insectos alienígenas y continuar masacrando a sus antepasados. Revelaron la verdad a su pueblo y los nazzadi se rebelaron y unieron sus fuerzas con los ciudadanos de la Tierra, para crear finalmente una identidad que fuese realmente suya. Aunque al principio costó, los nazzadi comenzaron a integrarse y se convirtieron en valiosos ciudadanos del Nuevo Gobierno Terrestre.

La rebelión de los nazzadi apenas logró ralentizar el progreso de los migou. Tras aprovechar estas décadas para permitir que sus soldados maduraran, los migou han llegado hasta la Tierra en su gigantesca nave colmena, del tamaño de una luna, y han extendido sus fuerzas por el mundo para esclavizar o destruir a la humanidad de una vez por todas. Comparada con ellos, la amenaza de los nazzadi parece un juego de niños.

Como si el peligro de los migou no fuera suficiente, los tiempos del fin están aquí, lo que se conoce en el saber prohibido ocultista como el Evo Extraño. Es una época en la que la mecánica celeste del universo se ha alineado para despertar a antiguos dioses oscuros que han yacido durante mucho tiempo en el sueño de la muerte. Sus extrañas sectas han crecido hasta convertirse en ejércitos, cada uno entregado al servicio de una criatura inhumana de inmenso poder. Los Discípulos de la Tormenta Devastadora, una horda de monstruos bajo el control del Dios Muerto Hastur asolan Asia y exterminan de forma genocida todo lo que encuentran a su paso. Obedecen al Rey Harapiento, un avatar de Hastur que gobierna desde su castillo monolítico en la Meseta de Leng. La Orden Esotérica de Dagón, la secta





marina del dios cefalopode Cthulhu, trata de encontrar una ciudad perdida en la cual se encuentra su dios, que promete barrer del mundo a las alimañas que actualmente lo infestan. Los años de mestizaje con humanos han dado a la secta lo que pocos esperaban: un ejército que controla los océanos y todo lo que hay bajo ellos.

Enfrentado a tales horrores, el mundo se ha unido bajo el Nuevo Gobierno Terrestre. Las viejas enemistades han quedado atrás y los ciudadanos de la Tierra han hecho causa común para sobrevivir a lo que claramente parece la extinción. Incluso las animosidades subyacentes entre humanos y nazzadi han desaparecido y la raza de piel negra como la brea difícilmente se puede considerar una minoría (cuatro de cada diez personas pertenecen a ella).

Mientras las fuerzas del Nuevo Gobierno Terrestre luchan por salvar el mundo de estas amenazas, las sociedades secretas libran una Guerra en la Sombra en las calles y callejones. La Corporación Chrysalis, una importante compañía multinacional que fabrica cualquier cosa desde bienes de consumo a equipamiento militar, ha sido devorada desde el interior por el malévolo culto conocido únicamente como los Hijos del Caos. Utilizan su poder en un esfuerzo por provocar el despertar de más dioses antiguos y, en último extremo, desencadenar el fin del mundo tal y como lo conocemos. Ni siquiera los más altos cargos del Nuevo Gobierno Terrestre conocen este programa secreto, pero hay quien comprende el cáncer que corroe el corazón de nuestra sociedad. La Sociedad Arcana es un grupo secreto de guerreros sagrados. Aunque antes eran mortales, estos guerreros se han unido en simbiosis con criaturas de más allá del espacio y el tiempo para convertirse en algo único e increíblemente letal. Al temer la corrupción del NGT, la Sociedad Arcana lucha bajo sus propias reglas para detener los terribles planes de la Corporación Chrysalis.

La Guerra del Eón se libra en tres frentes. El Nuevo Gobierno Terrestre lucha contra los ejércitos de los migou y la amenaza de las sectas. Aunque el NGT y los migou comparten un enemigo, los insectos alienígenas libran una guerra similar y se niegan a aceptar a la humanidad como su aliada. Miles de millones de personas han muerto en las guerras de los últimos treinta años y la faz de la sociedad ha cambiado para siempre.

Por suerte, la humanidad cuenta con varias ventajas de las que no disponía hace cien años. Tenemos la arcanotecnología, que ha llevado al desarrollo de gigantescos trajes de batalla que convierten a los soldados en vehículos acorazados conocidos

como mechas. Poseemos la capacidad de manipular la magia y los poderes psíquicos que emanan de ella. Contamos con sociedades secretas que se han aventurado en lo desconocido para descubrir cualquier ventaja posible, sin importar el coste personal que les suponga. Lo que es más importante, contamos con la voluntad indomable de la humanidad por sobrevivir.

Estamos en 2085 y toda la vida mortal sobre la Tierra se enfrenta a la extinción. Es la época de la Guerra del Eón.

CÓMO JUGAR

CthulhuTech es un entorno robusto diseñado para constituir un universo creativo totalmente desarrollado. Como resultado, no hay sólo un modo de jugar. Se ha creado de tal modo que puedes disfrutar de partidas en muchos sitios diferentes de la ambientación y con diversos estilos de personajes y de juego. Sea cual sea el modo en el que estás acostumbrado a jugar, podrás encontrar un estilo análogo en el universo de un futuro siniestro que es *CthulhuTech*.

El *Manual Básico* incluye dos historias listas para jugar, así como un puñado de ganchos de historias, para que puedas comenzar de inmediato. La mayor parte de los libros de la línea de *CthulhuTech* también poseen historias ya listas y semillas de otras historias para que dispongas de ejemplos de diversos modos de juego. Esto, unido a las plantillas que se proporcionan para la creación rápida de personajes, permite que un grupo pueda estar listo y jugando a *CthulhuTech* en pocos días.

Hay dos niveles principales en los que puedes jugar a *CthulhuTech*. El primero se desarrolla por completo al descubierto, en el mundo cuya realidad nadie discute. Puedes unirte a las fuerzas armadas del Nuevo Gobierno Terrestre y luchar en primera línea, enfrentándote a monstruos aterradores con un fusil de asalto y un exoesqueleto mecánico o dentro de una máquina de guerra humanoide. Incluso puedes ir más allá y permitir que te implanten un chip en el cerebro que te permita pilotar un Engel, un monstruo cibernético. Puedes batirte en el juego del espionaje o formar parte de un equipo de operaciones encubiertas.

El segundo nivel se sitúa en las sombras. La corrupción subyace bajo la superficie del Nuevo Gobierno Terrestre. Investiga crímenes de naturaleza mística formando parte de la draconiana Oficina de Seguridad Interna. Paséate por el lado feo de las calles, en el mercado ilegal de magia negra,



formando parte del submundo arcano. O excava aún más profundamente e intégrate en la misteriosa Sociedad Arcana como tager: un monstruo con el corazón de un hombre.

Además de las numerosas opciones en cuanto a estilos de juego, hay otros aspectos interesantes de la ambientación que merecen una mención especial.

El primero son los mechas, máquinas humanoides que constituyen las armas de guerra principales. Entre el *Manual Básico* y el *Vademécum*, hay más de cincuenta mechas diferentes, cada uno con su estilo propio. Está la clase Sword del Nuevo Gobierno Terrestre, lentos pero duros, los rápidos y ágiles mechas nazzadi, los mechas migou de forma insectoide y semiorgánicos, y los mechas anfibios de la Orden Esotérica de Dagón. Los más notables son los Engel. Imagínate un monstruo gigantesco creado por ingeniería genética, rodéalo de un caparazón cibernético con armas incorporadas y añade una cápsula uterina semiorgánica de control mediante la que un piloto “entra en comunión” con él y tendrás un Engel (y están del lado de “los buenos”). Sus pilotos suelen parecer un tanto idos.

El segundo es el poder cósmico. La magia es un aspecto aceptado socialmente en el Evo Extraño (aunque la mayor parte de la gente no confíe en ella) y, en su mayor parte, de dominio público. El Nuevo Gobierno Terrestre regula estrictamente el uso de la magia y los castigos por violar las leyes arcanas son severos. La magia en *CthulhuTech* no es ostentosa y divertida; es una magia ritual de túnicas oscuras, espacios consagrados, cristales y sacrificios de sangre, capaz de moldear el poder del cosmos a voluntad del usuario. La otra cara de la moneda arcana son los poderes parapsíquicos que algunas personas poseen. Se trata de una manipulación intuitiva del poder cósmico y, aunque su aplicación puede tener un ámbito más limitado que la magia, está siempre en la yema de los dedos.

El tercero son los tager. La Sociedad Arcana es un culto secreto que lucha contra la corrupción engendrada por los monstruosos siervos de la Corporación Chrysalis, un instrumento de Nyarlathotep. Sus guerreros sagrados se han atrevido a unirse a algo que viene más allá del espacio y del tiempo. De esta unión emerge una persona capaz de transformarse al instante en un ser monstruoso que puede realizar proezas asombrosas, una criatura letal. Aparecen cuatro tipos diferentes de tager en el *Manual Básico* y otros cuatro en el *Vademécum*. Nuevamente se trata de “los buenos”.

El cuarto son las razas. La humanidad que conocemos sigue siendo la forma de vida mortal dominante del planeta, pero

en un ajustado segundo puesto, con el cuarenta por ciento de la población, están los nazzadi. Los nazzadi son criaturas diseñadas a partir de nuestro propio ADN y que formaron parte de un ejército que los migou enviaron para sojuzgarnos. Pero se rebelaron, y ahora son nuestros compañeros de armas. Los nazzadi, con sus ojos rojos que ven en la oscuridad, su piel negra como el azabache y sus tatuajes blancos, presentan una interesante experiencia de interpretación. Ahora que se han desvelado las mentiras de los migou, los nazzadi buscan una identidad propia.

En esta *Guía de Inicio* podrás experimentar varias de estas interesantes facetas. La historia que se incluye en este documento sigue varios días de la vida de la Sociedad Arcana y en ella los personajes son guerreros simbioses tager.

LÍNEA TEMPORAL DE CTHULHU TECH

La línea temporal conjunta de *CthulhuTech* recibe el nombre de metatrama: en otras palabras, es el modo en que evoluciona la ambientación en su sentido más amplio. Crearás y jugarás numerosas tramas como parte de tus propias historias personales, pero la ambientación crecerá y cambiará independientemente de ellas para simular lo que sucede en el mundo real, que forma parte de la metatrama.

A algunos aficionados a este tipo de juegos no les gusta tener una metatrama como parte de sus partidas, no se sienten cómodos con una ambientación que evoluciona fuera de su control. Aunque pertenezcas a ese grupo, eso no quiere decir que los libros de *CthulhuTech* no vayan a serte de utilidad. Cada uno se adentra en diversos aspectos de la ambientación que puede que no se analicen en ningún otro manual, y proporcionan nuevas opciones de tecnología, monstruos y personajes. Puedes utilizarlos para mejorar tus partidas y bien puede suceder que te sientas inspirado a escribir tus propias historias basándote en algunas de las que se presentan como parte de la metatrama.

Aunque no tenemos intención de indicarte cómo debes llevar tu partida, sí adoptaremos decisiones en cuanto al modo en que se desarrollan las secciones de la metatrama y crearemos nuevo material para historias en función de ello. Al fin y al cabo son tus partidas y tu experiencia de juego. Usa lo que te guste, modifica lo que quieras e ignora el resto.



framework

Dicho de forma sencilla, Framework es el motor de reglas narrativas usado por *CthulhuTech*. Todos los juegos narrativos tienen un motor de reglas, que no son más que un puñado de medidas numéricas que se han adoptado para equilibrar unos aspectos y otros y para simular el azar dramático dentro de tu historia; es una abstracción de la realidad. Framework es un sistema de reglas aditivo, en el sentido de que un número más alto es casi siempre mejor. Para simular el azar, utiliza dados poliédricos de diez caras, a los que nos referiremos simplemente como Dados. Lo que es más importante, Framework intenta que las cosas resulten sencillas pero interesantes. Puedes encontrarte con otros juegos narrativos que simulen la realidad de forma más precisa, pero nosotros nos centramos en la historia y el flujo dramático de los sucesos. En su filosofía, Framework es cinematográfico.

Una cosa más antes de empezar. Las reglas de Framework están ahí para servir de guía. Si encuentras algo que no te guste, no temas y cámbialo. Aquí lo que importa es lo que te funcione a ti.

Ahora te vamos a enseñar cómo funciona esto.

PRUEBAS

Cada día hay muchas cosas que cualquiera de nosotros puede hacer sin pensar: caminar, preparar el café, navegar por internet o mantener una conversación. Sin embargo, *CthulhuTech* es una ambientación llena de aventuras e intriga, por lo que estarás llevando hasta el límite las capacidades de tu personaje. Siempre que resulte dramáticamente apropiado que exista una oportunidad de que el personaje falle en lo que está intentando hacer, se tendrá que realizar una prueba. Realizar una prueba significa tomar las capacidades innatas del personaje y ponerlas a prueba, añadiendo un elemento de azar y enfrentándolas a la dificultad de la tarea. A veces fallarás, pero otras tendrás un éxito espectacular. Veamos cómo.

GRADOS Y DIFICULTADES

Lo primero que tienes que comprender es la escala de grados y dificultades. Esta escala simula lo compleja o desafiante que puede resultar una tarea en particular, eso es todo. Siempre que trates de hacer algo, tu Guía te dirá lo difícil que es indicándote cuál es el grado y proporcionándote una dificultad; para tener éxito en tu prueba tienes que superar esa dificultad, pero nos estamos adelantando.

EJEMPLOS DE GRADOS Y DIFICULTADES			
PRUEBA	HABILIDAD	GRADO	DIFICULTAD
Arreglar un motor-D averiado	Arcanotécnico	Increíblemente difícil	28
Piratear un ordenador casero	Informática	Medio	12
Recordar movimientos de una batalla	Historia	Desafiante	16
Traducir una lengua muerta desde hace mucho	Idioma	Legendario	34
Coser un pequeño corte	Medicina	Fácil	8
Mentir a tu superior	Labia	Medio	12
Fijarse en una pequeña mancha de sangre	Observar	Difícil	22
Recordar el símbolo de Yog-Sothoth	Ciencias Ocultas	Medio	12
Investigar las prácticas históricas de una secta	Investigación	Desafiante	16
Comportarse de forma adecuada en una reunión del comité	Savoir-faire	Desafiante	16
Atravesar a hurtadillas una habitación a oscuras	Sigilo	Fácil	8
Enfrentarse a una Semilla sin temor	Dote de Tenacidad	Difícil	22

GRADOS Y DIFICULTADES		
GRADO	DIFICULTAD	ESTÁNDAR
Fácil	7-9	8
Medio	10-14	12
Desafiante	15-19	16
Difícil	20-25	22
Increíblemente difícil	26-31	28
Legendario	32+	34

Observarás que cada grado tiene asociado un rango de dificultades. Eso es porque el grado es algo aproximado y la dificultad especifica la prueba con mayor precisión. Dos pruebas pueden ser fáciles pero una más fácil que la otra, por ejemplo. No obstante, la mayor parte del tiempo tu Guía usará las dificultades estándares. Se trata de un valor por defecto sencillo para las pruebas que evita ralentizar la narrativa del juego y proporciona un nivel de consistencia que te permite valorar las posibilidades de éxito o fracaso de tu personaje.

REALIZAR PRUEBAS

Como ya hemos dicho, hará falta realizar una prueba siempre que exista la posibilidad dramática de que el personaje falle en lo que está intentando hacer. Ahora que comprendes lo que son los grados y las dificultades, veamos cómo realizar las pruebas. Hay cuatro pasos:

1. Determinar tu base y dados.
2. Determinar el grado y la dificultad.
3. Tirar tus dados e interpretarlos.
4. Determinar el éxito o fracaso.

Veamos ahora paso a paso cómo funciona.

1. Determinar tu base y dados.

Todo personaje tiene unas habilidades que representan aquello en lo que se ha entrenado o que ha estudiado. Como primera parte de cualquier prueba, tu Guía te indicará cuál de las habilidades de tu personaje es la más indicada. Si tu personaje estuviera tratando de buscar información usarías su habilidad de Investigación. Si estuviera intentando recordar reacciones químicas usarías su habilidad de Ciencias Físicas.

5

Debería haber una habilidad obvia para casi todo lo que quieras intentar. En esta *Guía de Inicio* las habilidades de cada personaje se explican junto a la descripción del mismo.

Ahora necesitas determinar tu base, que es la capacidad y el potencial en bruto que tu personaje aporta a la prueba, y que se aplica automáticamente en pro de su éxito. Cada personaje posee seis atributos diferentes que miden cosas como su fuerza, su inteligencia o su agilidad. La base es igual a la puntuación del atributo asociado a la habilidad. Por ejemplo, si estuvieras usando la habilidad de Investigación de tu personaje tendrías una base que sería igual a su atributo de Percepción. Si estuvieras usando la habilidad de Ciencias Físicas tendrías una base igual a su atributo de Intelecto.

Después necesitas determinar tus dados, que simulan el elemento de azar de la prueba. El número de dados que tirarás es igual al nivel de pericia de tu personaje en la habilidad. Por ejemplo, si fuera un investigador Experto (el cuarto nivel de pericia) entonces tirarías cuatro dados. Si sólo fuera un científico Novicio (el segundo nivel de pericia) tirarías dos dados. Los niveles de pericia se explican mejor en la sección de personajes.

SUMARIO DEL PASO 1 DE LAS PRUEBAS

- Determinar qué habilidad se aplica a la prueba.
- Determinar tu base, que es igual al atributo asociado a la habilidad.
- Determinar tus dados, que equivalen al nivel de pericia de la habilidad además de cualquier dado extra por especializaciones.

2. Determinar Grado y Dificultad.

Ya comprendes lo que son los grados y las dificultades, pero aquí es donde vamos a aprender a usarlos. Tu Guía te dirá qué ha determinado como grado y dificultad para la prueba. La dificultad (casi siempre la dificultad estándar) es el número que tienes que superar en tu prueba para tener éxito, para lo cual sumarás tu base y el resultado de la tirada de dados.

SUMARIO DEL PASO 2 DE LAS PRUEBAS

- Tu Guía determinará cuál es el grado y la dificultad para la prueba.
- La dificultad es el número que tienes que superar en tu prueba para tener éxito.

3. Tira e interpreta los dados.

Aquí es donde te la juegas. Toma el número de dados que has calculado en el Paso 1 de este proceso y tíralos todos. Te conviene sacar resultados altos, ya que estás intentando superar la dificultad.

Aquí es cuando las cosas se ponen interesantes. Tienes tres maneras de obtener un resultado alto:

- Puedes coger el resultado individual más alto. Por ejemplo, si sacas un 7, un 4 y un 3 te quedas con el 7.
- Puedes coger el grupo más alto de resultados iguales y sumarlos. Por ejemplo, si has sacado un 6 y dos 4, podrías coger y sumar los dos 4 para un resultado de 8 en lugar de quedarte con el 6.
- Si has podido tirar tres o más dados, puedes quedarte con la escalera más alta y sumar esos dados. Una escalera son tres o más números en orden consecutivo. Por ejemplo, si has sacado 9, 4, 5, 6 podrías sumar los últimos tres dados para un resultado de 15 en lugar de coger el 9.

Así que, como puedes ver, esto también tiene algo de póquer. Sólo hay una cosa más que necesitas saber: ¡Ten cuidado con los unos! Pueden provocar cosas malas, pero explicaremos eso un poco más adelante.

SUMARIO DEL PASO 3 DE LAS PRUEBAS

- Tira los dados que has determinado en el Paso 1 y trata de obtener resultados altos.
- Puedes quedarte con la mayor tirada individual.
- Puedes quedarte con la serie más alta de resultados iguales y sumarlos todos juntos.
- Si has tirado tres o más dados, puedes quedarte con la escalera más alta y sumar esos dados.
- Ten cuidado con los unos porque pueden provocar cosas malas.

4. Determina si has tenido éxito o no.

Este es el momento de la verdad. Primero suma el resultado de la tirada de dados a tu base: ése es el resultado de tu prueba. Ahora compara el resultado de tu prueba con la dificultad. ¿La has igualado o superado? Entonces has tenido éxito. Sea lo que sea lo que estaba intentando tu personaje, ha funcionado. Por otro lado, si el resultado de tu prueba es menor que la dificultad, tu personaje ha fallado. No sucede nada especialmente malo; simplemente no consigue lo que estaba intentando hacer.

Y así es, en resumidas cuentas, como se juega a esto. Por supuesto, hay formas de que la cosa se complique, que discutiremos a continuación. Lo que te hemos mostrado hasta aquí es todo lo que necesitas para jugar a este juego; todo lo demás está aquí simplemente para poder consultarlo cuando llegue su momento.

SUMARIO DEL PASO 4 DE LAS PRUEBAS

- Añade el resultado de tu tirada de dados a tu base. Ése es el resultado de la prueba.
- Compara el resultado de la prueba con la dificultad.
- Si tu resultado iguala o supera la dificultad, tu personaje tiene éxito.
- Si tu resultado es menor que la dificultad, tu personaje fracasa.

MODIFICADORES A LAS PRUEBAS

Existe cierto número de maneras en las que se pueden modificar las pruebas, y a continuación te mostraremos una lista de unas cuantas de ellas explicando cómo funcionan. Recuerda que la mayor parte de estos modificadores no entrarán muy a menudo en juego, por lo que no es crucial recordar cómo funcionan. Por ahora puedes limitarte a echarles un vistazo, pero presta especial atención a los éxitos y fracasos críticos. Recuerda revisar esta sección cuando necesites consultar algo. En el *Manual Básico de Cthulhu Tech* encontrarás una lista exhaustiva de cómo pueden verse modificadas las pruebas.

Éxito crítico

Al ver cómo se tiran los dados para las pruebas puede que hayas descubierto que es posible obtener resultados muy altos, en especial si sacas escalera. Las buenas noticias son que todos los puntos adicionales de esas tiradas espectaculares no tienen por qué ir a la basura. Si alguna vez superas la dificultad en 10 o más puntos, has tenido un éxito de los grandes. A esto se le llama un éxito crítico y el resultado será mucho mejor de lo que esperabas.

Por ejemplo, si has obtenido un éxito crítico cuando tratabas de investigar la historia de una secta, puede que tu personaje se tope con un texto perdido en la biblioteca que sea muy

codiciado y posea información secreta. O si obtienes un éxito crítico cuando intentabas arreglar el Broadsword de tu personaje, acabarás en la mitad de tiempo. El resultado será siempre al menos el doble de bueno de lo que esperabas.

Fallo crítico

Por el contrario, igual que puede pasar algo bueno de forma imprevista, a veces también ocurren cosas muy malas. ¿Recuerdas cuando te dijimos que tuvieras cuidado con los unos en tu tirada de dados? Era porque los unos determinan si tu tirada está realmente gafada o, como le llamamos nosotros, es un fallo crítico. Los fallos críticos tienen lugar cuando en la mitad de tus dados sale un uno (redondea hacia arriba si es necesario). Por ejemplo, si has tirado cinco dados y en tres de ellos salen unos, tu personaje ha tenido un fallo crítico. Si sólo estás tirando un dado y sacas un uno, eso también es un fallo crítico. Cuando algo así sucede, se te viene encima algo realmente malo.

Por ejemplo, si has sacado un fallo crítico cuando intentabas investigar la historia de una secta, tu personaje puede tomar información incorrecta como si fuera un artículo genuino y perder el tiempo investigando en falso. O si sacas un fallo crítico mientras intentas arreglar un mecha, tu personaje no sólo no logra repararlo sino que se carga algo más en el proceso, y ahora necesitará el doble de tiempo para arreglarlo. El resultado es al menos el doble de malo de lo que podrías haber esperado.

Pruebas sin habilidad

Otras veces te encontrarás con una situación en la que tu personaje tiene que realizar una prueba para tratar de

hacer algo para lo que no tiene la habilidad adecuada. Si el Guía decide que tu personaje no posee ninguna habilidad complementaria, entonces tendrás que confiar en su intuición y en la suerte ciega. Haz la prueba, pero sólo cuentas con un dado y divides por la mitad el resultado (redondea hacia arriba si es necesario). Tu personaje no va a lograr muchas proezas asombrosas de esta manera y, de hecho, tendrá que ser afortunado para realizar con éxito las tareas más básicas.

Ciertas habilidades se consideran profesionales y se describen en la lista completa de habilidades del *Manual Básico de CthulhuTech*. Las habilidades profesionales son aquellas que requieren una buena dosis de conocimientos especiales y entrenamiento para poder aprenderlas. Por desgracia, no puedes intentar usar una habilidad profesional si tu personaje no la tiene.

Dotes de atributo

De vez en cuando tu personaje tendrá que hacer una prueba para algo a lo que no se le puede aplicar una habilidad normal. ¿Qué habilidad vas a usar para derribar una puerta cerrada? Eso es algo de lo que debería encargarse la fuerza bruta. ¿O cómo saber si te caes o no cuando tropiezas? Eso es algo que queda dentro de tu agilidad natural.

Siempre que tengas que realizar una prueba para algo que quede dentro del campo de acción de un atributo en lugar de una habilidad, tu personaje usará lo que se llaman habilidades de dote. Las dotes son simplemente el mecanismo dentro de las reglas de juego para determinar las características naturales de tu personaje. Todos los personajes tienen una habilidad de dote por cada uno de sus atributos. Por lo demás haz la prueba de modo normal.





¿Y qué sucede cuando las dotes podrían solaparse con una habilidad? Las dotes son el último recurso y sólo se utilizan cuando ninguna habilidad sirve para cubrir la prueba. En todos aquellos casos en los que la prueba requeriría el uso de una habilidad, se usan las reglas normales (con habilidad, con habilidad complementaria o sin habilidad). El potencial medido por las dotes no sustituye al conocimiento especial y al entrenamiento requerido por las habilidades.

Enfrentamientos

Los enfrentamientos tienen lugar cuando tu personaje compite contra otra persona en lugar de vérselas con la dificultad normal de una prueba. Por ejemplo, puede que haya un guardia vigilando para asegurarse de que nadie entra en el edificio en que tu personaje está tratando de colarse. En este caso no basta con decir que el personaje trata de infiltrarse, sino que además intenta que no le vea alguien que está prestando atención a ese tipo de cosas.

Para dilucidar un enfrentamiento, cada personaje realiza la prueba adecuada y el que saque un resultado más alto gana. En el ejemplo anterior, tú realizarías la prueba de Sigilo de tu personaje y el guardia la suya de Observar. Si tu tirada es la más alta, tu personaje gana el enfrentamiento y logra pasar desapercibido. Si sólo has logrado empatar o has sacado menos que el guardia, éste verá que tu personaje está tratando de colarse.

Modificadores de enfrentamiento

En ocasiones las circunstancias harán que el enfrentamiento resulte más fácil o difícil para una de las partes. Siguiendo con el ejemplo anterior, podría ocurrir que esté lloviendo con fuerza cuando tu personaje trata de colarse en el edificio, lo que le daría una ventaja para permanecer oculto sin provocar la alarma. O puede que el guardia lleve gafas de visión nocturna, por lo que a tu personaje le será mucho más difícil colarse.

Los modificadores de enfrentamiento sólo proporcionan bonificadores al personaje que cuenta con ventaja, no existen penalizadores. El Guía te hará saber qué modificadores se aplican a tu enfrentamiento. Puedes usar estas directrices para determinar esos modificadores:

MODIFICADORES DE ENFRENTAMIENTO	
VENTAJA	MODIFICADOR DE ENFRENTAMIENTO
Ligera	+1
Razonable	+2
Considerable	+4
Escandalosa	+8

PUNTOS DE DRAMA

Los personajes dramáticos, que son los personajes interpretados por las personas que juegan la partida, son los héroes de la historia. Sencillamente pertenecen a una casta superior y se les supone capaces de realizar proezas asombrosas o sobrevivir a las situaciones más peligrosas. Para poder simularlo, los personajes dramáticos reciben puntos de Drama.

Los puntos de Drama se usan para manipular los dados de un personaje. Por cada punto de Drama gastado puedes aumentar en uno el número de dados que tira tu personaje para una prueba, incrementar en uno los dados de un aliado o birlar a un oponente uno de sus dados de prueba. Puedes aumentar el número total de dados que tira un personaje para una prueba hasta un máximo de diez, o puedes reducir los dados totales de un oponente hasta cero, de modo que sólo pueda usar su base.

Si estás usando puntos de Drama para aumentar el número de dados de tu personaje, puedes decidir gastar los puntos antes o después de la tirada. No hay diferencia alguna. Incluso después de calcular el resultado de la prueba puedes seguir gastando puntos de Drama hasta que ya estés satisfecho o te quedes sin puntos. Por el contrario, si estás usando tus puntos de Drama para reducir los dados de tu oponente, tendrás que informar al Guía de ello antes de que tire.

Puedes usar puntos de Drama incluso cuando tienes que realizar pruebas para habilidades de las que no dispone tu personaje. El primer punto de Drama que gastes convierte en un dado completo el medio dado con el que cuentas en condiciones normales para las pruebas sin habilidad, y cada punto que inviertas a continuación te proporciona otro dado entero para la prueba. De este modo incluso puedes intentar usar habilidades profesionales, algo que normalmente te estaría vedado.

LO QUE NO SE VE AFECTADO POR PUNTOS DE DRAMA

Los puntos de Drama sólo se pueden usar para modificar el número de dados que se tiran en una prueba, no sirven para afectar a ningún otro tipo de tirada de dados, incluyendo iniciativa, tiradas de armadura o daño.

PERSONAJES

Si has decidido que no quieres ser Guía, adoptarás el papel de un personaje dramático. Los personajes dramáticos son famosos, los personajes centrales de tu historia. Si la historia fuera una serie de televisión o una película, tu personaje dramático sería uno de los héroes. No tiene nada que ver con el ciudadano medio que se arrastra a lo largo de un día de trabajo para quedarse pegado al sillón mirando las noticias por la noche; ellos son los que crean las noticias. Aunque pueden provenir de orígenes humildes, tienen el potencial de crecer hasta convertirse en gente asombrosa. Son las estrellas.

Si decides adquirir el *Manual Básico de CthulhuTech*, podrás crear tu personaje dramático desde cero. Esta *Guía de Inicio* incluye cuatro personajes pregenerados y todo lo que necesitas saber sobre ellos. Esta sección te mostrará los diferentes factores que componen un personaje, así como algunas de las opciones disponibles para cuando crees uno propio.

Los personajes son básicamente los diferentes aspectos de una persona destilados en unas pocas áreas que resulten medibles cuantitativamente. En pocas palabras, dividimos la personalidad en piezas y les asignamos números para poder medirlas. Las dos áreas principales que definen a un personaje de *CthulhuTech* son los atributos, que miden las capacidades innatas de la persona, y las habilidades, que representan la educación formal, el entrenamiento y otras cosas que la persona ha aprendido a hacer en su vida.

Los personajes de *CthulhuTech* forman por lo general parte del Nuevo Gobierno Terrestre y luchan por salvar al mundo de los horrores que lo asedian. Forman parte de una de las dos razas disponibles y de una de las numerosas profesiones.

RAZA

Los humanos ya no son la única especie inteligente de la Tierra. Después de la Primera Guerra Arcanotec, el Nuevo Gobierno Terrestre dio la bienvenida a los nazzadi en el redil. En *CthulhuTech* puedes elegir interpretar a un humano o a un nazzadi (la raza de los personajes pregenerados de esta *Guía de Inicio* ya está determinada).

Los humanos, la antigua especie dominante de la Tierra, se parecen mucho a lo que son en nuestra época, aunque sus miras se han ampliado en gran medida desde el comienzo de la Guerra del Eón y la gente ya no vive con los mismos prejuicios y mezquindades de antaño.

Los nazzadi son creaciones biogenéticas de los migou que originalmente fueron enviados para destruir a la humanidad durante la Primera Guerra Arcanotec. Al descubrir que eran artificiales, se rebelaron contra sus amos ocultos. Son criaturas totalmente negras, pero en lo demás muy similares a los seres humanos. Su cultura es en lo principal como la nuestra, pero se esfuerzan por crear su propia identidad racial.

PROFESIÓN

Aunque las reglas de *CthulhuTech* son tan flexibles que puedes crear casi cualquier tipo de personaje que desees, los recién creados deben pertenecer a una de las siguientes profesiones.

Los Agentes Federales se dedican a mantener a salvo a los ciudadanos del Nuevo Gobierno Terrestre de todo aquello que los amenaza en su propia comunidad, ya se trate de quienes se adentran en la magia más negra y liberan horrores sobre el mundo o de los que tratan de atraer a personas inocentes a la adoración de seres antiguos y terribles.

En parte científicos y en parte hechiceros, los Arcanotécnicos comprenden los principios fundamentales que subyacen tras los motores-D y la tecnología de los mechas. Ser arcanotécnico es un trabajo peligroso con un elevado sueldo acorde a ello. La arcanotecnología encaja al menos en parte en la categoría de “cosas que el hombre no debería conocer”.

Con la llegada de la arcanotecnología y las Guerras Arcanotec surgió un nuevo tipo de sabio: el Erudito de lo Oculto. Lo “oculto” es el término usado en líneas generales para describir las fuerzas ultraterrenas que están asolando la Tierra, y los Eruditos de lo Oculto son aquellos que arriesgan su fortaleza mental para adentrarse en los secretos perdidos que las rodean. Muy a menudo sus búsquedas esotéricas les llevan a la práctica de la hechicería.

Los Investigadores Arcanos son aquellos que se ganan la vida adentrándose en las sombras que los demás no se atreven a explorar. Son personas valerosas que viven en el mundo del ocultismo y buscan cualquier cosa si alguien está dispuesto a pagarles por encontrarla, en especial las que se han perdido en las tinieblas.

A los que han nacido con la capacidad intuitiva de manipular los poderes cósmicos se los conoce como Parapsíquicos. Aunque son capaces de realizar proezas increíbles, a menudo la sociedad desconfía de ellos (dependiendo de cuál sea su capacidad). Están obligados a registrar sus aptitudes ante el gobierno y son estrechamente vigilados. Por otro lado, a menudo encuentran demanda para sus capacidades y hallan puestos de importancia y bien pagados en el ejército, las agencias de la ley o el sector corporativo.

Los Pilotos de Engel, considerados los soldados de élite del Nuevo Gobierno Terrestre, “entran en comunión” con los extraños y misteriosos Engel. Llevan vidas muy tensas y enloquecedoras, puesto que participan en más combate regular que cualquier otra fuerza del NGT.



Los Pilotos de Mecha son el puntal del ejército del Nuevo Gobierno Terrestre, soldados que avanzan en máquinas de guerra motorizadas del tamaño de un edificio. Están allí donde y cuando el NGT los necesita, ya sea realizando labores de vigilancia en bases e instalaciones, lanzándose al asalto junto a las fuerzas especiales, adentrándose profundamente en territorio enemigo, o luchando en primera línea.

Los agentes que están dentro lo llaman “el espectáculo de los fenómenos de feria”, pero el Nuevo Gobierno Terrestre le da el nombre de Servicios Especiales. Se trata de una de las agencias gubernamentales más secretas y se encarga de las amenazas más extrañas, peligrosas y enloquecedoras para la sociedad. Después lo tapa todo discretamente para que la gente pueda dormir tranquila por la noche.

Los Soldados son los guerreros que luchan sin subirse a un mecha. Son la valiente infantería que carga en el campo de batalla, la policía que mantiene el orden en las ciudades del Nuevo Gobierno Terrestre y las tropas de las fuerzas especiales que se cuelan detrás de las líneas enemigas.

Los Tager, guerreros sagrados de la Sociedad Arcana, son aquellos que han realizado el Rito de Unión Sagrada. Se han hecho uno con un simbiote ta'ge, un ser de más allá del espacio y del tiempo que los convierte en poderosos guerreros sobrenaturales.

Estos son sólo unos pocos de los posibles personajes que hallarás en la línea de *CthulhuTech*. Los personajes incluidos en esta *Guía de Inicio* son todos tager.



CARACTERÍSTICAS DEFINITORIAS

Resulta difícil cuantificar la personalidad de un individuo, ya que la gente es inherentemente compleja. Pero por lo menos para proporcionar una idea del comportamiento de cada personaje, vamos a usar las Características Definitivas, dos rasgos que ayudan a definir el núcleo del carácter de tu personaje.

La primera Característica Definitiva es la Virtud, la principal cualidad positiva de tu personaje. La otra es el Defecto, la principal cualidad negativa de tu personaje. Estas dos características no definen por completo el carácter de tu personaje pero sí proporcionan una idea general de cómo es al definir su polarización.

ATRIBUTOS

Cuando le estás describiendo a alguien cómo es otra persona, ¿qué tipo de cosas suelen mencionarse? ¿Es listo? ¿Es guapa? ¿Es fuerte? Eso son los atributos; las capacidades y habilidades innatas de una persona. En *CthulhuTech* usamos seis atributos para medir a un personaje.

Cada uno de estos atributos está puntuado en una escala que va de 1 a 10. Puedes comparar esta escala con cualquier cosa que se te ocurra de la vida real; a menudo se nos pide que valoremos a las personas o a las cosas en una escala similar. Una puntuación de 1 se considera una minusvalía, mientras que 5 es la media humana y un 10 es algo verdaderamente asombroso. En *CthulhuTech* existe la posibilidad de alcanzar 11 o incluso más en la escala: esa gente es un dechado que se sale de la gráfica o posee poderes sobrenaturales.

Los seis atributos son Agilidad, Fuerza, Intelecto, Percepción, Presencia y Tenacidad.

La Agilidad es una medida de la destreza física, la gracia y el refinamiento, la capacidad de hacer que el cuerpo de tu personaje se mueva como él quiere. La agilidad se usa para toda habilidad que requiera control corporal y el personaje la utiliza tanto para luchar cuerpo a cuerpo como para esquivar en combate.

La Fuerza es una medida de la potencia física, la intensidad con la que el cuerpo de tu personaje puede afectar al mundo que lo rodea. La Fuerza se usa para alzar cosas pesadas, agarrar a alguien y cualquier otra cosa que requiera fuerza bruta. También influye en el daño que tu personaje causa en combate cuerpo a cuerpo.

El Intelecto es una medida de la inteligencia, la educación, la capacidad de aprendizaje y la memoria; el modo en que el cerebro de tu personaje procesa y recupera la información. Intelecto se usa para toda habilidad que se aprenda, entre ellas las de muchas áreas técnicas y científicas.

La Percepción es una medida de la consciencia y la agudeza de los sentidos, el modo en que el cerebro de tu personaje recibe la información. La percepción se usa para toda habilidad que requiera atención, y también se usa para la puntería.

La Presencia es una medida del encanto, la belleza, la fuerza de personalidad y la destreza social; el modo en que los demás reaccionan ante tu personaje. Una puntuación elevada en Presencia no indica necesariamente que el personaje tenga que ser hermoso. En lugar de eso podría ser exótico, atractivo, poseer magnetismo personal o lucir un porte inspirador. La Presencia se usa para toda habilidad que implique influir en otras personas.

La Tenacidad es una medida de la resistencia, el aguante y la fuerza de voluntad; lo bien que tu personaje puede hacer que funcione su cuerpo y su mente en circunstancias adversas. La Tenacidad se usa para las habilidades físicas agotadoras y para hacer magia.

HABILIDADES Y CUALIDADES

Mientras que los atributos miden las capacidades brutas y el potencial, las habilidades representan el entrenamiento y la educación del personaje. Cada habilidad es un campo de conocimiento o un tipo de entrenamiento físico en el que el personaje tiene aptitudes. Todo personaje comienza con cierto número de habilidades diferentes evaluadas mediante distintos niveles de pericia.

Como puedes ver en la tabla, los distintos niveles de pericia equivalen a cierto número de dados. Ése es el número de dados que el personaje con una habilidad a ese nivel de pericia puede lanzar en las pruebas.

DOTES

Para simular el nivel de competencia de los personajes con sus aptitudes naturales, cada atributo tiene aparejada una habilidad de Dote. Estas habilidades de Dote se usan como pruebas cuando lo que entra en juego es una aptitud natural en lugar de una respuesta aprendida.

PERICIA

NIVEL DE PERICIA (DADOS)

- Los personajes sin habilidad no poseen una verdadera comprensión de la misma (0 dados).
- Los Estudiantes poseen una comprensión rudimentaria de la habilidad (1 dado).
- Los Novicios poseen una comprensión básica de la habilidad (2 dados).
- Los Adeptos poseen una comprensión meticulosa de la habilidad (3 dados).
- Los Expertos poseen una comprensión avanzada de la habilidad (4 dados).
- Los Maestros poseen una comprensión casi absoluta de la habilidad (5 dados).

ESPECIALIZACIONES

Como las habilidades que se usan en *CthulhuTech* están definidas sólo a grandes rasgos, los personajes pueden especializarse en áreas más concretas dentro de una habilidad determinada, y adquirir así un conocimiento mayor en ese campo. Por ejemplo, un Erudito de lo Oculto se podría especializar en Textos Antiguos como parte de su habilidad de Ciencias Ocultas. Al primer nivel de especialización se le llama “enfocado”; en este nivel, el personaje gana un dado adicional para las pruebas relacionadas con esa área específica. Al segundo nivel se le llama “especializado” y el personaje obtiene dos dados adicionales para las pruebas dentro de esa área específica.

Existen muchas especializaciones diferentes dentro de cada habilidad y los personajes pueden aprender distintas especializaciones para la misma habilidad sin restricción alguna.

CUALIDADES

Las cualidades son aspectos tanto positivos como negativos que afectan a la vida de un personaje pero que no se pueden tener en cuenta mediante el uso de atributos y habilidades. Hay dos tipos de cualidades: las ventajas son rasgos positivos mientras que las desventajas son rasgos negativos.

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

Los atributos secundarios derivan en su mayor parte de los atributos normales. Son seis y ayudan a definir algunas otras áreas importantes de tu personaje; aspectos como la velocidad de reacción, la capacidad mágica y similares.

ACCIONES

Las acciones representan una combinación de reacción, velocidad y capacidad de encargarse de varias cosas a la vez. Por lo general, un personaje puede realizar una acción gratuita y una normal cada turno. Las acciones gratuitas son aquellas que requieren muy poco esfuerzo, como hablar o dar unos cuantos pasos, mientras que las acciones normales son las que exigen verdadero esfuerzo.

No obstante, los individuos más dotados pueden ser capaces de realizar acciones normales adicionales en el mismo intervalo de tiempo. El máximo número de acciones que puede realizar en un turno un personaje con sólo dos extremidades naturales es de tres.



MOVIMIENTO

Puede ser importante saber lo rápido que es capaz de moverse tu personaje. El movimiento del personaje aparece listado con dos valores distintos. El primero es la velocidad de carrera de tu personaje en kilómetros por hora (km/h). El segundo muestra su velocidad de carrera / velocidad prudente en metros por cada turno de combate de cinco segundos (m/t). Su velocidad de carrera es su velocidad máxima a toda pastilla (el personaje que vaya a este ritmo no puede hacer otra cosa aparte de correr). La velocidad prudente es la que se suele usar en situaciones de conflicto intenso.

ORGÓN

Todo el mundo posee la capacidad de utilizar la magia, tanto si conoce la manera de hacerlo como si no. La magia no se alimenta sólo del hechizo y el ritual, sino también de la voluntad y la comprensión del mago. El doctor Wilhelm Reich, que descubrió el orgón mucho antes de la aceptación de la hechicería, creía que esta nueva forma de energía era el origen de un amplio número de fenómenos que están “en completa discrepancia con la teoría de las energías electromagnéticas”. El Orgón representa la reserva de potencia cósmica de tu personaje.

REFLEJOS

Los reflejos son una medida del tiempo de reacción de tu personaje, lo rápido que puede reaccionar durante una situación de tensión. Lo que es más importante, los Reflejos se utilizan para determinar cuándo puede intervenir en el combate.

VITALIDAD

Los personajes de *CthulhuTech* viven en un mundo peligroso y es muy probable que acaben heridos. La Vitalidad mide el nivel global de salud y bienestar de un personaje. Los personajes poseen seis niveles de herida, de Ileso a Moribundo, que se explican en la página 122. Cada uno de ellos equivale a la Vitalidad de tu personaje, por lo que el máximo número de puntos de daño que puede soportar éste antes de morir es de cinco veces su Vitalidad.

A medida que los personajes reciben más daño, se ven afectados por sus heridas. Los que tengan sólo heridas superficiales podrán actuar sin impedimentos, pero los que padezcan heridas graves tendrán dificultad para hacer otra cosa que no sea arrastrarse y gemir de dolor. Por lo tanto, los personajes a menudo son apartados de la acción antes de caer moribundos o más allá.

PUNTOS DE DRAMA

Los puntos de Drama son una de esas cosas que hacen que los personajes dramáticos sean héroes. Representan los sucesos y circunstancias afortunadas que rodean a los personajes principales, como si el destino cuidara de ellos. Golpes de suerte, acciones temerarias, burlar a la muerte: son siempre los puntos de Drama en acción. En términos de juego, cada punto representa un dado. Dependiendo de la situación puedes usar puntos de Drama para sumar dados a una única acción (tuya o de un aliado) o puedes privar a un enemigo de uno de sus dados para una única acción.

Los puntos de Drama desaparecen al gastarlos. Cuando hayas usado uno, desaparece por el momento, pero recibes de nuevo toda la reserva cada vez que juegas. No hay necesidad de llevar un registro de cuándo se regeneran, sencillamente los tienes todos en cada sesión.



El conflicto forma parte del drama. Sin él, tu historia resultaría tan interesante como ver cómo crece la hierba. Existen diversas variedades de conflicto: en algunas ocasiones, a tu personaje se le opone otro ser vivo y otras se trata de un entorno hostil. Ya has aprendido cómo funcionan los Enfrentamientos, que resultan apropiados para circunstancias normales. Sin embargo, a veces aquello a lo que se opone tu personaje está intentando causarle daño o acabar con su vida. De eso versa este capítulo, de todas las maneras de tratar las amenazas al cuerpo y la mente.

COMBATE BÁSICO

El combate básico se divide en una serie de seis pasos, que son siempre los mismos tanto si tu personaje está intentando disparar contra un objetivo a cierta distancia como si trata de darle tortas frente a frente. Todo está recogido en el turno de combate. Por supuesto, hay cosas que pueden modificar algunos de los pasos del turno, pero ya entraremos en algunas de ellas más adelante. Primero echemos un vistazo a cómo funciona todo.

EL TURNO DE COMBATE

Un turno representa cinco segundos de acción dramática de alta intensidad. Durante este turno todos los personajes tienen derecho a actuar de alguna forma en una especie de orden secuencial. Cada uno de los seis pasos se repite de forma independiente para cada persona u objeto implicado.

1. Determinar la Iniciativa

Todo el mundo posee una puntuación de Reflejos, que representa la rapidez con la que reacciona tu personaje y sirve para dilucidar el orden en que tendrán lugar las acciones en todo turno de combate. A este orden se le llama Iniciativa, y se determina al comienzo de cada uno de los turnos. Para determinar la Iniciativa de tu personaje en ese turno, tira un dado y suma el resultado a su puntuación de Reflejos. El combatiente con la Iniciativa más alta es el primero que actúa durante el turno y después todos los demás en orden descendente de resultados de Iniciativa. Los combatientes que tengan la misma puntuación actúan a la vez.

2. Declara el número de acciones

Muchos personajes pueden realizar más de una Acción por turno si así lo deciden. Aunque no hay necesidad de declarar todavía de forma específica qué piensa hacer cada uno, todo personaje capaz de actuar y que desee realizar dos o tres Acciones debe declarar ahora cuántas acciones quiere realizar en este turno. Los personajes que quieran realizar dos Acciones sufren un penalizador de prueba de -2 a todas sus Acciones durante ese turno. Igualmente, los personajes que quieran realizar tres Acciones sufren un penalizador de prueba de -4 a todas sus Acciones durante ese turno. Los personajes que deseen realizar sólo una Acción en el turno actúan sin penalización.

3. Realizar los Enfrentamientos de Combate

Si decides que tu personaje ataca a un oponente, se decide el resultado mediante un Enfrentamiento de Combate con tu contrincante. La habilidad que tu personaje use para su ataque dicta el tipo de defensa que tu oponente puede usar. Si aparece listada más de una habilidad de defensa para ese tipo de ataque, el defensor puede elegir usar la que tenga con mayor nivel de pericia (de las que conozca, por supuesto).

HABILIDADES DEFENSIVAS

ATAQUE	DEFENSA
Pelea	Lucha con Armas, Esquivar o Pelea
Lucha con Armas	Lucha con Armas o Esquivar*
Todas las demás	Esquivar

*Pelea se puede usar como defensa contra Lucha con Armas si el defensor posee armas naturales.

Cuando ya hayas determinado qué habilidades entran en juego, tanto tú como tu oponente realizáis las respectivas pruebas para el Enfrentamiento. Si el resultado de tu prueba es superior al de tu contrincante, le has atacado con éxito y puedes pasar a averiguar cuál es la gravedad de su herida. En cambio, si tu resultado es igual o inferior al de tu oponente, tu ataque ha fallado. Todos los personajes pueden defenderse contra cualquier número de ataques en un turno dado sin penalizaciones, tantas veces como lo necesiten. Esto sólo se aplica si no se trata de ataques por sorpresa, pero ya llegaremos a eso más adelante.

El alcance desempeña durante el combate un papel importante para las armas de proyectiles y arrojadizas. Para cada arma de proyectiles o arrojadiza se han indicado tres tipos de alcance: corto, medio y largo. En esas listas no aparece el alcance extremo, que es el doble de la categoría de largo alcance y, en general, una distancia muy superior a la que se diseñó el arma para ser efectiva. Cuando dispares contra un objetivo, tu alcance modifica tu prueba de habilidad atacante: cuanto más cerca esté tu objetivo, más fácil será acertar. La siguiente tabla te muestra los modificadores para el alcance, que se suman o se restan de tu prueba de ataque.

MODIFICADORES POR ALCANCE

ALCANCE	MODIFICADOR DE DIFICULTAD
Corto alcance	+2
Medio alcance	0
Largo alcance	-2
Extremo alcance	-6

4. Calcular el daño

Si has ganado tu Enfrentamiento de Combate has golpeado a tu víctima y tu ataque ha causado daño. Ese daño se representa mediante una reducción en la Vitalidad total de tu víctima (la Vitalidad es la fuerza vital, salud y voluntad de vivir). La cantidad de daño que causas con un ataque depende de tres factores: el margen de éxito de tu Enfrentamiento de Combate, el tipo de arma que estés usando y tu Fuerza en caso de que hayas atacado con un arma de cuerpo a cuerpo, con las manos desnudas o con armas naturales. Se puede desglosar de este modo:

Éxito

Compara el resultado de tu Enfrentamiento de Combate con el resultado de la defensa de tu oponente. Por cada cinco puntos de diferencia a tu favor tienes derecho a tirar un dado más para el daño (el número mínimo de dados que tiras es uno). También puedes usar la siguiente tabla:

RESULTADO SUPERIOR EN	DAÑO POR ÉXITO
1-5	1 dado
6-10	2 dados
11-15	3 dados
16-20	4 dados

Armas

Las armas causan una cantidad fija adicional de daño. Por ejemplo, una CS-40 Defender (una pistola media) añade un dado de daño, mientras que una katana de acero añade dos.

Fuerza

Si has atacado con las habilidades de Lucha con Armas o Pelea (lo que indica que estabas usando un arma de combate cuerpo a cuerpo o tus manos desnudas), es posible que tu Fuerza afecte al daño total que causas. Esta tabla muestra los modificadores al daño por puntuaciones altas o bajas de Fuerza. Recuerda que al menos siempre tirarás un dado para el daño.

MODIFICADORES POR FUERZA	
FUERZA	MODIFICADOR
1-3	-1 dado
4-7	Nada
8-9	+1 dado
10-11	+2 dados
12-13	+3 dados
14-15	+4 dados

Daño total

Para determinar el daño total suma los tres factores que hemos mencionado y obtendrás el número de dados total de daño para tu ataque. Tíralos y suma los resultados.

Por ejemplo, un personaje ataca a un oponente con su cuchillo de combate de acero. Vence en su Enfrentamiento de Combate y supera en seis la defensa del otro tipo. En función de su éxito comienza con dos dados. El cuchillo de combate tiene una puntuación de daño de +0, por lo que no se suma nada. El personaje tiene una Fuerza de 8, por lo que puede añadir un dado más. En total tira tres dados para calcular el daño producido por su ataque, y obtiene unos resultados de 8, 7, 6. Su daño total es de 21.

5. Comprobar las heridas

Ahora que ya sabes cuánto daño provoca tu ataque, es necesario aplicarlo a la Vitalidad y al Esquema de Heridas de tu oponente. Cada personaje dispone de seis niveles de heridas, de Ileso a Moribundo. Cinco de esos seis niveles tienen tantos puntos como la Vitalidad del personaje, mientras que Ileso sólo se aplica cuando tu personaje no tiene ninguna herida. Por ejemplo, si tu personaje tiene una Vitalidad de 10 harían falta 50 puntos de daño para matarlo, pero entre medias hay varios niveles de padecimiento. Comienzas aplicando el daño a Ileso y avanzas de inmediato a Heridas Superficiales. Una vez has agotado la Vitalidad de un nivel de heridas, sigues aplicando puntos al nivel inmediatamente superior, y así. Para más información consulta los niveles de heridas en esta misma sección.

Volviendo a nuestro ejemplo, nuestro personaje sacó 21 puntos como daño total. Su oponente tiene una Vitalidad normal de 10, por lo que tiene 10 puntos de daño por cada nivel de herida. Actualmente está Ileso, por lo que los 21 puntos se aplican primero a los 10 puntos de Heridas Superficiales, después a los 10 puntos de Heridas Leves y un punto a Heridas Moderadas. Ahora el oponente de nuestro personaje sufre un penalizador de prueba de -3 a sus Acciones y ha quedado reducido a la mitad de su Movimiento. Es lo que se dice un buen golpe.

Armadura

La mayor parte de los personajes no van a lanzarse voluntariamente al combate sin algún tipo de protección. La armadura reduce la cantidad de daño que un personaje sufre en un ataque, en función del tipo de armadura y el tipo de ataque. La armadura posee dos puntuaciones: Trauma, que se usa contra ataques de contacto físico, y Proyectil, que se usa contra todo tipo de armas de proyectil. Estas puntuaciones representan el número de dados que se pueden tirar para reducir el daño de ese tipo. Una vez has determinado cuánto daño recibirías, tira tus dados de armadura, súmalos y reduce en la cantidad resultante el daño que sufres. Aplica el resto a tu Esquema de Heridas.

Prosiguiendo con nuestro ejemplo, digamos que nuestro oponente llevaba una armadura pesada disimulable SENTRYTECH Mk-V, que tiene una puntuación de 1 tanto contra trauma como contra ataques de proyectiles. Por tanto, nuestra víctima tiene derecho a tirar un dado para reducir el daño que ha sufrido, y obtiene un resultado de 8. Resta 8 puntos del daño total de 21, lo que deja el total en 13. En lugar de verse reducido a Heridas Moderadas, ahora sólo tiene 3 puntos en Heridas Leves y en vez de sufrir los efectos de las Heridas Moderadas, ahora sólo tiene un penalizador de prueba de -1 a sus Acciones y ninguno a su Movimiento.

6. Acciones adicionales

Ahora que has completado este proceso para la primera Acción de cada uno de los personajes, prosigue y repítelo para todos los personajes que realicen una segunda Acción, si es que hay alguno. Vuelve a empezar con el personaje de Iniciativa más alta, y repite de nuevo cada paso (no vuelvas a calcular la Iniciativa). Cuando esas Acciones estén completadas repite el proceso para todo aquel personaje que realice una tercera Acción. Recuerda aplicar a todas las pruebas las penalizaciones adecuadas por realizar múltiples Acciones en un solo turno.

Cuando todas las Acciones hayan terminado, regresa al paso 1 y determina las nuevas Iniciativas para el siguiente turno. Continúa con todo este proceso general hasta que el combate termine, ya sea de forma voluntaria o involuntaria.

HABILIDADES DEFENSIVAS

Las habilidades defensivas de *CthulhuTech* engloban un gran número de factores: modificadores de combate, habilidad y pura chiripa reunidos en un solo número. La capacidad de todos los personajes del juego para disponer siempre de la oportunidad de defenderse contra la mayoría de ataques es una simulación de todos esos factores. Las habilidades representan también el entorno, además del resto de aspectos. En lugar de darte listas de modificadores para diversas situaciones de combate, simplemente tienes que seguir realizando tiradas de defensa. Así que recuerda, por muy guay que pueda parecer, tu personaje no está realmente esquivando balas cuando usa su habilidad de Esquivar, sino minimizando la posibilidad de ser alcanzado al aprovecharse de lo que tiene alrededor y de la suerte que los dioses hayan podido concederle hoy.

SITUACIONES ESPECIALES

Durante el combate pueden surgir ciertas situaciones que exigen una atención especial. Mostramos a continuación algunas de ellas, en orden alfabético (aparece una lista más completa en el *Manual Básico* de *CthulhuTech*).

ACCIONES

Durante un turno, cada personaje puede realizar cierto número de Acciones (casi siempre una pero pueden ser hasta tres). Normalmente durante un turno cada personaje puede realizar una Acción gratuita y una Acción normal sin penalización, además de defenderse contra cualquier número de ataques.

Las Acciones gratuitas son sencillas y no requieren ningún esfuerzo coordinado por parte del personaje. Algunos ejemplos de Acciones gratuitas podrían ser:

- Agacharse.
- Dar un par de pasos.
- Gritarle a alguien o pronunciar una frase corta.

Las Acciones normales son aquellas que requieren concentración y, en ocasiones, cierto grado de habilidad. Algunos ejemplos de acciones normales pueden ser:

- Atacar a un enemigo.
- Desplazarse de diversos modos.
- Recargar un arma.
- Sacar un arma.
- Tumbarse boca abajo.

Acciones Múltiples

Algunos personajes pueden realizar más Acciones normales en un turno. Cuando decides realizar Acciones normales adicionales durante un turno, estás metiéndote prisa y debes sacrificar precaución y diligencia en favor de la rapidez. En resumidas cuentas, que recibes penalizadores a tus Acciones. Si decides realizar dos Acciones normales en un turno, las dos sufren un penalizador de prueba de -2. Si decides realizar tres Acciones normales en un turno, las tres sufren un penalizador de prueba de -4.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Los ataques de oportunidad tienen lugar cuando un oponente que actúa con una Iniciativa superior se convierte en un objetivo perfecto. Puede que tu personaje tenga su arma lista y el individuo en cuestión se ponga al descubierto. Puede que esté tratando de abalanzarse a un combate cuerpo a cuerpo contra tu personaje y no hay motivo para que no puedas hacer un disparo precipitado antes de que llegue hasta ti. Si tienes la posibilidad de realizar un ataque de oportunidad, podrás actuar en una Iniciativa superior a la que te corresponde, pero con un penalizador. Sin importar cuántas Acciones declararas que ibas a realizar en ese turno, ahora sólo puedes hacer una (el ataque de oportunidad) porque tus intenciones se han ido al garete. Si se tratara de una segunda Acción, el penalizador por acciones múltiples se aplica y es la última Acción de tu personaje en ese turno. Si el ataque de oportunidad fuese tu tercera Acción, no puedes hacerlo. Los ataques de oportunidad se resuelven de modo habitual pero con un penalizador de prueba de -2 para el atacante, que aumenta a -4 si el ataque de oportunidad constituye una segunda Acción.

FALLOS CRÍTICOS

Aunque a los Enfrentamientos de Combate no se les aplican los éxitos críticos (el número de dados de daño que tiras en caso de éxito ya lo incluye), no ocurre lo mismo con los fallos críticos. Si un personaje saca un fallo crítico en su tirada mientras se defiende, se considera que su tirada de defensa para el Enfrentamiento es cero en lo referente al cálculo de la cantidad de daño recibido en función del éxito. Si el personaje saca el fallo crítico cuando está atacando, pierde sus próximas dos Acciones o un turno completo, lo que sea mayor.

FUEGO CON ARMAS AUTOMÁTICAS

Algunas armas militares están diseñadas para disparar a una sorprendente velocidad y, literalmente, inundan un área con sus proyectiles. Armas como los subfusiles y los fusiles de asalto entran dentro de esta categoría. Si un arma es capaz de realizar fuego automático, verás dos categorías listadas en su apartado de Disparos (velocidad de fuego). El primero es el número normal de disparos, apuntados de forma independiente, que el arma es capaz de realizar por turno y el segundo indica el perfil de fuego automático.



El perfil de fuego automático está compuesto por tres características: objetivo, cadencia y consumo. El primer número representa los objetivos; el número de objetivos individuales que puede cubrir el disparo automático en un arco de 180° situado delante del usuario. Cada objetivo sólo se puede incluir una vez por ráfaga. El segundo representa la cadencia o el número de balas que golpearán a un objetivo alcanzado por el arma automática. El tercer número representa el consumo, que es la cantidad de munición que el arma utiliza cuando dispara a esta velocidad. Si a tu personaje no le quedan balas suficientes en su cargador para alcanzar este número, no puede disparar de forma automática hasta que recargue su arma.

Por ejemplo, un fusil de asalto ligero AR-25 tiene un perfil de fuego automático de 4/1-5/30. Al disparar de forma automática, el usuario puede disparar hasta contra cuatro objetivos distintos, cada uno de los cuales será alcanzado por entre una y cinco balas (medio dado) y gastará treinta de las sesenta balas del fusil, o lo que es lo mismo, medio cargador.

Para disparar de forma automática realiza primero un Enfrentamiento de ataque, contra el que todos los objetivos se defenderán con un penalizador de prueba de -2 por la alta cadencia de fuego. El ataque de disparo automático consume todas las Acciones del personaje en ese turno (por lo que aparte de disparar sólo podría realizar una Acción gratuita). Después, cada objetivo realiza su tirada de defensa contra esa única tirada de ataque. El daño se determina de una manera especial: primero lanza la cantidad que aparece indicada por la cadencia del arma, que normalmente es de medio dado. Eso indica el número de proyectiles que han golpeado al objetivo. Calcula el daño normal de un tiro (éxito más daño del arma) y suma el daño del arma por cada tiro después del primero. El objetivo sólo tiene derecho a una tirada de armadura para protegerse, aunque sea alcanzado por varios disparos. Determina el daño de forma independiente por cada objetivo alcanzado.

Por ejemplo, alcanzas un objetivo con fuego automático de un AR-25 y superas en tres su tirada de defensa. Tiras medio dado y descubres que ha sido alcanzado por cuatro balas. Para calcular el daño lanzas un dado por el éxito, otro por el daño del arma y otros tres por los tres disparos adicionales. Lanzarás cinco dados de daño, cuyo resultado el objetivo podrá reducir con sólo una tirada de armadura.

Ráfagas de tres disparos

Toda arma capaz de disparar de forma automática también puede disparar ráfagas de tres balas (cambiar de un modo de disparo a otro es una acción gratuita). No hay penalizador de prueba por disparar ráfagas de tres tiros. Si la ráfaga tiene éxito, utiliza el margen de éxito y una bala del arma para determinar el daño, contra el cual el objetivo sólo tiene derecho a una tirada de armadura.

Fuego de supresión

Las armas automáticas también se pueden utilizar para realizar fuego de supresión. El objetivo de éste no está necesariamente en alcanzar al enemigo sino en mantenerlo a raya o a cubierto. Para ello realiza un ataque normal de fuego automático, aunque no estás apuntando a nadie. Los primeros diez objetivos que quieran moverse en el arco de 180° delante de la persona que dispara y que estén a corto alcance deben defenderse contra ese resultado total o ser alcanzados por un par de balas. Considera cada ataque con éxito como si el objetivo hubiera sido alcanzado por una ráfaga de tres disparos.

RETIRADA

Cuando estás implicado en un combate cuerpo a cuerpo, no puedes irte alegremente: estás enzarzado con alguien o algo que no quiere que te alejes. Tienes un 50% de posibilidades de apartarte de un combate cuerpo a cuerpo si así lo deseas. Tira un dado: un resultado de 6 a 10 indica que te puedes liberar en este turno. Esta posibilidad se reduce en uno por cada oponente además del primero, por lo que si estás peleando con tres individuos a la vez sólo podrás alejarte si sacas entre 8 y 10 (30% de posibilidades en lugar del 50%).

NIVELES DE HERIDA

Todos los seres vivos de *CthulhuTech* poseen seis niveles de herida que representan su bienestar y su fuerza vital en un sentido amplio. Cinco de estos niveles están compuestos por un número de puntos igual a la Vitalidad de la criatura (lleso sólo se aplica cuando el ser permanece en su estado natural sin daños). A estos niveles de heridas, combinados con la correspondiente distribución de Vitalidad, se les llama el Esquema de Heridas.

Por ejemplo, tomemos a un personaje con la Vitalidad media de 10. Posee 10 puntos de Vitalidad en cada nivel de herida (salvo lleso) y podría soportar un total de 50 puntos de daño antes de morir. La cosa será más o menos así:

EJEMPLO DE NIVELES DE HERIDAS	
PERSONA MEDIA: VITALIDAD 10	
NIVEL DE HERIDA	VITALIDAD
lleso	0
Heridas Superficiales	1 a 10
Heridas Leves	11 a 20
Heridas Moderadas	21 a 30
Heridas Graves	31 a 40
Moribundo	41 a 50
Muerto	51+

Además, cada nivel de herida posee unas características y penalizaciones asociadas.

lleso: A diferencia de los demás niveles de herida, lleso no equivale a la Vitalidad del personaje. Un personaje sólo está lleso si no ha sufrido ningún daño en su Vitalidad, es decir si permanece en su estado natural.

Heridas Superficiales: El personaje sólo tiene algunos rasguños, moratones y magulladuras. No sufre ningún penalizador de prueba.

Heridas Leves: El personaje tiene el aspecto de haberse metido en una pelea y tiene cortes serios, esguinces musculares y cosas así. Sufre un penalizador de prueba de -1 a todas sus Acciones.

Heridas Moderadas: Parece que el personaje se ha enfrentado a algo gordo y ha perdido. Sufre profundos cortes y magulladuras, quemaduras, huesos rotos y similares. Sufre un penalizador de prueba de -3 a todas sus Acciones. Sólo puede realizar un máximo de dos acciones por turno y su movimiento máximo se reduce a la mitad. Su armadura y su velocidad de regeneración, si la tiene, se reducen igualmente a la mitad (redondeo hacia abajo). Esto puede dejar cualquiera de ellas a cero.

Heridas Graves: El personaje tiene pinta de haber salido a rastras de un feo accidente de coche. Tiene fracturas múltiples en los huesos, heridas abiertas que sangran abundantemente y similares. Sólo puede arrastrarse y sufre un penalizador de prueba de -6 a todas sus Acciones. Sólo puede realizar

una Acción por turno e incluso así, sólo las más sencillas. Su velocidad de regeneración, si la tiene, sigue reducida a la mitad, pero ahora su armadura no sirve para nada

Moribundo: Todo indica que el personaje va a morir y bien podría ser así. Está inconsciente y en peligro de caer en coma o desangrarse hasta la muerte. Básicamente sólo puede quedarse tendido sangrando o quejarse un poco si de algún modo recupera el conocimiento. Un personaje que no regenere morirá en menos de una hora si no recibe cuidados médicos. Su velocidad de regeneración, si la tiene, queda reducida a un cuarto. Su armadura sigue siendo inservible.

Muerto: El personaje ha muerto. Guardemos un minuto de silencio.

SORPRESA

Cada vez que un personaje no sea consciente de que recibe un ataque, lo consideraremos un ataque por sorpresa. Una víctima sorprendida por un ataque no puede realizar la tirada de defensa habitual. Para determinar el daño del ataque, se considera que la tirada de defensa de la víctima es cero, como en un fallo crítico. Los ataques por sorpresa suelen ser letales.

PROEZAS FÍSICAS

En ocasiones resulta importante conocer los límites físicos de tu personaje. Aquí hay algunas reglas adicionales que te ayudarán a determinarlos. Aparecen más reglas para proezas físicas en el *Manual Básico* de *CthulhuTech*.

LEVANTAR PESO

La cantidad de peso que un personaje puede levantar viene totalmente determinada por su Fuerza. La tabla de capacidad de levantamiento de peso indica la cantidad máxima de peso que el personaje puede levantar. Además, estos pesos pueden servir para que te hagas una idea de lo que es capaz de hacer una Dote de Fuerza: arrancar de sus bisagras una puerta normal cuando el personaje puede levantar una tonelada no debería resultar muy difícil.

Un personaje puede incrementar su capacidad de levantamiento de peso mediante una prueba de Dote de Fuerza. Para aumentar su capacidad en un punto de Fuerza necesita superar una prueba desafiante, en dos puntos pasa a ser una prueba difícil, en tres una prueba increíblemente difícil y en cuatro puntos ya es legendaria. Si dos o más personajes cooperan, sus capacidades de levantamiento hacen fondo común para la tirada.

Trasladar objetos pesados es un caso distinto. Los personajes pueden moverse a toda su velocidad cuando trasladan un peso de hasta la mitad de su límite total. Entre la mitad y tres cuartos de su límite el personaje se mueve a la mitad de velocidad, y de tres cuartos a su límite el personaje se mueve a un cuarto de su velocidad.

CAPACIDAD DE LEVANTAMIENTO DE PESO

ATRIBUTO DE FUERZA	PESO
1	15 kg
2	20 kg
3	25 kg
4	35 kg
5	45 kg
6	70 kg
7	110 kg
8	180 kg
9	320 kg
10	450 kg
11	600 kg
12	725 kg
13	900 kg
14	1100 kg
15	1400 kg
16	1800 kg
17	2700 kg
18	3600 kg
19	4500 kg
20	5500 kg

Por supuesto, la masa, el tamaño, la adherencia y otros factores afectan a la facilidad con que algo se puede levantar o trasladar, por lo que debes usar tu sentido común con estas reglas como guía.

SALTAR

En un homenaje a los elementos anime de *CthulhuTech*, los personajes pueden saltar más de lo que serían capaces en el mundo real. Un personaje comienza con una distancia base de salto de dos metros en horizontal o uno en vertical. No obstante, pueden intentar realizar saltos mayores, lo que requiere una prueba de Atletismo. El grado viene determinado por el factor en que el personaje desea aumentar su distancia de salto. Duplicarlo es desafiante, triplicarlo es difícil, cuadruplicarlo es increíblemente difícil y quintuplicarlo es legendario. No obstante, la velocidad puede ayudar. Si se está moviendo a más de la mitad de su velocidad máxima, reduce el grado en una categoría.

MIEDO Y LOCURA

El universo de *CthulhuTech* es un lugar aterrador. Tus personajes dramáticos están condenados a enfrentarse a situaciones tanto terribles como duras para la mente y por ese motivo entran en juego el miedo y la locura. La diferencia entre miedo y locura es que el miedo es una reacción a una amenaza inmediata, ya sea física o no, y la locura una distorsión permanente de la percepción de la realidad, causada bien por un desequilibrio químico cerebral o por una constante exposición a situaciones horribles o desequilibrantes. En esta *Guía de Inicio* sólo exploraremos en detalle los efectos del miedo.

MIEDO

En ocasiones los personajes de *CthulhuTech* presencian sucesos demasiado aterradores para su paz mental. Cada vez que un personaje contempla algo terrible tendrás que comprobar si se asusta y sufre los Efectos de Miedo.

Una prueba de Miedo es una prueba de Dote de Tenacidad frente a una dificultad determinada por el Guía. Muchas criaturas poseen una puntuación de Miedo, que representa la dificultad de las pruebas de Miedo de los personajes que se topan con ellas. Si tienes éxito, logras controlar la situación sin sufrir mayores efectos. Pero en cambio, si fallas una prueba de Miedo deberás tirar una vez en la siguiente tabla (dos si el fallo ha sido crítico), para recibir el efecto del Miedo.



EFFECTOS DEL MIEDO

RESULTADO DE 2D10

2-Efecto físico: El poder bruto de tu temor se manifiesta mediante algún tipo de efecto físico permanente. Puede que se te encanezca el pelo, que te salga un tic en el ojo, que tiembles de vez en cuando sin motivo aparente o que sufras un defecto del habla. Esta afección se puede curar mediante terapia, con la excepción de las manifestaciones físicas como el pelo blanco. Pierdes un turno mientras tratas de asimilar tu miedo.

3-Pérdida de control corporal: La visión te sobresalta y te deja helado. Eres incapaz de entrar en acción durante un turno. Además, pierdes de forma temporal el control de tus funciones corporales con la consiguiente incomodidad y vergüenza.

4-Olvido: Olvidas la mayor parte de la experiencia, cuando no toda; será como una zona en blanco de tu memoria. Aunque por ahora puedes seguir actuando, la escena desaparecerá de tu mente en cuanto termine. No obstante, las cosas no se pueden reprimir del todo, así que puede que durante un tiempo te veas asaltado por las pesadillas. Sufres un penalizador de prueba de -1 a todas las acciones durante el resto de la escena.

5-6-Desmayo: La visión te asusta o te incomoda de forma tan profunda que sencillamente no eres capaz de soportarlo. Caes desmayado e inconsciente durante por lo menos un minuto, o cinco minutos si nadie intenta despertarte.

7-8-Encogerse de miedo: Te encoges de miedo e intentas alejarte de allí de forma patética. No puedes correr (te tropezarías contigo mismo si lo intentaras) pero nada impide que vayas a gatas y gimotees. De hecho, es más que probable que acabes llorando o sollozando. Sufres un penalizador de prueba de -2 a todas las Acciones durante el resto de la escena y debes superar una prueba difícil de Tenacidad para realizar cualquier acción directa contra el origen de tu miedo.

9-10-Gritar: La visión te asusta y te atemoriza, y gritas de terror. Pierdes tu siguiente Acción.

11-12-Aturrido: La visión te aturde más allá de tu capacidad de pensamiento racional y eres incapaz de realizar acción alguna durante un turno.

13-14-Convulsiones: La visión te impacta profundamente y provoca que te retires de forma temporal a tu interior. No puedes realizar Acciones y tiembles y babeas durante los siguientes 1 a 5 minutos (medio dado). Es posible tanto que recuerdes la experiencia como que la olvides a continuación.

15-16-Terror: Estás absoluta y completamente aterrado y sales corriendo y gritando. Harás lo que sea necesario para alejarte del suceso que te ha asustado. Cuando finalmente estés lejos y te sientas un poco más seguro sufrirás los efectos de Encogerse de Miedo (ver más arriba) durante los siguientes 1 a 5 minutos (medio dado). Es más que probable que solloces o chilles durante todo ese periodo.

17-18-Fascinación morbosa: La visión te asusta pero tu temor se convierte en fascinación. Te sientes atraído por lo que te haya atemorizado y desarrollas un deseo obsesivo por estudiarlo y aprender más sobre él durante los siguientes 1 a 5 días (medio dado).

19-Trastorno temporal: La experiencia es tan aterradora que desarrollas algún tipo de trastorno del comportamiento permanente a discreción de tu Guía. Algunos trastornos adecuados pueden ser de la alimentación, del sueño, de la atención o del temperamento (técnicamente son trastornos de ansiedad, del estado de ánimo, furia o trastornos físicos menores). Como alternativa, usa Convulsiones.

20-Fobia: El terror te ha afectado tan profundamente que ahora temes de forma permanente a aquello que te haya asustado. Recibes un desorden permanente de ansiedad (fobia). Como alternativa, usa Terror.

LA PIEDRA ORTHANACH

Ahora que te has hecho una idea tanto de la ambientación como de las reglas de *CthulhuTech*, es hora de ponerlas a prueba. El resto de esta *Guía de Inicio* incluye una historia lista para jugar y cuatro personajes.

TRASFONDO DE LA AMBIENTACIÓN

Sin que lo sepa la mayoría de la población, realmente se están librando dos guerras por la supervivencia de la humanidad. La Guerra del Eón es la que aparece en los noticiarios, donde los valientes soldados del Nuevo Gobierno Terrestre luchan contra los migou y los Discípulos de la Tormenta Devastadora y tratan de contener a la Orden Esotérica de Dagón. En un sentido menos estricto, también engloba los esfuerzos de la Oficina Federal de Seguridad y la Oficina de Seguridad Interna para luchar contra las sectas que acechan bajo la superficie de la sociedad.

Y por el otro lado está la lucha secreta, la Guerra en la Sombra, que se libra en lugares ocultos para el resto del mundo. La Corporación Chrysalis, una de las compañías más poderosas del mundo e infiltrada por una secta, amenaza el Nuevo Gobierno Terrestre de formas que la gente ni siquiera puede imaginar. Sólo un grupo puede detenerla, la misteriosa organización secreta conocida como la Sociedad Arcana. Son héroes al margen de la ley, que operan más allá de los confines de la legalidad pues no confían en un gobierno que consideran expuesto al enemigo. Sus principales soldados son hombres y mujeres que han decidido someterse al aterrador Rito de Unión Sagrada para formar una simbiosis con una criatura de más allá del tiempo y del espacio. Se convierten así en criaturas conocidas como tager, gente que puede pasar al instante de su forma mortal a la de un monstruoso depredador humanoide. El único problema es que las fuerzas del Nuevo Gobierno Terrestre dispararán a matar contra un tager en cuanto lo vean. No es que el NGT sepa lo que son los tager, pero si ven un monstruo tratarán de acabar con él. Por suerte, la mayor parte del tiempo los tager pueden ocultarse a simple vista.

La Sociedad Arcana mantiene varias redes de apoyo fundamentales para asistir a los tager en sus misiones. Las dos que serán de mayor trascendencia para esta historia en particular son la red de Operadores y la red de Guardianes del Saber. Los Operadores son la gente con la misión de ayudar a las manadas de tager en cuanto lo necesiten. Se sientan en los terminales, encuentran información, hacen llamadas, piratean sistemas y cualquier otra cosa que se pueda realizar desde un ordenador y una consola de telecomunicaciones. Por su parte, los Guardianes del Saber están al cargo de los archivos de la Sociedad Arcana y los tager recurren a ellos cuando lo que necesitan saber es de naturaleza arcana o esotérica.

Desde la Primera Guerra Arcanotec, el Nuevo Gobierno Terrestre se ha esforzado para convertir las ciudades en arcologías. Las arcologías son ciudades dentro de edificios. Normalmente tienen unos cincuenta pisos de altura, con diez "niveles" de arcología. Cada uno de ellos tiene cinco pisos de alto, ocupados por edificios de cuatro pisos y una planta de espacio vacío antes de llegar al techo. Los techos están cubiertos de cristal líquido con lo que se puede simular el cielo y el sol dentro del edificio. Los diseñadores tratan de hacer todo lo que está en su mano para que estas estructuras resulten habitables. Las calles parecen calles normales de una ciudad, sólo que más estrechas puesto que dentro de las arcologías sólo se permiten vehículos de emergencias y de mantenimiento. Se cultivan plantas, árboles y parques para mantener un aspecto aceptablemente orgánico. Hasta el clima es simulado: los ventiladores de las paredes generan la brisa y los aspersores imitan la lluvia. La temperatura fluctúa en función de la estación, pero siempre permanece dentro de un rango agradable. Todo (casas, centros comerciales, parques, áreas industriales) está dentro y cada vecindario

es aproximadamente independiente. Se consideran lugares seguros, puesto que para entrar en una arcología es necesario atravesar un punto de control de seguridad, donde se comprueban las ondas cerebrales y el ADN antes de permitir el paso; para los horrores innombrables resulta mucho más complicado acceder a las arcologías. La mayor parte de lo que suceda en esta historia tendrá lugar en el interior de la arcología de Chicago.

Eso no significa que no haya gente que viva fuera de las arcologías. Algunas personas sufren de lo que se conoce como Síndrome del Edificio Enfermo y no pueden pasar demasiado tiempo en el interior. A otros no les gusta que el gobierno esté siempre vigilando sus movimientos. Sea cual sea el motivo, casi siempre crece una ciudad alrededor de la arcología pero, en el mejor de los casos, estos lugares se consideran suburbios.

Si sólo pretendes jugar esta historia, te conviene dejar de leer en este punto. No obstante, puedes pasar el siguiente capítulo y echar un vistazo a los personajes, que comienzan en la página 27. Las capacidades generales de los tager aparecen en la página 28.

TRASFONDO DE LA HISTORIA

Antiguas narraciones del folclore irlandés sugerían la existencia de un extraño artefacto conocido como la piedra Orthanach. Se decía que el poder innato de esta roca canalizaba una energía arcana tan impresionante que los habitantes de la región en millas a la redonda podrían disfrutar de los beneficios de los rituales drúidicos. Estos rituales agradaban a los dioses y el pueblo disfrutaba de generosas cosechas de un extremo a otro de la región. También se dice que el origen de la piedra Orthanach podría estar en un fragmento que se habría desprendido de la famosa Lia Fail (Piedra del Destino) la espada de Cuchulainn, un heredero al trono muy defraudado. La piedra Orthanach siguió siendo un importante foco de las ceremonias religiosas hasta la caída definitiva de las tradiciones drúidicas en Irlanda. Pronto desapareció de la vista y del recuerdo y así permaneció durante cientos de años; no fue vista de nuevo por ojos humanos hasta hace muy poco.

La Sociedad Arcana de Irlanda descubrió hace casi tres semanas un plan de los Hijos del Caos. Unos equipos arqueológicos contratados por una filial de la Corporación Chrysalis habían estado trabajando duro, excavando en unos yacimientos cercanos a la bahía de Bantry, en el sur de Irlanda, desde hace casi un año. Las comunicaciones interceptadas revelaron a la Sociedad Arcana que el objetivo tan arduamente buscado de esta excavación arqueológica podría haber aparecido al fin. Las investigaciones adicionales pusieron al descubierto un plan en el que los Hijos del Caos utilizarían lo que consideraban la auténtica y verdadera piedra Orthanach para realizar un ritual desconocido pero, sin duda, devastador. Pronto se trazó un plan y se envió de inmediato un equipo de incursión de tager para capturar la piedra. Fue un éxito.

Los tager de la Sociedad Arcana de Irlanda eran conscientes de que sus adversarios pronto barrerían la región en busca de su desaparecida recompensa. Era necesario trasladarla a un lugar seguro donde pudiera ser examinada por expertos capaces de traducir las marcas rúnicas que decoraban su superficie. Se consideró que el hombre más indicado para la tarea era un poderoso hechicero de la Sociedad Arcana llamado Reece Abernethy. Su excepcional conocimiento esotérico y su innegable dominio del folclore celta le convertían en un candidato perfecto para estudiar la piedra. Abernethy, profesor residente de la Universidad Northwestern, estaba muy versado en la investigación de antiguos artefactos y reliquias. Se recibieron las órdenes oportunas y la piedra Orthanach fue pronto trasladada con un correo hacia Chicago y la seguridad que proporcionaba la importante presencia allí de la Sociedad Arcana.

Iba a ser una misión sencilla pero de alto secreto. Sólo un puñado de personas conocían los detalles de la identidad del correo, su ruta y los puntos de encuentro. Se tomaron todas las precauciones para eliminar la posibilidad de una filtración de esta información y su posible interceptación por parte de agentes de la Corporación Chrysalis. Un Phantom de nombre Egan Walsh (indicativo Glass) fue el elegido para trasladar la piedra a Chicago. Lo introdujeron discretamente mediante un pequeño bote en una instalación portuaria de la bahía de Bantry. Desde allí se coló de polizón en un carguero transatlántico, dentro de un contenedor con la comida y el equipo necesarios para mantenerse con vida durante el viaje. Se consideró que ése era el mejor modo de introducirlo en Norteamérica sin que lo detectaran ni le siguieran la pista. El plan era que un equipo de tager radicados en Chicago se encontrara con Walsh en el puerto de esa ciudad y lo escoltaran a él y a su valioso equipaje hasta un lugar seguro.

La historia comienza cuando la manada de personajes tager, que residen en Chicago, se dirige a reunirse con el correo. Son alrededor de las diez de la noche y la zona de los muelles portuarios se dispone a afrontar una velada tranquila. El equipo debe colarse en las instalaciones del puerto de Chicago, localizar al correo en el lugar de cita previsto y sacarlo de allí sin ser detectados.

ACTO I: CITA

Objetivos: Infiltrarse en las instalaciones de seguridad portuarias sin ser detectados. Encontrar el contenedor en el que se transportó al correo. Sobrevivir al ataque de los dhohanoides y escapar antes de que lleguen las autoridades.

Entorno: Los muelles del puerto de Chicago en el lago Michigan, que se extiende al sur a lo largo de la costa y más allá de los muros de la arcológia de Chicago.

Lee lo siguiente a tus jugadores:

“El mensaje llegó esta mañana a primera hora. La Operadora de vuestra manada, una mujer perspicaz y espabilada llamada Michelle que regenta un club nocturno, os ha contado que la Sociedad Arcana necesita que os encarguéis esta misma noche de una misión crítica. La Sociedad ha robado hace poco un poderoso artefacto mágico de manos de la Corporación Chrysalis en Irlanda. La piedra Orthanach, como se la conoce, llegará dentro de un contenedor marítimo bajo el cuidado de un correo, un tager Phantom conocido como Glass. Debéis reuniros discretamente con Glass en el puerto de Chicago esta noche a las 22:00 y escoltarlo a él y a la piedra hasta un piso franco de la Sociedad Arcana cerca de la Universidad Northwestern. Si todo se desarrolla según el plan, os acostaréis temprano. Pero claro, ¿cuándo salen las cosas según el plan?”

Eres libre de dar a los jugadores la oportunidad de hablar entre ellos para hacerse una idea de qué personajes llevan los demás y cuáles son sus diferentes capacidades. Como esta partida está pensada para constituir una breve aventura introductoria, ir directamente al puerto de Chicago para reunirse con el correo es el mejor curso de acción.

El primer desafío será entrar en el puerto sin ser detectados. Las instalaciones están bien protegidas, con una alta valla, cámaras de seguridad, perros de vigilancia y patrullas de guardia. En el muelle hay amarrados tres barcos, y uno de ellos es el carguero que ha llegado desde Irlanda. Los contenedores están amontonados en gigantescas hileras pobremente iluminadas por las farolas. Son las diez de la noche y una llovizna ligera y gélida empapa toda la zona.

Las instrucciones que han recibido los personajes indican que el correo les esperará dentro de uno de los contenedores, identificado con el código TRLU4284746. Hay siete terminales principales, cada una llena de filas de contenedores apilados. La manada puede optar por buscar al azar el contenedor, pero harán falta varias horas y cierto grado de suerte para lograrlo antes del alba.

Cuando el equipo se mueva por el almacén, tendrá que realizar pruebas de Sigilo y Observar para encontrar su objetivo y evitar ser detectados por la seguridad del puerto. Haz que cada jugador realice una prueba de Sigilo cuando intente entrar por primera vez en el puerto, con un grado medio. El éxito indica que logra entrar sin complicaciones. Haz que los jugadores realicen otra prueba al moverse por el almacén, en esta ocasión a un grado desafiante. El éxito significa que logran desplazarse sin que salte ninguna de las medidas de seguridad del puerto. Si fallaran sus tiradas de Sigilo y fueran detectados como intrusos, los guardias de seguridad intentarían capturarlos con la ayuda de pistolas aturdiroras y armas de fuego. Si los personajes revelan que son criaturas ultraterrenas, los guardias informarán de inmediato al Departamento de Policía de Chicago y se enviará un exoesqueleto mecánico para enfrentarse a ellos. Los tager no pueden luchar contra el exoesqueleto mecánico, lo más probable es que éste los matase de un solo disparo. Huir es la mejor opción.

Guardias de seguridad

Nivel de Experiencia: Experimentado

Atributos: Agilidad 7, Fuerza 7, Intelecto 5, Percepción 8, Presencia 6, Tenacidad 7.

Atributos secundarios: Acciones 2, Movimiento 21 km/h (29/7 m/t), Orgón 11, Reflejos 6, Vitalidad 12.

Habilidades generales: Bajos Fondos: Novicio, Comunicaciones: Novicio, Conocimiento Regional: Adepto, Cumplimiento de la ley: Novicio, Intimidar: Novicio, Idioma (inglés): Experto, Observar: Experto, Persuasión: Adepto, Seguridad: Experto, Sigilo: Adepto, Vigilancia: Adepto.

Habilidades de combate: Esquivar: Adepto, Lucha con Armas: Experto, Pelea: Novicio, Puntería: Adepto.

Armas y armadura: Pistola pesada CS-44 Enforcer (alcance 11/25/40, daño +2, 2 disparos, munición 15), Bastón extensible (daño 0), Armadura ligera Sentrytech Mk-IV (protección 0/1).

Equipo: Pistolera de cinto, Gafas de visión nocturna con iluminación de infrarrojos, Uniforme de guardia de seguridad.

Una vez hayan evitado la seguridad del puerto, los personajes pueden empezar a buscar el contenedor. Hacerlo al azar les llevará horas y requerirá un éxito en una prueba de Observar contra un grado medio. No obstante, hay un despacho portuario cerca de la terminal 5. Colarse en el despacho permitirá a la manada acceder a los manifiestos de carga almacenados en uno de los ordenadores. Quien desee saltarse el sencillo programa de seguridad que hay en la máquina debe superar una prueba de Informática con grado desafiante. Si lo logra, obtendrá la localización del contenedor que busca. El TRLU4284746 está situado en la terminal 2, hilera 7.

Haz que todos los demás personajes presentes realicen una prueba de Observar a un grado medio. Los que tengan éxito se fijarán en que algo raro sucede: hay un poco de sangre alrededor de la consola del ordenador. Si la manada se toma tiempo para mirar por la sala, hallará el cuerpo de un operario de los muelles en uno de los armarios trasteros. Sus tripas cuelgan abiertas en canal en medio de un revoltijo sanguinolento. El crimen parece reciente.

El hallazgo del operario muerto debería incrementar la sensación de urgencia por encontrar el contenedor. No obstante, la manada debe permanecer en las sombras y evitar ser detectada por la seguridad portuaria. Cuando los personajes tengan a la vista el contenedor TRLU4284746, sabrán enseguida que han llegado al sitio correcto. La entrada está rodeada de señales de violencia. Dos cuerpos humanos salpicados de sangre por todas partes convierten la escena en la extraña obra de arte de un carnicero. La puerta del contenedor está abierta de par en par y, salvo por algunos pequeños objetos de supervivencia, no hay nada de interés dentro. El correo ha desaparecido.



Que cada uno de los personajes realice otra prueba de Observar a grado medio. Los que tengan éxito se fijarán en algo importante: uno de los cadáveres tiene en su brazo un ordenador portátil (conocido como peek) encendido. Es vital que los personajes tengan la oportunidad de cogerlo antes de que de verdad se desate el caos.

La manada apenas tendrá tiempo para digerir toda esta información antes de que un grupo de dhohanoides emboscados se lance al ataque. Es como si supieran que los tager iban a venir, y también cuándo. La fuerza dhohanoide consiste en dos Dua-Sanari, cuatro Ramachese y un Elib (las características de estos monstruos aparecen a partir de la página 41). El follón subsiguiente alertará sin duda a la cuadrilla de seguridad portuaria, que cuando llegue se quedará alucinada ante la batalla de monstruos que se desarrolla ante sus ojos y saldrá corriendo tan rápido como le sea posible. Es sólo cuestión de tiempo que se presenten unidades de policía en exoesqueletos mecánicos para enfrentarse a esta amenaza pública. Por lo tanto, los tager tienen que encargarse de esta nueva amenaza y realizar una rápida fuga antes de que aparezca la policía. Eres libre de utilizar los sonidos de sirenas en la distancia y de neumáticos frenando en los momentos apropiados de la pelea para crear el máximo nivel de tensión.

ACTO II: CHAQUETERO

Objetivos: Introducirse en el peek dhohanoide y descubrir el mensaje del chivatazo. Averiguar quién es el topo de la Sociedad Arcana. Descubrir adónde han sido conducidos el correo y la piedra Orthanach.

Entorno: El Vision, un club de baile de moda situado en el centro de Chicago, en la calle Dearborn. La residencia de Tareda, en el segundo nivel de la Avenida Dickens, Lincoln Park, Chicago. El exterior de la casa de Abernethy en Evanston.

Lee lo siguiente a tus jugadores:

“Con la misión echada a perder, os queda la incógnita de qué hacer a continuación. No cabe duda de que debéis encontrar la pista del correo desaparecido y recuperar la piedra. Todas las señales apuntan a que vuelve a estar en poder de la Corporación Chrysalis. Ahora que habéis esquivado a las autoridades, sólo queda una cosa por hacer: examinar la única prueba de la que disponéis. A no ser, claro está, que alguien tenga otra idea”.

Los jugadores, siendo como son, posiblemente sí tengan otras ideas. Eres libre de seguirles la corriente del modo que consideres oportuno. No obstante, en el fondo sólo hay una pista que pueda ponerles en la senda correcta (es decir, a no ser que decidáis crear otra).

Los personajes disponen ahora de la oportunidad de examinar el peek confiscado. Que aquél que quiera ponerse a ello realice una prueba de Informática a un grado medio. El éxito le permitirá acceder a la lista de mensajes de su anterior dueño, que por suerte no era muy concienzudo a la hora de proteger sus datos. Uno de los mensajes más recientes que alberga el peek capturado resulta ser un duplicado exacto del que recibió la manada para acudir a la cita con el correo. Contiene el lugar exacto y el momento preciso de su cita. Obviamente la manada ha sido traicionada desde dentro.

Que ellos sepan, sólo tres personas estaban al tanto de esta misión y han podido tener acceso al mensaje. Se trata de la Operadora de la manada Michelle Gatien, Reece Abernethy, el hechicero de la Sociedad Arcana que iba a hacerse cargo de la piedra Orthnach en la Northwestern y alguien llamado Tareda. La manada sabe que el origen del mensaje está en Michelle y que suele ser el primer contacto de los personajes, por lo que es el punto lógico de partida. Si hay un topo dentro de la Sociedad, la manada debe actuar rápidamente para hallar una pista referente al paradero del correo.

Michelle Gatien, la Operadora de la manada

Michelle es una exmodelo de treinta y cuatro años, ahora dueña de su propia empresa. Es aguda, espabilada en los negocios y muy hermosa. Decidió encargarse del negocio familiar cuando su padre murió algunos años atrás en un accidente. Resultó que el accidente en cuestión fue una explosión amañada por los Hijos del Caos para intentar asesinar a alguien, y su padre un daño colateral. El negocio del que se hizo cargo como dueña y gerente es uno de los clubes nocturnos más destacados de Chicago, el Vision. Por su club pasa una sorprendente cantidad de información que ella trata de utilizar para mayor provecho de la Sociedad Arcana. Su despacho en el club está lleno de potente equipo informático y de telecomunicaciones, todo ello hábilmente camuflado.

Lee lo siguiente a tus jugadores:

“Hace poco que empezasteis a trabajar con Michelle, por lo que no habéis tenido la oportunidad de establecer una verdadera relación con ella. Por las videoconferencias sabéis que es una mujer hermosa de treinta y pocos años, pero aún no la habéis conocido en persona. También sabéis que regenta un club nocturno en Chicago y que usa la información que aflora en el local para ayudar a la Sociedad. En estos momentos bien podría ser la persona que os ha tendido la trampa. Y aunque no lo sea, seguramente pueda señalaros la dirección adecuada”.

Los personajes podrían ir a probar en varios de los clubes de moda de la ciudad y posiblemente fueran capaces de deducir cuál es el de Michelle, pero lo más probable es que simplemente la llamen y le pidan un encuentro en persona. Ella se mostrará sorprendida ante su petición y preguntará por qué necesitan algo así de forma tan repentina. Si los personajes le comunican los detalles de lo ocurrido esa noche, Michelle les urgirá a reunirse con ella en el club para discutir el siguiente paso. También se ofrecerá a ponerse en contacto con las demás personas relacionadas con el mensaje filtrado, Tareda y Abernethy, a no ser que la manada le indique lo contrario.

Ya serán más de las once de la noche cuando los personajes regresen a la arcología de Chicago. Al llegar al Vision encontrarán el club nocturno en todo su apogeo: multitudes, la música de baile más moderna, cócteles (y más) inflamando las libidos como un virus y, por supuesto, un amplio espectro de juegos de luces siempre cambiantes que retuercen las sombras como grotescas víctimas de la tortura.

El despacho de Michelle está en la planta superior, donde seguramente les haya indicado que se reúnan con ella. La seguridad del club ha recibido el aviso de su llegada, por lo que los personajes no tendrán problema para acceder al despacho. Haz que cada uno de ellos realice una prueba de Observar con grado desafiante al atravesar el club. A los que la superen les quedará la sensación de ser vigilados intensamente, aunque resulta difícil decir por quién con esa muchedumbre de parroquianos bailando a su alrededor. Esta visita podría ser algo legal o una trampa, y la manada tendrá que enfrentarse a ello de un modo u otro.

Cuando los personajes alcancen el despacho de Michelle la encontrarán un poco nerviosa. Parece estar guardando documentos y otros objetos importantes, además de realizar copias de seguridad de unos discos de datos y borrando la información de otros. Cuando le pregunten, lee la siguiente información a tus jugadores:

“Mirad, es estupendo conocerlos al fin en persona y todo eso, pero me largo de aquí. Si realmente nuestras comunicaciones han sido intervenidas, ¿quién será el siguiente? ¿Yo? ¿Vosotros? ¿Los demás?”.

Puede que alguien indague por Tareda, que no resulta conocido para los personajes, o que le pregunten por qué también envió la información de la cita a éste y a Abernethy.

“Tenía que asegurarme de que Abernethy supiera que todo se iba a realizar esta noche, para que pudiera prepararse para recibir la piedra de Glass. Tareda es el Guardián del Saber que consiguió que Abernethy se implicara inicialmente en esto. Quería ser el primero en catalogar lo que descubrieran sobre el artefacto. Es un tío legal, así que le mantuve al tanto”.

Puede que, llegado este punto, los personajes se fijen de Michelle o no. Quizá tengan otras preguntas, así que dales la oportunidad de realizar al menos una antes de pedirles que hagan pruebas de Observar a grado desafiante. Los que tengan éxito se fijarán de pronto en un pequeño punto rojo en el lateral de la cabeza de Michelle: el extremo de una mira láser apuntada a través de la ventana del despacho, desde una terraza situada al otro lado de la calle. Quien se fije en el puntero deberá realizar entonces una tirada de Iniciativa. El tirador tiene una Iniciativa de 12 y uno de los personajes tendrá que superarla para poder apartar a Michelle de un empujón y salvarle la vida. Fracasar significa que sus sesos se esparcirán por la sala por culpa de una aguja de alta velocidad.

Cuando la aguja haya atravesado la ventana, sean cuales sean las consecuencias, es muy posible que los personajes se dediquen a buscar al tirador. Un éxito con una prueba media de Observar les permitirá distinguir a un varón humano de constitución media en la terraza del otro lado de la calle que vuelve a introducirse en el edificio. Este tirador es un asesino a sueldo contratado por la Corporación Chrysalis para silenciar los vínculos con sus actividades. No presentará pelea, sino que correrá y tratará de alejarse desesperadamente de los jugadores. No obstante, la manada cuenta con la ventaja de ser tazer y al asesino le será difícil esquivarlos durante mucho tiempo.

El tirador

Nivel de Experiencia: Experimentado

Atributos: Agilidad 7, Fuerza 5, Intelecto 7, Percepción 8, Presencia 6, Tenacidad 7.

Atributos secundarios: Acciones 2, Movimiento 18 km/h (25/6 m/t), Orgón 12, Reflejos 7, Vitalidad 11.

Habilidades generales: Atletismo: Adepto, Comunicaciones: Adepto, Conocimiento Regional: Adepto, Cultura: Novicio, Delincuencia: Adepto, Idioma (inglés): Experto, Idioma (nazzadi): Adepto, Informática: Adepto, Labia: Experto, Lectoescritura: Adepto, Observar: Adepto, Sigilo: Adepto, Vigilancia: Adepto.

Habilidades de combate: Esquivar: Novicio, Pelea: Adepto, Puntería: Adepto.

Armas y armadura: Pistola media CS-40 Defender (alcance 15/25/45, daño +1, 2 disparos, munición 15), Fusil de riel de francotirador RG-21 (alcance 95/485/940, daño +3, 2 disparos, munición 15), Armadura ligera Sentrytech Mk-IV (protección 0/1).

Equipo: Auricular de comunicación inalámbrica, Grabador de vídeo digital, Pistolera ocultable, Gafas de visión nocturna con iluminación de infrarrojos, Silenciador, Ropa normal.

Lo excitante de la escena de persecución subsiguiente depende de ti. Si dispones del tiempo necesario y los jugadores están dispuestos, lánzate a fondo. Para empezar, alcanzar al tirador requiere éxitos en pruebas medias de Observar y de Atletismo, mientras el asesino se aleja por el callejón posterior. Perseguirle por el laberinto de callejuelas precisa de nuevo una prueba de Observar (contra el Sigilo del tirador) y otra de Atletismo. Si los personajes fallan alguna de estas tiradas, concédeles una última oportunidad con las mismas pruebas. Si los personajes logran alcanzarlo o le hieren de gravedad, la esperanza de vida del asesino será por desgracia muy corta puesto que tragará una píldora con veneno. Morirá en cuestión de minutos mientras se convulsiona y echa espuma por la boca. No lleva nada encima que permita identificarlo.

Si Michelle sobrevive al atentado contra su vida, lee lo siguiente:

“¡Oh, Dios mío, gracias, gracias, muchas muchas gracias! No sé qué decir. Estaréis siempre en la lista del local y podréis beber gratis. Escuchad, estas son las direcciones de la casa de Tareda y la de Abernethy. Buena suerte. Yo me marcho de aquí, no esperéis volver a verme hasta que todo esto se tranquilice”.

A continuación se marcha rápidamente, antes de que la policía llegue y empiece a realizar preguntas incómodas.

Si Michelle no sobrevive, los personajes tendrán que realizar pruebas de Observar para encontrar la información que precisan. El grado será desafiante, puesto que necesitan conseguirlo y largarse antes de que llegue la poli.

Ahora ya pueden investigar a Tareda o Abernethy; el orden no importa.

Tareda, Guardián del Saber de la Sociedad

La dirección que Michelle ha dado a los personajes indica que Tareda vive en la zona de Lincoln Park, en el norte de Chicago. Lincoln Park se sitúa en el borde septentrional de la arcología de Chicago pero aún en su interior, por lo que coger un maglev hasta su destino no será difícil. Si tratan de contactar con Tareda por audio, no habrá respuesta. Si los personajes han salvado a Michelle, permíteles obtener esta información, que la mujer les transmite justo antes de partir:

“Tareda es funcionario y su trabajo como conservador de los registros públicos le proporciona una estupenda cobertura para su tarea como Guardián del Saber. Es un solitario nato, lo que es un modo agradable de decir que carece de cualquier capacidad social. Se dedica a sus libros y a la investigación y evita a la gente todo lo que puede. Personalmente no creo que sea sólo un tipo raro, sino completamente obsesivo. Lo que, me imagino, será bueno para su trabajo”.

La casa de Tareda puede recordar a una representación moderna de arquitectura tradicional, puesto que es similar a los antiguos edificios de piedra caliza que se veían en las ciudades más importantes cien años atrás. El exterior está a oscuras y la calle apenas queda iluminada por las farolas. La puerta principal está cerrada, y si los personajes llaman o tocan el timbre no habrá respuesta. Pasar a forma de tager y utilizar la fuerza bruta para entrar será muy probablemente descubierto por los vecinos (está en tu mano, en función de

lo difíciles que hayan sido hasta ahora las cosas para tus personajes). En la tercera planta parece haber una ventana abierta, si es que a la manada no se le ocurre otro modo de entrar.

El interior de la casa está silencioso y sólo hay algunas luces encendidas. No parece haber signos de vida. La manada no encontrará a Tareda hasta que llegue a la cocina, y entonces debes leer lo siguiente a tus jugadores:

“Por fin, la cocina muestra algunas señales de vida. O, al menos, de vida previa. El cadáver de un varón nazzadi delgado cuelga aquí, clavado a un armario por un enorme cuchillo de cocina que le ha atravesado la frente. Sus ojos sobresalen en un reflejo mortal de miedo y sorpresa. La sangre mana desde su cabeza por su cuerpo hasta la encimera de la cocina, y forma por último un charco carmesí en el suelo de baldosas. La sangre todavía está húmeda: la muerte ha sido muy reciente”.

Puedes permitir que los personajes realicen pruebas de Observar para ver si encuentran algo. Todo lo que necesitan superar es un grado medio porque no hay signos visibles de que hayan forzado la entrada del edificio ni ninguna pista inmediata que pertenezca al asesino.

La única información que la manada puede encontrar es el diario que la víctima mantenía en su ordenador. Quien desee extraer algo útil de la máquina debe superar una prueba de Informática a un grado medio. Si tiene éxito encontrará los últimos apuntes de Tareda; lee lo siguiente a tus jugadores:

“Repartidos a lo largo de varias fechas están los últimos apuntes del diario de Tareda. Os lleva un rato leerlos todos, pero encontráis varios detalles importantes dispersos entre sus reflexiones y pensamientos personales. Resulta que fue Tareda el que reclutó a Abernethy para ayudar a descifrar la piedra Orthanch. Los dos se conocieron en los círculos académicos que rodean a la Universidad Northwestern y pronto congeniaron. Tareda comenta cómo se sintió de inmediato cómodo junto a Abernethy y que los dos parecían conectar a un nivel profundo. Al descubrir el talento natural de Abernethy para la investigación y la práctica de la magia, Tareda creyó que constituiría una excelente incorporación a la Sociedad Arcana. Comenzó el proceso de reclutamiento y finalmente trajo a Abernethy al redil. Sólo ha transcurrido un año desde que todo comenzó y Abernethy apenas se ha introducido en la Sociedad; por ahora sólo conoce los secretos más superficiales. Tareda parece totalmente seguro de que su amigo es ahora un auténtico colega.”

»Aunque sólo aparece entre líneas, Tareda llega a admitir su atracción hacia Abernethy. El nazzadi parece sorprenderse de su deseo hacia un hombre casado y aparentemente hetero, puesto que él mismo se ha sentido asexual durante largo tiempo. La dedicación de Abernethy a su familia ha evitado que Tareda diga nada. No obstante, resulta que la esposa de Abernethy desapareció hace cerca de una semana y la policía no ha podido hallar nada que sugiera un crimen. Tareda hizo lo que estuvo en su mano para consolar a su desolado pero frío y distante amigo.”

»El último apunte del diario indica que Tareda ha invitado a Abernethy a acudir esta noche. Estaba planeando plantar las semillas de lo que creía que podría conducir a algo más íntimo en su relación”.

Ése sería el último comentario que llegaría a escribir en su diario y el único fragmento de información útil para los personajes en la investigación de la casa.

Si los personajes no han visitado todavía a Abernethy, su siguiente parada resulta evidente. Y si ya lo han hecho, sólo tienen una opción: volver a verle porque es todo lo que les queda.

Reece Abernethy, hechicero de la Sociedad

Puede que antes de visitarlo por primera vez los personajes quieran investigar sobre él, ya que es una figura destacada con lazos con la comunidad y la universidad. Un éxito en una prueba media de Investigación proporcionará lo siguiente. Lee esto a tus jugadores:

“Abernethy posee una casa unifamiliar de renta media en Evanston, en el exterior de la arcológia de Chicago (su esposa sufre el Síndrome del Edificio Enfermo). A sus cuarenta años, ha acumulado una considerable veteranía en el Instituto de Artes Arcanas de la Universidad Northwestern. Su reputación corresponde a la de un excelente profesor que alcanza magníficos resultados con sus estudiantes. También parece un devoto esposo y padre de dos hijas. Todos los informes apuntan a un hombre de elevados principios y normas de conducta, un modelo para el cuerpo docente de la Universidad Northwestern”.

Si los personajes visitan a Abernethy antes que a los demás, la manada le encontrará en la Universidad Northwestern (o en su casa, si consiguen su dirección). Le pregunten lo que le pregunten, a continuación mostramos prácticamente toda la información útil que puede compartir con ellos.

Si le hablan del intento de asesinato contra Michelle, se mostrará horrorizado, pero no sabe nada al respecto. Nunca se habían conocido en persona y sólo habían mantenido los contactos mínimos para coordinarse. Si le dicen que Michelle ha sido asesinada se mostrará sinceramente apenado.

Si le hablan del asesinato de Tareda, romperá a llorar. Por lo visto eran verdaderos amigos, aunque no se le ocurre quién podría querer verle muerto.

No entrará en detalles respecto a su esposa. Sólo confirmará que lleva una semana desaparecida y que la policía sospecha que se marchó por voluntad propia. Para él es un tema muy doloroso.

No tiene nada más que ofrecer a la manada de tager, aparte de que confía en que encuentren cuanto antes la piedra Orthanach. Si es tan importante tendrá que empezar a traducirla en cuanto sea posible.

No obstante, los personajes tienen la oportunidad de descubrir que sucede algo raro. Quien esté hablando con Abernethy puede disputar un enfrentamiento contra él donde se medirán la habilidad de Observar del personaje contra la Labia de Abernethy, cuyo nivel es de Adepto. Un éxito indicará que el profesor está mintiendo respecto a algo, pero no quedará claro exactamente en qué. Los personajes que decidan observar la situación bajo su forma alienígena percibirán mediante su sentido de Escáner que el cuerpo de Abernethy soporta durante esta conversación una tensión poco habitual.

Si esta es ya la segunda vez que los personajes visitan a Abernethy o si ya han visto tanto a Michelle como a Tareda, encontrarán al profesor en su casa. Cuando los personajes se aproximen, verán algo sospechoso. Lee lo siguiente a los jugadores:

“Dos hombres jóvenes vestidos con trajes caros escoltan a otro hombre de mediana edad (indica que es Abernethy si los personajes ya le conocen) hacia un coche que los espera. El hombre no parece acompañarlos de forma voluntaria y gira la cabeza frenéticamente a uno y otro lado, como si buscara algún tipo de ayuda. Aprieta un maletín contra su pecho”.

En menos de un minuto los tager pueden deducir que los dos escoltas son dhohanoides. El grasiento conductor del coche también puede ser identificado como tal.

El transcurso de esta escena depende de la manada. No disponen de un coche para seguir a los dhohanoides, por lo que si pretenden hacerlo tendrán que robar uno. Si interceptan el vehículo, matan a los dhohanoides (dos Elib y un Gelgore)

y capturan a Abernethy, éste estará tan aterrorizado que cantará todo lo que sabe (consulta el Epílogo de la siguiente página para los detalles). También mencionará que ha podido escuchar a uno de sus escoltas comentar que los demás estarían ya en el edificio del Instituto Arcano, en la universidad. Cuando ya sepan dónde ir, corresponde a la manada decidir lo que hacen con Abernethy. Si se limitan a seguir a Abernethy y a sus guardias, descubrirán por sí mismos la localización del edificio del Instituto; de lo contrario, él mismo les indicará.

ACTO III: RESCATE

Objetivos: Detener el ritual de la Corporación Chrysalis. Rescatar a Egan Walsh. Recuperar la piedra Orthanach.

Entorno: El edificio del Instituto de Artes Arcanas en la Universidad Northwestern.

Puede que el edificio del Instituto Arcano no sea la elección más discreta para realizar un gran ritual, pero sin duda proporciona tanto el espacio arcano consagrado como los componentes materiales necesarios para realizarlo sin perder tiempo. El edificio tiene dos pisos de altura y, aunque un observador casual podría no fijarse en ello, está bien protegido. Agentes humanos y dhohanoides (en su mayor parte Dua-Sanari y Ramachese) patrullan la zona camuflados como estudiantes que pasean por el campus, mendigos o personal de mantenimiento. Con el debido tiempo y algún modo de mantener el anonimato, los tager podrán identificar el número suficiente de dhohanoides como para tener claro que, si son descubiertos, atraerán sobre sí una cantidad de atención inmanejable. En estos momentos el sigilo puede ser la táctica más prudente.

Si logran entrar en el edificio verán que la mayor parte de las luces están apagadas. Cerca de la entrada delantera hay un mostrador de recepción en el que se encuentra una consola de ordenador. Si logran acceder al ordenador y superan una prueba de Informática de grado desafiante, uno de ellos podrá colarse dentro y descargar en su peek un mapa del edificio. Este mapa revelará la presencia de un amplio salón de conferencias en la segunda planta, llamado Sala Gray. Las etiquetas del mapa muestran un código asociado a la sala que indica “espacio arcano”.

En el segundo piso hay mucha actividad, gente que se mueve rápidamente mientras traslada cajas de material desde otras habitaciones a la Sala Gray. Por los pasillos se desplazan veloces una o dos personas cada vez. Corresponde a la manada decidir cómo quiere encargarse de la tarea, ya sea colándose o enfrentándose a estas personas. Lo segundo provocará un enfrentamiento con dhohanoides Dua-Sanari y Ramachese.

Cuando alcancen la Sala Gray se toparán con una impactante escena. Lee lo siguiente a tus jugadores:

“La Sala Gray sirve para instruir a los estudiantes en las prácticas de las artes arcanas. Es en parte una sala de conferencias y en parte un espacio arcano, un área consagrada en la que se pueden realizar ciertos tipos de magia. La parte delantera de la sala constituye sin duda un espacio de ese tipo, que incluye un altar, marcas místicas, cirios, cristales y otros objetos irreconocibles. Situada primorosamente en el centro del altar, sobre un cojín de terciopelo rojo, se halla una piedra de aspecto muy antiguo con marcas rúnicas.

»En cualquier caso, el espacio arcano no resulta nada impresionante comparado con su ensangrentado invitado. Hay una cruz de acero en el centro del espacio arcano que cuelga del techo mediante cadenas. Suspendido e indefenso en la cruz está el cuerpo inmóvil de un hombre, con un tubo de acero incrustado en su costado por el que la sangre puede manar hasta el suelo. Bajo él, alguien ha usado la sangre para dibujar un círculo místico de aspecto maligno”.



Se trata de Egan Walsh, un tager Phantom, que ha sido inmovilizado con un artilugio que le impide transformarse (cuando se lo extraigan ya podrá). Al principio la manada no sabrá con seguridad si sigue vivo, pero si utilizan el sentido de Escáner confirmarán que sí.

Si los personajes rescataron anteriormente a Abernethy, las personas que se encuentran en el auditorio están dedicadas simplemente a presurosos preparativos. Lee lo siguiente a tus jugadores:

“Bajo la cruz goteante hay más de seis personas con túnicas arcanas que se afanan por la sala. Parecen estar realizando los últimos preparativos, aunque ningún hechicero ha adoptado aún la función de dirigir el ritual”.

Si Abernethy no ha sido rescatado todavía, entonces será él quien dé comienzo al ritual arcano. Si los personajes ya lo conocen, reconocerán su voz durante el cántico. Lee lo siguiente a los jugadores:

“Alrededor del círculo de sangre se han situado seis personas con los rostros completamente ocultos bajo sus túnicas negras rituales ribeteadas de signos arcanos. Un hombre se sitúa al frente del círculo, canturreando y moviendo las manos por encima del altar. Las runas de la piedra comienzan a brillar. En el aire hay una electricidad casi palpable”.

Tanto los participantes del ritual como los que están allí sólo para ayudar son dhohanoides. El desafío está en abrirse paso a través de ellos, recuperar la piedra, liberar a Egan y escapar antes de que lleguen refuerzos enemigos. Para empezar, habrá cuatro dhohanoides más que tager (dos Elib, un Gelgore y el resto una combinación de Dua-Sanari y Ramachese). No obstante, tras diez turnos de combate aparecerán otros dos dhohanoides y dos más cuatro turnos después (sirve cualquier mezcla de Dua-Sanari y Ramachese que te apetezca) por lo que es urgente que los tager entren, hagan lo que sea necesario y salgan de allí tan rápidamente como sea posible.

Lo que empezó como una simple misión para reunirse con un correo ha crecido hasta convertirse en una lucha por salvar a los habitantes de Chicago y al Nuevo Gobierno Terrestre. Ha sido una larga noche.

Los agentes de Chrysalis utilizaron sus sondas psíquicas para leer la mente de Abernethy y descubrieron que tenían que actuar rápidamente, antes de que la Sociedad Arcana interfiriera en sus planes. Debían capturar la piedra Orthanach y a Egan Walsh para realizar el ritual, y también debían silenciar a cualquiera relacionado con Abernethy y la Sociedad Arcana. Por lo tanto, se ordenó el ataque contra la manada de tager en el puerto de Chicago, así como los que se llevaron a cabo contra Tareda y Michelle Gatien. Era el mejor modo de tapar sus huellas y ganar tiempo. Por desgracia, les informaron del fracaso en la misión de eliminar a los tager en el puerto, por lo que hubo que adelantar el programa y realizar el ritual esa misma noche.

Incluso si los tager pierden la pelea, habrán interrumpido el ritual, al menos durante un tiempo. No obstante, los detalles sobre el plan de la Corporación Chrysalis no alcanzarán al resto de la Sociedad Arcana hasta que sea demasiado tarde y los más importantes engranajes del gobierno se detengan, porque sin duda la Corporación volverá a intentarlo.

Ganar la pelea supone, por supuesto, salvar la vida de Egan Walsh y recuperar la piedra. Un tager superior llamado Darrel McKnight (es un Wraith, la forma evolucionada de un Phantom) les pondrá al día durante su huida. Hasta puede encargarse de los dhohanoides rezagados si resulta necesario. Cuando se presente, lee lo siguiente a los jugadores:

“No me ha costado encontraros después de que Michelle me contara los detalles. Debo daros las gracias. Esta misión no resultó como ninguno de nosotros esperaba, y aun así habéis seguido adelante y resuelto el problema. Creo que os aguarda un futuro brillante en esto”.

Si Abernethy sigue vivo, Darrel se lo llevará para que se encarguen de él. Ha demostrado ser un punto débil, pero con la cantidad apropiada de sondeo psíquico deberían poder borrarle los recuerdos necesarios para que deje de suponer un peligro para el resto de la Sociedad.

EPÍLOGO

Esto es lo que ha sucedido realmente, algo que los tager pueden saber por Abernethy si lo rescatan o después de los hechos. Hace semana y media, tres hombres de negocios se acercaron a Abernethy con una oferta de trabajo para una importante firma de investigaciones arqueológicas. Hasta insinuaron la posibilidad de indagar los secretos de una antigua reliquia irlandesa. No obstante, Abernethy rehusó, afirmando que su prioridad era quedarse allí para permanecer junto a su familia. Entonces la oferta de aquellos hombres de negocios se transformó en una amenaza velada, al afirmar que si no tuviera familia allí entonces nada le retendría. La esposa de Abernethy desapareció dos días después.

Las credenciales de Abernethy lo hicieron interesante para la Corporación Chrysalis del mismo modo que había sucedido con la Sociedad Arcana, salvo porque en este caso los agentes de la Corporación estaban dispuestos a utilizar métodos de coacción mucho más agresivos para salirse con la suya. El pacto era muy simple: trabajar bajo la dirección de la compañía y realizar cierto ritual con la piedra Orthanach o no volver a ver nunca a su esposa. Abernethy se quedó aturdido, y aun más al descubrir lo que esa gente pretendía: realizar un ritual de tal potencia que sólo la sangre de una criatura sobrenatural serviría como componente. Con el sacrificio vital de un tager y el poder de la piedra Orthanach para amplificar el ritual, la Corporación Chrysalis planeaba paralizar la sede del Nuevo Gobierno Terrestre al reducir temporalmente las capacidades mentales de todos los residentes de Chicago al nivel de un recién nacido. El efecto sólo duraría unos cuantos días, pero el daño para los engranajes del gobierno sería extraordinario. Además, el miedo que engendraría contra el terrorismo arcano a gran escala, provocaría una reacción tan enorme que la Corporación Chrysalis se encontraría en situación favorable para obtener nuevos contratos de seguridad con el gobierno para protegerlo de tales ataques. Sería una jugada increíblemente poderosa para hacerse con una mayor influencia sobre los recursos gubernamentales.

Obviamente, Abernethy no sabía nada sobre los Hijos del Caos, pero podía calcular el impacto del ritual que le obligaban a realizar. Al final eligió proteger la vida de su esposa y hacer lo que aquellos forasteros le pedían. Cuando se enteró por medio de Tareda de las instrucciones de la Sociedad Arcana, decidió alertar a sus nuevos e indeseables compañeros con la esperanza de recuperar a su mujer lo antes posible. No tenía ni idea de cuáles serían las consecuencias de sus acciones.



PERSONAJES PREGENERADOS

En las siguientes once páginas se presentan cuatro personajes listos para jugar la aventura de La Piedra Orthanach. Cada uno de ellos incluye una breve introducción de quién es, en qué tipo de tager se convierte y qué capacidades posee sus manifestaciones, así como una hoja de personaje de dos páginas con todos los datos relevantes para el juego.

A continuación se muestra una breve explicación de los detalles que afectan a estos cuatro personajes.

HABILIDADES

Habilidades generales

- **Atletismo:** Tu elevada capacidad física es el resultado del entrenamiento atlético. Esta habilidad se basa en la Agilidad, la Fuerza o la Tenacidad dependiendo de cuál sea la proeza física que intentes.
- **Bajos Fondos:** Sabes cómo actuar y sobrevivir en el lado sórdido de la civilización.
- **Burocracia:** Comprendes cómo funciona el gobierno, la política, el ejército u otras estructuras organizativas.
- **Ciencias Físicas:** Conoces la ciencia de la materia, la energía y sus interacciones.
- **Ciencias Ocultas:** Comprendes la siniestra realidad que nadie más quiere reconocer, buscas los secretos ocultos del misticismo, las maldiciones, las posesiones, los antiguos rituales, la hechicería arcana y los dioses oscuros.
- **Conocimiento Regional:** Estás familiarizado con las características de un área en concreto.
- **Cultura:** Posees conocimientos sobre cierta cultura o sobre características típicas comunes a diversas culturas.
- **Delincuencia:** Tienes talento para ciertas actividades turbias, incluyendo forzar cerraduras, robar carteras, desactivar alarmas, robar objetos sin que nadie se dé cuenta, desactivar equipo de vigilancia y de pinchazos telefónicos o puentear un vehículo.
- **Educación:** La Educación mide el alcance de tu aprendizaje académico formal.
- **Idioma:** Esta habilidad te permite hablar lenguas individuales o sus dialectos.
- **Informática:** En función de tu nivel de pericia, puedes utilizar, administrar, configurar y programar un ordenador.
- **Ingeniería:** Eres experto en el diseño, documentación, análisis y desarrollo de uno o varios campos de ingeniería mediante la aplicación de principios científicos y matemáticos, así como de la experiencia, el sentido común y de la creatividad.
- **Ingeniería Arcanotec:** Comprendes los fundamentos de la fusión de la hechicería arcana y el diseño técnico.
- **Interpretación:** Posees un talento musical, teatral, de declamación, baile u otra forma de interpretación artística que puedas mostrar ante una audiencia, normalmente para su disfrute.
- **Intimidar:** Puedes acobardar a un individuo mediante sutiles amenazas o infligiéndole daños físicos.
- **Lectoescritura:** Lectoescritura pone un límite a la complejidad de un texto que puedas comprender, así como a tu elocuencia a la hora de articular tus pensamientos sobre el papel.
- **Negocios:** Comprendes la estructura corporativa, las prácticas empresariales, las estrategias de mercadotecnia y las negociaciones comerciales.
- **Observar:** Sabes cómo buscar cosas ocultas, fijarte en lo que no resulta obvio y apreciar los detalles de cualquier objeto o situación que puedas observar.
- **Sigilo:** Posees la capacidad de esconderte, moverte en silencio y en general evitar ser detectado.
- **Supervivencia:** Posees la capacidad necesaria para vivir de la tierra.

Habilidades de Combate

- **Esquivar:** Tu cuerpo se ha entrenado mediante duros ejercicios para reaccionar a situaciones de emergencia.
- **Lucha con Armas:** Puedes luchar con eficacia con cualquier arma contundente, cortante o penetrante, a la que puedas echar mano.
- **Pelea:** Puedes luchar desarmado con eficacia, utilizando tu cuerpo como si fuera un arma.
- **Puntería:** Puedes manejar con eficacia en combate cualquier arma de fuego, de energía o armas arcaicas de proyectiles.

CUALIDADES

Ventajas

- **Agudeza Visual:** Tu personaje posee una visión increíblemente aguda y recibe un bonificador de +2 a todas las pruebas de Observar basadas en la vista.
- **Aliado (1):** Tu personaje ha desarrollado una relación cercana con alguien que está en posición de ayudarlo ocasionalmente en momentos de necesidad. Un Aliado (1) posee habilidades normales o cierta influencia.
- **Audaz:** Tu personaje prácticamente no conoce el miedo y permanece impertérrito ante el peligro y lo desconocido. En cada episodio, tu personaje recibe dos puntos de Drama gratuitos, que sólo puede gastar en situaciones aterradoras, como cuando se vea superado en la batalla o trate de realizar una proeza arriesgada.
- **Cauteloso:** Tu personaje posee un sexto sentido para las situaciones peligrosas, lo que le proporciona una oportunidad especial de identificar el peligro antes de encontrárselo.
- **Decidido:** Tu personaje no sucumbe ante la adversidad. En cada episodio recibe dos puntos de Drama gratuitos que sólo puede gastar para superar situaciones desesperadamente complicadas o que requieran mucha concentración.
- **Encanto (2):** Tu personaje posee un algo cautivador y tiene un bonificador de +2 cuando realice pruebas de habilidades con Presencia como atributo asociado para miembros del sexo opuesto.
- **Tager:** Tu personaje tiene lo que hace falta para ser un tager.
- **Tager Excepcional:** Tu personaje no sólo tiene lo que hace falta para ser un tager sino que posee ese algo especial que le empuja a ser un tager excepcional.

Desventajas

- **Auténticamente Honesto:** Tu personaje no puede mentir, se le da realmente mal. Recibe un penalizador de -4 a las pruebas cuando trate de mentir puesto que sólo los más despistados no le pillarán.
- **Deber (1-2):** Esta desventaja representa las responsabilidades de tu personaje hacia su organización. (1) significa que el Deber de tu personaje exige sólo parte de su tiempo, mientras que (2) significa que exige la mayor parte de su tiempo.
- **Depresivo:** Tu personaje es proclive a cambios de humor depresivos. Al comienzo de cada episodio debe superar una prueba desafiante de Dote de Tenacidad o sufrirá un penalizador de -1 a todas las pruebas durante las siguientes 1-5 horas (medio dado).
- **Deudas (1):** Tu personaje comienza con menos dinero y recursos financieros que los demás y se le considera de clase baja. Tiene una residencia pequeña, un vehículo viejo y muy poco dinero para gastar.
- **Fanático (2):** El personaje está entregado fanáticamente a un ideal. Fanático (2) significa que el personaje correrá voluntariamente grandes peligros en defensa de sus ideales.
- **Impulsivo:** Tu personaje prefiere la acción, y no en el buen sentido. Debe superar una prueba desafiante de Dote de

Tenacidad para no abalanzarse por el curso de acción más obvio y menos meditado.

• **Malvado:** Tu personaje obtiene gran placer del dolor y el sufrimiento ajenos, ya sean físicos o psicológicos. Cada vez que tu personaje esté en situación de infligir un dolor innecesario en una víctima potencial debe realizar una prueba desafiante de la Dote de Tenacidad para resistir el impulso.

• **Repulsivo (1):** Tu personaje es, por decirlo simple y llanamente, muy poco atractivo. Puede que sea feo, que tenga una cicatriz poco favorecedora en el rostro, una mala higiene personal, feos costumbres o que, sencillamente, sea un capullo. Sufre un penalizador de -1 cuando realice pruebas para habilidades que tengan Presencia como atributo asociado.

• **Rival:** Tu personaje tiene un rival de capacidades aproximadamente equivalentes y que comparte un objetivo similar, ya sea alcanzar cierto puesto en su organización, el objeto de su amor o similares.

• **Secreto Oscuro (2):** Hay algo en el pasado de tu personaje que los demás no deben descubrir. Secreto Oscuro (2) es arriesgado, su descubrimiento podría afectar seriamente sus posibilidades de ascenso o promoción, o le harían ganarse un poderoso enemigo.

REGLAS PARA LOS TAGER

Atributos

Los simbioses tager incrementan los atributos de sus anfitriones. Cada personaje tager tiene dos series de atributos: los primeros para su forma natural y los segundos para la forma metamorfoseada. Esto también significa que poseen dos series de atributos secundarios.

Capacidades

• Los tager pueden pasar instantáneamente de una de sus formas a la otra. Esta capacidad no se puede impedir mediante cadenas u objetos físicos; el simbiote destruirá místicamente tales obstáculos para poder manifestarse.

• Los tager poseen microganchos en sus pies y manos que les permiten trepar y colgar de superficies verticales como un insecto.

• Los tager pueden realizar brincos sobrehumanos y saltan el doble de la distancia normal, a veces más.

• Se considera que los tager están sellados contra ataques de gas o biológicos y pueden generar su propio aire durante breves periodos de tiempo. Este suministro interno de aire dura dos horas. Poseen un completo soporte vital místico e incluso pueden resistir las profundidades del océano o el vacío espacial.

• Los personajes reciben un bonificador de +4 a las pruebas de Miedo cuando adoptan la forma de tager.

• Los tager, independientemente de la forma en la que estén, poseen la capacidad de detectar dhohanoides y otros tager en su forma mortal. Al pasar un minuto observando atentamente a una persona y superar una prueba desafiante de Observar, el tager puede deducir si está mirando a un monstruo o no.

• Los tager que estén a menos de kilómetro y medio el uno del otro poseen un vínculo mental mientras estén transformados. Este vínculo permite que los tager se comuniquen de forma silenciosa mediante una especie de telepatía limitada y les sirve para saber que hay otros tager vivos cerca. Esto no permite al tager saber con exactitud dónde está el otro, a qué distancia se encuentra o si está herido, sólo si está cerca y vivo o muerto.

Sentidos tager

• **Audio de banda ancha:** La audición duplica su sensibilidad y puede registrar las frecuencias supersónicas y subsónicas. Alcance: Audición, 360°.

• **Escáner:** Recopila datos biológicos sobre seres vivos, como por ejemplo, si algo está vivo o muerto, su edad, su sexo, su nivel de salud y si padece alguna enfermedad. Alcance: 90 m.

• **Largo alcance:** Duplica todos los alcances de los sensores.

• **Rayos X:** Utiliza rayos X para ver a través de casi todos los materiales y revela sustancias densas como metales y huesos. Alcance: 45 m.

• **Sónar:** Sólo utilizable bajo el agua. Hace rebotar ondas de sonido para dibujar una imagen de todos los objetos que estén dentro de su alcance, incluyendo características del terreno. Alcance: 1.5 km, 360°.

• **Térmico:** Muestra las firmas caloríficas. Alcance: 90 m.

• **Visión nocturna:** Utilizada para ver en condiciones de muy poca luz, aunque no funciona en completa oscuridad. La visión es en blanco y verde, no en color. Alcance: Vista.

Combate

• Los tager utilizan su habilidad de Pelea en lugar de Lucha con Armas cuando utilizan su armamento natural que no sea de proyectiles, como filos o garras, ya que estas armas son extensiones de su propio cuerpo.

• Los tager regeneran Vitalidad, incluso en su forma natural de seres mortales. El primer número que aparece representa la cantidad de Vitalidad que regeneran por hora en su forma natural y el segundo la cantidad que regeneran por turno cuando están transformados.

• Cada tager tiene lo que se llama un Arma Final, que es muy poderosa. Las Armas Finales sólo se pueden usar una vez cada 24 horas. Para activar el ataque, el tager debe primero superar una prueba difícil de Dote de Tenacidad. Usar un Arma Final requiere todas las Acciones del tager durante ese turno y debe ser la única acción de ese turno.

• Las manos de un tager transformado son demasiado grandes como para usar armamento convencional. No obstante, la Sociedad Arcana ha modificado algunos tipos de armas como fusiles de asalto y armamento antimecha transportable por una persona, con asideros, gatillos y guardamontes de mayor tamaño para que las puedan usar los tager. La disponibilidad de estas armas especiales queda a discreción de tu Guía.

• Los tager poseen un Factor de Miedo que representa la dificultad de las pruebas de Miedo para los mortales que observen su forma monstruosa.

EQUIPO

Puesto que la mayoría de los personajes de *CthulhuTech* pertenecen a la clase media, eres libre de proporcionarles cualquier tipo de posesiones normales que parezcan apropiadas. Se supone que todos tienen PCPU (peek), ordenadores portátiles con acceso inalámbrico que también funcionan como teléfonos y tarjetas de crédito y débito. Si quieres proporcionarles armas de fuego, se mencionan varias en la aventura de La Piedra Orthanach.

DADELKA

Dadelka es un hombre peligroso y de ideas fijas. Disfruta toda oportunidad de provocar dolor a los demás con su estilo propio. Para él la barrera entre los buenos y los malos resulta muy difusa. Para alguien cuya existencia cotidiana se centra en ser radical, es una verdadera suerte haber desarrollado una intensa lealtad hacia la Sociedad, por la que hará lo que haga falta para proteger sus secretos. Puede mostrarse impassible cuando es necesario, pero bajo la superficie siempre está en ebullición un peligroso depredador que espera la oportunidad de golpear.

SIMBIONTE DE DADELKA: NIGHTMARE

Cuando te mira desde lo alto con su masa de ojos desparejados, el Nightmare hace que se te pongan los pelos de punta como la máquina de matar que es. Si no tuvieras los pies anclados al suelo por el miedo huirías adonde fuera para alejarte de él. Tiene más de diez modos de matarte, pero no parece decidirse por ninguno...

El Nightmare hace honor a su nombre. Poco habitual y enorme, destaca sobre los demás tager por más de una cabeza e inspira muchísimo más miedo. A pesar de su volumen, es tan rápido como los demás tager y golpea con mucha más fuerza. Aunque está tan acorazado como el Phantom, lo que convierte en letal al Nightmare es su acelerado ritmo de regeneración. Puede sanar desde moribundo a mortífero en menos de cinco minutos.

Junto a su impresionante fuerza, las garras de un Nightmare le hacen letal en cuerpo a cuerpo, pero es más conocido por sus mortíferas vainas de hombros. Estas vainas expulsan bolas de fuerza carmesí contra objetivos que estén dentro de un arco de 180° en la parte frontal del tager y se clavan en ellos como las balas de una enorme ametralladora. Las vainas siguen a su presa y disparan juntas como los ojos de una bestia terrible, y al unirse manifiestan la terrible Explosión Mística. Entonces condensan su energía en tres puntos de gravedad que flotan formando un triángulo y, por último, lanzan una detonación por el centro que sirve de disparador y libera en un instante toda la energía. Traza una franja de destrucción de 2.5 m de altura y 1.5 m de ancho en línea recta a lo largo de 350 m, y atraviesa sin problemas muros y otros objetos sólidos. El Nightmare es un simbiote peligroso y sediento de sangre. Los que están vinculados con uno de ellos desarrollan cierta facilidad amenazante y depredadora junto a un carácter frío y una veta criminal.

Tamaño: Medio (entre 2.4 y 2.7 m de altura)

Armas:

Garras (+2): Estas peligrosas garras rematan los dedos del tager.

Vainas de hombros: Alcance 25/55/155, Daño +3, Disparos 1, Munición infinita.

Tentáculo retráctil (+1): Este tentáculo retráctil se puede usar para apresar enemigos.

Arma Final:

Explosión Mística: Alcance 25/70/180, Daño +6; esta detonación crea una zanja de 1.5 m de ancho de destrucción arcana. Golpea todo lo que encuentra a su paso en línea recta. Este ataque causa Daño Híbrido. Utiliza todas las Acciones y debe ser la única Acción del tager en ese turno.





DAVID LEUNG

David es nuevo en Chicago. Se trasladó recientemente desde Hong Kong como refugiado, en busca de seguridad contra la salvaje invasión de su tierra natal por parte de la Tormenta Devastadora. Al poco montó su propio dojo y comenzó a enseñar kung-fu a nuevos estudiantes. Hasta el momento la empresa ha tenido un éxito moderado. No obstante, David sólo habla de negocios, nunca menciona el pasado. No quiere que nadie conozca su vergüenza, que abandonó a su manada en Hong Kong para salvar la piel. Los demás decidieron permanecer allí y luchar por la ciudad, pero David consideró que un acto así era inútil, así que se marchó por su cuenta recurriendo a su sentido de superioridad. No fue hasta más tarde cuando comenzó a afectarlo la culpa. Está seguro de que su antigua manada ha perecido y ahora se esfuerza por expiar la pérdida de su honor haciendo todo lo que pueda por los Chitown Kings.

SIMBIONTE DE DAVID: PHANTOM

El Phantom es uno de los tager más habituales. Está fuertemente armado y equipado con una de las Armas Finales más aterradoras de todos los simbioses. La Detonación Arcana, una descarga eléctrica mágica que surge de la frente del tager, dispara el equivalente a munición pesada con una asombrosa precisión. La excepcional fuerza del Phantom, combinada con las afiladas cuchillas que surgen de sus antebrazos, lo convierten en un atroz asesino en cuerpo a cuerpo. Ni siquiera los objetivos aéreos están a salvo, puesto que su espantoso Aullido hace caer a las criaturas voladoras y derriba a otros oponentes.

No obstante, lo más temido del Phantom es su Arma Final, que no por casualidad es envidiada por otros tager. Una masa de tentáculos negros surge de su pecho y desuella a los que tienen la mala suerte de interponerse en su camino. Antes de regresar, el simbiote escoge a una de estas víctimas como cena y la arrastra entre gritos a la cavidad dimensional de la que ha surgido, donde se la traga de un bocado.

Los Phantom son simbioses elegantes y agresivos. Los que se vinculan con uno de ellos desarrollan una sintonía con su cuerpo y un carácter seguro de sí mismo, sumado a una sensación de libertad y ciertas tendencias homicidas.

Tamaño: Medio (1.80 a 2.10 m de altura)

Armas:

Aullido (+0): Alcance 6 m. El objetivo debe superar una prueba desafiante de Dote de Fuerza o caer derribado al suelo.

Cuchillas (+2): Estas cuchillas a menudo se extienden desde los antebrazos del tager.

Detonación Arcana: Alcance 25/70/180, Daño +2, Disparos 3, Munición infinita.

Arma Final:

Tentáculo retráctil (+3): Una masa de tentáculos brota de pronto del pecho del Phantom y cubre un cono de 9 m frente a él. Todo aquello atrapado en el interior de los tentáculos es atacado sin penalizador por Acción Múltiple. Una de las víctimas, seleccionada al azar, debe superar además una prueba desafiante de Fuerza o el simbiote la arrastrará consigo y la devorará. Esto lleva un turno completo y provoca la muerte de la víctima. Este poder consume todas las Acciones del tager y debe ser su única Acción en ese turno.

LISA GIBBONS

Lisa es la líder de los Chitowns Kings. Su enfoque agresivo de la vida le ha permitido alcanzar varios objetivos significativos. Su meteórico ascenso hasta la posición de directora de mercadotecnia de una prestigiosa firma local, con sólo veintinueve años, es sin duda uno de ellos. Otro es el hecho de que recientemente se le haya encargado tomar el mando de una nueva manada de tager en la ciudad. Es una mujer de negocios profesional, bien vestida y de aspecto elegante, una imagen que ella conserva incluso en detrimento de relaciones personales más profundas y satisfactorias.

SIMBIONTE DE LISA: SHADOW

El Shadow es esa cosa que no se puede ver, eso que se mueve por el rabillo del ojo. Espía, ninja, fantasma, todo eso ha sido llamado y ningún apelativo es del todo incorrecto, pues el Shadow posee la habilidad mística de desaparecer a voluntad. Mientras esté vivo puede desaparecer de la vista y el oído en un instante. No sólo es invisible e inaudible sino que tampoco deja firma calorífica.

Sus herramientas como asesino son numerosas. Puede disparar las agujas que crecen en su mentón como si fueran dardos envenenados. Este veneno orgánico actúa como un potente paralizante de corto efecto, útil para dejar incapacitada a la víctima el tiempo suficiente para que el Shadow aproveche la ventaja. Cuando ya está frente a frente, las espinas que brotan prácticamente de cada zona de su asombroso cuerpo le permiten arrancar trozos de carne desprotegida. Su capacidad de multiportarse le permite golpear a un objetivo desde hasta seis flancos diferentes casi a la vez.

El Shadow es un simbiote letal y cauteloso. Los que están vinculados con uno de ellos desarrollan gran paciencia y un carácter frío, combinados con una naturaleza mesurada y una actitud insensible hacia el asesinato.

Especial: Veneno paralizante. Las agujas que dispara el Shadow están empapadas en un veneno orgánico paralizante. Esta toxina requiere que la aguja cause al menos un punto de Daño de Vitalidad para ser inoculada. Aquellos afectados por el veneno deben superar una prueba difícil de Dote de Tenacidad para resistirlo. Si fallan, pierden dos Acciones por turno durante entre 1 y 10 minutos (tira un dado), lo que en la práctica puede reducir las Acciones de un personaje a cero. Sólo es necesario realizar una prueba por cada turno en que se es golpeado por las agujas del Shadow, cuyo efecto no es acumulativo. Una víctima puede verse afectada de nuevo en el turno siguiente a recuperarse de la última dosis.

Especial: Sigilo. El Shadow proyecta un campo místico de sigilo que funciona igual que un Sistema de Sigilo de mecha salvo porque todos los grados necesarios para detectarlo se incrementan en una categoría. Aparte de realizar movimientos rápidos y erráticos, tocar a cualquier ser vivo (del tamaño de un perro o mayor) también provocará que la capa de sigilo caiga. Esta capacidad consume el Orgón del tager a un ritmo de un punto por cada media hora de invisibilidad. La capacidad del Shadow de utilizar su sigilo no se ve afectada por este gasto; incluso puede seguir usándola cuando su Orgón haya quedado a cero, pero el Orgón no se regenerará mientras esté activa.

Tamaño: Medio (1.80 a 2.10 m de altura)

Armas:

Espinas (+1): Estas espinas crecen de las manos, los antebrazos, los hombros, la parte inferior de las piernas, y los pies.

Vainas de agujas: Alcance 25/55/150, Daño +1 (+ veneno), Disparos 2, Munición infinita.

Arma Final:

Multiportación: Este ataque puede dirigirse contra cualquier objetivo que esté dentro de un alcance igual al doble de la distancia de salto media del Shadow. Al teleportarse rápidamente alrededor de su víctima, el Shadow puede realizar el doble de sus Acciones normales (aunque sin movimiento) sin el penalizador por Acciones Múltiples y durante un solo turno. Estos ataques suceden de forma simultánea. Este poder consume todas las Acciones del tager y debe ser su única Acción en ese turno.



PENDY

Pendy es guapa. Eso es lo primero que le viene a la mente a cualquiera que la conoce: pícara, afectuosa y guapa. Recién graduada universitaria con una carrera en ingeniería arcanotec, da la impresión de sentirse en la cima del mundo. Desde su punto de vista cualquier cosa es posible, incluso convencer a los dhohanoides de apoyar su causa, un asunto que provoca muchas risas del resto de la manada. Sí, es un poco ingenua, pero también aporta una sensación de delicadeza y unión al grupo que ningún otro parece saber cómo generar. Nadie podría llegar a sospechar que bajo su dulce exterior lleno de vitalidad acecha una mortífera asesina lista para saltar de forma instintiva a la garganta de cualquiera que amenace a su manada.

SIMBIONTE DE PENDY: WHISPER

Los Whisper poseen unos sentidos y una velocidad con los que los otros tager sólo pueden soñar. Por decirlo en pocas palabras, lo ven todo (incluso a través de las paredes) y se mueven el doble de rápido que otros tager. Como si eso no fuera suficiente, poseen un par de alas plegables (una extraña mezcla de murciélago e insecto) con las que revolotean aún más rápido y utilizan un segundo juego de pequeños brazos para transportar cosas mientras vuelan.

Las armas de un Whisper están diseñadas para atacar como un rayo y retirarse. Los látigos que se extienden desde sus antebrazos pueden servir para apresar, desarmar o arrastrar a un oponente por el aire. Las Bombas Etéreas, unas esferas de plasma que surgen de su pecho, estallan en un cegador destello de luz que aturde y ciega a aquellos a nueve metros de alrededor. Combinadas con su velocidad, permiten al Whisper crear una eficaz distracción. Además, su Arma Final de Ala Afilada es una perfecta estrategia de huida pues le permite abrirse paso a través de cualquier obstáculo en una veloz fuga.

El Whisper es un simbiote delicado pero peleón. Los que están vinculados a uno de ellos desarrollan gran paciencia y un carácter frío, además de una férrea determinación y una asombrosa meticulosidad. A menudo son voyeurs.

Tamaño: Medio (1.80 a 2.10 m de altura)

Armas:

Látigos (+1): Estos látigos pueden surgir de los antebrazos del tager y le permiten apresar oponentes.

Bombas Etéreas (ceguera): Estas bolas radiantes caen desde el aire. Cuando aterrizan estallan con una luz cegadora y todo lo que esté dentro de un radio de 4.5 m debe superar una prueba desafiante de Dote de Tenacidad o perderá sus siguientes dos Acciones, lo que puede reducir las Acciones de ese personaje a cero durante ese turno. Sólo se puede disparar una Bomba Etérea por turno, pero el Whisper posee un suministro ilimitado.

Arma Final:

Ala Afilada (+4): La velocidad y la armadura del tager se duplican durante el turno que dura este ataque de carga al vuelo. El ataque requiere todavía el uso de la habilidad de Pelea y puede servir para atacar a tantos objetivos como los que se encuentren en una línea aceptablemente recta, hasta alcanzar el movimiento máximo del tager durante ese turno. Este poder consume todas las Acciones del tager y debe ser su única Acción en ese turno.



GHULHU

HOJA DE PERSONAJE

JUGADOR		GUÍA NARRATIVO	
Dadelka / Mayhem		La Piedra de Orthanoch	
NOMBRE/INDICATIVO		HISTORIA	
Sociedad Arcana		Tager	
FILIACIÓN		PROFESIÓN	
28	Nazzadi	Varón	185 m.
EDAD	RAZA	SEXO	ALTURA
Ciudad de México, México		Leal	Malvado
LUGAR DE NACIMIENTO		VIRTUD	
23 de noviembre, 2058		Mirada fría	
FECHA DE NACIMIENTO		RASGOS DISTINTIVOS	
Pelo blanco, ojos rojos, piel negro nazzadi			

DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

ATRIBUTOS / DOTES

AGILIDAD	6	3
FUERZA	9	4
INTELIGENCIA	4	2
PERCEPCIÓN	6	3
PRESENCIA	5	2
TENACIDAD	11	6



ACCIONES 1 6 **ORGÓN**

REFLEJOS 5 15 **VITALIDAD**

PTOS. DE DRAMA 10

HERIDAS

TIPO	VALOR	EFFECTOS
SUPERFICIALES		NINGUNO
LIGERAS		PENALIZADOR -1 A LAS PRUEBAS
MODERADAS		PENALIZADOR DE -3 A LAS PRUEBAS, MITAD DE MOVIMIENTO, MÁX. 2 ACCIONES, MITAD DE ARMADURA
GRAVES		CONTROL DE CORDURA AL PRIMER PUNTO, PENALIZADOR DE -6 A LAS PRUEBAS, SÓLO PUEDE ARRASTRARSE, MÁX. 1 ACCIÓN, ARMADURA DESTRUIDA
MORIBUNDO		INCONSCIENTE, MURIENDO, POSIBLEMENTE EN COMA

EXPERIENCIA

TOTAL	USADA

MOVIMIENTO 21 29 7

HABILIDAD

TIPO	BASE	NIVEL
<input type="checkbox"/> AFICIONES:	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> AFICIONES:	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> ARCANOTÉCNICO	INT	
<input type="checkbox"/> ARMERO	INT	
<input type="checkbox"/> ARTILLERÍA	INT	
<input type="checkbox"/> ARTISTA:	PER	
<input type="checkbox"/> ARTISTA:	PER	
<input type="checkbox"/> ATLETISMO	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> BAJOS FONDOS	INT	2
<input type="checkbox"/> BANALIDADES:	INT	
<input type="checkbox"/> BANALIDADES:	INT	
<input type="checkbox"/> BUROCRACIA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS OCULTAS	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: DE LA TIERRA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: DE LA VIDA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: FÍSICAS	INT	
<input type="checkbox"/> COMUNICACIONES	INT	
<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO REGIONAL	INT	2
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> CULTURA	INT	
<input type="checkbox"/> CUMPLIMIENTO DE LA LEY	INT	
<input type="checkbox"/> DEL INCUENCIA	AGI	2
<input type="checkbox"/> DEMOLICIONES	INT	
<input type="checkbox"/> EDUCACIÓN	INT	
<input type="checkbox"/> HISTORIA	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA: (Inglés)	INT	3
<input type="checkbox"/> IDIOMA: (Nazzadi)	INT	4
<input type="checkbox"/> INFORMÁTICA	INT	
<input type="checkbox"/> INGENIERÍA	INT	
<input type="checkbox"/> INGENIERÍA ARCANOTEC	INT	
<input type="checkbox"/> INTERPRETACIÓN:	PRE	
<input type="checkbox"/> INTERPRETACIÓN:	PRE	
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR	PRE	2
<input type="checkbox"/> INVESTIGACIÓN	PER	
<input type="checkbox"/> LABIA	PRE	
<input type="checkbox"/> LATROCINIO	INT	
<input type="checkbox"/> LECTOESCRITURA	INT	2
<input type="checkbox"/> MEDICINA	INT	
<input type="checkbox"/> NEGOCIOS	INT	
<input type="checkbox"/> OBSERVAR	PER	2
<input type="checkbox"/> PERSUASIÓN	PRE	
<input type="checkbox"/> PILOTAR:	AGI	
<input type="checkbox"/> PILOTAR:	AGI	
<input type="checkbox"/> SAVOIR-FAIRE	INT	
<input type="checkbox"/> SEDUCCIÓN	PRE	
<input type="checkbox"/> SEGURIDAD	INT	
<input type="checkbox"/> SIGILO	AGI	1
<input type="checkbox"/> SUPERVIVENCIA	TEN	
<input type="checkbox"/> TASACIÓN	PER	
<input type="checkbox"/> TÉCNICO	INT	
<input type="checkbox"/> VIGILANCIA	INT	

HABILIDADES DE COMBATE

TIPO	BASE	NIVEL
<input type="checkbox"/> ARMAS ARROJADIZAS	AGI	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> ARMAS DE APOYO	PER	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> ESQUIVAR	AGI	2
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> LUCHA CON ARMAS	AGI	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> PELEA	AGI	3
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> PUNTERÍA	PER	3

ARMADURA

TIPO	TRAUMA / PROYECTIL
	/
	/

BON. AL DAÑO A LOS ATQ. FÍSICOS

ARMAS

TIPO	ALCANCE	DAÑO	DISPAROS	MUNICIÓN

ESPECIALIZACIONES DE HABILIDAD

TIPO	BASE	NIVEL

APTITUDES ESPECIALES

Sentidos Tager: Escáner, visión nocturna

Movimiento de Tager: Doble distancia de salto y velocidad de escalada

CUALIDADES

VENTAJAS	PTOS	DESVENTAJAS	PTOS
Aliado	1	Deber	2
Audaz	2	Deudas	1
Tager	4	Fanático	2
Tager: Excepcional	2	Malvado	2
		Repulsivo	1

LOCURA

Locura: 1

TRASTORNOS

SHIFU

HOJA DE PERSONAJE

JUGADOR: David Leung / Shifu GUÍA NARRATIVO: La Piedra de Orthanach

NOMBRE/INDICATIVO: Sociedad Arcana HISTORIA: Inst. de artes marciales

FILIACIÓN: Humano PROFESIÓN: Varón

EDAD: 30 RAZA: Humano SEXO: Varón ALTURA: 1.70 m. PESO: 74kg.

LUGAR DE NACIMIENTO: Hong Kong, China VIRTUD: Honorable DEFECTO: Impaciente

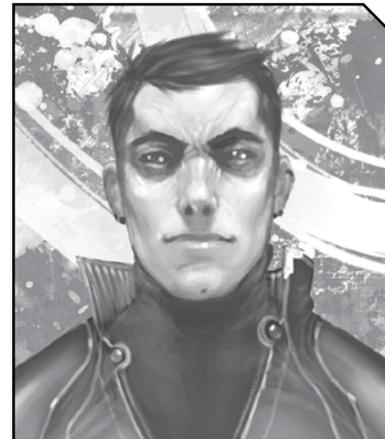
FECHA DE NACIMIENTO: 19 de marzo, 2056 RASGOS DISTINTIVOS: Porte excelente

RASGOS DISTINTIVOS: Pelo negro, ojos castaños, piel asiática

DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

ATRIBUTOS/DOTES

AGILIDAD	9	4
FUERZA	7	3
INTELIGENCIA	5	2
PERCEPCIÓN	5	2
PRESENCIA	5	2
TENACIDAD	8	4



ACCIONES

2 5

ORGÓN

REFLEJOS

6 12

VITALIDAD

PTOS. DE DRAMA

10

HABILIDAD

TIPO	BASE	NIVEL
<input type="checkbox"/> AFICIONES:	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> AFICIONES:	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> ARCANOTÉCNICO	INT	
<input type="checkbox"/> ARMERO	INT	
<input type="checkbox"/> ARTILLERÍA	INT	
<input type="checkbox"/> ARTISTA:	PER	
<input type="checkbox"/> ARTISTA:	PER	
<input type="checkbox"/> ATLETISMO	ESPECIAL	1
<input type="checkbox"/> BAJOS FONDOS	INT	
<input type="checkbox"/> BANALIDADES:	INT	
<input type="checkbox"/> BANALIDADES:	INT	
<input type="checkbox"/> BUROCRACIA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS OCULTAS	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: DE LA TIERRA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: DE LA VIDA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: FÍSICAS	INT	
<input type="checkbox"/> COMUNICACIONES	INT	
<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO REGIONAL	INT	2
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> CULTURA (China)	INT	2
<input type="checkbox"/> CUMPLIMIENTO DE LA LEY	INT	
<input type="checkbox"/> DELINCUENCIA	AGI	
<input type="checkbox"/> DEMOLICIONES	INT	
<input type="checkbox"/> EDUCACIÓN	INT	
<input type="checkbox"/> HISTORIA	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA: (Inglés)	INT	4
<input type="checkbox"/> IDIOMA: (Mandarín)	INT	3
<input type="checkbox"/> INFORMÁTICA	INT	
<input type="checkbox"/> INGENIERÍA	INT	
<input type="checkbox"/> INGENIERÍA ARCANOTEC	INT	
<input type="checkbox"/> INTERPRETACIÓN: (Kata)	PRE	2
<input type="checkbox"/> INTERPRETACIÓN:	PRE	
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR	PRE	
<input type="checkbox"/> INVESTIGACIÓN	PER	
<input type="checkbox"/> LABIA	PRE	
<input type="checkbox"/> LATROCINIO	INT	
<input type="checkbox"/> LECTOESCRITURA	INT	3
<input type="checkbox"/> MEDICINA	INT	
<input type="checkbox"/> NEGOCIOS	INT	
<input type="checkbox"/> OBSERVAR	PER	2
<input type="checkbox"/> PERSUASIÓN	PRE	
<input type="checkbox"/> PILOTAR:	AGI	
<input type="checkbox"/> PILOTAR:	AGI	
<input type="checkbox"/> SAVOIR-FAIRE	INT	
<input type="checkbox"/> SEDUCCIÓN	PRE	
<input type="checkbox"/> SEGURIDAD	INT	
<input type="checkbox"/> SIGILO	AGI	3
<input type="checkbox"/> SUPERVIVENCIA	TEN	1
<input type="checkbox"/> TASACIÓN	PER	
<input type="checkbox"/> TÉCNICO	INT	
<input type="checkbox"/> VIGILANCIA	INT	

HERIDAS

TIPO	VALOR	EFFECTOS
SUPERFICIALES		NINGUNO
LIGERAS		PENALIZADOR -1 A LAS PRUEBAS
MODERADAS		PENALIZADOR DE -3 A LAS PRUEBAS. MITAD DE MOVIMIENTO. MÁX. 2 ACCIONES. MITAD DE ARMADURA
GRAVES		CONTROL DE CORDURA AL PRIMER PUNTO. PENALIZADOR DE -6 A LAS PRUEBAS. SÓLO PUEDE ARRASTRARSE. MÁX. 1 ACCIÓN. ARMADURA DESTRUIDA
MORIBUNDO		INCONSCIENTE, MURIENDO, POSIBLEMENTE EN COMA

EXPERIENCIA

TOTAL	USADA

MOVIMIENTO

25 35 9

km/h N/T N/T

HABILIDADES DE COMBATE

TIPO	BASE	NIVEL
<input type="checkbox"/> ARMAS ARROJADIZAS	AGI	
<input type="checkbox"/> ARMAS DE APOYO	PER	
<input type="checkbox"/> ESQUIVAR	AGI	2
<input type="checkbox"/> LUCHA CON ARMAS	AGI	3
<input type="checkbox"/> PELEA	AGI	3
<input type="checkbox"/> PUNTERÍA	PER	2

ARMADURA

TIPO	TRAUMA / PROYECTIL
	/
	/

BON. AL DAÑO A LOS ATQ. FÍSICOS

ARMAS

TIPO	ALCANCE	DAÑO	DISPAROS	MUNICIÓN

ESPECIALIZACIONES DE HABILIDAD

TIPO	BASE	NIVEL
Armas naturales de Tager	Pelea	Enfoque+1
Artes marciales	Pelea	Enfoque+1

APTITUDES ESPECIALES

Sentidos Tager: Escáner, visión nocturna

Movimiento de Tager: Doble distancia de salto y velocidad de escalada

CUALIDADES

VENTAJAS	PTOS	DESVENTAJAS	PTOS
Aliado	1	Deber	2
Cauteloso	2	Depresivo	2
Decidido	2	Impulsivo	2
Tager	4	Secreto oscuro	2

LOCURA

Locura: 1

TRASTORNOS

OF HULHU

HOJA DE PERSONAJE

JUGADOR: Lisa Gibbons / Mamma Bear
 GUÍA NARRATIVO: La Piedra de Orthanach
 NOMBRE/INDICATIVO: Sociedad Arcana
 HISTORIA: Prof. de Mercadotecnia
 FILIACIÓN: Humana
 PROFESIÓN: Mujer
 EDAD: 29
 RAZA: Humana
 SEXO: Mujer
 ALTURA: 1.75 m.
 PESO: 63kg.
 LUGAR DE NACIMIENTO: Minneapolis, MN
 VIRTUD: Segura de sí
 DEFECTO: Agresiva
 FECHA DE NACIMIENTO: 16 de febrero, 2057
 RASGOS DISTINTIVOS: Los ojos le brillan de energía
 DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE: Pelo castaño, ojos azules, piel muy blanca tipo irlandesa

ATRIBUTOS/DOTES

AGILIDAD	8	4
FUERZA	5	2
INTELIGENCIA	6	3
PERCEPCIÓN	7	3
PRESENCIA	5	2
TENACIDAD	8	4



ACCIONES: 2 5 ORGÓN

REFLEJOS: 7 11 VITALIDAD

PTOS. DE DRAMA: 10

HERIDAS

TIPO	VALOR	EFFECTOS
SUPERFICIALES		NINGUNO
LIGERAS		PENALIZADOR -1 A LAS PRUEBAS
MODERADAS		PENALIZADOR DE -3 A LAS PRUEBAS. MITAD DE MOVIMIENTO. MÁX. 2 ACCIONES. MITAD DE ARMADURA
GRAVES		CONTROL DE CORDURA AL PRIMER PUNTO. PENALIZADOR DE -6 A LAS PRUEBAS. SÓLO PUEDE ARRASTRARSE. MÁX. 1 ACCIÓN. ARMADURA DESTRUIDA
MORIBUNDO		INCONSCIENTE. MURIENDO. POSIBLEMENTE EN COMA

EXPERIENCIA

TOTAL	USADA

MOVIMIENTO: 25 KN/H, 35 N/T, 9 N/T

HABILIDAD

TIPO	BASE	NIVEL
<input type="checkbox"/> AFICIONES:	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> AFICIONES:	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> ARCANOTÉCNICO	INT	
<input type="checkbox"/> ARMERO	INT	
<input type="checkbox"/> ARTILLERÍA	INT	
<input type="checkbox"/> ARTISTA:	PER	
<input type="checkbox"/> ARTISTA:	PER	
<input type="checkbox"/> ATLETISMO	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> BAJOS FONDOS	INT	
<input type="checkbox"/> BANALIDADES:	INT	
<input type="checkbox"/> BANALIDADES:	INT	
<input type="checkbox"/> BUROCRACIA	INT	2
<input type="checkbox"/> CIENCIAS OCULTAS	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: DE LA TIERRA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: DE LA VIDA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: FÍSICAS	INT	
<input type="checkbox"/> COMUNICACIONES	INT	
<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO REGIONAL	INT	2
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> CULTURA	INT	
<input type="checkbox"/> CUMPLIMIENTO DE LA LEY	INT	
<input type="checkbox"/> DELINCUENCIA	AGI	
<input type="checkbox"/> DEMOLICIONES	INT	
<input type="checkbox"/> EDUCACIÓN	INT	4
<input type="checkbox"/> HISTORIA	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA: (Inglés)	INT	4
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> INFORMÁTICA	INT	1
<input type="checkbox"/> INGENIERÍA	INT	
<input type="checkbox"/> INGENIERÍA ARCANOTEC	INT	
<input type="checkbox"/> INTERPRETACIÓN:	PRE	
<input type="checkbox"/> INTERPRETACIÓN:	PRE	
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR	PRE	
<input type="checkbox"/> INVESTIGACIÓN	PER	
<input type="checkbox"/> LABIA	PRE	
<input type="checkbox"/> LATROCINIO	INT	
<input type="checkbox"/> LECTOESCRITURA	INT	2
<input type="checkbox"/> MEDICINA	INT	
<input type="checkbox"/> NEGOCIOS	INT	3
<input type="checkbox"/> OBSERVAR	PER	3
<input type="checkbox"/> PERSUASIÓN	PRE	
<input type="checkbox"/> PILOTAR:	AGI	
<input type="checkbox"/> PILOTAR:	AGI	
<input type="checkbox"/> SAVOIR-FAIRE	INT	
<input type="checkbox"/> SEDUCCIÓN	PRE	
<input type="checkbox"/> SEGURIDAD	INT	
<input type="checkbox"/> SIGILO	AGI	3
<input type="checkbox"/> SUPERVIVENCIA	TEN	
<input type="checkbox"/> TASACIÓN	PER	
<input type="checkbox"/> TÉCNICO	INT	
<input type="checkbox"/> VIGILANCIA	INT	

HABILIDADES DE COMBATE

TIPO	BASE	NIVEL
<input type="checkbox"/> ARMAS ARROJADIZAS	AGI	
<input type="checkbox"/> ARMAS DE APOYO	PER	
<input type="checkbox"/> ESQUIVAR	AGI	2
<input type="checkbox"/> LUCHA CON ARMAS	AGI	
<input type="checkbox"/> PELEA	AGI	3
<input type="checkbox"/> PUNTERÍA	PER	3

ARMADURA

TIPO	TRAUMA / PROYECTIL
	/
	/

BON. AL DAÑO A LOS ATQ. FÍSICOS

ARMAS

TIPO	ALCANCE	DAÑO	DISPAROS	MUNICIÓN

ESPECIALIZACIONES DE HABILIDAD

TIPO	BASE	NIVEL
Armas naturales de Tager	Pelea	Enfoque+1
Armas a distancia de Tager	Puntería	Enfoque+1

APTITUDES ESPECIALES

Sentidos Tager: Escáner, visión nocturna
 Movimiento de Tager: Triple distancia de salto y doble velocidad de escalada
 Aptitud especial de Shadow: Sigilo

CUALIDADES

VENTAJAS	PTOS	DESVENTAJAS	PTOS
Agudeza visual	2	Deber: Trabajo	1
Encanto	2	Deber: Soc. Arcana	2
Riqueza	1	Fanática	2
Tager	4	Rival	2

LOCURA

Locura: 1

TRASTORNOS

GHULHU

HOJA DE PERSONAJE

JUGADOR: Pandy / Angel
 GUÍA NARRATIVO: La Piedra de Orthanach

NOMBRE/INDICATIVO: Sociedad Arcana
 HISTORIA: Ingeniera arcanotec

FILIACIÓN: 26 Nazzadi Mujer
 PROFESIÓN: 1.73 m. 60kg.

EDAD: Toronto, Canadá
 RAZA: Carinosa
 SEXO: Ingenua

LUGAR DE NACIMIENTO: 22 de septiembre, 2060
 VIRTUD: Tatuajes blancos
 DEFECTO:

FECHA DE NACIMIENTO: Pelo largo blanco, ojos rojos, piel negro nazzadi
 RASGOS DISTINTIVOS:

DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

ATRIBUTOS / DOTES

AGILIDAD	7	3
FUERZA	5	2
INTELIGENCIA	5	2
PERCEPCIÓN	10	5
PRESENCIA	5	2
TENACIDAD	7	3



ACCIONES: 2 5 ORGÓN

REFLEJOS: 7 11 VITALIDAD

PTOS. DE DRAMA: 10

HERIDAS

TIPO	VALOR	EFFECTOS
SUPERFICIALES		NINGUNO
LIGERAS		PENALIZADOR -1 A LAS PRUEBAS
MODERADAS		PENALIZADOR DE -3 A LAS PRUEBAS. MITAD DE MOVIMIENTO. MÁX. 2 ACCIONES. MITAD DE ARMADURA
GRAVES		CONTROL DE CORDURA AL PRIMER PUNTO. PENALIZADOR DE -6 A LAS PRUEBAS. SÓLO PUEDE ARRASTRARSE. MÁX. 1 ACCIÓN. ARMADURA DESTRUIDA
MORIBUNDO		INCONSCIENTE. MURIENDO. POSIBLEMENTE EN COMA

EXPERIENCIA

TOTAL	USADA

MOVIMIENTO: 18 KM/H, 25 M/T, 6 M/T

HABILIDAD

TIPO	BASE	NIVEL
<input type="checkbox"/> AFICIONES:	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> AFICIONES:	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> ARCANOTÉCNICO	INT	
<input type="checkbox"/> ARMERO	INT	
<input type="checkbox"/> ARTILLERÍA	INT	
<input type="checkbox"/> ARTISTA:	PER	
<input type="checkbox"/> ARTISTA:	PER	
<input type="checkbox"/> ATLETISMO	ESPECIAL	
<input type="checkbox"/> BAJOS FONDOS	INT	
<input type="checkbox"/> BANALIDADES:	INT	
<input type="checkbox"/> BANALIDADES:	INT	
<input type="checkbox"/> BUROCRACIA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS OCULTAS	INT	2
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: DE LA TIERRA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: DE LA VIDA	INT	
<input type="checkbox"/> CIENCIAS: FÍSICAS	INT	3
<input type="checkbox"/> COMUNICACIONES	INT	
<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO REGIONAL	INT	2
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> CULTURA	INT	
<input type="checkbox"/> CUMPLIMIENTO DE LA LEY	INT	
<input type="checkbox"/> DEL INCUENCIA	AGI	
<input type="checkbox"/> DEMOLICIONES	INT	
<input type="checkbox"/> EDUCACIÓN	INT	3
<input type="checkbox"/> HISTORIA	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA:	INT	
<input type="checkbox"/> IDIOMA: (Inglés)	INT	4
<input type="checkbox"/> IDIOMA: (Mandarín)	INT	3
<input type="checkbox"/> INFORMÁTICA	INT	2
<input type="checkbox"/> INGENIERÍA	INT	1
<input type="checkbox"/> INGENIERÍA ARCANOTEC	INT	1
<input type="checkbox"/> INTERPRETACIÓN:	PRE	
<input type="checkbox"/> INTERPRETACIÓN:	PRE	
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR	PRE	
<input type="checkbox"/> INVESTIGACIÓN	PER	
<input type="checkbox"/> LABIA	PRE	
<input type="checkbox"/> LATROCINIO	INT	
<input type="checkbox"/> LECTOESCRITURA	INT	3
<input type="checkbox"/> MEDICINA	INT	
<input type="checkbox"/> NEGOCIOS	INT	
<input type="checkbox"/> OBSERVAR	PER	3
<input type="checkbox"/> PERSUASIÓN	PRE	
<input type="checkbox"/> PILOTAR:	AGI	
<input type="checkbox"/> PILOTAR:	AGI	
<input type="checkbox"/> SAVOIR-FAIRE	INT	
<input type="checkbox"/> SEDUCCIÓN	PRE	
<input type="checkbox"/> SEGURIDAD	INT	
<input type="checkbox"/> SIGILO	AGI	3
<input type="checkbox"/> SUPERVIVENCIA	TEN	
<input type="checkbox"/> TASACIÓN	PER	
<input type="checkbox"/> TÉCNICO	INT	
<input type="checkbox"/> VIGILANCIA	INT	

HABILIDADES DE COMBATE

TIPO	BASE	NIVEL
<input type="checkbox"/> ARMAS ARROJADIZAS	AGI	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> ARMAS DE APOYO	PER	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> ESQUIVAR	AGI	2
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> LUCHA CON ARMAS	AGI	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> PELEA	AGI	3
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> PUNTERÍA	PER	3
<input type="checkbox"/>		

ARMADURA

TIPO	TRAUMA / PROYECTIL
	/
	/

BON. AL DAÑO A LOS ATQ. FÍSICOS

ARMAS

TIPO	ALCANCE	DAÑO	DISPAROS	MUNICIÓN

ESPECIALIZACIONES DE HABILIDAD

TIPO	BASE	NIVEL
Armas naturales de Tager	Pelea	Enfoque+1
Armas a distancia de Tager	Puntería	Enfoque+1

APTITUDES ESPECIALES

Sentidos Tager: Audio de banda ancha, Escáner, Largo alcance, Rayos X, Sónar, Térmico, Visión nocturna

Movimiento de Tager: Doble distancia de salto y velocidad de escalada, Vuelo

CUALIDADES

VENTAJAS	PTOS	DESVENTAJAS	PTOS
Agudeza Visual	2	Aut. honesta	2
Encanto	2	Deber	2
Tager	4	Deudas	1
		Fanática	2

LOCURA

Locura: 1

TRASTORNOS

ENEMIGOS

DUA - SANARAS

Los Dua-Sanari se encuentran entre los dhohanoides más comunes y parecen humanoides anfibios con rasgos de cefalópodo. Son masas de tentáculos que tienen en lo alto enormes ojos circulares que nunca parpadean y una mezcla entre boca y pico aserrado. Estas abominables criaturas parecen gomosas y lisas, y carecen de pelo. Sus cuerpos nervudos son tan ágiles en el agua como en tierra y son capaces de bucear hasta profundidades increíbles. Economizan movimientos y sólo actúan cuando hace falta. Los Dua-Sanari son fríamente malévolos y se deleitan en el dolor y el sufrimiento ajeno. Nunca pierden la oportunidad de arruinar la vida de los demás, incluso bajo la mirada de la Corporación Chrysalis. Los Dua-Sanari son malos porque sí y les encanta.

La más profunda naturaleza de un mortal se ve alterada cuando se convierte en un dhohanode. Incluso bajo su aspecto mortal hay cosas en él que delatan su actual naturaleza ultraterrena. Los Dua-Sanari son en extremo flexibles hasta el punto de parecer estafalariamente articulados. También tienen muy poco vello corporal, por no decir ninguno, y a los hombres les cuesta que les crezca la barba.

Dua-Sanaras típico (Experimentado)

Filiación: Hijos del Caos

Escala: Vitalidad

Tamaño: Mediano (1.8 m a 2.1 m de altura).

Atributos: Agilidad 9 (+2), Fuerza 9 (+2), Intelecto 6 (+0), Percepción 7 (+0), Presencia 6 (+0), Tenacidad 9 (+2).

Atributos secundarios: Acciones 2, Orgño 12, Reflejos 7.

Habilidades generales: Atletismo: Adepto (3), Burocracia: Novicio (2), Ciencias Ocultas: Novicio (2), Delincuencia: Adepto (3), Educación: Novicio (2), Informática: Novicio (2), Intimidar: Novicio (2), Labia: Novicio (2), Observar: Adepto (3), Savoir-Faire: Novicio (2), Seguridad: Novicio (2),

Sigilo: Adepto (3), *Supervivencia:* Novicio (2), *Vigilancia:* Novicio (2).

Habilidades de combate: Esquivar: Adepto (3), Pelea: Adepto (3), Puntería: Novicio (2).

Armas: Pico (+1), Tentáculos (0 + presa)

Bonificador al daño: +1

Vitalidad: 14

Armadura: 1/1

Regeneración: 1 punto

Factor de Miedo: 16

Temperamento: Insensible y malicioso

Sentidos: Sónar y Visión Nocturna

Movimiento y velocidad: En tierra [27 km/h (38/9 m/t)], a nado [55 km/h (76/19 m/t)].



ELIB

Los Elib son algún tipo de macabro cruce entre humanoide y anfibio carnívoro. Son fieros depredadores y sus lisos cuerpos negros ocultan un impresionante arsenal. Sus poderosas patas les permiten saltar con fuerza sobre sus víctimas. Tiene afiladas garras retráctiles y una cola carnosa que puede sacudirse con una fuerza sorprendente. Pero quizá lo más aterrador sea su descomunal boca llena de colmillos que podría tragarse fácilmente a un niño.

Los Elib son sanguinarios y de instintos asesinos, y no conocen mayor placer que la destrucción de la vida. Las situaciones que implican a un Elib suelen terminar con un alto número de víctimas. Son indisciplinados y difíciles de controlar, y en cuanto tienen la oportunidad entran en un frenesí asesino parecido al de los tiburones.

En su forma mortal, los Elib tienen fuertes piernas y una boca que puede parecer un poco grande, junto a una sonrisa que sólo se puede describir como depredadora. Al igual que los Dua-Sanari, sus cuerpos carecen total o casi totalmente de vello y los varones lo tienen muy difícil para dejarse barba.

Reglas especiales: Un Elib es capaz de tragarse entera a una víctima. Si al morder supera a su víctima por más de 15 puntos, ha engullido entero al pobre desgraciado (pero esto sólo se aplica a criaturas de 1.20 m de tamaño o menores). Las víctimas engullidas sufren 4 dados de daño por turno, que sólo se puede contrarrestar mediante armaduras sobrenaturales y que corresponden a su poderoso sistema digestivo, que trata de triturarlos y reducirlos a pulpa.

El único modo de salvar a una víctima engullida es matar al Elib u obligarle a vomitar, algo que resulta más fácil de decir que de hacer.

Elib típico (Experimentado)

Filiación: Hijos del Caos

Escala: Vitalidad

Tamaño: Mediano (2.1 m a 2.5 m de altura)

Atributos: Agilidad 10 (+3), Fuerza 11 (+3), Intelecto 5 (+0), Percepción 7 (+1), Presencia 7 (+0), Tenacidad 10 (+3).

Atributos secundarios: Acciones 2, Orgón 12, Reflejos 7

Habilidades generales: Atletismo: Experto (4), Burocracia: Novicio (2), Ciencias Ocultas: Novicio (2), Delincuencia: Adepto (3), Educación: Novicio (2), Informática: Novicio (2), Intimidar: Adepto (3), Labia: Novicio (2), Observar: Experto (4), Savoir-Faire: Novicio (2), Sigilo: Adepto (3), Supervivencia: Novicio (2).

Habilidades de combate: Esquivar: Adepto (3), Pelea: Experto (4), Puntería: Novicio (2).

Armas: Garras (+1), Boca (+2, requiere ambas Acciones), Golpe de salto (+2, requiere ambas Acciones), Engullir, Golpe de cola (+1).

Bonificador al daño: +2

Vitalidad: 15

Armadura: 2/2

Regeneración: 2 puntos

Factor de Miedo: 16

Temperamento: Brutal y asesino

Sentidos: Agudeza Olfativa y Gustativa, Visión Nocturna

Movimiento y velocidad: En tierra [30 km/h (42/10 m/t)], saltando (doble).



GELGORE

Los Gelgore son monstruos reptilianos ágiles, rápidos y letales. Su parecido con las serpientes no lo es tanto con las constrictoras como con las cobras, puesto que son venenosos. El veneno que secretan estas criaturas es un poderoso paralizante orgánico y no sólo pueden inyectarlo mediante un mordisco; gracias a las vainas bulbosas que crecen en su espalda, los Gelgore “escupen” agujas envenenadas. De hecho, pueden escupirlas a tal velocidad que son ametralladoras ambulantes. Los Gelgore carecen de piernas y se deslizan sobre una larga cola de ofidio que puede superar todos los obstáculos menos los más resbaladizos. Sus mandíbulas con colmillos se pueden desenchajar para morder incluso a los oponentes más gruesos. Para poder aprovechar su capacidad de escupir agujas, los cuellos de los Gelgore son increíblemente flexibles y pueden girar la cabeza casi por completo. Esto, combinado con su velocidad serpentina les permite tomar como objetivo a cualquiera.

Los Gelgore son precisos. Piensan y actúan de forma rápida y se mueven y golpean con precisión quirúrgica. Tienen la sangre tan fría como parece y dejan las emociones fuera de su tarea. Son eficientes y desapasionados y no pierden el tiempo.

En su forma mortal los Gelgore son delgados y elegantes, aunque en un sentido letal. Sea cual sea su color de ojos natural, siempre hay en ellos una pinta de rojo, lo suficiente para poner nerviosa a la mayoría de las personas de forma subconsciente.

Reglas especiales: La vaina de agujas de un Gelgore contiene una cantidad infinita de munición, ya que su cuerpo crea las agujas a la misma velocidad que las gasta. No obstante, por cada turno que el Gelgore dispare a un ritmo de arma automática, debe dedicar otro turno a lanzar únicamente disparos individuales, con un máximo de cuatro turnos seguidos de fuego automático, tras los que vendrán cuatro turnos de disparo individual.

Además, las agujas que dispara el Gelgore están cubiertas de un veneno orgánico paralizante. Para que este veneno logre afectar a la víctima, la aguja debe causar al menos un punto de daño de Vitalidad. Los que se vean afectados por el veneno deben superar una prueba desafiante de Dote de Tenacidad para resistirse. Si fallan esta prueba, pierden dos Acciones por turno durante un tiempo que va de uno a diez minutos (tira un dado), lo que en la práctica puede reducir a cero las Acciones de un personaje. Sólo es necesario realizar una prueba por cada turno en el que se sea alcanzado por las agujas del Gelgore y el efecto de éstas no es acumulativo. Una víctima puede verse afectada de nuevo tras su recuperación de la última dosis.

Gelgore típico (Experimentado)

Filiación: Hijos del Caos

Escala: Vitalidad

Tamaño: Mediano (1.5 m a 1.8 m de altura)

Atributos: Agilidad 10 (+2), Fuerza 5 (+0), Intelecto 7 (+0), Percepción 12 (+4), Presencia 6 (+0), Tenacidad 8 (+2).

Atributos secundarios: Acciones 3, Orgón 12, Reflejos 9

Habilidades generales: Atletismo: Experto (4), Burocracia: Novicio (2), Ciencias Ocultas: Novicio (2), Delincuencia: Adepto (3), Educación: Novicio (2), Informática: Novicio (2), Intimidar: Novicio (2), Labia: Novicio (2), Observar: Adepto (3), Savoir-Faire: Novicio (2), Sigilo: Adepto (3), Supervivencia: Novicio (2).

Habilidades de combate: Esquivar: Experto (4), Pelea: Adepto (3), Puntería: Experto (4).

Armas: Garras (0), Mordisco (0 + veneno)

Vainas de agujas Alcance 25/55/155, Daño +2 + veneno
Disparos 3 ó 4/1-5.

Bonificador al daño: 0

Vitalidad: 11

Armadura: 0/0

Regeneración: 1 punto

Factor de Miedo: 16

Temperamento: Eficiente y sereno

Sentidos: Agudeza Olfativa y Gustativa, Térmico, Visión Nocturna.

Movimiento y velocidad: Trelando [42 km/h (58/15 m/t)], en tierra [72 km/h (100/25 m/t)].



RAMACHESE

Un pelaje oscuro cubre sus cuerpos ágiles. Grandes ojos rojos y largas y estrechas orejas como las de un murciélago se extienden por encima de un hocico con colmillos como agujas. Saben dónde golpear, como si pudieran ver la sangre circular por las venas de sus víctimas. Estos moradores de las sombras son conocidos como Ramachese, una manifestación de dhohanoide desagradablemente habitual.

Los Ramachese sienten una inclinación antinatural por la noche, y la oscuridad los acoge como sus hijos. Las sombras de lo que queda de su alma llaman a las sombras del mundo y éstas responden. Para los Ramachese es sencillo ocultarse en la sombra y son mortíferos allí donde el sol se niegue a brillar. Incluso bajo la luz, es como si la sombra de un Ramachese tuviera vida propia.

Los Ramachese son siniestramente astutos y viven para provocar el miedo. Prefieren regodearse en el terror de sus víctimas o atacar por sorpresa. Incluso bajo sus disfraces mortales se les da muy bien intimidar, amenazar y hablar entre líneas. Ningún mortal puede llegar a sentirse cómodo en su presencia; hay algo inequívocamente malvado en ellos.

Incluso como mortales, los Ramachese muestran una capacidad de audición mejorada que les hace parecer inhumanos. Prefieren la noche y, cuando están bajo techo, las iluminaciones tenues. A menudo se quejan de los molestos brillos en las salas bien iluminadas o bajo la luz del sol. No es raro verles con gafas oscuras incluso al anochecer.

Reglas especiales: Las sombras responden de forma antinatural a la llamada de los Ramachese. Esto les proporciona un bonificador de prueba de +4 a las pruebas de Sigilo donde haya sombras u oscuridad. Pueden desactivar a voluntad esta capacidad para ocultar su verdadera naturaleza, pero rara vez lo hacen.

Ramachese típico (Experimentado)

Filiación: Hijos del Caos

Escala: Vitalidad

Tamaño: Mediano (1.8 m a 2.1 m de altura)

Atributos: Agilidad 11 (+2), Fuerza 7 (+1), Intelecto 5 (+0), Percepción 9 (+2), Presencia 6 (+0), Tenacidad 8 (+1).

Atributos secundarios: Acciones 3, Orgón 11, Reflejos 8

Habilidades generales: Atletismo: Adepto (3), Burocracia: Novicio (2), Ciencias Ocultas: Novicio (2), Delincuencia: Novicio (2), Educación: Novicio (2), Informática: Novicio (2), Intimidar: Adepto (3), Labia: Novicio (2), Observar: Adepto (3), Savoir-Faire: Novicio (2), Seguridad: Novicio (2), Sigilo: Adepto (3), Supervivencia: Novicio (2), Vigilancia: Novicio (2).

Habilidades de combate: Esquivar: Adepto (3), Pelea: Adepto (3), Puntería: Novicio (2).

Armas: Garras (+1), Mordisco (0)

Bonificador al daño: 0

Vitalidad: 12

Armadura: 1/1

Regeneración: 1 punto

Factor de Miedo: 16

Temperamento: Astuto y siniestro

Sentidos: Agudeza Auditiva, Audio de Banda Ancha, Sónar, Térmico, Visión Nocturna.

Movimiento y velocidad: En tierra [27 km/h (38/9 m/t)], saltando (cuádruple).





LA ÚLTIMA GUERRA

2085. La humanidad se enfrenta a la extinción. Insectos alienígenas llegados de los confines de nuestro sistema solar, largo tiempo ocultos tras la fachada de la realidad, descienden para esclavizarnos. Hordas de horrores inenarrables surgen de Asia Central, arrasando todo lo que encuentran a su paso. La iglesia del dios pez busca por todo el mundo secretos ocultistas olvidados para liberar fuerzas terribles. Dioses muertos despiertan y vuelven sus atroces ojos hacia la Tierra. Y en el interior se esconde un tumor que roe el mismo corazón del Nuevo Gobierno Terrestre.

Esta es la Guerra del Eón. Es la era de *CthulhuTech*.

Súbete a bordo de una máquina de combate de diez metros de alto y descarga una lluvia de fuego sobre los inquebrantables migou. Lucha con uñas y dientes en primera línea contra las horribles bestias de la Tormenta Devastadora. Localiza la repugnante corrupción de la insidiosa Orden Esotérica de Dagón. Explora el oscuro mundo de la maligna Corporación Chrysalis y sus monstruosos agentes ocultos. Analiza secretos que se han considerado perdidos durante largo tiempo y doblega el poder del cosmos a tu voluntad. Únete en simbiosis con algo de más allá del tiempo y el espacio y conviértete en un cambiaformas que derrama la ira divina.

En ninguna otra parte encontrarás una ambientación como esta.

Dentro de esta Guía de Inicio encontrarás:

- Un repaso general del mundo de la Guerra del Eón.
- Una presentación del innovador sistema Framework. Framework no es sólo cinematográfico, sino que pone el control donde siempre debería haber estado: en tus manos.
- La opción de interpretar a un ser humano del siglo XXI, duro y lleno de recursos, o unirte a la lucha con los nazzadi, un pueblo de piel negra nacidos de la ingeniería genética.
- La opción de interpretar cualquiera de los cuatro personajes pregenerados, todos ellos misteriosos tager, cambiaformas extraterrestres.
- La Piedra Orthanach, una historia completamente desarrollada y lista para jugar, para que puedas montar una partida de inmediato.
- Detalles sobre cuatro de los monstruosos dhohanoides sirvientes de la Corporación Chrysalis.

La Guía de Inicio de *CthulhuTech* constituye un juego narrativo completo e independiente para un Guía Narrativo y hasta cuatro jugadores. Todo lo que necesitas, aparte de este libro, es entre cinco y diez dados de diez caras.

SÓLO PARA LECTORES ADULTOS

Este libro está pensado para lectores adultos. Contiene texto e imágenes siniestros y perturbadores. Se recomienda madurez a los lectores.

edge



Sandstorm

FRAMEWORK