

INFIERNO!



INFIERNO!

ÍNDICE.

Índice.	3
Licencia.	3
De que va esto.	4
Roles Interpretativos.	5
Roles narrativos.	8
Almas.	9
Feudos.	11
Actitudes y Ambiciones.	12
Las Cartas de Objeto.	14
Rasgos.	15
Conocimientos.	16
Los Chequeos.	17
La Pantalla del Jugador	21
Experiencia.	21
El Infierno.	22
Ficha de personaje	25

LICENCIA.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa.  <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Idea y Textos: Ryback.

Para más información, consulta la Web de C-System:

<http://www.rolgratis.com/c-system/>



DE QUE VA ESTO.

Infierno es un juego creado para el concurso Rorelro de Hierro 2011, en el cual los jugadores interpretan a un grupo de aristócratas demoníacos, que luchan por no perder sus privilegios y dominios en el inframundo.

Los ingredientes usados para el concurso son los siguientes:

- **Revolución (tema principal).** Se da por partida doble. Por el lado argumental, los personajes están inmersos en una guerra revolucionaria que cambia el estatus social del inframundo, una revolución en la que ellos llevan las de perder. A nivel mecánico, este juego trata de ser revolucionario a la hora de mezclar temas tan dispares como la competitividad y la gestión de recursos, más propios de los juegos de tablero, con la interpretación de personajes malvados que se ven forzados a colaborar para sobrevivir.
- **Sin tiempos muertos (mecánico).** Los jugadores cuyo personaje no esté actuando también tendrán cosas que hacer. Mediante la gestión de Puntos de Almas, los demonios podrán cambiar el escenario, persuadir a otros personajes para que hagan lo que ellos desean, o modificar el curso de los acontecimientos.
- **Reto apantallante (mecánico).** Cada jugador poseerá una pantalla propia tras la cual se ocultará su ficha de personaje, los contadores que se usan para medir las almas que te quedan, y las cartas especiales de acción que podrá usar durante el juego. Nadie sabrá a ciencia cierta que trama cada jugador, y la pantalla refuerza ese sentimiento.
- **Reto reaccionario (temático).** Los personajes pertenecían a una casta dominante de seres infernales, ahora luchan por no perder ese puesto. Sin embargo, aunque marginados, aún poseen gran dominio sobre los seres inferiores del infierno, y van a aprovecharse de ello.
- **La rueda de la fortuna (social).** En el Infierno, nadie es lo que quiere ser, si no lo que es el mismo Infierno el que te dice como eres. En este juego todos los personajes involucrados son creados entre todos los jugadores, y luego se reparten de manera aleatoria.
-

ROLES INTERPRETATIVOS.

En este juego, los personajes implicados pueden pertenecer a una de estas cuatro categorías.

A diferencia de otros juegos de rol, en este, todos los jugadores, y no solo el clásico director de juego, pueden crear personajes. De echo, **es un requisito indispensable para las partidas que cada jugador confeccione una serie de personajes antes de empezar a jugar.**

LOS CAÍDOS.

Los Caídos, también llamados demonios, eran los altos dirigentes del Infierno, sus máximos gobernantes. Los Demonios son criaturas despreciables, traicioneras, vengativas y corruptas. También son el rol principal que interpretarán los jugadores en este juego.

Hace siglos, los Demonios dominaban los Diez grandes reinos del inframundo, desde sus asientos de poder, controlaban el flujo de las almas de los pecadores que allí residían, y diariamente se divertían con su tormento eterno. Sus más mínimos deseos, eran la ley.

Sin embargo, nada es eterno. Ayunos le echan la culpa a la resurrección de Jesucristo; otros a Hércules, que derrotó al guardián del infierno, Cerbero; otros culpan a las almas de grandes líderes humanos, como Hitler, que fueron a parar al Infierno. La cuestión es que un grupo de hechiceros mortales, los autodenominados Señores del Abismo, aprendieron a controlar la fuente de poder del mismísimo infierno: Las Almas de los condenados. Lo que luego a continuación fue una revuelta, una revolución por la libertad de las almas en pena, lo cual debilitó ostentosamente el poder de los Caídos. Los Señores del Abismo arrebataron el poder a los Caídos y socavaron su reinado.

En el Infierno nadie puede morir, por tanto, la mayoría de los Caídos derrocados fueron despojado de todo su poder, encarcelados, y malditos para toda la eternidad. Algunos pocos, entre los que se encuentran los personajes, aún conservan algo de su antiguo poder, y se han aliado en cábalas para tratar de recuperar sus antiguos privilegios.

Antes de empezar la primera sesión de juego, cada jugador ha de crear, cinco personajes Caídos. Las fichas de cada uno de los personajes creados serán colocadas boca abajo sobre la mesa y barajadas, para que nadie sepa de qué personaje se trata. Posteriormente cada jugador ha de coger una ficha para discernir que personaje le toca rolear. Efectivamente, **en el Infierno nadie escoge lo que quiere ser, es el propio Infierno el que determina quién serás.** Si no te gusta eso, no haber sido un pecador tan malvado.

Todo personaje Caído cuenta con 48 puntos para repartir entre sus Rasgos, 50 puntos para repartir entre sus Conocimientos, 40 Almas bajo su control, una Actitud, y una Ambición. Opcionalmente, puedes restar cinco puntos de habilidad para añadir una Carta de Objeto o un Feudo. Todo se explica más adelante.



LOS SEÑORES DEL ABISMO.



Los Señores del Abismo, también llamados Abismales o Nigromantes, son la antítesis de los Caídos, sus aborrecibles enemigos, aquellos que les arrebataron todo lo que poseían, y los principales antagonistas de la historia. Antaño fueron almas en pena de grandes pecadores que, una vez fallecieron, terminaron en el Infierno. Son almas corruptas y malignas, sedientas de poder, odio, y ambición.

A diferencia de otras almas, los Caídos lograron sobreponerse a su martirio y prosperar durante su estancia en el Infierno. A lo largo de siglos, puede que miles de años, ellos fueron acumulando poder y conocimiento. Fueron adquiriendo seguidores, obteniendo esclavos, eliminando enemigos, y consumiendo almas, hasta que lograron crear su propio reino dentro del Inframundo. Los martirizados pasaron a ser gobernantes.

A efectos prácticos, se consideran personajes principales no jugadores, y se crean igual que los Caídos. Una vez que cada jugador haya escogido una ficha de personaje, ha de escoger Para empezar, el jugador ha de colocarlo en uno de los Reinos Abismales que aún queden libres, ese será el reino del Señor Abismal. Dentro de un reino, el Nigromante es amo absoluto, y control a todos los personajes secundarios que allí habiten.

Una vez que cada jugador haya asignado un reino a un señor, el proceso se repetirá de nuevo, para que existan más reinos poblados. Puede darse la posibilidad de que dos o más Señores del Abismo compartan un reino, reforzando así su dominio. Los reinos que queden sin un señor estarán en estado de anarquía, y podrán ser usados libremente para la historia.

Las fichas de PJ restantes, de momento, se dejarán a parte hasta que sean necesarios para la historia. Puede que se convertirán en vasallos de un Señor del Abismo, o que aparezcan más adelante como otros Caídos con los que los jugadores se encuentren a lo largo de la historia.

EL GATEKEEPER.

Guardián del infierno y preservador del equilibrio. Es lo más parecido a un director de juego tradicional que encontrarás en esta ambientación, ya que será el primero entre los jugadores que llevará el puesto de Narrador de la historia.

Se trata de un Caído muy antiguo y misterioso, tan antiguo que ha perdido la mayoría de sus ambiciones, y lo que más le preocupa es el equilibrio del Infierno. Esta criatura es muy manipuladora y mezquina, y nadie sabe jamás lo que está tramando.

La ficha del Gatekeeper se crea como la de cualquier otro personaje Caído, pero se le ha de agregar una posesión especial: el báculo del Infierno. Este representa el símbolo de su poder y le confiere rasgos especiales:

- Tele-transportarse a cualquier lugar al instante. Esto le permite, entre otras cosas, librarse de cualquier peligro sin consumir acción.
- Escudriñar almas. En otras palabras el jugador que sea el Gatekeeper podrá ojear las fichas del resto de jugadores.

El báculo del Infierno se ha de sortear entre todos los jugadores (lanzando un dado, por ejemplo) y el ganador se convertirá en el Gatekeeper.

Aunque el Gatekeeper sea el primer Narrador, en el fondo, no es más que otro jugador, y aunque su rol sea más estricto, también tendrá sus propias motivaciones y deseos.

ALMAS ERRANTES.

Se trata de la inmensa mayoría de la población del infierno. No son más que personajes secundarios a las órdenes de un personaje principal. Van apareciendo y actuando en la trama según lo exija la historia, bien introducidos por el Narrador, o bien por un Jugador Activo o Pasivo (a conste de utilizar un Alma).

Dentro de las Almas errantes podemos encontrar dos grupos:

- Los demonios menores. Antiguos sirvientes de los Caídos, ahora caídos en desgracia a causa de la revolución de los Abismales.
- Los condenados. Las almas en pena del infierno, ahora liberadas por los Abismales durante la revolución para que sirviesen en sus ejércitos.

Ambos grupos se odian a muerte, aunque tanto los Caídos y los Abismales usan sirvientes de una categoría a otra, según le interesen. Generalmente los Caídos usan como sirvientes a los demonios, y como esclavos a los condenados; y los Abismales usan como sirvientes a los Condenados y como esclavos a los demonios.

Pueden ser creados igual que un personaje principal, pero solo cuentan con 30 puntos para sus Rasgos y 25 para sus conocimientos. Poseen una Actitud, pero ningún Deseo. Las Almas errantes solo cuentan con una alma, la suya propia.

Al final del manual, dejamos unas plantillas con forma de cartas para que os sea sencillo crear y manejar personajes secundarios.

ROLES NARRATIVOS.

Además de llevar a su personaje, cada uno de los jugadores participantes ha de asumir un papel en la narración de los acontecimientos. Papel que irá fluctuando en uno u otro puesto según las circunstancias.

En función del curso que tome la partida, un jugador puede tener cuatro “posiciones” dentro de ella.

JUGADOR ACTIVO

Es el jugador cuyo personaje está actuando ahora mismo. Generalmente, el puesto de jugador activo solo se mantiene durante un turno, luego pasa al jugador de la izquierda.

JUGADORES PASIVOS.

Son los demás jugadores que llevan un personaje, pero que en ese momento están en silencio, comprobando como actúa el Jugador Activo.

NARRADOR ACTUAL.

Es un jugador (activo o pasivo) que se encarga de hilar los acontecimientos para que tengan sentido. Es decir ha de apañárselas para que las acciones de los jugadores y los sucesos fortuitos fluyan en una historia medianamente coherente.

Al comenzar la partida, el puesto de Narrador es asignado al jugador cuyo personaje sea el Gatekeeper, posteriormente, puede irse intercambiando de una de estas maneras:

- Encontrar y usar una Llave del Infierno.
- Quitarle el báculo al Gatekeeper.
- Dejar fuera de juego al Gatekeeper.
- Dejar sin Almas a un jugador te convierte en Narrador.
- Puedes negociar con el Narrador Actual para que te ceda su puesto, a cambio de hacerle un favor al personaje del antiguo Narrador.
- Ganar de golpe diez Almas consecutivamente sin perder ninguno te Almas convierte en narrador.

Ser el Narrador es difícil, pero tiene sus ventajas:

- Puedes introducir hechos y personajes en la historia sin gastar Almas.
- El personaje del Narrador gana las Almas que los Jugadores Activos pierdan por culpa de situaciones en las que no intervengan otros personajes (como, por ejemplo, caerse por un precipicio).
- Puede controlar las acciones de los personajes principales no jugadores (es decir, todo Caído o Señor del Abismo que no esté controlado directamente por un jugador).

NÉMESIS.

Némesis es el jugador encargado de narrar los sucesos negativos dentro de la historia. Generalmente este puesto lo asume el jugador que lleve al Gatekeeper, sin embargo, también puede ser asumido por un Jugador Pasivo que decida introducir un enemigo en el escenario.

Némesis gana las Almas que pierde el Jugador Actual. Pero pierde las que este gane.

ALMAS.

Los personajes principales comienzan con 40 Almas cada uno, los personajes secundarios solo con la suya.

Cada Alma ha de ser representado por una moneda, trozo de papel o cualquier otra cosa similar que sirva de contador. La cantidad de Almas de cada jugador a de mantenerse en secreto, apilada detrás de nuestra pantalla de jugador (por lo que es recomendable buscarse un tipo de contador que se pueda apilar).

El jugador que lleve al personaje Gatekeeper puede levantarse en cualquier momento y preguntarnos, en secreto, cuantas Almas tenemos. Otros jugadores pueden también llevar la cuenta, pero no estamos obligados a confirmárselo.

FUNCIÓN.

La cantidad de Almas que posee un demonio mide su control sobre el Inframundo. Cuanta más posea, con mayor facilidad podrá alterar la realidad a su conveniencia, y ajustarla a sus impuros deseos.

Su principal función es mantener al Caído como uno de los patriarcas del Infierno. Si no se dispone de al menos una, no se puede acceder al puesto de Jugador Activo.

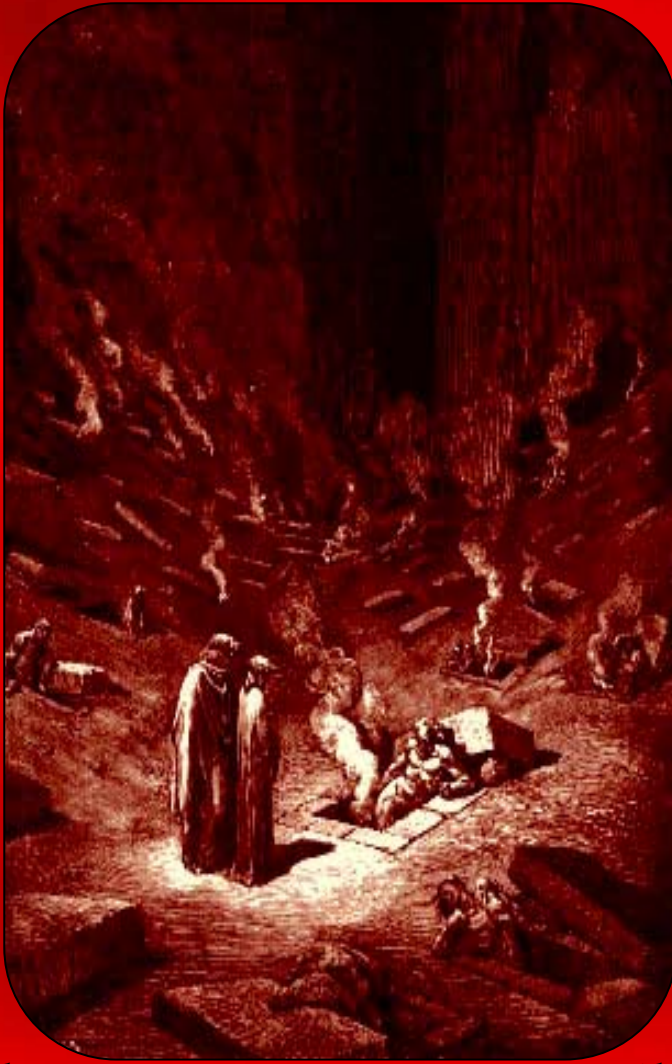
También se pueden usar para introducir elementos y sucesos adicionales en la trama, como puede ser un nuevo personaje secundario, un cambio de clima, o cualquier cosa **siempre que no afecte de manera directa a un personaje jugador** (esto incluye al nuestro).

Por ejemplo, no podemos hacer que el personaje de un jugador muera fulminado por un rayo, pero si podemos introducir una situación donde se produzca una tempestad, y dicho personaje tenga que apañárselas para que un rayo le caiga en la cabeza. **Podemos introducir posibilidades, pero no hechos irrefutables.**

Si podemos, sin embargo, gastar un punto para hacer que un personaje secundario no jugador haga algo. No obstante en este caso sería mejor intentar ahorrarnos el punto y tratar que nuestro personaje le persuadiese de otro modo.

Las Almas pueden ser usadas tanto por Jugadores Activos como por Jugadores Pasivos, de tal modo que no es preciso esperar a nuestro turno para intervenir en una situación. Cualquier jugador puede realizar su aportación a la historia cuando lo desee.





la persuade para que se una a la causa, etc.)

Los personajes no jugadores que son derrotados no tienen esta opción, y una vez devorada su alma pasan a ser nuestros esclavos para toda la eternidad, o hasta que otro amo del infierno lo despache.

LIMITACIONES Y ABUSO.

Que pueda hacerse todo no significa que se deba. Nosotros confiamos en que los posibles jugadores de este juego sabrán atenerse y comportarse, y que, ante todo, buscarán divertirse interpretando a sus personajes y creando una historia.

Un Jugador Pasivo puede modificar la acción de otro jugador gastando un Punto de Alma e introduciendo un hecho que lo modifique, mientras que el jugador que actúe como Narrador Actual, puede pedir explicaciones si opina que los elementos introducidos por un jugador son demasiado caóticos para la historia que se está tejiendo.

Por otra parte, como norma general, no está permitido usar más 10 almas por escena. De esta manera se limita el abuso. No obstante, aquel jugador que rolee al Gatekeeper tiene, en última instancia, control sobre las almas que se manejen durante la escena. ¿Y qué significa eso? Pues que puede determinar si las almas usadas en una acción son insuficientes (exigiendo al Jugador Activo que gaste más), o si son demasiadas (modificando el límite máximo de almas que se pueden usar en una escena). Ni siquiera el Narrador puede quitarle este privilegio al Gatekeeper, la única manera de hacer eso es quitándole el báculo.

RECUPERACIÓN.

La mejor forma de ganar Almas es hacer un buen papel como Narrador de la historia, aunque no perder enfrentamientos contra Némesis también es importante.

Si por lances de la partida un personaje principal pierde todas sus Almas, queda esclavizado por el jugador que lo haya derrotado, y su personaje pasa a ser controlado por otro jugador.

Para evitar esto, un jugador puede pedir un préstamo de cinco Almas a otro personaje principal ya sea otro jugador, el Gatekeeper o a uno de los Señores del Abismo del juego (para ello hay que notificárselo en secreto al Narrador Actual).

Un personaje endeudado se convierte en el sirviente del que le prestó los puntos. El personaje endeudado debe cumplir **una** orden por parte del "prestamista".

Es preciso que, a nivel de historia, se refleje este favor. Es decir, el personaje endeudado le debe un favor al otro, así que hay que inventarse ese favor (le salva vida, lo captura y le permite vivir, le

FEUDOS.

Como ya se ha comentado, el Infierno se divide en diez reinos o círculos. A su vez, cada reino posee diversos Feudos, que no son otra cosa que “puntos de control” mediante el cual el señor del reino ejerce su poder. Una aldea, castillo, o una torre son ejemplos de Feudos. La cantidad de Feudos por reino ocupado por un personaje no jugador puede variar según lo larga que se desee la historia, pero son tres por defecto.

Al comenzar el juego, un personaje jugador puede instalarse en cualquiera de los reinos que queden vacíos, en solitario o compartirlo entre más jugadores, como mejor vea. El reino será oficialmente suyo si crea al menos un feudo, y evita que existan más feudos enemigos en su territorio.

Cada Feudo cuesta 5 puntos de habilidades, pero, a cambio, suma +2 a cada uno de sus Rasgos y 10 Puntos de Almas adicionales por cada Feudo que tenga bajo su control. Cuanto más territorio tenga un rival bajo su control, más difícil será derrotarle, por lo que conviene ir arrebatándole sus Feudos primero. Si el reino es compartido, los beneficios se reparten.

Si el señor de un reino es derrotado, todos los Feudos que estén bajo su control pasarán al control de aquellos que le usurparon el poder, repartiéndose los Feudos que quedaron intactos a partes iguales. Si los habitantes o el territorio de un Feudo son completamente diezmados por los invasores, dicho feudo queda inutilizado.



ACTITUDES Y AMBICIONES.

Las **Aptitudes** son conceptos básicos, esquemáticos, que determinan lo que es el personaje a simple vista. Cuando los demás jugadores nos pregunten como es el personaje, la Aptitud será su "carta de presentación", algo que dé a entender rápidamente como es dicho personaje.

Algunos ejemplos:

Monstruoso. Primitivo, visceral y salvaje.

Seductor. Atractivo, altivo y carismático.

Imponente. Poderoso, físicamente intimidante.

Hábil y mañoso. Experto, hábil con los objetos, erudito.

Ágil y veloz. Rápido, con buena coordinación.

Bruto. Fuerte, físicamente poderoso.

Sinuoso. Discreto, manipulador, inteligente.

Cruel. Sanguinario, sádico, destructivo.



Las **Ambiciones** son el deseo oculto del personaje, y su motivación principal. A lo largo del juego, el jugador deberá de hacer todo lo posible con tal de lograr su objetivo.

Para mantener el secreto el deseo del jugador, este puede cambiar el nombre de su personaje cuando recoja su hoja de personaje al azar (así el jugador que creó originalmente su hoja de personaje no podrá relacionar nada).

Algunos ejemplos:

Acabar con cierto Señor Abismal. El creador de la ficha deberá de escoger uno de los nueve reinos abismales, luego, una vez que las fichas se hayan repartido, el jugador que le haya tocado deberá de rellenar este deseo con el nombre del abismal que ocupe dicho reino.

Recuperar tu reino. Hay que especificar cuál de los nueve.

Servir a tu amo. El creador de la ficha deberá de escoger uno de los nueve reinos abismales, luego, una vez que las fichas se hayan repartido, el jugador que le haya tocado deberá de rellenar este deseo con el nombre del abismal que ocupe dicho reino. Ese será su amo y señor.

Huir. El personaje desea huir del Infierno. Para ello deberá de recolectar tres (seis si la crónica va a ser muy larga) Llaves del Infierno.

Golpe de estado. El personaje cree en el nuevo orden de los Abismales, y desea que todos los personajes fracasen.

Venganza. Por algún motivo (especificar) el personaje del jugador desea vengarse del personaje del jugador situado a su izquierda. La venganza ha de ser algo terrible y cruel, mucho más que una simple derrota.

Poder. El deseo del personaje es convertirse en el demonio más poderoso y con más almas bajo su control.

Ambicioso. El personaje ambiciona todo lo que ve. Más que nada, desea obtener más y más feudos, y más y más territorio bajo su control.

Leal. Por algún motivo (especificar) el personaje del jugador desea que el personaje del jugador situado a su derecha sobreviva y se convierta en un gran líder.

Recuperar. El personaje desea recuperar una serie de objetos (tres) por algún motivo en especial. Los objetos a citar deberán de ser creados a la hora de diseñar las cartas de objetos.

Reino propio. El personaje desea tener su propio reino, creado de la nada, sin tener que compartirlo con nadie.

Conocimiento. El personaje desea convertirse en el nuevo Gatekeeper, y así desentrañar los misterios del universo.

Destructor. Por algún motivo (especificar) el personaje desea destruir todo lo que el Infierno representa. Eso incluye a Abismales y Caídos por igual.

Ya que el Gatekeeper es el único jugador que puede conocer a ciencia cierta los deseos del resto de jugadores, es este el que mayor responsabilidad tiene, y el que más ha de esforzarse para que, a la hora de crear la historia, las diversas sub-tramas de la historia converjan con las Ambiciones de cada personaje.

LAS CARTAS DE OBJETO.

En otros juegos de rol existen diversas listas de equipamiento o poderes especiales. Sin embargo, en el Infierno no puede existir nada de eso. La razón es bien sencilla: El Infierno no es un lugar material, por lo que no existe nada que pueda ser considerado materia.

En un momento dado te puedes encontrar alguien ataviado con una armadura, con un lanzagranadas o con un sable láser, sin embargo, eso solo serán creaciones de la mente y del subconsciente. Si el demonio es más salvaje atacará con sus garras y dientes, si es más manipulador puede que use un arma de fuego, o le dé por lanzar bolas de fuego. Lo mismo será si decide cruzar un abismo usando unas alas o de un salto: la diferencia solo estará en su mente, ya que, en realidad, lo que usa es su propio poder demoniaco para retorcer la realidad a su antojo.

No obstante, cuando un demonio deja esta realidad, parte de su poder puede quedar latiendo, fluctuando, a modo de objeto inanimado. Si otro demonio encuentra dicho objeto, podrá usar dicho objeto a costa de un Punto de Alma, y aplicar los beneficios de dicho objeto.

Para representar esto, en entre juego dichos objetos serán descritos en forma de cartas o fichas de papel o cartulina. Cuando un personaje adquiera una de dichas cartas el jugador pertinente la recogerá del montón de cartas y la guardará detrás de su pantalla de jugador.

CREACIÓN.

Al igual que ocurre con las fichas de personaje, cada jugador tiene la obligación de crear entre seis y diez cartas de objetos (lo suyo es que existan unas cuarenta). Para darles más consistencia, podéis pegar las hojillas a una vieja baraja de cartas reales, usando pegamento de barra.

Crearse una Carta de Equipo es sencillo: solo tenéis que describir un poco lo que ocurre cuando se activa, y las bonificaciones que otorga el efecto. Hacer un pequeño dibujillo del objeto es opcional.

¿Y qué bonificaciones puede traer una Carta de Objeto? Como norma general, otorga un +6 a un Rasgo durante un turno, aunque también puede otorgar un +3 a dos Rasgos diferentes. Si lo deseáis, podéis inventaros cosas más narrativas, como atravesar las paredes, o teletransportarte a un lugar determinado. En última instancia, el jugador que haga de Gatekeeper puede exigir puntos adicionales de Alma si el beneficio es excesivo.

Al final del manual dejamos unos ejemplos, y una plantilla para que podáis confeccionarlas.

ADQUISICIÓN

Las cartas de equipo se colocan barajadas boca a bajo en el centro del espacio de juego. Si un jugador descubre en su hoja de personajes una posesión, deberá de notificárselo al Narrador para que busque dicha posesión en la baraja y se la dé (luego habrá que barajar de nuevo).

Durante el juego, las cartas entran en acción igual que los hechos introducidos por los jugadores Activos y Pasivos. A costa de consumir dos puntos de Alma (uno si eres el Gatekeeper, ninguno si eres el Narrado Activo) el jugador puede incluir un objeto en la trama de manera pública, o dejar en misterio la naturaleza exacta del objeto.

No obstante, ese objeto no se puede dar así como así. Lo que se hará es introducir la posibilidad de lograr dicho objeto. Por ejemplo, no podemos darle un hacha a un personaje, pero podríamos hacer que un enemigo le ataque con esa hacha y, si el personaje logra derrotarlo (o persuadirlo, seducirlo, engañarlo, etc.), se queda con el hacha.

Otra opción sería dejar el objeto oculto (y dar la posibilidad de encontrarlo), o introducir en la trama una pista hacia donde se encuentra oculto (“un personaje viene y me dice tal...”)

RASGOS.

Son números que definen nuestras capacidades básicas de nacimiento, o mejor dicho, de renacimiento, ya que una vez en el infierno, poco importa quién fuiste en la otra vida.

El jugador puede repartir sus puntos entre estos Rasgos:

Instinto: El subconsciente del personaje. Determina la capacidad de reacción, la destreza, y la intuición del Caído. Gracias al instinto, un personaje puede notar los sucesos antes de que ocurran.

Consciencia: Determina el grado de percepción que el demonio tiene de la realidad y el alcance de sus sentidos. No es que un demonio vea y escuche a la distancia, sencillamente puede percibir la realidad como el alfarero percibe la arcilla.

Ego: Mide la intensidad de nuestras emociones y deseos, así como la voluntad para lograrlo. En última instancia, la lucha entre dos demonios siempre se reduce a una lucha de voluntades.

Domínio: Define la capacidad del Caído para moldear la materia de la que está construido el inframundo, su cuerpo incluido.

Astucia: El intelecto y la elocuencia del demonio. La mentira, el engaño y el subterfugio estarán del lado de aquel que tenga este rasgo más elevado. En el Infierno, todos somos peones de alguien más inteligente.

Presencia: El carisma del Caído, así como su capacidad en influir en los demás. Con este rasgo, el personaje puede seducir a su más acérrima enemiga y controlar los ejércitos de su rival.

A la hora de repartir los puntos, es conveniente que el jugador sea consecuente con en la Actitud escogida para su personaje, y trate de representarla en la ficha. Recordad que las fichas son repartidas por azar, por lo que es más importante inventarse un buen personaje, a uno con los atributos maximizados sin sentido alguno.

Si un personaje no posee al menos un punto en un Rasgo, fallará automáticamente en todas las situaciones que se relacionen con dicho rasgo.



CONOCIMIENTOS.

Miden la experiencia que vamos adquiriendo a lo largo de nuestra vida.

Un jugador puede repartir sus puntos entre los siguientes Conocimientos:

Los **conocimientos naturales** son aquellos que todos desarrollamos desde la infancia. Empiezan a nivel 3.

- Alerta, para percibir lo que ocurre alrededor.
- Pelea, para combatir cuerpo a cuerpo
- Concentración, para estar atento o recordar.
- Persuasión, para dialogar y convencer.
- Atletismo, para correr, saltar y lanzar.
- Puntería, para atinar en un objetivo
- Sigilo, para ocultarse o hacer cosas con sigilo.

Los **conocimientos adquiridos** son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0. Por ejemplo:

- Lucha, para combatir con armas blancas.
- Disparo, para usar armas de fuego.
- Coraje, para resistir el dolor y el miedo.
- Conducir. Manejar medios de transportes mecanizados.
- Supervivencia, para vivir en sitios salvajes.
- Animales, para simpatizar o montar bestias.
- Actuar, para disfrazarse, manejar instrumentos musicales o realizar ventriloquia, etc.
- Subterfugio, para mentir y engañar.
- Etiqueta, ligar y comportarse en sociedad.
- Acrobacias, para hacer piruetas y malabares.
- Medicina, para manejar medicinas y curar.
- Investigación, para fijarse en los detalles.
- Psicología. Para leer intenciones, tratar la locura, y manipular a los demás.
- Ciencia. Todo sobre biología y física.
- Bricolaje. Carpintería, cerrajería, fontanería, trampas...
- Liderazgo. Para dirigirse a las masas o controlar un ejército.
- Telequinesia, para mover objetos con la mente.
- Invocación, para materializar objetos de la nada.

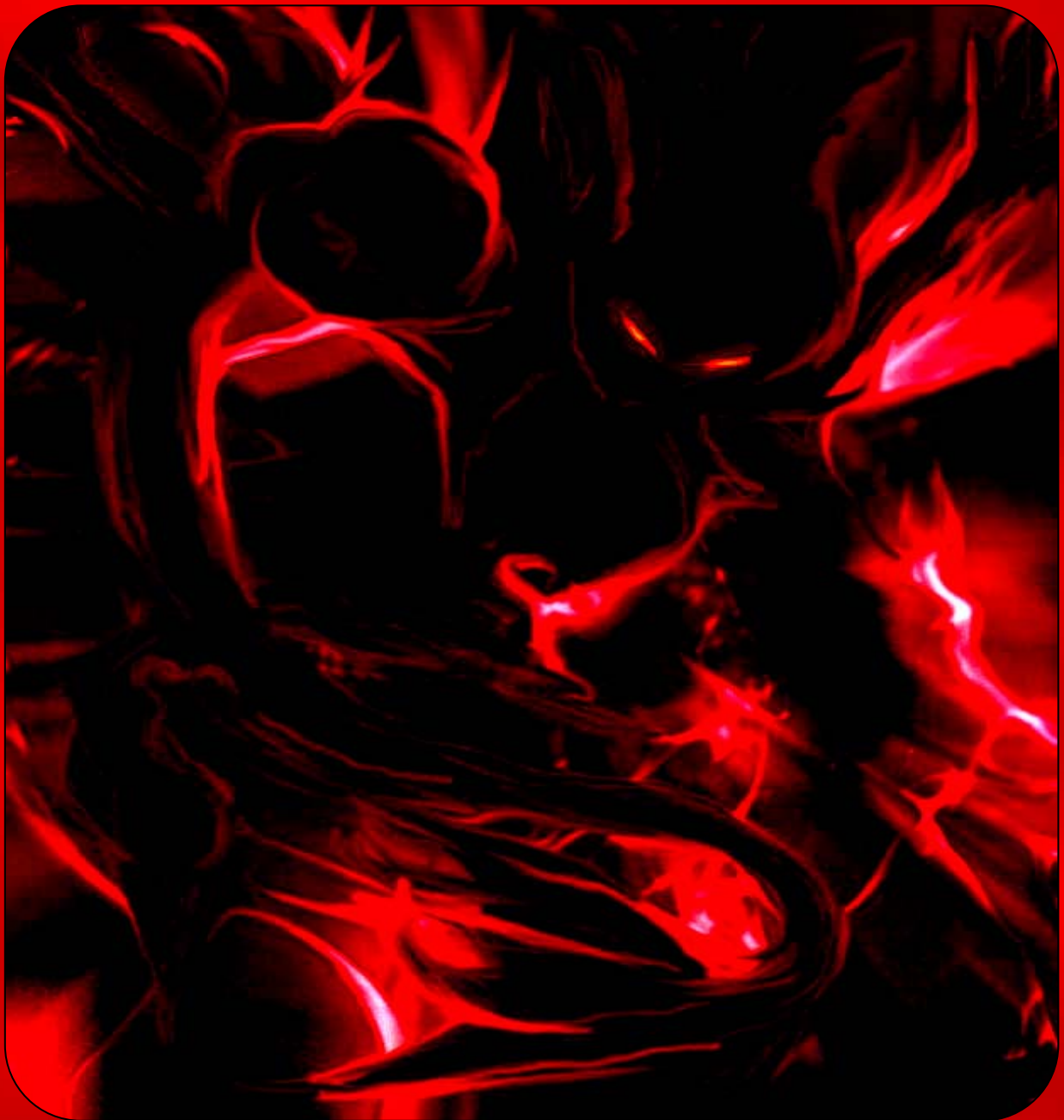


LOS CHEQUEOS.

El Infierno es un reino espiritual, inmaterial, alimentado por las almas de los condenados y moldeado por el subconsciente de sus habitantes. Debido a su naturaleza, el Infierno es muy susceptible a los pensamientos y la voluntad de las almas. Dicho de otra manera, con voluntad y esfuerzo, cualquiera puede lograr lo que imagine.

Si se lo propone uno, puede dar forma al suelo que pisa, o materializar un objeto de la nada, modificar las leyes de la física, o realizar magia. No obstante, el subconsciente del individuo juega en su contra: si crees que una pared es más dura que tu puño, será más dura que tu puño.

Un personaje puede intentar cualquier cosa que imagine el jugador, sin embargo, es preciso conocimiento y poder para atravesar la barrera del subconsciente y materializar de forma correcta nuestras intenciones.



LA PRUEBA.

Un jugador realiza un chequeo cuando quiere comprobar si su personaje puede o no hacer algo, y existe un motivo justificado de duda. La cosa es bien sencilla. Coges el valor de un Rasgo, le sumas el valor de un Conocimiento adecuado, y comparas el resultado en la tabla.

Valor	Posibles acciones de ejemplo
9	Algo mediocre. Mover un objeto pequeño, encender una vela. Tartamudear cuatro palabras.
12	Algo sencillo. Quemar o romper algo de madera. Lanzar un Kg. a 8 metros. Aprenderse un párrafo de memoria. Quemar una tabla de madera. Crear agua.
15	Algo normalito. Resistir un resfriado, levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal. Levitar, lanzar un rayo. Reparar algo.
18	Algo complicado. Sobreponerse a un ambiente severo. Volar en zig-zag. Lanzar un Kg. a 32m. Inventar una excusa muy convincente. Invocar un oso, alzar un muro de tierra. Curar.
21	Algo difícil. Doblar el plomo. Esquivar un obstáculo conduciendo. Pedir una cita a un recién conocido. Moldear el hierro, perforar un muro.
27	Algo muy difícil. Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Levantar 256kg. Provocar el alzamiento de una aldea contra su rey.
30	Algo casi imposible. Resistir una enfermedad casi mortal. Arrancar una reja de cuajo, clavar una jabalina en el pecho de alguien a medio kilómetro de distancia.
33	Hacer que un volcán activo entre en erupción. Mover objetos tan pequeños como un alfiler.
36	Lanzar un coche por los aires, quebrar el acero, atinar a un blanco a dos kilómetros. Transformar una moto en una limusina.
39	Manipular reacciones químicas, alterar el clima.
42	Levantar una furgoneta. Resistir el veneno de una cobra.
45	Aguantar una hora la respiración, desguazar un tanque, manipular moléculas.
48	Acciones legendarias. Resistir el vacío del espacio exterior. Destrozar los muros de una fortaleza, ocasionar una erupción o un terremoto.
51	Levantar un tren, manipular los átomos.
54	Poner en órbita un elefante. Hipnotizar a un ejército.
57	Resistir una inmersión en el magma. Sacar a flote el Titanic.
60	Destrozar una gran ciudad, mover placas tectónicas.

El jugador es libre de narrar los sucesos como mejor le interesen **pero** han de estar relacionados con el Rasgo y Conocimientos utilizados en el chequeo. Por ejemplo, si se usa Dominio + Pelea, seguramente se tratará de una situación violenta, mientras que usar Influencia + Etiqueta, fijo que se trata de una escena social.

De no poseer un nivel adecuado, el jugador puede invertir puntos de acción para sumarlos a su causa, y así aumentar el valor final de la acción. Por ejemplo, si poseemos un nivel de 21 y deseamos realizar una acción de valor 27, podremos lograrla si invertimos seis Almas.

El Gatekeeper tiene la obligación de salvaguardar el equilibrio de juego, de lo contrario, la misma esencia del Infierno podría quebrarse. En última instancia, es el que determina si el nivel alcanzado es suficiente para lograr la acción que describe el jugador o, si por el contrario, precisa de más Almas para lograrlo. Ni siquiera el Narrador Actual puede discutirle en esto.

EJEMPLOS.

Este sistema da mucha libertad, pero hay que saber como combinar rasgos y conocimientos. Aquí dejo unos ejemplos, pero recordad que el único límite es vuestra imaginación.

Dar un discurso, animar a las masas: Presencia + Liderazgo.

Esquivar un ataque por sorpresa: Instinto + Alerta.

Buscar, fijarse en los detalles: Astucia + Investigar.

Darse cuenta de algo: Astucia + Alerta.

Sedución: Presencia + Etiqueta.

Intimidar con la voz: Presencia + Intimidar.

Memorizar cosas: Astucia + Concentración.

Evitar un engaño: Astucia + Alerta.

Seguir un rastro: Consciencia + Investigar.

Carterista: Astucia + Sigilo.

Esconderse: Instinto + Sigilo.

Desaparecer de repente: Instinto + Sigilo.

Amaestrar un animal: Presencia + Animales.

Conducir: Astucia + Conducir.

Extraer una flecha: Astucia + Medicina.

Ocultar un objeto: Instinto + Subterfugio.

Esquivar un ataque directo: Instinto + Pelea.

Lanzar un objeto lejos: Dominio + Puntería.

Deducir un resultado empírico: Astucia + Ciencia.

Apuntar con un arma: Consciencia + Concentración.

Montar trampa de caza: Astucia + Supervivencia.

Obtener información, engañar: Astucia + Subterfugio.

Correr largo rato, proeza física, evitar la fatiga: Dominio + Atletismo.

Desarmar con la espada, esgrima elegante: Instinto + Lucha.

Compostura: Ego + Etiqueta (en una fiesta) o + Concentración (ante lo inesperado).

Dominar: Dominio + Persuasión o + Intimidar (si queremos asustar con el aspecto).

Disparar, acertar en una diana: Consciencia + Puntería o disparo (según el arma).

Embaucar, regatear: Presencia + Persuasión (encanto) o Astucia + Persuasión (inteligencia).

Esquivar un objeto, correr rápido: Instinto + Atletismo.

Camuflarse, sobrevivir en medios silvestres: Astucia + Supervivencia.

Ataque bruto: Dominio + Pelea, o + Lucha (depende si usamos arma o los puños).

Mantenerse firme, evitar el miedo, el dolor, o el control mental: Ego + Coraje.

Forzar una cerradura, robar o reparar un coche: Astucia + Bricolaje.

Deducir comportamiento, embaucar con palabras: Astucia + Psicología.



CONTROL DE PERSONAJE NO JUGADORES.

Un jugador que esté en estado Pasivo puede abandonar un momento a su personaje principal y usar un personaje no jugador bajo tres circunstancias:

- Está haciendo de Némesis, y un personaje principal se va a enfrentar a un personaje no jugador invocado por el propio Némesis.
- Gastar dos Almas permite introducir un nuevo personaje secundario en la escena.
- Puede controlar a uno de los personajes secundarios que ya existan en la escena a costa de invertir una Alma

En los tres casos, el jugador encarnará temporalmente a un segundo personaje, además del suyo propio. Un jugador encarnando a un personaje no jugador puede hacer las mismas acciones de siempre, **pero** las Almas que se ganen o pierdan siempre serán las de su personaje principal. Los personajes no jugadores principales solo pueden ser controlados por el Narrador Actual, y poseen su propia reserva de Almas.

CHEQUEOS OPUESTOS.

Un Chequeo Opuesto, o Enfrentamiento, se da cuando dos personajes (ya sean controlados por un jugador, o secundarios) entran en conflicto.

El personaje ha de superar con su chequeo el chequeo del rival que, recordemos, estará siendo controlado por Némesis. El perdedor de un chequeo opuesto pierde tantos Puntos de Alma como diferencia entre ambas tiradas, y se los cede al vencedor.

Si nos enfrentamos a un personaje principal, la cantidad de almas deberá de apostarse en secreto. Tanto el Jugador Activo como Némesis deberán de separar de su montón de almas aquellas que deseen apostar en el enfrentamiento, y dejarlo oculto detrás de su pantalla de jugador. Posteriormente ambos mostrarán simultáneamente sus apuestas para comprobar el resultado.

Si nos enfrentamos a un personaje secundario, no es precisa tanta parafernalia, ya que al Jugador Activo le basta con igualar el chequeo del rival para derrotarlo definitivamente.

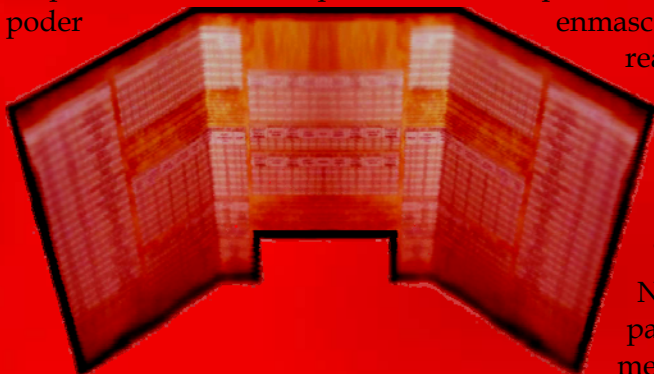
El perdedor del enfrentamiento puede volver a desafiar al ganador a costa de invertir una nueva Alma, de lo contrario, se declarará al rival como vencedor del enfrentamiento, y el jugador que lo controle pasará a narrar la situación como mejor le convenga.

Hay que recordar que en el Infierno todos ya están muertos, por lo que ningún personaje puede realmente desaparecer de la nada. No obstante, seguro que el ganador puede encontrar una manera creativa de quitarse de encima a un enemigo derrotado durante un buen tiempo...

Otra cosa a tener en cuenta es la forma de resolver el conflicto. Que un enemigo te ataque no significa que solo puedas librarte de él mediante un combate. El jugador ha de ser astuto y saber usar adecuadamente los puntos fuertes de su personaje para lograr su cometido.

LA PANTALLA DEL JUGADOR

La pantalla no es más que una barrera que cada jugador ha de tener delante de suya para poder



enmascarar con mayor facilidad sus intenciones reales. Detrás de ella se guardan los contadores de las almas (preferiblemente apilados), la ficha del personaje (mejor sujetarla a la pantalla con un clip), y cualquier carta de objeto que el jugador adquiriera durante la partida.

No es preciso complicarse mucho la vida para crearse una. Basta con unir tres folios mediante friso o pegamento y formar un

pliego de tres caras. Para mayor consistencia, mejor usar cartulina o cartón. Si alguien desea decorar la con dibujos, recortes o pegatinas, es libre de hacerlo.

Es aconsejable que la parte central inferior disponga de un hueco por el cual deslizar una bandeja (o un cenicero, no nos compliquemos). De esta manera, el jugador podrá realizar sus apuestas durante los chequeos enfrentados, y así no tener que mover toda la pantalla a la hora de mostrar el resultado.

EXPERIENCIA.

Cada vez que absorbemos el alma de un enemigo, sumamos un punto de experiencia. Podemos canjear 50 puntos de experiencia por un nuevo Feudo, y 10 puntos de experiencia por un punto de habilidad.

Si deseáis hacer una historia más larga, el coste pasa a ser 500 puntos de experiencia por Feudo y 100 por un nivel de habilidad.



EL INFIERNO.

ESTRUCTURA DEL INFIERNO.

El Infierno es básicamente una enorme estepa con diversos accidentes geográficos interrumpiendo su monotonía. Este vasto territorio está dividido en diez reinos, o círculos infernales, que, a su vez, están (o deberían de estar) controlados por un señor infernal.

A contrario de lo que la mayoría piensa, el Infierno no está dividido en círculos "reales", más bien hay que pensar en él como un mosaico, donde los diversos círculos son las diversas "áreas climáticas".

Dentro de cada reino, la estética, las zonas, y las construcciones que nos encontramos varían enormemente. Si bien cada círculo tiene sus propias condiciones atmosféricas, es al mente de sus habitantes la que le da forma. Recordad que el Infierno es un lugar meramente espiritual, una esponja que va absorbiendo las conciencias de sus habitantes, por lo que cada reino se ve altamente influido por la manera de ser y de pensar de su dueño.

Por ejemplo. El segundo círculo se caracteriza por ser una estepa con fuertes vientos y tormentas, eso no lo cambia nadie. Sin embargo, si es dominado por Fu-Manchú, los castillos, aldeas, y medios de transporte sería de tipo medieval y oriental; mientras que si el señor fuese Hitler, nos encontraríamos campos de concentración y tanques alemanes por todas partes.

El subconsciente de las almas en pena también influye en el entorno. Si un alma cree ser un alemán nazi, siempre irá vestida de soldado, y con su metralleta a cuestas. Y esto hace que sean más propensos a seguir a un líder que otro. Si vas disfrazado de astronauta en mitad de una aldea medieval, todo el mundo tratará de quemarte en la hoguera, sin embargo, si te acercas a ellos esgrimiendo una cruz, será más fácil que te tomen por un aliado.



CÍRCULOS INFERNALES.

En el Infierno los condenados no están todos los pecadores juntos, sino que hay toda una división en función de cuál ha sido el pecado principal.

Antesala del infierno.

Se trata de una oscura selva habitada por toda clase de bestias y animales. Ninguna alma racional habita en ella. Al cruzarla, nos encontramos con el río Aqueronte, el cual solo puede ser atravesado si pagamos al barquero.

Primer círculo.

Limbo. En él se encuentran las personas que, no habiendo recibido el bautismo y siendo que nacieron privados de la fe, no pueden disfrutar de la visión de Dios, pero no son castigados. Tiene muchos puntos de contacto con la concepción clásica de los Campos Elíseos: una pradera con diversas construcciones y castillos amurallados.

Segundo círculo.

Están castigados los pecadores incontinentes y en particular los lujuriosos: ellos son empujados por el aire, vencidos por la tormenta infernal. Es similar al anterior círculo, pero el viento y las tormentas son continuas.

Tercer círculo.

En el tercer círculo se encuentran los espíritus de la gula. Ellos están inmersos en el fango, bajo una lluvia incesante de granizo y nieve. Las criaturas de este reino están continuamente luchando y devorándose las unas a las otras.

Cuarto círculo.

Terreno montañoso donde grandes demonios acarrear rocas de un lugar a otro. Esas rocas representan las riquezas que tuvieron en vida. Este es el círculo de los avaros.

Quinto círculo.

Este círculo lo compone la Laguna Estigia, y una serie de pantanos a ambos extremos de sus orillas. Aquí están los iracundos y los perezosos, los primeros inmersos en las aguas y los segundos sumergidos en el pantano de Estigia.

Sexto círculo.

El sexto círculo está dentro de los muros de la ciudad de Dite, homónimo de Plutón en la mitología, y acá vigilada por una multitud de diablos y por las Furias o Erinias.

Aquí son castigados los herejes en sepulcros en llamas. Todo el círculo se asemeja a una enorme necrópolis.

Séptimo Círculo.

Al séptimo círculo se accede después de haber superado los restos de una grieta, provocada por el terremoto que movió la tierra al morir Cristo. Aquí son castigados los violentos.

El séptimo círculo es un gran desierto de arena, continuamente azotado por lluvia de fuego, y poblado por diversos bosques que, en realidad, son las almas de los suicidas. También lo recorre el Felgetonte, un río creado a partir de la sangre de los violentos.

Octavo círculo.

El infierno de los fraudulentos. Se trata de un terreno montañoso compuesto de diez valles o fosas. La primera, de los rufianes y los seductores, atormentados por demonios y látigos; la segunda, de los aduladores y los cortesanos, hundidos en excrementos; la tercera fosa, los simoníacos, enterrados boca abajo y con los pies en llamas; la cuarta, los adivinos, que caminan con el cuello retorcido; en la quinta están los que trafican con la Justicia, sumergidos en pez hirviendo; en la sexta, los hipócritas, soportando capas de plomo dorado; en la Séptima, los ladrones, mordidos por serpientes; en la octava, los consejeros, continuamente prendidos en llamas; en la novena fosa, los escandalosos, cismáticos y herejes, acuchillados y desgarrados; y en la décima, los charlatanes y falsarios, cubiertos de lepra.

Noveno y último círculo

Para los traidores. Antes de llegar a él, hay un pozo (El Cócito) rodeado de gigantes y titanes de la antigüedad. Dentro de él hay cuatro recintos oprimidos por enormes glaciales de hielo. En el pasado, aquí gobernaba Lucifer. Ahora, vete tú a saber que clase de loco domina el Infierno.



FICHA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE: _____

ACTITUD: _____

AMBICIÓN: _____

RASGOS

Instinto: _____
 Ego: _____
 Dominio: _____
 Presencia: _____
 Astucia: _____
 Consciencia: _____

PERTENENCIAS

CONOCIMIENTOS

Alerta: 3+ _____
 Concentración: 3+ _____
 Pelea: 3+ _____
 Puntería: 3+ _____
 Atletismo: 3+ _____
 Persuasión: 3+ _____
 Sigilo: 3+ _____
 Actuar: _____
 Acrobacia: _____
 Animales: _____
 Bricolaje: _____
 Ciencia: _____
 Telekinesia: _____

Conducir: _____
 Coraje: _____
 Disparo: _____
 Etiqueta: _____
 Intimidar: _____
 Investigación: _____
 Liderazgo: _____
 Luchar: _____
 Medicina: _____
 Psicología: _____
 Supervivencia: _____
 Subterfugio: _____
 Invocación: _____

FICHA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE: _____

ACTITUD: _____

AMBICIÓN: _____

RASGOS

Instinto: _____
 Ego: _____
 Dominio: _____
 Presencia: _____
 Astucia: _____
 Consciencia: _____

PERTENENCIAS

CONOCIMIENTOS

Alerta: 3+ _____
 Concentración: 3+ _____
 Pelea: 3+ _____
 Puntería: 3+ _____
 Atletismo: 3+ _____
 Persuasión: 3+ _____
 Sigilo: 3+ _____
 Actuar: _____
 Acrobacia: _____
 Animales: _____
 Bricolaje: _____
 Ciencia: _____
 Telekinesia: _____

Conducir: _____
 Coraje: _____
 Disparo: _____
 Etiqueta: _____
 Intimidar: _____
 Investigación: _____
 Liderazgo: _____
 Luchar: _____
 Medicina: _____
 Psicología: _____
 Supervivencia: _____
 Subterfugio: _____
 Invocación: _____

FICHA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE: _____

ACTITUD: _____

AMBICIÓN: _____

RASGOS

Instinto: _____
 Ego: _____
 Dominio: _____
 Presencia: _____
 Astucia: _____
 Consciencia: _____

PERTENENCIAS

CONOCIMIENTOS

Alerta: 3+ _____
 Concentración: 3+ _____
 Pelea: 3+ _____
 Puntería: 3+ _____
 Atletismo: 3+ _____
 Persuasión: 3+ _____
 Sigilo: 3+ _____
 Actuar: _____
 Acrobacia: _____
 Animales: _____
 Bricolaje: _____
 Ciencia: _____
 Telekinesia: _____

Conducir: _____
 Coraje: _____
 Disparo: _____
 Etiqueta: _____
 Intimidar: _____
 Investigación: _____
 Liderazgo: _____
 Luchar: _____
 Medicina: _____
 Psicología: _____
 Supervivencia: _____
 Subterfugio: _____
 Invocación: _____

SUCUBO

Instinto:	<u>3</u>		
Dominio:	<u>3</u>		
Astucia:	<u>7</u>		
Presencia:	<u>10</u>		
Ego:	<u>3</u>		
Conscien.:	<u>3</u>		
Objetos:			
Hipnosis			



Alerta:	3+	Conducir:	—
Concentra.:	3+	Coraje:	—
Pelea:	3+	Disparo:	—
Puntería:	3+	Etiqueta:	<u>8</u>
Atletismo:	3+	Intimidar:	—
Persuasión:	3+	Investiga.:	—
Sigilo:	3+	Liderazgo:	—
Actuar:	<u>4</u>	Luchar:	—
Acrobacia:	—	Medicina:	—
Animales:	—	Psicología:	—
Bricolaje:	—	Supervi.:	—
Ciencia:	—	Subterfugio:	<u>5</u>
Telekinesia:	<u>3</u>	Invocación:	—

DEMONIO MENOR DE FUEGO

Instinto:	<u>5</u>		
Dominio:	<u>6</u>		
Astucia:	<u>4</u>		
Presencia:	<u>5</u>		
Ego:	<u>5</u>		
Conscien.:	<u>5</u>		
Objetos:			



Alerta:	3+	Conducir:	—
Concentra.:	3+	Coraje:	<u>5</u>
Pelea:	3+ <u>5</u>	Disparo:	—
Puntería:	3+	Etiqueta:	—
Atletismo:	3+	Intimidar:	<u>5</u>
Persuasión:	3+	Investiga.:	—
Sigilo:	3+	Liderazgo:	—
Actuar:	—	Luchar:	<u>5</u>
Acrobacia:	—	Medicina:	—
Animales:	—	Psicología:	—
Bricolaje:	—	Supervi.:	<u>5</u>
Ciencia:	—	Subterfugio:	—
Telekinesia:	—	Invocación:	—

SOLDADO NAZI

Instinto:	<u>5</u>		
Dominio:	<u>5</u>		
Astucia:	<u>5</u>		
Presencia:	<u>5</u>		
Ego:	<u>5</u>		
Conscien.:	<u>5</u>		
Objetos:			



Alerta:	3+ <u>2</u>	Conducir:	<u>3</u>
Concentra.:	3+	Coraje:	<u>2</u>
Pelea:	3+	Disparo:	<u>5</u>
Puntería:	3+	Etiqueta:	—
Atletismo:	3+	Intimidar:	<u>2</u>
Persuasión:	3+	Investiga.:	<u>3</u>
Sigilo:	3+	Liderazgo:	—
Actuar:	—	Luchar:	—
Acrobacia:	—	Medicina:	<u>2</u>
Animales:	—	Psicología:	—
Bricolaje:	<u>3</u>	Supervi.:	<u>3</u>
Ciencia:	—	Subterfugio:	—
Telekinesia:	—	Invocación:	—

NINJA

Instinto:	<u>8</u>		
Dominio:	<u>6</u>		
Astucia:	<u>4</u>		
Presencia:	<u>4</u>		
Ego:	<u>4</u>		
Conscien.:	<u>4</u>		
Objetos:			



Alerta:	3+ <u>3</u>	Conducir:	—
Concentra.:	3+	Coraje:	—
Pelea:	3+ <u>4</u>	Disparo:	—
Puntería:	3+ <u>5</u>	Etiqueta:	—
Atletismo:	3+	Intimidar:	—
Persuasión:	3+	Investiga.:	—
Sigilo:	3+ <u>5</u>	Liderazgo:	—
Actuar:	—	Luchar:	<u>7</u>
Acrobacia:	—	Medicina:	—
Animales:	—	Psicología:	—
Bricolaje:	—	Supervi.:	—
Ciencia:	—	Subterfugio:	—
Telekinesia:	—	Invocación:	—

NIGROMANTE MENOR

Instinto:	<u>4</u>		
Dominio:	<u>3</u>		
Astucia:	<u>8</u>		
Presencia:	<u>5</u>		
Ego:	<u>6</u>		
Conscien.:	<u>4</u>		
Objetos:			
Rayo			



Alerta:	3+	Conducir:	—
Concentra.:	3+ <u>3</u>	Coraje:	—
Pelea:	3+	Disparo:	—
Puntería:	3+ <u>2</u>	Etiqueta:	—
Atletismo:	3+	Intimidar:	<u>5</u>
Persuasión:	3+	Investiga.:	—
Sigilo:	3+	Liderazgo:	—
Actuar:	—	Luchar:	—
Acrobacia:	—	Medicina:	—
Animales:	—	Psicología:	—
Bricolaje:	—	Supervi.:	—
Ciencia:	—	Subterfugio:	—
Telekinesia:	<u>6</u>	Invocación:	<u>4</u>

GUERRERO ESQUELÉTICO

Instinto:	<u>7</u>		
Dominio:	<u>5</u>		
Astucia:	<u>5</u>		
Presencia:	<u>5</u>		
Ego:	<u>2</u>		
Conscien.:	<u>5</u>		
Objetos:			



Alerta:	3+ <u>4</u>	Conducir:	—
Concentra.:	3+	Coraje:	<u>6</u>
Pelea:	3+ <u>4</u>	Disparo:	—
Puntería:	3+	Etiqueta:	—
Atletismo:	3+	Intimidar:	—
Persuasión:	3+	Investiga.:	—
Sigilo:	3+	Liderazgo:	—
Actuar:	—	Luchar:	<u>6</u>
Acrobacia:	—	Medicina:	—
Animales:	—	Psicología:	—
Bricolaje:	—	Supervi.:	<u>5</u>
Ciencia:	—	Subterfugio:	—
Telekinesia:	—	Invocación:	—

GÓLEM DE PIEDRA

Instinto:	<u>6</u>		
Dominio:	<u>9</u>		
Astucia:	<u>3</u>		
Presencia:	<u>6</u>		
Ego:	<u>3</u>		
Conscien.:	<u>4</u>		
Objetos:			



Alerta:	3+ <u>4</u>	Conducir:	—
Concentra.:	3+	Coraje:	<u>5</u>
Pelea:	3+ <u>6</u>	Disparo:	—
Puntería:	3+	Etiqueta:	—
Atletismo:	3+ <u>5</u>	Intimidar:	<u>5</u>
Persuasión:	3+	Investiga.:	—
Sigilo:	3+	Liderazgo:	—
Actuar:	—	Luchar:	—
Acrobacia:	—	Medicina:	—
Animales:	—	Psicología:	—
Bricolaje:	—	Supervi.:	—
Ciencia:	—	Subterfugio:	—
Telekinesia:	—	Invocación:	—

GIGANTE DE HIELO

Instinto:	<u>3</u>		
Dominio:	<u>14</u>		
Astucia:	<u>3</u>		
Presencia:	<u>6</u>		
Ego:	<u>3</u>		
Conscien.:	<u>2</u>		
Objetos:			



Alerta:	3+	Conducir:	—
Concentra.:	3+	Coraje:	—
Pelea:	3+ <u>8</u>	Disparo:	—
Puntería:	3+	Etiqueta:	—
Atletismo:	3+ <u>10</u>	Intimidar:	<u>7</u>
Persuasión:	3+	Investiga.:	—
Sigilo:	3+	Liderazgo:	—
Actuar:	—	Luchar:	—
Acrobacia:	—	Medicina:	—
Animales:	—	Psicología:	—
Bricolaje:	—	Supervi.:	—
Ciencia:	—	Subterfugio:	—
Telekinesia:	—	Invocación:	—

SOMBRA

Instinto:	<u>10</u>		
Dominio:	<u>3</u>		
Astucia:	<u>6</u>		
Presencia:	<u>3</u>		
Ego:	<u>3</u>		
Conscien.:	<u>6</u>		
Objetos:			
Manto de camuflaje			



Alerta:	3+	Conducir:	—
Concentra.:	3+ <u>2</u>	Coraje:	—
Pelea:	3+	Disparo:	—
Puntería:	3+	Etiqueta:	—
Atletismo:	3+	Intimidar:	—
Persuasión:	3+	Investiga.:	—
Sigilo:	3+ <u>10</u>	Liderazgo:	—
Actuar:	—	Luchar:	—
Acrobacia:	—	Medicina:	—
Animales:	—	Psicología:	—
Bricolaje:	—	Supervi.:	—
Ciencia:	—	Subterfugio:	<u>8</u>
Telekinesia:	—	Invocación:	—

LESSER DEMON

Instinto:	<u>6</u>	
Dominio:	<u>6</u>	
Astucia:	<u>4</u>	
Presencia:	<u>4</u>	
Ego:	<u>5</u>	
Conscien.:	<u>5</u>	
Objetos:		

Alerta:	3+ <u>2</u>	Conducir:	___
Concentra.:	3+ ___	Coraje:	___
Pelea:	3+ <u>2</u>	Disparo:	___
Puntería:	3+ ___	Etiqueta:	___
Atletismo:	3+ ___	Intimidar:	___
Persuasión:	3+ <u>3</u>	Investiga.:	___
Sigilo:	3+ <u>5</u>	Liderazgo:	___
Actuar:	<u>3</u>	Luchar:	___
Acrobacia:	<u>2</u>	Medicina:	___
Animales:	___	Psicología:	___
Bricolaje:	<u>3</u>	Supervi.:	___
Ciencia:	___	Subterfugio:	<u>3</u>
Telekinesia:	<u>2</u>	Invocación:	___

CAMPESINO

Instinto:	<u>6</u>	
Dominio:	<u>6</u>	
Astucia:	<u>4</u>	
Presencia:	<u>4</u>	
Ego:	<u>4</u>	
Conscien.:	<u>6</u>	
Objetos:		

Alerta:	3+ <u>5</u>	Conducir:	___
Concentra.:	3+ <u>1</u>	Coraje:	___
Pelea:	3+ <u>1</u>	Disparo:	___
Puntería:	3+ <u>1</u>	Etiqueta:	___
Atletismo:	3+ <u>5</u>	Intimidar:	___
Persuasión:	3+ ___	Investiga.:	___
Sigilo:	3+ ___	Liderazgo:	___
Actuar:	___	Luchar:	___
Acrobacia:	___	Medicina:	___
Animales:	<u>5</u>	Psicología:	___
Bricolaje:	<u>5</u>	Supervi.:	<u>2</u>
Ciencia:	___	Subterfugio:	___
Telekinesia:	___	Invocación:	___

CYBER-EXTERMINADOR

Instinto:	<u>5</u>	
Dominio:	<u>10</u>	
Astucia:	<u>3</u>	
Presencia:	<u>5</u>	
Ego:	<u>4</u>	
Conscien.:	<u>3</u>	
Objetos:		

Alerta:	3+ ___	Conducir:	___
Concentra.:	3+ ___	Coraje:	<u>5</u>
Pelea:	3+ <u>6</u>	Disparo:	<u>7</u>
Puntería:	3+ ___	Etiqueta:	___
Atletismo:	3+ <u>3</u>	Intimidar:	<u>4</u>
Persuasión:	3+ ___	Investiga.:	___
Sigilo:	3+ ___	Liderazgo:	___
Actuar:	___	Luchar:	___
Acrobacia:	___	Medicina:	___
Animales:	___	Psicología:	___
Bricolaje:	___	Supervi.:	___
Ciencia:	___	Subterfugio:	___
Telekinesia:	___	Invocación:	___

EFREET

Instinto:	<u>6</u>	
Dominio:	<u>6</u>	
Astucia:	<u>3</u>	
Presencia:	<u>5</u>	
Ego:	<u>6</u>	
Conscien.:	<u>4</u>	
Objetos:		
<u>Cono de fuego</u>		

Alerta:	3+ <u>2</u>	Conducir:	___
Concentra.:	3+ ___	Coraje:	<u>3</u>
Pelea:	3+ <u>5</u>	Disparo:	___
Puntería:	3+ <u>5</u>	Etiqueta:	___
Atletismo:	3+ ___	Intimidar:	___
Persuasión:	3+ ___	Investiga.:	___
Sigilo:	3+ ___	Liderazgo:	___
Actuar:	___	Luchar:	___
Acrobacia:	___	Medicina:	___
Animales:	___	Psicología:	___
Bricolaje:	___	Supervi.:	___
Ciencia:	___	Subterfugio:	___
Telekinesia:	<u>5</u>	Invocación:	___

CERBERO

Instinto:	<u>7</u>	
Dominio:	<u>7</u>	
Astucia:	<u>2</u>	
Presencia:	<u>2</u>	
Ego:	<u>6</u>	
Conscien.:	<u>6</u>	
Objetos:		

Alerta:	3+ <u>5</u>	Conducir:	___
Concentra.:	3+ ___	Coraje:	___
Pelea:	3+ <u>5</u>	Disparo:	___
Puntería:	3+ ___	Etiqueta:	___
Atletismo:	3+ <u>5</u>	Intimidar:	___
Persuasión:	3+ ___	Investiga.:	___
Sigilo:	3+ <u>5</u>	Liderazgo:	___
Actuar:	___	Luchar:	___
Acrobacia:	___	Medicina:	___
Animales:	___	Psicología:	___
Bricolaje:	___	Supervi.:	<u>5</u>
Ciencia:	___	Subterfugio:	___
Telekinesia:	___	Invocación:	___

SUPERVIVIENTE

Instinto:	<u>6</u>	
Dominio:	<u>6</u>	
Astucia:	<u>4</u>	
Presencia:	<u>4</u>	
Ego:	<u>5</u>	
Conscien.:	<u>5</u>	
Objetos:		

Alerta:	3+ <u>5</u>	Conducir:	___
Concentra.:	3+ ___	Coraje:	<u>5</u>
Pelea:	3+ <u>5</u>	Disparo:	<u>5</u>
Puntería:	3+ ___	Etiqueta:	___
Atletismo:	3+ ___	Intimidar:	___
Persuasión:	3+ ___	Investiga.:	___
Sigilo:	3+ ___	Liderazgo:	___
Actuar:	___	Luchar:	___
Acrobacia:	___	Medicina:	___
Animales:	___	Psicología:	___
Bricolaje:	___	Supervi.:	<u>5</u>
Ciencia:	___	Subterfugio:	___
Telekinesia:	___	Invocación:	___

LADY ATSHARA (PNJ)

Instinto:	<u>7</u>	
Dominio:	<u>6</u>	
Astucia:	<u>9</u>	
Presencia:	<u>10</u>	
Ego:	<u>8</u>	
Conscien.:	<u>8</u>	
Objetos:		

Alerta:	3+ <u>5</u>	Conducir:	___
Concentra.:	3+ <u>5</u>	Coraje:	___
Pelea:	3+ ___	Disparo:	___
Puntería:	3+ ___	Etiqueta:	<u>10</u>
Atletismo:	3+ ___	Intimidar:	___
Persuasión:	3+ ___	Investiga.:	___
Sigilo:	3+ ___	Liderazgo:	___
Actuar:	___	Luchar:	___
Acrobacia:	___	Medicina:	___
Animales:	___	Psicología:	___
Bricolaje:	___	Supervi.:	___
Ciencia:	___	Subterfugio:	<u>10</u>
Telekinesia:	<u>10</u>	Invocación:	<u>10</u>

LORD MARTUS (PNJ)

Instinto:	<u>8</u>	
Dominio:	<u>8</u>	
Astucia:	<u>8</u>	
Presencia:	<u>8</u>	
Ego:	<u>8</u>	
Conscien.:	<u>8</u>	
Objetos:		
<u>Terremoto</u>		

Alerta:	3+ ___	Conducir:	___
Concentra.:	3+ ___	Coraje:	<u>10</u>
Pelea:	3+ <u>10</u>	Disparo:	___
Puntería:	3+ ___	Etiqueta:	___
Atletismo:	3+ ___	Intimidar:	<u>10</u>
Persuasión:	3+ ___	Investiga.:	___
Sigilo:	3+ ___	Liderazgo:	<u>5</u>
Actuar:	___	Luchar:	___
Acrobacia:	___	Medicina:	___
Animales:	<u>10</u>	Psicología:	___
Bricolaje:	___	Supervi.:	___
Ciencia:	___	Subterfugio:	___
Telekinesia:	___	Invocación:	___

LORD ESTROLAKAS (PNJ)

Instinto:	<u>10</u>	
Dominio:	<u>10</u>	
Astucia:	<u>6</u>	
Presencia:	<u>8</u>	
Ego:	<u>8</u>	
Conscien.:	<u>6</u>	
Objetos:		
<u>Tentáculos</u>		
<u>Construtto oscuridad</u>		

Alerta:	3+ ___	Conducir:	___
Concentra.:	3+ ___	Coraje:	<u>3</u>
Pelea:	3+ <u>7</u>	Disparo:	___
Puntería:	3+ <u>3</u>	Etiqueta:	___
Atletismo:	3+ <u>5</u>	Intimidar:	<u>8</u>
Persuasión:	3+ ___	Investiga.:	___
Sigilo:	3+ ___	Liderazgo:	<u>9</u>
Actuar:	___	Luchar:	___
Acrobacia:	___	Medicina:	___
Animales:	___	Psicología:	___
Bricolaje:	___	Supervi.:	___
Ciencia:	___	Subterfugio:	___
Telekinesia:	___	Invocación:	<u>5</u>



TERREMOTO.

Provoca una sacudida de tierra que ataca con un +3 al daño.

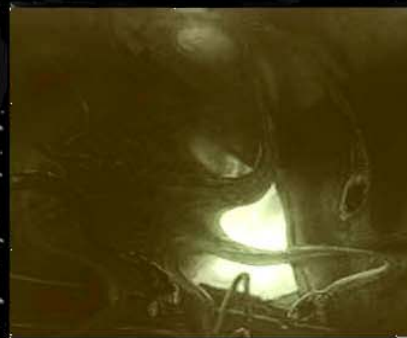
+12 si se usa contra una estructura o edificio



CONO DE FUEGO.

Causa una violenta llamarada de +3 al daño (tirada de EGO + Puntería).

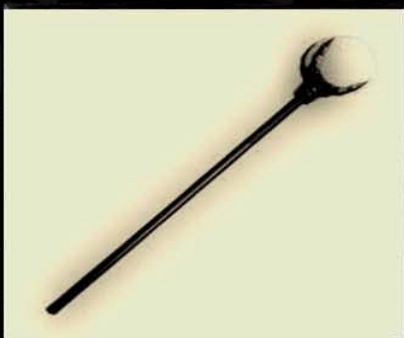
Alcanza a todos los objetivos que estén frente al personaje.



TENTACULOS.

Crea una masa sombría que agarra y golpea con una fuerza de +6.

Usa Ego + Concentración en la tirada de combate.



BÁCULO DEL GATEKEEPER.

Este báculo confiere al Gatekeeper sus cualidades especiales.

Aquel que lo posea se convierte en el Gatekeeper de la partida.



ESPADA Y ESCUDO.

Al materializarse en las manos del personaje, confieren un bono de +3 en cualquier ataque y defensa cuerpo a cuerpo.



PIEL DE ROCA.

Al activar este poder, el personaje gana una protección adicional de +9 contra cualquier ataque físico. Sin embargo, resta -3 a todo movimiento.



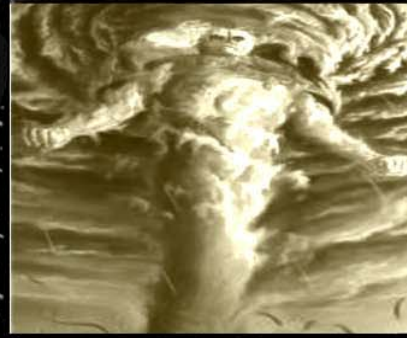
CORCEL INFERNAL.

Una estatuilla de ónice que convoca a la criatura (crear ficha) durante una hora. El corcel puede galopar a una velocidad aproximada de 190 kph sin fatigarse lo más mínimo.



BOLA DE CRISTAL

Al mirar a través de ella, el personaje obtiene un +6 en su Consciencia. Cualquier penalización por distancia o por falta de visión no es aplicable a este objeto.

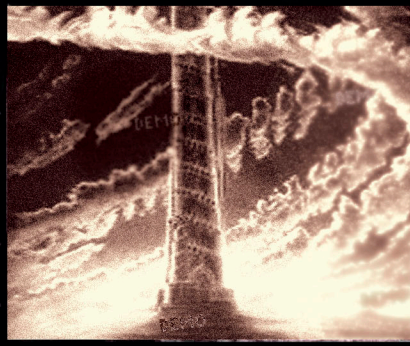


PIEDRA DEL AIRE.

Al activarla, el personaje adquiere la consistencia de una nube y, como tal, es inmune al daño físico. También podrá colarse por cualquier rendija o hueco.



LLAVE DEL INFIERNO.
Un objeto místico que otorga, durante un turno, el poder del Gatekeeper.



ESTATUA DE BABEL.
Colocada en el centro de un Feudo, lo oculta entre las sombras, evitando ser decubierto. Triar Instinto +Alerta enemigo VS Astucia + Subterfugio +3.



ESPADA DEL OCASO.
Suma +6 al ataque cuando se empuña.



SUDARIO DE LAS ALMAS.
Una túnica negra que confiere un +3 a las tiradas de invocación y telequinesia.



VESTIMENTA DEL BERSERK
Atabiado con este ropaje, el se gana un +9 en Fortaleza durante un turno pero pierde 3 en los demás rasgos.



COLLAR DEL DOMINIO
Aquel al que le coloquemos este collar tendrá un - 6 en cualquier tirada para evitar desobedecernos.



PLUMA DE GARUDA.
Convierte al personaje en una hermosa ave dorada. +6 en Presencia y consciencia, y - 6 puntos en Fortaleza.



ALAS DE ARCÁNGEL.
Se colocan en la espalda del personaje. Confieren la capacidad de vuelo durante un turno. +6 a todo lo relacionado con moverse.



TRAJE DE SEDA NEGRO.
Atavado con este traje, el personaje gana tres puntos en Presencia y Astucia.



OJOS HIPNÓTICOS.

Los ojos del personaje se vuelven rojos y brillantes. Suma +6 a tu tirada para Persuadir.



MANTO DE CAMUFLAJE.

El Personaje se cubre con un poncho de sombras y tinieblas. Suma +6 a las tiradas para ocultarse y pasar desapercibido.



RAYO ELECTRICO.

De las manos del personaje sale una potente descarga de energía azul. Suma +6 a tu tirada de Instinto cuando realices el ataque.



ORDENADOR PORTATIL.

Un ordenador comprado en una tienda de segund maano. Suma +3 en Astucia e Instinto cunado el PJ analice o estudie algo.



ATUENDO DE JINETE

Convocas de la nada un caballo esquelético y un hacha de guerra. Suma +3 en Dominio e Instinto durante tu próximo ataque.



EXTRAER ALMA.

Mediante una tirada enfrentada de Ego + Coraje, el personaje extrae tantas Almas al rival como éxitos obtenidos. Suma +6 a Ego.



GRITO DE BATTALLA.

El personaje anima a sus leales seguidores con un potente grito. Suma +6 en Presencia cuando te dirijas a una multitud.



TELE TRANSPORTE.

Permite moverse de un lugar a otro gastando un solo tunro. El lugar de destino ha de ser conocido con anterioridad.



CONSTRUCTO DE OCURIDAD.

Del suelo el personaje crea un muro o pilar de sombras. Suma +6 a fortaleza cuando si se emplea para mover alg o bloquear un ataque.

