

PREPÁRATE. ES LA HORA.



PHENOMENA

UNA EXPERIENCIA MÁS ALLÁ DE LA RAZÓN

PHENOMENA

A mis padres y a
mi hermana, que
son los que me
aguantan de verdad

Autor:

Enrique Garrido Ramos

Dibujantes:

Jorge Brasal & Juan Herráiz

Portada, Grafismo y Fotocomposición:

Javier Muñoz & Enrique Garrido

Maquetación:

Mayte Rofso

Playtesting:

Club BOW (Valladolid) & Metrópolis Team (Madrid)

Lista de correo de juegos de rol:

esencia @ etsiit.upna.es

Site de Distrimagen: La Factoría de Ideas y Tridiamán: <http://www.distrimagen.es>

I.S.B.N.: 84-95024-75-6

Depósito Legal: M. 45.732-1997

Imprime: Graficinco, S. A. • Eduardo Torroja, 8 • Fuenlabrada (Madrid)

Prefacio

No es fácil escribir una introducción, y menos para un libro que se ha hecho con la ilusión de éste que tienes en tus manos. Simplemente me gustaría compartir contigo lo que creo que es un producto de calidad, entretenido y emocionante, con mucho trabajo por detrás, de mucha gente como tú y yo, aficionados al rol al fin y al cabo.

Sobre todo, me gustaría agradecer a una serie de personas, la mayoría de las cuales no aparecen en los créditos, su participación en la creación, prueba y elaboración de este manual. Primero, a mis grupos pioneros de "playtesters", donde se empezó a gestar la posibilidad de que Phenomena saliera a la calle: Jose, Andrés, Ramón, Fran, Gabo, Nuria, Mónica, Mariví, Jorge, Laura, Javitotephi, Alicia, María, Javi y Víctor (espero no dejarme a nadie...). También están Mayte, Javi Bloodbowl, Raúl, Alex, Javier, Carlos y Guillermo, quien tiene el honor de haber llevado al primer personaje fallecido del juego (que descanse en paz). Después, mucha gente de la lista de correo de juegos de rol en español, 'Esencia; a Agis por sus magníficas frases, a Raúl "Max" por su apoyo incondicional (este chaval vale su peso en oro), a Sergio Benito por aguantarme (¡qué paciencia tiene este hombre!), a César Ayala por su entusiasmo, a Montreal por estar al pie del cañón, a Fenris y Aura porque se lo merecen, a Vig por estar al quite..., me dejo en el tintero a muchos más, pero es que no cabéis todos. Mil perdones a los que debieran estar aquí, y muchísimas gracias, de corazón, a todos los que habéis participado de uno u otro modo, directa o indirectamente en la creación de este libro.

Y basta ya de charla. Que disfrutéis.

Felices Pesadillas....

ENRIQUE GARRIDO RAMOS

Prólogo

“La noche se abatió sobre la ciudad. No había sido un día tranquilo, no señor. Lluvia, truenos, y un frío de muerte. Hacía mucho que no se recordaba este frío en Madrid. Un frío de muerte...”

Carlos Cano no se sentía bien. De hecho, estaba desesperado. Hace dos días, su casa de repente dejó de ser suya. El banco había tomado posesión de ella debido a unas letras impagadas, sin concederle un sólo día de prórroga. Estaba durmiendo en un banco del parque, completamente aterido. Y esos extraños tipos de negro que no dejaban de seguirle.

Todo empezó hace unos meses, cuando el subdirector Jorge Calvero, le pidió que organizara un par de exposiciones de su proyecto de investigación. El proyecto estaba dedicado a la investigación de fenómenos parapsíquicos. Carlos, psicólogo de carrera y experto en parapsicología desde hacía unos años, encontró milagrosamente trabajo en una publicación desconocida, Cerberus, para dedicarse a lo que más le gustaba. Sin embargo, la pequeña tirada de la revista (no más de mil ejemplares) no cuadraba con los medios de que se disponía. Cada uno de los aparatos de medición ectoplásmica que manejaba costaban varios millones de pesetas, importados desde Suiza y Estados Unidos. El sistema de seguridad del edificio era impresionante. De acuerdo que las máquinas eran caras, pero es que valía más la seguridad que los mismos aparatos, leche. Y una plantilla de directivos con unos cochazos impresionantes.

Carlos preparó a conciencia la exposición, e incluso invitó a una supuesta vidente que había resultado de ayuda en muchos de sus estudios. Cuando la vidente, Carmen García (“Madame Carmen”), le dio la mano a Jorge Calvero, la pobre mujer se quedó pálida. Esa misma tarde, Carlos preguntó a María.

“Este tipo es mala hierba... Ha matado a alguien, alguien mayor... Hace poco”, le dijo con voz trémula la asustada señora.

Curiosamente, uno de los socios de la revista, Damián Maldonado, de 62 años de edad, había perecido en un accidente de tráfico. Su cuerpo se encontró totalmente calcinado. Los forenses dictaminaron que el hombre había bebido, y sellaron el caso.

Pero Damián era abstemio, todo el mundo en la empresa lo sabía. El hombre conducía realmente despacio (exasperaba a su mujer), y era tremendamente prudente en todo lo que hacía. Extraño cuando menos.

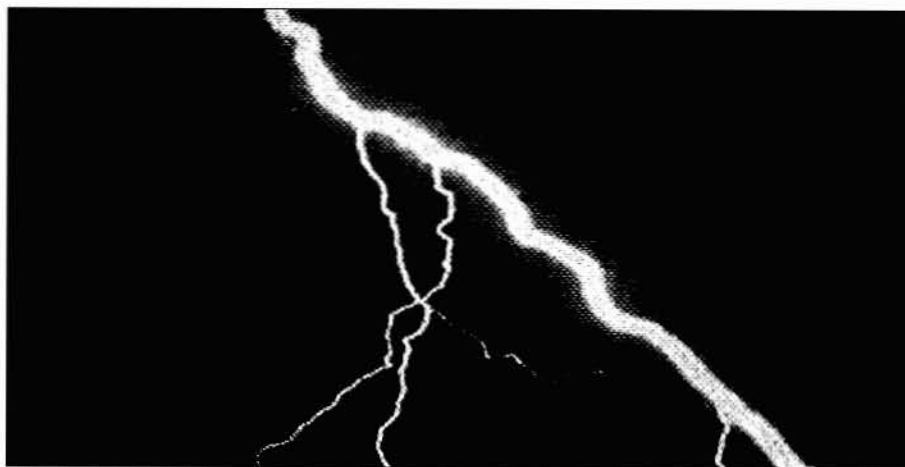
Eso picó a Carlos Cano. Una llamadita a su amigo “Morgan”, un experto pirata informático, y una noche penetraron en el sistema de ordenadores de Cerberus. Un escalofrío recorrió la espina dorsal de Carlos cuando encontraron los archivos cifrados de Calvero. Un par de horas después, en una copia de un acta de reunión, sabían que Damián Maldonado se había opuesto frontalmente a la admisión

de Jorge Calvero en la Junta Directiva. Aducía que era un tipo extraño, demasiado metido en mundillos “oscuros”, según sus propias palabras, aunque fuera como investigador. Otro fichero tenía un listado de libros dedicados al tema: desde el infame y desaparecido De Vermis Mysteriis, hasta el Grimorio de

Papus, y otros similares. Carlos conocía de pasada algunos de esos libros gracias a sus estudios en el campo del ocultismo, y los entendidos decían verdaderas barbaridades de algunos de ellos. Por último, en un directorio escondido en un recoveco de su disco duro, encontraron unas direcciones. Carlos y el pirata se miraron a los ojos y entendieron que se estaban metiendo demasiado...

Carlos lo dejó. Pero a Morgan le pudo la curiosidad, e investigó un poquito más. Poco más. A los dos días el pirata fue encontrado muerto, cosido a navajazos. Robo con violencia, decía el atestado de la policía. Entonces empezó a sentir verdadero miedo. Sudores fríos le recorrían la espalda en todo momento, y veía sombras tras todas las esquinas.

Ese mismo día, Calvero canceló las presentaciones de Carlos. Dijo que no estaba preparado para ello, pues su trabajo estaba poco



documentado. Carlos sólo sonreía forzosamente, paralizado frente al que ahora le parecía un ominoso personaje.

Y a los dos días, el despido. Con indemnización, por supuesto. Pero sólo llevaba unos meses en la empresa, así que la indemnización era una mierda. Tenía muy poco dinero ahorrado, y a los pocos meses su casa se le iba de las manos. ¿Qué iba a hacer ahora? Allí se encontraba, en el banco del parque, pensando en si el suicidio sería la solución.

Una mujer, cubierta por un plástico, se sentó a su lado.

-Carlos, soy yo -la faz de Madame Carmen se escondía detrás de ese disfraz de mendiga -. Sígueme, por favor. Con disimulo.

Al poco rato, ambos estaban en un portal. Pasaron por debajo de las escaleras, y penetraron en un sotanillo. Carmen apretó un ladrillo en una desconchada pared, y una puerta oculta giró. Carlos temblaba de frío. Llegaron tras bajar unas escaleras a una estancia calentita, donde un hombre mayor, les esperaba sentado. Carlos no daba crédito a sus ojos. Era Damián Maldonado en persona.

-Si hijo, soy yo -dijo el hombre-. No te asustes. Tuve que simular mi muerte para que ese cerdo no me asesinara. Tiene demasiados recursos, probablemente a estas alturas sabe que estoy vivo... Acércate y procura relajarte.

Carlos estornudaba y tosía sin parar. Si salía de esta con pulmonía triple, podía darse por contento. Pero Damián le tocó la frente suavemente, y Carlos notó un calor interior. Su garganta se suavizó, y su fiebre pareció disiparse en nada en cuestión de segundos.

Damián parecía muy cansado tras la milagrosa recuperación. Una gota de sudor recorrió su frente, débilmente iluminada por una lámpara de gas.

-¿ Es... es usted un sanador? - inquirió Carlos con los ojos como platos.

-Eso dicen -respondió con voz cansina Damián-. Pero yo prefiero llamarme proyector. Proyecto mis energías en tu cuerpo y puedo curarte.

-No hay tiempo de explicaciones. La secta de Calvero está detrás nuestro. O contestamos con fuerza, o desaparecemos.

Carlos vio ahora, semioculto por la oscuridad reinante en aquel sótano, a un chaval de unos catorce años, acurrucado en el regazo de un hombre de unos cincuenta años, con la cabeza totalmente afeitada.

-Carmen -prosiguió Damián-, vayamos donde vayamos nos localizará. Sus poderes adivinatorios son superiores a los tuyos, lo sabes. Y Pedro -inclinó la cabeza hacia el niño- todavía es muy inexperto para intentar algo con sus espíritus.

-De eso nada -dijo el chico-. Voy a intentarlo esta misma noche. Si logramos que Francis le posea, se va a cagar.

-Bañ -el hombre de la esquina habló por vez primera, con un cierto acento eslavo-, Francis es poco poderoso. Dejádme que le parta en dos y veréis.

-No -replicó Carmen con voz tensa-, nada de violencia, Rino...

-¿Pero qué...qué es esto? -Carlos estaba cada vez más sorprendido.

-Hijo mío, acabas de entrar en submundo que no esperabas -comentó Damián-. Ten paciencia y aprenderás. Por cierto, no se si sabrás, pero eres un psíquico notable.

-Pero...pero... ¿cómo puede saber algo así...? ¡Yo no tengo ningún poder!

-Tu aura se lo ha dicho, imbécil -replicó con tono fastiado el hombre de la esquina-. ¿Acaso eres tan ignorante que no sabes ni lo que es el Aura? No sé que hace este aquí, quizás sea un espía...

Rino se levantó. Sus casi dos metros de alto le conferían una apariencia tremenda. En su costado, enfundado en cuero negro, portaba un revólver que parecía un cañón. Carlos cambió de color.

-Perdona a Rino, Carlos -dijo Carmen-. A veces se mete demasiado en su papel de hombre de acción. Nos ha ayudado mucho y en el fondo es un buen hombre. Siéntate, por favor.

Tenemos otra opción -Maldonado tomó de nuevo la palabra-. Acercarnos a Nostradamus.

-Quizás sea lo mejor. Perder nuestra libertad a cambio de protección. Pero eso significa que estaremos fichados -dijo Carmen.

-Mejor eso que palmar, ¿no? -replicó Pedro.

-Por favor -Carlos se estaba volviendo loco-, ¿qué tiene que ver Nostradamus con todo esto? ¿No son una fundación de naturistas y arqueólogos?

Maldonado sonrió de medio lado y habló con un tono cínico...
-Todavía tienes muchos que aprender, jovencito. Mucho.

PHENOMENA

Índice

CAPITULO I EL PRINCIPIO

¿Qué es un juego de rol?	13
Materiales para el juego	14
Nomenclatura	15

CAPITULO II ALTER EGO

Los tipos de Personaje	18
Las características	20
Los Atributos básicos	20
Otros tipos de características	21
Los Conocimientos	22
Las Habilidades	25
Los Talentos Paranormales	27
Historial	28
Los Atributos Secundarios	29
¿Por qué me meto en esto?	31
Virtudes y Defectos	32
Los Defectos	32
Las Virtudes	36
El Equipo	38

CAPITULO III LA LEY

Las Acciones	46
Críticos y Pifias	47
La mano zurda	47
El Combate	48
La Iniciativa y la medida del tiempo	48
Las Armas de Distancia	49
Armas de distancia improvisadas	50
Las Armas Pesadas	50
El Combate con armas de fuego	51
Armas y Combate Cuerpo a Cuerpo	54
Tablas de Combate	57
Protección y armaduras	57
La Curación, Heridas, Inconsciencia y Muerte del personaje	59
Heridas de combate	59
La curación natural del cuerpo humano y la asistencia médica	59
La Muerte	60
Las Enfermedades	61
Relación de los Puntos de Vida con otras Características	61



Otras fuentes de daño	61
La experiencia	65
El Entrenamiento	65
La Locura	66
La Locura Total y la recuperación del personaje	67
Otras reglas	69
El Movimiento	69
Saltar	70
Los Puntos de Fatiga	70
El Sueño	70
Rotura de objetos y materiales	71

CAPITULO IV MÁS ALLÁ DE LA RAZÓN

Los Talentos Paranormales	74
Clarividencia	74
Contacto	74
Telepatía	75
Proyección	76
Telekinesis	77
Telepirokinesis	77
Viaje Astral	78
Visión mística	79
Las Pifias en los Talentos	79
La Magia Ritual	80
El origen de la Magia. El Plano Místico y las Runas	80
Los niveles de poder, Sortilegios, Conjuros y Magia Ancestral	80
Las Fuerzas Oscuras	81
Las reglas de la magia	81
Críticos y Pifias en Magia	86
Pérdida de puntos	86
Creación e improvisación de conjuros	86
Nuevos conjuros	87

CAPITULO V EL PODER DE UN DIOS

El Ser	90
Los espíritus	92
La Posesión	93
Los Viajeros astrales	95
Angeles y Demonios. El encuentro espiritual. Los conductos	95
Poderes en los espíritus	96
Locura en los espíritus	97
El Poder Mental	98
Otros temas de interés	100
Los Entes Primarios y sus Servidores	100
Las Fuerzas Oscuras y los nigromantes	100
Los OVNIS y la Atlántida	101
Las Sectas y Organizaciones	101
Las Reglas del DJ	102
Efectos de las Drogas	102
Tiros de Estabilidad	104
Puntos de experiencia otorgados por partida	105
Criaturas	107



Animales	107
Licántropo	108
Momia	108
Vampiro	109
Zombie	110
Cómo dirigir una partida	111
La creación de la partida	111
El desarrollo real de la partida	113
Un ejemplo de desarrollo real de partida	115

CAPITULO VI LA VERDAD

Organizaciones	119
La Fundación Nostradamus	119
Cerebro	121
Monjes Shao-lin	122
Sectas y Asociaciones secretas	123
Líderes timadores y psicóticos	124
Líderes verdaderos	125
Dioses	126
El panteón principal	126
Los extraterrestres	129
Los Modrones	129
Los Kalanitas	130
Los Vadarh	132
La Atlántida y el Triángulo de las Bermudas	133
La Magia	135
La magia occidental	135
Los shamanes indios	136
La magia oriental	136
Los brujos amazónicos	137
Las Religiones	138
El apoyo mágico a los talentos	138
La Parapsicología	141
Una partida ejemplo de Phenomena	142
La piedra negra. Introducción	142
¿Qué leches pasa en el edificio?	143
Entran los PJs en escena...	142
Comienza la investigación	144
El sótano	146
Los doce sectarios	146
Silvio Cabello	147
El final	147
Salidas de tono de los jugadores	147



Índice de Tablas

Tabla 1: Reparto de puntos de desarrollo por tipo de personaje	19
Tabla 2: Equipo útil	39
Tabla 3: Equipo Militar; Tecnológico y Científico	40
Tabla 4: Viviendas y locales	40
Tabla 5: Automóviles	41
Tabla 6: Equipo Especial	42
Tabla 7: Armas Cortas	43
Tabla 8: Munición (20 unidades)	43
Tabla 9: Armas Largas	44
Tabla 10: Armas Pesadas	44
Tabla 11: Armas Cortas	52
Tabla 12: Armas Largas	53
Tabla 13: Armas Pesadas	53
Tabla 14: Armas de Melé	54
Tabla 15: Localizaciones (d20)	55
Tabla 16: Heridas Especiales (d20)	55
Tabla 17: Gravedad	56
Tabla 18: Pifias de Armas de Fuego y Melé (d6)	56
Tabla 19: Protección por cobertura	57
Tabla 20: El Fuego	62
Tabla 21: Efectos psíquicos leves (1d20)	66
Tabla 22: Efectos psíquicos graves (1d20)	67
Tabla 23: Calidad del Hospital Psiquiátrico	68
Tabla 24: Nivel de Asistencia y Tiempo de Tratamiento	68
Tabla 25: Movimiento	69
Tabla 26: Saltar	70
Tabla 27: Resistencia de los materiales	71
Tabla 28: Pifias en los Talentos (d6)	79
Tabla 29: Objetivo del conjuro	82
Tabla 30: Volumen del objetivo	82
Tabla 31: Tiempo de ejecución del conjuro	82
Tabla 32: Distancia al objetivo	82
Tabla 33: Duración del efecto del conjuro	83
Tabla 34: Calidad de los materiales	83
Tabla 35: Circunstancias del conjuro	85
Tabla 36: Pifias en los conjuros (d6)	86
Tabla 37: Lugar de origen de los espíritus convocados (2d6)	95
Tabla 38: Carácter de los espíritus convocados (2d6)	96
Tabla 39: Niveles de Talentos de los espíritus	97
Tabla 40: Efectos de las Drogas	102
Tabla 41: Tiros de Estabilidad	104





CAPITULO I

EL PRINCIPIO...

“¿Y tú crees conocer el Miedo? Créeme a mí ahora, hijo mío, todavía tienes mucho camino que recorrer...”

ABB-HARIM, místico hindú

Bienvenido, lector. Espero que tengas tu mente abierta y preparada para iniciarte en la experiencia de juego definitiva. Adéntrate en el apasionante mundo de lo paranormal, los poderes psíquicos, los espíritus, las sectas demoníacas, y, por qué no, los OVNIS y extraterrestres, el Triángulo de las Bermudas y la Atlántida. Todos los misterios que siempre han intrigado a la humanidad están a tu alcance en un sólo libro. Y podrás vivirlos sin más que crearte un personaje, o mejor, dirigir tú mismo el mundo de **Phenomena**.

¿Qué es un juego de rol?

Si ya has jugado rol, sáltate este párrafo si lo deseas, porque vamos a explicar brevemente lo que significa esto a los no

iniciados. El Rol es el juego por definición, la diversión porque sí, el entretenimiento y la emoción todos unidos. Tú encarnarás a un personaje que definirás previamente con una serie de características (Fuerza, Destreza, Resistencia Física, Aura...), y le darás una pequeña historia de su vida y sus conocimientos. Tu personaje se moverá y vivirá en un mundo que será creado por el Director de Juego, que podrás ser tú mismo si así lo prefieres. En otras palabras, tú interpretarás a un personaje, igual que los actores hacen en las películas y el teatro, pero en tu caso, no tendrás un guión al que atenerte, sino que tendrás mucha libertad de interpretación, sólo restringida por lo que no quieras que le suceda a tu personaje. Por ejemplo, si no quieres que pueda ir a la cárcel, no te dediques a atracar joyerías, como si de la vida real se tratase. El Director de Juego o Director a secas se encargará de encarnar a todos los personajes de la partida que no son jugadores, y de darle color y vida al mundo, describiendo lo que ven, oyen y sienten

¡ALICE HA VUELTO!

"El aviso que llegó desde la Fundación Nostradamus no podía ser más claro: 'Acudan inmediatamente. Investigación Sección Klaus, Clase VII, prioridad máxima'. Eso significaba poco más o menos que Felipe González y todo el Consejo de Ministros había visto una tribu de apariciones fantasmagóricas en la Moncloa, o que el Palacio de Linares había levitado durante varios minutos. Cogí mi seat Toledo de segunda mano y me dirigí raudo al magnífico edificio de la Fundación Nostradamus, ya que debía acudir al aviso como agente en activo. Una vez allí, Pili, una amable secretaria, me dirigió a la Sala de Juntas..."

los personajes. También es el que realiza una especie de "guion abierto" para tener las cosas y datos que influirán en la partida; por supuesto, un Director también puede improvisar toda la partida, sin tener notas a mano, si bien esto no es lo habitual. Todo este mundo se articula sobre unas reglas basadas en probabilidades (tu tendrás una cierta probabilidad de hacer algo bien, como en la vida real: encontrar lo que buscas, disparar, escalar, o detectar el aura de alguien). La verdad es que como realmente se aprende a jugar es jugando, y no leyendo estas aburridas líneas; aunque te resultará de mucha ayuda leer esta introducción para situarte en

España, tendrás la Gran Vía para tomarte un café, la Cibeles para visitar, y todos los edificios oficiales a tu disposición, así como el AVE para ir a Sevilla si quieres. Si jugáis en Barcelona, podrás fotografiarte junto a la estatua de Colón, o dar un paseo por las Ramblas. Si jugáis en Londres, podrás poner tu reloj en hora con el Big Beng, o si jugáis en Los Angeles podrás visitar Hollywood sin mucho esfuerzo, o ir a Bel Air a ver a Will Smith.

Ya puedes pasar al siguiente capítulo, y crear tu personaje, o bien lee el manual más o menos del todo si deseas dirigir partidas. Bienvenido a **PHENOMENA**, el Juego.



"Entré, y no me sorprendió encontrar allí a varios compañeros y colaboradores: Madame Carmen, la mejor vidente que conozco; Fernando Marcos, un investigador serio, pero muy emocionable; Carlos Ortega, un psíquico de notables cualidades, quizás algo fanático; y por fin, ella: Nuria Romero, la jefa,

el mundo de **Phenomena**, y el capítulo de personajes para elegir mejor y con conocimiento a tu "alter ego", además de tener conocimiento de las reglas básicas para que el juego sea más fluido.

El mundo de **Phenomena** es muy similar al real, si bien el Director tiene total libertad para cambiar lo que desee, o para inventar un mundo totalmente nuevo si así lo quiere. Así, si jugáis en Madrid,

Materiales para el juego

Se precisan muy pocas cosas para comenzar a jugar a **Phenomena**. Ten a mano hojas de papel, lapiceros, borradores, y si quieres una calculadora, aunque ésta no es ni mucho menos necesaria. Además, necesitarás dados de seis caras y de 20 caras que encontrarás en cualquier tienda de juegos. Lo ideal es dos dados de 6 caras y uno de 20 caras para cada jugador y otros para el Director de Juego. A veces se utilizan miniaturas de plomo o plástico, que también se pueden encontrar en las tiendas, para facilitar a los jugadores la visión de la disposición de sus personajes sobre el imaginario terreno de juego, y para ambientar mejor la partida. Saca copias de la hoja de personaje de este libro para que los jugadores tengan a sus personajes sobre el papel. Luego os sentáis alrededor de una mesa y... ¡a jugar!

Nomenclatura

Hay algunos términos en **Phenomena** que se utilizan muy a menudo. Para referirnos a ellos, utilizaremos por comodidad abreviaturas o acrónimos. Veamos cuales son.

DJ: Director de Juego. Persona que dirige la partida, como hemos visto.

2d6, 1d20, 1d6... : se refieren a dados. El primer número indica la cantidad de dados que se tiran, el segundo el número de caras del dado. El "d3" se simula con el d6 dividiendo entre 2 el resultado y redondeando para arriba. Para el "d2" se divide entre 3.

PE: Puntos de Experiencia. Los jugadores los utilizarán para elevar las características de los PJs. Representan lo que los PJs aprenden en el juego.

PJ: Personaje Jugador. Son los personajes que pertenecen a cada

jugador, el "alter ego" al que antes nos hemos referido y que más tarde veremos en profundidad.

PNJ: Personaje No Jugador. Son los personajes que no llevan los jugadores, que se van encontrando a lo largo de la partida y que pueden ser más o menos importantes. Están a cargo del DJ.

FB: Factor de Barrido. Se explicará en el apartado "Combate con Armas de Fuego". Nos da una idea de la capacidad de disparo a ráfagas del arma en cuestión.

PV: Puntos de Vida. Marcan el estado de salud del personaje.

FUE, AGI, DES, RES: Fuerza, Agilidad, Destreza y Resistencia. Son los atributos físicos del personaje.

AURA, VOL, SUE, PRE: Aura, Voluntad, Suerte y Presencia. Son los atributos psíquicos del personaje.

la directora de la sección Klaus, más comúnmente conocida como el grupo de los 'Cazafantasmas'."

"Nuria empezó a hablar:

-Os preguntaréis ansiosos que caso se merece una prioridad máxima en estos tiempos, supongo. Iré al grano: Alice Goeblin, la delegada alemana de Nostradamus, ha sido vista en el edificio. Lo extraño es que lleva cuatro años muerta..." ↑







CAPITULO II

ALTER EGO

***“No desprecies a la serpiente por no tener cuernos;
quizá algún día pueda reencarnarse en dragón”***

Proverbio Chino

Alter Ego es una expresión latina que significa “Otro Yo”. Los personajes en Phenomena son exactamente eso, la encarnación del jugador en el mundo de juego, a los que se da la vida en cada partida, y son una de las partes más importantes de **Phenomena**. Veamos primero los tipos de personaje, luego las características de los mismos, y después el resto de particularidades que los definen por completo.

En general, los personajes tienen Atributos básicos, Conocimientos, Habilidades, Talentos Paranormales y Atributos secundarios. Los más importantes a lo largo del desarrollo de la partida y los que definen mejor al personaje son probablemente los Conocimientos y las Habilidades.

Los Conocimientos se refieren a todo aquello que nuestro alter ego ha aprendido de los libros o de otras fuentes a lo largo de su vida, como las Matemáticas, las Ciencias Ocultas o dónde buscar cierta información.

Las Habilidades, en cambio, son más bien características que se aprenden con la práctica, como son el disparo con armas de fuego, conducir, o supervivencia en ambientes hostiles.

Después, le asignaras una implicación en el mundo de Phenomena, contactos, defectos y virtudes, equipo, etc. Como puedes ver, la creación del personaje lo definirá de modo que sea único e irrepetible. Como las horas de diversión que pasarás con este juego.



Para hacernos nuestro primer personaje, debemos tener en mente más o menos claramente lo que queremos ser. Supongamos que deseamos que nuestro "alter ego" sea un ex-agente novato de la KGB emigrado a España después de la caída del régimen comunista. Ahora trabaja por libre como investigador privado. Por tanto, parece bastante claro que es un tipo Agente...

Se llamará Ivan Karisov. Procura no olvidar este nombre, probablemente te acostumbrarás a él a lo largo del libro... †

Los Tipos de Personaje

El tipo de personaje lo elegirá el jugador en base primero a sus deseos, y también teniendo en cuenta la clase de características que desee maximizar. En general, un Agente tendrá más puntos de habilidad que un Erudito, y éste tendrá más conocimientos que el primero. Un Paranormal Casual, a su vez, tendrá más puntos de Talentos Paranormales que los otros dos, si bien tiene muchos menos conocimientos que un Paranormal Erudito. Un jugador deberá también repartir sus puntos de atributos, que enseguida veremos, teniendo un poco en cuenta el tipo de personaje que elegirá, aunque es perfectamente plausible, por ejemplo, un policía (Agente) con mucho aura, y muy divertido jugar

con él además, o también un universitario (Erudito) con poca voluntad, que será una persona que ha preferido dedicarse a otras cosas más divertidas en vez de al estudio, teniendo mucha suerte en sus exámenes para sacar adelante la carrera. Veamos los tipos de personaje en detalle.

- **Agente:** estos personajes se han dedicado a perfeccionar sus habilidades por encima de lo demás, siendo expertos tiradores, o detectives, o agentes de alguna corporación gubernamental o privada, o bien son grandes comunicadores. Por supuesto, no han descuidado sus conocimientos. Un buen político también sería un tipo Agente, así como una ladrona de guante blanco, un boxeador retirado, policía de homicidios, representante de ventas de una multinacional, deportista de fama reconocida, un periodista de acción, un taxista, y otros.

- **Erudito:** este tipo de personaje representa al estudioso

que ha profundizado en ciertos campos del saber humano, si bien no han descuidado sus habilidades. Una profesora de universidad, un ermitaño retirado con sus libros, un anticuario, un crítico de arte, un millonario que ha leído mucho, y una experta en computadoras son claros ejemplos de este tipo de personajes. También un escritor o un periodista "de oficina" son eruditos muy comunes.

- **Paranormal Erudito:** el paranormal erudito es aquella persona que se ha preocupado de entender los increíbles fenómenos que es capaz de producir, además de otros saberes, dejando de lado la práctica de otras cosas más mundanas. Así, sus conocimientos son casi equiparables a los de un Erudito, si bien sus habilidades son muy pobres. Una médium experta en Ciencias Ocultas sería un claro ejemplo de esta clase, o un Psicólogo pirokínético.

- **Paranormal Casual:** este tipo de personaje que no se ha preocupado de cultivar el saber, ha descubierto que le pasaba algo extraño. De un tiempo a esta parte, adivinaba cosas antes de que ocurrieran, o los libros se caían de las estanterías a su paso, o escuchaba voces en su cabeza que no parecían de este mundo. Quizás lleva mucho tiempo así, y ha asumido los hechos, o bien lo ha descubierto hace poco. O lo ha ocultado lo mejor que ha podido, por temor o vergüenza. Los conocimientos en esta clase de personaje son mínimos, si bien las habilidades pueden ser casi tan buenas como las de cualquier agente. Este tipo cubre cualquier profesión o dedicación.

Por ejemplo, un "hijo de papa" que de repente empieza a mover cosas a su alrededor sería un Paranormal Casual, o un fontanero que empieza a ver cosas



Tabla 1: Reparto de puntos de desarrollo por tipo de personaje

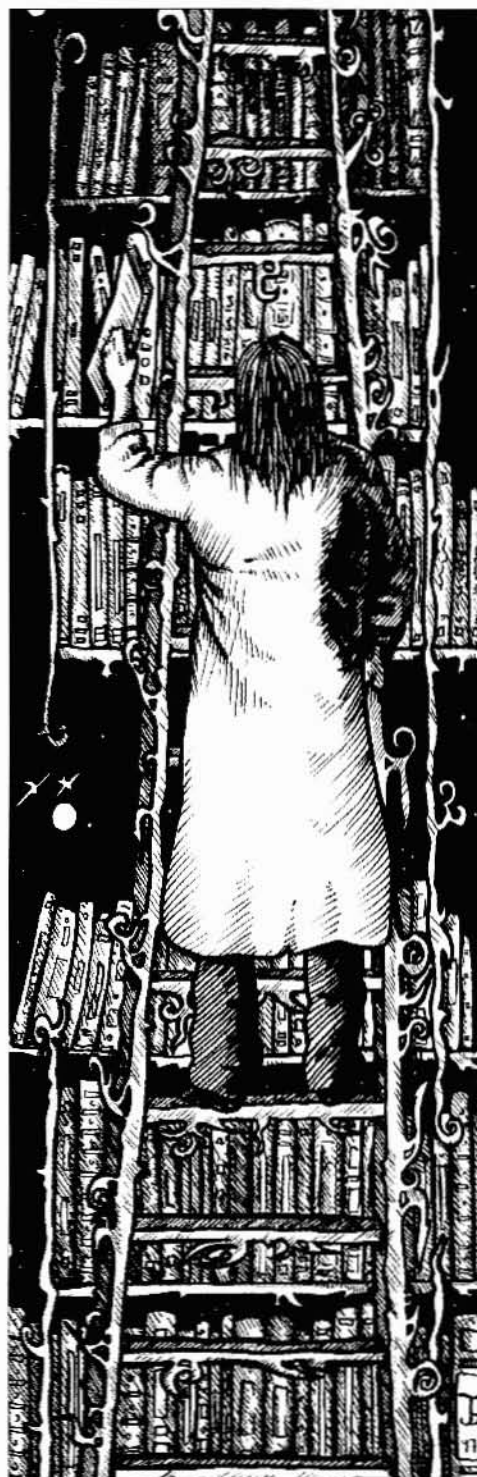
Tipo	Conocimientos	Habilidades	Talentos
Agente	VOL x 5	SUE x 10	AURA x 1
Erudito	VOL x 10	SUE x 5	AURA x 1
Paranormal Casual	VOL x 3	SUE x 8	AURA x 3
Paranormal Erudito	VOL x 8	SUE x 3	AURA x 3

extrañas, o una ama de casa vidente en potencia que no se ha preocupado o incluso ha pretendido ocultar su talento, por miedo y desconocimiento.

Los puntos de desarrollo son los puntos que reparte cada tipo de personaje en sus características. Son distintas cantidades por cada característica, según el tipo elegido, como se muestra en la tabla. Como luego veremos, todos los personajes reparten los mismos puntos entre sus Atributos básicos.

El reparto de puntos de desarrollo en las características puede ser directo o proporcional. Si es directo, significa que a cada punto que pongamos en la característica, se sube un nivel en la misma. Es el modo de subir para los Atributos básicos y el Historial. En cambio, si es proporcional, subir un nivel cuesta tantos puntos como el nivel al que se sube. Se utiliza para los Conocimientos, Habilidades y Talentos. Los puntos que no se puedan o no se quieran repartir, se pierden.

Las características denominadas menores (tanto Conocimientos como Habilidades) son aquellas que por tener menor interés y dificultad en su aprendizaje o práctica, sólo vale subir un nivel en ellas la mitad de lo anterior, redondeando siempre para arriba.



COMO SUBIMOS

NIVELES

Si se dispone de un nivel 3 en Telekinesis, y deseamos subir a nivel 4, debemos gastar 4 puntos de los disponibles. Por ello, para subir directamente desde cero, el coste acumulado es el siguiente:

Nivel 1: 1 punto

Nivel 2: 3 puntos

Nivel 3: 6 puntos

Nivel 4: 10 puntos

Nivel 5: 15 puntos

Nivel 6: 21 puntos

Nivel 7: 28 puntos.

Y LAS CARACTERISTICAS MENORES, ¿CÓMO SE SUBEN ENTONCES?

Subir de nivel 2 a 3 en una habilidad menor como pueda ser Fotografía, sólo cuesta $3/2=1.5$, o sea, 2 puntos, ya que se redondea hacia arriba. Si hubiera sido una característica normal, hubiera costado 3 puntos en lugar de 2.

En este caso, el coste acumulado como antes, sería (desde nivel cero, recordemos) el siguiente:

Nivel 1: 1 punto

Nivel 2: 2 puntos

Nivel 3: 4 puntos

Nivel 4: 6 puntos

Nivel 5: 9 puntos

Nivel 6: 12 puntos

Nivel 7: 16 puntos

La diferencia es notable, como se puede apreciar. †

“¿Y qué es este libro que me he encontrado?...
«Necronomicón»...
¿A alguien le suena?”

JORGE YUSTE, detective



Las Características

Las características de un personaje le definen casi por completo, cubriendo y definiendo sus cualidades físicas y mentales, lo que el personaje ha aprendido a lo largo de su vida, y en qué cosas tiene especial habilidad, así como bienes, materiales o no, adquiridos en su vida. Todas las características están definidas por una puntuación asociada, de 1 a 7, que define mayor capacidad en esa característica concreta a mayor puntuación asociada. Veámoslos con detalle.

Los Atributos básicos

Los atributos básicos de los personajes son las características primarias de los mismos. Son Fuerza, Destreza, Agilidad y Resistencia, que son las características físicas; y Voluntad, Suerte, Presencia y Aura, las características psíquicas.

La **Fuerza** (FUE) representa la capacidad de ejercer fuerza de diversas maneras (levantar una roca en vilo, empujar una puerta, doblar barras de hierro...). Es autoexplicativa. Un personaje femenino no podrá tener FUE 7, debido a la constitución y genética de la mujer.

La **Destreza** (DES) representa la habilidad manual de cada uno en cuanto a movimientos precisos y, en general, de poca amplitud. Esto influye en la puntería, la cirugía, pintar figuras de plomo, arreglar relojes de pulsera, tallar la madera, etc.

La **Agilidad** (AGI) es la cualidad física referida a la coordinación de movimientos (en general de mayor amplitud que los referidos a la Destreza), el equilibrio, los reflejos y la rapidez. Se usa para determinar la capacidad atlética de los personajes para saltar, correr, etc.

La **Resistencia** (RES) representa, a su vez, el aguante frente al castigo físico que

posee el personaje, tanto por daños directos (golpes y balazos) como por agotamiento físico (marathon, etapa ciclista).

En el caso de los atributos mentales, las puntuaciones son mucho más abstractas y no tienen una equivalencia clara en el mundo real. Simplemente, a mayor nivel, el atributo tiene mayor relevancia.

La **Voluntad** (VOL) viene a ser la fuerza mental de cada uno y la capacidad de sacrificio para llegar a bienes mayores. En resumen, la fuerza de voluntad. Una Voluntad alta denota un espíritu fuerte, una voluntad de hierro, capaz de los mayores sacrificios para obtener grandes beneficios. En cambio, una Voluntad por debajo de 3 da a entender que la persona es fácilmente manipulable por otros, y que no será capaz de sacrificarse demasiado ni aunque pueda ser para su propio beneficio. Santa Teresa de Jesús poseía una Voluntad excepcional.

La **Suerte** (SUE) representa el grado de “deformación” de las probabilidades, a favor o en contra, en lo que atañe a cada uno; también da una medida de las habilidades o capacidades de que está dotado el personaje, tanto por nacimiento como por haber tenido acceso a ellas a lo largo de su vida (carnet de conducir, talento musical, capacidad de comunicación, etc.). Una persona con Suerte alta suele ganar dinero en los juegos de azar que domine, si bien no ganará todas las semanas a la Primitiva. Igualmente, la casualidad estará de su parte, y encontrará a quien busque en el primer sitio que mire, por ejemplo. En cambio, una Suerte baja conlleva el que se olvide de los juegos de azar pues nunca gana, y que siempre encuentre el anillo perdido en el último sitio donde mire, y que su tostada caiga al suelo siempre del lado de la mantequilla.

La **Presencia** (PRE) define la elegancia, el “saber estar”, la prestancia, el garbo, y, en general, lo atractivo que es cada personaje. Se usará en casos donde la apariencia del personaje sea importante, como pueda ser la atención que le dediquen en una fiesta, el que le miren y



...años
...o por
...etapa
...es, las
...tractas
...a en el
...r nivel.
... fuerza
...dad de
...ayores.
...d. Una
... fuerte.
... de los
... grandes
...dad por
... persona
...s, y que
...nariado
... propio
...s poseía
...grado de
...dades, a
...e a cada
...a de las
...que esta
...cimiento
...a ellas a
...conducir.
...dad de
...sona con
...ro en los
...i bien no
...Primitiva.
...ará de su
...que en el
...mplo. En
...ava el que
...ues nunca
...e el anillo
...de mire, y
...iempre del
...elegancia.
...el garbo, y
...e es cada
...s donde la
...mportante.
...ón que le
...e le miren y

...mo le miren al entrar en un sitio, la
...pacidad de "ligar" a primera vista, etc.
...también define ese algo indefinible que
...erza a mirar a una persona aunque no
...e especialmente guapa. Una persona
...una Presencia especialmente alta no
...uede evitar las miradas furtivas y
...miradas del resto de los mortales, tiene
...e especial capacidad para las relaciones
...manas; en cambio, una presencia baja
...nleva el pasar inadvertido en muchas
...aciones, o el no estar bien considerado
...a primera vista. James Bond, Claudia
...chiffer y Mike Hammer tienen una
...levada presencia.

El Aura (AURA) es algo imperceptible
...para el que no posee ciertos talentos
...paranormales. Es la que define la
...capacidad de poseer esos talentos
...especiales que le dan sabor al mundo de
...fenomena, y que luego veremos en
...detalle. El Aura define el máximo nivel
...que se posee en los talentos, como luego
...explicaremos. Además, es la defensa de
...nuestro espíritu contra ataques psíquicos
...mágicos.

Muchas de las capacidades relacionadas
...con los atributos se pueden desarrollar
...por separado, como es el caso de un atleta
...que se prepara para el salto de longitud
...Agilidad), o un corredor de marathón
...Resistencia); también se puede entrenar
...uno en juegos de azar (Suerte), o en
...habilidad (Destreza). Eso lo veremos en
...el apartado de Habilidades y en el de
...Conocimientos.

Se ha preferido obviar la inteligencia como
...atributo, dado que al fin y al cabo los
...jugadores serán los que dotarán a los
...personajes de su inteligencia y capacidad
...de razonamiento. En cuanto al aprendizaje
...y los conocimientos, se ha decidido
...basarlos en la fuerza de voluntad, que
...marca a los personajes para dedicarse a
...cosas que reporten saber y utilizar el
...cacumen, en vez de a diversiones.
...Además, así se evita la inconsistencia de
...llevar a un personaje de inteligencia baja
...y luego, evidentemente, tener las ideas
...de un jugador avisado, o viceversa.

Reparto: Todos los personajes tienen un
...punto de base en cada uno de los

atributos, y además pueden repartir otros
...del siguiente modo: 9 puntos más entre
...los atributos físicos; y 9 puntos más entre
...los atributos espirituales y mentales.
...Además, se pueden transferir puntos de
...una categoría a otra. Dos puntos de
...atributos psíquicos se podrán transformar
...en un punto de atributos físicos, o bien
...dos puntos de atributos físicos en un punto
...de atributos psíquicos.

Los atributos tienen asociado, entre otras
...cosas, un modificador especial. Ese
...modificador o bono es +2 si el atributo es
...7, +1 si es 5 ó 6, -1 si es 2 y -2 si el atributo



posee un sólo nivel. Se usará para calcular
...diversos parámetros, como por ejemplo
...el aumento de Gravedad por FUE, como
...luego veremos. En el caso de la Presencia,
...el bono es distinto: 1, -1; 4-5, +1; 6, +2;
...7, +3.

Otros tipos de características

Las características que vienen a
...continuación están enfocadas según el
...tipo de personaje que se tome. Así, se
...dividen en conocimientos y habilidades

REGLA OPCIONAL: PJs HEROICOS

Los 9 puntos a repartir entre los
...atributos básicos físicos, y otros
...tantos en los mentales, son para
...crear un personaje normal, más o
...menos equilibrado. Pero el Dj puede
...decir que va a repartir uno o incluso
...dos puntos extra en los atributos
...físicos y/o en los mentales. Esto
...puede ser debido a que esté de buen
...humor, pero lo normal es que
...considere que los PJs son individuos
...fuera de lo normal, por encima de
...la media... o bien, porque se van a
...enfrentar a peligros inconcebibles,
...y les ha concedido esta pequeña
...ventaja frente a las desconocidas
...amenazas que los esperan. Los
...caminos del Dj son inescrutables,
...como dijo alguien. †

LOS ATRIBUTOS FÍSICOS

FUERZA

- 1: un niño, una mujer débil o un enfermo.
- 2: una mujer normal, un hombre débil o que prácticamente no se mueve de casa.
- 3: un hombre normal, que realiza un ejercicio diario típico (subir escaleras, ir agarrado en el metro, llevar un maletín...).
- 4: una persona que realiza un ejercicio o deporte habitual, sin dedicarle más tiempo de una o dos horas diarias cuando más.
- 5: un deportista entrenado que realiza ejercicios de varias horas diarias. Es posible que sea profesional del deporte, si bien no destaque especialmente.
- 6: un deportista especializado en fuerza: halterofilia, culturismo, artes marciales, boxeo y otras pueden valer. Suele ser profesional y reconocido en su campo.
- 7: deportista de élite, olímpico en categoría halterofilia, dedicando muchas horas diarias (8 o más) a cultivar los músculos de su cuerpo. Muy pocos alcanzan esta tremenda fuerza, y es imposible para una mujer, debido a su constitución y genética.

normales y menores, y talentos para normales. Los puntos a repartir entre ellas dependen en gran medida del tipo de personaje que se tome, así como de los atributos, como luego veremos. Hay veces que algunas características están **implicadas**, lo que en términos de juego equivale a decir que una vez asignados todos los puntos que se desee en una cualquiera de las características que tienen otras implicadas, ponen a éstas gratuitamente en la mitad (redondeando hacia abajo) de esos puntos. No la suben nunca por encima de ese nivel. Por supuesto, luego se puede incrementar la relacionada más si se desea, gastando más puntos. Las características mutuamente implicadas se dan en casos en que sabiendo de una se sabe bastante de la otra, como en el caso de las armas de fuego largas y cortas. Las características que implican a otra pero no son implicadas por ella vienen a ser como hermanos mayores de la implicada, como Vehículos Especiales y Conducción; al fin y al cabo, si sabes conducir un tanque, algo sabrás de coches. En cambio si sabes conducir un automóvil, no tienes por qué tener ni idea de como se pilota un vehículo anfibio. Indicamos con el símbolo "→" las características que implican a las que siguen al símbolo.

En algunas características se muestra entre paréntesis uno o varios atributos al lado del nombre. Esto significa que esos atributos marcados tienen una especial **influencia** en la característica, si se posee una buena o mala puntuación en ellos. De este modo, **después** del reparto de puntos en todas las características, y **después** de haber calculado los niveles de las características implicadas, sumaremos el bono de los atributos marcados a cada característica de Conocimiento, Habilidad o Historial que los tenga. Esta modificación se produce **sólo** en el caso en que el nivel inicial sea mayor que cero, excepto en los puntos de Historial, donde no importa el nivel inicial (o sea, se aplica siempre sea o no cero el nivel).

Por último, existen ciertas características que dado su amplio campo de aplicación,

no se pueden dominar totalmente con el mismo esfuerzo que otras. Por ello, requieren que se elija una especialidad. Si se desea coger otra **especialidad** aparte, el jugador es muy libre, pero los niveles deben pagarse como si de una característica **menor** aparte se tratase (o sea, a mitad de coste redondeando para arriba, como se ha explicado en el apartado dedicado a Tipos de personaje). Es el caso de Ciencias, Mecánica y otras indicadas con "★" en la descripción. El DJ puede decidir aplicar modificadores negativos a la tirada si la especialidad no es la adecuada. Por ejemplo, un especialista en Tecnología (Sistemas de Seguridad), pretende sabotear el sistema electrónico de una máquina industrial. Al ser la habilidad también Electrónica, pero de una especialidad distinta (Industrial), el DJ le aplicará una penalización de un nivel o más, dependiendo de la máquina y las complicaciones que se puedan presentar.

Los Conocimientos

Los conocimientos son el saber acumulado en la vida de cada personaje. Así, estos cubren muchos campos, tantos como en la vida real. En principio podemos citar los principales, si bien los personajes serán libres para decidir los conocimientos de su personaje, con el consentimiento del DJ. En general, los conocimientos cubren todas aquellas características del personaje que hayn requerido estudio o aprendizaje intelectual previo, más que aprendizaje práctico. Los conocimientos, con aclaración si lo precisan, son:

- **Arte:** Es lo que poseen los críticos, o su mayor parte. No implica una habilidad creativa artística, si bien se conocen los fundamentos. Una persona con este conocimiento puede no saber ni dibujar. El mayor erudito del mundo en este campo poseerá un nivel de 7, y no se le escapará si un cuadro es de un pintor o no casi a simple vista, conocerá al dedillo la discografía de Metallica, o bien citará todos los directores de cine rumanos

que han dirigido películas de vampiros desde 1950. ★: Literatura, Pintura, Escultura, Espectáculos, Fotografía, Arquitectura.

- **Búsqueda de Información:** da los conocimientos necesarios para saber moverse por las bibliotecas y librerías adecuadas, o para saber quién puede tener datos sobre algo en concreto. Los periodistas e investigadores suelen tener un nivel respetable en esta habilidad.
- **Ciencias:** da capacidad con una ciencia del estilo de química, matemáticas, biología, etc. Medicina sería otra especialidad de Ciencias, pero dado que se usa mucho más que estas últimas, y que puede cogerse a niveles muy bajos como si se tuvieran nociones de socorrismo o Primeros Auxilios, la ponemos aparte. Una carrera superior terminada puede dar un nivel de 4 ó 5, según lo bueno que haya sido el estudiante en cuestión. Los mejores matemáticos y biólogos del mundo poseen un nivel de 7. ★: Química, Biología, Física, Matemáticas, Geología, Ingenierías de Caminos, Aeronáutica, Montes, Minas, Forestales, etcétera.
- **Ciencias Ocultas:** se utilizarán para el conocimiento de los ritos de la Magia

Ritual, explicada en detalle en otro apartado, y para la quiromancia, alquimia, sectas y demonología, etc. No confiere en absoluto capacidades paranormales como Clarividencia, si bien puede complementar a los talentos como luego veremos. Cualquier mago o hechicero que se precie de serlo tiene un nivel de al menos 4 en este conocimiento.

- **Derecho y Leyes:** este conocimiento sería equiparable a la carrera de Derecho, si bien además se incluyen más temas como Contabilidad y otros relacionados. Un licenciado poseería un nivel de 4 ó 5, como en general todas las carreras relacionadas con un conocimiento.
- **Explosivos:** se refiere a todo lo relacionado con bombas, explosivos plásticos, demoliciones con dinamita, cómo provocar la máxima destrucción con explosivos, qué componentes se precisan para hacer un explosivo casero, cómo cuidar los explosivos, mechas, temporizadores, detonadores, etcétera.
- **Historia y Geografía:** el personaje conoce la Historia y Geografía de nuestro mundo desde su creación. Esto le permitirá identificar objetos y escrituras antiguas, conocer las

DESTREZA

- 1: mejor no dejar nada en sus manos, es muy probable que se caiga al suelo. Le tiembla el pulso casi como si tuviera Parkinson.
- 2: esta persona no suele utilizar sus manos para nada delicado, pues no es capaz en la mayoría de los casos. Se tiene que concentrar mucho y dedicar unos minutos a enhebrar una aguja.
- 3: normal, con las limitaciones propias de toda persona.
- 4: una persona hábil, que no tiene problemas a la hora de meter un papel en una papelera a varios metros de distancia o realizar una bonita pieza tallada en madera.
- 5: persona que tiene especial habilidad, y que realiza acciones que no muchos son capaces de llevar a cabo. Suele dedicarse a algo relacionado con ello, como puede ser la relojería o algún deporte de precisión, como el tiro con arco.
- 6: sólo los cirujanos y personas con un excepcional aplomo en cuanto a su habilidad pueden presumir de realizar las a veces verdaderas hazañas que pueden llevar a cabo estas personas: gran precisión en todo lo que hacen, no tienen ningún problema en todo lo relacionado con la puntería o cosas similares. Si son deportistas, suelen destacar.
- 7: estas personas son prodigios de la naturaleza. Muy pocas personas alcanzan la increíble habilidad que pueden demostrar ellos en todo lo que hacen. Los mejores deportistas olímpicos de tiro con arco poseen este nivel, así como cirujanos afamados en el mundo entero, capaces de realizar operaciones a vida o muerte sin problemas. Los mejores miniaturistas del mundo también presumen de esta habilidad.



- 1: el único movimiento que puede hacer sin peligro de caerse es andar... y despacito. También la tienen algunos disminuidos físicos.
- 2: una persona que prefiere no verse envuelta en carreras, persecuciones y saltos, pues suele acabar con los huesos en el duro suelo.
- 3: una persona normal con capacidad normal. No corre demasiado, excepto si le persigue un toro...
- 4: una persona habituada al deporte, al que dedica una o dos horas diarias de ejercicios gimnásticos.
- 5: un deportista habitual, quizás en algún equipo de atletismo.
- 6: un gran deportista, que destaca en su campo, quizás teniendo algunos títulos en su haber.
- 7: un campeón olímpico de decathlon, un campeón del mundo de kung-fu o un monje budista del Nepal entrenado durante muchos años.

costumbres de los pueblos extranjeros y conocer sitios de todo el globo.

- **Idiomas:** cada punto confiere el conocimiento de un idioma extra, moderno o posiblemente una lengua muerta si se desea. A partir de 4, cada nivel extra proporciona otros dos idiomas. Así, un personaje puede llegar a hablar hasta 10 idiomas además del nativo.
- **Informática:** el manejo, cuidado y mantenimiento de los ordenadores, sus códigos y todo lo relacionado con el mundillo de los computadores es cubierto por este conocimiento. El personaje será capaz de programar ordenadores, eliminar virus o crearlos, introducirse en redes digitales de información y muchas cosas más.
- **Mecánica:** se refiere a la habilidad con máquinas y mecanismos sin componentes electrónicos, como cerraduras, motores, martillos hidráulicos, grúas, etc. Es una habilidad con especialización, dado el amplio campo que abarca. ★: Cerrajería; Relojería, Juguetes y Miniaturas; Automoción (Motores y Combustión); Máquinas Industriales y Electrotecnia.
- **Medicina:** podemos identificar este conocimiento claramente con la carrera universitaria del mismo nombre, y abarca el conocimiento del cuerpo humano, sus mecanismos y defensas, el uso de fármacos para combatir las enfermedades, cómo sanar heridas, etc. Si se posee un nivel mayor que 5, hay que elegir una especialidad del estilo de las existentes en el mundo real (Cirugía, Traumatología, Otorrinolaringología, Estomatología, Psiquiatría, Oncología...), y tener en cuenta los puntos que pasen de 5 sólo para las acciones relacionadas con esa especialidad. Para las tiradas generales de Medicina solo se considerará nivel 5.
- **Mitos y Leyendas:** relacionado con la sabiduría popular y antigua, no escrita en muchos casos, en cuanto a los fenómenos sobrenaturales, criaturas y sucesos paranormales. Es el que se usará para comprobar si uno sabe como

se mata un vampiro, o si conoce la leyenda de la Fuente de Barantón, que sana todas las heridas.

- **Parapsicología:** se dedica al estudio de los fenómenos paranormales, sin explicación física, y su relación con la psique del hombre. Está implicada por Psicología.
- **Psicología:** Estudia los mecanismos de la mente humana en multitud de facetas, sus reacciones y comportamientos. Un buen psicólogo sabe cuando alguien miente o si está nervioso, o qué puesto de trabajo le conviene. Psicología 4-5 conlleva el haber estudiado la carrera correspondiente. → Parapsicología.
- **Supervivencia:** se refiere a la facilidad de sobrevivir en ambientes hostiles como el desierto, la Antártida o la selva tropical. Los cuerpos especiales del ejército poseen un nivel que ronda el 5 en general, a modo de ejemplo. En algunas culturas, este conocimiento se restringe al ambiente en el que se desarrolle la cultura. Así, un tuareg sabe mucho de supervivencia en el desierto, pero muy poco o nada del polo Norte. Para los PJs, suponemos que cubre todos los ambientes.
- **Tecnología:** electrónica, aparatos complejos, etc. Un nivel alto en este conocimiento implica el haber manejado, manipulado, construido, y conocer muchos aparatos al dedillo. ★: Sistemas de Seguridad, Ocio, Industria y Empresarial, Militar.

Los conocimientos iniciales dependen de la Voluntad y del tipo de personaje que se elija, como hemos visto.

Los **Conocimientos menores** son aquellos que requieren menos esfuerzo para dominarlos, y cuesta menos subir el nivel en ellos. El jugador puede añadir más a la lista, con el permiso del DJ. Aquí van algunos:

- **Liderazgo, Estrategia y Tácticas de Combate** (enseñanzas militares).
- Los Automóviles.
- Hacer nudos.

- Papiroflexia.
- Cocinar (también se puede coger como Habilidad menor).
- Heráldica.
- Criminología (recoger huellas, retratos robot, ruedas de identificación...).

Las Habilidades

Las habilidades no son tanto conocimientos como capacidades con las que los personajes están dotados, y más relacionados con la habilidad nata y con la práctica que con el aprendizaje teórico en su mayor parte. También cubrimos las habilidades referidas a la astucia y locuacidad de palabra, como son la Intimidación o la Expresión Oral y Escrita.

- **Armas de Fuego** (Cortas/Largas/Pesadas)(DES): permite tener más puntería a través del conocimiento y sobre todo práctica con las armas. Son tres habilidades distintas. Un tipo que es capaz de pegar a una moneda a cien metros tendrá un nivel excepcional de 5 ó 6. Los mejores pistoleros y tiradores del mundo tienen un nivel de 7. Armas cortas se refiere a pistolas, revólveres y otras similares, mientras que Armas largas son los fusiles, ametralladoras, etc. Las Armas Pesadas son las utilizadas por el ejército o los grupos terroristas: lanzagranadas, bazookas, lanzamisiles y similares. Esto no incluye al disparo en vehículos tipo tanque o helicópteros de combate a no ser que se posea habilidad en Vehículos Especiales o Pilotaje, según el caso.



Por supuesto, como en el caso de los conocimientos, las posibilidades son casi infinitas, por lo cual citaremos las más importantes dejando a cada jugador la libertad de elección de otras habilidades si así lo desea, siempre bajo la supervisión del DJ, que es quien tiene la última palabra para decidir si una habilidad no citada se puede incluir o no. Veamos las habilidades:

Armas Pesadas → Armas Cortas, Armas Largas; Armas Cortas → Armas Largas, Armas Largas → Armas Cortas.

- **Artística** (DES): es la capacidad creativa y/o interpretativa, y consigue la admiración de los demás. No implica conocimientos de arte. En general si se posee un nivel igual o superior a 4, el personaje puede vivir de sus creaciones si lo desea, especificando

RESISTENCIA

- 1: el personaje que posee esta resistencia es un personaje especialmente endeble, que no puede correr sin agotarse profundamente (a no ser que posea una gran voluntad), y que puede morir de una caída debido a su constitución física: huesos finos, delicado frente a enfermedades...
- 2: una persona algo delicada, que no puede dedicarse a grandes esfuerzos ni arriesgarse a coger una enfermedad grave.
- 3: un tipo normal, que sufre las gripes normales y aguanta corriendo lo normal.
- 4: esta persona está habituada al esfuerzo físico, bien debido a su trabajo o a una buena constitución, y no se cansa fácilmente. Además no es propenso a enfermarse.
- 5: un tipo duro, que aguanta el castigo físico muy bien. Puede ser un corredor de marathon entrenado, un boxeador, etc.
- 6: es muy difícil que un tipo con esta resistencia se agote corriendo unos cuantos kilómetros, terminando casi como empezó. No sabe lo que es un constipado, y puede ir en camiseta en pleno invierno sin problemas.
- 7: es casi un fenómeno de la naturaleza, estas personas nunca han pasado una enfermedad, poseen un sistema inmunológico reforzadísimo. Puede correr durante horas, en el estilo de los mejores corredores de marathon, e incluso quizás puede ser el campeón del mundo en esta especialidad. Es muy difícil tumbar a puñetazos a estos campeones. †

¿QUÉ ATRIBUTOS TIENE NUESTRO PERSONAJE?

Queremos que Ivan sea un tipo muy hábil, destacado en las prácticas de tiro en la KGB, por lo cual decidimos que su puntuación en Destreza sea 5. Una de las razones para que Ivan saliera de Rusia es que su constitución es frágil, enferma a menudo, y el clima frío del norte le perjudicaba. Su Resistencia, por ello, va a ser 2. Su Fuerza y Agilidad se quedan en 3, pues no queremos que sea superior a la media (ni inferior, claro).

En cuanto a los atributos psíquicos, Ivan va a ser un agente, por lo cual su característica más importante es la de Suerte, que luego influirá en sus habilidades, y le asignamos un 5. No va a tener demasiada Aura, así que le ponemos un 2. Su Voluntad y su Presencia son de 3, normales. No se deja "comer el coco" fácilmente, pero tampoco es Santa Teresa de Jesús. Y no es un tipo especialmente atractivo a simple vista.

Por tanto, Ivan es un tipo normal, pero con mucha suerte y muy hábil con sus manos. †

el arte concreto en que está especializado. Velázquez y Picasso tendrían un nivel de 7 en Pintura, al igual que el maestro Rodrigo o Shostakovich en Música, Steven Spielberg o Anthony Hopkins en Cine, Gaudí en Arquitectura, Miguelangel en Escultura, etc. Fred Astaire tiene Baile 7 como especialidad de Arte, y Plácido Domingo también en Canto. Por ejemplo, en el caso de la Literatura, el personaje es capaz de usar el lenguaje escrito en forma agradable para la gente, puede escribir artículos para periódicos o libros que se vendan más o menos bien, según el nivel en el conocimiento del personaje. Cervantes poseía un nivel de 7, al igual que Shakespeare; Stephen King o J.R.R. Tolkien, 6. ★: Literatura, Pintura, Escultura, Espectáculos, Fotografía, Arquitectura, Baile...

- **Comunicación (PRE):** permite tener facilidad de palabra a la hora de dar un discurso, convencer, emocionar, liar a alguien o cosas similares. Se dirige sobre todo a la persona, a sus sentimientos, miedos y emociones. Felipe González tendría un nivel de 7 en esta habilidad concreta. → Trato Social, Intimidación.



- **Conducir (AGI/DES):** una persona que posee nociones tiene nivel 1; nivel 2 es un recién aprobado; nivel 3 es un conductor con unos años de carnet; nivel 4, taxista con solera; nivel 5, camionero o conductor de autobuses muy experimentado; nivel 6, piloto de carreras; nivel 7, campeón del mundo de rallies o fórmula 1. Esta habilidad está implicada por Vehículos Especiales.
- **Intimidación (PRE):** a veces imprescindible para tratar con cierto

tipo de gente. Un matón siempre tendrá un nivel aceptable, al igual que un tipo duro o un policía de barrio bajo. Esta habilidad está implicada por Comunicación y Trato Social.

- **Juegos de Azar (SUE/PRE):** el personaje conoce los juegos de cartas dados o ruleta y sabe como usar las probabilidades a su favor, como tirarse un farol en el póker o echar un órdago a grande al mus en el momento justo.
- **Melé (AGI):** niveles altos en esta habilidad conllevan un conocimiento de alguna disciplina de combate cuerpo a cuerpo, boxeo o algún arte marcial. A altos niveles esta habilidad exige especialización, al igual que Medicina. Es decir, los niveles 6 y 7 sólo se aplicarán cuando el personaje utilice el arte marcial o tipo de combate en el que está especializado (karate, judo, boxeo, taekwondo, etc.). Los campeones del mundo de karate tienen nivel 7 en Melé.
- **Navegación:** el personaje conoce como capitanear o pilotar veleros, lanchas motoras, y otras embarcaciones con y sin motor.
- **Perspiciacia:** una de las habilidades más importantes del juego. Todo investigador que se precie tendrá un nivel aceptable en esta habilidad. Equivale a la percepción del personaje, lo fácil que es para él darse cuenta de las cosas físicas, desde detalles a simple vista a ruidos extraños, reconocerlos y darles importancia. Sherlock Holmes tenía un nivel de 7 en Perspiciacia.
- **Pilotaje Aéreo (DES):** el pilotaje de aviones comerciales, de combate o helicópteros están al alcance del personaje que posea esta habilidad. Un nivel de 6 ó 7 le sitúan entre los mejores pilotos del mundo, capaz de verdaderas acrobacias con el aparato.
- **Sigilo (DES):** esta habilidad implica el saber esconderse a conciencia, y caminar en silencio, y otras similares. Un ladrón de guante blanco tendrá un

endrá
un tipo
. Esta
por

E): el
cartas.
sar las
tirarse
órdago
o justo.
n esta
miento
cuerpo
narcial.
d exige
edicina.
sólo se
utilice el
e en el
e, judo.
Los
e tienen

conoce
releros.
embar-

ilidades
b. Todo
endrá un
abilidad.
personaje.
uenta de
talles a
extraños.
ortancia.
el de 7 en

pilotaje
comba-
alcance
ea esta
le sitúan
el mundo.
acias con

implica a
iencia. e
similares
tendrá un

nivel sobresaliente en esta característica.

- **Trato social (PRE):** esta habilidad se refiere a la facilidad que tiene el personaje de relacionarse en ambientes como una fiesta, una comida de gala, una entrega de los premios Nobel, etc. Es similar a Comunicación, si bien va dirigida a ambientes, mientras que Comunicación va dirigida a personas. Sabe perfectamente como tratar a un general y cómo ganarse en muy poco tiempo el respeto de una comunidad, sin fines específicos. → Comunicación, Intimidación.

- **Vehículos Especiales (AGI/DES):** el personaje ha montado y conducido tanques, orugas, vehículos anfibios y otros vehículos especiales que utilizan el ejército y las fuerzas especiales de todo el mundo. → Conducir.

Existen otras habilidades menos frecuentes no incluidas en la hoja de personaje, como Arco, Ballesta, Espada Florete, y Lanzar Arma Arrojadiza, que dan la capacidad para usar ese tipo de armas. Las dos primeras implican a Armas Cortas, y la tercera implica a Melé. Lanzar Arma Arrojadiza permite utilizar un arma secreta que debe especificarse (cuchillos, navajas, javalinas y lanzas, etc.) a distancia causando igual tirada de Gravedad que en melé, incluidos los puntos por FUE, pero usando las reglas de Armas de Distancia incluso en la tabla de Localizaciones. Los puntos a repartir entre habilidades dependen fundamentalmente de la Suerte, como hemos visto.

En las Habilidades menores ocurre lo mismo que con los Conocimientos menores, requieren menor esfuerzo que los hermanos mayores. Aquí hay algunas:

- Submarinismo.
- Caza, Camuflaje, Trampas y Emboscadas.
- Hacer travesuras (PRE).
- Organización de documentos, carnets, pasaportes, moneda...
- Callejear: conocimiento de las ciudades,

sus barrios bajos y zonas residenciales, etcétera.

- Malabarismos (AGI/DES).
- Acrobacias (AGI/DES).
- Cocinar.
- Pescar.
- Paracaidismo (AGI).

Los Talentos Paranormales

Estos talentos son las características que dan color a Phenomena, si bien no es normal que los personajes las tengan en alto grado, siendo de hecho completamente prescindibles para ellos. El DJ puede decidir suprimir todos o parte de los talentos paranormales a ciertos personajes, o bien para todos los PJ y/o PNJ en general.

Cubren disciplinas tan dispares como los viajes astrales y la telekinesia, pasando por algunos otros, que citamos a continuación. Lo veremos más en detalle en el capítulo dedicado a ellos.

Los Talentos suelen ser innatos, si bien se pueden entrenar si el DJ lo permite.



¿QUE SON EXACTAMENTE LAS IMPLICACIONES, ESPECIALIDADES E INFLUENCIAS?

Ilustremos estos conceptos con ejemplos claros. Psicología implica a Parapsicología. Debido a eso, cuando el personaje haya terminado de asignar puntos a sus conocimientos, puede obtener gratuitamente algún nivel en Parapsicología si posee alguno en Psicología. Digamos que el personaje tiene Psicología 4. Entonces, automáticamente, posee Parapsicología 2, con lo cual se tendrá que tener en cuenta a la hora de la creación, pues si el jugador había asignado un nivel 1 a Parapsicología habrá desperdiciado ese punto (lo obtiene gratuitamente al final). Si posee Psicología 3 ó 2, obtiene un nivel 1 gratuito en Parapsicología, pero si tiene únicamente nivel 1 en la primera, debido al redondeo para abajo al dividir por dos, no obtiene absolutamente nada en el conocimiento implicado.

Las Especialidades son una subdivisión obligatoria de ciertas características. Si tomamos Ciencias como conocimiento, debemos seleccionar una especialidad, por ejemplo Química. A partir de ahí, el nivel más alto de

ese grupo de especialidades (Ciencias) será considerado una característica normal, y el resto hasta que igualan al mayor, serán características menores. Si Ivan decide invertir puntos en adquirir nivel 3 en Ciencias - Química, le costará 6 puntos de desarrollo. Pero si después escoge también Ciencias - Física a nivel 2, le costará sólo 2 puntos de desarrollo, en lugar de los 3 que le costaría un conocimiento normal. †

Puede ser necesario un maestro. Su uso consciente es realmente agotador, pero sin embargo a veces se disparan espontáneamente sin esfuerzo alguno.

- **Clarividencia (VOL):** da la habilidad de percibir el futuro (precognición), el pasado (retrocognición) y el presente, a través de visiones. Este es un talento bastante habitual, y el famoso sexto sentido femenino tiene mucho que ver con esta característica. Es un tipo especializado de Percepción Extra Sensorial (PES).
- **Contacto (VOL):** este talento permite contactar o sentir a espíritus, siendo posible también comunicarse con ellos.
- **Telepatía (VOL):** permite realizar al personaje lecturas mentales y emocionales del sujeto o sujetos en observación. Es otra especialización de la PES.
- **Proyección (VOL):** posiblemente el más poderoso de los Talentos, pero también el más difícil. Proporciona al psíquico el poder de influir en las mentes y cuerpos de los demás.
- **Telekinesia (VOL):** permite la proyección de fuerzas a distancia, para mover o levitar materia.
- **Telepirokinesia (VOL):** permite provocar igniciones mediante la concentración, elevando la temperatura.
- **Viaje Astral (VOL):** permite que el espíritu salga del cuerpo, viajar sin ataduras físicas, mientras el cuerpo físico no se mueve.
- **Visión Mística (VOL):** da la capacidad de vislumbrar cosas que nadie sin esta habilidad ve, como el aura, la esencia vital, fantasmas invisibles, etcétera.

Los Talentos Paranormales dependen del Aura del personaje (y están influidos por la VOL).

Historial

Los apartados de Historial han surgido del propio pasado del personaje, y le sirven para proporcionarle ayudas en el

desarrollo de las partidas. Estos apoyos pueden ser amigos, conocidos, dinero, etcétera.

- **Biblioteca:** este apartado da al personaje acceso a libros difíciles de conseguir o de encontrar, bien teniéndolos en propiedad o teniendo permiso para llegar a ellos, como incunables de las bibliotecas nacionales, tomos antiguos y muy valiosos, grimorios perdidos, etc. Se refiere más a dificultad física de hallarlos o examinarlos, más que a que sean caros. Por otra parte, si el personaje tiene Ciencias Ocultas, los puntos de Historial de Biblioteca le proporcionan conocimiento de 2 sortilegios ó 1 conjuro mayor por cada nivel en Biblioteca (ver apartado La Magia en el capítulo *Más Allá de la Razón* si se desea más información sobre Ciencias Ocultas: sortilegios y conjuros), a elegir por el jugador.
- **Contactos (PRE):** definen contactos tanto espirituales como físicos. Cualquier personaje podrá tener buenos amigos o familiares a los que podrá recurrir en caso de apuro, o conocidos influyentes en altas esferas que le podrán resolver alguna papeleta o proporcionarle algo. Un confidente, un amigo en el mercado negro, sus padres que le darán comida, casa y consejo, un subsecretario en el Ministerio de Interior, etc. Cada punto en contactos equivale a una persona o ente que resulta de ayuda para el personaje. Si se posee nivel mayor que 0 en el Talento de Contacto, se puede optar por tener un Espíritu Guía, que se describirá en el capítulo "Lo Paranormal". Asimismo, un Contacto puede ser algo más general que un individuo, como pueda ser el Mercado Negro, para tener acceso a todo tipo de mercancía ilegal, el Ministerio de Obras Públicas, que permite acceso a mucha documentación útil; pertenecer a la Policía, que da obligaciones por una parte pero también multitud de facilidades e información; etc.
- **Fondos:** está claro que este apartado da el dinero de que dispone el

oyos
nero,

la al
es de
bien
iendo
como
tecas
y muy
tc. Se
llarlos
sean
sonaje
tos de
cionan
conjuro
ca (ver
lo Más
a más
cultas.
r por el

ntactos
ísicos.
buenos
e podrá
nocidos
que le
oleta o
ente, un
s padres
consejo.
terio del
ontactos
nte que
onaje. Si
el Talento
por tener
ribirá en
símismo.
lgo más
no pueda
ira tener
cia ilegal:
icas, que
ia docu-
la Policía.
parte pero
idades e
e apartado
sponse el

personaje, y una indicación del que seguirá ganando regularmente en la mayoría de los casos. El dinero inicial de un personaje viene dado por el nivel en Fondos y su Voluntad; así, se multiplicará la Voluntad por las siguientes cantidades, según el nivel en Fondos, y se obtendrá el dinero en pesetas:

0: 1.000; 1: 10.000; 2: 100.000; 3: 1 millón; 4: 10 millones; 5: 60 millones; 6: 350 millones; 7: 2.000 millones.

No es difícil tener un personaje multimillonario si ese es el deseo del jugador.

En cuanto al sueldo anual de un jugador, se calcula usando los niveles de Posición Social y Fondos. La Posición Social multiplica por los siguientes factores según su nivel: 0: 0.1; 1: 0.5; 2: 0.75; 3: 1; 4: 1.25; 5: 1.5; 6: 2; 7: 3;

Y multiplica al siguiente sueldo mensual, según el nivel en Fondos: 0: 10.000; 1: 50.000; 2: 100.000; 3: 200.000;

4: 400.000; 5: 1.000.000; 6: 5.000.000; 7: 50.000.000;

— **Posición Social (PRE):** este apartado da al personaje un status privilegiado en cuanto a consideración social, sobre todo en su círculo. Si se posee un nivel excepcionalmente alto, de 5 o más, su prestigio rebasa el de su círculo de influencia y se extiende al resto de la sociedad, con lo que se le reservarán las mejores mesas en los restaurantes, todo el mundo le invitará a sus fiestas, podrá tener algún título nobiliario, o será un comerciante, político o diplomático de reconocido prestigio internacional. Como hemos visto en el apartado anterior, también se utiliza para calcular el sueldo o ganancias mensuales de los personajes.

— **Tecnología:** este apartado define el acceso del personaje a tecnología que no es del todo conseguible (al menos legalmente) mediante dinero, como aparatos en fase de investigación, tecnología nuclear, investigaciones secretas de los distintos gobiernos, etc. Cada punto en tecnología equivale a



un aparato o fórmula que resulta de ayuda para el personaje.

Reparto: Los puntos iniciales de Historial a distribuir son 4 más la Suerte.

Los Atributos Secundarios

Los atributos secundarios derivan directamente de los atributos primarios, y no cumplen la norma de 1 a 7 puntos por característica, sino que pueden ser

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

Los atributos secundarios de Ivan son los siguientes, en base a sus atributos principales.

FUE 3; DES 5; AGI 3; RES 2.
AURA 2; PRE 3; SUE 5; VOL 3.

Puntos de Vida: 5
Puntos de Esencia: 9
Puntos de Fatiga: 7
Puntos de Estabilidad: 9
Puntos Psíquicos: 5
Consciencia: 2
Peso Máximo: 90 kg. †

**LISTA RÁPIDA DE
ESPECIALIDADES**

ARTE: Literatura, Pintura, Escultura, Cine, Arquitectura, Fotografía, Danza, etcétera.

CIENCIAS: Química, Biología, Física, Matemáticas, Geología, Ingeniería.

MECÁNICA: Cerrajería; Relojería, juguetes y miniaturas; Automoción (motores y combustión); y Máquinas industriales y electrotecnia.

TECNOLOGIA: Sistemas de seguridad, Ocio, Industrial y empresarial, Militar.

ARTISTICA: como ARTE. †



mayores. Son los puntos de Vida, Fatiga, Estabilidad, Esencia y Psíquicos, y los niveles de Consciencia y el

Peso Máximo. Todos estos atributos dependen en todo momento de los atributos principales de los que provienen, y si los principales varían, los secundarios dependientes lo harán con ellos. Los niveles de Consciencia y el Peso Máximo son fijos a no ser que varíen los atributos de los que derivan, pero los puntos de Vida, Fatiga, Estabilidad, Esencia y Psíquicos pueden variar por sí solos según sus reglas asociadas.

Los **puntos de Vida** marcan la fuerza vital física del personaje, o sea, la cantidad de castigo físico que es capaz de soportar antes de morir. Estos puntos son inicialmente la suma de la RES y la VOL del personaje, puesto que no sólo influye la resistencia física, sino la psíquica también. Un personaje con poca resistencia pero mucha voluntad soportará más antes de caer que otro con menos voluntad. Con esto nos reafirmamos en que la mente de un personaje influye mucho en su bienestar físico. Si los puntos de vida llegan a cero, el personaje habrá muerto. En ningún caso los puntos de Vida podrán ser superiores a la suma de la RES y la VOL del personaje.

Los **puntos de Fatiga** representan la resistencia física del cuerpo humano frente a ejercicios extenuantes, como la carrera de larga distancia o el usar talentos paranormales (en muchos casos, no en todos). Su valor es el doble de la RES más la VOL del personaje, por la misma razón que en los puntos de Vida. En este caso la VOL influye algo menos, pues el deseo de vivir es siempre mayor que cualquier otro, en general. Es conveniente leer el apartado dedicado a los Puntos de Fatiga más adelante.

Los puntos de Estabilidad marcan la estabilidad mental del personaje. Si estos

puntos llegan a cero, el personaje perderá la noción de la realidad y probablemente precisará de cuidados psiquiátricos y psicológicos. Estos puntos son igual a triple de la VOL del personaje.

Los **puntos de Esencia Vital** definen ese algo intangible que hace que sigamos existiendo y tengamos ganas de vivir. Es algo así como el nexo entre nuestra alma y nuestro cuerpo físico. En términos de mecánica de juego, los puntos de Esencia son iguales al triple de los puntos de VOL al igual que los puntos de Estabilidad. Si se pierden todos los puntos de Esencia el personaje morirá. Hay ocasiones en las que se pierden puntos de Esencia, a menudo irreparablemente, pues estos puntos no se recuperan por sí solos.

Los **puntos Psíquicos** marcarán la capacidad del personaje cuando se enfrente a circunstancias paranormales o mágicas. Estos puntos representan la fuerza y energía místicas reales de que dispone el personaje en Phenomena. Es equivalente inicialmente a la Fuerza Psíquica, y ambas son iguales a la suma de Aura y VOL. Si los puntos Psíquicos llegan a cero, se perderá permanentemente un punto de Aura y el personaje quedará inconsciente hasta que recupere 1 punto psíquico. Los puntos psíquicos se recuperan al ritmo de un punto por cada hora de sueño reparador o inconsciencia, cuando el consciente descansa, y nunca pueden ser superiores a la Fuerza psíquica (AURA+VOL).

El **nivel de Consciencia** señala los puntos de vida mínimos que debe tener el personaje para estar consciente. Por debajo de estos, el personaje estará inconsciente. Es igual a la mitad de los puntos de Vida redondeando para arriba.

La Fuerza proporciona mediante un sencillo cálculo el **Peso Máximo** en kilogramos que puede levantar un personaje, multiplicando por 30 a FUE.



Por qué me meto en esto?

Este PJ va a tener unas causas por las que se ha introducido en el mundo de lo paranormal. Todo personaje tiene una causa, bien buscada conscientemente, o bien encontrada, debido a la suerte o a la influencia de otras personas o a los hechos paranormales. Si no fuera por esto, las personas normales no se introducirían en un submundo donde muchas cosas no son lo que parecen, donde nada es seguro, y donde lo impredecible y peligroso surge de cada esquina. Casi todos tienen algún interés, una sed de conocimientos o simplemente curiosidad. Por supuesto, el DJ puede decidir que esa razón vendrá sola en las partidas normales. Veamos algunos ejemplos, a los que los jugadores y el DJ pueden aportar sus propias invenciones.

Razón casual

- **Revelación** casual de poder paranormal (como para clases paranormales).
- **Familiar** que revela algo, o intriga con sus conversaciones.
- **Material** hallado sobre el tema (laboratorio, biblioteca...).
- **Caso extraño** cercano (desaparición, asesinato, visiones...).

Captación por organización

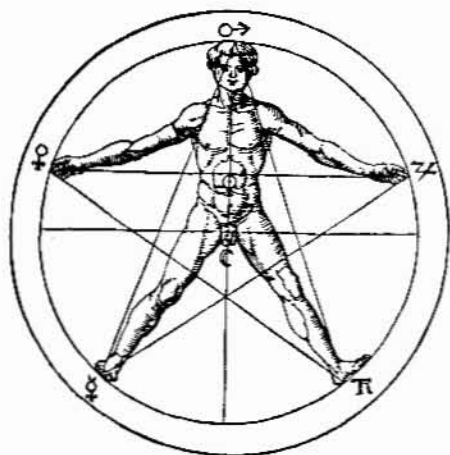
- **Privada:** Fundación Nostradamus, Cerebro...
- **Gubernamental:** CIA, Mossad, CESID, KGB, MI16, FBI, Policía, Defensa...
- **Comercial:** Literatura, periodismo ocultista, artículos ocultistas...
- **Universidad:** cualquiera con Departamento relacionado.

Búsqueda consciente

- **Bibliotecas,** Autoformación.
- **Maestros,** Sabios, Paranormales.
- **Organización** (ver apartado anterior).
- **Conocido** que introdujo a petición suya.

Por supuesto, estas causas son acumulables, por ejemplo, un agente secreto de la CIA infiltrado en la Fundación Nostradamus, con poderes de Videncia y cuyo padre desapareció misteriosamente. En general, razones enrevesadas suele ser más entretenidas que una más simple, así que un pequeño esfuerzo del jugador puede llevarle a una diversión mucho mayor.

Todo esto puede influir a la hora de elegir los puntos de Historial, o viceversa, según qué se escoja antes. Así, por ejemplo, si un personaje tiene un maestro vivo con el que tiene una buena relación, deberá tener al menos un punto en contactos dedicado a ese maestro.



LISTA RÁPIDA DE IMPLICACIONES

Armas Cortas → Armas Largas

Armas Largas → Armas Cortas

Armas Pesadas → Armas Cortas

Armas Pesadas → Armas Largas

Psicología → Parapsicología

Comunicación → Trato Social

Comunicación → Intimidación

Trato Social → Comunicación

Trato Social → Intimidación

Vehículos Especiales → Conducir. †

¿QUÉ SABE HACER IVAN?

Volviendo con Ivan. Ahora es el momento de seleccionar las características que va a tener y a qué nivel de competencia.

Ha recibido entrenamiento básico en Conocimientos, por lo cual elegimos estos niveles (tenemos 15 puntos de desarrollo para Conocimientos):

Buscar Información: 2
Derecho y Leyes: 1
Explosivos: 2
Informática: 2
Mecánica (Cerrajería): 1
Medicina: 1
Psicología: 1
Supervivencia: 1
Tecnología (Sists. Seg.): 1

Cada nivel 2 le cuesta 3 puntos de desarrollo, cada nivel 1 cuesta un punto.

En cuanto a sus Habilidades, decidimos que va a ser un tirador especialista con armas cortas y va a conocer bien algún arte marcial. Además, es un observador muy eficaz. Por ello, le ponemos estos niveles:

Armas Cortas: 4 (10 pts)
Descubrir: 4
Melé: 4

Además, es un buen comunicador y sabe conducir bien...

Comunicación: 3 (6 pts)
Conducir: 3

Virtudes y Defectos

En la creación del personaje podemos incluir si el DJ lo cree conveniente para el desarrollo de sus partidas una serie de características diferenciadoras muy particulares. Son las Virtudes y Defectos, detalles que marcarán la vida y comportamiento del PJ. Un personaje debe elegir tantos puntos de virtudes como desee. Después, deberá elegir el mismo número de puntos de defectos, para compensar. Las virtudes y defectos dan respectivamente ventajas y desventajas

otra parte, si el personaje posee Empatía Animal y le ataca un perro, probablemente acabará lamiéndole la mano; o sobrevivirá en pleno desierto del Gobi con mayor facilidad que cualquier otro si tiene Soportar Calor. Por último, decir que tanto los defectos como las virtudes no son acumulables, es decir, no podemos coger dos veces el mismo en ningún caso.

Los defectos

- **Antipático a animales (1).** Los animales te odian. No puedes pasar por delante de un chucho sin que te



a los personajes, que aportan facetas nuevas y representan un reto para el jugador. Así, un personaje avaricioso deberá comportarse en todo momento como tal, ansiando engañar a sus compañeros para quedarse la mayor parte o todas las joyas que han encontrado; un personaje con un enemigo poderoso se verá enfrentado a él en multitud de ocasiones, poniendo su vida y la de sus compañeros en peligro; un personaje con la cara desfigurada tendrá serios problemas en la relación con la gente. Por

ladre o intente morderte, los caballos bufan en tu presencia, y decidiste no volver al zoo cuando un mono casi te arranca un dedo al darle un cacahuete.

- **Avaricia (1).** Eres ávaro, todo lo tuyo es tuyo y el resto también a ser posible y la gente lo sabe. Procuras acaparar la mayor cantidad de bienes posibles, aun a costa de tus compañeros. No eres un ladrón, pero algunos lo dirían, no sin parte de razón.
- **Cojera (1).** Posees 2 puntos menos de AGI en cualquier actividad que implique

patia
mente
evirar
mayor
tiene
e tanto
no son
s coger
so.

Defecto de oído (1). No escuchas todo lo bien que deberías. No te enteras de muchas cosas, pero un Sonotone o similar puede solucionarlo. Sin él, tienes -2 a todas tus tiradas de Perspicacia relacionadas con el oído.

Episismo (1). Sólo piensas en tí, y al resto que les den morcilla. La gente se da cuenta de este hecho en cuanto te conocen.

Enemigo (1). Conoces (o incluso no conoces) a una persona que tratará de hacerte la vida imposible siempre que pueda. Es persistente, y te odia mucho, pero bien no a muerte.

Enfermedad crónica leve (1). Esta enfermedad te asaltará en cualquier momento, dando bonos negativos a tus acciones, -1 en general, -2 a toda tirada que implique DES. Además, no podrás acumular bonos por espera (en tiro de arma, por ejemplo). Una bronquitis crónica sería buen ejemplo. Deberás superar una tirada Complicada de RES en toda situación de agitación, nerviosismo o estrés, o sobrevendrá un ataque. No es necesaria medicación.

Esencia débil (1). Tu fuerza vital es débil, bien porque tienes cierto instinto hereditario, porque no te atrae esta vida, etc.; -2 a Esencia.

Fealdad (1). La gente te mira de reojo en los lugares públicos, y los niños lloran en tu presencia. Eres muy feo, con grandes orejas, nariz ganchuda y mentón prominente, granos rojos en toda la cara o algo peor; -2 a cualquier tirada que implique tu belleza personal. El personaje que escoja este defecto debe tener al menos PRE 2.

Fobias (1-3). Las fobias pueden ser más o menos graves. Si una fobia no pasa de ser algo que se evita a toda costa y que si ocurre la dominas haciendo una tirada Complicada de VOL, proporciona un punto. Si no puedes dominar tu fobia incluso pasando esa tirada de VOL, obligándote a salir corriendo, acurrucarte en posición

fetal o desmayarte, proporciona 1 punto extra. Y si esa fobia es además a algo muy común (otro sexo, aire libre, lugares cerrados...), es otro punto más. Algunos ejemplos: animal concreto, como arañas (*aracnofobia*), perros (*cianofobia*), gatos (*ailurofobia*), roedores (*esmintofobia*), serpientes (*ofidiofobia*), insectos (*entomofobia*), etc; color concreto (*daltofobia*); ser tocado (*haptofobia*); sangre (*hematofobia*); muerte y todo lo relacionado con ella: cementerios, cráneos, cadáveres, símbolos (*necrofobia*); niños (*paidofobia*); alturas (*acrofobia*); extranjeros y costumbres extrañas (*xenofobia*); fuego (*pirofobia*); gérmenes, virus o cualquier tipo de infección; habitaciones y sitios cerrados (*claustrofobia*); lugares abiertos (*agorafobia*); lugares sagrados (*hagiofobia*); lugares subterráneos (*troglofobia*); luz intensa (*fotofobia*); multitudes (*oclofobia*); música (*musicofobia*); oscuridad (*nictofobia*); otro sexo, masculino (*androfobia*) o femenino (*ginofobia*); plantas (*botanofobia*) o planta concreta, setas (*micofobia*), etc.; rayos y truenos (*astrofobia*); ruidos fuertes o repentinos (*brontofobia*); seres sobrenaturales (*daimonofobia*); sexo (*gamofobia*); situaciones angustiosas (*fobofobia*); soledad (*monofobia*); sucesos ocultos o extraños (*misteriofobia*); suciedad (*rupofobia*); superficies ocultas o aguas profundas (*acuofobia*); tecnología moderna (*tecnofobia*); etcétera.

- **Miopía (1).** No ves más allá de tus narices nada más que figuras y sombras de colores. Es corregible con lentes en la mayoría de los casos. Si no llevas tus lentes, tienes un -2 a todas las tiradas de Perspicacia que impliquen la vista.

- **Ansia de Venganza (2).** Hay algo que ocurrió en el pasado que te reconcome y que debes solucionar mediante la venganza a toda costa. Muchos de tus esfuerzos irán destinados a solucionar ese asunto.

- **Atracción de Culpa (2).** Eres un imán al que viene toda la culpa de todo lo

Y el resto lo ha obtenido de su entrenamiento con la KGB...

Armas Pesadas: 1 (1 pto)

Sigilo: 2 (3 ptos)

Vehículos Especiales: 1

Disfraces: 2 (2 ptos, es menor)

Además, por las implicaciones de Armas Cortas y Comunicación, obtiene los siguientes niveles:

Armas Largas: 2

Trato Social: 1

Y por último, hay que añadir el bono de DES (+1) a las características que corresponda. En resumen, sus Habilidades quedan así (las no indicadas se quedan a nivel cero, y las que se han modificado gracias a su bono de DES se indican con ☞):

☞ Armas Cortas: 5

☞ Armas Largas: 3

☞ Armas Pesadas: 2

Comunicación: 3

☞ Conducir: 4

Descubrir: 4

Melé: 4

☞ Sigilo: 3

Trato Social: 1

☞ Vehículos Especiales: 2

Disfraces: 2

En resumen, un buen agente especial de la KGB.

Para finalizar con el reparto, debemos colocar su único punto de talentos. Ivan tendrá un nivel 1 en Clarividencia, cuyos resultados él suele achacar a su instinto y olfato como investigador. †



EL HISTORIAL DE IVAN

Vamos a elegir ahora sus puntos de Historial. Su SUE de 5 le permite repartir 9 puntos en este apartado.

Conoce gente en ciertos ambientes, con lo cual tendrá contactos. Además, está relativamente bien considerado en su círculo, y gana un sueldo normal. Va a tener Licencia de Armas, para lo cual necesita invertir un punto de Historial en Tecnología.

Contactos: 2

- Sargento Romerales, policía.
- Juan "el Tuerto", confidente.

Fondos: 3

Posición Social: 3

Tecnología: 1

- Licencia de Armas

Su historial le proporciona un sueldo mensual de 200.000 ptas., y en el banco tiene 3 millones. †

que ocurre a tu alrededor. Un jurado te declararía culpable antes de sentarte en el banquillo de acusados. Si algo se cae cerca tuyo, todos piensan que has sido tú.

- **Atracción de lo sobrenatural** (2). En este caso, eres un imán para las criaturas sobrenaturales. Un espíritu te intentará poseer a ti antes que a nadie, y un vampiro ansiará tu sangre antes que la de cualquier otro... si es que existen estas criaturas.

- **Cara destrozada** (2). Tu cara está quemada, con un corte excepcionalmente desagradable, quemaduras horribles o algo peor. Toda tirada que implique belleza se falla automáticamente, y tendrá problemas en sus relaciones con la gente; - 2 a Comunicación.

- **Drogadicción blanda** (2). Eres adicto a algún tipo de droga o medicamento, como el cannabis o los sedantes para dormir. Tienes serias dificultades si no tienes acceso a ello, con negativos de -1 cada 2 horas hasta un -4 a toda tirada que implique raciocinio o habilidad si estás con el síndrome de abstinencia, además de estar agresivo, impaciente y muy nervioso. Lo sabes y lo asumes, y no deseas dejar la droga. Supone un gasto extra mensual de unas 25.000 pesetas.

- **Enfermedad crónica media** (2). Te impide llevar una vida normal sin algún tipo de medicamento, y aún así no es siempre efectivo. El asma es un buen ejemplo. Incluso con la medicación tendrás bono -1 a todas tus acciones, pero si no te medicas cualquier acción precisará una tirada Difícil de VOL, y tienes -6. En situación de estrés o agitación deberás superar una tirada Difícil de RES, o sobrevendrá el ataque. En algunos casos, el no utilizar la medicación puede provocar la muerte, a juicio del DJ. Supone un gasto extra mensual en medicamentos de unas 5.000 pesetas.

- **Ignorado** (2). Eres tan poca cosa que la gente no te recuerda al cabo de poco tiempo. Normalmente esperas más de

veinte minutos en la barra de un bar a que el camarero se de por aludido y te atienda, y eso cuando no se le olvida que has pedido algo. No le importas demasiado a nadie, y casi nunca consigues solucionar un papeleo en cualquier ministerio, después de cabrearte con todo el personal administrativo. Curiosamente, sólo te hacen caso cuando realmente te interesa pasar inadvertido. Cosas que pasan.

- **Mala fama** (2). No sabes porque pero la gente no te mira bien. Quizás sean tus pintas, tu cara, tu forma de andar o que te pareces a alguien, pero la gente nunca te ayuda, desconfía de ti y te resulta difícil tramitar unos simples papeles, más de una vez te han hecho pasar ruedas de reconocimiento cuando ibas a renovar el DNI. La poli te tiene fichado "por sospecho", aunque nunca hayas hecho nada... aunque a lo mejor te lo tienes merecido.

- **Manco** (2). Te falta tu mano derecha. Debes realizar todo con tu mano zurda y seguir la regla correspondiente.

- **Sinceridad** (2). No puedes mentir. No sabes porque, pero es imposible. Lo más que has conseguido es callarte un ratito mientras otros mentían y tu no sabías, mediante una tirada de Rutina de VOL.

- **Enemigo poderoso** (3). Tienes un enemigo que posee muchos recursos. Sus hombres te acosan constantemente, te destrozan el coche y el apartamento y la policía no puede hacer nada por tí. No se esforzará por matarte, pero no le importaría verte en el fondo de un ataúd.

- **Enemigo mortal** (3). Este sí que desea matarte o que te maten. No tiene mucho poder, pero si se cruza contigo en la calle te daría una puñalada y saldría corriendo. Si acabas con él, otro tomará su lugar. Su hijo, su hermano o su padre serán ahora tu nuevo Enemigo mortal.

- **Fanático** (3). Tienes un ideal en torno al cual llevas toda tu conducta. Los que





NO TODO IBA A SER BUENO

Iván, en su entrenamiento con la KGB, sufrió un accidente que le dejó colgado de una torre de 22 metros por una fina cuerda. Fue rescatado in extremis, pero desde entonces sufre un vértigo horrible. Por otra parte, su débil constitución se ve aún más mermada por la alergia que sufre desde joven.

Iván escoge los siguientes defectos:

- Acrofobia (vértigo): 1 pto.
- Enfermedad leve (alergia): 1 pto. †

ALGUNAS VENTAJAS

El oído de Iván fue famoso desde pequeño. Era capaz de distinguir y clasificar sonidos que la gente ni siquiera llegaba a escuchar. Y su buena mano con los animales también le granjeó muchos buenos momentos.

Sus ventajas:

- Oído fino: 1 pto.
- Simpatía animal: 1 pto. †

están de acuerdo contigo están equivocados, y harías cualquier cosa por tu ideal.

Ópata (3). El juego es tu vida. Gastas todo tu dinero en el bingo, las máquinas tragaperras y el casino, debes decir a la gente y no puede pasar un día sin entrar a una sala de juego. Los conocidos te evitan, pues conocen tu debilidad. Has intentado dejarlo, pero eres incapaz. Simplemente lo tienes demasiado. Supone un gasto extra mensual del 70% de lo ganado, aparte del tiempo que se le dedica.

Mentiroso compulsivo (3). Mientes a todas horas. Hasta en los detalles más insignificantes, disfrutas mintiendo e incluso ya no puedes parar por inercia. Por otra parte, a veces dices la verdad, y nunca se sabe si lo que dices es o no es cierto. La gente puede odiarte por esto, y algunos se burlan.

Obsesión (3). Hay algo que te obsesiona y en lo que no puedes dejar de pensar a todas horas. Por ejemplo, los videojuegos. A todas horas debes llevar una maquinita y jugar en los sitios más insospechados, desentendiéndote de tu alrededor. O bien la Biblia, con lo que estarías a todas horas leyendo y

hablando contigo mismo y no serías capaz de resistir la oportunidad de una discusión "amigable" con otro entendido.

- **Poco Aguantante (3).** No aguantas bien el daño. Un simple rasguño te resulta insoportable, y una herida seria te lleva al hospital casi en coma; -2 a Vida.
- **Temerario (3).** Eres un adicto al peligro. Tu instinto de autodestrucción es demasiado fuerte como para controlarlo, y pones tu vida en peligro en demasiadas ocasiones.

NOTA: Los defectos que vienen a continuación son bastante peligrosos para los jugadores, y no es recomendable su elección. Son citados para información tanto del DJ como de los jugadores.

- **Drogadicción dura (4).** Eres adicto a una droga peligrosa e ilegal, como la cocaína o la heroína. Lo sabes y no deseas dejarla. Si no tienes acceso a ella, y la necesitas, estarás completamente dominado por tu ansia, llevándote a cometer locuras o a anularse por completo. Puedes morir en cualquier momento.
- **Enfermedad física grave (4).** Sufres una enfermedad que de no usar

LISTA DE DEFECTOS

- Antipático a los Animales (1)
- Avaricia (1)
- Cojera (1)
- Duro de oído (1)
- Egoísmo (1)
- Enemigo (1)
- Enfermedad crónica leve (1)
- Esencia Débil (1)
- Fealdad (1)
- Fobia (1-3)
- Miopia (1)
- Ansia de Venganza (1)
- Atracción de Culpa (1)
- Atracción de lo sobrenatural (1)
- Cara destrozada (2)
- Drogadicción blanda (2)
- Enfermedad crónica media (2)
- Ignorado (2)
- Mala fama (2)
- Marco (2)
- Sinceridad (2)
- Enemigo poderoso (3)
- Enemigo mortal (3)
- Fanático (3)
- Ludópata (3)
- Mentiroso compulsivo (3)
- Obsesión (3)
- Poco aguante (3)
- Temerario (3)
- Drogadicción dura (4)
- Enfermedad física grave (4)
- Falta pierna (4)
- Sordo (4)
- Enfermedad mental grave (4) †



medicación te llevará a la muerte. U otra que no tiene posible medicación y te impide tener una vida normal. Ejemplos: tienes que acudir a diálisis; o eres diabético en grado muy alto, etc.; infartos continuados; jaquecas insoportables y casi a diario; etcétera.

- **Falta pierna (4).** Tienes AGI 1 en cualquier circunstancia que conlleve el

uso de tu única pierna y que no seas andar con muletas.

- **Sordo (4).** Tus oídos están dañados y no escuchas absolutamente nada. Si es de nacimiento, puedes ser sordomudo y vale por 2 puntos extra, pero no es recomendable para un personaje jugador. Puede ser debido a algún accidente del pasado. Fallas automáticamente todas las tiradas de Perspicacia relacionadas con el oído.
- **Enfermedades mentales graves (4).** Eres paranoico, esquizofrénico, maniaco-depresivo, etc. Precisas tratamiento psiquiátrico y medicamentos. Tu enfermedad puede llevarte a cometer acciones insospechadas.

Las Virtudes

Son menos que los defectos, dado que son más generales.

- **Afinidad (1).** Tienes especial talento en llevar a cabo cierto tipo de acciones: saltar, correr, cocinar, hacer malabarismos, disfrazarte, etc. Se asocian a veces con las características menores. En esas acciones tienes bono +1 en toda tirada que la implique.
- **Esencia Fuerte (1).** Tienes 2 puntos extra de Esencia.
- **Facilidad de Idiomas (1).** Tienes un idioma extra, y subir niveles en este Conocimiento te costará la mitad redondeando a tu favor (no cuenta para la creación del personaje).
- **Oído fino (1).** Tienes un oído especialmente sensible, lo que te da un +2 a todas tus tiradas de Perspicacia que sean afectadas por este sentido.
- **Simpatía animal (1).** Eres especialmente agradable para todo tipo de animales, domésticos en general y casi siempre para los salvajes. Nunca te ladran los perros, más bien te lamen la mano, e incluso en el zoo los animales están muy tranquilos cuando estás cerca.

Vista de lince (1). Tienes una vista especialmente aguda. Todas las tiradas de Perspicacia que se vean afectadas por este sentido tienen un modificador +2.

Ambidestro (2). Eres tan hábil con tu mano zurda como con la diestra. Puede ser muy útil si pierdes una mano o no puedes usarla.

Calculadora humana (2). Eres capaz de realizar asombrosas operaciones matemáticas en brevísimos espacios de tiempo.

Conocimiento (2). Tienes +1 en el Conocimiento que escojas, porque te gusta a rabiar el tema o porque se te da especialmente bien.

Habilidad (2). Hay una cierta habilidad que se te da muy bien. Bono +1 en todas las acciones que la impliquen.

Buena Fama (2). La gente cuando te ve, te conozcan o no, se sienten predispuestos a ayudarte o a darte la información que precisas.

Soportar (2). Posees una capacidad especial para aguantar el Dolor y la Tortura, el Frío y el Calor, o el Hambre y la Sed. Todas las penalizaciones y pérdidas debidas a lo que soportes bien se ven reducidas a la mitad, redondeando a tu favor, y recibes un bono +2 a todas las tiradas relacionadas con este hecho.

Meditación (2). No te hace falta dormir tanto como al resto de las personas, gracias a tus técnicas de relajación y meditación. Con dormir unas 4 horas diarias tienes suficiente, siempre que dediques otra hora más a tus ejercicios.

Duro de Pelar (3). +2 a Vida.

Pasado feliz (3). Tuviste en tu pasado acceso a algo importante, ciertas personas que ahora son importantes

son muy amigos tuyos, una investigación gubernamental, o cierto libro prohibido; +2 puntos de Historial.

– **Seductor/a** (3). Se te da especialmente bien el sexo opuesto. Nunca has tenido demasiados problemas para ligar; +3 a cualquier tirada que implique este hecho.

– **Vida** (3). Tu constitución especialmente robusta hace que sea más difícil matarte o dejarte inconsciente; +2 a los puntos de Vida.

– **Amigable** (4). Te es extremadamente sencillo caerle bien a la gente y que estos te consideren la mejor persona que conocen. Quizás esto sea verdad o es que finges muy bien, pero el caso es que todos se mueren por echarte un cable cuando lo necesitas, incluso las personas que no conoces, confiarte sus más íntimos secretos, acostarse contigo o acompañarte hasta el fin del mundo; +3 a toda tirada que implique Comunicación. No puedes pifiar en esta habilidad.

– **Computadora humana** (4). Tienes la capacidad de elaborar en tu mente complejos espacios matemáticos en los que los desarrollos más complicados encuentran solución, las ecuaciones científicas más difíciles son despejadas y las operaciones sencillas son automáticamente resueltas. +3 a la especialidad de Matemáticas en el conocimiento Ciencias.

– **Eidético** (4). Posees memoria fotográfica. Nunca olvidas ningún nombre, cara, calle o teléfono. Los libros permanecen en tu memoria por años hasta que empiezas a olvidar algún detalle.

– **Talento natural** (4). Posees un talento paranormal natural superior; +1 al Talento escogido.

LISTA DE VIRTUDES

Afinidad (1)

Esencia Fuerte (1)

Facilidad de Idiomas (1)

Oído fino (1)

Simpatía Animal (1)

Vista de Lince (1)

Ambidextro (2)

Calculadora humana (2)

Conocimiento (2)

Habilidad (2)

Buena fama (2)

Soportar (2)

Meditación (2)

Duro de pelar (3)

Paso feliz (3)

Seductor/a (3)

Amigable (4)

Computadora humana (4)

Eidético (4)

Talento Natural (4) ↑



Ya sólo queda elegir equipo. Ivan vivirá de alquiler, dado que no tiene dinero para una casa, o bien podrá financiarse una vivienda. Tiene un coche pequeño, y un ordenador. Utiliza una pequeña Kahr-k9 como arma usual, si bien tiene una Colt Python en su despacho para los casos "especiales". El resto del equipo lo dejamos a la imaginación del lector, pero probablemente incluya un teléfono móvil, un maletín de piel, varios trajes, etcétera. †



El Equipo

Para finalizar la creación del personaje, podemos adquirir algo de equipo para él, desde un ordenador, una cuerda o un traje, hasta un chalet en las afueras.

El personaje viene al mundo con dos pantalones, ropa interior, dos camisas o camisetas, un abrigo y nada más, ni siquiera un lugar donde vivir. Deberá obtener el dinero para comprarse un piso de los Fondos, o bien tener un Contacto con el que vivir (un tío o sus propios padres, o quizás un amigo). Asimismo, deberá comprarse algo de ropa y, si lo desea, un coche. No sería inteligente hacer una exhaustiva relación de todo el posible equipo que podrían comprar los personajes, siempre habrá cosas que no hayamos previsto (*"¿Cuánto vale una pizza pepperoni con anchoas, señor DJ?"*). Si el PJ desea comprar algo a plazos, deberá descontarlo de los ingresos mensuales.

Hemos listado todo el equipo más común y otro no tan común, pero útil. Dado que el juego se desarrolla en la época actual o al menos muy cercana a ella, el DJ no tendrá problemas en encontrar la mayoría de los precios en cualquier catálogo si desea ser más realista, pues esta lista es una aproximación válida para el juego nada más. Hoy en día no existen apenas problemas para conseguir prácticamente cualquier cosa legal, pero si la mercancía es ilegal el personaje necesitará tener acceso al material para poder comprarlo, mediante un traficante de armas, el mercado negro, o algo similar. No todos los personajes tienen acceso al mercado

negro o traficantes, recordemos, sólo aquellos que han usado un punto de Contacto para ello.

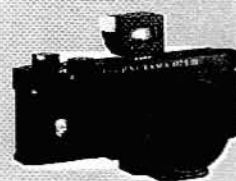
La lista ha sido dividida en Equipo útil que viene a ser todo aquello que necesitamos para ir de acampada o arreglar algo; Equipo militar, tecnológico y científico, material que utilizan los militares e investigadores en general. Compras importantes, automóviles, casas etc.; Equipo especial, relacionado con lo paranormal, lo ilegal o tecnología punta accesibles sólo mediante puntos de Historial en Tecnología si no tienen un precio listado y en su lugar tiene "PH". Armas Cortas, Largas y Pesadas, que precisan de licencia para su compra y posesión legal.

Todos los precios que están en las tablas de Equipo especial y en las tablas de Armas (Cortas, Largas y Pesadas) no son accesibles en el mercado normal para todo el mundo, sino que hay que recurrir al mercado negro. Por ejemplo las armas pesadas o fusiles de asalto son accesibles para los militares y agentes de servicios gubernamentales pero no para el resto. Para poder comprar y poseer armas legalmente se necesitan licencias (Caza, Armas cortas, Militares y Pesadas, que se consiguen mediante puntos de historial como podemos ver en la tabla de Equipo especial). Por ello el precio de las armas se triplicará o se cuadruplicará en muchos casos, a criterio del DJ, si un personaje decide comprar algo en el mercado negro.

La longitud de las armas viene dada en cm. El peso en kg, como en la mayoría de las tablas.

Tabla 2: Equipo útil

Equipo	Precio (ptas.)	Peso (kg.)	Características
Abigo de invierno	15.000	3	
Abigo de visón	500.000	7	
Barra de hierro (0.5 m)	300	1	diámetro 2 cm.
Cámara fotográfica normal	10.000	0.2	2 carretes incluidos
Cámara profesional	100.000	1	Lentes incluidas
Camping gas	2.000	2	Flash incluido
Carpintería, equipo	20.000	15	Martillos, clavos, sierras, etc.
Cuerda fina (10 m.)	200	0.5	Hasta 50 kg.
Cuerda gruesa (10 m.)	700	3	Hasta 200 kg.
Cuerda extragruesa (10 m.)	3.500	10	Hasta 500 kg.
Cuerda de nylon (10 m.)	7.000	0,5	Hasta 500 kg.
Escalada, equipo	40.000	15	Piolet, escarpas, mochila, etc.
Ferrajería, equipo	20.000	20	Llaves, tuercas, tuberías, etc.
Gauchos de trabajo	5.000	0.1	Cuero duro
Palca de mano	1.000	1	Longitud 0,5 m.
Palca de talar	2.000	3	Longitud 1 m.
Lámpara de gas	2.000	1	Luz radio 5 m. Gas para 12 h.
Lámpara normal	1.000	0,5	Alumbra 5 m. Pilas para 6 h.
Lámpara potente	5.000	2	Alumbra 25 m. Pilas para 12 h.
Kit de supervivencia	7.000	0,5	Sedal, brújula, yesca, etc.
Kit primeros auxilios	5.000	2	Vendas, desinfectante, etc.
Mecánica, equipo	80.000	20	Llaves, aceite, cintas, tubos, etc.
Mochila	10.000	3	Con armazón
Navaja automática, Estilete	2.000	0,1	Navaja con muelle automática
Navaja suiza	3.000	0,2	Navaja, sacacorchos, abrelatas, etc.
Palca	2.000	3	Longitud 1 m.
Pala, equipo	20.000	2	Botas, caña, anzuelos, carrete, etc.
Pila	2.000	4	Longitud 1 m.
Pilas	100	0,05	1,5 volts
Ropas (abrigo para nieve)	25.000	2	
Telescopios normales	7.000	1	3 aumentos
Telescopios superiores	20.000	1	6 aumentos
Traje de quita y pon	35.000		Camisa, pantalón, ropa interior
Tronco de dormir	8.000	3	1 persona
Tienda campaña pequeña	5.000	5	2 personas, tipo iglú
Tienda campaña grande	12.000	12	6 personas, tipo canadiense



Cámara de Fotos



Binoculares



Tienda de Campaña



Chaleco Antibalas



Casco de Kevlar



Ordenador

Tabla 3: Equipo Militar, Tecnológico y Científico

Equipo	Precio (ptas.)	Peso (kg.)	Características
Bengala	500	0,25	
Binoculares especiales	100.000	2	Electrónicos
Biología, equipo portátil	40.000	5	Microscopio, tubos, etc.
Casco de campaña	15.000	2	Casco militar estándar de metal
Casco de kevlar	50.000	0,2	Material plástico
Chaleco antibalas	200.000	8	Kevlar ligero de 0,5 cm.
Laboratorio	500.000	200	Biología, Química, Medicina, etc.
Maletín médico	150.000	3	Equipo cirugía, antibióticos, etc.
Microscopio normal	15.000	0,5	
Microscopio especial	100.000	2	
Mira telescópica	25.000	0,2	
Mira telescópica láser	45.000	0,3	
Ordenador normal	150.000	20	CD-ROM, Tarjeta sonido, etc.
Ordenador portátil	250.000	5	
Ordenador potente	200.000	20	Conexion Internet
Pistola de bengalas	12.000	2	
Química, equipo portátil	40.000	5	Frascos, sustancias, etc.
Radioemisora normal	20.000	10	
Radioemisora militar	50.000	5	Gran autonomía
Reflector	50.000	15	Alumbra 50 m.
Reflector aéreo	500.000	50	Alumbra 500 m.
Teléfono móvil	19.900	0,3	
Trípode para armas largas	15.000	3	
Uniforme de campaña	12.000	2	

Tabla 4: Viviendas y locales

Vivienda o local	Precio (ptas.)	Características
Apartamento	6.000.000	1 habitación, 50 m²
Piso pequeño	8.000.000	2 habs., 60 m²
Piso medio	12.000.000	3 habs., 80 m²
Piso grande	14.000.000	4 habs., 2 baños, 120 m²
Piso muy grande	25.000.000	6 habs., 3 baños, 250 m²
Piso enorme	35.000.000	10 habs., 5 baños, 400 m²
Chalet	x 1,2 al precio	Jardín, garaje, piscina, etc.
Garaje	+1.000.000	Subterráneo
Ciudad cara	x 1,5 al precio	Madrid, Barcelona, Bilbao...
Barrio caro de capital	x 2 al precio	Moraleja (Madrid), Pedralbes..
Ciudad cercana a capital	x 1,2 al precio	Radio de 10 km.
Local comercial	20.000.000	100 m²
Nave industrial	100.000.000	1.000 m²
Alquiler mensual	0,4-0,5% precio	

Tabla 5: Automóviles

Automóvil	Precio (ptas.)	Potencia (cv)	Velocidad punta (Km/h)
Fiat Marbella	800.000	45	135
Ford Ka	1.300.000	60	155
Opel Corsa 1.4i	1.600.000	60	155
Volkswagen Polo 1.4	1.700.000	60	160
Fiat 1.6	1.800.000	75	170
Ford Fiesta 1.4 16v	1.900.000	90	182
Citroen Xsara 1.8	2.000.000	90	182
Renault Laguna 2.0	2.400.000	115	200
Nissan Primera 2.0	2.500.000	130	205
Ford Mondeo 2.0 16v	2.600.000	130	206
Citroen Xantia 2.1 TDI	2.800.000	110	190
Audi A3 1.8	3.000.000	125	202
Volkswagen Golf GTI	3.000.000	115	196
Renault Megane 2.0 16v	3.400.000	150	215
Opel Calibra 2.0 16v	3.700.000	136	215
Volkswagen Golf VR6	3.700.000	174	224
Land Rover Discovery (TT)	4.000.000	112	146
Volvo S40 T4	4.400.000	200	235
BMW Z3	4.700.000	140	205
Nissan Patrol	4.900.000	113	150
Fiat Coupé 2.0 20 v Turbo	5.000.000	220	250
Opel Omega 2.5 V6	5.000.000	170	223
Jeep Grand Cherokee TD (TT)	5.000.000	116	160
Mercedes E200 Classic	5.900.000	136	205
Audi A8 2.5 TDI	7.800.000	150	220
BMW M3	8.900.000	321	250
Jaguar XJ8	9.000.000	290	240
Mitsubishi 3000 GT	9.000.000	285	250
Audi A8 4.2	12.000.000	300	250
Mercedes 500	14.000.000	320	250
BMW 850	17.000.000	326	250
Furgón Diesel	2.200.000	65	140
Furgón TDI	3.800.000	95	150
Porsche 911 Turbo	21.000.000	408	290
Rolls Royce Silver Spirit	30.000.000	225	205
Rolls Royce Limousine	57.000.000	225	200
Ferrari F50	75.000.000	521	325
Mercedes CLK-GTR	92.000.000	700	340
ciclomotor Derbi Variant Rev.	251.900	6	45
ciclomotor Peugeot SV 125L	430.000	12	100
Honda CB 500	850.000	58	182
Yamaha YZF R1100	1.950.000	148	300 +
Harley Davidson DL Rider	2.636.000	60	180
Seguro Anual (1)	6% del valor	---	---

(TT): Todo Terreno

(1) El Seguro Anual del vehículo a Todo Riesgo equivale aproximadamente a un 6% del precio nominal del vehículo, si bien esto sólo es válido para los conductores con cierta experiencia. En caso contrario, la aseguradora suele cobrar ciertos pluses. Si se desea asegurar solamente a Terceros (sólo paga lo que provoca a los demás), el coste es de un 3% aproximadamente.



Mitsubishi 3000 GT



Fiat Coupé



Yamaha YZF R1100



Rolls Royce



Arma de Plástico



Detectora de Fantasmas



Detector PSI



Gafas Camufladas

Tabla 6: Equipo Especial

Equipo	Precio	Peso	Características
Acceso a Red	PH	—	Backdoor a red importante no pública (militar, privada o gubernamental)
Arma extra potente	PH	varía	Elegir cualquier arma de la lista, y añadir un +2 extra a Gravedad.
Arma plástico ligera	PH	0,2	Con las características de una Kahr K9, sin metal, sólo plástico y cristal.
Atrapa-fantasmas	PH	2	Caja absorbe-fantasma para un espíritu si se sitúa en su vertical al activarla. Escapa si supera un Muy Difícil de VOL.
Disruptor de almas	PH	15	Mochila con arma emisora de rayo que retiene un espíritu libre si no supera un Increíble de VOL.
Detector de vida	PH	1	Radar plano, 30 m. Detecta formas de vida mayores que una cobaya y las muestra en forma de puntos en pantalla.
Detector energía psi	PH	1	Radar plano, 30 m. Detecta la activación de talentos paranormales y localización del psíquico.
Detector de Fantasmas	PH	1	Radar plano, 30 m. Detecta y localiza espíritus sin Esencia.
Drogas blandas	500-5.000/dosis	—	Marihuana, hachis, diseño...
Drogas duras	5.000-20.000/dosis	—	Heroína, cocaína, diseño...
Fuente energía nuclear	PH	20	Mochila portátil inagotable, para cuatro equipos a 220 v. de potencia no mayor que una aspiradora.
Gafas camufladas	PH	0,2	Visión infrarrojos y nocturna, con la apariencia de gafas de sol normales.
Ganzúas normales	500.000	0,5	Necesarias para abrir cerraduras mínimamente complejas.
Ganzúas electrónicas	1.500.000	0,2	Placas, circuitos y tarjetas para abrir o manipular cerraduras electrónicas
Guarda-fantasmas	PH	40	Contenedor para 100 espíritus, provenientes de caja atrapa-fantasmas. No pueden escapar por sus medios.
Licencia de Armas	PH	—	Caza ó armas cortas (no ambas)
Licencia Militar	PH	—	Armas pesadas y militares (precisa Licencia de Armas previa)
Material Nuclear	500.000.000	—	Necesario para construcción de artefactos atómicos
Mejoras en automóvil	50.000-50.000.000	—	Armas (misiles, armas automáticas, etc.), no incluye costes de armas en sí, motor especialmente potente (500 cv), blindaje, ordenadores especiales, radar.
Ordenador Especial	PH	20	4 veces la potencia normal o diminuto, sin perder la potencia de un ordenador normal(20 cm. x 10 cm.)
Rifle Láser de ataque	PH	1	Sólo se oye un ligero zumbido.
Silenciador de arma	25.000	0,1	Reduce ruido armas de fuego al mínimo
Virus de ordenador	100.000	—	Destructivo, difícil de detectar

Tabla 7: Armas Cortas

Arma	Calibre	Cargador	Long.	Peso	Precio (ptas).
H&K Mark 23 SOCOM	.45	12	24,5	1,35	300.000
S&W Magnum 629	.44	6	35	1,3	115.000
S&W 686	.357	6	30,5	1,2	98.000
Colt Anaconda	.357	6	28,5	1,2	95.000
Glock 24	.40	15	22,5	0,75	110.000
Sauer 210	9 mm	8	21,5	0,9	112.000
Winning Hi-Power	9 mm	10	19,7	0,9	82.000
1991 Commander	.45	7	20	1	62.000
Winning BDM	9 mm	10	19,9	0,9	74.000
S&W Blackhawk	.357	6	18,7	1,1	64.000
Colt 92	9 mm	15	24	1,1	68.000
Glock 19	9 mm	15	17,5	0,6	78.000
H&K P7	9 mm	12	16,2	0,7	92.000
S&W Classic 45	.45	10	19	1	62.000
S&W 4006	.40	10	20	1,1	72.000
S&W 40 F	.40	10	18,7	0,75	70.000
S&W GP 141	.357	6	21,4	1,2	62.000
Sauer 225	9 mm	8	18	0,8	58.000
Winfield 1911	.45	7	18,7	1,1	60.000
S&W Bodyguard	.38	5	17	0,7	52.000
Colt Detective	.38	6	15,4	0,7	41.000
S&W K9	9 mm	8	16,1	0,7	48.000
Glock 27	9 mm	9	16	0,56	65.000
S&W KSP	9 mm	5	15,9	0,7	55.000
Sauer 239	9 mm	8	16,7	0,7	45.000



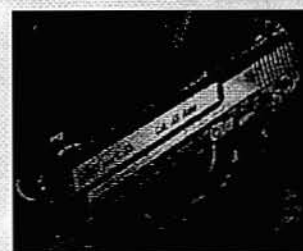
Glock 24



S&W 686

Tabla 8: Munición (20 unidades)

Calibre	Precio
.38, .45, .22	1500
9 mm	2000
.45, 5.56, 7.62, 7.65	2000
.22, .357, .44, .40	2500
12-250, .308, .460, .30-06, 12	2500
H&K 4.7 (sin casquillo)	7000



H&K MK-23



S&W Magnum 629



Colt Anaconda



Munición





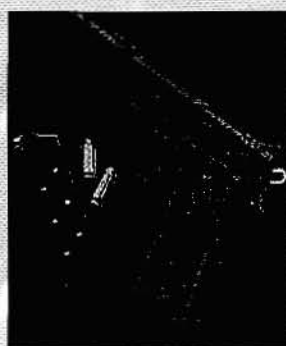
Beretta 92



Glock 19



H&K P7



Kimber Classic 45

Tabla 9: Armas Largas

Arma	Calibre	Cargador	Long.	Peso	Precio (ptas).
Uzi	9 mm	30	65	4,1	165.000
Kalashnikov AKR	5,45	30	60,6	3,3	140.000
H&K MP5	9 mm	30	68	2,9	142.000
H&K MK7-A4	9 mm	30	58	2,5	134.000
Skorpion M61	7,65	20	26,9	2	115.000
H&K G11	4,7	50 (x 2)	75	4	735.000
Galil-ARM	5,56	40	97,9	4	225.000
FN MAS	5,56	25	75,7	4	216.000
Colt AR-15	5,56	30	78,7	3,2	212.000
M4	7,62	30	99	3,6	219.000
Kalashnikov AKM	7,62	30	87,6	3,2	220.000
H&K-G3A3	7,62	20	112	4,3	198.000
Erma SR100	7,62	10	122,5	4,4	435.000
H&K PSG-1	7,62	20	122	4,1	598.000
H&K MSG 90	7,62	20	119	4,0	322.000
H&K G3 SG1	7,62	20	112	4,2	312.000
Heckler&Koch Caw	12	10	72,6	5,8	140.000
Mossberg BullUp	12	9	72,6	4,7	108.000
Rifle Mauser	22-250	5	105,5	3,1	412.000
Rifle Sauer SVT	.308	5	104,8	3,2	395.000
Rifle LGP	.460	3	116,8	4,8	415.000



Rifle LGP



Rifle Mauser

Tabla 10: Armas Pesadas

Arma	Calibre	Cargador	Long.	Peso	Precio (ptas).
Ametralladora (MG)	10	100	170	35	2.235.000
Granada de mano	—	1	15	0,4	12.000
Granada 40 mm.	—	1	15	0,4	8.000
Lanzagranadas H&K	40 mm	2	46,3 / 68,3	2,62	560.000
Lanzamisiles	—	1	120	18	15.545.000
Mina Antitanque	—	1	40	14	240.000
Mina Antipersonal	—	1	25	4	55.000
Misil antiaéreo autoguía	—	1	180	40	50.000.000
Munición ametralladora	10	100	—	5	28.000

CAPITULO III

LA LEY

*"No es sabio quien no observa la Ley,
y será agitado como nave en la tormenta"*

ECLESIASTÉS, 33, 2

Prácticamente todo juego de rol tiene unas reglas asociadas, para dar la sensación a los jugadores de que hay algo tangible a lo que asirse a lo largo del desarrollo de la partida. Realmente, es lo que lleva el peso de las reglas el DJ, que será mencionado repetidamente.

A lo largo de todo este capítulo desarrollaremos el sistema de acciones de Phenomena, un sistema de combate realista y dinámico (y muy letal), y un sinfín de reglas asociadas.



Reynolds, un famoso antropólogo y arqueólogo, descansa en un oasis cerca de la pirámide de Keops. Entonces descubre una extraña forma que se acerca amenazadoramente, y desenfunda su revólver dispuesto a disparar. El DJ califica esa acción como de Armas Cortas y de nivel Rutina (8). Pero es de noche con la luna en cuarto creciente, y la sombra se mueve despacio, con lo que ajustando los modificadores correspondientes llega hasta 12. Reynolds tiene nivel 3 en Armas de Fuego Cortas, con lo que deberá sacar al menos un 9 con los 2d6. Lanza y obtiene un 5 y un 6 en los dados, lo que suma 11, 14 en total con su nivel de característica. Suficiente para alcanzar a la sombra... afortunadamente para él, pues era un perro rabioso, aunque esto sólo lo sabía el DJ. *

Las Acciones

El sistema de juego de Phenomena se basa en las denominadas acciones. Cuando un personaje desea realizar algo, declara sus intenciones al DJ. El DJ entonces decide la característica relativa a esa habilidad y clasifica la dificultad que deberá superar con esa característica, elegida entre las siguientes:

Automático (2); Muy fácil (4); Fácil (6); Rutina (8); Complicado (10); Difícil (12);

Muy Difícil (14); Formidable (16); Increíble (18); Imposible (20); Sobrehumano (22);

Para superar la dificultad de esa acción, el jugador deberá igualar o superar el número que hay entre paréntesis al lado de esa dificultad en concreto dada por el DJ, tirando 2d6 y sumándole al resultado de los dados la característica relativa a la acción escogida por el DJ. De este modo, la cantidad máxima posible sería 19 (7 en la característica y 12 en los dados), pero con modificadores se puede superar. Los modificadores son números que se suman (bonos) o se restan (penalizaciones) a la tirada de dados, debidos a ciertas circunstancias que rodeen la acción. Por supuesto, es posible que la dificultad sea incluso mayor que Sobrehumano, pues hay veces en las que los bonos permitirían realizar acciones absurdas si no se pudiera elevar ese nivel. También existen las denominadas tiradas abiertas, que consisten en tirar sin especificar dificultad, siendo mejor el resultado a mayor nivel obtenido, como las tiradas de Melé, que suman Gravedad a mayor nivel alcanzado, como veremos más tarde.

Debemos diferenciar entre nivel de dificultad, que se refiere al nivel que utiliza el DJ para calificar una acción, y los niveles de características, que se refieren al número que posee un personaje en esa característica concreta.

El DJ sabe los modificadores a aplicar en cada caso mejor que los jugadores en general, por lo cual lo mejor es acatar su decisión. Un buen jugador acepta lo que el DJ le dice, a no ser que sea un error



de bulto, con lo cual se le sugiere amablemente su equivocación.

Así de simple es el sistema. Sin embargo hay varias reglas adicionales que se deben aplicar en ciertos casos. Es el DJ el que tiene siempre la última palabra en todo caso, y puede modificar o ignorar las reglas si así lo cree conveniente para el entretenimiento y diversión de todos.

Si se desea realizar una acción rápida más deprisa de lo normal, la dificultad subirá en la cantidad fijada por el DJ, en general 2 niveles si se desea hacer en mitad de tiempo (si es posible). Hay acciones que se pueden realizar cooperativamente, como levantar un peso entre varios. En este caso, se sumarán las características de todos los intervinientes y se tirarán una sola vez 2d6, sumándolo al total.

En caso de que el jugador no sepa con certeza si ha realizado bien o no la acción como en el caso de que intente esconderse, o en el caso de alarmas desconocidas o silenciosas, que no alertan al que las activa, el DJ podrá tirar o esconder otros 2d6, pudiendo estos modificar el resultado de la tirada de jugador a criterio del DJ. En general, el resultado del jugador le indica si ha logrado llevar a cabo la acción, y los dados de DJ indican los efectos laterales que pueden ser provocados por la acción de jugador, teniendo en cuenta su nivel en la habilidad correspondiente (que puede no ser la misma que para la tirada de jugador). Si falla la tirada del DJ, el PJ no sabe lo que ha fallado ni cómo. Por ejemplo, el Fantasma, un famoso ladrón de guante blanco, está abriendo una caja

giere
bargo,
deben
el que
n todo
reglas
ura el
os.
ápida,
cultati
DJ, en
r en la
Hay
alizar
n peso
marán
s los
la vez
a con
cción,
tente
armas
leran
irar a
estos
la del
ral, el
grado
os del
s que
ón del
vel en
uede
ta del
PJ no
i. Por
adron
a caja

ente. Sabe que tiene una alarma silenciosa conectada con la policía, pero no puede saber si se activa. El ladrón realiza su tirada de Cerrajería para abrir la caja intentando no activar la alarma. Tiene nivel 5 en Cerrajería, y la acción es calificada por el DJ como Difícil. Saca un 8 en los dados y lo consigue. Pero entonces el DJ tira a escondidas de nuevo para ver si activa la alarma. Saca un 6, pero con el 2 de Sistemas de Seguridad Fantasma no es suficiente para superar el nivel de Difícil y por tanto se activa la alarma. Pero el Fantasma no lo sabe! (al menos hasta que se encuentre a la policía abriéndole en la puerta...).

Se posee nivel 0 en una habilidad, la dificultad de las acciones relacionadas con esa característica se eleva en 4 niveles (puntos) para los conocimientos; 6 niveles para los talentos paranormales; y 8 niveles para las habilidades. Hablamos de nivel 0 o de dos puntos, pero al fin y al cabo es lo mismo.

Críticos y Pifias

Se denominamos crítico a una tirada de 12 o más de 2d6 sin contar modificadores. La tirada que se pretendía con esa tirada que se considerarla perfecta o casi perfecta, según las circunstancias y el criterio del DJ. En general proporciona un modificador +2 o incluso +4 extra a las tiradas abiertas. No se debe considerar crítico si el personaje no tiene forma de llegar al resultado necesario,

sino que será suficiente con considerar superada la tirada, y esto sólo si le falta poco para llegar a ella. Por ejemplo, si se necesita una tirada de Increíble(18) y se tiene nivel 1 en la habilidad, no se conseguirá ni con un 12. Pero si el nivel preciso fuera Muy Difícil(14), aunque no llegue con una tirada normal, el DJ puede considerar superada la tirada si obtiene un 12 en los dados.

En cambio, una tirada de 2 es una pifia, o sea, la acción ha salido del peor modo imaginable. En el caso de los Talentos y el Combate, hay tablas específicas para las pifias en estas situaciones. Si alguien tiene asegurado el superar la tirada sólo con los modificadores y un 2 en los dados, no se suele considerar una pifia el obtener ese 2, si bien la acción no habrá sido superada; pero esto dependerá en última instancia del DJ y de la situación. Un DJ puede considerar que todos los 12 son críticos o acción conseguida, y todos los 2 son pifias o acción fallada.

La mano zurda

Cualquier acción llevada a cabo con la mano zurda tiene una penalización de dos niveles de dificultad si implica la DES, y de un nivel si implica AGI (y no a DES). Por ejemplo, acertar a un objetivo con la pistola usando la mano zurda eleva en dos niveles la dificultad, al igual que escribir. La ventaja de Ambidestro elimina esta regla.



UNA BUENA PIFIA

Un individuo escalando una pared saca una pifia. Se caerá al vacío inmediatamente. En cambio con un fullo que no sea pifia simplemente no avanzará por esa tirada, aunque consuma el tiempo necesario intentándolo. †

Un personaje desea correr a máxima velocidad durante la mitad del asalto para ponerse a cubierto tras un muro y disparar con su pistola al final del asalto. Dado que disparar normalmente conlleva medio asalto, podrá correr durante el otro medio, detenerse y disparar. Por tanto, correrá la mitad de su índice de movimiento por asalto, parará y disparará una vez. Mientras, un PNJ intenta dispararle, y decide dedicar sus dos acciones a disparar. Tiran iniciativa y saca más el PJ. Por tanto, empieza a correr antes de que el otro dispare, lo que le pondrá un bono negativo al mismo. El PNJ realiza su disparo, y no le alcanza. Por tanto, el PNJ se pone a cubierto, y es su turno de disparar. Le acierta, y le provoca mediante la tirada de Gravedad la pérdida de 1 punto de Vida. No muere, la herida no es demasiado grave, pero para el ataque que le corresponde a continuación tendrá un nivel más de dificultad. Si el PJ no hubiera ganado iniciativa, el primer disparo del PNJ no hubiera tenido bonos negativos por movimiento del objetivo. Además, el disparo que le alcanzó al PNJ ya no hubiera tenido efecto en él, pues ¡su disparo ya lo habría efectuado antes!

Si el PNJ decide efectuar disparos rápidos, el resultado hubiera sido el siguiente si el PJ pierde iniciativa: el PNJ realiza su primera acción, un disparo rápido, con el personaje aún sin correr; luego el personaje empieza a correr; el PNJ realiza su segundo disparo con el personaje en movimiento; el personaje sigue corriendo y se pone a cubierto. Después, el PNJ realiza su tercer disparo del asalto. El personaje responde con el suyo, y por fin el PNJ realiza su último disparo. Como el personaje no tiene más acciones, no hace nada más. Si el personaje gana iniciativa, la secuencia hubiera sido la siguiente: el personaje empieza a correr, y el PNJ dispara una vez contra objetivo en movimiento, el personaje se pone a cubierto y el PNJ hace su segundo disparo sobre objetivo a cubierto;

El Combate

Una parte muy importante de todo juego de rol es la sección dedicada al combate, tanto con armas como sin ella. En Phenomena, el combate no se utiliza demasiado, debido a que es un juego con un alto componente de investigación y efectos, pero es imprescindible en todo caso, dado que a menudo se necesitará recurrir a las armas o a defenderse de algún agresor con los puños. De todos modos, no es en absoluto recomendable para los personajes verse envueltos en combates, disparos y peleas, pues suelen ser muy perjudiciales para la salud y acortan considerablemente la vida de los personajes. El sistema de Phenomena es duramente realista, y un sólo disparo de arma de fuego o un golpe mal dado puede acabar definitivamente con la vida del personaje.



La Iniciativa y la medida del tiempo

En un combate, disparar primero es muy importante. Así, en Phenomena se divide un combate y en general las acciones en asaltos, que son unidades de tiempo de unos pocos segundos (aproximadamente hay unos diez o doce asaltos por minuto). En esos segundos, los personajes decidirán entre varias opciones, como moverse, correr, saltar, disparar, lanzar

una silla, etc. El orden en que estas acciones, normalmente dos por asalto, se realizan, vienen dadas por la tirada de iniciativa. El personaje o PNJ lanza 10d6 y le suma su nivel en AGI. El que más saque atacará primero, y atacará simultáneamente los PJs y PNJs que obtengan el mismo resultado. Cuando un ataque impacta, se resuelve su efecto, y si la víctima cae inconsciente o muere evidentemente no podrá hacer el ataque que le correspondía más tarde. Aun si pierde el conocimiento, tendrá tantos niveles más de dificultad como los puntos de vida que haya perdido en ese asalto por el dolor y la desconcentración que provoca un impacto de bala, un navajazo o un golpe. Si hay varios sujetos implicados con varias acciones, se intercalarán éstas en el mismo orden que han quedado las primeras acciones.

Cargar un arma de fuego y amartillarla para que esté lista para usarla se considera una acción.

Hay ciertos bonos a la iniciativa que se podrán tener en cuenta si se desea, si se considera que no enlentecen demasiado el combate:

- Arma dispuesta para actuar (arma amartillada y apuntando, arco listo para soltar la flecha y apuntando, puñetazos saltar hacia el objetivo que se desea golpear, armas automáticas apuntando); +3.
- Acción previa al ataque (coger una silla para lanzarla, cargar el arco con una flecha, desenfundar la pistola y amartillar o cogerla del suelo. Sorprendido: -3.

Es el DJ el que decide si en una situación se sorprende o se es sorprendido, en general mediante una tirada de VOL de Rutina, pero puede variar según las circunstancias. Las reglas de iniciativa son extensibles a muchas otras situaciones sin ser específicamente de combate, como pueda ser ver quien llega antes a un objeto, por ejemplo.

Las Armas de Distancia

**: no aplicable si se dirige hacia el tirador en línea recta.*

La distancia normal viene definida por el arma en cuestión. Distancia larga es el doble de esa, y muy larga el triple; superior es mayor que el triple. Un arma no puede alcanzar una distancia mayor que cinco veces la normal con probabilidad de alcanzar un objetivo. Distancia corta es de 5 metros o inferior. Hay una distancia más, a **bocajarro**, o sea, a menos de 1 metro. Pero no tiene mayor influencia en la tirada que distancia corta, si bien sí la tendrá en la tirada de Gravedad.

Un objetivo normal es un objetivo estático del tamaño de una persona o un tronco de árbol, esto es, una superficie de aproximadamente 0.5 por 1.5 metros; pequeño puede ser el torso, pierna o brazo de una persona, y muy pequeño de una cabeza a una mano; un objetivo diminuto puede ser el ojo de una persona. Un objetivo grande es un oso o un automóvil, muy grande un elefante o un camión, y enorme una ballena blanca o un edificio. Si algo es muy largo o ancho, como puede ser una farola, no se tendrá en cuenta toda su dimensión larga, sino un máximo del triple de su dimensión más corta. Por tanto, una pértiga de 5 cm. de diámetro es un objetivo muy pequeño, por ejemplo, y una cuerda tensa de 1 cm. de diámetro es un objetivo diminuto.

Una buena iluminación existe a plena luz del día, si bien si se tiene el sol de cara la iluminación pasa a ser pobre debido a que el tirador está siendo deslumbrado. De noche con luna llena o cuarto creciente, la iluminación es pobre. La iluminación pésima se da con noche cerrada, nublado sin estrellas y luna nueva, o sea, no se ve un pimiento a dos metros. La luz de una fogata es mediocre hasta unos 5 metros de ella, y pobre si nos alejamos, hasta los 20 metros. Luego se pierde el efecto de la fogata y se usan los del entorno normal.

Apuntar cuidadosamente requiere concentración, de modo que cualquier ruido brusco o fuerte u otro tipo de

después, el PJ hace su único disparo al PNJ, y éste responde con el tercer disparo; por último, el PNJ hace su último disparo.

Los resultados de todos esos disparos se tiran en la tabla de localizaciones primero (a no ser que hayan apuntado) y después en la de Gravedad con los modificadores apropiados. †

En día, las armas son parte de nuestra vida, nos guste o no. Así, si se da el caso de que nuestros personajes son espías, agentes del gobierno, mercenarios u otro tipo de personaje que use armas de fuego u otro tipo de armas de distancia (ballestas, arcos...), así están las reglas.

Cada vez que un personaje decide disparar, deberá pasar una tirada de la Gravedad correspondiente, Armas Cortas o Armas Largas, con una dificultad progresiva según la situación, una vez por disparo.

En un caso especial, que es el de apuntar a un lugar concreto de un objeto. Si se tiene esa localización exacta, el DJ puede decir que el disparo ha impactado en el punto en cualquier caso, en otro lugar o no, especialmente si se falla por un punto.

Aquí listamos los modificadores más importantes para Armas de Distancia. No aplican en casi ningún caso a armas de cuerpo a cuerpo.

Disparo a distancia normal, objetivo normal, iluminación buena: Rutina.

Distancia corta / larga / muy larga / superior: -2 / -4 / -6 / -8

Iluminación mediocre / pobre / pésima: -2 / -4 / -8

Tamaño objetivo pequeño / muy pequeño / diminuto: -2 / -4 / -8

Tamaño objetivo grande / muy grande / enorme: +2 / +4 / +8

Velocidad objetivo lento / rápido: -2 / -4 *

Movimiento objetivo brusco e impredecible: -4

Velocidad tirador lenta / rápida: -2 / -4

Movimiento tirador regular / brusco e impredecible: -2 / -4

Tirador apunta cuidadosamente: +1 por asalto (máx. +2).



"¡LE APUNTO A LA CABEZA, DJ!"

Esa frase es famosa en todos los combates con armas de fuego en una partida de rol. En Phenomena, apuntar a la cabeza o a una mano se considera un objetivo muy pequeño. Si se falla la tirada por sólo un punto, se debe tirar en la Tabla de Localización porque se ha podido impactar al objetivo en otro lugar. Si obtenemos como localización aquella a la que apuntábamos, el disparo no ha acertado. †



distracción a criterio del DJ requerirá una tirada Difícil de VOL para no perder los bonos que proporciona esta acción. Si se ha realizado un segundo disparo en el asalto inmediatamente anterior, no se puede apuntar cuidadosamente, debido al retroceso del arma y al descolocamiento que provoca el disparo. El disparo se produce al principio del siguiente asalto tras los empleados en apuntar cuidadosamente, como si fuera un tiro normal, pero el tirador puede utilizar el resto de ese asalto para realizar un disparo normal.

Si esta tirada es lograda, pasamos a tirar en la tabla de localización, y teniendo en cuenta los modificadores a gravedad del arma, de la localización obtenida y posiblemente otros como el modificador por FUE con armas arrojadas (ver siguiente apartado), tiramos por fin en la tabla de Gravedad, que nos dirá el resultado del disparo. Quizá haya que recurrir a la tabla de Heridas Específicas.

Existen armas de distancia que requieren una habilidad específica para su uso. Suelen ser las armas arrojadas como cuchillos, javalinas, atlatl y hondas, y otras como el arco. En el caso de las primeras, en las cuales es la propia fuerza del sujeto la que se utiliza como impulso, se sumará a la tirada de Gravedad su bono de FUE.



Armas de distancia improvisadas

Es posible utilizar objetos como armas de distancia. Piedras, sillas o libros pueden

ser lanzados con gran eficacia en algunos casos. Los modificadores son los mismos que para otras armas de distancia, y el tiro se realiza sobre AGI modificado por los bonos de DES. Si se supera la tirada, el objeto lanzado impacta, y se realiza un tiro en la tabla de Gravedad con un modificador -3 si el objeto es duro, o -6 si no lo es, sumando 1 punto a esta tirada por cada 10 kg. de peso del objeto, hasta un máximo de +12. También se suma el bono de FUE. Esta tirada no tiene en cuenta la posible peligrosidad del objeto lanzado, como sería el caso de lanzar un cuchillo. Si se quiere lanzar un cuchillo u otra arma arrojada para que sea tan efectivo como lo es en melé, se debe poseer la habilidad Lanzar Arma Arrojada del arma en cuestión: Lanzar Cuchillos, Lanzar Javalina, Honda, etc.

En cuanto a la distancia máxima alcanzada por los PJs que utilicen estas armas improvisadas, les FUE x 4 metros para 1 kg., ajustando proporcionalmente si el peso aumenta. Un ejemplo: un individuo con FUE 2 tiene una base de 8 metros para lanzar 1 kg. Por tanto, será capaz de lanzar 0,5 kg. a 16 metros de distancia, y 2 kg. a 4 metros. Si se utilizan las dos manos, esta distancia será FUE x 6. O sea, el individuo con FUE 2 lanzará 1 kg. con dos manos a 12 metros de distancia.

Los proyectiles improvisados de más de 1 kg. se pueden esquivar como si de un ataque de melé se tratase, con bonificación +2 si la distancia es más próxima a la máxima que a cero, es decir, de la mitad de la distancia máxima hasta la distancia máxima total.

Las Armas Pesadas

En general, las armas pesadas hacen explosión al impactar. Es de esta explosión de donde proviene el daño que provocan, no de que te pegue la granada en la

Las bombas, granadas y otros tienen un índice que indica el indicador a la tirada de Gravedad dada por el efecto de la explosión. La explosión se ve atenuada en gran medida por la distancia, con lo cual a una distancia larga reserva un -2 a la tirada de Gravedad, -4 a muy superior la explosión no provoca La Distancia listada, por tanto, no se a la que alcanza el arma pesada, la distancia o radio normal de la explosión. Además, hay armas que fragmentación, es decir, trozos de material (metal, piedras...) que van a la explosión y que son más peligrosas para los objetivos que la explosión en sí. Es la de las bombas, granadas y minas personales. El número de fragmentos impactan depende de la cercanía al objetivo. A una distancia de hasta 2 metros cada objetivo es alcanzado por 3 fragmentos; hasta la distancia de 1d3 fragmentos; y a distancia de 1d2-1. A mayores distancias no es posible de ser alcanzado. Estos números pueden ser modificados por el tipo del explosivo. Cada fragmento hace una tirada en la tabla de Gravedad, teniendo en cuenta el indicador por distancia.

El Combate con armas de fuego

Podemos considerar que existen tres tipos de armas de disparar: normal, rápido y barrido. Más adelante veremos las de Localización y Gravedad a las que hacemos referencia.

Normal. Se efectúan 2 disparos por objetivo.

Rápido. Se efectúan 3 disparos por objetivo, 4 con las armas más rápidas. Cada uno de estos disparos tiene dos niveles más de dificultad.

Barrido. Podemos barrer una zona con los disparos si el arma posee la capacidad



de disparo automático. Así, vaciaremos el cargador del arma en un sólo asalto. Los disparos se hacen casi descontroladamente, de modo que acertamos más por saturación de balas en un área que por habilidad. Por ello, la dificultad de estos disparos se disminuye en 2 niveles para cada uno de los objetivos por separado. El procedimiento a seguir es el siguiente. El área se divide en subáreas de 0,5 metros, que es lo que ocupa un individuo de frente. Para calcular el número de balas que aciertan en el individuo en ese área, lanzamos 1d20 y lo multiplicamos por el Factor de Barrido (FB) del arma, mayor a más rapidez de disparo. Ese número lo redondeamos para abajo y lo dividimos por el número de subáreas y redondeándolo para abajo de nuevo es el número de balas que dan a cada objetivo en cada área por separado. Las balas que "sobren" son repartidas al azar entre las áreas. De este modo, si sale menos de una bala por área, probablemente no acierte a todos los objetivos aún habiendo conseguido superar la tirada correspondiente. Es una forma de considerar que disparando a voleo es difícil dar a todos si no se disparan muchas balas en un área. Por otra parte, si sobran suficientes balas, posiblemente acertemos a un objetivo que habíamos fallado. La suerte influye mucho en este tipo de disparos.

El DJ, en ciertos casos, puede variar el número de balas que dan a cada individuo por área, debido a que no estén de frente u otra situación similar. Una persona de perfil sólo recibe la mitad de balas por área, redondeando para arriba. En cuanto

FACTOR DE BARRIDO

Supongamos que Brown, un militar, tiene un nivel en Armas Largas de 4. Llevando su Colt-M16, es atacado por un grupo compuesto por seis individuos armados con navajas y bates de béisbol repartidos en 5 metros que se dirigen a él. Decide usar el disparo de ráfaga de su rifle de asalto sobre ellos antes de que le alcancen. Teniendo en cuenta que hay buena luz y el grupo se encuentra a unos 70 metros (el alcance del M16 es 50 metros), tenemos distancia larga, objetivos normales y buena luz, con lo cual la tirada base es de Rutina, modificada en dos niveles menos por usar disparo de ráfaga, y en dos niveles más por distancia larga, con lo que se queda igual. Rutina es un 8, con lo cual dado el nivel 4 de Brown, basta con un 4 para dar a cada objetivo. Hace seis tiradas, y saca 7, 6, 11, 4, 6 y 3. Sumándole Armas Largas, vemos que acierta a todos los objetivos excepto al último. Veamos ahora el número de balas. Lanza 1d20 y saca 15. El FB del M16 es 1,5, con lo cual tenemos que han acertado $15 \times 1,5 = 22,5 = 22$ balas (redondeando para abajo siempre). Al estar disparando a un área de 5 metros, son 10 subáreas de 0,5 metros, con lo cual dividiendo dan $22 / 10 = 2,2 = 2$ balas por área, redondeando de nuevo para abajo. En resumen, lanzamos 2 tiradas de Localización y Gravedad por cada individuo, uno por cada bala. Sobran dos balas, que lanzamos aleatoriamente, y si coinciden en un área en la cual se halla un objetivo, le acierta con ella. El DJ decide que los individuos están en las áreas 1, 3, 6, 7, 9 y 10. Lanza 1d6 y sale que las balas van a parar una al área 5, que se pierde, y otra al área 10, curiosamente el objetivo al que había fallado Brown, que deberá tirar Localización y Gravedad. La suerte ha acompañado al militar en esta ocasión. Lo más probable es que Brown se haya quitado del medio a más de la mitad de los agresores antes de que lleguen a él. Si Brown hubiese sacado un 4 en la tirada de número de balas, hubieran acertado 6 balas, con lo cual tocan a cero por área. Ahora



Brown se vería en apuros, y el jugador se confía a la suerte para ver en qué áreas caen esas balas de sobra, que en este caso son todas las disparadas por el PJ.

REGLA OPCIONAL

Este sistema de fuego de barrido es muy complejo, probablemente sea la regla más pesada de Phenomena, si bien es muy realista. Si el DJ prefiere darle más dinamismo a este tipo de acción, puede sustituir la regla dada por esta otra, mucho más rápida, sin necesidad de cuentas:

"Realizar por cada objetivo del fuego de barrido una tirada base de Muy Fácil. Cada objetivo resuelto con éxito recibe varios impactos de bala, que se tiran por separado en la tabla de localizaciones. El número de balas recibidas dependerá del FB del arma:

FB 1: 1d2 balas

FB 1,5-2: 1d3 balas

FB 2,5 o más: 1d6 balas

Esta regla es mucho más sencilla que la original, si bien puede darse el caso de que no coincidan en absoluto el número de balas impactadas con el cargador del arma, u otras incongruencias similares. Es decisión del DJ usar una regla u otra. †

a las balas sueltas al azar, le pueden dar de igual modo.

Tablas de Armas de Fuego, Distancia y Pesadas.

Veamos las tablas de armas. En ellas se listan:

- **Gravedad:** los modificadores a Gravedad por arma.
- **Distancia:** la distancia normal en metros; recordemos que la distancia larga es hasta el doble de esta, y la muy larga hasta el triple. Distancia superior se refiere a mayor que el triple, y la distancia máxima de disparo de un arma es cinco veces la indicada.
- **FUE:** la FUE mínima necesaria usando una sola mano. Si se utilizan ambas manos, se precisa un punto menos de FUE, al igual que si se utiliza un apoyo o un trípode. Por cada punto de FUE por debajo del mínimo exigido, la dificultad aumenta en 2 niveles para todos los disparos efectuados con el arma.
- **Max:** número máximo de disparos por asalto haciendo disparo rápido.
- **Tipo:** indica la clase general del arma. Este tipo puede ser Revólver, Pistola,

Subfusil, Fusil de asalto, Fusil de Precisión, Fusil de caza, Escopeta, etc.

- **FB:** Factor de Barrido. Si es cero, no se puede hacer fuego de ráfaga con el arma. Si es mayor que cero, sí.

La Distancia se supone siempre utilizando el punto de mira del arma, sea pistola o fusil. Si no es así y se dispara sin utilizarla, la Distancia queda dividida por dos y además la dificultad de cada disparo aumenta un nivel. Si se utiliza una mira telescópica adecuada, sólo se permite 1 disparo por asalto, y se doblará el factor Distancia del arma. Si la mira es láser se triplicará.

NOTA: las armas tipo Revólver son difíciles de encasquillar, de modo que si se obtiene una pifia con ese resultado se ignorará, sin volver a tirar. Es una ventaja de este tipo de armas. Si el arma o la munición está vieja o mal cuidada, se considerará que se encasquilla con una tirada de Armas de 3 en los dados. Si se obtiene un 2 (pifia), y ésta da un resultado de encasquillada, se considerará que se ha obtenido en su lugar una pifia de Arma Rota. Si la pifia obtenida es Arma Rota, el arma no tendrá arreglo en ningún caso, se ha estropeado definitivamente.

Tabla 11: Armas Cortas

Arma	Grav.	Dist.	FUE	Max	FB	Tipo
H&K Mark 23	+2	50	3	4	0	Pistola
S&W Magnum 629						
Colt Anaconda	+2	35	4	3	0	Revólver
S&W 686, Glock 24	+1	35	3	3	0	Revólver
Browning Hi-Power						
Colt 1991 Commander,						
Sig Sauer 210	+1	35	3	4	0	Pistola
Beretta-92, H&K P7						
Browning BDM,						
Glock 19, S&W 4006,						
Kimber Classic 45	+1	20	2	4	0	Pistola
Ruger Blakhawk	+1	20	3	3	0	Revólver
S&W 40F, Sig Sauer 225						
Pringfield 1991	+0	20	2	4	0	Pistola
Ruger GP 141	+0	20	2	3	0	Revólver
S&W Bodyguard,						
Colt Detective,						
Ruger KSP	+0	10	1	3	0	Revólver
Kahr-K9, Glock 27,						
Sig Sauer 239	+0	10	1	4	0	Pistola

Tabla 12: Armas Largas

Arma	Grav.	Dist.	FUE	Max	FB	Tipo
H&K MP5, Uzi	+2	10	2	4	1,5	Subfusil
Ashnikov AKR,						
H&K MK7-A4	+1	10	2	4	1,5	Subfusil
Simon M61	+1	10	2	4	1	Subfusil
	+2	50	3	4	1,5	Fusil Asalto
H&K G11	+1	50	3	4	2,5	Fusil Asalto
ARM	+1	50	3	4	2	Fusil Asalto
MAS, Colt AR 15						
Ashnikov AKM	+1	50	3	4	1,5	Fusil Asalto
H&K G3A3	+1	50	3	4	1	Fusil Asalto
SR100,						
H&K PSG-1	+2	150	3	3	0	Precisión
H&K MSG 90,						
H&K G3-SG1	+2	100	3	3	0	Precisión
Caw, Mossberg	+2	20	3	3	0	Escopeta
Escopeta recortada	+1	10	3	3	0	Escopeta
SVT, LGP	+1	100	3	3	0	Fusil caza
er	+2	50	3	3	0	Fusil caza
Láser	+2	200	2	4	0	Alta tecnolog.
Ballesta	+1	20	3	1	0	Ballesta
Arco	+0	35	3	1	0	Arco
Arrojadiza	+0	10	2	1	0	Arrojadiza
Arrojadiza	-1	20	1	1	0	Arrojadiza
Arrojadiza profesional	-1	20	1	1	0	Arrojadiza
Arrojadiza	+0	20	2	1	0	Arrojadiza



H&K PSG1



H&K G3 SG1

Tabla 13: Armas Pesadas

Arma	Grav.	Dist.	FUE	Max/FB	Tipo
Granadas 40mm	+2	20	4	1/0	Explosión
Ametralladora posición	+3	50	3	0/5	Ametralladora
Granadas de misiles	+8	20	4	1/0	Explosión
Antitanque	+8	10	2	-	Explosión
Antipersonal	+1	5	2	-	Fragmentación
Granada de mano	+1	5	2	1/0	Fragmentación

PEGÓ Y ESQUIVO

Ivan ataca a un malhechor con los puños, que le está hostigando con una navaja. Además, como segunda acción, esquivo el ataque del oponente, que hace lo mismo a su vez.

Primero, ambos tiran iniciativa. El malhechor obtiene un 4 a lo cual suma su AGI de 4, total 8. Ivan logra un 4 en el dado también, pero como tiene sólo AGI 3, atacará el segundo (ha obtenido 7 en total).

El oponente tiene nivel 2 en Melé, mientras que Ivan es un especialista en Taekwondo y tiene un 4, como ya sabemos. El ataque del malhechor logra un nivel de Complicado, pues ha obtenido un 8 en los dados. A no ser que Ivan esquive, le alcanzará. Ivan obtiene un 9 en los dados, a lo cual sumamos su 4 de Melé, y obtenemos un Difícil. Suficiente para esquivar la navaja. Iván lanza ahora su ataque. Obtiene un 11 en los dados, una tirada muy alta. Eso es un Muy Difícil. El oponente intenta esquivar, pero necesita un 12 y no lo logra. El golpe de Ivan alcanza al malhechor. La tabla de localización da como resultado un 13, es decir, el estómago. Como ha obtenido 3 niveles más que Rutina, tiene un +1 a Gravedad. La localización abdomen le da otro +2. El ataque con el puño desnudo le da un -6. Lanza los dados y obtiene un 9. El resultado final es 6, o sea, el oponente pierde 1 PV. Probablemente tiene un desagradable dolor de estómago y un enorme moratón. †



**"Dicen que un
balazo es como
si te
atravesaran con
un hierro al rojo.
Yo, he sufrido
las dos cosas,
y la verdad,
prefiero un
balazo..."**

SARGENTO ROMERALES



Las ametralladoras de posición (MG) se incluyen en la tabla de Armas pesadas dado que son un arma muy voluminosa y de gran calibre. Disparan en barrido.

Armas y Combate Cuerpo a Cuerpo

En este apartado se cubren tanto las armas blancas como espadas, navajas y porras como los puños, y toda otra arma que pueda suponer un enfrentamiento de este tipo. Las reglas son iguales, pero utilizaremos la habilidad de Melé en vez de la de Armas, y la tabla de localización varía. Las armas de cuerpo a cuerpo también tienen modificador de gravedad, incluidos los puños. Además, si se logra una tirada excepcionalmente alta en Melé, el jugador puede añadir cuando lo desee los siguientes bonos a la gravedad: 3 niveles más de lo que necesita, +1; 4 más, +2; 5, +3; etc. Se aplicará además el bono de FUE a la Gravedad. Por último, si se utilizan las dos manos con un arma de melé, se doblará el bono de FUE y habrá un +1 extra a la tirada de Gravedad.

Consideraremos que un individuo puede realizar dos acciones en combate cuerpo a cuerpo, que pueden ser: golpear, agarrar, empujar, apretar, esquivar, parar y soltarse. Para todas ellas se requiere una tirada de Rutina de Melé si el objetivo está alerta, si bien para algunas existen ciertos bonos a esta tirada que se enumeran en la tabla de Armas de Melé.

Golpear: Consiste en dar un golpe con algún arma o la mano al objetivo. Hay algunas armas que requieren una habilidad específica en vez de Melé, como pueda ser Espada/Florete, Bastón Largo, Nunchaku, y en general todas las armas de combate y artes marciales mayores que una bayoneta, navaja o cuchillo.

Agarrar: si se logra una tirada de Complicado de Melé (suponiendo que el otro no esquive o pare), se ha agarrado

la localización que corresponda. El jugador deberá tener sentido común y decidir si es posible o no según la situación llevar a cabo ciertas acciones o si éstas deberán tener modificadores. Por ejemplo, con un brazo sujeto no se puede atacar con una navaja, pero sí se puede apretar el gatillo de un revólver sin apuntar, resolviendo el disparo de manera aleatoria; también se pueden enfrentar las fuerzas con una tirada abierta para mover el revólver a donde se desee. De igual modo, con la cabeza cogida se puede golpear de mala manera (quizás con dos niveles añadidos de dificultad, según el arma y la situación), o con una pierna sujeta se puede golpear también con un nivel más de dificultad o disparar sin problemas.

Empujar: desplaza al objetivo FUE metros en sentido opuesto, y deberá tirar una Rutina de AGI para no caer al suelo. Este tipo de ataques no se pueden parar, y no provoca daños a no ser que se impacte con algún obstáculo. En ese caso, cada metro entero recorrido por el empujón se equiparará a un metro de caída. Si previamente se agarra al objetivo, se añadirá un bono +4 a la tirada de Melé para empujar.

Apretar: una vez agarrada una localización, se puede dañar al sujeto agarrado como si se le estuviera golpeando, teniendo también en cuenta que superar el nivel adecuado da bonos.

Tabla 14: Armas de Melé

Arma	Grav.	Modif.
Puño	-6	+0
Puño americano	-2	+0
Cabeza, codo	-3	-3
Patada, hombro	-4	-2
Apretar	-4	+4
Navaja, cuchillo	-1	+0
Machete	+0	+0
Espada, florete	+1	+0
Agarrar	—	-2
Empujar	—	+0
Bate de béisbol	-2	+0
Barra metálica	-1	+0
Porra	-3	+0
Sierra Mecánica	+2	-3
Taladradora	+1	-2

Tabla 15: Localizaciones (d20)

Armas de Distancia	Armas de Melé	Localización	Gravedad
1	1	Herida Especial	ver tabla
2-4	2	Pierna Derecha	-2
5-7	3	Pierna Izquierda	-2
8-9	4-7	Brazo Derecho	-3
10-11	8-11	Brazo Izquierdo	-3
12-14	12-14	Abdomen	+2
15-18	15-17	Pecho	+2
19-20	18-20	Cabeza	+5

Tabla 16: Heridas Especiales (d20)

Heridas Especiales
Cerebro dañado. 1d20: 1-5, vegetal; 6-10, tetrapléjico; 11-15, parálítico; 16-20, -1d3 a VOL.
Cerebro dañado. -1 DEX. +5 Grav.
Cerebro dañado. -1 AGI. +5 Grav.
Ojo perdido. Vista reducida a la mitad, redondeo arriba.
Oreja perdida. -1 a Oído.
Riñón seriamente dañado, irrecuperable. +4 Grav.
Bazo seriamente dañado, irrecuperable. +4 Grav.
Nariz perdida. Sin olfato.
Traquea partida. Pierde la voz casi por completo. Peligro de asfixia si no supera Complicado de SUE. Una tirada de Rutina en Medicina le salva de perder 1 PV por minuto hasta morir.
Genitales. Pierde capacidad reproductiva si no supera una tirada Complicada de SUE. +3 Grav.
Mano destrozada. -3 Grav. (ver Defectos)
Pierde dedo, -4 Grav. d6: 1-3: mano, -1 DES; 4-6: pie, -1 AGI.
Fea cicatriz en la cara. -1 PRE.
14-20 Cicatriz grande en una localización. 14: Abdomen; 15: Brazo derecho; 16: Brazo izquierdo; 17: Pecho; 18: Pierna izquierda; 19: Pierna derecha; 20: Cabeza, cuero cabelludo sin pelo. Aplicar a la tirada de Gravedad los bonos correspondientes por localización.

LAS HERIDAS RARAS

La tabla de heridas especiales requiere muchas veces una buena dosis de interpretación y de imaginación por parte del DJ. Por ejemplo, supongamos que obtenemos una herida especial en un ataque con el puño. El resultado nos da 16, con lo cual hemos provocado una fea cicatriz en el brazo izquierdo de nuestro oponente. No podemos opinar sobre la herida sin conocer primero la gravedad, así que tiramos. Pues bien, si el resultado final es muy alto, podremos suponer que hemos roto uno de los huesos de ese brazo de nuestro oponente y ha salido para fuera, lo cual le dejará una cicatriz horrible. Pero si el resultado es bajo, lo más que podemos suponer es que hemos arañado a nuestro enemigo sin provocar heridas serias, y también le quedará una cicatriz (menos visible). †

Los resultados de 11 ó más admiten cirugía para curar. En los casos de un resultado de 11, 12 y 13 sólo es posible si se hace en un plazo de unas pocas horas tras la herida especial.



**"No
te preocupes.
Tarde o
temprano
nos
encontraremos"**

LA MUERTE



*Tumba de Marie Laveau
Reina del Vudú
(St. Louis)*

Tabla 17: Gravedad

d20	Resultado
13 ó +	Herida mortal instantánea.
12	-3 PV. -1 PV/min.
11	-3 PV. -1 PV/15 min.
10	-3 PV. -1 PV/hora.
9	-2 PV. -1 PV/hora.
8	-1 PV. -1 PV/hora.
7-4	-1 PV. Sin tiros posteriores
3-2	Tiro RES o -1 PV.
1 ó -	Rasguño o ileso

*Modificador por Distancia. A bocajarro:
+1. Larga: -1. Muy larga -2. Superior: -4.*

a la Gravedad, como golpear normalmente.

Esquivar: se precisa una tirada de Melé de un nivel mayor de lo que ha obtenido el agresor. El daño se evita por completo.

Parar: es suficiente obtener la misma tirada de Melé que el agresor, si bien el ataque en ese caso irá a parar a la localización u objeto con el que hemos parado. Si superamos en al menos dos niveles la tirada de Melé del agresor, se bloquea por completo el golpe o intento de agarrar y no se sufre daño.

Soltarse: se debe superar en uno con Melé la tirada de Agarrar que ha conseguido el agresor, o bien puede soltarse si golpea y provoca la pérdida de al menos 1 PV. Existe algún otro modificador a las tiradas de Melé. Si un objetivo está desprevenido, hay un +4 al Tiro de Melé; si está indefenso, bien sujeto de algún modo o dormido, el bono es +3. Por último, existe una acción más que se puede realizar: la carga. Consiste en utilizar prácticamente todo el cuerpo para empujar al objetivo, que puede ser un objeto como una puerta o un individuo. La carga tiene una penalización de -2 a la posterior tirada de Melé. Para ello, es necesario correr al menos durante medio asalto, y entonces el sujeto puede intentar golpear (con puño o alguna otra arma) con +2 a Gravedad, o bien empujar el doble de distancia de lo normal y con una penalización para el empujado de -2 en su tiro de AGI para no caer al suelo. Si se falla en la tirada de Melé, el sujeto debe superar una tirada de Rutina de AGI o caerá estrepitosamente al suelo.

Si deseamos apuntar a alguna localización concreta en cuerpo a cuerpo (cabeza, torso, abdomen, pierna o brazo), solo supondrá un nivel más de dificultad en la tirada de Melé.

Tabla 18: Pifias de Armas de Fuego y Melé (d6)

d6	Resultado
1	Autolesión. Sale el tiro por la culata dañándote a tí en vez de a tu objetivo, o bien te cortas con la navaja gracias a un torpe movimiento.
2	Arma Rota. Se ha dañado el percutor, partido el gatillo o partido el filo del cuchillo en dos. Tiene arreglo con materiales y tiempo.
3	Arma escurrida. Los nervios de la situación provocan que el arma caiga al suelo. Tirar 1d6 para ver en cual dirección, 1d3 metros.
4	Arma encasquillada. Tiro Complicado de DES para arreglar en un asalto completo si es de fuego. Ignorar sin volver a tirar si el arma es un revólver o arma de Melé.
5	Objetivo equivocado. Das a un compañero si hay alguno a tiro o suficientemente cerca si es un arma de melé.
6	Resbalas y caes al suelo.



Tablas de Combate

El jugador puede optar por apuntar a una localización en concreto, en los correspondientes ajustes en el tiro de habilidad en Armas o Melé según tamaño, como es lógico. Si el DJ lo desea, puede optar por obviar la tabla de localizaciones y tirando directamente en la Gravedad, sacrificando un poco de tiempo por rapidez en la resolución de los combates. Al final incluimos también una tabla para el caso de que se produzca una pifia en un combate con armas de fuego o de melé. La tabla de Heridas Especiales es muy peligrosa, por lo que se recomienda su utilización sólo en el caso de armas invisibles, como pistolas y navajas, pero con porras y puños. En este caso, se hará de nuevo una localización.

Si se obtiene un crítico, el PJ puede elegir la localización en la que golpea excepto la Especial, o si lo prefiere puede tirar en la tabla. Además, si está en Melé, puede sumar dos niveles más a su tirada que probablemente le proporcione un crítico a Gravedad.

Los resultados de 11 ó más admiten cirugía

para curar. En los casos de un resultado de 11, 12 y 13 sólo es posible si se hace en un plazo de unas pocas horas tras la herida especial.



Se debe realizar un tiro de RES con Dificultad Rutina para comprobar si se pierden los puntos especificados como "-1 PV/*" en la Tabla de Gravedad, hasta que el personaje muera, sin tener en cuenta si ha superado el tiro anterior. Sólo se detendrá si el personaje obtiene un crítico en la tirada. Más tarde, en el apartado de Curación, veremos como se puede parar esta pérdida de puntos de vida que viene a ser la representación de hemorragias internas y externas, el deterioro de los órganos frente a ataques externos, etcétera.

Protección y armaduras

Hay casos en los que golpes o disparos son detenidos por chalecos antibalas o paredes. Veamos como contemplan las reglas estos casos.

Tabla 19: Protección por cobertura

Tipo de cobertura	Grav.	Grosor	Comentarios
Pared	-12	0,5 cm.	
Acero endurecido	-12	1 cm.	
Acero ligero	-6	0,5 cm.	-2 si es arma contundente
Concreto, hormigón	-4	1 cm.	
Acero antibalas	-4	1 cm.	
Acero	-4	10 cm.	Una línea de ladrillos
Alumina	-1	1 cm.	
Acero	-1	0,5 cm.	
Arbustos, paja, agua	-1	1 m.	Deben ser densos

LAS PIFIAS RARAS

De nuevo el DJ va a tener que interpretar a menudo la tabla. Muchas veces las pifias no son todo lo acertadas que deberían, como el que se te escurre el arma cuando estás atacando con la cabeza. En esos casos, lo más aconsejable es escoger la siguiente pifia en orden creciente. Es decir, en el ejemplo anterior, como no se nos puede escurrir la cabeza, bajamos un poco y obtenemos que... se nos "encasquillaría" la cabeza. Tampoco vale, pero especifica que lo ignoremos si es un arma de Melé, así que ya tenemos un resultado. En general las armas blancas son más fiables que las de fuego.

En el caso del resultado de objetivo equivocado, si no es aplicable, también se ignora. †

"ME ESCONDO"

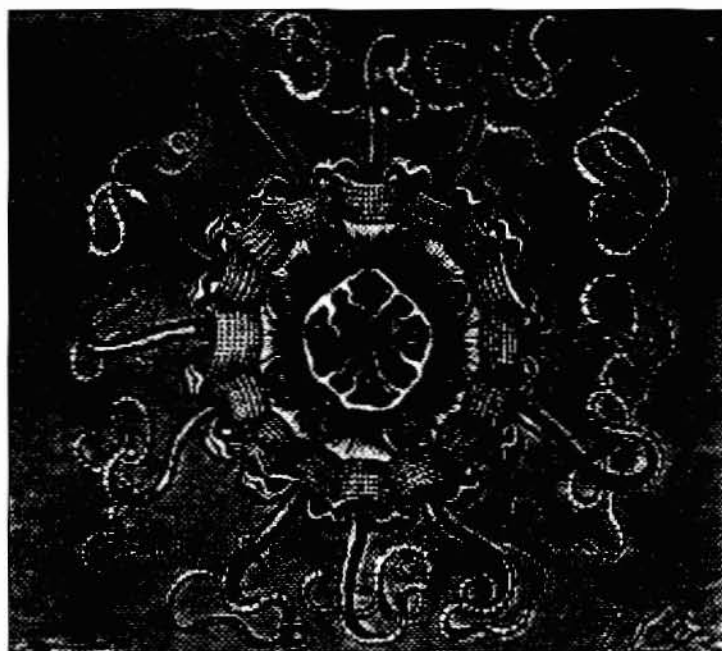
Otra frase típica en medio de un combate. Cuando esto ocurra, el DJ debe tener en cuenta el material tras el que se esconde el PJ (o el PNJ en su caso), y tener en cuenta las localizaciones que tiene cubiertas. Por ejemplo, Ivan recibe un disparo, y él está oculto tras una pared de madera de 2 cm. Si el disparo le alcanza, primero debe atravesar esos 2 cm. de madera, con lo cual tiene un -2 a la Gravedad automático. *

Si un personaje está cubierto en parte por una pared, arbustos o un escudo, hablamos de cobertura. La cobertura total o parcial tiene el siguiente efecto. Si el ataque golpea en una localización cubierta, hace daño primero al material u objeto que compone la cobertura, y después al objetivo si es que ha logrado atravesar la cobertura. Los materiales absorben daño restando una cantidad en general fija al tiro de Gravedad. Es posible que los materiales queden rotos total o parcialmente, con lo cual se va perdiendo su efecto reductor de gravedad, como es lógico. La rotura de materiales se trata en otro apartado. La tabla de Gravedad ya tiene en cuenta los efectos de la ropa normal (lana, algodón, lino, nylon, etc.). En todos los casos, se considera que el material es macizo. Un arma contusiva es aquella que no provoca heridas intrusivas, es

decir, cortando o pinchando, sino rompiendo lo que hay debajo: una porra, un bate de béisbol y los puños, son buenos ejemplos de armas contusivas.

Por supuesto, esta tabla es acumulativa o sea, si hay 6 cm. de piedra el modificador es -24, no -4. Y para una línea de ladrillos pegada a una plancha de acero de 0.5 cm., el modificador sería -16. Cada metro que haya que atravesar de materia distinto del aire, se aplicará una penalización de -1 al tirador. Por ejemplo, disparar a un buceador que se encuentra 3 metros bajo el agua tiene una penalización de -6 y un modificador a la Gravedad de -3.

Un individuo cuerpo a tierra se considera un objetivo pequeño a partir de los cinco metros de distancia del que dispara. Un individuo en cuclillas o arrodillado sigue siendo un objetivo normal.



La Curación, Heridas, Inconsciencia y Muerte del personaje

Heridas suelen sanar o empeorar con el paso del tiempo, y esa característica debe ser cubierta por las reglas. Existe un conocimiento denominado Medicina, que permite mejorar el comportamiento del cuerpo humano frente a daños físicos e internos.

Heridas de combate

Una herida de puntos producida por una tirada en la tabla de Gravedad a lo largo del tiempo puede detenerse con una tirada de Medicina, en general con dificultad Rutina. Esta acción necesita 4D6 minutos menos si el personaje es médico. Si no es médico, lo cual puede ser el caso si la herida es grave. Si se desea detener el proceso, la dificultad aumentará, como es natural.

Si un personaje pierde la mitad de sus puntos (redondeando hacia arriba) de sus puntos de vida en daño, quedará inconsciente. El nivel de PV quedará por debajo del nivel identificado como Consciencia. Si lo intenta, puede intentar superar una tirada de VOL para quedar consciente. Superará la consciencia cuando tenga los PV suficientes para no estar en el margen entre cero y su nivel de consciencia. Además, si un personaje sufre una herida en la cabeza que implique la pérdida de al menos 2 puntos de vida, quedará automáticamente inconsciente, y recuperará la consciencia cuando sane 1 PV (si está por encima de

los PV necesarios, claro).

Si se pierde 1 PV habiendo obtenido como localización un brazo, estará inutilizado hasta que se recupere ese PV. Si ocurre lo mismo con una pierna, el personaje tiene reducida a la mitad su capacidad de movimiento; si pierde 2 PV, la pierna estará inutilizada, el personaje ve reducida a la cuarta parte su capacidad de movimiento, y eso con muletas. Sin ellas, sólo puede desplazarse "a la pata coja", que equivale a Correr en cuanto a puntos de fatiga pero con la velocidad de Andar, como veremos en la tabla de movimiento en el capítulo correspondiente.

La curación natural del cuerpo humano y la asistencia médica

El cuerpo humano sana 1 PV cada 3 días si es capaz de superar una tirada de RES Difícil, y suponiendo descanso. Si no hay tal descanso, no será necesario tirar RES, el sujeto no recuperará ningún PV. Si el esfuerzo realizado en el día en cuestión es grande, se pierde automáticamente 1 PV si no se supera la tirada. No es bueno realizar esfuerzos cuando se está malherido. Por supuesto, los PV del PJ nunca superarán la suma de su RES y su VOL, como ya sabemos.

Si el personaje es atendido por una persona que supere una tirada de Rutina de Medicina a diario, la dificultad descenderá a Complicado para subirse ese PV diario los días que el médico o enfermero supere esa tirada, claro.

Si la herida está abierta, se debe superar una tirada Difícil de RES diaria adicional, para comprobar si se produce infección. De no superarse e infectarse por tanto, el sujeto deberá realizar tiradas diarias Difíciles de RES, y si no las logra perderá 1 PV. El conocimiento de Medicina permitirá detener la infección si se logra una tirada de dificultad Rutina, y se prevendrá con una tirada Fácil.

ACCIONES MÉDICAS

Detener una hemorragia en 4d6 minutos: Rutina

...en 2d6 minutos: Complicado.

...en 1d6 minutos: Difícil.

...en 1d3 minutos: Muy Difícil.

Prevenir infección en herida abierta: Fácil.

Detener infección con las medicinas adecuadas, de carácter leve: Fácil.

...medio: Rutina.

...grave: Complicado.

Reanimación cardíaca con sólo una persona: Rutina.

...dos personas: Fácil.

Diagnosticar con material médico enfermedad típica: Fácil.

...media: Rutina.

...rara: Complicado.

...extraordinaria: Difícil o más. †

OTRO PERSONAJE

No es fácil para un jugador perder a su personaje. Pero esto ocurre de vez en cuando, a pesar de sus esfuerzos. Lo mejor si quieres conservar la vida y la salud es evitar los enfrentamientos. Es la mejor (y a veces única) medicina contra balazos, navajazos, golpes y otras lindezas. †



La inexistencia del material médico necesario puede hacer que la habilidad de Medicina sea inútil, o bien aumentará la dificultad de las acciones extraordinariamente, a juicio del DJ. Por ejemplo, entablillar un brazo sin nada rígido es imposible, así como realizar una transfusión sin algún equipo aunque sea improvisado. En cambio, diagnosticar una enfermedad sin un análisis de sangre es más difícil, pero no imposible. Si se desea parar una hemorragia y no se tiene vendas y material apropiado, se puede parar de todos modos mediante torniquetes aplicados con las propias manos y taponando la herida, pero es más complicado. En general aumentará la dificultad en dos niveles en estos casos.

Medicina permite vendar heridas y torceduras, o entablillar si es necesario, con sólo superar una tirada Fácil.

La Muerte

Si el personaje pasa de PV positivos a 0 PV o menos, estará a las puertas de la muerte, agonizante. Una tirada de Medicina de Difícil le estabilizará en 0 PV sin morir si se tiene a mano el material necesario: material de quirófano si fuera

necesario, sangre para transfusiones si la hubiera perdido, adrenalina u otros fármacos, un desfibrilador, etc., es decir lo que suele llevar una ambulancia. Hay casos en los que la simple reanimación sin material médico (respiración boca a boca y masaje cardíaco) es suficiente: por ejemplo, si el personaje ha sufrido una fuerte descarga eléctrica durante muy poco tiempo, o si se ha ahogado. En estos casos, la reanimación que no precisa de material sólo requiere una tirada de Rutina. Si colaboran dos personas en estas actividades, la dificultad descenderá un nivel.

Por otra parte, la reanimación también sirve para mantener a un personaje agonizante con vida hasta que llegue ayuda con material adecuado. Requiere una nueva tirada cada 10 minutos: mientras se le asiste la respiración, se le taponan las hemorragias como se pueda y se le hace masaje cardíaco. Se puede mantener esto indefinidamente, es decir hasta que se falle una tirada, excepto si la pérdida de sangre interna o externa es tan abundante o hay órganos muy importantes afectados de gravedad, como es el caso de que no funcionen los pulmones, en cuyo caso sólo una transfusión o una operación salvará al personaje. Si se falla la tirada el personaje estará definitivamente muerto. Por

Supuesto, los asistentes al moribundo deben dedicarse exclusivamente a la reanimación. Si se obtiene un crítico en Medicina reanimando a un personaje, se estabiliza en 0 PV sin necesidad de material médico.

de vida; y de 11 o más, cada tres puntos perdidos.

Otras fuentes de daño

Existen otros modos aparte de las armas, infecciones y enfermedades de que un personaje sea dañado. Se han puesto aparte dado que no tiene mucho sentido incluirlas en la tabla general de Gravedad dada las características especiales de estas fuentes de daño. Existen trajes aislantes frente al fuego, radiación, electricidad, etc., que previenen el daño provocado por estos factores.

El Fuego. Según la intensidad del mismo provoca un daño fijo por localización. Además, suele ser habitual que la ropa se incendie; se requerirá una tirada Complicada de AGI para apagar las llamas tirándose al suelo y rodando sobre sí mismo. Otra persona provista de una manta debe pasar una tirada de Rutina de AGI para lograr sofocar las llamas. En la lista vemos además el número de localizaciones que afectan las llamas, que servirán para saber el número de veces que debemos tirar en la tabla de localización de armas de distancia, y para situar las cicatrices que dejará el fuego con seguridad. También tenemos un apartado que indica la tirada de DES o de la habilidad menor Bombero que se precisa para sofocar un incendio con un extintor de espuma o con una manguera de agua a presión. Si no se posee al menos un nivel en la habilidad menor

LA DESAPARICIÓN DEL CUENCO DE REQUENA

"El tema me rondaba la cabeza desde hacía dos días. La misteriosa desaparición del museo Arqueológico del Cuenco de Requena, que siempre ha estado rodeado de una vieja leyenda de sacrificios humanos, era un claro indicativo de que algo se avecinaba. En efecto, el director del Museo me avisó ese mismo día, contándome algo que me dejó helado, y que no había llegado a la prensa, gracias a Dios. En el lugar del cuenco, se había encontrado una mano humana recién cortada, no sabían de quién, y con una extraña marca a fuego vivo: la señal de Caín, una marca demoníaca de cierta secta norteafricana relacionada con el culto a Satanás. El director me pidió ayuda para localizar el cuenco, antes de avisar a la policía y alertar a la población. Por supuesto, pagaría bien, como era habitual. Sin más, cogí mi listín telefónico, de donde sacaría el número de mis dos ayudantes: David Vicens, eminente antropólogo e historiador, y Elena Do Santos, una eficaz guardaespaldas metida en el mundillo de las ciencias ocultas y la demonología desde hace varios años, a raíz de la desaparición de su padre..."

Las Enfermedades

Las enfermedades pueden atacar el organismo de los personajes, que podrán defenderse de ellas con su RES y con Medicina. Una enfermedad grave también puede llevar a los personajes a la muerte. El uso de la habilidad Medicina precisa de equipo médico-farmacéutico, y si no se dispone del equipo apropiado, la dificultad aumenta en 4 niveles.

El diagnóstico de enfermedades se realiza con una tirada abierta, sin dificultad fija. Si se logra una tirada menor de lo que exige la enfermedad, se ignora de qué enfermedad se trata. Las tiradas mínimas son estas: Enfermedad típica, Fácil; media, Normal; rara, Complicado; extraordinaria, Muy Difícil o incluso mayor.

Relación de los Puntos de Vida con otras Características

Respecto a la relación con los niveles, se pierden o menos cada 25 por ciento de vida por cada -1 a las tiradas de Atributos, Habilidades y Talentos Personales. Los Conocimientos quedan intactos, dado que lo normal es que el personaje funcione bien a pesar de estar herido, incluso gravemente herido. A juicio de los jugadores, un personaje nervioso o con pocos puntos de Estabilidad puede también tener algunos bonos negativos en los Conocimientos. En resumen, si se poseen 6 o más puntos de vida, por cada punto de vida perdido el personaje tiene un -1 a las tiradas; de 7 a 10, cada dos puntos



“Lo imposible es muy difícil de definir, porque el sueño de ayer es la esperanza de hoy, y la realidad de mañana...”

ROBERT GODDARD

Tabla 20: El Fuego

Tipo del fuego	Daño	Localiz.	Sofocar(DES)	Tiempo (min.)
Pequeño: Antorcha, hierro al rojo	1	1	Muy Fácil	1
Medio: Cóctel Molotov, ropa arde	2d2	2	Fácil	1
Grande: Incendio casa	3d2	3	Difícil	15
Infernal: Gasolinera arde	7d2	7(todas)	Increíble	60

Bombero, la dificultad ascenderá en 1 nivel. Por último, está el tiempo que se precisa en minutos para apagar el fuego, siempre y cuando no sea muy extenso, en cuyo caso se multiplicará según el DJ, hasta veinte veces o más. En todos los casos se supone que el personaje está completamente inmerso en las llamas. Si no fuera así, se reduciría el daño a juicio del DJ.

Los efectos del humo están en el siguiente apartado. Un personaje recién muerto en un incendio puede reanimarse, si bien conservará terribles quemaduras.

Buenos trajes protectores evitarán todo el daño provocado por el fuego, mientras que si se protegen ciertas zonas se prevendrá el daño sólo en esa zona concreta.

Asfixia e Intoxicación. Un personaje está capacitado para soportar la respiración tantos minutos como la mitad de su RES (redondeando arriba), con un minuto más por cada nivel en la habilidad menor de Submarinismo. Si realiza un esfuerzo sostenido (correr, hacer flexiones) mientras aguanta la respiración, contará como si

consumiese dos minutos por cada minuto real, es decir, tiene la mitad de aguante. Una vez se respira, la sustancia que entra en los pulmones puede provocar el siguiente daño por intoxicación por cada asalto: agua, 1d3; humo, 1d2; monóxido de carbono, 1d3; Cianuro, 2d3; Grisú, 1d3.

En general antes de quedar inconsciente la víctima se encuentra confundida y muy mareada, con lo cual el DJ podrá aplicar un bono -4 a todas sus acciones desde que toma la primera bocanada de sustancia tóxica. Es posible la reanimación si se realiza en los segundos siguientes a alcanzar los 0 PV o menos.

Electricidad. La corriente eléctrica puede causar quemaduras, paros cardíacos y otros efectos bastante desagradables. Así, una corriente causará un daño por asalto de: 110 v, 1d2; 220 v, 1d3; +1d3 cada 300 voltios más. Un contacto mínimo (uno o dos segundos, menos de un asalto) quita la mitad de daño. Además, si se muere por un contacto mínimo, es posible la reanimación, como puede ser el caso si se recibe por un instante una descarga procedente de 2.000 voltios, que sería 6d3. La electricidad precisa de suficiente potencia, de modo que una pila enchufada a un transformador de 12 voltios a 220 no provoca daño.

Debemos tener en cuenta que la mayoría de las casas tienen dispositivos de seguridad que hacen que “salten los plomos”, o que un diferencial desactive la corriente si hay una subida brusca de intensidad o hay una variación notable en la misma, es decir, cuando alguien mete los dedos en el enchufe. En cambio, en una fábrica estos mecanismos no son tan fiables, dada la ingente cantidad de



quinaria y los niveles de intensidad se manejan.

Por último, debemos recordar que la electricidad provoca parálisis en los miembros afectados, de modo que hay que superar una tirada Complicada de RES para soltarse de la fuente eléctrica y quedaremos "pegados".

Caídas. En este caso podremos aplicar la tabla de Gravedad general. Una caída de 3 metros provoca una tirada en la tabla de localizaciones de Melé, y la siguiente tirada de Gravedad con los modificadores normales por localización. Por otra parte, es posible elegir con que parte del cuerpo se cae superando una tirada Complicada de AGI, Rutina si en la caída caemos nos hemos tirado; además, si tenemos un modificador -2 extra de Gravedad si hemos superado la tirada de AGI.

Si caemos 3 metros más de caída deberemos lanzar un +1 a las tiradas de Gravedad hasta un máximo de +12) y lanzar de nuevo en la tabla de localizaciones (Melé) de Gravedad. Otros modificadores a las tiradas de Gravedad dependen de la superficie donde caigamos:

tierra: -1; piedra: +1; arbustos espesos, montón de heno u hojarasca: -3; toldo o toldo sujeta: -4; agua: -4 (si se supera no hay daño).

Al caer un cuerpo humano en una caída requiere primero una tirada Difícil de AGI para ver si logramos agarrar el cuerpo, y después una tirada de FUE abierta para frenar o frenar la caída, de modo que obtenemos una localización (y una tirada de Gravedad por tanto) por cada nivel por encima de Rutina. Si eliminamos todo el daño, hemos cogido al individuo al vuelo. Si puede requerir subsiguientes tiradas de DES para ver si se conserva el equilibrio, dependiendo de la situación. En todo caso, el personaje que detiene la caída debe hacer una tirada de Gravedad en cada brazo con un +1 por cada grado de daño por encima del primero neutralice, interpretando un resultado de Muerte Instantánea como el inmediatamente inferior, pero los brazos

requerirán en ese caso de dos meses de cuidados para su recuperación.

Por último, es posible confiarse a nuestra suerte, y si existe algún lugar donde rebotar o amortiguar el golpe, tendremos una posibilidad de quedar con sólo 1d3 puntos de daño si superamos una tirada Increíble de SUE.

Hambre y Sed. Cada día sin comer o beber tras el primero ocasionará una tirada en la tabla de Gravedad a -3, con RES como otro modificador negativo. En el caso de la comida, el personaje tirará con un modificador +1 por cada cuatro días sin comer. La falta de bebida proporciona un modificador +1 por cada día sin agua.



Frío y Calor. Temperaturas extremas, menores de -30°C o mayores de 55°C ocasionan para el personaje una tirada en la tabla de Gravedad a -3, con RES como modificador negativo, una vez cada hora. Por cada 10 grados sobre 55°C o por debajo de -30°C, se añadirá un +1 adicional a la tirada. Esto tiene en cuenta llevar ropa de abrigo para el frío y no vestir un abrigo de pieles o similar a altas temperaturas. De no ser así y llevar vestimenta inadecuada, las temperaturas base a partir de las cuales se considerarán las tiradas de Gravedad son 0°C en lugar de -30, y 40°C en lugar de 55. El nivel en Supervivencia puede ser utilizado como modificador negativo a la tirada de Gravedad. Si se está a pleno sol con la cabeza descubierta, si el personaje recibe daño supondrá una insolación, el personaje quedará inconsciente y a partir de ahora tirará cada 30 minutos en la tabla de gravedad, aparte de precisar cuidados médicos para recuperar la consciencia.

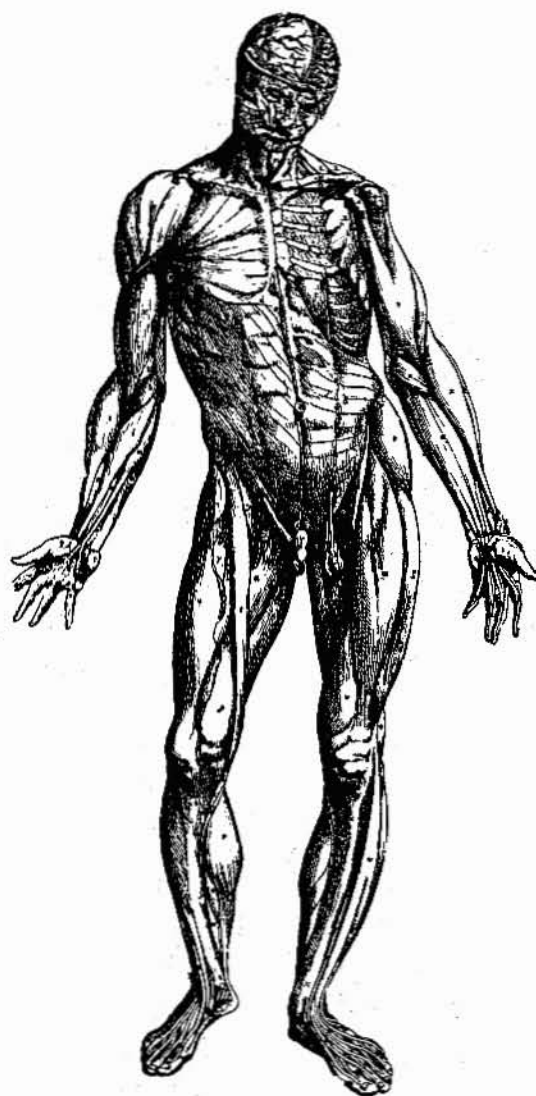
En el caso del frío, si hace viento, sumaremos un +1 a gravedad cada 10 km/h. de viento.

Golpear superficies. Si se golpea fuertemente una superficie dura o áspera con las manos desnudas, cabeza, hombros o piernas, provocará una tirada en la Tabla de Gravedad con el modificador a la tirada de esa localización (máximo +2), su bono de FUE y los siguientes según la superficie.

Acero, hierro: -4; cemento, hormigón: -5;

madera gruesa: -6; madera fina: -7; cabeza de persona: -8;

Dado que los modificadores son muy negativos, el DJ puede decidir obviar esta regla en concreto, o utilizarla sólo si la tirada de Melé es lo bastante alta como para sumar muchos bonos al Tiro de Gravedad. Por ejemplo, si se da un puñetazo a alguien en la cara no es necesario tirar siempre, sólo si se ha obtenido una excepcional tirada con bonos a Gravedad.



La experiencia

Un elemento clave de todo juego de rol consiste en que los personajes van ganando experiencia con el tiempo, como si de la vida real se tratase. Las vivencias ocurridas en el juego tienen su recompensa con los denominados Puntos de Experiencia (PE) que otorga el DJ en proporción sólo por él conocida, o bien son fruto del entrenamiento de los PJs.

Estos puntos de experiencia se pueden utilizar para elevar el nivel en prácticamente todas las características de los personajes, con la excepción de las características de Historial, que se supone vienen derivadas de la propia historia del personaje, y que el DJ puede aumentar si así lo desea según transcurre el juego. Por ejemplo, debido a un aumento de sueldo (Fondos) o a un nuevo conocido que les puede servir de ayuda (Contactos). Tampoco podrán ser aumentadas la Suerte, innata en la persona, ni tampoco la Vista y Oído. Veamos el precio de las características. Como nota final, comentar que el DJ sólo permitirá en general que se aumente el nivel de las características que han sido utilizadas a lo largo de las partidas anteriores al reparto de los PE.

FUERZA, DESTREZA, AGILIDAD,

RESISTENCIA: El triple del nivel al que se desea subir.

VOLUNTAD, PRESENCIA: precisan el triple del nivel al que se desea subir.

AURA: cuádruple del nivel al que se desea subir.

CONOCIMIENTOS, HABILIDADES: nivel al que se desea subir en PE, al igual que en la creación del personaje. Si el nivel actual es 0, se deberán gastar 4 PE para subir a nivel 1.

TALENTOS: triple del nivel. Si el nivel es 0, se deberán gastar 12 PE para obtener el nivel 1, si el DJ lo consiente.

El Entrenamiento

Hay otro modo de elevar los niveles de las características, a través del entrenamiento. Así, el DJ puede considerar que seis meses de entrenamiento ininterrumpido en el juego (2 horas diarias) supone el equivalente a un punto de experiencia en la habilidad que deseamos elevar. En el caso de las habilidades, el tiempo necesario se reduce a 2 meses para cada punto. Es posible que necesitemos algún tipo de maestro, que puede reducir el tiempo de aprendizaje radicalmente si el DJ lo considera apropiado. Los maestros pueden requerir dinero o alguna otra cosa a cambio de sus servicios.

GANAR EXPERIENCIA

Subir 1 nivel en Resistencia si se tiene RES 1 cuesta 1 año de entrenamiento, mientras que subir FUE de 4 a 5 requiere la friolera de 7 años y medio. Esto representa la dificultad que tiene intentar subir por encima de las posibilidades innatas del ser humano, y que sin embargo puede conseguirse con tesón y tiempo. Elevar nuestros conocimientos de Ciencias Ocultas de 2 a 3 se consigue en año y medio de estudiar. Aprender a conducir precisa de 4 PE, con lo cual serían ocho meses. Si buscamos un profesor de autoescuela, se reducirá a la cuarta parte, por ejemplo, y tendremos carnet de conducir en dos meses. †



**"La única
diferencia entre
un loco y yo
es que yo
no estoy loco"**

SALVADOR DALÍ



(*): Estas Manías conllevan -2 a VIS y Perspicacia si se está llevando a cabo; si no se lleva a cabo, -1 a Comunicación.

La Locura

Los personajes de Phenomena se verán rodeados muy a menudo de hechos inexplicables, casos horripilantes, muertes violentas y extraños sucesos de todo tipo. Este tipo de cosas acaban con la salud mental de casi cualquiera. Cada vez que ocurre alguna cosa que pueda afectar a la estabilidad mental del personaje, el DJ pedirá al jugador una tirada de Estabilidad, sumando sus puntos actuales de Voluntad a los 2D6. En general el nivel exigido depende de la situación, y por tanto del DJ. Si no se supera la tirada, se pierde un número de puntos de estabilidad que también depende de la situación. A modo de ejemplo, la muerte violenta de un amigo delante nuestro requiere superar una tirada de Estabilidad con dificultad Rutina, y si no se supera se perderán 1d3 puntos de estabilidad.

Si se pierden de una sola vez 3 puntos de estabilidad o más, se adquiere una tara mental automáticamente, en la tabla de Efectos Psíquicos Leves. Si se pierden 5 de golpe, se adquiere una tara grave de la tabla de Efectos Psíquicos Graves. Por otra parte, los efectos psíquicos graves tienen un efecto adicional. Todos estos defectos conllevan una reducción de voluntad en 1 punto, rebajando además los niveles de vida en 1 punto, el nivel de fatiga en 2 y el nivel de Esencia en 3 puntos. Un personaje puede llegar a morir de la impresión de este modo.

Muchos de los defectos psíquicos están incluidos en el capítulo de Defectos y Virtudes, por lo cual no nos extenderemos con ellos. El DJ es muy libre de añadir sus propios efectos. Al lado de cada apartado tenemos el número que lleva a ello y el dado que hay que tirar si es necesario.

Tabla 21: Efectos psíquicos leves (1d20)

d20	Nombre	Efecto
1	Lineas	No pisar las rayas de suelo (*).
2	Ninfomanía	Busca sexo a todas horas.
3	Insomnio	-1 a RES.
4	Anorexia Leve	-1 a RES.
5	Bulimia Leve	-1 a RES.
6	Cleptomanía	Robará en cualquier sitio, aunque sea algo pequeño.
7	Memorización	Aprende de memoria todo tipo de datos: anuncios, guías de teléfonos, nombres de calles por las que pasa. Pero cuando quiere, nunca se acuerda(*).
8	Numeromanía	Cuenta cosas a todas horas(*).
9	Piromanía	A todas horas quiere encender cosas.
10	Ropa	Nunca se quita cierta prenda visible, hasta que se caiga de vieja y no tenga arreglo posible.
11	Avaricia	
12	Egoísmo	
13	Limpieza	No soporta la suciedad, a todas horas limpia todo y se ducha tres veces al día; de no ser así: -2 a VOL, deprimido y apático.
14	Biblia	A todas horas la lee y habla de ella (*).
15	Videojuegos	A todas horas y en los sitios más insospechados (*).
16-20	Fobia aleatoria	Ver lista en el capítulo de Defectos.



Tabla 22: Efectos psíquicos graves (1d20)

d20		
1	Catatonía.	Retirado del juego 1d6 días. El cabello se le vuelve blanco de la impresión.
2-3	Infarto	Tirada Complicada de RES o morirá sin rápida asistencia médica o medicamentos apropiados.
4	Autismo	El personaje tendrá períodos de ausencia total de la realidad. Tiro VOL Difícil cada 6 horas o pierde contacto con la realidad por 1d6 horas.
5-6	Ludopatía	ver Defectos
7-8	Sinceridad	ver Defectos
9-10	Mentira Compulsiva	ver Defectos
11-12	Poco Aguante	ver Defectos
13-14	Fanático	ver Defectos
15-16	Temerario	ver Defectos
17	Esquizofrenia	El personaje adopta personalidades extrañas en ciertos momentos de estrés o presión. Tiro VOL Difícil o cambia personalidad a peor 1d6 horas
18-19	Paranoia	Toda situación y todo individuo ligeramente fuera de lo rutinario le parecen amenazadores y potencialmente peligrosos enemigos. Tiro VOL Rutina entonces o se vuelve muy agresivo.
20	Psicopatía Criminal	El personaje tiene comportamientos asesinos. Tiro VOL Difícil cada 1d6 días o asesina a un individuo metódicamente.

EL DJ ELIGE

El DJ puede asignar los efectos como él desee en vez de aleatoriamente, si lo considera necesario y/o conveniente para el desarrollo de la partida y para la credibilidad de la historia. No tiene sentido asignar a un personaje fobia a la luz del sol cuando ha perdido 3 puntos de estabilidad por encontrarse con un vampiro. Más bien desarrollará todo lo contrario, fobia a la noche y a la oscuridad. †

La Locura Total y la recuperación del personaje

Si un personaje llega a 0 puntos de estabilidad, ese personaje estará completamente loco, y por su mente pasarán todo tipo de irrealidades, exacerbando sus efectos psíquicos si los tiene, debiendo retirar al personaje de la partida sin más e internarlo en un psiquiátrico. En cambio, un personaje que ha perdido puntos de estabilidad puede optar por ir a la consulta de un psiquiatra o psicólogo. Hoy en día las instituciones mentales están muy avanzadas, y es

posible que regeneren a este tipo de personajes. Asimismo, un doctor puede aumentar los puntos de estabilidad de su paciente, o librarle de efectos psíquicos.

Eso requiere tiempo y dinero. Si se examina la siguiente tabla, veremos la calidad de las instituciones y especialistas según el dinero que se desee gastar. Pero siempre cabe la posibilidad de que ese centro o doctor no sea demasiado bueno. En la primera tabla se incluyen el dinero mensual necesario y las posibilidades de calidad (el DJ lanzará en secreto los 2d6 necesarios y tomará nota del resultado), y en la segunda, el Nivel de Asistencia, que sería equiparable al nivel de Psiquiatría (especialidad de Medicina) o Psicología del doctor o el centro. Superar



VAMOS AL HOSPITAL

Iván, fruto de una mala experiencia, debe recurrir a una corta estancia en el hospital para curarse de un desequilibrio que ha desembocado en una fobia. Sus representantes deciden pagar 500.000 pesetas al mes para eliminarla.

El DJ lanza los dados y obtiene un 4, con lo cual la calidad del psiquiátrico es regular. Con lo cual lanza la duración, 4d6 y obtiene nueve en total.

Iván deberá permanecer esos nueve meses internado, y después el DJ tirará Psiquiatría con nivel 4 para obtener un Difícil. Si lo logra, su fobia habrá desaparecido. En caso contrario, seguirá igual. †



una tirada Difícil con ese Nivel de Asistencia hará que el personaje recupere 1 punto de Estabilidad, o bien (si el jugador así lo decide al principio del tratamiento) que sea eliminado un efecto psíquico leve. Un personaje nunca podrá tener más que sus puntos iniciales de Estabilidad. Si el personaje recupera esos puntos, de todos modos conservará los efectos de las tablas mencionadas, a no ser que realice de nuevo un tratamiento específico para esas

taras. Si la tirada pifa, el personaje perderá un punto de estabilidad si esto fuera posible, o sea, si tiene más de 0 puntos.

De todos modos, un personaje que ha perdido TODOS sus puntos de estabilidad perderá 1d3 de ellos definitivamente. Si el personaje tenía pocos, es posible que sea un enfermo irrecuperable.

Aquí están las tablas:

Tabla 23: Calidad del Hospital Psiquiátrico

Dinero	Pésima	Mala	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
0.000	2-7	8-10	11-12	—	—	—
50.000	2-4	5-9	10-11	12	—	—
100.000	2	3-7	8-10	11-12	—	—
250.000	—	2-4	5-9	10-11	12	—
500.000	—	2	3-7	8-10	11-12	—
1.000.00	—	—	2-4	5-9	10-11	12
2.500.000	—	—	2	3-7	8-10	11+

Tabla 24: Nivel de Asistencia y Tiempo de Tratamiento

Calidad del Centro	Nivel de Asistencia	Tiempo del tratamiento
Pésima	2	1d3 años
Mala	3	1d2 años
Regular	4	4d6 meses
Buena	5	3d6 meses
Muy Buena	6	2d6 meses
Excelente	7	2d6 meses

Las instituciones estatales hacen su tirada de calidad sobre un gasto total de 250.000 ptas., en general.

El paciente o sus representantes pueden escoger entre eliminar un efecto psíquico leve o subir un punto de Estabilidad si se supera la tirada de tratamiento, como

hemos mencionado, al principio del tratamiento, de modo que los doctores sigan un camino u otro para sanar al paciente. En cuanto a la eliminación de un efecto psíquico grave, el período de tratamiento es el doble, y la tirada para superar será Muy Difícil.

Otras reglas

El Movimiento

UN EJEMPLO DEL PESO DE DESVENTAJA

Un tipo con FUE 5 y AGI 2 que lleve 48 kg. de peso tiene 6 puntos de desventaja, con lo cual sólo podrá "correr" a $28 - (6 \times 4) = 4$ metros por asalto o desarrollar una velocidad "Máxima" de $37 - (6 \times 5) = 7$ metros por asalto. Si ese mismo tipo posee AGI 6, podrá todavía Andar a una velocidad de 4 metros por asalto o hacer jogging a 8 metros por asalto, con la consiguiente menor pérdida de Puntos de Fatiga. Un individuo con AGI 4 no podrá moverse si lleva encima peso suficiente como para alcanzar los 10 puntos de desventaja. ↑

Tabla 25: Movimiento

AGI	Máximo por Asalto	Correr	Jogging	Andar	Andar Despac.
1	33	25	11	5	1
2	37	28	12	6	2
3	43	32	14	7	3
4	47	36	16	8	4
5	50	38	17	9	5
6	57	43	19	10	6
7	60	45	20	10	7
Fatiga	3	1	1/10 mins.	1/30 mins.	1/60 mins.
Desventaja	5	4	2	1	1

La pérdida de PF asociada a cada velocidad es la dada en la penúltima fila. Las cantidades listadas son las máximas que se pueden desarrollar a ese régimen de movimiento. Si se aumenta la velocidad pasaremos a la siguiente columna de la tabla. Una excepción es Andar a la pata coja, que desarrolla la velocidad de Andar pero gasta tantos puntos de fatiga como Correr. Puede ser utilizada cuando un personaje ha sido herido de gravedad en una pierna. La otra excepción es la velocidad máxima, que puede ser aumentada haciendo una tirada abierta de FUE. Por cada nivel que se alcance sobre Difícil, se aumentará en 1d3 metros la velocidad máxima. Este esfuerzo supremo gasta 2 puntos extra de fatiga por asalto, se logre o no aumentar la velocidad con la tirada.

La última fila de la tabla se refiere a circunstancias desfavorables que implicarán una reducción en las tasas de

movimiento. Por cada punto de desventaja de terreno se restará esa cantidad en todas las columnas.

Estos números son característicos de un desplazamiento llano y sin problemas, y el DJ en vista de cada situación modificará las cantidades de la tabla; por ejemplo, si existen obstáculos en el desplazamiento, se considerarán 2 puntos de desventaja; así, un personaje con AGI 3 podrá correr a un máximo de $32 - (2 \times 3) = 26$ metros por asalto. O si el terreno es rocoso o arenoso, serán 3 los puntos de desventaja. Si hay desnivel leve en el terreno, tendremos 1 punto de desventaja, y muchos más si la inclinación es superior.

El peso también influye. A cada (FUE+3) kilos de peso (es el denominado peso de desventaja) que se porten debemos añadir un punto de desventaja. Esto también nos indicará el máximo peso que se puede llevar pudiendo moverse.

QUÉ CANSANCIO...

Un personaje con 15 Puntos de Fatiga recuperará 1 punto cada 2 mins. Otro con 10 puntos, cada 3 mins. Este tiempo es acumulable, no es necesario que se consuma de una vez, o sea, si el primer personaje citado pierde tres puntos de Fatiga y descansa 1 minutos, luego pierde otros tres y descansa otro minutos, recupera 1 punto porque ha descansado dos minutos, aunque no sean seguidos. †

EJEMPLOS DE FATIGA

Mantener en vilo alrededor del Peso Máximo sin moverse: 2d3 por asalto. Combate cuerpo a cuerpo atacando y defendiendo: 1 por asalto. Mantener en vilo sin moverse alrededor de la mitad del Peso Máximo: 1 cada minuto. Combate a distancia o cuerpo a cuerpo sin atacar: 1 cada minuto. Preparar un explosivo: 1 cada minuto. Conducir peligrosamente: 1 cada 5 minutos. Escalada: 1 cada 10 minutos. Reparar coches y maquinaria: 1 cada 30 minutos. Conducir: 1 cada 60 minutos. †

Saltar

Podemos saltar hacia arriba, hacia atrás y hacia delante en carrera (con una carrera

de al menos 10 metros; si sólo se corre de 4 a 9, las cantidades se multiplican por 0.75; menos o parado, por 0.5) la distancia en base a nuestra AGI. Veamos la tabla y expliquemos sus campos:

Tabla 26: Saltar

AGI	1	2	3	4	5	6	7	Tiro AGI	FUE
Arriba (cm.)	10	30	50	70	90	110	120	2 cm.	25 cm.
Carrera (m.)	0.5	1.8	3.1	4.4	5.7	7.0	8.3	0.2 m.	0.1 m.
Atrás (cm.)	10	40	70	100	130	160	190	2 cm.	10 cm.

Tiro AGI representa la cantidad que se eleva por cada nivel superado por encima de Difícil en una tirada abierta de AGI. FUE viene a ser lo que se le suma a la base de la tabla por bono en FUE. La tirada de AGI se realizará siempre que el personaje decida llevar a cabo un salto en cualquiera de sus modalidades.

En cuanto a los Puntos de Fatiga perdidos, cada salto resta 1 punto, si bien saltar hasta la mitad de la cantidad indicada en la tabla sólo resta 1 punto cada 1 minuto de saltos continuados. Saltar con tirada de AGI incluida, es otro punto adicional.

el tiempo requerido, el punto no se resta.

Para recuperar los puntos de fatiga, basta descansar, como es lógico. Un personaje recupera todos sus puntos de fatiga en media hora, de forma proporcional al tiempo.

Por último, si a un personaje le queda solamente 1 Punto de Fatiga, tiene un -1 a todas sus acciones por el cansancio acumulado.

El Sueño

Los Puntos de Fatiga

En general, toda acción violenta, de fuerza, rápida o estresante resulta en la disminución de puntos de fatiga. Aparte de la disminución en los casos de desplazamiento que ya hemos comentado, el DJ debe equiparar el esfuerzo realizado por una acción a la actividad desarrollada mediante el movimiento o a las citadas como ejemplo. Por otra parte, el DJ puede eliminar o cambiar alguna o todas las reglas sobre puntos de fatiga porque aunque dan realismo al juego, enlentecen a menudo el desarrollo de las partidas.

Si la duración de la acción es menor que

Los personajes necesitan dormir al menos 6 horas para estar a tope de sus posibilidades. Si se duerme menos, se debe pasar una tirada de Rutina de RES sumando las horas dormidas y restándole 6. Si se pasa, no hay problema, pero si no se pasa, el personaje tiene bono -1 a



las sus acciones, y deberá pasar tiradas Rutina de RES en situaciones aburridas monótonas (conducir por carretera, una guardia...), quedándose dormido si no las supera. Si insiste en dormir poco, el bono acumulable, y se podrá quedar dormido en cualquier momento, incluso de pie a las tres o cuatro días. Se recuperará cuando duerma 6 + el bono negativo horas. Además, cada hora de sueño volverá 1 punto psíquico al durmiente.

Rotura de objetos y materiales

Los objetos tienen una resistencia inherente a los golpes. De este modo, no es posible romper una pared de hormigón con puñetazos, o una puerta de bronce con un madero. Por otra parte, ciertos tipos de daño afectan menos a algunos materiales, como el fuego al metal o la piedra, por ejemplo. Todo esto queda reflejado en la correspondiente tabla de

Resistencia de los materiales a los ataques físicos.

La Resistencia es la tirada de Gravedad necesaria para afectar al material, con los bonos habituales. Si no se supera esta tirada, el material apenas es afectado por el ataque.

Los puntos de Aguante representan los puntos de daño que soporta el material antes de caer hecho añicos. Es suficiente con alcanzar la mitad de los puntos de Aguante para que un personaje pueda atravesar el obstáculo. Como vemos en la columna Puños, hay ciertos materiales irrompibles con las manos, y otros que restan gravedad. En general se considera que los golpes se dan con herramientas contundentes como martillos, picos o barras metálicas, o a base de balazos. Un florete o navaja tampoco será de mucha ayuda en la mayoría de los casos, como podemos ver en la columna dedicada a Armas Finas.

Si un material está dañado al menos en la mitad de sus puntos, su defensa por cobertura se ve reducida a la mitad.

**HAY VECES QUE ES MEJOR
UNA BUENA SIERRA
MECÁNICA...**

En efecto. Siempre que alguien necesita echar una puerta abajo, es más fácil hacerlo con una buena sierra mecánica que con una pistola, a no ser que sea un verdadero cañón. El DJ debe tener este tipo de cosas en cuenta al hora de aplicar las reglas, y no basarse simplemente en los bonos ofrecidos por las tablas, que están más orientados a un combate entre personajes (jugadores y/o no jugadores) que a la destrucción de materiales. †



Tabla 27: Resistencia de los materiales

Tipo de Resistencia	Resistencia	Grosor	Aguante por m ²	Puños	Arma Fina
Acero	16	1 cm.	1000	no	no
Piedra, hormigón	6	5 cm.	700	no	no
Cristal antibalas	4	1 cm.	100	no	no
Ladrillo	4	10 cm.	50	-4	-6
Madera	1	0,5 cm.	20	-4	-2
Kevlar endurecido	12	1 cm.	1000	no	no
Kevlar ligero	8	0,5 cm.	250	no	-2
Cuero	1	0,5 cm.	30	no	-2
Cristal	1	1 cm.	1	si	si





CAPITULO IV

MÁS ALLÁ DE LA RAZÓN

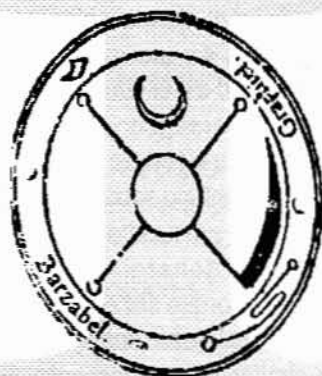
*“Los hombres no son prisioneros del destino,
sino de sus propias mentes”*

FRANKLIN D. ROOSEVELT

El mundo de lo paranormal en Phenomena es accesible a los jugadores en forma de talentos paranormales, ya sea de forma sucintamente, y de la Magia Ritual o simplemente de la Magia. No debes leer todo este capítulo, sino sólo los apartados correspondientes a los poderes que posees, o los que te indique el juego en todo caso.

Vamos a explicar la verdad sobre los poderes psíquicos y la magia que se va a usar en Phenomena.

Adelante...



Veamos las tiradas necesarias:

- Intuiciones: Complicado.
- Visiones de futuro cercano: Difícil.
- Vision de gran acontecimiento: Muy Difícil.
- Futuro en general: Formidable.
- Futuro nebuloso: Increíble.
- Futuro particular: Imposible.
- Ver todo, con detalle: Sobrehumano. †

Los Talentos Paranormales

En cada talento se indican las tiradas mínimas para lograr ciertos efectos. Utilizar un talento paranormal a propósito es fatigoso para el psíquico, y provoca la pérdida de 1 punto de Fatiga. Si el uso ha sido espontáneo (como pueda ser el caso de una visión que acude a nuestra mente), esta pérdida no se produce. Además, en cualquier caso se pierden 1d3 puntos Psíquicos.

El factor distancia es básico para varios de los talentos, por lo cual es comentado fuera de éstos. Se aplicará un modificador -2 cada vez que la distancia al objeto de nuestro estudio o que deseamos influenciar supere estos niveles de distancia:

Toque; 2 metros; 5 m.; 10 m.; 25 m.;
50 m.; 100 m.; 250 m.; 500 m.; 1 km.

Y sucesivamente doblamos el nivel de distancia desde 1 km. para seguir aplicando modificadores si es necesario. Un ejemplo: un psíquico desea utilizar la telekinesis para desplazar una piedra que está situada a 15 metros de distancia. Pues bien, eso significa que supera los niveles de distancia Toque, 2, 5 y 10 metros. Por tanto, tiene una penalización adicional de -8 a su tirada. Segundo ejemplo: una clarividente entra en una habitación y desea saber que ocurrió en su interior hace dos horas. En este caso, la penalización es cero, pues está en contacto con la habitación (no es necesario que toque las paredes). Último ejemplo: un telepirokinésico desea calentar una pistola que está en las manos de un mafioso a 1 metro de él. Supera el nivel de Toque únicamente, con lo cual tiene un modificador -2 a su tirada. Fácil, ¿no?. Como último comentario sobre la distancia, el DJ debe tener en cuenta que para la clarividencia en general el objeto de estudio no tiene porque ser el sujeto, sino un objeto personal suyo, una fotografía u otra cosa similar. Evidentemente, para

Contacto no entra en juego el factor distancia, al igual que para Viaje Astral.

Clarividencia



Este talento otorga la posibilidad de escudriñar pasados, presente y futuro. El uso de técnicas adivinatorias mediante una tirada de

Rutina de Ciencias Ocultas reduce a dificultad, dado que el vidente se ha ayudado de las cartas del Tarot, una bola de cristal para canalizar su energía, huesos, posos de té o las líneas de la mano, por poner algunos ejemplos. También los objetos personales y fotos pueden ayudar a reducir el nivel. Las premoniciones y el sexto sentido están totalmente relacionadas con este talento, como ya hemos comentado.

Existen modificadores a la acción:

- Uso de Ciencias Ocultas (Tarot, Bola Estrellas...): +2, variable según materia.
- Tocar a la persona implicada: +4
- Tocar objetos personales de la persona implicada o estar en su presencia: +2
- Fotografía de persona: +1

Los tres últimos no son acumulables entre sí, por supuesto. En el caso de utilizar Ciencias Ocultas, se deberá superar una tirada de Rutina.

En cuanto al tiempo necesario, queda a discreción del master; en general se requieren de unos segundos a 30 minutos por intento en general.

Contacto

La persona que posea esta habilidad es capaz de llamar la atención de los espíritus, de hacerse oír por ellos y de hacerse obedecer incluso. Los espíritus

manecen en el Limbo o plano Astral que son llamados por algo superior Exterior, a veces denominado el Cielo... el Infierno en otros casos. Otras veces los espíritus se quedan en el plano Primario, o sea, la Tierra, por alguna razón poderosa. Algunas almas pueden no querer acudir a la llamada por sólo ellos sino por otras razones, y entonces será más difícil hacerse obedecer. Incluso si vienen puede ser incómodo para todos.

Los modificadores:

Contactar con Espíritu guía: +4

El Espíritu Guía ayuda: +2

Alma no desea acudir o irse: variable según la fuerza del ser

Alma en el Exterior (Cielo): -6

Alma en el Exterior (Infierno): -2

Objeto muy personal o apreciado del alma en vida: +2

Persona querida por el alma: +3

Foto del sujeto en vida: +1

El Espíritu guía es un espíritu benigno, normalmente ligado al médium por algún lazo afectivo mientras vivía, y que acudirá a su llamada gustoso mientras permanezca en el Limbo, ayudándole a localizar almas en el Limbo o incluso a veces en el Primario. Se puede obtener un espíritu guía con 1 punto de Historial en Contactos.

Para convocar a un alma en particular hay que conocer su nombre y algo de él que forme una imagen mental que proyectará el médium para llamar su atención. Esto puede ser una persona querida por el espíritu, un objeto apreciado por él o una simple foto. Los bonos por estas tres cosas no son acumulables, el espíritu sólo es atraído por lo más llamativo de ellas.

Los espíritus volverán al lugar de donde procedieron cuando el médium lo desee, excepto si el espíritu es malvado. En general, los espíritus malvados son peligrosos, no desearán volver, pueden intentar agresiones o lanzar improperios y amenazas a los personajes, o incluso suplantar a otro espíritu si es muy inteligente. Se les puede obligar a volver

a su lugar de origen superando la tirada correspondiente (modificada según el poder de la criatura), o bien convenciendo. Pero ojo, si se le intenta



obligar, el espíritu puede volverse agresivo, si es que no lo era ya, e iniciar una posesión o intentar algo igualmente desagradable si posee los poderes necesarios. Otras veces, los espíritus malvados directamente intentarán poseer al médium o a alguno de los presentes. La gran mayoría de los espíritus malvados no son muy poderosos, pero hay algunos que sí lo son, y todo médium deberá aprender a guardarse de ellos.

Se puede colaborar para traer un espíritu, si bien uno de los médiums debe ser el foco. Cada médium colaborando debe superar la tirada, si bien cada 2 médiums más se tiene un +1 para todos. No pueden colaborar más de 7 médiums en este sentido, y es posible llamar la atención de este modo de espíritus poderosos no precisamente benignos.

Por último, comentar que no es posible pedir que los espíritus que vengan provengan sólo del Cielo, del Infierno, o del Limbo.

Telepatía

- Capacidad de captar las mente de otros e interpretar sus pensamientos. La distancia aumenta la dificultad.

Y los modificadores:

- Mente prevenida no desea ser leída: -2.

ACCIONES DE CONTACTO

- Acudir cualquiera, Expulsar alma: Complicado.
- Cualquiera de un grupo numeroso: Difícil.
- Alma en particular: Muy Difícil.

ACCIONES DE TELEPATÍA

- Detectar presencia: Rutina.
- Emociones recientes e intensas: Complicado.
- Pensamientos generales: Difícil.
- Recuerdos generales: Muy difícil.
- Pensamientos concretos: Formidable.
- Recuerdos concretos: Increíble.. †

ACCIONES DE PROYECCIÓN

- Sugestión leve, telepatía a la vista: Complicado.
- Disrupción física leve: Difícil.
- Sugestión mayor, curación leve: Muy Difícil.
- Disrupción física mayor: Formidable.
- Control Mental, Curación mayor: Increíble.
- Locura: Imposible.
- Muerte: Sobrehumano. †

- Mente entrenada no desea ser leída: variable.
- Mente desea ser leída: +2.
- Sujeto no se encuentra a la vista: -4.
- No se conoce al sujeto no a la vista: -4.
- Sujeto rodeado de mucha gente: -2.
- Distancia: variable.

Una mente puede ser entrenada para evitar que se interpreten sus pensamientos. Esto se lleva a cabo mediante cálculos mentales engorrosos, repetición de ideas sin sentido, pensar en idiomas complicados o en clave, dejar la mente en blanco, etc. En general, no se puede escudar la mente de una detección simple. El estado normal de una mente no es receptivo a una lectura, por lo cual si el sujeto está prevenido y desea ser examinado, puede dejar su mente libre y tranquila para la lectura.

Proyección

Capacidad de influir en la mente de otros, mediante sugestión, disrupción psicosomática, locura, curación, etc. En este caso, la telepatía no lee los pensamientos, sólo proyecta los propios.

Los Modificadores son los mismos que para la Telepatía, pero en este caso, dado que pretendemos imponer unas pautas en un alma ajena, no sólo leerlos como en el caso de la Telepatía, estamos cometiendo una intrusión en un alma. Por ello, deberemos enfrentar las psiques mediante una tirada de enfrentamiento de Fuerzas Psíquicas (Aura + VOL + 2d6). Si el objetivo pierde, se sigue normalmente con el proceso de proyección. Pero si el objetivo gana o empatía, el sujeto que pretende la proyección es rechazado y no puede volver a intentar una proyección en ese sujeto por espacio de (10 - Proyección) horas.

Entendemos por sugestión leve una indicación suave de qué debiera hacer

alguien que duda, inclinar la balanza si está equilibrada. Es decir, si no sabe que escoger de una carta en un restaurante le sugerimos que elija el Bacalao al Pil-Pil; o si no sabe que baza jugar en una partida de tute, le indicamos que "escogerá". Una sugestión mayor es una indicación de una acción de comportamiento. Por ejemplo, se indica a un objetivo que tiene ganas de ir a comer algo especial; o que debería comprar una revista concreta. Nunca se puede forzar con una sugestión mayor a un individuo a hacer algo en contra de sus convicciones o de su comportamiento habitual. Si una persona nunca jamás ha comprado una revista del corazón porque está en contra de la prensa rosa, no podremos obligarle a comprar "Hola". El Control Mental es simplemente eso, dictamos al sujeto lo que debe hacer y este lo hace sin más. Tampoco se puede forzar a una persona de este modo al suicidio ni a matar a sangre fría, pero todo lo demás prácticamente sí. El último paso de proyección es el provocar la Locura, se asalta la mente del sujeto y se le obliga a hacer cualquier cosa, quedándose completamente loco, perdiendo todos sus puntos de Estabilidad.

La disrupción física es actuar sobre el cuerpo físico del sujeto, a través de su Esencia para llegar desde el alma al cuerpo. La disrupción leve es provocar un picor fuerte, un leve dolor de cabeza, estornudos, escalofríos o molestias similares. La disrupción mayor puede provocar males mayores, como una jaqueca intensa, fuerte dolor de huesos, frío o calor intensos, e incluso la pérdida de 1 Punto de vida a través de derrames internos o afecciones de los órganos. Por último, la Muerte provoca infartos, embolias y afecciones similares que matarán al objetivo si no supera una tirada Complicada de RES, y aun así perderá todos sus puntos de Fatiga, quedando inerte.

La curación leve es elevar 1 Punto de Vida al sujeto influyendo en su cuerpo cicatrizando sus heridas. La curación mayor es igual, pero sube 1d3+1 puntos de vida, además de sanar enfermedades.

Telekinesis

El sujeto es capaz de provocar la aparición de fuerzas que moverán objetos o personas. Los factores más importantes son la distancia y el peso, claro está, y además la velocidad a que se desee mover el objeto.

Modificadores:

Masa 10 gramos: +4

10-100 gr.: +2

1 kg - 2 kg: -2

2 - 5 kg: -4

5 - 20 kg: -6

20 - 50 kg: -8

50 - 100 kg: -10

Cada 100 kg más: -2

Distancia: variable.

Velocidad: base de 0,5 km/h, o lo que sea lo mismo, unos 14 cm/seg. Si el psíquico desea moverlo más deprisa, deberá aplicar una penalización de -2 cada vez que se doble la velocidad, esto es, moverlo a 4 km/h., significará un modificador -6 a su tirada. Si no la pasa, significa que el objeto irá a la máxima velocidad que haya dado la tirada.

El objeto deberá ir al menos a 1 m/seg (3,6 km/h.). si el psíquico desea hacerlo con él, lo que requiere una tirada de Complicado a -6, o Muy Difícil si el objeto se mueve por el aire.

Telepirokinesis

Capacidad de provocar igniciones, quemar o derretir a distancia. Los factores de dificultad son la distancia y el material. El volumen también influye. El psíquico puede decidir dejar la tirada de telepirokinesis abierta en cuanto a temperatura y calentar lo más que pueda el volumen que decida del material complicado.

Modificadores:

Distancia: variable.



• Volumen: variable.

El metal molesto provoca un -2 a toda tirada que implique utilizar ese metal. Si se toca más de 1 minuto, provoca ampollas y quemaduras. Si está muy caliente, como puede ser una plancha, provoca ampollas y quemaduras, y deja inútil una mano o un pie por un par de semanas si cubre el miembro por completo. Si el metal muy

ACCIONES DE TELEKINESIS

- Mover arrastrando: Complicado.
- Mover por aire: Muy Difícil.

ACCIONES DE TELEPIROKINESIS

- Encender yesca, mecha, metal templado: Complicado.
- Encender papel, tela sintética, metal molesto: Difícil.
- Quemar tela natural, madera, plástico, carne, metal muy caliente: Muy Difícil.
- Derretir plomo, estaño, quemar madera mojada, metal abrasa: Formidable.
- Derretir piedra, poner metal al rojo vivo: Increíble.
- Fundir metal: Imposible. †

VIAJE ASTRAL

- Abandonar el cuerpo físico (desdoblamiento): Difícil.
- Viajar despacio (hasta 10 km/h.): Rutina.
- Viajar normal (11-50 km/h.): Complicado.
- Viajar deprisa (51-200 km/h.): Difícil.
- Viaje a gran velocidad (201-500 km/h.): Muy difícil.
- Viaje sin límite (más de 500 km/h.): Formidable.
- Desplazamiento instantáneo: Increíble.
- Atravesar Plano de Existencia: Formidable.
- Permanecer media hora más en viaje astral sin pérdida de Esencia: Difícil.
- Distinguir detalles (letras de libro): Difícil. †

caliente cubre al menos una localización por entero, provoca la pérdida de 1 PV por cada asalto en contacto con el material en esa localización. El metal abrasador o al rojo vivo provoca la pérdida de 1 PV si se toca un asalto. El metal fundido es equiparable en daño a un incendio infernal en la localización que toque, o sea, 1d2 PV perdidos en esa localización por cada asalto.

El volumen es fundamental. Por cada litro más allá del primero que el psíquico desee calentar, se aplicará un bono -1 a la tirada.

Viaje Astral

Esta difícil disciplina permite al psíquico separar su alma y aura de su cuerpo físico, e incluso atravesar los distintos planos de existencia si posee un gran control de los viajes astrales. El cuerpo queda unido al alma a través de la Esencia, que el viajero astral manipula para permitirle escapar de la prisión del cuerpo físico, y que vislumbra como si de un hilo plateado se tratase, uniendo al cuerpo y al alma. Muchos llaman a la Esencia con esta forma el *hilo de Ariadna*. Para que otros puedan distinguir este hilo plateado, deben utilizar la habilidad de Visión Mística.

Modificadores:

- Uso de Ciencias Ocultas: +2 al desdoblarse

Para abandonar el cuerpo físico, el sujeto debe cerrar los ojos y "pasar el control" a los ojos de su alma, que es una forma de describir las sensaciones visuales que se captan sin el cuerpo físico. Entonces, tras superar la tirada y pasar unos segundos, el alma y aura abandonan el cuerpo. Este se derrumbará al suelo si no está en una posición más o menos estable, como sentado o en la posición del loto. Si el sujeto realiza algún ritual con relajación, incienso, posición del loto, ungüentos u otras técnicas deberá superar una tirada de Rutina de Ciencias Ocultas, y obtendrá el bono indicado sólo para el desdoblamiento. Los "ojos" del alma ven las formas distorsionadas y retorcidas en ángulos imposibles, y sólo la experiencia y mucha concentración acostumbra al sujeto a este tipo de visión.

Una vez separados cuerpo y alma, el ente espiritual no está sujeto a las leyes físicas y podrá atravesar paredes y volar sin problemas. Pero para empezar a moverse deberá superar una nueva tirada como se indica arriba. Si se desea moverse a la mayor velocidad posible, se realiza una tirada abierta, de modo que se moverá a la velocidad que indique lo que haya sacado.

Para atravesar Planos de Existencia, el viajero deberá rasgar el tejido de la realidad, y llevar su alma a donde desee por sus propios medios superando la tirada correspondiente. Se dice que existen portales que permiten el paso a otros planos sin esfuerzo.

El tiempo que un viajero puede estar separado sin peligro de su cuerpo físico es igual a tantas horas como nivel tenga en Viaje Astral, si bien puede arriesgarse a permanecer más tiempo si lo desea superando la tirada indicada. Cada vez que falle, se perderá un punto de Esencia. Si pierdes toda tu Esencia, tu personaje morirá. Además, la Esencia no es fácil recuperarla.

El uso de Talentos del personaje mientras está desdoblado está completamente permitido, y además no provoca la pérdida de puntos de fatiga, dado que su cuerpo apenas sufre las consecuencias de lo que hace el alma. Igualmente, el viajero astral apenas siente lo que le ocurre a su cuerpo. Sólo si recibe daño en forma de puntos de Vida el viajero astral lo nota ligeramente. Si el cuerpo físico muere definitivamente, la Esencia vital se disipará y el personaje morirá.

Si un psíquico con Visión Mística examina el cuerpo de un viajero astral, descubrirá que carece de Aura, si bien identificará al hilo plateado que se aleja como la Esencia del sujeto. Asimismo, si se sondea el cuerpo físico con P.E.S., se captarán reminiscencias de una existencia provenientes más bien del hilo plateado, pues el alma ya no está en el cuerpo.

Un viajero astral tiene además la posibilidad de provocar combates espirituales, enfrentando su Fuerza Psíquica con la de otro espíritu, si bien sólo para la ocupación de un lugar de cuerpo físico.

Visión mística

El talento permite ver energías que se ve, las auras místicas que todos los seres poseen, incluso los espíritus. Las plantas también tienen un aura muy débil, interpretable pues no tienen consciencia. También se interpretan según sus brillos, colores y comportamiento, averiguando carácter, estado anímico y físico, sexo, edad, incluso si alguien está poseído. Las llamadas auras Kirlian son una buena aproximación, y aquí tenemos un breve código de colores. La característica es destacable a mayor intensidad del color. En general no se presentan solas, sino en una nebulosa de colores. Sus combinaciones son muy interpretables, dependiendo de la situación:

Amarillo: Miedo. **Azul:** Rabia. **Blanco:** Pureza. **Dorado:** Bondad. **Gris:** Enfermedad. **Naranja:** Vida. **Negro:** Corrupción, maldad. **Plateado:** Justicia. **Rojo:** Dolor, Agresión. **Turquesa:** Celos, Odio, Envidia. **Rosa:** Deseo sexual. **Movimientos rápidos:** nerviosismo, inquietud. **Colores cambiantes:** indecisión, desequilibrio mental. **Chispas brillantes u oscuras:** Magia buena o mala.

En una lectura del Aura detectamos dos esquemas muy diferenciados, es posible que ese cuerpo este poseído, o bien que sea un esquizofrénico. Por otra parte, los colores no se mezclan, es decir, de pureza de rabia no sale azul claro, sino franjas e

hilos de colores azules y blancos ondulantes. Un azul claro sería una ligera rabia.

La magia se puede detectar con la Visión Mística. Todo encantamiento o conjuro con duración deja rastros de diminutas esquivras o chispas plateadas si son buenas o al menos no le causan mal al individuo, u oscuras si son malas, en el Aura o alrededor del objeto encantado. Para averiguar el tipo de conjuro, es posible hacerlo si se posee algún nivel de Ciencias Ocultas, pero es muy dificultoso.

No hay modificadores para la lectura del Aura. No hay modo de esconderla ni de facilitar su examen. Por supuesto, debe estar a la vista el Aura bajo estudio. El místico debe saber que a mayor tamaño del Aura, mayor poder del individuo u objeto a que pertenece.

Las Pifias en los Talentos

Una tirada de uno doble provocará una tirada en la siguiente tabla, pues significa que se han liberado energías incontroladas que pueden provocar graves daños al psíquico.

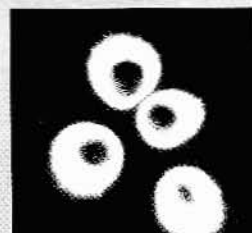
Tabla 28: Pifias en los Talentos (d6)

d6	Resultado
1	-1d2 Puntos de Aura. Has forzado tanto tus energías psíquicas que las has debilitado quizás irremediablemente. Si alcanzas los 0 puntos de Aura, tu espíritu se disipará sin más al no poseer la protección del Aura.
2	-1d2 Puntos de Esencia. Se ha abierto un conducto al Plano Astral por un instante que ha absorbido tu propia energía vital.
3	Estallido de energía que daña tu cuerpo. Un tiro de Gravedad con modificador +2. Puedes recurrir a asistencia médica incluso si alcanzas los 0 puntos de Vida, pero no si la herida es de muerte instantánea, en cuyo caso te has achicharrado por dentro y por fuera.
4	-1d2 Suerte. Las energías psíquicas te han descabalado.
5	-1d2 Talento paranormal. Tu alma ha perdido parte o toda su capacidad debido a forzarla demasiado.
6	Inconsciente 1d6 días, pérdida total de los Puntos de Fatiga. El inútil flujo de energía ha agotado tu cuerpo y tu mente.

ACCIONES DE

VISIÓN MÍSTICA

- Ver el Aura: Fácil.
- Ver magia y si es buena o mala: Fácil.
- Intensidad: Rutina.
- Averiguar sexo: Complicado.
- Ver maldad, bondad, posesión o locura: Difícil.
- Averiguar carácter general de conjuro: Muy Difícil (sólo con Ciencias Ocultas).
- Carácter, intenciones inmediatas, estado de ánimo: Muy Difícil.
- Pasado Importante: Formidable.
- Pasado en General: Increíble.
- Pasado Concreto: Imposible. †



Fotografía Kirlian

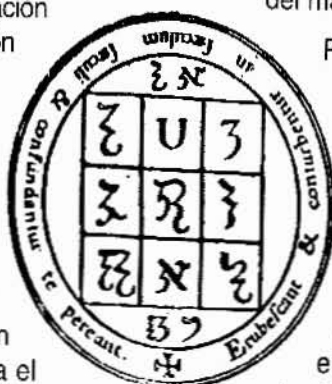
**"¿Qué me vas a
convertir en
«qué»?... ¡Ja!...
¡J...croac!
¡Croac!"**

UN INCRÉDULO

La Magia Ritual

La Magia Ritual ha sido conocida por el hombre desde tiempos remotos, pero ciertas facciones se han encargado de desterrar y eliminar a los practicantes de las artes místicas. Así, los hechiceros, magos, taumaturgos y demonólogos viven reclusos, escondidos o aislados en su mayor parte. En algunos casos son capaces de reunirse clandestinamente para proseguir sus prácticas y estudios sobre las artes arcanas. No todo el mundo puede dedicarse a estudiar magia. Es una difícil y rigurosa disciplina y un duro aprendizaje lo que hace al mago ser poderoso, y un largo camino de sacrificios lleva desde la iniciación como Aprendiz a la coronación como Adepto.

En sí, la magia representa el verdadero Poder. Poder para hacer y deshacer la realidad y lo que creemos es la realidad, poder para manipular fuerzas y elementos, poder para el bien y, en los peores casos, para el mal. Los poderes psíquicos no tienen la versatilidad que proporciona la magia, son mucho más limitados, aunque también son más fáciles de dominar si se posee un talento paranormal innato. Pero vayamos por partes.



llamados nodos y usar esa energía para sus deseos. A mayor poder del conjuro, mayor debe ser el tamaño del portal. Mayor es la dificultad para lograr crearlo. Por cierto, un gran portal desencadenará un cataclismo sobre la Tierra, así que los magos suelen tener mucho cuidado con lo que hacen. Los nodos se abren mediante las denominadas Runas. Las Runas son objetos, símbolos o palabras que tienen una determinada energía propia, están enlazados de alguna manera desconocida con el Plano Místico y fueron descubiertas como tales por los estudiosos de la magia. Así, una runa podría ser la palabra "abracadabra", usada tan a la ligera por cualquiera, así como el símbolo de la cruz cristiana. Todos los conjuros tienen runas materiales para su realización, pero pueden ser sustituidos por gestos con mayor esfuerzo por parte del mago.

Por último, es necesario comentar que la magia deja una huella que se puede detectar con Visiones místicas. La energía del plano de la magia pura se ve en forma de pequeñas esquirlas plateadas en la Aura del individuo u objeto encantado mientras dure el hechizo. Un experto psíquico con conocimientos de magia puede incluso identificar el carácter del conjuro en cuestión.

El origen de la Magia. El Plano Místico y las Runas

La magia surge de un plano paralelo al nuestro. Es el plano de la Magia Pura o Plano Místico, un plano infinito de energía mística. Los magos conocen la manera de abrir diminutos portales interplanares

Los niveles de poder. Sortilegios, Conjuros y Magia Ancestral

Los magos inician sus conocimientos mediante la lectura de gruesos tomos o bajo el tutoraje de un maestro. A partir de la toma de contacto con las Ciencias Ocultas, podemos afirmar que el personaje es un Aprendiz de mago. Esto es sencillo. A partir de aquí, aprenderá sus primeros Sortilegios o Conjuros

res, magia sencilla con efectos sencillos pero sorprendentes que le harán para desfogarse sin correr riesgos. Cuando los domine completo, lo cual puede llevar años de enseñanzas, será el momento de pasar a la enseñanza de los Conjuros Mayores, los Conjuros, más poderosos que los anteriores y también más peligrosos. Entonces será reconocido como Aprendiz Superior o Iniciado. A partir de aquí el camino es arduo, y mucho tiempo debe transcurrir para pasar al siguiente escalafón. Una vez dominados por completo también los conjuros mayores, el iniciado será llevado por los caminos de la Magia Ancestral, la más poderosa de todas. Con la magia ancestral, el mago podrá volar, dominar las mentes de los hombres, resucitar a los muertos y usar las fuerzas de la naturaleza a su antojo. Los Conjuros Supremos, aquellos con los que la tierra tiembla y los cielos se estremecen. Entonces y sólo entonces será reconocido como Adepto y Señor de la Magia.

Las Fuerzas Oscuras

Un mago se ve a menudo tentado por la utilización de la magia para su propio beneficio, en detrimento de otros. Debe guardarse de estos usos malintencionados, pues hay fuerzas más allá del conocimiento humano que velan para que no se produzcan abusos de las energías del Plano Místico. Estos entes son las Fuerzas Oscuras, seres místicos o demoníacos que pueden dañar al individuo que utilice la magia para su propio provecho dañando a algún otro ente.

Se sabe que a veces los magos se alían con las fuerzas oscuras para que no les destruyan, y éstas mismas les otorgan poderes especiales a cambio de sacrificios propios y ajenos que harían estremecer al más osado. Son los nigromantes, magos oscuros y egoístas que sólo persiguen la destrucción y su propio beneficio en todo lo que hacen. Un mago cabal debe

protegerse de los nigromantes e incluso intentar acabar con ellos, pues destruyen todo lo bueno que hay en la magia.



Las reglas de la magia

En Phenomena, la magia se lleva a cabo mediante un sencillo sistema de bases y modificadores, del mismo modo que el resto del juego. Lo primero, el personaje debe conocer el conjuro que desea ejecutar. Tras su creación, el personaje conoce dos sortilegios, o bien un conjuro mayor, a elegir, por cada nivel en Biblioteca si posee algún nivel en Ciencias Ocultas.

Los conjuros normalmente son prácticamente fijos y tienen un cierto ritual a seguir consistente en gestos, materiales y palabras o cánticos. Pero al mismo tiempo pueden graduarse en ciertos parámetros como son la distancia o la duración. Por otra parte, luego veremos con detalle como se pueden "improvisar" conjuros en un breve espacio de tiempo, para utilizar en el momento.

Una vez determinado y conocido el conjuro, el mago intentará forzar la creación de un nodo que le proporcione la energía precisa para su conjuro, y manipulará esa energía a través de las runas y de su propia energía y voluntad para que haga lo que él o ella desea. Esto se lleva a cabo en el juego mediante una tirada de Fuerza Psíquica que deberá superar un nivel indicado por una serie de modificadores. Estos modificadores vienen dados por el objetivo del mago y el volumen de ese objetivo, el tiempo de ejecución del conjuro, la distancia al objetivo, la duración del conjuro una vez que resulta efectivo, los materiales y las circunstancias empleados en su ejecución. En este caso no se utiliza el sistema normal de niveles de Phenomena sino el

AHORA VERÉIS...

Raviani, un hechicero italiano, decide evaporar el agua de una bañera para impresionar a sus enemigos. Decide realizar la tirada abierta para afectar al mayor volumen posible. Después de sumar los modificadores, necesita una tirada de 17 sin tener en cuenta el volumen. Raviani tiene una Fuerza Psíquica de 11. Lanza los dados y obtiene un 9. En total 20, 3 más de lo que necesitaba. Tras esto, se mira en la tabla de volumen y vemos que afecta hasta 100 litros con esos 3 puntos. No vacía la bañera, pero no está nada mal. Sus enemigos huyen despavoridos ante el poder del mago. †



A continuación describimos unos cuantos conjuros de ejemplo en los cuales el DJ puede basarse para dar sus conjuros iniciales al PJ o a sus hechiceros PNJs. En primer lugar va el nombre, seguido del tipo de conjuro (sortilegio, mayor o ancestral) y el nivel básico a superar teniendo en cuenta sólo la tabla de circunstancias. Después se da una somera descripción y los materiales a emplear aparte de los gestos y palabras. Estos conjuros admiten mucha variación. Por ejemplo, el conjuro de bendición puede ser convertido por el DJ en otro que aumente la presencia con sólo cambiar la SUE por PRE en el conjuro y poniendo nuevos materiales si se desea. Ser imaginativo con los componentes puede llevar a nuevas y emocionantes aventuras en busca de materiales supuestamente inexistentes, como sangre de dinosaurio, el cuerno de un unicornio o las plumas de un ave de fuego, por lugares recónditos e inexplorados.

Bendición. Sortilegio, 8. Proporciona al objetivo +1 a SUE durante la duración establecida. También se utiliza para bendecir elementos, como en la religión cristiana ocurre con el agua. Materiales: ninguno.

Consagrar. Sortilegio, 8. Proporciona a un objeto un punto de AURA por la duración del conjuro. A menudo se utilizan objetos consagrados para ciertos conjuros. En la religión cristiana se utiliza este rito. Materiales: líquido bendito.

Detectar Magia. Sortilegio, 12. El mago provoca que le sea posible ver la magia, mediante nivel 1 de Visión Mística. Si ya posee Visión Mística, este conjuro se la aumenta 1 punto, y tiene un +4 a la tirada (ya que no debe subir desde nivel 0 el Talento). Después deberá

numérico normal, dado que los márgenes son muy elevados. El número a superar por la tirada de Fuerza Psíquica será el resultado de sumar todos los modificadores de las tablas que damos a continuación. Este nivel suele venir dado

por una base de la cual el mago toma una nota, y luego suma las variaciones. El mago deberá tener a mano las tablas de conjuros para calcular la dificultad de sus conjuros.

Tabla 29: Objetivo del conjuro

Objetivo	Modificador
Objeto inanimado	0
Vegetal	1
Sujeto que conoce que va a ser conjurado y lo consiente sin resistencia, o el propio mago	AURA del objetivo
Objetivo en general	Fuerza psíquica del objetivo
El sujeto es mago, se da cuenta de que está siendo conjurado y se resiste al conjuro	Fuerza psíquica + VOL de mago objetivo
Objetivos adicionales	2

Como vemos, los magos tienen una inherente resistencia a los conjuros si no desean ser hechizados, debido en gran parte a su contacto con el plano místico y a sus conocimientos arcanos.

La VOL del sujeto actúa incluso estando inconsciente, dormido o desprevenido, pues no pertenece al consciente, sino que siempre existe con el alma del individuo en su inconsciente más oculto.

Un mago tiene que sobrepasar su propia Aura debido a que no depende de nosotros el que nos proteja, sino que siempre procura aislarnos de influencias místicas o psíquicas externas, nos guste o no. Los objetivos adicionales suman todos su posible AURA y VOL si es necesario como si fueran objetivo único y además se añade un +2 como vemos en la tabla.

Tabla 30: Volumen del objetivo

Hasta (litros)	1	5	25	100	500	2.000	10.000	100.000	Sin límite
Modifi.	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+10	+12

Los conjuros dirigidos al alma de un individuo deben afectar sólo "1 litro" por cada alma afectada.

El hechicero puede elegir realizar la tirada de Fuerza Psíquica abierta para afectar el mayor volumen posible del objetivo,

con lo cual se mirará la tabla a posterior con los modificadores que sobren. Esta regla no es aplicable a objetivos adicionales, es decir, el mago no puede dejar abierto el número de personas afectadas por un sortilegio.

Tabla 31: Tiempo de ejecución del conjuro

Hasta	1 as	6 as	1 h	6 h	1 día	1 semana	2 meses	1 año o más
Modifi.	+4	+2	+1	+0	-1	-2	-3	-4

Tabla 32: Distancia al objetivo

Hasta	Toque	5 m.	10 m.	25 m.	50 m.	100 m.	250 m.
Modifi.	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

Tabla 33: Duración del efecto del conjuro

	Instantáneo	1 as	6 as	1 h	5 h	1 día	1 sem.	2 mes.	1 año
Modifi.	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8

modificadores por distancia, tiempo y volumen afectan a lo que marcan o modifican. A partir de 250 m., cada vez que se duplica la distancia, el modificador aumenta en una unidad. O sea, 500 m. +7, 1 km. +8, etc. En el caso de la duración, a partir de un año, cada múltiplo diez que aumente la duración es un modificador adicional hasta un máximo de +12. Es decir, 10 años es +9, un siglo +10, etc. Si queremos que sea permanente, el bono es +12.

El conjuro de duración instantánea se refiere a que el efecto del conjuro ocurre en un breve instante, como un golpe, un pinchazo, romper un objeto o algo similar. Los efectos creados por el conjuro pueden permanecer, dado que son completamente reales. Si un conjuro provoca que algo se rompa o que alguien recupere un punto de vida, esos

efectos permanecen. Un efecto es estable y permanecerá cuando no está en contra de alguna ley físico-químico-biológica. Por ejemplo, curar un punto de vida permanece, pero no permanecerá si se aumentan sobre el máximo inicial los puntos de vida, dado que es una situación contraria a la naturaleza biológica del individuo. Igual ocurre si aumentamos las características, es algo irreal que debe tener al menos 1 asalto de duración para surtir efectos visibles. Lo mismo ocurre con volar y conjuros similares.

Al igual que con el volumen, el mago puede decidir realizar la tirada abierta sobre la duración del conjuro o sobre distancia, pero no se puede realizar una tirada abierta sobre más de una tabla, debido a la indeterminación del conjuro ("te sobran 5 puntos... ¿dónde los pones, en distancia, duración o volumen?").

Tabla 34: Calidad de los materiales

Calidad	Supremos	Buenos	Regulares	Malos	Sin materiales
Modifi.	variable	0	+1	+2	+6

En general los materiales son Buenos, pero hay veces que no, y es el DJ el que debe juzgar la calidad real. Por ejemplo, el mechón de pelo de un lobo es un buen material, el de una loba es Regular, el de un lobo malo. Sería Supremo si el lobo hubiera sido un magnífico ejemplar y el jefe de la manada, o si fuera un príncipe lobo de Transilvania. Es el DJ

el que tiene siempre la última palabra en cuanto a los bonos por materiales supremos. Los materiales son

más difíciles de encontrar y más caros a mayor cantidad de puntos a superar.

La tabla de Circunstancias del conjuro es la más importante de todas, pues es la que define el conjuro por lo que hace.

El punto más complicado de esta tabla consiste en interpretar las paradojas físicas y químicas y las reducciones de leyes. Algunas paradojas físicas generales pueden ser: anular la ley de la gravedad, provocar calor espontáneamente, generar movimiento espontáneo, transportar objetivos sin pasar por el espacio intermedio (teleportación), obtener energías de la nada (fuego o rayos), etc. Las paradojas químicas y biológicas son

recorrir a las tiradas normales del talento. Materiales: cristal de cuarzo puro.

Mal de ojo. Sortilegio, 12. El objetivo tiene -2 a todas sus tiradas de SUE. Materiales: sapos, arañas y culebras.

Mente lúcida. Sortilegio, 6. Proporciona al objetivo un +1 al conocimiento elegido por el mago en su próxima o próximas tiradas, según la duración. El objetivo ingiere parte del humor de un ojo de mono con tinta china restregado por un pergamino runado. Materiales: pergamino runado, tinta china, humor de ojo de mono.

Protección contra espíritus y magia. Sortilegio, 7. +1 a AURA. Los materiales se frota o espolvorean sobre el objetivo. Materiales: Pétalos de rosa, polvo de tiza blanca.

Voluntad de hierro. Sortilegio, 14. Modificador +3 a la VOL del objetivo. El objetivo ingiere las semillas junto a las limaduras de hierro machacado todo con el granito. Materiales: limaduras de hierro, trozo de granito, semillas de café.

Curación Natural. Mayor, 11. +1 a Vida. El objetivo sana milagrosamente de una herida o rotura de huesos. Se prepara un ungüento con los materiales y se frota sobre la herida. Materiales: corazón de águila, papaya, zumo de limón, leche de cabra joven.

Expulsar espíritu. Mayor, 24. Un espíritu es obligado a abandonar un lugar o persona si está poseído. En este segundo caso, se puede utilizar también la Fuerza Psíquica del poseído como modificador negativo. Los exorcistas utilizan este conjuro a menudo. Materiales: agua bendita, símbolos sagrados y consagrados.



Filtro de amor.

Mayor, 22. El sujeto se enamorará de la primera persona que vea tras la ingestión del brebaje preparado, sólo por el tiempo que dure el conjuro, claro. Materiales: mantis religiosa, pétalos de amapola, sesos de gorrión.

Fuerza de león.

Mayor, 16. El objetivo gana +2 a FUE. Materiales: Pelo de melena de león, sangre fresca de león.

La herida de Cristo.

Mayor, 12. -1 Vida. El objetivo recibe una herida superficial en forma de corte grande y sangrante. Materiales: diente de tigre molido, puñal de hierro puro grabado con runas y consagrado, vino tinto, piel de cobra recién mudada.

Bola de fuego.

Ancestral, 16. El mago crea fuego en el aire. Puede decidir el volumen afectado y donde sitúa la deflagración, por supuesto. Una bola de fuego de hasta 1 litro es un fuego pequeño, hasta 25 litros equivale a un incendio medio, hasta 500 grande y mayor es infernal (ver tabla de daño por fuego). Si no se le da duración al conjuro, el fuego sólo provocará que se chamusque la piel el afectado ligeramente, así como su ropa. Precisa al menos de un asalto para hacer el daño indicado. Materiales: azufre, piel de salamandra muerta a pleno sol de verano, carbón.

Levitar.

Ancestral, 15. El mago controla la fuerza de gravedad lo suficiente como para hacer que un objeto se alce en el aire a unos 0,5 metros por segundo. El resultado de la mezcla de los materiales se espolvorea o frota por lo que debe levitar. Materiales: alas de mariposa, hígado de murciélago, serrín, polvo de diamante, fuego.

Crear muertos vivos.

Ancestral, 31. Seres muertos son animados por la duración del conjuro y se les puede ordenar algo simple que obedecerán. Este conjuro

operaciones místicas incluso más complicadas, y suelen estar todas agrupadas bajo la denominación de transmutaciones químicas, tanto orgánicas como inorgánicas. Convertir plomo en oro, o la carne en piedra, es una paradoja química. Resucitar muertos o rejuvenecer son paradojas biológicas. Un mago sutil nunca necesita crear paradojas, si bien los magos más poderosos las utilizan a menudo para provocar sorprendentes efectos. Necesitan directamente energía del plano místico y en grandes cantidades, y en el caso de las paradojas químico-biológicas, además requieren una manipulación extremadamente hábil a través de las runas.

Las reducciones o aumentos de leyes físico-químico-biológicas son parecidas a las paradojas, pero sin transgredir ciertos límites. Por ejemplo, pueden hacer que algo caiga más despacio reduciendo el efecto de la ley de la gravedad, o pueden hacer que se envejezca más despacio variando leyes químico-biológicas. No pueden invertir efectos o crear de la nada. Pueden aumentar o decrementar efectos que ya están teniendo lugar, no más. Por ejemplo, no pueden hacer que una bala de fusil

acelere al salir del arma, pero sí pueden frenarla, dado que ese es precisamente el efecto natural de un proyectil sin propulsión. Asimismo, no pueden hacer rejuvenecer, pero sí hacer envejecer más despacio o más deprisa. Pueden provocar la caída de un rayo si hay una tormenta, pero no crear el rayo de la nada. También se puede herir mediante un aumento de la degeneración natural de las células del ser humano, o curar por la sustitución regenerativa de esas mismas células, eliminando las dañadas y creando otras nuevas. En este caso, cada conjuro sube o quita un punto de vida. El DJ puede poner penalizaciones adicionales si se desea herir a un niño, dado que sus células son muy nuevas y vitales, o bonificaciones para curarle. Con un anciano ocurriría lo contrario en este caso. Asimismo, se puede variar la FUE de un objetivo con

este apartado o cualquier otra característica, un nivel. El DJ siempre debe recurrir al sentido común para clasificar las paradojas y reducciones o aumentos.

Imbuir comportamiento se refiere a provocar una actuación determinada como respuesta a otra cosa, sin que el mago necesite intervenir a partir del conjuro. Por ejemplo, el mago puede provocar que una piedra se rompa si pasa cerca de ella un hombre con bigote, al cabo de tres días y sin estar el mago delante. Las órdenes del comportamiento deben ser tan sencillas como una ley física si estamos imbuyendo objetos inanimados pero pueden ser más complejas para animales o plantas, incluyendo efectos biológicos. En estos casos, además se debe incluir Variaciones del alma, tanto en animales como personas. Una frase

compleja de unas 40 palabras es lo máximo que podemos imbuir. También se pueden incluir fobias y otros trastornos mentales con esta circunstancia. Por supuesto, la duración es clave en todos estos casos. Si la duración del conjuro ha expirado cuando ocurren los hechos que

disparen el comportamiento, ya no habrá ningún efecto. Además, podemos sencillamente retrasar efectos mediante este apartado. No podemos imbuir comportamientos dependientes de cosas que no sean claramente perceptibles por el mago o por el objetivo si tiene consciencia.

Las Variaciones del alma se incluyen siempre que hay que interactuar con un alma, es decir, no sobre un cuerpo físico sino sobre el Alma del sujeto, bien sobre sus recuerdos, su comportamiento, su SUE, PRE o VOL, etc. Los atributos secundarios sólo son manipulables a través de las características principales (en este caso VOL).

Es aconsejable que el objetivo esté a la vista. De no ser así, es imprescindible tener algo relacionado con el objetivo: una fotografía, o un objeto personal o un

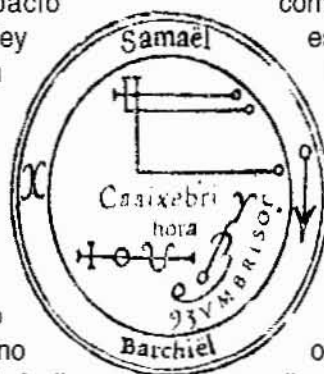


Tabla 35: Circunstancias del conjuro

Circunstancia	Modific.	Ejemplos	Tipo
Paradoja química o biológica	+24	Convertir plomo en oro, resucitar muertos, rejuvenecer, cambiar el rostro por otro.	Ancestral
Paradoja física	+16	Movimientos o calentamientos espontáneos, ilusiones	Ancestral
Reducción o incremento de ley física, química o biológica	+12	Pesar menos, amortiguar una caída, retrasar envejecimiento, herir al sujeto (1 pto. de vida), aumentar DES, VIS (1 pto.), Fatiga	Mayor
Imbuir comportamiento	+16	Crear guardián de piedra, órdenes a individuos, retrasar efectos.	Ancestral
Modificaciones del alma	+8	SUE, VOL, PRE, Conocimientos, Habilidades, Talentos, 1 pto. Influencia sobre almas	Sortilegio
Ver al objetivo, pero si algo personal	+8	Fotografía, mechón de pelo, peine Es imprescindible algo así si no está el sujeto presente	Sortilegio
Afectar familiar directo del objetivo	+6	Maldición a familiar directo, el hijo del objetivo, a su hermana o padre	Sortilegio
Muerte inminente del mago provocada por el objetivo a sabiendas	-12	Maldición en la pira de muerte al inquisidor. Si no muere el mago, el conjuro no hace efecto	Sortilegio
3 puntos de Esencia	-1	Del propio mago. En conguros poderosos, es imprescindible	Sortilegio
El conjuro requiere que ciertos materiales sean flotados sobre el objeto	-1	Ungüentos diversos, trozoa de animales y líquidos de todo tipo se utilizan en este caso	Sortilegio
El conjuro requiere la ingestión de ciertos materiales por el objetivo	-2	La ingestión no tiene por qué ser voluntaria. Pócimas y trozos de animales son buenos ejemplos	Sortilegio
Puntos adicionales	+4	Punto adicional a la DES, PRES, Vida, etc., afectada	Sortilegio
Subir característica desde nivel 0	+4	Cuando se desea subir puntos en una característica que se tiene 0	Sortilegio

familiar cercano si es un individuo. En estos casos, se añadirán los modificadores correspondientes a la dificultad.

Por último, un mago puede suavizar la dificultad de la creación del nodo usando su propia energía vital, la Esencia. Por cada tres puntos gastados, el hechicero tiene una bonificación de 1 punto a su

tirada (-1 al total). Estos puntos no se recuperan al cabo del tiempo por sí solos.

En la última columna, el Tipo nos indica el tipo mínimo de conjuro que utiliza esa circunstancia. Es decir, no existen sortilegios de Imbuir Comportamiento, pero sí Magia Ancestral que influya a familiares y en los que se usa Esencia.

mezcla una Paradoja física con Imbuir comportamiento. Los seres animados están realmente muertos, pero son flexibles y se mueven. Si están completamente rígidos, este conjuro no es efectivo, se romperían al moverse, deberíamos entonces Crear estatua animada. Materiales: pedazos de los seres muertos, cenizas de cadáver de la especie de esos seres consagrados, fuego, carbón, 1 punto de Esencia vital.

Crear estatua animada.

Ancestral, 48. Crear un gólem es tarea ardua. No sólo hay que dotarle de movimiento, sino imbuirle de un comportamiento y si no se quiere que se rompa, se necesita otra paradoja física para darle flexibilidad en ciertos sitios. Materiales: estatua consagrada, sangre humana, fuego, 1 punto de Esencia vital.

Resurrección. Ancestral, 32.

Un ser ya muerto recupera la vida. Si su espíritu no está presente, éste regresa del plano donde se encuentre, pero el conjuro debe tener en cuenta que el sujeto no está presente (+8 adicional). Se necesitan los restos mortales del sujeto. Si no se tienen nada más que restos irrecuperables, las cenizas, huesos o similares, además se necesita sobrepasar una paradoja física, con lo cual el conjuro tiene un +16 adicional. En total serían 56 si el espíritu no está presente, y el cuerpo está muy dañado; y eso sin tener en cuenta el ALURA del alma del sujeto... si es que desea ser resucitado, en caso contrario además se suma la VOL. Si la tirada es superada, no es necesaria duración, el resultado es estable, pero si el sujeto murió de viejo, fenecerá pronto de nuevo a no ser que se lance algún otro conjuro. Materiales: reliquia sagrada de alguna religión, sangre del propio mago, sangre de la especie que se desea resucitar, altar de mármol ruinado y consagrado, agua bendita, 3 puntos de Esencia vital. ↑

Un Hechizo

Podemos hechizar a un perro para que ladre cuando salga la luna llena; o provocar el crecimiento acelerado de una hiedra cuando un gato entre en el jardín. Todo lo más una frase de unas doce palabras. En cuanto a los humanos, podemos indicar pautas de comportamiento más complejas, del estilo "compra esta revista en ese quiosco y lánzala al río Manzanares cuando estrenen la película Tal y Cual y un hombre con sombrero negro compre su entrada para verla en el cine Capitol"... †

En general se toma como tipo de conjuro el mínimo posible.

Si el mago ha igualado o superado la tirada que indica la suma de todos los modificadores citados, ha conseguido realizar con éxito el conjuro y este tendrá lugar sin más demora. Es preferible hacer la tirada de Fuerza Psíquica al finalizar el tiempo de ejecución.

Críticos y Pifias en Magia

Obtener un crítico en una tirada de Fuerza psíquica conjurando supone que el mago ha logrado un efecto poderoso con ese conjuro. Se sumarán a la tirada 2 puntos extra que el conjurador puede dedicar a los modificadores que desee: distancia, duración, volumen, objetivo adicional o circunstancias. Puede decidir elegir otro u otros objetivos con ese conjuro. Del mismo modo, es posible pifiar con los conjuros si se obtiene el temido uno doble en la tirada de Fuerza Psíquica, debiendo tirar en la siguiente y peligrosa tabla.

Pérdida de puntos

Realizar un conjuro conlleva la pérdida de puntos de Fatiga debido a lo extenuante que es. Según sea un Sortilegio, Conjuro mayor o Magia Ancestral, el mago se resta 1, 2 ó 4 puntos de Fatiga respectivamente. Asimismo, debe restarse la misma cantidad de puntos Psíquicos que corresponden al desgaste debido a las energías místicas manejadas. Si un mago deja a medias un conjuro, éste se disipa sin más, sin ningún efecto, pero el mago pierde los puntos de fatiga y psíquicos correspondientes.

Creación e improvisación de conjuros

Los conjuros pueden ser creados utilizando la habilidad de Ciencias Ocultas. Para ello, el jugador debe entregar un papel con sus efectos y el objetivo a que

Tabla 36: Pifias en los conjuros (d6)

d6	Resultado
1	-1d2 Puntos de Aura. Has forzado tanto tus energías místicas que las has debilitado quizás irremediabilmente. Si alcanzas los 0 puntos de Aura, tu espíritu se disipará sin más al no poseer la protección del Aura.
2	-1d2 Puntos de Esencia. Se ha abierto un conducto al Plano Místico por un instante que ha absorbido tu propia energía vital.
3	Estallido de energía que daña tu cuerpo. Un tiro de Gravedad con modificador +2. Puedes recurrir a asistencia médica incluso si alcanzas los 0 puntos de Vida, pero no si la herida es de muerte instantánea, en cuyo caso te has achicharrado por dentro y por fuera.
4	-1d2 Suerte. Las energías místicas te han descabalado.
5	-1d2 VOL. Tu alma ha perdido parte o toda su capacidad de voluntad debido al shock.
6	Inconsciente 1d6 días, pérdida total de los Puntos de Fatiga. El inútil flujo de energía mística ha agotado tu cuerpo y tu mente.

"Ravini no podría creérselo. Estaba acariciando con sus dedos el mismísimo Pentáculo de Merlín, inscrito en granito virgen por el mítico druida y hechicero. Las runas de poder que lo rodeaban rezumaban para él, como para cualquiera sensible a las energías místicas, la esencia de la magia más pura. Había merecido la pena este largo viaje y los peligros a los que se había enfrentado. Ahora era el momento de copiarlas en su libro, reflejando hasta el más mínimo detalle, la orla más diminuta, y la curva más imperceptible. No serían tan poderosas como las originales, pero le ayudarían en su búsqueda del conocimiento arcano, sin duda." †



dirigido en general. El DJ debe decidir si se base a las Circunstancias del conjuro es un sortilegio, un conjuro o magia ancestral. Una vez sabido esto, el personaje debe investigar sin descanso un espacio de $1d3+3$ semanas, meses o años si es respectivamente un sortilegio, conjuro o magia ancestral. Tras esto, debe lanzar una tirada de Ciencias Ocultas complicada, Muy Difícil o Increíble respectivamente. Si la pasa, tiene el conjuro. Si no, ha perdido el tiempo y debe empezar de nuevo si lo desea.

Un mago puede improvisar un conjuro en unos instantes, con lo cual el DJ hace una tirada de Ciencias Ocultas a las condiciones como si hubiera investigado el tiempo necesario, con una penalización adicional de -4. Si la tirada no es lograda, el conjuro no es efectivo en absoluto. Si es lograda, el conjuro es válido pero muy frágil, y cualquier fallo en la tirada de Fuerza Psíquica dará como resultado una pérdida de conjuros con su correspondiente entrada en la tabla, no solo si el resultado es un fallo en los dados como veremos más adelante. Sólo si obtiene un crítico el conjuro es totalmente bueno.

Nuevos conjuros

Un mago puede encontrar nuevos conjuros a lo largo de su vida, encontrándolos en libros o siendo enseñado por un maestro. Para comprobar si un personaje aprende un conjuro, deberá utilizar Ciencias Ocultas, y superar una tirada de Ciencias Ocultas complicada si el conjuro es un sortilegio, Muy Difícil si es un Conjuro Mayor y Increíble si es Magia Ancestral. Le llevará respectivamente $1d3+3$ días, semanas o meses estudiar el conjuro para intentar comprenderlo y aprenderlo. Si falla, debe volver a empezar si lo desea.



CAPITULO V

EL PODER DE UN DIOS

"Debemos tener cuidado de no hacer del intelecto nuestro dios; tiene, por supuesto, músculos poderosos, pero no tiene personalidad"

EINSTEIN

Ante todo, los que estén leyendo esto que no tengan en mente dirigir una partida que no prosigan, pues se perderán gran parte de la diversión si continúan. Este apartado contiene aclaraciones, reglas, seres y otras cosas que los jugadores no tienen porqué conocer inicialmente en el juego. Posteriormente se proporciona una guía a los DJ principiantes para que sepan orientarse en sus comienzos como Directores de Juego.

Para entrar en el tema, lo primero que debemos comentar es que todas las reglas, comentarios y cuestiones que se plantean a continuación son completamente opcionales, pudiendo el DJ manipularlas y variarlas a su antojo según como crea conveniente. Si un DJ cree que la explicación dada para el porqué de los espectros no es convincente, y tiene una que cree mejor, no tiene más que usar la suya.

La **Primera Regla** (y única regla verdadera) para todo DJ es ignorar el reglamento cuando lo crea oportuno en pro de la diversión y el entretenimiento de sus jugadores y de él mismo,

en beneficio de la partida en suma. Todo jugador tiene que tener muy clara esta Primera Regla. No obstante, es recomendable (sobre todo para los DJ y jugadores nuevos) seguir el reglamento en la medida de lo posible o la partida se convertirá en un caos.

Este apartado no pretende ser un resumen de la infinidad de libros y publicaciones que existen sobre temas paranormales. pues dada la ingente cantidad de material y de versiones sobre todas y cada una de las facetas de Phenomena, desde los OVNIs hasta los espíritus, incluyendo poderes psíquicos, mediumnismo, etc., es imposible realizar ese resumen contentando a todo el mundo. Según esto, asumiremos una "realidad", o al menos un pequeño grupo de realidades que bien pudieran ser las buenas, y que en todo caso nos servirán a las mil maravillas para lograr el objetivo que todos buscamos: la diversión. Pues Phenomena al fin y al cabo no es más que un juego, no lo olvidemos.

Como guía para el DJ y los jugadores, aquí va una lista extensiva de posibles acciones y sus dificultades en cada característica en concreto. Para saber el tiempo que se tardan en realizar, el DJ deberá aplicar el sentido común. Hay que tener en cuenta que son sólo ejemplos, no reglas inmutables, así que es misión del DJ adaptarlas convenientemente.

Generales. Son los que utilizan los atributos indicados tras los dos puntos. Si hay otro antes entre paréntesis, se usarán sus bonos como modificador.

- Lanzar objetos (DES, FUE): AGI, Rutina. La distancia y modificadores a dar (en el caso de que se lance algo a un individuo) se tratan igual que con las armas de distancia. Si deseamos que el objeto caiga o gire de cierta manera en el aire, la tirada aumentará al menos en dos niveles su dificultad. Además, por cada kg. de peso del objeto hay un modificador -1 a la tirada, despreciando las fracciones de kg.
- Soportar tortura: VOL, Complicado. El sujeto no cederá si no lo desea a las peticiones de los torturadores.
- Saltar muro: AGI, Rutina. Válido para vallas y muros de unos dos metros.
- Saltar, Correr, Esquivar: ver las reglas asociadas.

Conocimientos. Si el conocimiento implicado tiene especialidad, lo indicamos precisando la especialidad que se suma a la tirada entre paréntesis tras la acción.

- ARTE. El conocimiento Arte

El Ser

En Phenomena, denominamos un Ser Vivo al que posee Alma, Aura, Esencia Vital y Cuerpo físico. Un Ser No-muerto no posee Esencia propia, vive de la que absorbe de otros seres vivos, y debe reponerla a menudo. Un espíritu sólo posee Aura y Alma, que casi siempre van unidas y son indisociables. Estas partes, cuando están unidas, se afectan unas a otras debido a los nexos que las unen. Veamos que representan cada una de estas cuatro partes.

La **Esencia** realmente es el nexo que une nuestra alma al cuerpo físico, de modo que si nuestra Esencia se pierde, nuestra alma queda libre de la cáscara del cuerpo humano (luego veremos que ocurre con ella). Se asocia a menudo a la sangre humana, y muchas criaturas de la oscuridad absorben su Esencia de la sangre de los seres vivos; pero no se pierde Esencia al perder sangre siempre, dado que nuestra Aura la retiene. Sólo si se fuerza de forma sobrenatural el Aura, como pueda ser con el mordisco de un Vampiro, o con un ritual de magia negra, se pierde Esencia con la sangre. Otra forma de perder Esencia es mediante combate espiritual enfrentándose a un espíritu que quiere poseernos. Si nos posee, absorberá un poco de nuestra Esencia, dado que ha roto parte del nexo que une nuestra alma al cuerpo para apropiársela él. Pero si se expulsa al espíritu, se romperá a su vez ese nexo y se expulsará. Por último, la última manera de perder Esencia es cuando nuestro cuerpo físico ha sufrido tanto que no es capaz de retener por más tiempo al Alma.

Hay algunas criaturas, que para seguir ligados a su cuerpo físico, necesitan de una fuente de Esencia. Esa Esencia "prestada" no dura mucho.

El **Aura** es a la vez la barrera y la energía que tiene el Alma para protegerla de los posibles peligros del exterior y mantener cohesionada la existencia del Alma. Siempre va unida al Alma, pero no

físicamente. Por ejemplo, si se ha utilizado parte del Aura para realizar un ritual mágico en un objeto, el objeto absorbe parte del Aura del mago, que en realidad sigue ligada a su propia Alma aunque este en otro lugar físico. El Aura también proporciona al Alma poder para realizar tareas sobrehumanas, como adivinación y telekinesis. De hecho, los puntos en Talentos Paranormales se obtienen directamente del nivel de Aura de personaje, como hemos visto. Protege a Alma ofreciendo resistencia frente a la invasión de Auras extrañas, como hemos visto en las reglas de Posesión. Por último, representa para el que lo pueda ver a través de la Visión Mística, el estado de ánimo y el carácter, a veces hasta el pasado queda grabado, todo en forma de colores; si se posee cuerpo físico, la Esencia influye en el Aura de manera que también se puede ver el estado físico de la persona, y además protege la Esencia a la vez que el Alma. Si un ser pierde su Aura, su espíritu abandonará su cuerpo físico si lo posee (o sea, morirá), y su espíritu además se disipará al alcanzar el Limbo al no poseer una energía que lo mantenga cohesionado.

El **Cuerpo Físico** es autoexplicativo. Es la máquina que alberga el alma a su paso por el mundo primario, y ambos van unidos a través de la Esencia, como ya hemos dicho. Tiene su propia energía que llamamos Vida y que utiliza para retener al Alma del ser, y que los médicos han identificado con calorías, proteínas, etc. Si el cuerpo es dañado con golpes, veneno, falta de oxígeno u otra causa esa energía, la Vida, se debilita, y cada vez es menos capaz de retener al Alma. Si la Vida se pierde, el Alma queda libre junto con el Aura y la Esencia se disipa en la nada.

El **Alma** es el ser en sí mismo. No hay ser si no hay alma, y es la parte más inexpugnable de todo ente, protegida siempre por el Aura. Alberga nuestros sentimientos, emociones, carácter, memoria y todo aquello que nos hace ser persona. Hay seres con enorme poder que son capaces de disipar almas, perdiéndose su etérea sustancia en la

El Alma puede llegar a un cuerpo
por alguna razón (como luego veremos),
la energía de este cuerpo la retiene,
manteniéndose la Esencia vital que es el nexo
entre Alma y Cuerpo. Sólo si esa energía,
vital, se pierde, el Alma queda de nuevo

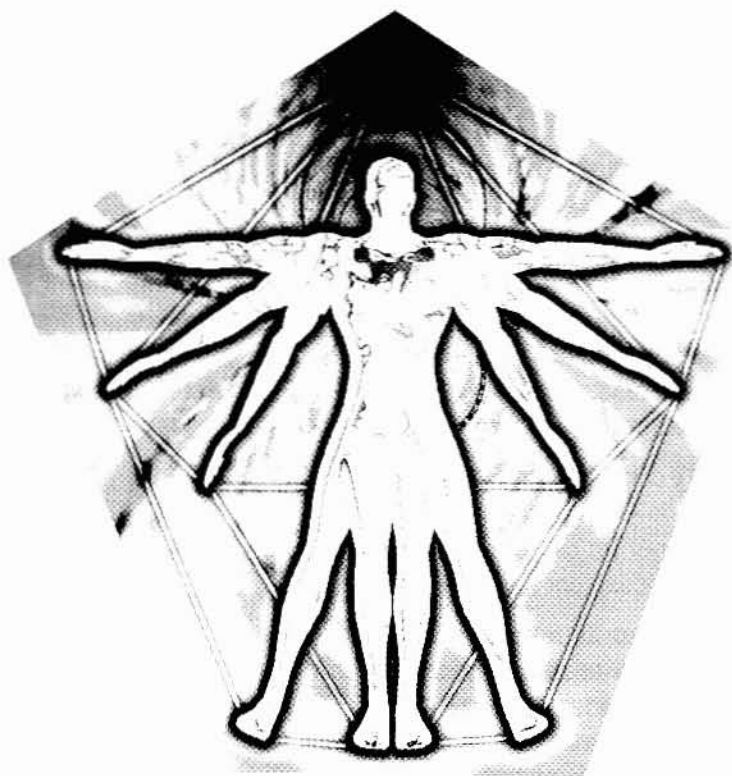
libre y la Esencia se disipa. Asimismo, si
la Esencia se pierde por alguna razón, el
Alma también abandona el cuerpo, como
ya hemos visto. La única forma de acabar
con el Alma es eliminar el Aura, tarea harto
difícil.

tiene Especialidades, por lo cual
cada tirada debe realizarse teniendo
en cuenta la especialidad concreta
relacionada.

Conocer todos los escritores
humanos del siglo XX (Literatura):
Imposible. Esto engloba todas las
acciones descabelladamente
concretas, extensas y difíciles.

Conocer a que cultura pertenece un
cuadro (Pintura): Rutina. Un
experto en arte no dudará en
identificar un fresco egipcio o un
cuadro renacentista.

Conocer el dueño y la localización
de alguna escultura no muy famosa
(Escultura): Complicado. †



¿Por qué puede un espíritu pretender quedarse en este mundo? Aquí tienes algunas explicaciones.

Venganza: el espíritu pertenece a un cuerpo asesinado y busca al asesino.

Guardián: el espíritu tenía en vida gran apego a algo material y permanecerá junto a ello para intentar evitar que nadie se apropie de ello, y se irá al otro mundo si finalmente se roba de todos modos, o bien perseguirá al ladrón.

Maldición: las artes mágicas han impedido al espíritu atravesar el portal al otro mundo.

Gran Preocupación: algo ocurrido en este mundo tiene muy preocupado al espíritu, y no pasará al más allá hasta que se solucione.

Hay veces que un espíritu regresa del más allá por alguna razón poderosa, como puede ser la llamada de algún medium, o alguna perturbación en algo íntimamente ligado al espíritu (una situación de vida o muerte para un hijo, por ejemplo). Después, podrá marcharse si lo desea. Un espíritu siempre tiene el paso libre si desea retornar a su plano de origen.



Los espíritus

El mundo del más allá es uno de los temas recurrentes más utilizado en Phenomena. Los fantasmas, las posesiones, el otro mundo, los ángeles y demonios, los poltergeist, todos son términos a los que las películas y estudiosos del tema nos han acostumbrado.

Los fantasmas tal y como los conocemos están compuestos de Alma y Aura, si bien algunos pueden tener un cierto cuerpo físico. Veamos el proceso por partes.

En un principio, según la mitología o ideología que se desee adoptar para el juego, las almas son creadas de la nada, y por alguna razón, entran en un cuerpo físico. Estas almas bien pudieron ser creadas todas a la vez, o poco a poco, o según van siendo engendrados los nuevos seres, o al nacer estos seres. Una vez que el alma está en el cuerpo, se desarrolla la vida tal y como la conocemos, en el que denominaremos Plano Primario, o sea, el Universo conocido.

Cuando un ser muere, bien porque ha perdido toda su Esencia, o porque su cuerpo físico ha sido muy dañado, su Esencia vital desaparece, quedando libres del cuerpo su alma y aura, como sabemos. En general, éstas se dirigen por alguna razón desconocida a un lugar predestinado que suele ser conocido con nombres como

Cielo, Infierno, Valhalla, Reencarnación, etc., según la religión y/o mitología que se desee adoptar para el juego. Denominaremos a esta urgencia de las almas al abandonar el cuerpo por acudir a un destino incierto la Llamada del Limbo. En general denominaremos a estos lugares el Plano Exterior. Para llegar a estos sitios, primero deben atravesar el Limbo, Plano Astral, o Purgatorio. Pues bien, hay ocasiones en las que un espíritu no siente la Llamada del Limbo o la ignora y no se dirige a esos lugares debido a alteraciones en su alma, como pueda ser el haberse dejado algo sin hacer en este mundo, una venganza, una profunda inquietud u otras razones que el DJ deberá aportar. Hay veces que incluso esas alteraciones psíquicas permiten que el espíritu desarrolle una presencia física en general asociada al sentido de la vista. Esa presencia física es la que constituye las famosas apariciones fantasmagóricas que cambian de espíritu a espíritu, debido a que unos controlan esa presencia y son capaces de mostrar una diversa cantidad de formas, y otros siempre conservan la misma. Cuando esa forma física con arraigo en el otro mundo, intangible, toca o atraviesa materia primaria, es decir, la correspondiente al mundo de los vivos, desarrolla una compleja reacción química dando lugar a la aparición de una sustancia denominada ectoplasma o líquido ectoplasmático, pegajosa y transparente con cierto tono verdoso o amarillento. Los fantasmas también suelen ionizar en parte

aire por donde pasan, y absorben el calor ambiente haciendo descender la temperaturas.

Esto es así porque esa presencia física es real, semi-plasmática, y el DJ puede aprovechar esta circunstancia para desarrollar sistemas de detección, destrucción y apresamiento de espíritus, como los citados en el apartado de Equipo Especial. Si se "destruye" un espíritu, realmente se destruye la forma física, no la Alma, y se genera una tensión interplanar que hace que el espíritu sea enviado al Limbo automáticamente. Se requiere mucho poder para destruir un Alma, debiendo destruir primero su Aura.

Otro aspecto importante a mencionar es el estado mental de los espíritus. El paso de un estado de existencia al otro es traumático en cuanto a la estabilidad psíquica, y la enorme mayoría de espíritus sufren profundos trastornos de personalidad debido a que se niegan a aceptar su nueva forma, e incluso algunos se vuelven peligrosos homicidas, o cualquier otra disfunción mental.

La Posesión

La posesión se maneja a lo largo de las aventuras de Phenomena, y tiene unas reglas definidas. Hablamos de posesión cuando un espíritu (Aura y Alma) se apropia de un cuerpo (Esencia y Cuerpo físico).

Todos los espíritus liberados del cuerpo tienen la capacidad de intentar poseer otro cuerpo penetrando físicamente en él. Aun así, saben que es un acto malvado, y sólo espíritus egoístas lo intentarán, o quizás algún espíritu bueno con una muy buena razón.

La posesión se realiza en dos fases. Para ello, si se intenta poseer un cuerpo que ya tiene espíritu, se deberán enfrentar las Fuerzas psíquicas del espíritu víctima y el intruso en lo que se denomina combate espiritual. En la primera fase, se lanzan 2d6 y se le suma la fuerza psíquica para

cada una de las partes. Si la víctima pierde sacando un número menor permite el acceso del espíritu al interior del cuerpo, pero aún no pierde nada. Si no es así, el agresor es rechazado, pierde 2d6 puntos psíquicos y no podrá intentar otra posesión hasta que transcurran tantos días como la Fuerza psíquica del espíritu que ha conseguido rechazarle.

Algo a tener en cuenta es que es posible un combate espiritual con más de dos implicados. Cada uno decide a quién ataca o posee, y se realiza una tirada por cada uno, interpretando resultados por parejas.

Es posible eliminar voluntariamente las defensas de la Fuerza Psíquica superando una tirada de Rutina de VOL, permitiendo a un espíritu vencer automáticamente esa resistencia con todas las consecuencias de pérdida de Esencia.

Si el espíritu ha logrado entrar en el cuerpo ganando la primera fase, prosigue el combate, esta vez peleando por el control de la Esencia que unirá el espíritu al cuerpo, en la segunda fase, igual a la primera. En este caso, si hay empate, se vuelve a tirar, mientras el tiempo transcurre. El cuerpo sufrirá dolor y convulsiones en el proceso. Si el poseedor original es derrotado, perderá un punto de Esencia que absorberá el invasor, y su espíritu, víctima de la posesión, quedará arrinconado en el cuerpo físico (pues todavía tiene Esencia que le liga a él), y sin tener control del mismo. A partir de aquí, si desea salir del cuerpo o proseguir con el combate espiritual podrá hacerlo mediante el talento de Viaje Astral. Aun sin la habilidad de Viaje Astral, podrá intentar enfrentarse de nuevo al espíritu si realiza con éxito un tiro Difícil de VOL cada (10 - VOL) horas, con lo cual se realizará una (y sólo una) ronda de combate espiritual. El cuerpo pierde 1d6 puntos de Fatiga con cada ronda de combate espiritual. Si el espíritu invasor es expulsado del cuerpo, el resultado es



BUSCAR INFORMACION.

Depende de la información que queramos conseguir. En general se referirá a datos de documentos, libros, y otras publicaciones. A veces también se consigue información a través de testigos o gente que no le importa demasiado contar cosas. Si las personas se niegan a dar la información, este conocimiento no vale para nada más que para saber quién conoce los datos que buscamos.

Dato no público de alguien famoso: Rutina.

Dato no público de persona corriente: Complicado.

Dato no público que sólo saben unas pocas personas: Muy Difícil.

Datos relacionados con la propiedad inmobiliaria: Rutina.

Información general de algo poco conocido: Rutina.

Información detallada: Complicado.

Información de biblioteca, concreta y poco conocida: Rutina.

- **CIENCIAS.** Se supone que tenemos acceso a los materiales adecuados. Si no es así, la dificultad aumentará al menos en dos niveles. Cada tirada vale para su especialidad, no para el resto.

Preparar o identificar veneno (Química): Rutina

Idem, bien disimulado o extraño (Química): Difícil

Anular veneno sin antídoto (Química): Complicado o superior, según veneno.

el mismo que en la primera ronda, 2d6 puntos psíquicos perdidos por el espíritu agresor y no podrá intentar una posesión en tantos días como la Fuerza psíquica del alma que le ha expulsado.

Si un espíritu posee un cuerpo, se liga a él mediante la Esencia robada, y si esta Esencia la pierde de algún modo, el espíritu invasor es expulsado y el antiguo espíritu retoma el control de su cuerpo. Esta circunstancia puede ser aprovechada por los personajes cuando conozcan la

Cuando un espíritu pierde su Aura por completo, la energía de su alma se disipa y el ser pierde la existencia. Muchas posesiones fallidas es uno de los pocos métodos que existen de destruir un Alma, dado que cada vez que se expulsa a un espíritu pierde puntos psíquicos, y con ellos Aura si llegan a cero.

Si un espíritu invasor permanece durante mucho tiempo en un cuerpo, va minando la Esencia del espíritu original apropiándose para sí mismo, a un ritmo aproximado de 1 punto de Esencia al mes hasta que la toma toda y el espíritu original abandona el cuerpo con el resultado que conocemos. A partir de ese momento, el anterior invasor se convierte en el "propietario" del cuerpo, con todo lo que eso conlleva.

El cuerpo físico puede morir, con lo cual los espíritus que se hallen en él serán libres y sentirán la Llamada del Limbo sean invasores o no.

Más de un espíritu invasor puede ocupar un cuerpo, acumulándose espíritus arrinconados en un sólo cuerpo físico, cada uno con su Esencia. La Esencia se roba del último espíritu que controlaba el cuerpo al llegar el nuevo invasor, de modo que si un espíritu malvado ha poseído a un personaje, es una posibilidad pedir a un poderoso espíritu benigno que posea a su vez el cuerpo hasta que robe la Esencia del espíritu invasor malvado y sea expulsado, y después dejar que el espíritu original recupere su Esencia ofreciendo resistencia en el combate espiritual, dado que no posee la habilidad de Viaje Astral (ningún espíritu sin Esencia la posee) y no podrá abandonar el cuerpo a voluntad.

No debemos olvidar que si un espíritu ha llegado a tener Esencia y es expulsado posteriormente del cuerpo perdiendo toda esa Esencia, sentirá la Llamada del Limbo. Esa es otra manera de expulsar a un espíritu invasor de un cuerpo, si bien también morirá el poseedor original, y no suele ser lo deseado, a no ser que los personajes posean vastos y profundos conocimientos de Ciencias Ocultas y sean capaces de resucitar a los muertos.



Reconocer animal y su comportamiento (Biología): Rutina.

Fabricar puente (Ingeniería de caminos): Rutina.

Calcular la resistencia de una cuerda (Física): Complicado.

Resolver ecuaciones muy complejas (Matemáticas): Complicado.

naturaleza de la Esencia y se den cuenta de que pueden utilizar a un vampiro u otra manera de absorber Esencia para expulsar a un espíritu de un cuerpo.

Cada punto de Esencia perdido por la posesión se recuperará cuando se produzca la expulsión del espíritu agresor.

Asimismo, un espíritu "arrinconado" podrá mostrar signos externos sin tener que enfrentarse al espíritu agresor de nuevo, si consigue superar la tirada de Voluntad citada. Así, puede decir unas pocas palabras y volver a ser él o ella mismo/a por breves instantes, o hacer aparecer ampollas en su piel formando letras, etcétera.

Los viajeros astrales

Los viajeros astrales tienen la capacidad de proyectar su espíritu, y como tales son tratados como si de espíritus sin más se tratara, excepto por el hilo plateado que es su Esencia y le une a su cuerpo. Pueden usar esta habilidad para expulsar un cuerpo a un espíritu invasor, llevando a cabo un intento de posesión sobre un cuerpo ya poseído, y una vez conseguido, abandonar el cuerpo a su ocupante original. Al poseer su propia Esencia, mediante su talento de Viaje Astral, se puede deshacer de la Esencia adquirida y "poseer" el cuerpo. Si abandona el cuerpo, dejará atrás la Esencia que se le había apropiado.

Por otra parte, un viajero astral puede intentar poseer un cuerpo físico como cualquier otro espíritu incorpóreo. La Esencia que absorberá él mientras ocupe el cuerpo es el nexo de su alma al nuevo cuerpo, como es habitual, y que puede abandonar usando su habilidad de Viaje Astral. Si el viajero astral pierde de algún modo su propia Esencia, será como cualquier otro espíritu invasor, si bien no sentirá la Llamada del Limbo como es lógico en un espíritu que pierde su Esencia. Al fin y al cabo, tiene más Esencia en su nuevo cuerpo.

El cuerpo físico de un viajero astral no ofrece resistencia alguna a la primera fase de una posesión, dado que el Aura está en el Alma de viaje, y si un espíritu entra en el cuerpo en ese momento, se considerará éxito automático para el invasor entrar en el cuerpo, si bien deberá pelear para robar el punto de Esencia al poseedor original. Pero el viajero astral

tiene otra opción: intentar poseer a su vez su propio cuerpo mediante el procedimiento que hemos visto.

Angeles y Demonios. El encuentro espiritual. Los conductos

Estas denominaciones tan habituales para nosotros identifican a los habitantes del Exterior. Los ángeles son los entes habitantes del Cielo, y los demonios los que moran en el Infierno. Casi todos ellos tuvieron vidas pasadas, y sus hechos en vida les han llevado a ocupar esos lugares, al menos según la doctrina cristiana. En general, los demonios tienen carácter malvado, como los médiums saben, y los ángeles son bondadosos, pero no tienen porque ser atentos. De hecho, un ángel puede ser muy antipático, pero nunca causará mal a sabiendas, al contrario que los demonios. Los habitantes del Limbo en general no son malvados. Cuando un médium contacta con un espíritu cualquiera, el DJ debe tirar en las tablas de encuentros espirituales, y el personaje debe atenerse a las consecuencias de lo que venga. Primero lanza 2d6 para averiguar el lugar de origen del espíritu. En general provendrá del Limbo, pero es posible que venga del Cielo o el Infierno. Después, conociendo de donde procede, lanzamos de nuevo 2d6 para comprobar su carácter, al cual el DJ se atendrá cuando interprete al espíritu.

- **CIENCIAS OCULTAS.** De este conocimiento nos ocuparemos en el capítulo Más Allá de la razón, dada su extensión.

- **DERECHO Y LEYES.** En los enfrentamientos entre abogados, en igualdad de condiciones se lanzará una tirada abierta y ganará el juicio el que mayor nivel alcance. El DJ deberá adjudicar bonos según las pruebas aportadas y las declaraciones de los testigos. Requiere mucha interpretación y tiradas de Comunicación si hay Jurado de por medio.

Contabilidad de empresa: Fácil.

Evadir impuestos legalmente: Complicado.

Conocer la Constitución y otros textos legales: Rutina.

Conocer textos legales recónditos: Difícil.

Quitar multa de tráfico: Complicado. †

Tabla 37: Lugar de origen de los espíritus convocados (2d6)

Lugar de origen	Infierno	Limbo	Cielo
2d6	2-3	4-11	12

LOS FANTASMAS NO EXISTEN...

Los parapsicólogos tienen clasificaciones y adjetivos muy estrictos para los distintos tipos de fantasmas, atendiendo a sus propiedades:

– Según apariencia:

Clase I: Humano completo, en general indistinguible de una persona normal. Clase II: Torso humano, sin piernas, flotante en general. Clase III: Parte humana; una cabeza, una mano, etc. Clase IV: Forma horripilante, sin relación con un humano; una nube, por ej. Clase V: Informe, pero con rasgos humanos; una cabeza gorda con brazos. Clase VI: Animales o partes de animales. Clase VII: Escenas Completas; una estación de tren, una batalla, un carruaje.

- Limitado: el espíritu se restringe
- las leyes físicas como si tuviera cuerpo físico, esto es, no vuela, no atraviesa paredes, etc. Esto es una limitación mental, dado que sí podría hacerlo.
- Ligado: no puede irse del lugar concreto donde está por sus propios medios, si bien se puede utilizar magia o tecnología para trasladarlo. El espíritu siempre pretenderá volver a su lugar de estancia original por todos los medios.
- Nómada: no ligado a un lugar concreto.
- Omnivagante: no limitado.

Tabla 38: Carácter de los espíritus convocados (2d6)

Origen/Carácter	Malvado	No colabora	Indiferente	Amigable
Infierno	2-9	10-11	12	–
Limbo	2-3	4-6	7-9	10-12
Cielo	–	2-3	4-6	7-12



La Dama Marrón es uno de los fantasmas más famosos de Inglaterra, país rico en leyendas del más allá. Reside en Raynham Hall, y esta es una de las numerosas fotos existentes de este espíritu.

Hay otra posibilidad de que un espíritu llegue a otro plano sin ser convocado. Existen lugares en los que el propio tejido de la realidad se rasga, y dos o más planos se comunican sin más problemas que atravesar los denominados conductos. Tales lugares suelen estar en sitios muy escondidos o muy bien guardados, pero también es posible que aparezca uno nuevo en el lugar más insospechado y que sólo dure unos instantes. Los conductos temporales se suelen crear por distorsiones en la realidad como la destrucción del leve cuerpo físico de un fantasma, poderosas energías desatadas, concentración de maldad en un sitio, etc; pero a veces se crean a propósito, con el fin de traer o expulsar a algún ser, por ejemplo. Los conductos fijos, llamados portales, precisan de mucho más poder, y fueron creados por los Dioses o por otros seres poderosos, incluso hechiceros humanos.

Poderes en los espíritus

Los espíritus suelen desarrollar un cambio de los niveles en algunos Talentos paranormales cuando abandonan el cuerpo físico, dado que algunas no tienen sentido. Pierden toda capacidad Clarividente, de Contacto, Telepatía y Viaje Astral, pero ganan poder en Proyección, Telekinesis, Visión Mística y Telepirokinesis. En estos cuatro talentos, se eleva tanto su nivel como Aura tengan a morir. Es de este modo como surgen los poltergeist y otros entes con nombre propio. Los espíritus no pierden puntos de fatiga en el uso de sus poderes, dado que no poseen un cuerpo físico que pueda fatigarse, si bien su gasto de puntos psíquicos es el mismo de un ser vivo. Aquí tenemos una pequeña tabla que genera al azar poderes para los espíritus en cada

Tabla 39: Niveles de Talentos de los espíritus

Poder del Espíritu (2d6)	2-4	5-9	10-11	12
Talento paranormal	1d3	2d3	1d3 + 4	2d6 + 4

de los talentos citados. El poder del espíritu también se genera aleatoriamente en los encuentros generales.

En la última columna, Poder 12, pertenece a los espíritus especiales y tremendamente poderosos, como los servidores de los Entes Primarios. Luego veremos quienes son.

Locura en los espíritus

Al perder su nexa con el cuerpo físico, los espíritus deben realizar una tirada Difícil de Estabilidad. Si no la pasan, perderán 2d6 puntos de Estabilidad, lo que lleva a muchos de ellos a 0 puntos y locos de remate por tanto. Les da por todo lo imaginable, y se llevan al Limbo (si es que se van) fobias, manías, y efectos psíquicos mucho más graves, como esquizofrenias y psicopatías asesinas. El DJ puede usar las tablas habituales de efectos psíquicos o decidir por sí mismo que le ocurre al espíritu, como siempre.

- HISTORIA Y GEOGRAFIA. Si se posee acceso a una biblioteca adecuada, el nivel de dificultad descenderá a criterio del DJ. Puede requerir una tirada adicional de Buscar Información.

Reconocer cultura: Rutina.

Conocer datos muy concretos de lugar famoso: Complicado.

Conocer datos muy concretos de lugar no famoso: Muy Difícil.

Conocer costumbres de culturas recónditas: Complicado.

Conocer costumbres de culturas conocidas: Rutina.



- INFORMATICA. Por supuesto, se necesita un ordenador adecuado, y mucho tiempo.

Programa útil: Rutina.

Programa que dará más de un millón de pesetas al año: Formidable.

Programa de ventas y dividendos millonarios: Increíble.

Nuevo algoritmo revolucionario: Imposible.

Mejoras a muy buen algoritmo: Increíble.

Traspasar seguridad de red normal: Complicado.

Traspasar seguridad de red protegida: Formidable.

Traspasar seguridad de red muy protegida: Imposible.

Simular ambiente estable: Rutina.

Simular ambiente caótico: Muy Difícil.

El Poder Mental

El potencial del Alma o la mente humana es casi ilimitado, si bien el hombre no lo ha controlado aún. Hay psíquicos que



consiguen ciertos efectos en ciertas ocasiones, pero nunca nada tan espectacular (o al menos no lo sabemos como Yoda levantando la nave de Luke Skywalker en "El Imperio Contraataca"). Esto se representa en Phenomena mediante los denominados Talentos Paranormales, como sabemos.

El DJ es muy libre de dar o no dar explicaciones científicas "duras" a los poderes, pero si lo desea hacer, aquí van unas cuantas, casi siempre relacionadas con una mayor sensibilidad o capacidad para accionar o desbloquear ciertos mecanismos de la mente y alma.

Clarividencia. Tenemos 2 explicaciones:

1. El Universo es finito, pero existe desde el infinito. Con estas premisas y un desarrollo filosófico de por medio podemos establecer la Teoría del Eterno Retorno, esto es, todo vuelve a ocurrir tarde o temprano. Algunas almas especialmente sensibles (aunque igual que unos ven mejor que otros) son capaces de recordar aquello por lo que ya han pasado, y que volverá a ocurrir irremisiblemente.
2. El tiempo es absoluto. No existe el pasado, futuro o presente, sino que los seres vivos han desarrollado una especie de bloqueo para sentir una continuidad en sus vidas. Por ello, y dado que entonces estaríamos viviendo en cada instante todos los instantes de nuestra vida, sabríamos que es lo que ocurrirá en cada momento. Algunas personas pierden sus bloqueos a veces y son capaces de adivinar el "futuro".

Contacto. Hay ciertas personas que son capaces de sentir a seres de otros planos y hacerse oír por ellos, debido a que sus almas tienen una sensibilidad especial y son capaces de proyectarla. En realidad emiten señales biológicas electromagnéticas que sólo los espíritus incorpóreos pueden captar. Un psíquico con Visión Mística ve grandes variaciones en el Aura del médium cuando está usando sus poderes, y cómo emanan de él ondas psíquicas en todas direcciones.

Telepatía. La mente genera ondas que las mentes especialmente sensitivas pueden sentir e identificar como lo que representan, o sea, pueden leer los pensamientos a distancia. Dado que todo vivo o no, tiene alma, un psíquico con telepatía puede sondear a un espíritu o un no-muerto como si de un ser vivo se tratara. De todos modos, este tipo de fenómenos pueden provocar la pérdida de puntos de Estabilidad, dados los extraños perturbados pensamientos y recuerdos de estas criaturas. Por supuesto, a mayor distancia mayor dificultad. Este talento está muy relacionado con Visión Mística, de hecho es una superespecialización del mismo. Un psíquico con telepatía no ve colores ni formas, siente e interpreta, con mucho más detalle y exactitud, pero es capaz de distinguir ciertos factores como forma, cercanía, poder real, secciones del cuerpo físico (no llega a sentir la Esencia, está protegida por el Aura), etc. La telepatía da información más detallada de las capas más superficiales, que son el consciente y el subconsciente del individuo, el alma en suma, pero no puede ir más allá. No puede afectar cosas que el individuo no conozca consciente o subconscientemente.

Proyección. Los campos energéticos generados por la mente del individuo que posee esta habilidad pueden influir en los campos mentales de los demás, estableciendo pautas que influirán en sus comportamientos, memoria, incluso en su estado físico, a través del nexo entre cuerpo y alma, la Esencia. En cierto modo, la proyección modela la propia Aura para penetrar otras Auras e imponer las pautas deseadas. Un examen con Visión Mística de un psíquico que está usando la Proyección revela hilos, apéndices o incluso una nube de aura psíquica que proviene del Aura del mismo, tocando o rodeando a su objetivo. A mayor distancia, mayor dificultad para hacer que el Aura llegue al lugar designado.

Telekinesis. El poder de la mente humana puede generar campos eléctricos y magnéticos que pueden ser proyectados a distancia, apareciendo fuerzas que moverán objetos. De nuevo la distancia

es un factor fundamental. La Visión Mística revela que se está modelando el Aura para afectar objetos externos, al igual que ocurre con la Proyección.

Telepirokinesis. Los campos de la mente humana pueden ser utilizados para crear tensiones en los materiales por medio del movimiento de sus átomos que provoquen su calentamiento y eventualmente su ignición si se posee suficiente poder. La distancia también es importante con este talento. Igual que con las otras habilidades proyectivas, Proyección y Telekinesis, la Visión Mística descubrirá las típicas formaciones que emanan del Aura del psíquico que está usando Telepirokinesis.

Viaje Astral. Hay ciertas personas que son capaces de modificar su Esencia, tal y como unas personas son capaces de mover ciertos músculos y otras no. Cuando pueden debilitar el nexo lo suficiente como para moldearlo en forma de hilo, de modo que alma y aura pueden abandonar el cuerpo, pero se mantienen unidos a él por el otro extremo del hilo plateado que es ahora su Esencia, denominamos a esta habilidad Viaje Astral.

Visión Mística. De nuevo una sensibilidad especial en los sentidos de ciertas personas les permiten ver las formas y los colores del Aura con mayor o menor intensidad. Esas emisiones están fuera del espectro de luz visible, y aparecen por la variación electromagnética que provoca una mente, y sólo pueden ser examinados con equipo especial o mediante esta habilidad. El místico será capaz de ver posesiones, proyección, viajes astrales, enfermedades, carácter, pasado, encantamientos en objetos, etc., como hemos visto, y en general todo aquello que conlleva al Aura.

Si un místico pretende saber el nivel de Aura a través de este Talento, se le dirá el nivel pero sumándole 1d3-2. Ejemplo: si el nivel real es 4 y sale un 3 en el d6, se suma 1 al nivel real y se dice 5; si sale 1 en el d6, se suma -1 al nivel real y se dice 3. En resumen, tiene un margen de error de un punto.

- MECANICA. Cada especialidad cubre su parte. Suponemos que se poseen los materiales necesarios. Si no es así, la mayoría de las veces la dificultad sube 4 niveles al tener que usar materiales alternativos.

Arreglar siniestro total (Automoción): Rutina.

Pequeñas averías del motor (Automoción): Muy fácil.

Avería escondida (Automoción): Complicado.

Sabotaje sutil a automóvil (Automoción): Complicado.

Arreglar reloj machacado (Relojería): Rutina.

Miniaturizar algo ya muy pequeño (Relojería): Difícil.

Abrir cerradura normal o de automóvil (Cerrajería): Rutina.

Abrir puerta de seguridad (Cerrajería): Difícil.

Arreglar máquinas industriales (Industrial): Rutina.

Sabotear sutilmente maquinaria o instalaciones (Industrial): Complicado.

Realizar instalaciones eléctricas (Industrial): Rutina.



- MEDICINA. Ver apartado de Curación.

- MITOS Y LEYENDAS. Según lo que se quiera conocer:

Como se mata un hombre lobo o vampiro: Rutina.

Qué significa un dicho y de donde viene: Rutina.

Id. de cultura recóndita: Muy Difícil.

Canción que activa algo concreto: Difícil.

Enigma clásico: Rutina.

Enigma no tan clásico: Difícil.

Reconocer raza de criatura fantástica: Rutina.

Reconocer personaje concreto fantástico: Difícil.

Otros temas de interés

Aquí citamos brevemente otros temas que el DJ podrá utilizar sin duda para sacar temas interesantes en sus partidas y para excitar la imaginación de sus jugadores.

Los Entes Primarios y sus Servidores

En DJ tiene a su disposición la posibilidad de usar en su mundo los denominados Entes Primarios, que vendrían a ser los creadores del Universo, los seres más poderosos que existen, los Dioses. Estos seres existen independientemente del ser humano, habitan en general en el Exterior o el Limbo y desde allí llevan a cabo lo que desean, ellos mismos o a través de agentes denominados Servidores, que a menudo tampoco pertenecen a la raza

humana sino a otras mucho más antiguas, a veces tanto como los propios dioses. Poco se sabe sobre los objetivos de estos seres y sus limitaciones, pero su poder es inmenso. Hay veces que otorgan poderes a seres humanos o espíritus y les adoptan como sus servidores. Los demonios y ángeles más poderosos también tienen servidores a su vez. Esta es otra interesante faceta que permite al DJ un gran abanico de partidas o una grandiosa campaña. Estos son algunos de los poderes típicos que se conceden: armas naturales (garras, colmillos, etc.), características sobrehumanas (8 en Ciencias Ocultas ó FUE, Vida 16, etc.), inmunidades (a radiación, veneno, electricidad, fuego...), juventud eterna, inmortalidad, armadura natural, regeneración, vista de infrarrojos, voz de mando, invulnerabilidad, etcétera.

Las Fuerzas Oscuras y los nigromantes

Cuando un mago pretende abusar de sus poderes, el DJ debe advertirle mediante



Los avisos (tormentas que surgen de la nada, voces interiores...). En principio, cualquier mago puede utilizar sus poderes para cualquier objetivo que se plantee. Puede matar a otras personas si es lo suficientemente poderoso. Pero los Entes Primarios son muy celosos de que no se repartan estos poderes a la ligera, sin razones de peso, y a veces pueden castigar al mago mediante una enfermedad como anemia, o si la falta es muy grave, cáncer o un ataque al corazón. A veces incluso envían a un servidor para pelear con el presuntuoso mago. Suelen ser los demonios los que se encargan de esto.

Es posible que ciertos magos poderosos se desvíen del buen camino y busquen apoyo en los demonios o incluso en Satán, Señor del Infierno, mediante ciertos ritos oscuros (si es que el DJ decide utilizar este tipo Primario, claro). Venden su alma y proporcionan apoyo en la Tierra a esas nefastas criaturas. Son los nigromantes, como ya hemos citado, y los más poderosos son Servidores de Satán directamente.

Los OVNIS y la Atlántida

El fenómeno OVNI (Objeto Volador No Identificado) siempre ha intrigado al ser humano. El DJ debe contemplar la posibilidad de utilizar en sus partidas razas alienígenas que conozcan la existencia

de la Tierra y sus habitantes, bondadosos, malvados o de ambas clases. Sus apariciones, sus naves y su tecnología siempre serán buenos argumentos. Evidentemente, algunos gobiernos conocen la existencia de estos seres, pero es misión del DJ decidir hasta que punto. Quizás hasta colaboren con ellos en secreto.

Por otra parte, quizás estos ingenios voladores provengan de la propia Tierra, de las profundidades del mar, donde antes existió una poderosa y sabia civilización: la Atlántida, cuyos habitantes atesoran grandes conocimientos, y que aún están ocultos, esperando algo que nadie sabe de los humanos.

Las Sectas y Organizaciones

Otro nuevo tema que siempre ha preocupado al hombre es la existencia de Sectas satánicas y otras dedicadas a turbios asuntos, quizás con relación con demonios que les dan poderes inimaginables a cambio de oscuros pactos y sangrientos rituales. Eso sin olvidar las Organizaciones secretas, o aquellas con tapaderas, que se dedican a extraños negocios e investigaciones. Algunas llegan a secuestrar a gente con diversos Talentos para estudiarlos, y otras tratan de infiltrarse en los gobiernos para llevar a cabo sus diabólicos planes de dominación.



¡OVNIS!

- PARAPSICOLOGIA.

Identificar aparición fantasmagórica: Rutina.

Conocer poderes paranormales: Rutina.

Conocer o reconocer personas relacionadas con el tema: Rutina.

- PSICOLOGIA.

Saber si alguien miente: Abierta contra Comunicación, obtener 2 niveles más.

Reconocer comportamiento psicótico: Rutina.

Conocer carácter general: Rutina.

Conocer rasgos concretos: Difícil.

- SUPERVIVENCIA.

Encontrar agua o comida no peligrosa: Rutina.

Identificar seres vivos o lugares peligrosos: Rutina.

- TECNOLOGIA.

Desactivar alarma convencional (Sistemas de Seguridad): Rutina.

Idem, alarma compleja (Sistemas de Seguridad): Difícil.

Arreglar ordenador personal (Ocio): Rutina.

Sabotear sistema de control (Industrial): Complicado.

Instalar guía inteligente en misil (Militar): Difícil.

Manejar sistemas de radar o comunicaciones (Militar): Fácil.

Las Reglas del DJ

sino que es el DJ el único que debe conocerlas y manejarlas. No es necesario que los jugadores las tengan en cuenta. Veamos cuales son.

Hay ciertas reglas que no suelen ser del conocimiento general de los jugadores.

Tabla 40: Efectos de las Drogas

	Alcohol	Anfetam.	Sedantes	Cocaína	Cannabis	Alucinóg.	Opio
RES	+1 / +1	+1 / +2	-0 / -1	+2 / +3	-0 / -1	-0 / -0	-0 / -1
PRE	-1 / -2	-0 / -1	-1 / -4	-1 / -2	-1 / -2	-1 / -2	-1 / -2
AGI	-0 / -1	-0 / -0	-1 / -4	-0 / -1	-0 / -1	-0 / -1	-2 / -3
DEX	-1 / -2	-1 / -2	-1 / -4	-1 / -2	-0 / -1	-1 / -2	-2 / -3
VOL	-1 / -2	-0 / -0	-1 / -2	-0 / -1	-1 / -2	-1 / -2	-1 / -2
Pers.	-1 / -3	+1 / +1	-2 / -4	+1 / +1	-2 / -3	-1 / -3	-2 / -4
Alta	Inconsc.	Hiperact.	Inconsc.	Hiperactiv.	Dormido	Alucin.	Inerte
Sobr.	Coma	Muerte	Muerte	Muerte	Coma	Muerte	Muerte
Dur.	1-4 h.	1-2 h.	4-6 h.	15-30 min	1-2 h.	1-2 h.	1-2 h.
Post.	Resaca	Agotam., apatía	Seq.boca, náuseas	Agotam., apatía		Seq. boca, apatía	Depres.
Adic.	Fácil	Rutina	Rutina	Difícil	Rutina	Complic.	Difícil
Rec.	4 h.	12 h.	24 h.	12 h.	4 h.	12 h.	8 h.
Ejs.	Whisky, Vodka, Ron	Centramina	Valium, Pentotal	Cocaína	Hachís, Marihuana	Mescalina, ácidos, LSD, peyote	Opio, heroína, morfina

Efectos de las Drogas

Veamos a continuación una tabla descriptiva de los cambios que sufre el cuerpo y la mente humana debido a la utilización de drogas. Se listan separados por una barra la variación debida a una intoxicación ligera-normal y otra media-alta. Esos cambios afectan a las características listadas (Pers. equivale a la habilidad de Perspicacia) y a todas las que influyen. También tenemos los efectos por Alta intoxicación (Alta) y por Sobredosis (Sobr.). Después vemos la

Duración (Dur.) de una dosis y los efectos tras esa duración debidos a una dosis media-alta o superior, durante 1-4 horas (Post.). En la siguiente fila, está la dificultad a superar con una tirada de VOL cada vez que se toma una dosis para no provocar Adicción (Adic.), con un bono +2 si la intoxicación es ligera, y otro +1 si es una de las tres primeras veces. Esta fila también se utiliza para comprobar las recaídas del personaje en la droga. Debajo, el tiempo entre tiradas de VOL con la dificultad indicada en Adic. para comprobar si el personaje vuelve a buscar la droga para consumirla sin escatimar



ningún tipo de esfuerzos (Rec.). La última fila reseña algunos ejemplos de la droga a la cual pertenece la columna.

Incons. Inconsciencia del sujeto por la duración de la dosis. No se le puede sacar de este estado sin ayuda médica antes de la duración.

Hiperactiv. Hiperactividad del sujeto, no puede estarse quieto. Tiro de Rutina de VOL o adquirirá un defecto psíquico leve.

Dormido. Como inconsciente, pero es posible despertarlo con esfuerzo. Tiro de Rutina de RES o adquirirá un defecto psíquico leve inducido por la droga.

Alucinado. El sujeto ve todo irreal y deformado. Tiro de Rutina de VOL o adquirirá un defecto psíquico leve.

Inerte. El sujeto no está inconsciente, pero no puede moverse por sí solo. Tiro de Rutina de VOL o adquirirá un defecto psíquico leve.

Coma et.. Coma etílico provocado por alcohol en sangre.

Coma. El sujeto ha entrado en estado de coma clínico.

Muerte. El sujeto parece bajo los efectos de la droga.

Resaca. Dolores de cabeza, náuseas. -1 RES, -1 VOL.

Agotam. Agotamiento, -1 a RES.

Apatía. Apatía general, -1 a VOL.

Seq. Boca. El sujeto tiene la boca seca como un desierto, y sólo desea beber agua a todas horas.

Náuseas. El sujeto tiene ganas de vomitar sin parar. -1 a RES.

Depres. Depresión, falta de vigor y de ganas de vivir. -2 a VOL.

Si un personaje adicto no consume la droga al menos una vez al día le sobrevendrá el síndrome de abstinencia. Según esto, el personaje tendrá un modificador -1 a todas sus acciones cada 2 horas, hasta llegar a un máximo de -4. En el caso de las drogas duras, es decir, todas las citadas excepto el cannabis y los sedantes, a partir de ese período de 8 horas, el sujeto estará inoperativo todo el tiempo que tenga el síndrome, siendo capaz sólo de estar tumbado sudando sin parar y retorciéndose de dolor, sufriendo alucinaciones de diversa índole si la droga eran alucinógenos o alcohol. Si el sujeto supera una tirada de RES Muy difícil, habrá superado la crisis. Sólo puede tirar a las doce horas de la falta de la primera

Habilidades.

- ARMAS. Ver el Combate.

- ARTISTICA. Lo mediremos por el nivel de la obra llevada a cabo. La tirada es abierta, por tanto. Una obra precisa de meses o años incluso para su realización en la mayoría de los casos.

Maestra: Imposible. Obras sin precio; ejemplos: los frescos de la Capilla Sixtina de Miguelangel, las Meninas de Velázquez, el Guernica de Picasso, El Quijote de Cervantes, Hamlet de Shakespeare, la Quinta Sinfonía de Beethoven, la Alhambra de Granada, la Celestina de Rojas, Barisnikhov, Plácido Domingo en su mejor interpretación, Casablanca, etc.

Muy buena: Increíble. Típica subasta de Sotheby's o bestsellers. Los Girasoles de Van Gogh, un Picasso, un Dalí, los poemas de Antonio Machado, la Sagrada Familia de Gaudí, el Escorial, la Guerra de las Galaxias, E.T., Fred Astaire en su mejor momento, etc.

Buena: Formidable. Obra bastante conocida.

Destacada: Muy Difícil. Reconocida en su ambiente.

Regular: Difícil. No está mal.

Pobre: Complicado. Bastante mala.

Mala: Rutina. Típica de principiante.

Muy mala: Fácil. Hasta un niño lo haría mejor.

Malísima: Muy fácil. El que haga esto no tiene ni sabe lo que es Arte.

Horrenda: Automático. Verdaderamente dan ganas de vomitar.

- COMUNICACION.

Liar a persona normal para que se ofusque unos segundos: Rutina.

Convencer a multitud dudosa de lo que deben hacer: Rutina.

Convencer a multitud reticente: Difícil.

Convencer a multitud en contra: Formidable.

Ligar: Complicado. Puede haber muchas variaciones según situación.

Persona nos deje hacer algo que no deja a casi nadie: Complicado.

Engañar clamorosamente: Formidable.

dosis, y cada 12 horas desde ese momento. Si en esta tirada se produce una pifia, el personaje habrá fallecido.

Si supera el síndrome, tendrá un bono +2 a todas sus posteriores tiradas de VOL para recaer, pero si vuelve a consumir aunque sea una pequeña cantidad perderá el bono. Tendrá otro bono +2 al pasar un mes, otro +2 al pasar 6 meses, y por fin al año no volverá a tirar VOL.

Las tiradas de VOL pueden ser aumentadas a juicio del DJ en los casos en los que el personaje adicto esté

sometido a estrés o a una situación de peligro. Un drogadicto busca refugio en la droga a la menor contrariedad, y esto debería reflejarse en la tabla si el DJ lo considera oportuno.

Tiros de Estabilidad

El siguiente análisis se realizará sobre los efectos a la estabilidad mental de los personajes.

Tabla 41: Tiros de Estabilidad

Hecho	Dificultad	Ejemplos	Ptos.
Testigo de hecho extraño e inexplicable	Muy Fácil	Luces que se apagan, OVNI realizando maniobra difícil	-1
Testigo de hecho paranormal visto en directo	Fácil	Espíritu corporeizado, tazas volando	-1
Testigo de hecho paranormal extraordinario	Rutina	Ejército de espíritus, edificio o automóvil levitando	-1d3
Testigo de muerte violenta	Rutina	Disparo en la cabeza, suicidio	-1
Sujeto implicado en situación extremadamente peligrosa	Rutina	Acosado por asesinos, colgado de un precipicio a punto de caer	-1
Reconocer seres monstruosos como reales	Complicado	Vampiro, hombre lobo, zombie, demonio...	-1d3
Sujeto descubierto por seres monstruosos estando oculto	Complicado	Sólo si ya ha reconocido a los seres como monstruos reales	-1
Ataque de seres monstruosos	Complicado	Intenciones de dañar al sujeto, sólo si los ha reconocido ya como seres monstruosos reales	-1d3
Testigo de actos sangrientos y sádicos	Complicado	Clavar puñal o cortar miembros a persona indefensa	-1
Testigo de actos sangrientos y sádicos llevados a cabo por seres monstruosos	Difícil	Sólo si ha reconocido a tales seres como monstruos reales	-1d3
Testigo de actos muy sádicos, sangrientos y perversos	Difícil	Beber sangre fresca humana recién extraída por la fuerza, comer el corazón de una persona tras ser arrancado, sacar los ojos a un individuo indefenso y comérselo	-1d3
Testigo de actos muy sádicos, sangrientos y perversos llevados a cabo por monstruos	Muy Difícil	Sólo si reconoce a los seres como monstruos reales	-1d6

El DJ hará que los jugadores realicen tiros de Estabilidad en diversas ocasiones. Veamos cuales son las más comunes, a las cuales el DJ podrá añadir las suyas propias si así lo considera apropiado. Todas estas acciones implican verlas directamente, no por una pantalla de televisión, pero si la imagen es buena y el que la está viendo sabe a ciencia cierta que lo que está viendo es real, la tirada se realiza de todos modos, si bien en este caso tendrá un bono +2 a la tirada.

La tabla de Tiros de Estabilidad indica el hecho general que conduce a la tirada de Estabilidad, seguido de la dificultad que implica superarlo. Después señala unos pocos ejemplos de hechos de ese estilo y por fin los puntos que se perderán si no se supera la tirada indicada.

Si el implicado en la acción es un amigo, familiar o conocido cercano (otro personaje jugador, por ejemplo), y en el hecho no se especifica ya que el implicado debe cumplir estas características, los puntos perdidos se incrementarán en un nivel de dados, es decir, de 1 pasarán a 1d3, de 1d3 a 1d6, de 1d6 a 2d6, y así sucesivamente. Si el implicado es el propio personaje del jugador, se incrementará en dos niveles.

Puntos de experiencia otorgados por partida

El DJ deberá otorgar a los jugadores puntos de experiencia al terminar cada sesión de juego de unas tres o cuatro horas al menos. No se permitirá a los jugadores realizar subidas de más de un nivel en cada reparto de puntos, y tampoco se debe permitir que suban niveles de características que no han utilizado en toda la sesión de juego. Los puntos podrán ser guardados para poder subir características que precisen más puntos para elevar un nivel de los repartidos en esa sesión.

La sesión de juego se divide en escenas. Una escena es una parte de tiempo del juego que se ha desarrollado aproximadamente el mismo entorno (un edificio, un barrio) y llevando a cabo una actividad concreta, como pueda ser investigar exhaustivamente los datos encontrados, un enfrentamiento violento con PNJs, o sacar un enorme ordenador a escondidas de un edificio vigilado. Cada escena bien resuelta por los personajes proporciona un punto de experiencia. Hay que tener en cuenta que es posible que cada jugador haya tenido su propia escena en paralelo a la del resto del grupo. En general no habrá más de tres o cuatro escenas en una sesión de juego por cada personaje.

Una **aventura**, módulo o partida es un conjunto de escenas que tienen una cohesión muy definida, forman parte de un todo general. Supongamos que la aventura consiste en recuperar el amuleto de Jawandah, que ha sido robado del Museo Arqueológico por una secta satánica para convocar a Sarlak "el Insaciable", un demonio del Infierno. Algunas escenas de la aventura podrían ser: investigación para averiguar todo lo posible sobre la secta; los sectarios atacan a los personajes en el edificio donde viven al enterarse que se están inmiscuyendo; los personajes buscan el pergamino de Keb-lah para protegerse de los conjuros de los sectarios en una antigua cripta; los personajes hacen una incursión en el refugio de la secta; etc. Una aventura corta tendrá de tres a cinco escenas, una media de seis a nueve y una larga diez o doce. Si la aventura en realidad es un conjunto de varias aventuras enmarcadas en un mismo tema u objetivo a largo plazo, entonces estamos hablando de una campaña. En el ejemplo anterior, la campaña podría ser impedir que Sarlak "el Insaciable" vuelva a la Tierra y la destruya, y algunas aventuras: recuperar el amuleto citado; encontrar y apresar al jefe de la secta; destruir el amuleto; etc. Al final de una aventura exitosa, cada jugador debería ser recompensado con un punto de experiencia. Asimismo, al final de una campaña, los jugadores tendrán de uno a cinco puntos extras,

- CONDUCIR.

Conducir deprisa por lugares difíciles: Complicado.

Echar coche de la carretera: Complicado. Bono +2 si el coche objetivo es menor.

Maniobras evasivas frente a ataque de artillería: Difícil. Consideraremos que está en movimiento rápido y errático.

Persecución o carrera: tirada abierta enfrentada de Conducir. A mayor diferencia, mayor distancia. El DJ puede decidir si un fallo lleva directamente a un accidente, aunque el fallo no sea una pifia. En lugares que se conduce muy deprisa sin dificultad, sólo depende de la velocidad máxima de los coches, o sea, de sus caballos de potencia como regla general.

- **EXPLOSIVOS.** Suponemos que se poseen los materiales necesarios (explosivos, detonadores, relojes, cable, etc.). La cantidad de explosivo utilizada no es un factor de dificultad. Una pifia en esta habilidad provoca la explosión de los materiales que se estén manipulando, si esto es posible.

Identificar explosivo: Fácil.

Preparar bomba retardada: Rutina.

Análisis de estructuras para volarlas: Rutina.

Demoler edificio por completo: Complicado.

Preparar trampa explosiva: Complicado.

Preparar carta bomba: Difícil.

según el éxito obtenido y la duración de la campaña.

Cuando un personaje ha sido extremadamente valioso e indispensable para el resto del grupo por su contribución a la resolución de la aventura planteada por el DJ, se le otorgará un punto extra de experiencia.

Si un jugador ha conseguido que su personaje sea muy creíble por su buena interpretación, se le otorgará un punto extra. Este punto debe ser difícil de conseguir.

El DJ es muy libre de otorgar otros puntos de experiencia a su criterio, siguiendo la

valoración fundamental de que todo el mundo se lo pase bien. Hay veces que puede dar un punto de experiencia a un personaje que ha regresado de la muerte o a otro que ha estado en la cárcel un par de meses, por ejemplo. El DJ es la autoridad máxima.

Se recomienda que no se proporcione a los jugadores más de cuatro o cinco puntos de experiencia por sesión, o seis si la sesión es el final de la aventura. Esto se debe a que es mejor que no sea posible conseguir personajes muy poderosos en poco tiempo, lo que restaría emoción al juego.



Criaturas

El DJ tiene a su alcance un número incalculable de posibilidades para elegir criaturas que deban ayudar o atacar a los PJs. El DJ puede y debe inventar nuevos retos y criaturas que se enfrenten a los PJs para mantener la emoción. Enfrentarse a un vampiro es muy emocionante la primera vez, pero si es la quinta pierde su gracia. Otro viejo truco es crear PNJs recurrentes, tanto amigos como enemigos que siempre se salven en el último momento y vuelvan a encontrarse con los PJs. Estos PNJs pueden ser personajes normales o incluso criaturas extrañas. Veamos algunas típicas como ejemplo.

Animales

Los animales son muy utilizados como guardianes, o simplemente es posible que los PJs estén en un ambiente que existan animales salvajes (la selva, por ejemplo). Los animales cuadrúpedos típicos (perros, caballos o leones) tienen unas localizaciones distintas a las de los humanos, como es lógico, exceptuando la cabeza. Así, consideraremos que un golpe en el torso o abdomen equivale a un golpe en el lomo del animal, en un brazo será en la pata delantera equivalente, y en una pierna en la pata trasera.

En cuanto a sus características, un depredador grande posee FUE 5, AGI 5 y CON 6 (león, tigre); un perro entrenado FUE 4, AGI 5 y CON 5. Un perro no entrenado posee FUE 3, AGI 3 y CON 3 por término medio. Un gorila posee FUE 6, AGI 4 y CON 6. Todos los animales tienen un AURA equivalente al hombre, 3 de media. La VOL es 3 para los animales entrenados y salvajes, 2 para el resto. Un depredador o felino cazador (lince, gato callejero, tigre) posee Sigilo 6 y Melé 4. Un animal entrenado para lucha o guardián posee Melé 4 asimismo. Un animal no



entrenado tiene Melé 2 en general. Un animal grande como un caballo, elefante o

rinoceronte tendrán FUE muy altas, y bonos a la Gravedad apropiados para sus ataques. En concreto, un rinoceronte o un toro tienen bono +6 por FUE, y un elefante +10. El DJ aplicará el sentido común para el resto de características, si bien la mayoría son irrelevantes.

Las garras de un animal grande (tigre, león, etc.) son un arma de melé con modificador +0 a la gravedad, y sus colmillos tienen +1 a Grav. Ciertos animales como los perros de presa no tienen ataque con sus garras, pero sus colmillos realizan un tiro en la tabla de Gravedad a +0. Los animales más pequeños tienen bonos adecuados a su tamaño y fuerza, a criterio del DJ. En general este bono varía entre -4 y -10. Veamos más ejemplos.

Un rinoceronte utiliza habitualmente la opción de carga en melé. La carga equivale al efecto combinado de un arma y empujar, sumando a la tirada de Gravedad los bonos de FUE del animal. Un elefante también puede cargar, y otro de sus ataques consiste en agarrar con la trompa al objetivo y lanzarle contra el suelo, o bien apretarle y romperle los huesos. Un pisotón de un elefante es otro ataque de los paquidermos, que tiene un bono -2 al tiro de Melé y el bono de FUE, como siempre, a la Grav. El elefante puede usar sus colmillos como arma de ataque con un -4 en el tiro de Melé y un +2 a Gravedad. Un toro también suele cargar, y utilizar sus cuernos en la carga o en melé sin cargar. Los cuernos de un toro tienen un +1 a Grav. Un gorila utiliza tanto su ataque a puñetazos como su temible dentadura, con el +1 a Gravedad indicado para los animales grandes en sus ataques de mordisco.

No merece la pena extenderse más en este aspecto, dado que el DJ tiene ya suficientes ejemplos para ampliar la lista de animales cuanto desee.

- **INTIMIDACION.** Esta pericia provoca que la víctima de la intimidación deba realizar una tirada abierta de VOL frente a Intimidación. Si la iguala, se resiste a obedecer si bien no llevará la contraria o mentirá, y si la supera, puede llevar la contraria, mentir o hacer lo que le venga en gana. En general intimidar a alguien provoca su inmediata antipatía. El DJ lanzará a escondidas la tirada de VOL, de modo que el personaje no sepa con seguridad si ha intimidado a la víctima o no. Esta regla no es utilizable para personajes, ni se puede obligar de este modo a un individuo a suicidarse, o cosas similares. El DJ puede aplicar modificadores a la tirada de Intimidación según las circunstancias de la víctima:

Odio hacia el intimidador: -2

Respeto hacia el intimidador: +2

Miedo hacia el intimidador: +4.

Acostumbrado a intimidación: -2

Acostumbrado al intimidador: -2

Orden ridícula: -2

Orden peligrosa: -4

- **JUEGOS DE AZAR.** Se realiza mediante tirada abierta, enfrentándose entre sí los jugadores. El que más saque gana, y a mayor diferencia, más gana.

- **MELE.** Ver Combate.

- **NAVEGACION.**

Esquivar obstáculos a gran velocidad: Complicado.

Giros y piruetas en el agua: Rutina.

Maniobras evasivas frente a armas de fuego: Muy Difícil, movimientos rápidos y erráticos.

Licántropo

Comúnmente conocido como hombre-lobo (aunque también se pueden encontrar licántropos que pueden adoptar la apariencia de otros animales: osos, jabalíes, tigres, toros, etc.), un licántropo es un humano que ha adquirido una pavorosa enfermedad: la lican-tropía, una enfermedad de origen mágico, que le convierte en una bestia salvaje las noches de luna llena. Se cuenta que la enfermedad surgió debido a la arrogancia de un hombre, que fue castigado por seres superiores con la enfermedad. La lican-tropía se adquiere al ser mordido por un lobo infectado o bien por otro hombre lobo. Al cabo de 106 días, el sujeto sufre de unas fiebres altísimas, convulsiones y ataques nerviosos durante un par de horas, tras lo cual dormirá un profundo sueño durante 3d6 horas. Lo primero que notará es que sus sentidos son extremadamente agudos (+4 a Perspicacia en las acciones que requieran de los sentidos de la vista, oído y olfato). A partir de ahí, cuando esté alta la luna llena, se transformará en un ser mitad lobo mitad hombre, un bípedo cubierto de pelo, con aterradores garras y colmillos, músculos temibles, y sus características variarán de este modo: FUE, RES, AGI, DES y Melé aumentarán en 3 puntos; el resto no variarán. Por supuesto, se ajustan los atributos secundarios que correspondan. Además, un hombre lobo resta 8 en la tabla de Gravedad a todos los ataques sobre él, excepto los realizados con armas de plata. Sus garras se comportarán en la tabla de Gravedad con -1, y sus colmillos sin bonos en Gravedad pero -2 a la tirada de Melé correspondiente.

Un hombre lobo es un depredador, y cazará lo primero que pille tras rastrearlo, sea una persona o un animal. Cuando haya saciado su sed de sangre, al salir el

sol se transformará de nuevo en humano. Conservan parte de sus recuerdos, por lo que hay veces que no atacan a seres queridos. Deberán superar una tirada Difícil de VOL para resistir sus instintos animales en estos casos.



La lican-tropía tiene curación, y también pueden anularse sus efectos temporalmente mediante Ciencias Ocultas. La belladona, entre otras, es la hierba principal que se utiliza para curar la lican-tropía. Conocer la fórmula exacta requiere un tiro Muy Difícil de Ciencias Ocultas, y una vez ingerida la pócima con luna nueva, el sujeto afectado debe superar una tirada de VOL Difícil. Si la ha superado, se curará de su

enfermedad. En cualquier caso, tras ingerir la pócima en el momento adecuado, deberá descansar 1d6 días. Si pifia, morirá. Para suspender los efectos de la lican-tropía, se utilizan amuletos mágicos. El conjuro es el siguiente:

El sueño del lobo (Mayor, 10). El sujeto que porte el medallón encantado por este conjuro sólo sufrirá dolor y convulsiones debido a la lican-tropía las noches de luna llena, en vez de transformarse en hombre-lobo.

De hecho, el sujeto no podrá hacer más que retorcerse en la cama de dolor durante esa noche, y dormirse por puro agotamiento nada más que un par de horas diarias, con los consiguientes efectos por falta de sueño. Por supuesto, el sujeto puede escoger dormir de día sin problemas, cuando no sufre los efectos de la enfermedad.

Momia

Las momias son seres de pesadilla, muertos vivientes creados por los hechiceros egipcios con unos complicados

rituales y sacrificios. Una vez realizado el ritual, el muerto cobra aspecto de vida. Es un ser agresivo, que ataca sin piedad, sin ninguna meta especial. Una momia aumenta su FUE y RES en 4 puntos, y pierde 4 puntos de AGI y DES (mínimo 1). Son inmunes a la mayor parte de las armas de fuego excepto las más potentes, y las balas las atraviesan sin más. Tienen un bono -6 para toda arma. El fuego es muy efectivo contra las momias, se considerará un nivel más de intensidad para calcular el efecto sobre ellas.

Hay ocasiones en las que una momia conserva su lucidez, y puede utilizar su mente normalmente.

Vampiro

Los vampiros, o señores de la noche, han sido una raza poderosa desde su creación. Dice la leyenda que en tiempos inmemoriales Sarlak, un brujo maligno, pretendió alcanzar la inmortalidad, y que pidió el apoyo de Satán, Señor de los demonios. Este le ofreció el conjuro que le libraría de la muerte, pero como todo lo que Satán lleva a cabo, al poder acompañaba un macabro sacrificio. A partir de entonces, necesitaría la sangre de los vivos para sobrevivir y temería la luz del día. Además, sería capaz de esclavizar a otros seres humanos convirtiéndolos en vampiros a su vez. Extendió la plaga del vampirismo por el mundo, y se enfrentó a los primeros cazadores de vampiros, que prácticamente exterminaron a los vampiros cuando descubrieron sus debilidades. Desde entonces han sido mucho más cautos en sus apariciones. Después, la leyenda de Vlad Drácula "el Empalador" recorrió el mundo de manos del libro de Bram Stoker, y fue ciertamente el vampiro más poderoso después de Sarlak. Se le llamó el Príncipe de las tinieblas. Otros vampiros han



recorrido el mundo, buenos y malos, y todos con las siguientes características.

Un vampiro nace creado por otro vampiro, bebiendo sangre del vampiro que a su vez deja casi sin sangre a la víctima, o bien gracias al conjuro de Sarlak. Una vez transformado, estos seres pierden 1 punto de Esencia diario, por lo cual deberían morir en breve tiempo. Pero el conjuro de Sarlak ha propiciado que los vampiros puedan apropiarse de la Esencia de otros seres vivos a través de su sangre exclusivamente. Sus afilados colmillos, que crecen o aparentan ser normales según desee el vampiro, son los que se introducen en las venas de sus víctimas. Cada medio litro de sangre humana consumida equivale a un punto de Esencia. Si la sangre es de animal, necesita dos litros para recuperar un punto de Esencia. Un vampiro puede tener hasta el doble de Esencia que un humano normal, es decir, 6 veces su VOL, pero no más. Si un vampiro pierde toda su Esencia, no morirá, sino que parecerá que ha muerto hace pocos días. Si de alguna manera un poco de sangre cae sobre la piel o boca del vampiro, este recuperará un punto de Esencia y despertará de su letargo con un ansia de sangre irrefrenable. Si no consigue más sangre, caerá de nuevo en el estado de letargo en 1 hora aproximadamente.

Aparte de ello, tras la transformación, un humano gana 4 puntos de FUE y RES, 2 de AGI y DES, 1 de AURA y VOL, y 2 de PRE. Además, pierde 1 punto de SUE. Por ello, las características de un vampiro medio son: FUE 7, AGI 5, DES 5, RES 6; VOL 4, AURA 4, SUE 2, PRE 5. Por supuesto, todos los atributos secundarios se ajustan con estas variaciones.

El cuerpo de un vampiro ni crece ni envejece, pero según pierde Esencia sus rasgos se vuelven más similares a los de un muerto, es decir, blanquecinos y de piel tensa.

Tienen una serie de inmunidades, poderes y

- **PERSPICACIA.** Supone una búsqueda general activa, o sea, buscando algo pero sin saber el qué. Para descubrir algo sin buscar activamente (de pasada), la dificultad se eleva en uno o dos niveles. Si se sabe exactamente lo que se busca, la dificultad disminuye un nivel. De este modo, la tirada suele ser abierta.

Alguien escondido: Abierta frente a Sigilo, debe superarse.

Inscripciones o arañazos bajo el polvo: Complicado.

Algo pequeño escondido: Difícil.

Puerta o compartimento secreto, doble fondo: Difícil.

Objeto caído no a la vista: Rutina.

Información relevante escondida en libro: Difícil.

Identificar ruido conocido: Fácil.

Identificar ruido extraño: Muy Difícil.

Escuchar ruido importante casi inaudible: Difícil.

- PILOTAJE AEREO. Suponemos pista de aterrizaje asfaltada si es necesaria.

Despegar: Fácil.

Pirueta llamativa: Rutina. Giros y similares.

Maniobra peligrosa: Complicado. Pasar por debajo de un puente, por ejemplo.

Pirueta de fantasía: Muy Difícil. Rizo 360 grados.

Esquivar proyectil balístico: Complicado.

Esquivar misil autoguiado: Muy Difícil.

Aterrizar: Fácil.

Aterrizaje en terreno llano: Rutina.

Aterrizaje en terreno boscoso: Complicado.

Aterrizaje en terreno rocoso: Difícil.

Aterrizaje en terreno montañoso: Formidable.

defectos proporcionados por Satán en su día. Las armas que no estén consagradas no le hacen apenas efecto, poseen un bono -12 a la Gravedad contra todos los ataques de armas no consagradas. Como excepción, sólo las armas de madera les afectan en parte si éstas tocan su corazón, y ni siquiera les matan, si no que les inmoviliza como si estuvieran recién muertos. Las

única manera viable de matar un vampiro es la luz directa del sol, o el fuego. Si un vampiro se expone a la luz del sol, sufrirá los efectos de un incendio medio hasta desintegrarse. El fuego surtirá los efectos habituales. Un arma pesada que destruya su cuerpo superando ese umbral de 12 puntos negativos puede acabar con su existencia física, pero su alma seguirá libre, no sentirá la Llamada del Limbo. Así, puede poseer otro cuerpo si lo desea mediante el procedimiento habitual. Otra desventaja es que rehuyen todos los símbolos religiosos consagrados. No vale de nada intentar mantenerle alejado con dos lapiceros cruzados, sino que debe ser una cruz cristiana o una estrella de David judía consagrada u otro objeto similar. Los vampiros sí se reflejan en los espejos, y no les importa el ajo.

En cuanto a los poderes, obtienen en la transformación (AURA x 3) puntos extra a repartir entre los siguientes talentos paranormales: clarividencia, contacto,



proyección, telekinesis, y visión mística. Pierden todos sus puntos si los tuvieran en telepirokinesis y viaje astral. Por último, Satán les ha concedido un poder más: pueden transformarse a voluntad en murciélago, lobo, niebla o rata, una vez al día para cada transformación. El vampiro pierde 2d6 puntos de fatiga en cada cambio. Como

niebla, pueden atravesar todo lo que el aire puede. Si un vampiro está envuelto en fuego, al transformarse en niebla dejan de afectarle las llamas.

Los vampiros más antiguos, dado que tienen el don de la inmortalidad, tienen vastos conocimientos de muchas materias, sobre todo de Ciencias Ocultas, Historia y Geografía, Psicología, etcétera.

Zombie

Los zombies son creados por la magia. Los muertos cobran aspecto de vida, pero conservando su aspecto y deteriorándose lentamente. Ganan 2 puntos de FUE y RES, pierden 1 de AGI y DES y pierden 3 de VOL. Suelen ser obedientes al mago que los crea, gracias al mismo conjuro. Entienden órdenes simples, y son atraídos por los vivos a los cuales suelen atacar. Nunca conservan sus recuerdos.

Cómo dirigir una partida

Todos los directores de juego principiantes se encuentran ante la misma duda. ¿Por dónde empezar?. Está claro que para cualquier neófito en la materia del rol, no es fácil ponerse a dirigir partidas de buenas a primeras. Intentemos dar unos pasos de guía para esos nuevos directores que todos los DJ experimentados hemos sido alguna vez.

Hay una regla de oro para la dirección de partidas: el DJ siempre tiene la razón. Un DJ no puede dejarse llevar por los deseos de sus jugadores, sino que debe ser un árbitro imparcial a la vez que un guionista, director de escena, e intérprete de personajes secundarios (o no tan secundarios). Por otra parte, tampoco hay que dejarse llevar por el poder que otorga esta frase. Hay que ser cauto para no desalentar a los jugadores y no caer en el abuso de poder. El rol es un juego en el que los jugadores y el DJ no están enfrentados, sino que colaboran en cierto modo para dar lugar a horas de entretenimiento. El DJ se exprime la cabeza para proporcionar situaciones creíbles y entretenidas, emocionantes y divertidas, y los jugadores se esfuerzan en interpretar sus personajes, metiéndose lo más posible en el papel que se han asignado, que es como más se disfruta.

El primer paso recomendable, tras la lectura completa de las reglas, es la creación de personajes. Cada personaje ha de tener una historia, lo que denominamos trasfondo o background, que viene a ser la biografía de este personaje hasta el momento de comenzar a jugar. No hace falta ser muy extenso, una o dos hojas es suficiente.

Una vez con los personajes creados, es recomendable leer sus trasfondos y familiarizarse con ellos, para que las situaciones que se planteen a lo largo de la sesión puedan tener (si se desea) relación con estos trasfondos, aunque no

es imprescindible. Además te ayudará a conocer a los personajes y a los jugadores y a predecir en muchas ocasiones sus comportamientos, lo cual puede ser muy útil de cara a crear la partida, como ahora veremos.

La creación de la partida

A partir de aquí, comienza la fase creativa. El DJ debe concebir una aventura. Esta es quizás la parte más difícil al principio. Se coge lápiz y papel, y se empieza por tomar un tema general que se desee. Por ejemplo, los espíritus, los OVNIS, una de espías o las sectas demoníacas. Phenomena es muy versátil en este aspecto, pues permite a los DJs crear una partida en prácticamente cualquier ambiente contemporáneo. Una vez decidido el tema, se esboza un argumento inicial general del mismo modo que podemos leer el resumen de una película en cualquier periódico, posiblemente algo más amplio en nuestro caso. Algo así como: "En unas minas de Sudáfrica, se encuentran unos restos arqueológicos en forma de un sarcófago y unas vasijas de cerámica. Estos restos contienen unos jeroglíficos que parecen conducir al que los descifre a la vida eterna. Se inicia una lucha entre distintas facciones para conseguir la posesión de las vasijas. Entre tanto, se descubre que el sarcófago posee un cuerpo momificado excepcionalmente bien conservado. Una noche, se disparan las alarmas del museo donde se albergaban los restos, y desaparece el cuerpo momificado". Es un buen comienzo. No es muy original, pero ya habrá tiempo para ser originales cuando se tenga más experiencia como DJ.

Luego se desarrolla el argumento inicial, explicando la verdad detrás de todo. Siguiendo con nuestro ejemplo, sería algo así: "Akhenaton, discípulo del brujo Sirtis, recibió hace muchos siglos instrucciones estrictas de su amo en cuanto a su

- SIGILO.

Esconderse o esconder cosas. Abierta frente a Perspicacia, que se tirará posteriormente. Existen modificadores según las circunstancias.

Sombras oscuras, poca luz: +2

Luz muy clara, sin sombras: -2

Sin lugares donde meterse: -4

Lugares idóneos para esconderse (armarios con ropa, cortinajes): +2

Objeto a esconder pequeño / muy pequeño / diminuto: +2 / +4 / +8

(ver Armas de Distancia para las consideraciones sobre tamaño de objetos)

Moverse en silencio. Abierta frente a Oído, que se tirará posteriormente. También hay modificadores.

Suelo que rechina o cruje, de arena o madera vieja: -4

Calzado adecuado: +2



- TRATO SOCIAL.

Comportarse adecuadamente entre la nobleza: Rutina.

Conocer la etiqueta en la mesa: Rutina.

Conocer las costumbres de las gentes y los pueblos: Rutina. †

momificación tras su muerte. Los poderosos conjuros de Sirtis sirvieron para que su alma permaneciera en este mundo anclada a su cuerpo momificado. Así, gracias a la ayuda de varios demonios, consiguió que su cuerpo no muriera definitivamente. Conservaría un hálito de vida que podría utilizar para apropiarse del cuerpo físico de otro ser humano al cabo de al menos mil años, y continuar su reinado de terror. Ahora se han desenterrado sus restos y la humanidad deberá enfrentarse a un gran peligro. Sirtis ha vuelto a la vida, escapando de su sarcófago y conservando intactos sus poderes mágicos". De nuevo no es demasiado original, pero nos vale como ejemplo. El siguiente paso en la creación de la aventura es el desarrollo de la aventura en sí, es decir, la parte que van a vivir nuestros jugadores. Para ello, debemos desarrollar a grandes rasgos la partida, y luego volver a insistir en cada punto. Para no extendernos demasiado (posteriormente desarrollaremos una aventura completa), algunos puntos serían los siguientes:

Implicación de los jugadores en la aventura. Aquí podemos basarnos en su trasfondo, y suponer que una agencia manda a algún agente, una universidad a algún investigador, etcétera.

Escondite de Sirtis. Al huir del museo, debe ocultarse en algún sitio recóndito, para maquinarse su retorno al mundo.

Información que pueden obtener los jugadores sobre Sirtis y Akhenaton en bibliotecas, hemerotecas, etcétera.

Los jeroglíficos y las vasijas. ¿Qué se ha descifrado de los mismos?, ¿qué contienen las vasijas?

Ayudas exteriores. Quizás exista alguna secta dedicada de por vida a ser los guardianes de la muerte de Sirtis, y velar porque no regrese al mundo de los vivos.

Dificultades añadidas. Del mismo modo, también puede haber un grupo de descendientes de Akhenaton que estuvieran esperando el regreso de su maestro y sean una facción adicional en contra.

Otras facciones. Puede haber más personas interesadas en robar las vasijas que puedan presentar más problemas a los jugadores.

Y un largo etcétera. El DJ sólo se verá limitado por su imaginación a la hora de plantear situaciones. Esta forma de desarrollo se conoce como abierto, es decir, los jugadores no tienen que seguir la aventura paso a paso, sino que son libres para moverse por donde deseen. Existe otra forma de crear partidas, más sencilla al principio: la lineal. En esta, los jugadores deben pasar por distintas fases una tras otra, para llegar a la resolución de la aventura. Este modo de creación es más típico de las aventuras medievales o de acción, no de una partida seria de investigación, pero es un ejercicio estupendo para familiarizarse con la dirección de partidas. La película "Indiana Jones y la última cruzada" es un ejemplo estupendo de ese tipo de partidas. En la película, los héroes van descubriendo pistas que les llevan de un lugar a otro del mundo, muchas veces forzados por las circunstancias, y de ese nuevo lugar a otro, hasta el final en el Templo del Grial, donde Indiana resuelve los tres enigmas que le llevan a la cámara.

Las películas y literatura de aventuras, terror y espías (entre otras muchas) son fuentes perfectas para inspirarse en la creación de nuestras propias aventuras. Nunca debemos menospreciarlas, siempre nos pueden dar buenas ideas.

Todas las partidas suelen tener un final más o menos definido, donde se decide si los personajes han logrado sus objetivos iniciales. Puede ser un enfrentamiento con el malo de turno, descubrir donde se encuentra el tesoro, o posiblemente rescatar unos documentos de la organización rival. Otras veces, el final se ramifica según el desarrollo de la partida, y los personajes pueden aliarse con el que al principio era su adversario, o cambiarse de bando y entregar los documentos a otra organización que les pague más dinero, etc. Eso debe decidirlo el DJ en base al desarrollo real de la partida por parte de los jugadores.

En resumen, para simplificar y generalizar. En la creación de una partida se debe seleccionar primero un tema. Luego desarrollaremos un argumento inicial y lo explicaremos con detalle en su desarrollo. Aquí se puede definir un objetivo para los jugadores si se desea, o varios. Seguidamente, elegimos si nuestra partida será lineal o abierta. Si va a ser lineal, desarrollamos los puntos clave que atravesarán los jugadores con detalle. Si no va a ser lineal, desarrollaremos los puntos de campo abierto por los que pueden pasar los jugadores, en este caso no es ni mucho menos seguro que pasarán por todos ni que descubran todo lo que ha desarrollado el DJ. En general, una partida media tiene partes lineales y partes de campo abierto, donde los jugadores son más libres para crear su propia línea de juego. El sistema abierto es más gratificante en cuanto a los resultados obtenidos, pero también mucho más difícil de crear y dirigir, así que no es recomendable al principio.

Por último, nos encontramos con el desenlace de la partida, que puede ser múltiple como hemos visto.

El mejor arma del DJ en la creación de partidas es la imaginación, seguida de cerca por la inspiración en fuentes diversas (libros, cine...). También existen en el

mercado los denominados módulos, que son partidas o incluso campañas ya escritas que ahorran gran parte del trabajo al DJ.

El desarrollo real de la partida

Y entonces llega el momento de la verdad. Tenemos nuestros jugadores con sus personajes, cada uno con su trasfondo, tenemos nuestra partida, y nos hallamos con todos nuestros apuntes delante de un grupo de jugadores ansiosos por ponernos a prueba. Bueno, pues ante todo, mucha calma. Tú, como DJ, tienes el control total... o casi. Los jugadores sorprenden muy a menudo con salidas que no te esperabas, soluciones que dan al traste con una aventura en principio complicada y que resuelven en media hora, etc. Al principio no es nada infrecuente. Este tipo de situaciones sólo las soluciona la experiencia, así que hay que pasar por ellas. No te preocupes por ello.

Aun así, hay muchos consejos que pueden ayudarte a dirigir la partida. Aquí van algunos.

¡CAPTURADOS POR...
...CEREBRO!

"Lo sentía. El poder rondaba mi cabeza, y sería capaz de enfocar y abrir el cerrojo si me lo proponía. Mis tres compañeros, atrapados conmigo en este zulo de la maldita organización Cerebro, también poseen alguna habilidad mental o espiritual. En concreto, Paco es pirokinético, si bien no controla mucho su poder; Yolanda es médium; y María, si no recuerdo mal, posee percepción extrasensorial y visión mística en alto grado. Precisamente por eso, esos cerdos nos raptaron y encerraron, para adueñarse de nuestras mentes y controlar nuestros poderes. Pero saldremos de aquí, sea como sea, aunque me explote el cerebro..." †





Sede Central
de Cerebro

Prepárate la partida. No vayas a tus primeros intentos como DJ con una partida a medio hacer. Trabaja en ella, y descubrirás que da mejores frutos. Más adelante descubrirás el arte de improvisar, con lo cual cada vez necesitarás menos apuntes sobre tu partida, pero eso lleva tiempo.

Ambienta inicialmente a tus jugadores. Hazles al principio alguna pregunta relativa a sus personajes, insiste en que los describan como si fueran ellos mismos, que te cuenten donde están y que están haciendo.

Lleva un orden estricto. Organiza tú la partida, da la palabra a cada jugador por orden. Lleva tú el ritmo de la partida. Los jugadores intentarán llamar tu atención todos a la vez para hacer muchas cosas. Respeta los turnos y se equitativo con el reparto de tiempo. Pon orden en la mesa si se te desmandan.

No te dejes amilanar por los jugadores. Muchos intentarán hacerte ver las cosas a su modo. Tú eres el DJ y punto. Si te has equivocado, rectificas a ser posible, pero procura que eso no influya en el ritmo de la partida. No es necesario que levantes la voz, eres la autoridad máxima de la partida y eso es indiscutible. Cuando tú hablas a los jugadores, éstos deben callar y escucharte.

Tus jugadores deben interpretar. No permitas que los jugadores digan "Mi personaje dice tal cosa", sino que la digan como si ellos mismos fueran el personaje, en primera persona. Además, procura que se tomen sus desventajas como ciertas. Un personaje temerario tiene que comportarse como tal, y házselo saber con un "No, tú no haces eso". Esto es un poco brusco, pero es preferible a que se salten a la torera la interpretación. Ya aprenderán.

Utiliza un cuadernillo de notas. Lleva un registro de las cosas importantes que ocurren en la partida. Así tendrás claro sin necesidad de preguntar qué está haciendo cada cual y otra serie de cosas.

Los dados. El DJ debe realizar a escondidas, detrás de la denominada pantalla,

las tiradas que no obtienen un resultado inmediato o fácilmente reconocible, como las tiradas de Perspicacia (los jugadores no tienen porque saber si han fallado o que no hay nada que descubrir), o las de Sigilo (un jugador desconoce si se ha escondido bien o no, él cree que sí en general). Las tiradas que realizan los jugadores son los disparos, que tienen un resultado inmediato y reconocible, Melé, conducir, y otras similares. Los dados son un apoyo, nunca una imposición. Si consideras que una tirada oculta no es beneficiosa para la partida, ignórala y aplica el resultado que creas más conveniente. Esto en general se puede realizar con las tiradas ocultas, sin el conocimiento de los jugadores, claro.

No abuses nunca de tu poder. Ten en cuenta que si te pasas con los jugadores, estos se sentirán muy defraudados y se aburrirán pronto de tus partidas. Debes buscar el equilibrio, no lo olvides. Los juegos de rol son para divertirse, no para competir.

Utiliza medidas correctivas. Contra jugadores recalcitrantes y molestos, siéntete libre para expulsarles de la mesa de juego. También se pueden utilizar medidas correctivas contra su personaje, en forma de policía que le arresta sin motivo aparente, el robo de su coche, etc. Estas medidas correctivas no son un abuso de poder.

Interpreta tus personajes. No te limites a ponerte delante de los jugadores y poner la misma cara hablen con quien hablen. Pon caras diferentes, utiliza muecas, incluso algún amago de disfraz (un pañuelo, un anillo...), que hagan que el personaje no jugador que estás interpretando sea verosímil. Tampoco abuses, no hace falta que interpretes a cada transeúnte con el que se cruzan o se hará pesado.

La ambientación. Muchas veces, el utilizar música de fondo para ambientar una escena de tensión, logrará un efecto melodramático que tus jugadores apreciarán. El usar objetos relacionados con la partida, bajar las luces cuando los jugadores se adentran en la tenebrosa

cripta, y cosas por el estilo, son muy útiles en la dirección de partidas.

Por fin, no podemos pasar por alto el estilo general de partida que puedes seguir. Procura basarte lo más posible en las descripciones de las acciones de los jugadores y utilizar el menor número de tiradas de dados posible. Utiliza tu sentido común y lo que tú conoces de la partida para agilizarla. Los dados, a pesar de que en muchas ocasiones son casi imprescindibles, la mayoría de las veces entorpecen el desarrollo y rompen el ritmo. Procura utilizar la palabra como tu mejor arma en las partidas, muy por encima de las reglas estrictas. Esto es lo que se conoce como **estilo narrativo** de dirección, que suele dar frutos más sabrosos que otros estilos demasiado basados en las reglas. Las descripciones son el argumento más poderoso de cualquier DJ que se precie. Ten en cuenta que al fin y al cabo, tu representas los cinco sentidos de los personajes. Tampoco te pases, o tus jugadores se aburrirán entre vívidas descripciones de las paredes de cada habitación o individuo.

De todos modos, procura preguntar a tus jugadores al final de las partidas sobre qué cosas podrías mejorar en tu estilo de dirección y en tu elaboración de partidas. Te ayudará a superarte.

El estilo narrativo es más apropiado para cuando tengas más experiencia. Al principio, familiarízate con las reglas y las situaciones de Phenomena, y ya habrá tiempo para florituras. Phenomena te va a proporcionar interminables horas de diversión, sin duda, para que experimentes todo lo que quieras.

Un ejemplo de desarrollo real de partida

Para que aclares los conceptos, aquí tienes un ejemplo típico de desarrollo real de la partida en forma de transcripción directa. En esta ocasión, los tres jugadores

han acudido de noche a un local donde se supone se reúne una secta para adorar al diablo. Están interesados en recuperar un ídolo de oro robado de una exposición. Los personajes son:

Elena Salas. Ladrona de guante blanco de profesión, conocida como "la Gata". Una chica peligrosa.

Pedro Guzmán. Investigador privado contratado por la dirección de la exposición para recuperar el ídolo. Un tipo cínico pero fiable.

Javier Cámara. Profesor de Universidad, que se ha metido en este lío no sabe muy bien cómo. Probablemente esté enamorado de Elena.

Doctor Roberto Ríos. Especialista en temas ocultistas, arqueólogo y aventurero. Un tanto temerario.

Los cuatro PJs están en el coche de Pedro, dirigiéndose por Valladolid al lugar del encuentro, a las 23:45 de una noche cualquiera de Noviembre...

DJ (a Pedro): Diriges tu Volkswagen Golf suavemente por las estrechas calles del casco viejo de la ciudad, hasta que llegais a la dirección que buscáis. Una calle tranquila, sin duda, débilmente iluminada por una farola. El edificio parece una antigua y pequeña iglesia románica, condenada con tablones de madera, muy sucia y descuidada. Hay una pequeña puerta despejada de tablones.

Pedro: ¿Hay sitio para aparcar?

DJ (hace tirada de SUE; obtiene un 14): En efecto, justo enfrente. Haces la maniobra sin problemas.

P: Paro el motor. ¿Se ven luces en el interior?

DJ: No, está a oscuras. En ese instante, véis que alguien baja por la acera de la iglesia. Gabardina y maletín.

Elena: Bajo del coche sigilosamente por la puerta de la acera, y me deslizo un par de coches hacia la derecha de la iglesia. Bien escondidita.

DJ (considera que no hace falta tirar pues no hay peligro de testigos): De acuerdo. Te ocultas entre las sombras de la calle detrás del camión, y todos véis que el individuo se para delante de la puerta de la iglesia. Llama tres veces. Enseguida, la puerta pequeña se abre y el hombre se introduce en el local (el DJ realiza una tirada de Perspicacia para Elena, pues otros dos hombres vienen por su acera; la pasa). Elena, escuchas pasos por tu derecha. De reojo ves que son dos figuras también con gabardinas, que van hacia tu posición.

E: Mierda. ¿Estoy bien escondida?

"Que no está muerto lo que yace eternamente, y con extraños evos incluso la muerte puede morir"

H.P. LOVECRAFT



DJ (hace ahora la tirada de sigilo con éxito): Eso tú no lo sabes. Están a veinte metros y acercándose.

E: No me muevo. Confío en mí misma.

DJ: Antes de llegar a tu posición, cruzan la calle y se paran delante de la puerta de nuevo. Tres golpes, unos instantes, oyes un cerrojo que se descorre, y entran a la iglesia.

Roberto: No aguanto más. Me tengo que enterar que pasa ahí dentro. Salgo del coche y cruzo la calle.

Pedro y Javier al unísono: ¡¡No fastidies!! ¡Le sujeto! ¡Le agarro!

DJ (con una cínica sonrisita en la cara): Tus compañeros no te dejan salir, ya ves...

R: Bueno, bueno. Tranquilos, ya capto la indirecta.

DJ: Transcurren unos minutos y no ocurre nada.

E: Voy a intentar cruzar la calle sin llamar la atención.

Javier: Es un suicidio. No sé que narices hacemos aquí, en serio.

P: Pues no haber venido. Ahora te callas. Creo que ya no viene nadie más. ¿Vamos?.

Roberto: ¿A qué esperamos?

Javier: Qué remedio. Bajamos despacio del coche, cruzamos la calle y nos ponemos al lado de Alicia, que supongo ya estará en la puerta. ¿Veo alguna otra entrada?

DJ (tirada de Perspicacia que falla; pero al DJ le interesa que descubran esa entrada, así que la da como éxito): Hay un ventanal roto en la parte izquierda de la fachada, a unos tres metros, con algún cristal en su reborde. Un poco estrecho quizás, pero parece suficiente para que entre una persona.

Pedro: Aupamos a la niña.

DJ: Elena, entre los tres te izan hasta el ventanal, y ves una larga y débilmente iluminada nave, muy sucia, flanqueada por columnas. Parece que la luz viene del fondo, donde se distinguen figuras que hacen algo en torno al altar. Hay otra persona inerte tumbada encima del altar. Las figuras son unas ocho o diez. No distingues más desde esta distancia. Pero espera... ¿Qué es ese fulgor del fondo?... ¡Sí! ¡Es el ídolo!

Elena: ¡Bien! Intento entrar, pero primero me quito la cazadora vaquera y la pongo por encima de los restos de cristales para no cortarme.

DJ (tirada de Perspicacia con éxito para los tres que están fuera; no hace falta que Elena tire para comprobar si entra, tiene AGI 5 y DES 4, y ha reaccionado bien para no cortarse con los pequeños aunque afilados restos del ventanal): Muy bien. Empiezas a deslizarte hacia el interior, cuando los tres que estáis fuera distinguís dos figuras que vienen por la acera, se detienen y os miran... Son dos tipos grandes con un extraño rostro desfigurado, como podrido...

Todos a la vez, gritando: ¡Me escondo! ¡Saco la pistola! ¡No me dejéis aquí colgada, leche!

A partir de aquí, el DJ pondría orden y seguiría adelante con lo que tuviera previsto. Fíjate en un par de detalles. El DJ obvia el resultado de la tirada de Perspicacia que hace Javier cuando busca más entradas, porque cree que es mejor para la aventura y el entretenimiento de todos. Es su decisión. Luego vemos como no llega a realizar la tirada de Elena para alcanzar el hueco descubierto, pues es suficientemente hábil. Eso es un apunte de estilo narrativo. Otra nota es la forma de describir el ídolo cuando lo descubre "la Gata". En lugar de decir simplemente "ves el ídolo", le das una forma un poco más entretenida y literaria para crear un ambiente de expectación.



CAPITULO VI

LA VERDAD

“La mente es una máquina extraña, capaz de combinar los elementos que se le proporcionan de forma sorprendente”

BERTRAND RUSSELL

Bienvenido al mundo paranormal de Phenomena, el Juego. En las siguientes páginas vas a introducirte en un ambiente de fenómenos extraños, organizaciones secretas, fundaciones misteriosas, sectas satánicas, panteones de Dioses olvidados, alienígenas con intenciones sospechosas, y atlantes observadores quién sabe con que objetivo de esta nuestra raza humana.

Veremos un mundo alternativo al nuestro, muy similar por fuera, pero bastante cambiado en sus entrañas. Las conspiraciones y confabulaciones surgirán por doquier, y los planes secretos y dobles intenciones serán el pan nuestro de cada día. Los aventureros no podrán fiarse de demasiadas cosas (incluso de sus propios compañeros de fatigas).

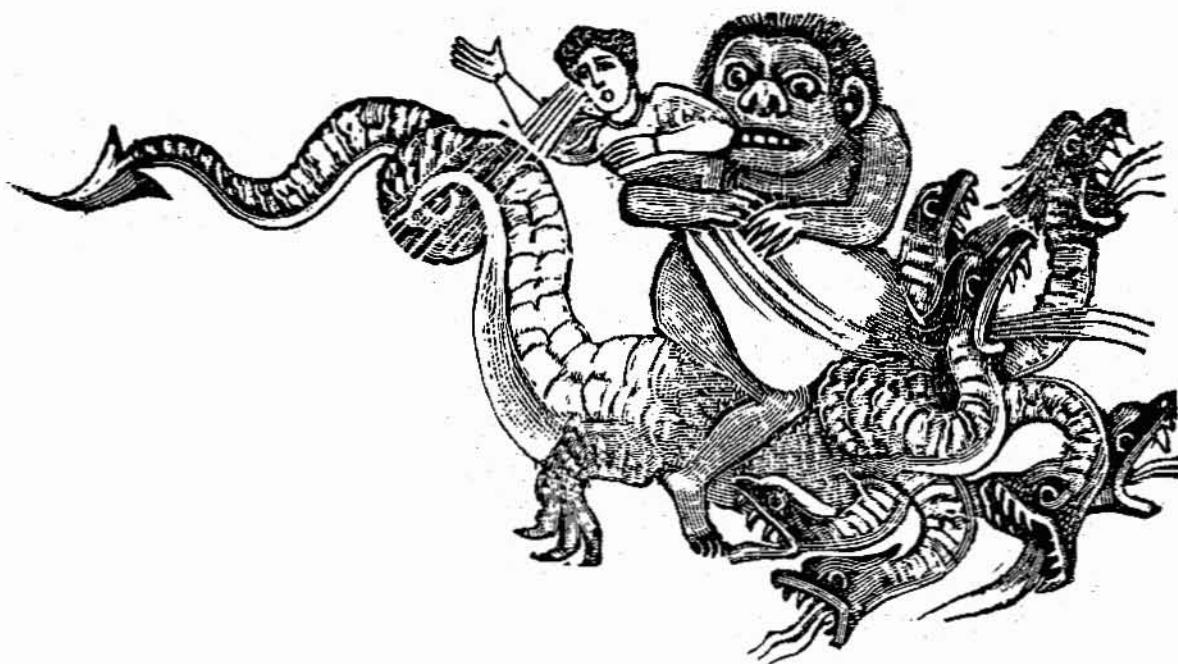
El ambiente de Phenomena es un mundo muy parecido al real, con todo lo que eso conlleva. Es decir, las situaciones en la que los personajes se encontrarán van a resultar muy familiares, si bien en el momento en que nos introduzcamos

en la parte más oscura del juego esta sensación va a ir cambiando, para ser sustituida por el terror, el suspense, la emoción y el riesgo. Esa parte oscura es la que le da al juego ese sabor especial. Tenemos que tener en cuenta que en Phenomena no nos hallamos en una situación de desesperación, donde el mundo se acerca a su fin, ni donde detrás de cada esquina acecha una conspiración. Sería realmente sencillo (casi siempre...) mantenerse al margen de todas las intrigas que van a rodear a los personajes, de aislarse de los conocimientos sobre las organizaciones y sectas, de modo que nuestros personajes llevarían una vida placentera y tranquila. Pero seguro que no es eso lo que queremos. En Phenomena viviremos aventuras intensas, emociones fuertes, acción y suspense, terror y júbilo, siempre disfrutando de una buena sesión de juego. Para vivir tranquilamente, sin problemas (más o menos, pues problemas tenemos todos), ya tenemos la vida real, así que en Phenomena nos vamos a encontrar con temas más inquietantes.

La acción principal se va a desarrollar en España, país de origen del juego. Así, se describirá más en detalle todo lo relacionado con este nuestro país, tan bueno o mejor que cualquier otro para usar como telón de fondo para nuestras partidas, en parte gracias a ser un crisol de razas reunidas a lo largo de su historia. Pero las ramificaciones internacionales son innumerables, de modo que los jugadores pueden desplazarse a prácticamente cualquier lugar del mundo en sus aventuras.

Esta ambientación servirá al DJ como base para sus partidas, pudiendo tomar muchas de las ideas aquí narradas para sus aventuras. El DJ proporcionará a los PJ la información que considere necesaria de este manual para introducir a sus jugadores en la aventura. Lee sólo lo que te indique tu DJ para no perderte la diversión.

Adelante pues, vamos con lo desconocido...



Organizaciones

Diversas asociaciones, fundaciones y organizaciones tienen mucho que decir en el mundillo de Phenomena. Unas son ilegales y otras no, pero en general, todas las aquí citadas tienen algo que esconder.

La Fundación Nostradamus

Conocida en el mundo entero por los aficionados a los fenómenos paranormales, espiritismo, mentalismo, etc., fue la precursora de todas las asociaciones dedicadas a estos temas. Muy poca gente conoce el origen de sus fondos, como luego veremos. Vayamos con el origen de la Fundación.

En 1973, un empresario multimillonario de 47 años, Jeremiah Howard Wallace, sufrió en Londres un severo ataque al corazón que le mantuvo en muerte clínica durante casi 15 minutos. Tras duros esfuerzos de los médicos que le asistían, logró salir del trance con vida. Pero le ocurrió algo que cambiaría su vida para siempre. Tuvo una experiencia cercana a la muerte, en la cual vio cual sería su destino si continuaba por el camino sin escrúpulos que le había llevado a amasar su increíble fortuna. Lejos de amilanarse, J.H. se obsesionó con el tema, y dedicó gran parte de su fortuna a numerosas investigaciones sobre el tema de las experiencias post-mortem y otros relacionados con el mundo de los espíritus, totalmente en secreto. Poco a poco se interesó por las Ciencias Ocultas, el Espiritismo, y otras disciplinas como el Tarot y la Cábala. Se volvió un personaje introvertido, delegó en sus asesores para conducir sus empresas, y desapareció sin más un buen día. En concreto, delegó todos sus

poderes en su administrador general, Horace Bullock, un hombre serio, honrado y muy respetado.

Wallace emprendió un largo viaje por todo el mundo, comenzando en la India, donde se inició en los misterios del espíritu humano. Logró dominar tras mucho esfuerzo diversas técnicas de proyección mental como la Telekinesis y los Viajes Astrales tras pasar por el Tíbet, Japón, Nueva Zelanda y las selvas amazónicas, entre otros lugares. Nadie excepto sus maestros conocían esta faceta suya. Mientras, en Europa, sus negocios iban viento en popa gracias a un honrado y trabajador equipo.

Sin más, un día decide volver. Considera que le queda mucho camino que recorrer, pero también que debe ayudar a más gente a ver lo que él ha visto, a conocer lo que él conoce. Gracias a su inmensa fortuna, 21 años después, la Fundación Nostradamus ve la luz en un acto multitudinario en el museo arqueológico de Londres. Nostradamus se presenta a la sociedad como una organización interesada en la Psicología, Antropología, Arqueología y Parapsicología. El director de la misma

es un estrecho colaborador de Wallace,

Lorenzo Santamaría, un venezolano que conoció en sus viajes, arqueólogo experimentado y catedrático durante muchos años. El nombre de Wallace queda totalmente oculto, y se esconde en una mansión bajo el nombre de Lord Templeton, al norte de Londres. Siempre le acompaña un criado, Tsu-Ling, chino, experimentado monje Shao-lin, con profundos conocimientos de artes marciales, yoga y meditación. Desde allí es el quién dirige realmente la

fundación, si bien Santamaría tiene un gran margen de maniobra al gozar de toda su confianza. El personal y equipos de investigación ha sido cuidadosamente seleccionado por Wallace y Santamaría. La fundación posee un cuerpo de seguridad de élite, fieles hasta la muerte a Lorenzo y J.H., y son los únicos que conocen la existencia de alguien más, pues ni siquiera saben quién es esa persona que está por encima de su Director.



Los fondos son suministrados por un discreto banco suizo, al que envía Wallace dinero de sus compañías. El equipo empresarial de Wallace desconoce por completo las ocultas actividades de su Presidente, si bien saben de su vuelta por Bullock, con el que se comunicó Jeremiah a su vuelta. Ni siquiera él conoce su paradero actual, pues manda las directrices anónimamente y recibe información de Bullock en un apartado de correos vulgar y corriente. Hasta ahora, nadie ha sospechado, si bien el Consejo de Administración está revuelto por alguna que otra lucha intestina de poder, pues corren rumores de que Bullock tiene cáncer, lo cual es falso.

Nostradamus tiene una rígida estructura de departamentos, como si de una empresa privada se tratara, con responsables directos en cada uno de ellos. La Fundación se divide en diversas

con un poco de detalle las secciones y algún ejemplo aplicado a la delegación española de la Fundación.

El Director Delegado de Nostradamus en España es Mauricio Esparza, antiguo catedrático de Filosofía en Alcalá de Henares. Interesado en Ciencias Ocultas y con muchos contactos en política y periodismo, es un director idóneo para las actividades de la Fundación, que se basan en la discreción y semi-ocultismo. Mauricio es un hombre bajito, poca cosa, calvo y con gafas, pero un diplomático nato, conciliador y con una tranquilidad y sangre fría pasmosa algunas veces.

La sección Klaus se conoce en el entorno como "Los cazafantasmas" (Ghostbusters en inglés). En efecto, son los encargados de la investigación sobre fenómenos relacionados con apariciones extrañas, posesiones, espiritismo y temas relacionados. En España, la jefa es Nuria Romero, una temperamental y estudiosa mujer, que ha tenido numerosas experiencias paranormales y goza de un alto nivel de mediumnismo.

En cuanto a la Sección Mente, se dedica a fondo a las energías que la mente es capaz de desatar para crear efectos: telekinesis, pirokinesis, combustión espontánea, etc. El jefe de sección es Enrique García en España. Su capacidad telekinética es conocida por poca gente, pero es asombrosa. Procura mantener en secreto este tema por el revuelo que ocasionaría en los medios de comunicación. Es un tipo decidido y astuto, desconfiado pero amable, ya en sus casi cuarenta años.

Penta es la sección destinada al saber arcano. Sus laboratorios guardan complejos sistemas de análisis y restauración para los pergaminos y obras que se encuentran y se llevan a la Fundación, así como un equipo de lingüistas y expertos en Ciencias Ocultas envidiable. Carlos Montes es el jefe de la sección, un venerable anciano de 84 años que domina 12 lenguas, bastantes de ellas muertas, y atesora un profundo conocimiento de magia y rituales diversos. A pesar de su edad, su vitalidad es envidiable, debido en parte a ciertos rituales de magia blanca que realiza con regularidad.

Por otra parte, la sección Napoleón, Esfinge y Natura se dedican a tareas más mundanas. Son los encargados de documentar históricamente, arqueológicamente y científicamente, en ese orden respectivamente, las investigaciones que se llevan

secciones: Klaus, Mente, Napoleón, Penta, Antropología, Esfinge, Natura y Seguridad... Cada delegación en cada país se subdivide en estas mismas secciones, y sólo son responsables ante el Director Delegado de ese mismo tentáculo de la Fundación. Luego los Directores de cada país son responsables ante Wallace y Bullock. Cada sección tiene un jefe de sección a su vez, que está a cargo de un grupo de personas. En la actualidad existen doce países con delegación: Gran Bretaña (Londres), España (Madrid), Suiza (Ginebra), EE.UU. (Boston), Rusia (Moscú), Alemania (Bonn), Japón (Tokio), México (México D.F.), India (Calcuta), Argentina (Buenos Aires), Brasil (Río de Janeiro) y Australia (Nueva Zelanda). Las sedes prefieren la cercanía de las grandes urbes para tener cerca sus contactos. El símbolo de Nostradamus es un círculo con una "N" en su interior, sin más florituras. Vamos a ver

a cabo. Los laboratorios de la sección Natura suelen ser muy completos, y poseen las últimas tecnologías de investigación, así como las bibliotecas de las secciones Napoleón y Esfinge tienen todo tipo de textos difíciles de encontrar. Sus miembros son probados investigadores tanto en el campo de la Historia y Antropología, como de la Ciencia en sus campos de medicina, química, biología o geología, entre otras.

En cuanto a la sección Seguridad, es escogida directamente por el Director Delegado. El jefe de seguridad español es Hans Kronenberg, un belga de ascendencia alemana. Lleva mucho tiempo en España metido en tareas de seguridad, y es un tipo muy duro, experto en armas, explosivos y combate cuerpo a cuerpo. Sus hombres gozan de gran reputación por su eficiencia, si bien han tenido pocas ocasiones de demostrar sus habilidades. Visten de traje oscuro y corbata negra con el escudo de la Fundación. También hay expertos en informática y electrónica en esta sección.

Cerebro

La Organización Cerebro fue creada por miembros del antiguo CESID, el Servicio de Información español, en tiempos de Franco. Su objetivo fue, en principio, la captación de personas extremadamente inteligentes para ponerlas al servicio de la nación y el estado. Su tapadera desde entonces ha sido una asociación de superdotados, que se dedican a hobbies como el ajedrez y otros juegos de estrategia y desarrollo de la mente. En realidad, a los miembros más destacados se les sometía a un sutil lavado de cerebro para que adquirieran la ideología gubernamental y se les utilizaba para fines políticos y militares.

En ese contexto, se descubrió en España el primer sujeto con supuestos poderes mentales. El psíquico, Ernesto Bobadilla, 24 años, natural

¿Considera que su hijo es más inteligente que sus amiguitos? ¿Tiene facilidad con algún instrumento musical? ¿Se ha impresionado usted mismo con la facilidad que posee para aprender cosas nuevas y entender las actuales tecnologías?

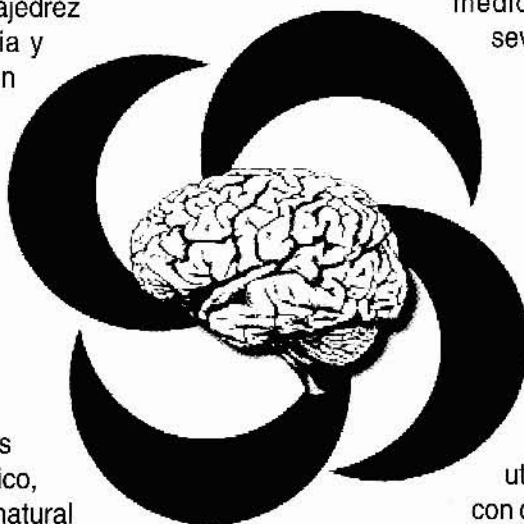
Usted puede ser un superdotado e ignorarlo. No deje pasar la oportunidad de alcanzar las más altas cotas del conocimiento. Contacte con nosotros.

CEREBRO
Apartado de Correos 14567
28080 Madrid

La inteligencia al poder

de Segovia, era capaz de mover objetos con la mente. Desapareció sin dejar rastro en el año 1971, y la guardia civil dió por concluido el caso dos años después al encontrar su cadáver. Su mujer siempre dijo que no era él, que ella lo sabía, pero otros muchos testigos afirmaron su identidad, y se achacó la respuesta de la mujer a un estado insatisfactorio de salud mental, por lo que se la internó en un manicomio, donde falleció de un supuesto ataque cardíaco (a pesar de estar perfectamente del corazón) siete meses más tarde. Todos los medios de comunicación fueron severamente silenciados.

Como todos pueden imaginar, Cerebro secuestró a Bobadilla, e investigó los poderes del sujeto. Experimentó multitud de drogas y elementos tecnológicos, con lo cual Ernesto perdió la razón. No murió, y como la opinión pública empezaba a escucharse levemente, Cerebro decidió utilizar el cuerpo de un cadáver con características muy similares a



Ernesto, pero con la cara un tanto desfigurada. Un mendigo fue el elegido. Su mujer se dió cuenta pues conocía cosas de su marido que nadie conocía, y el Servicio de Información se encargó de internarla en un manicomio y matarla con drogas poco después. Una historia realmente truculenta.

Tras la caída del régimen franquista, varios directivos del CESID que conocían la existencia y funcionamiento real de Cerebro murieron "accidentalmente", y el resto que lo conocían se integraron en la organización. Muy pocos conocen sus verdaderas intenciones, que son llegar a controlar primero el país y luego, quién sabe si el mundo. Para ello, están realizando lavados de cerebro a varios elementos significativos de la vida política española, a científicos y a psíquicos para tenerlos a su servicio. Otros se prestan voluntariamente pues no tienen ningún escrúpulo y simpatizan con la causa. Todo es ultra-secreto. Se han enfrentado encubiertamente en numerosas

ocasiones con la Fundación Nostradamus, en donde algunos de los altos miembros sospechan de las verdaderas intenciones de Cerebro, sin tener ni pruebas palpables ni constancia de sus sospechas.

En la actualidad, Cerebro está totalmente desligada del CESID, si bien algunos

de sus miembros conocen a gente de muy arriba y pueden conseguir favores. Cuenta con un elevado número de adeptos a la causa, forzosos y voluntarios. El Presidente de la Asociación y cabeza visible es Armando Marcos, antiguo miembro de inteligencia, pero el poder lo ostenta el Círculo Interno, una curia formada por trece personajes (incluido Armando) con mucho dinero y poder. El equipo de seguridad de Cerebro está formado por mercenarios sin escrúpulos, y son conocidos como las Escuadrillas Negras.

En 1985, un grupo de psíquicos consiguieron huir de las garras de la terrible organización. Unieron sus poderes, y algunos consiguieron escapar vivos,

ocultándose como pueden, sin darse a conocer pues saben que son objetivos primarios de Cerebro. Son las únicas personas ajenas a la organización que conocen el horrible secreto. De cara al público, Cerebro es una organización que goza de un respeto general.

Ernesto sigue existiendo, en los laboratorios secretos de Cerebro, y ahora está acompañado de otros psíquicos también secuestrados. Las habilidades de Ernesto son extremadamente poderosas, pero su cuerpo ha quedado horriblemente deformado debido a las drogas y torturas electrónicas que ha tenido que soportar. Está completamente desquiciado y ansioso de venganza. Llegó a eliminar a un científico ahogándole con un cable gracias a su telekinesis.

Monjes Shao-lin

Imbuyen en sus miembros el respeto al espíritu a través del cuerpo, todo en uno. Logran un control total de mente, alma y cuerpo físico. Tienen una disciplina cerrada y estricta, y al contrario que en cualquier secta, en este caso la admisión de miembros es extremadamente restrictiva. Estos maestros en el noble y difícil arte marcial del kung-fu, logran verdaderas proezas mentales y físicas, desde prodigiosos saltos a la levitación, pasando por innumerables muestras de resistencia física sobrehumana. Son inigualables en el combate cuerpo a cuerpo. Evidentemente, de puertas afuera todo esto son sólo rumores.

Desdeñan las armas de fuego. Comen muy frugalmente. Sólo se admite a un miembro después de haberle estudiado durante periodos de un año o más, y casi nunca por iniciativa propia del individuo, sino por captación de los propios monjes, salvo contadas excepciones. Chi-laan 'el Anciano' es el Monje Supremo del templo, y es un pozo de sabiduría para sus discípulos y Maestros inferiores, con muchísimos años a su espalda de entrenamiento y dura disciplina Shao-lin. Su aspecto de anciano oculta y disimula un poder difícil de igualar.



Sectas y asociaciones secretas

Habría mucho que contar de las sectas que existen en el mundo. La mayoría de ellas están manipuladas por un líder ideológico dictatorial que les hace sutiles lavados de cerebro a gentes sin demasiadas esperanzas en este mundo, débiles anímicamente o personas afectadas por grandes depresiones. Estas sectas también albergan a mucho desequilibrado mental. Los líderes pueden subdividirse en tres grandes grupos: los timadores, los psicopáticos, y los verdaderos.

El primer grupo, o **timadores**, se nutre de gente sin muchos escrúpulos con capacidad de liderazgo, que se dedican a elaborar una compleja trama de embustes para embaucar a unos pobres desdichados y atraerlos a su ámbito de influencia dentro de la secta. Una vez allí, se dedica a exprimirles emocional y monetariamente, aprovechándose de ellos de distintas maneras, quitándoles sus posesiones o utilizándolos como juguetes sexuales, entre otras aberraciones, con excusas como la ascensión a un mundo mejor, reencarnaciones, favores de un ser divino superior u otras afirmaciones por el estilo. Estos personajes suelen ser delincuentes no demasiado peligrosos, excepto para las pobres familias a las que afecta, que puede destrozar sin más. Algunos de estos líderes, en cambio, buscan el organizarse incluso paramilitarmente, para realizar delincuencia encubierta, narcotráfico, u otros delitos, siempre siendo totalmente conscientes de sus actos y buscando la riqueza y el poder personal. Pueden estar rodeados de fanáticos que hayan creído a pies juntillas las afirmaciones del líder, y estos serán muy peligrosos, pues no atenderán a razones. Podríamos incluir en este grupo a los telepredicadores, y a algunas otras sectas, incluso a los testigos de Jehová en algunos casos. Pero el verdadero peligro está en el segundo grupo de líderes.

Los líderes **psicopáticos** son personas que creen

a pies juntillas en las afirmaciones que realizan. Son verdaderos fanáticos que renuncian a todo en favor de lo que creen, que piensan es la verdad absoluta, y atraen a muchos adeptos a su causa que se convierten a su vez en fanáticos. Estos individuos son capaces de llevar a cabo cualquier acción si creen que es en favor de sus ideas. Algunos llegan al suicidio en masa, a los raptos, o a crímenes peores como el asesinato y el terrorismo. Algunas sectas satánicas se encuadran en este grupo, así como otras sectas derivadas de la religión cristiana, mahometana y judía.

Por último, están los líderes **verdaderos**. Estos líderes son idénticos en general a los psicopáticos, con la diferencia de que lo que los verdaderos defienden, es cierto, al menos en gran parte. Estas sectas son escasísimas, y desde fuera son indistinguibles de las anteriores. Pueden llegar a ser tan fanáticos los miembros de estas sectas verdaderas como los de las falsas. En general, las demostraciones de la verdadera esencia de estas sectas se produce en momentos muy concretos, con poquísimos o ningún testigo, de modo que suele ser casi imposible demostrar sus ideas al mundo. Pero los que han visto "la Luz", suelen ser inmediatamente atraídos hacia ellas, con la consiguiente desesperación de sus familias que suelen creer que es una secta con falsas bases. En este grupo se incluyen sectas que han tenido contactos reales con inteligencias extraterrestres, o que han tenido constancia real de la existencia de algún ser superior. Normalmente estos seres les han ofrecido o solicitado su ayuda o apoyo para algo en concreto. Quizás sólo sean instrumentos entre sus manos, por otra parte. Muchas de estas sectas suelen estar dirigidas hacia el satanismo, y están favorecidas por Satán o alguno de sus demonios, indirecta o directamente.

Hay veces en las que un líder cambia de uno a otro grupo casi sin darse cuenta, en general de líder timador a líder psicopático, pues acaban enloqueciendo y creyéndose sus propias patrañas.

En cuanto a las **asociaciones ilegales**, son similares a las sectas, pero suelen estar dirigidas hacia otros ideales sin tener en cuenta la religión o los alienígenas, que son el leit-motif de las sectas. En este caso, los individuos se agrupan por razones ideológicas como racismo, xenofobia, terrorismo, delincuencia, etc. El infame Ku-Klux-Klan y la

Camorra napolitana estarían definidos bajo este epígrafe. Son asociaciones ilegales o relativamente ilegales, con una ideología destructiva, de poder o de enriquecimiento, que no suelen tener escrúpulos para conseguir sus objetivos.

Veamos algunas sectas y organizaciones.

Líderes timadores y psicóticos

Enunciemos sus motivaciones, y el modo de vida de varias sectas que se adaptan a este epígrafe.

El camino de la Verdadera Luz. Agrupados en torno a Michel D'Amatto, con sede en Nápoles, viven en una granja. Son estrictamente vegetarianos, y son exhortados a desprenderse de sus posesiones materiales para la causa, y acercarse a Dios desde la pobreza, el sacrificio, y la aceptación de Michel como el nuevo Jesucristo. Michel toma el dinero, lo almacena en diversas cuentas a su nombre en Suiza, y espera pacientemente. Se aprovecha sexualmente de sus seguidoras más fieles, y tiene multitud de hijos. Puede haber cientos de exponentes a lo largo del planeta de esta secta-tipo, incluyendo en sus nombres palabras como luz, verdadero, camino, nuevo, etc. No son violentos en absoluto, ni poseen armas de fuego. Muchos de estos líderes se convierten en psicóticos con el paso del tiempo. En este caso, se distinguen por empezar a querer imponer sus ideas a la fuerza en muchos casos, compra de armas de fuego para defenderse del mundo exterior que consideran hostil, suicidios en masa, atentados terroristas para obligar al mundo a reconocer la verdad, o para adelantarse al fin del mundo, que es otro leit-motiv claro de estas sectas.

Los telepredicadores. A través de shows televisivos, estos timadores exponen su visión particular de la fe. Hacen creer a la gente en milagros que llevan a cabo en directo y que son supercherías totalmente preparadas, como hacer andar a minusválidos que nunca lo han sido, curar tumores que nunca han existido, etc., todo con un despliegue de luces, musical, e incluso a veces pirotécnico, muy espectacular. Luego pasan entre la gente sus

ayudantes recogiendo donaciones, que suelen ser muchas y buenas. Se enriquecen a costa de la fe de unos pobres crédulos, que no suelen tener más esperanza que la que les proporcionan estos sinvergüenzas. Muchos de ellos cuentan con el patrocinio de televisiones, otros tienen sus propias cadenas. EE.UU. es un país especialmente abundante en estos sujetos, así como Hispanoamérica. Un caso famoso es el del telepredicador Robert Blake, que llegó a engrosar una fortuna de varios millones de dólares. Es muy difícil ver a telepredicadores fanáticos, pero si se comprueba que es así, son rápidamente retirados por las marcas que los patrocinan, o exprimidos hasta sus últimas consecuencias dependiendo del caso, dejándolos luego internados en un hospital psiquiátrico. No es una secta en el sentido estricto de la palabra, pues no confinan a nadie en los lugares habituales (granjas, templos...), sino que se aprovechan de los que entran a sus espectáculos.

Los místicos. Proponen una forma de vida dedicada al alma. Es una degeneración de filosofías orientales totalmente válidas, siendo en este caso una forma de ganar dinero a costa de unos pobres incautos. Se propone la meditación y la renuncia a los bienes materiales, que pasan a engrosar la "riqueza comunitaria", de la cual se nutre el templo, y más en concreto, su líder o líderes. Suelen afeitarse la cabeza y tatuarse extraños motivos, comen mal y poco, y su salud suele verse seriamente dañada por este motivo, llegando incluso a morir en algunos casos. Si son fanáticos, pueden tener las mismas características que las sectas del "camino verdadero", y su líder suele ser un espiritualista convencido. Es más difícil que este tipo de sectas lleguen a utilizar armas o métodos violentos, pero se han dado casos. Un caso famoso es el de John Li, americano de origen asiático, que ha logrado captar a muchos adeptos a su alrededor. Se hace llamar Krii-lan ("el que dice la Verdad"), y actualmente tiene su templo en las afueras de Los Angeles, California.

Extraterrestres. Otras muchas sectas se dedican a proclamar que va a llegar el día en el cual los extraterrestres de determinado planeta o raza llegarán para llevarse a ciertos elegidos. El nivel de credulidad de los individuos que forman esta secta es incluso más elevado que en el resto de los casos, siendo por lo demás bastante similares a las sectas

del "camino verdadero", cambiando a Dios o Jesucristo por la inteligencia extraterrestre en todos sus planteamientos. También se han dado casos de suicidios en masa.

Líderes verdaderos

Teki-nata. Pedro Alcaraz, carpintero de Gran Canaria, avistó en uno de sus excursiones en solitario un aterrizaje OVNI. Mucha más gente lo vió, pero Pedro estableció contacto con ellos. Los seres, procedentes de un planeta impronunciable, se encontraban en misión exploratoria, y fueron sorprendidos por el ser humano. Sin más, decidieron ayudar a esta raza inferior a superar sus limitaciones. Le implantaron en el cerebro un elemento bioelectrónico indetectable desde el exterior que le ha dado memoria fotográfica. Pedro, tras el hecho, se ha dedicado a proclamar la verdad y su experiencia, lo que le ha valido muchos desprecios y la pérdida de su puesto de trabajo. Pero mucha gente se le ha unido, y esperan pacientes en una loma de la insula el regreso de los extraterrestres. Viven en paz y no molestan a nadie, más bien al contrario. Muchas televisiones se han interesado por los poderes de Pedro, que interpretó uno de los sonidos que escuchó (teki-nata) con el nombre del planeta. En realidad, bien

pronunciado, significa "cuidado con el espécimen" en el idioma nativo de los alienígenas, la bienintencionada raza de los Modrones. Viven de la caridad de las buenas gentes de la isla y de las entrevistas de los medios de comunicación.

El Círculo Oscuro. Esta terrible secta está compuesta por satanistas de diversa procedencia. Están bajo la influencia de Geryon, que les ha proporcionado ciertos poderes rituales (+2 a AURA) y conocimientos arcanos que les imparte su líder. Cometen sacrificios humanos con desposeídos y mendigos, gente que desaparece y no se la echa en falta. Realizan orgías y captan nuevos miembros a través del contacto personal en sus lugares de trabajo (que cambian a menudo), o agencias matrimoniales. Sita en Colonia, Alemania, lleva funcionando seis años, y las autoridades no sospechan nada. Su líder, Berthold Hausser, un hombre maduro y corpulento, se hace llamar Garthas en la secta. Posee una tienda de ciencias ocultas, "Pentagon", y su conocimiento de las mismas es vastísimo. En la actualidad, la secta se compone de diecisiete miembros. Geryon ha prometido a Berthold que cuando llegue a sesenta y seis miembros, recibirá nuevos poderes, por lo que sus contactos son abundantes. Muchos conocen la existencia de la secta, o al menos rumores, dentro de los círculos arcanos de la ciudad e incluso el país. Berthold está intentando agrupar todas las sectas satánicas alemanas bajo su liderazgo, gracias a que es un experto hechicero.



Dioses

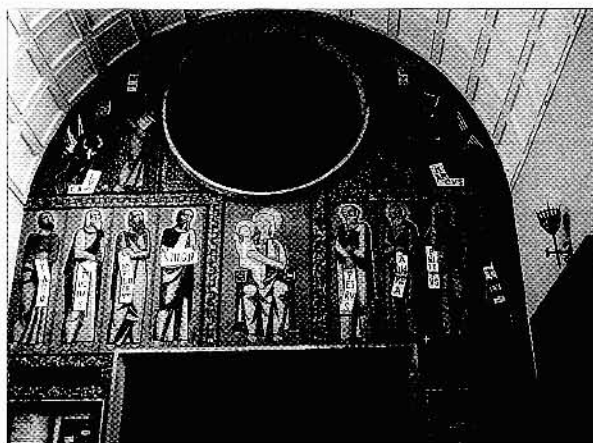
Bajo este epígrafe vamos a estudiar a los Entes Primarios que influyen directamente en el mundo de Phenomena, tanto a un lado como al otro de la balanza del Bien y el Mal. La principal división viene dada por el Panteón judeocristiano, con Yahvé a la cabeza, y con Satán al otro lado de la balanza. Por otra parte, tenemos a Alá, y Buda en el mundo oriental. Y por fin, los Primigenios y sus derivados, que provienen del mundo literario de H. P. Lovecraft. En este último caso, recomendamos encarecidamente al DJ que se lea alguna o todas las obras de H.P. Lovecraft y su círculo, de donde podrá sacar gran número de ideas para sus partidas y campañas.

Extendámonos como ejemplo en uno de estos casos, el del Panteón cristiano, dado que es la religión más extendida en España.

El Panteón Principal

La historia que cuenta la Biblia es más o menos cierta. Pero hay ciertos documentos apócrifos que se guardan celosamente en el Vaticano donde se cuentan gran parte de las historias que vamos a relatar a continuación. Muy pocas personas en el mundo conocen estos datos, como el Papa, algunos de sus colaboradores directos, y alguna secta satánica que ni siquiera tiene pruebas de lo que afirma.

Yahvé es un ser inmortal casi omnipotente (a ojos



del ser humano), que creó parte del Universo conocido junto con otros Dioses (que más tarde veremos) de su misma raza, los Primarios. Una vez construída la Tierra y dejada evolucionar por millones de años (el tiempo no significa nada para un ser Primario), en un exceso de vanidad decidieron darle la Inteligencia Verdadera y la Inmortalidad a alguno de sus animales, y se decidieron por los monos, que se parecían mucho a sus propias figuras. Así, serían venerados. Los humanos estaban destinados a ser inmortales, pero Yahvé no fue lo suficientemente poderoso para conseguirlo, al menos para la forma física. Sí consiguió que sus almas lo fueran. Además, fue capaz de extirpar de los humanos ciertos sentimientos como el odio, envidia, y muchos otros defectos que sí tenían los Primarios.

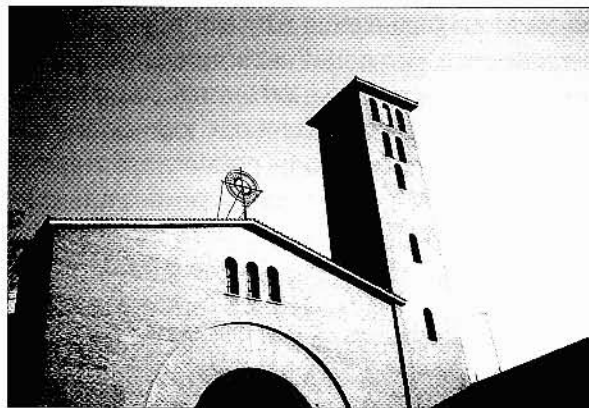
Las energías para la Creación del Universo fueron extraídas del denominado Pozo de las Almas o el Gafh, un inmenso manantial de poder creado por el mismo Yahvé. Un experimento ambicioso, sin duda. Según aumentara la población de la tierra, los seres vivos extraerían sus energías de este pozo, para devolverla cuando perecieran. A los seres con Inteligencia Verdadera, decidió Yahvé, ya que no pudieron ser inmortales, la vida les serviría como una especie de "examen" para ver si eran lo suficientemente buenos como para entrar en el Paraíso como espíritus, o si no, deberían volver a la Tierra reencarnándose en otro ser vivo hasta que consiguieran la perfección que Yahvé deseaba. Por supuesto, serían seres de poder ínfimo comparados con los Primarios, pero serían felices. O al menos eso creía Yahvé, que se metió en un experimento demasiado grande con demasiados cabos sueltos.

Muchos otros miembros de su raza, menos poderosos, que luego conoceríamos como ángeles, existían con él en un lugar interdimensional conocido como Paraíso. Los Primarios tienen emociones y sentimientos, como hemos dicho, y si bien pueden lograr cosas más allá del alcance del entendimiento humano gracias a sus casi infinitas auras, también la envidia existe entre ellos. El segundo ser más poderoso del Paraíso, el ángel Primario Satán, llevado por la envidia pues él no podía crear vida de la nada, y como Yahvé lo ignoró por completo en su creación, infundió en los humanos ciertos sentimientos y comportamientos como la pereza, rabia, envidia, etc. Según él, serían más perfectos

y más libres si gozaban de todas las cualidades psíquicas de los Primarios, a pesar de no ser deseables. No lo hizo con mala intención.

Yahvé se enteró de lo ocurrido poco después, gracias a sus inmensos poderes adivinatorios, que fueron empleados al observar el comportamiento de los humanos. Satán fue duramente castigado al destierro y confinado a otra zona interdimensional que a partir de entonces se conoció como Infierno. La zona límite entre ambas y lugar de paso habitual de una a otra sería el Purgatorio o Limbo, una zona neblinosa e indefinida.

Satán tenía muchos Primarios conocidos y amigos a los que no les gustó el comportamiento de Yahvé, pues al fin y al cabo los humanos eran seres inferiores y tampoco era para tanto. Previendo una rebelión en el Paraíso, Yahvé hizo ciertas concesiones a Satán como no eliminar esas características de los humanos, y permitir la libre circulación del Angel Caído por los universos paralelos excepto por el Paraíso. Del mismo modo, cualquier ángel podría ir al Infierno. Además, las almas de los humanos muertos pasarían a formar parte del Paraíso o del Infierno según se hubieran dejado llevar por los sentimientos "buenos", infundados por Yahvé, o por los "malvados", provocados por Satán. Esto convirtió la vida del hombre en el instrumento de una "competición" constante entre Dios y Satán, que acordaron comportarse de modo más o menos limpio, pero que en realidad estaban jugando a ver quién conseguía más almas. No podían darse a ver abiertamente por las masas, ni mostrar sus enormes poderes en público. Luego se saltaron discretamente las normas a la torera, pero como Yahvé es más poderoso y tenía más recursos, pues se impuso en la moral general como la opción deseable y última del ser humano: ir al Paraíso. Entre las jugarretas de Yahvé más sonadas estuvieron las de su intromisión en muchas guerras y luchas (Moisés contra Egipto, por ejemplo), la creación de objetos mágicos como el Arca de la Alianza que daba grandes ventajas a un ejército en combate, la destrucción de dos ciudades corrompidas por Satán (Sodoma y Gomorra), la amenaza del Apocalipsis, y la máxima jugada fue la de engendrar y utilizar a un humano llamado



Jesucristo como el primer Servidor de un poder Primario dándole grandes poderes. A partir de ahí ha habido otros servidores, pero no tan conocidos. Desde luego, Yahvé ha sido más astuto que Satán... hasta ahora.

Sin embargo, Satán ha ganado muchísimos adeptos y almas. Mefistófeles, Belcebú, Geryon, y otros muchos ángeles se han trasladado ahora al Infierno con Satán. Sencillamente, les va más ese tipo de "movida". Ahora se les conoce como Demonios, o sea, ángeles del Infierno. Todos tienen grandes poderes, aunque menos que Satán, su líder, y por supuesto, menos que Yahvé.

Muchas historias puede aprovechar el máster basadas en la religión, pero aquí tienes una de ellas, que aprovecha la figura de Jesucristo.

Jerusalén, 1937 d.C. Algunos científicos alemanes estudian por orden de Adolf Hitler la historia de Jesús. En unas excavaciones al sur de la ciudad, se hallan unos pergaminos considerados de importancia histórica menor por las autoridades locales, que permiten que los científicos alemanes los transporten a su patria. Los pergaminos tienen casi 20 siglos de antigüedad...

En estos pergaminos, en un mensaje en clave, se afirma que "...Satán existe, y es un poderoso ser. Tiene multitud de sirvientes, y antes del nacimiento de Jesús, el hijo de Yahvé, Satán planeaba corromper todas las almas de la humanidad o destruirlas con un ejército de demonios. El verdadero objeto de la llegada de Jesús fue cerrar el portal de los demonios en el interior del desierto mediante un poderoso conjuro inspirado en Yahvé que le agotó. A eso dedicó su famoso viaje. Me ha sido

revelado que llegará el día en que un nuevo redentor llegará, pues otro portal deberá ser cerrado, allí donde las pirámides de los faraones apuntan al cielo [...]". Desde ese momento, todo el afán de Hitler fue encontrar el portal para erigirse como el salvador de la humanidad, pero una sutil manipulación de Mefisto, demonio de la mentira y el engaño, le hizo basarse en los deplorables métodos que todos conocemos, enloqueciendo y convirtiendo a Europa en una zona de guerra. Hitler nunca consiguió su objetivo, pero en una de las salas secretas del Vaticano guardan una carta que explica en parte el porqué de su intento de conquista

mundial. Por cierto, la historia de los demonios es cierta, tanto la de Jesucristo como la de las pirámides. En la pirámide de Gizeh existe una sala con un doble fondo no descubierta, que tiene un pozo sellado con un portal al Infierno.

Los pergaminos están expuestos en un museo de Berlín, y nadie conoce su secreto. La SS se encargó de silenciar a los científicos que realizaron la traducción y descifraron el mensaje, bien por medio de amenazas o con la muerte. Pero es posible que alguien vivo, muy anciano, conozca el secreto.



Los extraterrestres

Las visitas de seres de otros planetas a la Tierra siempre ha excitado la imaginación de muchos investigadores de lo paranormal, además de la de la gente corriente. Actualmente, en el mundo real, no hay pruebas claras de que estas "visitas" sean ciertas. En el mundo de Phenomena, los alienígenas han llegado a la tierra. Y no una sola raza, sino varias. Sus vastísimos conocimientos tecnológicos les han permitido detectar a este pequeño planeta en la inmensidad del universo, y están aquí por diversas razones.

Los Modrones

Los excéntricos modrones provienen de estrellas a millones de años luz de la tierra. Es una cultura nómada, de investigadores y científicos, que viven

arropados por distintas estrellas en las fases de su larga existencia. Sus conocimientos les permiten emigrar de un planeta habitable a otro sin problemas, en inmensas naves espaciales. Su apariencia es la de unos seres más o menos humanoides, con una cabeza hiperdesarrollada y un tono de piel blancuzco. Sufren diversas mutaciones a lo largo de su vida. Los individuos adultos tienen dos corazones, y su cerebro es tres veces más grande que el humano, con un cráneo proporcional. Poseen cuatro brazos muy delgados, con tres dedos en cada extremidad, y carecen de piernas. Para moverse utilizan unos miniplatillos deslizadores que ignoran la gravedad. Son extremadamente longevos, y alcanzan los cientos de años de edad. Anteriormente, en su infancia y adolescencia, sólo poseen dos brazos (los otros dos son dos meros apéndices inútiles), y sus piernas todavía existen. Al llegar aproximadamente a los doscientos años de edad, sus tercer y cuarto brazos se desarrollan por completo, y gozan de una fuerza considerable. El individuo se convierte en fértil. Los modrones son hermafroditas, y esta es la fase donde se reproducen. Es en esta edad donde un modrón puede entrenarse como soldado. Al cabo de unos trescientos años más, sus piernas dejan de funcionar gradualmente, y van



desapareciendo hasta necesitar del platillo deslizador, a modo de silla de ruedas. Entonces el modrón es un anciano, y el resto de los modrones le respetan. Sólo unos pocos modrones alcanzan los mil años de edad, momento en el cual su cerebro desarrolla una infatigable actividad y crece de nuevo, hasta cinco veces el tamaño humano medio. El individuo se convierte en uno de los seres más inteligentes de su raza, un venerable, y por derecho propio accede al Consejo de Venerables, órgano directivo de la raza. Los venerables son muy respetados y defendidos hasta la muerte por toda su raza.

Carecen de aparato digestivo, y se alimentan por medio de complejos alimenticios asimilados cada varios días, mediante inyecciones, parches dermales, etc. Respiran la misma mezcla de gases que los humanos, y su aparato circulatorio es extremadamente similar al humano. Su sangre también es roja. Conocen el amor y suelen vivir en parejas. La música es una de sus pasiones. Es quizás el único aspecto donde la raza humana supera con creces a estos cultos alienígenas, que tras muchos millones de años de evolución han perdido cierta sensibilidad y creatividad.

Poseen ciertas capacidades paranormales en alto grado, mayor con la edad. Su cerebro es capaz de manipular energías y fuerzas, de modo que cualquiera de ellos es capaz de utilizar telekinesis, proyección, o telepirokinesis.

Vigilan la tierra desde pequeñas naves con sistemas de ocultación. Su nave nodriza se encuentra en la cara oculta de la luna. Han establecido contacto alguna vez con los seres humanos, casi siempre por descuido, como en el caso de Pedro Alcaraz, narrado en el capítulo de las Sectas. También han establecido contacto con altos cargos de los Estados Unidos de América y la extinta Unión Soviética, pero siempre manteniendo las distancias. A ninguno le interesa que la existencia de los modrones llegue a ser de dominio público. Procuran no entrometerse en nuestros procesos evolutivos, pero alguna vez han ayudado a nuestra raza. Son en general bondadosos, pero no se entrometen en lo que ellos

consideran "el ecosistema humano".

Opinan que debemos aprender de nuestros errores, encontrar por nosotros mismos la cura al cáncer, etc. Parece que no hay manera de hacerles cambiar de opinión debido a malas experiencias en el pasado con otras razas en otros planetas, a las que dieron conocimientos científicos avanzados cuando no tenían la suficiente madurez para aceptarlos, y acabaron destruyéndose ellos mismos.

Su tecnología se basa en la bioelectrónica, en el descubrimiento del dominio de las fuerzas

gravitacionales, y en la superación de la velocidad de la luz mediante pliegues en el espacio-tiempo y el efecto túnel, y dispositivos de ocultación que aplican a sus naves e individualmente. Un modrón puede utilizar dispositivos de ocultación para parecer un humano a los ojos de cualquiera, a modo de ilusión óptica creada artificialmente.

Son enemigos a ultranza de los kalanitas, una raza guerrera y conquistadora, a los que se han enfrentado en más de una ocasión. Su tecnología defensiva es demasiado poderosa para las armas del Imperio de Kalan hoy por hoy.

Los kalanitas

Esta raza, originaria del planeta Kalan, ha pretendido desde tiempos inmemoriales dominar el universo. Son los dueños de un vasto imperio estelar, que en estos momentos ha llegado a las inmediaciones del sistema solar. Descubrieron hace unos pocos años nuestro planeta, y gracias a la intervención de los modrones, fueron expulsados sin mediar una guerra abierta con los humanos (pese a que algunos intervinieron en la batalla estelar utilizando naves modronas especialmente diseñadas para los humanos), librando a la raza humana de la exterminación total. Este hecho ha sido conocido



por varios gobiernos de nuestro planeta, incluido el español en la época de Adolfo Suárez. El Ministerio de Defensa español y el CESID guardan celosamente documentos relacionados con el hecho. El caso del coronel Perote tuvo que ver en parte con documentos directamente implicados en la refriega espacial. Se libró una cruenta batalla en las inmediaciones de Venus, de la cual salieron peor parados los kalanitas y tuvieron que retirarse, en la llamada Batalla de Venus.

Poseen armas de destrucción inimaginables, capaces de arrasas planetas enteros. Su apariencia física es también ligeramente humanoide, con ciertos rasgos aracnoides

como los ojos

múltiples con visión periférica y las cerdas por todo el cuerpo. Tienen cuatro extremidades superiores, dos de ellas terminadas en garras y dos en miembros prensiles, y cuatro extremidades inferiores, similares a patas de araña pero más versátiles. Son extremadamente fuertes y resistentes, gracias a su sistema biológico que carece de puntos débiles. Su cerebro, corazón, y el resto de sistemas, están distribuidos por su anatomía en grupos de células independientes. Tienen un tamaño que oscila entre los dos metros y los dos metros

y medio, compacto y pesado, alcanzando normalmente los doscientos kilos de peso. Además, su organismo tiene un sistema de regeneración increíblemente rápido. Su coriácea piel, que suele estar reforzada con armaduras, es difícil de atravesar con las armas humanas convencionales. Son muy resistentes al fuego y al ácido, así como al calor y el frío. Quizás su única debilidad sean los gases, ya que necesitan oxígeno para vivir, al igual que los humanos, y aún así su organismo adaptativo resiste mucho mejor la falta de oxígeno o la existencia de gases letales gracias a reservas que les permiten resistir sin oxígeno durante más de una hora

realizando actividades normales. Debido a esa resistencia, son agresivos y temerarios en su comportamiento. No tienen escrúpulos, moral o ética. Son una raza conquistadora para bien o para mal. Unas malas bestias, si bien no poseen aptitudes psíquicas de ningún tipo.

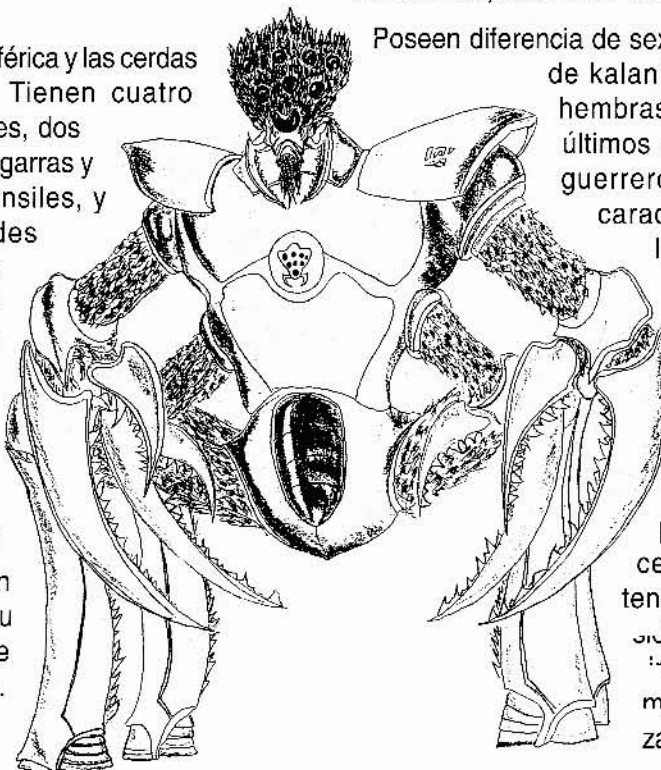
Sus miembros más inteligentes pasan inmediatamente a formar parte del equipo científico o estratégico-militar. A lo largo de eones, han desarrollado una tecnología superior. Sus numerosos tipos de naves poseen sistemas de ataque basados en aceleradores de partículas y armas de plasma, así como misiles inteligentes. No poseen sistemas de escudos, ocultación o deflectores.

Poseen diferencia de sexos, y existen tres tipos de kalanitas. Los machos, las hembras y los neutros. Estos últimos son indefectiblemente guerreros, debido a sus características: poco inteligentes y gran fortaleza física. Las hembras son tan válidas como los machos para las facetas guerreras o las labores de intendencia e investigación. Se reproducen por huevos, que almacenan en grandes contenedores hasta su eclosión, a partir de la cual el individuo se desarrolla muy rápidamente, alcanzando el estadio adulto en un periodo de cuatro

a seis años, durante el cual es muy duramente entrenado para la guerra o bien, si se le descubren aptitudes científicas, para la investigación.

Su evolución ha sido similar a la de los humanos, pero evolucionando a partir de los arácnidos en lugar de los mamíferos. Su sistema de gobierno es una especie de férrea monarquía dictatorial, con un implacable líder, G'karr Asthat.

En alguna ocasión han llegado a nuestro planeta esquivando la vigilancia modrona gracias a naves rápidas y pequeñas, pero han sido apresados o



aniquilados a tiempo por las fuerzas especiales terrestres dedicadas a la defensa frente a ataques alienígenas, gracias a una leve superioridad tecnológica y estratégica, y a armas de alto poder destructivo, proporcionado o sugerido todo ello por los modrones. Estas fuerzas especiales existen en prácticamente todos los lugares del planeta, y a veces son conocidos como "Los Hombres de Negro" (HDN), debido a su peculiar indumentaria de estricto traje y corbata oscuros, con gafas de sol.

Los Vladarh

Provenientes de un planeta del mismo sistema solar, pero más allá de la órbita de Plutón, los vladarh son un pueblo enigmático. Descubrieron nuestro planeta hace ya siglos, y sus visitas han sido frecuentes. Son quizás el pueblo más similar al humano en cuanto a cultura, a pesar de estar mucho más avanzados tecnológicamente, incluidas las virtudes y defectos de nuestro carácter humano. De este modo, han llegado a la Tierra visitas amistosas o de investigación, estableciendo contactos, pero también visitas sin escrúpulos, buscando sólo riquezas o "especímenes", enfrentándose en varias ocasiones a los HDN. Las normas vladarh son muy estrictas en cuanto a la no intervención en nuestro planeta. Conocen la existencia de los kalanitas y los modrones. Han evitado a los primeros debido a que los aliens guerreros desconocen su existencia. Su planeta glacial volcánico, y su cultura subterránea, les ha ocultado a los ojos de los belicosos alienígenas, esquivando sus ansias expansionistas. Los modrones han establecido algún contacto con los vladahr, a los cuales no les interesa tanto la cultura vladarh como la humana.

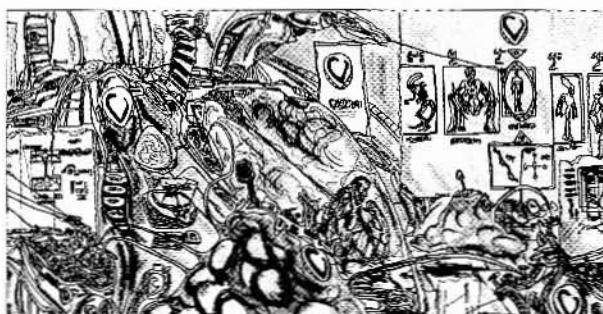
Pero son muy distintos a los humanos en su

apariciencia externa. Son organismos multiformes y adaptativos, capaces de mimetizar cualquier ente u objeto del tamaño aproximado al de un humano. Con su aspecto real, son una masa viscosa de colores cambiantes. Son inmunes a cambios de temperatura no extremos, y su inteligencia media es superior con creces a la humana. Tienen un sistema biológico distribuido, al igual que los kalanitas, pero son muy sensibles a los daños físicos debido a la extrema fragilidad de sus cuerpos. Un simple balazo puede provocarles un shock hidrostático y matarles, del mismo modo que a un ser humano.

Poseen naves que dominan mediante complejos sistemas de control, gracias a su forma adaptativa. Utilizan aleaciones desconocidas por los humanos, y armas aceleradoras de partículas. Todavía no han sido capaces de abandonar el sistema Solar, debido al desconocimiento de la tecnología hiperlumínica que dominan los modrones y los kalanitas, y la cual desean por encima de todo lo demás.

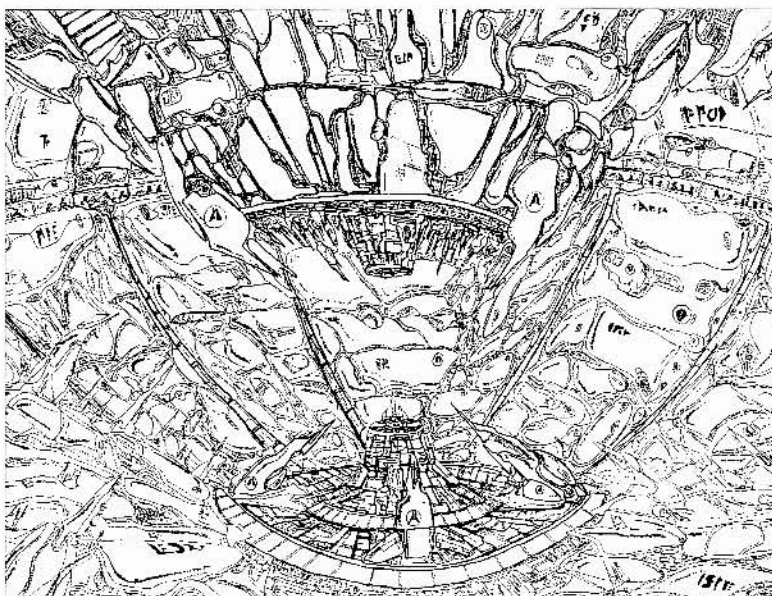
Hay numerosos vladahr huídos de su planeta que se han refugiado en la Tierra, mimetizando la forma de un humano y mezclándose entre la población. Los HDN dedican parte de sus esfuerzos a la búsqueda de estos individuos, pues suelen estar en situación de búsqueda y captura por parte del Gobierno Vladahr, con el que se intenta mantener relaciones cordiales. Hay incluso algunos desterrados que se encuentran bajo libertad vigilada.

El gobierno Vladahr en realidad es un mosaico de gobiernos al estilo terrestre, si bien poseen una cúpula directiva que toma grandes decisiones que afecten a todo el planeta, con representantes de todos los territorios. La población vladahr ronda los cincuenta millones de individuos. Suelen ser gobiernos corruptos y ansiosos de poder, en constante "guerra fría". El carácter Vladahr es en general egoísta, frío y calculador.



La Atlántida y el Triángulo de las Bermudas

Existe una zona, aproximadamente delimitada por el triángulo definido por Florida, las Islas Bermudas y Puerto Rico, donde se han sucedido increíbles desapariciones de aviones y barcos. Los instrumentos dejan de funcionar inexplicablemente, se pierde el contacto con tierra, y se volatilizan como si jamás hubieran existido.



La explicación es bien sencilla. Es debido a que esa zona corresponde a la localización exacta del Generador Geodinámico de los Atlantes. Pero empecemos por el principio.

La cultura atlante existió en el océano Atlántico en un antiguo continente conocido como la Atlántida. Su tecnología y su dominio de la mente era excepcional. Si bien no fueron capaces de viajar a las estrellas, sí erradicaron las enfermedades, y crearon un modo de vida ideal en el planeta. Dominaban a la perfección la biotecnología. Controlaban la telekinesis, la proyección y otras disciplinas psíquicas. Incluso aprovechaban las energías naturales sin contaminar el planeta. Pero una desgracia se abatió sobre esta cultura.

Debido a fuertes y bruscos movimientos de las placas tectónicas, el continente se hundió entre terribles cataclismos, antes de que los científicos atlantes consiguieran llevar a cabo un plan de evacuación consistente, llevándose por delante a cientos de miles de individuos.

Además, a los pocos supervivientes que empezaron a asentarse en el planeta, en distintas zonas como Centoamérica, les acompañó la desdicha. Un enorme meteorito cayó sobre el planeta Tierra, provocando la extinción de muchísimas especies, y la de los atlantes y dinosaurios en prácticamente su totalidad. Muy pocos, poquísimos, sobrevivieron, para extinguirse en breve debido a lo inhóspito del planeta en esas circunstancias. Esta civilización coexistió con los grandes saurios, pues es mucho más antigua que la humana.

Pero hubo un pequeño núcleo de atlantes que se salvaron. Gracias a su avanzada tecnología, fueron capaces de resguardarse de los elementos bajo la superficie del mar, en profundísimas construcciones submarinas. Esta miniciudad submarina fue bautizada como Nueva Atlantis. A lo largo de eras, fueron adaptándose a sus circunstancias, y poco a poco a su entorno, en principio hostil e inhóspito, fue considerado lo normal. Fueron evolucionando muy lentamente, con un control estricto de la población debido a que no podían quedarse sin recursos, e incluso agrandaron su territorio

expandiéndose a miles de metros bajo la superficie. Cuando salieron a la superficie, al cabo de varias eras geológicas, descubrieron que una nueva humanidad había resurgido. Evidentemente, dado que eran firmes defensores del ecoequilibrio, procuraron no interferir en ella, y sólo se han producido esporádicos contactos en momentos clave, como en el descubrimiento de la penicilina, que fue proporcionado a Fleming por los atlantes, o como en el caso del descubrimiento del fuego. Los aztecas y mayas y otras tribus americanas han tenido contactos incluso más serios con la cultura atlante.

Se han mantenido al margen hasta ahora. Pero resulta que el gobierno de distintos países está

convencido de su existencia debido a ciertos documentos gráficos y a testimonios relevantes, y dedican parte de sus esfuerzos a descubrirlos. En el triángulo de las Bermudas, en concreto, bajo el mar, enterrado incluso bajo el fondo marino, se halla el generador geodinámico de los atlantes, el ingenio que les da energía, basado en las fuerzas del interior de la corteza terrestre. Cuando este magno ingenio se pone en funcionamiento a pleno rendimiento, todos los aparatos eléctricos o electrónicos terrestres en un radio de muchos kilómetros se ven influenciados. Los atlantes, conocedores de este hecho, pero incapaces hasta hoy de solventarlo (tal es la potencia que obtienen del generador), se sienten culpables y recogen a los implicados en los posibles accidentes. No les dejan volver a sus hogares en principio, hasta que son "reeducados" y reconvenidos a no hablar de ellos. Aun así, la inmensa mayoría de humanos no desean irse



después de conocer el modo de vida atlante, que acoge a los humanos como hermanos. Amor, fraternidad y placeres es lo que espera a los que tienen la suerte de caer en Nueva Atlantis.

En otros casos, equipos de atlantes han tenido que intervenir en el Exterior (así es como conocen ellos a nuestro mundo) para prevenir un posible descubrimiento de su base submarina por parte de testigos.

Los modrones nunca han tomado contacto con ellos, a pesar de que conocen su existencia. Tampoco quieren interferir en el trato entre

humanos y atlantes.

En la actualidad, la población atlante asciende a unos cien mil individuos. El gobierno se basa en un sistema democrático que elige a su representante o Presidente cada diez años, y debe garantizar la estabilidad. Normalmente el cargo es vitalicio, se suele reelegir al presidente hasta su muerte.

La Magia

Desde tiempos inmemoriales, el hombre ha intentado doblegar a los elementos y las fuerzas de la naturaleza a su voluntad, casi siempre en vano. La naturaleza es caprichosa y sólo en los últimos siglos, gracias a la inteligencia del ser humano, inventos como la máquina de vapor, o descubrimientos como la electricidad, han logrado que el hombre domine en parte a su entorno. Pero hay otro camino muy distinto al de la tecnología para obligar a la naturaleza a cumplir con los deseos del individuo.

La magia ha existido desde siempre. Hace eras, los shamanes se dedicaban a descubrir las misteriosas fuerzas de lo desconocido con mayor o menor fortuna. Estos precursores de los hechiceros transmitían sus conocimientos mediante la tradición oral, dejando pocos testimonios perdurables, como diagramas en las paredes de las cuevas. Con el paso del tiempo, los estudiosos de las artes arcanas comenzaron a utilizar más profusamente la escritura. La alquimia y hechicería de la Edad Media es probablemente la que más hondo ha calado en los círculos interesados en la magia. Sus rituales son los más elaborados y estudiados, consiguiendo gracias a ellos resultados sorprendentes, que no siempre son usados para buenos fines. La Iglesia vió en ellos una amenaza real a su poder y se dedicó a la persecución de los magos, confundiendo muchas veces la ciencia con la brujería, pagando justos por pecadores.

Muchas han sido desde siempre las tradiciones místicas. Los shamanes indios, los brujos de las tribus sudamericanas, el vudú, los hechiceros orientales, todos confluyen en un mismo río que constituye la Magia Pura. Sus métodos pueden ser muy diferentes, pero los resultados son similares. Nunca hay un sólo camino para conseguir un efecto mágico.

También es cierto que la Magia siempre se ha dividido en dos grandes facciones: La Magia Blanca y la Magia Negra. La primera es la dedicada a los efectos beneficiosos para el ser humano, en gene-

ral proporcionando felicidad y armonía. La Magia Negra se ocupaba de todo lo malvado y perverso del individuo, de las maldiciones y de la oscuridad. En medio hay una zona nebulosa que nunca se sabe demasiado bien a que facción pertenece. Muchos la llaman la Magia Neutra. Como ya sabemos, la hechicería consiste en acceder mediante runas (que son gestos y vocablos de poder, materiales especiales o largos y costosos rituales comprendiendo todo lo anterior) a la energía misma de las cosas, y utilizar esa energía, modelándola para nuestros fines. Detallemos brevemente algunas tradiciones que nos ayudarán a comprender a los hechiceros y a la magia en general.

La magia occidental

Basada en gran parte en los vastos conocimientos alquímicos de personajes de la antigüedad, los magos occidentales poseen las mejores recopilaciones de conjuros y de rituales de toda la magia de la humanidad, y por ello son capaces de provocar los efectos más poderosos o devastadores. Los tomos que albergan esa sabiduría, conocidos como Grimorios, poseen un valor incalculable para muchos de los hechiceros que hay sobre la tierra. Los rituales más usados se basan en la invocación del poder de algunos Primarios (ángeles o demonios), pentagramas y otros diagramas, y materiales alquímicos como el carbón o el oro. También tienen mucha afinidad hacia los cuatro elementos que la alquimia consideraba básicos: Aire, Fuego, Tierra y Agua.

Los hechiceros tienden a establecerse en una localización que posea ciertas reminiscencias mágicas, como un antiguo Portal a otra dimensión, o el hogar de un antaño poderoso hechicero, pues parece ser que las energías tienden a concentrarse en los lugares donde se ha realizado magia poderosa o ancestral, conocidos como *vórtices*. Estos puntos suelen ser codiciados por magos de todo el orbe, si bien no son fáciles de descubrir. Una vez localizado el vórtice, para defenderlo, los hechiceros suelen buscar aliados que profesen sus mismas ideas, y forman lo que se conoce



como una Cábala, o grupo de cuatro a siete hechiceros. El nombre de cada grupo, según su número y en orden creciente, es Cuadra o Círculo para cuatro individuos (se suele añadir el adjetivo "elemental" a estos nombres, en clara alusión a los cuatro elementos), Quíntupla, Hexágono o Complejo, y Curia o Cábala Completa para los de siete magos.

En la actualidad, existen diversas Curias en Europa y América del Norte, dedicadas en general, como todos sus antecesores, a la búsqueda de la Piedra Filosofal, la sustancia que posee la cualidad de la transmutación, o de transformar el plomo en oro. Se han enfrentado muchas veces por la posesión de un vórtice concreto.

Los shamanes indios

Los hechiceros indios o shamanes basan su fuerza en elementos naturales y en el apoyo de poderosos espíritus de guerreros y fuerzas de la naturaleza, que también identifican con espíritus. Manítú (o Wakanda en otras tribus), su Ser Supremo, representación de todo lo extraordinario, insufla su alma con poderes más allá de la comprensión mundana. Construyen tótems en forma de postes con extrañas figuras grabadas, en los cuales concentran gran parte de su poder. Un shaman cerca de su tótem, es un individuo realmente poderoso. Utilizan además como runas materiales diversos, además de bailes y cánticos.

Los hechiceros indios son capaces de despertar en los guerreros de su tribu (e incluso en otros individuos) un "animal interior" dormido que ellos sostienen llevamos dentro desde el nacimiento, nuestro avatar. Un águila, un caballo, un puma o un cuervo, desde la mísera rata hasta el poderoso búfalo. Nuestro carácter se ve muchas veces influido por este animal inconscientemente. Manítú imbuye el espíritu del animal dormido en nosotros. Si el "despertar" ocurre (a través de un largo y dolorosísimo ritual, tanto para el hechicero como para el guerrero, con riesgo para la vida de ambos), el individuo que ha despertado su animal interior

podrá invocar el poder de su avatar en cualquier momento, y tener una especial relación con todos los animales de esa especie, que le reconocen como un superior o líder, e incluso obedecerán ciertas órdenes simples que les ordene el guerrero mentalmente, simplemente mirándoles a los ojos. No todos los guerreros pasan esta durísima prueba. Muchos mueren en el intento. Incluso se conoce el caso de algún shaman que ha fallecido en el ritual. Esta es una de las razones por las cuales los shamanes son enormemente respetados, todos reconocen el supremo esfuerzo y sacrificio que realiza por todos y cada uno de los guerreros de su tribu. Todo shaman es reverenciado en su tribu.

Una vez cada varias decenas de años, o incluso siglos, surge en alguna tribu lo que se llama un Señor de las Bestias. Estos guerreros tienen un poder innato dormido en su interior, que el shaman descubre al realizar el ritual, y es capaz de utilizar el avatar de cualquier animal de la naturaleza. Todos los animales le consideran su hermano. Este tremendo poder le llevará a ser el líder de muchas tribus, y a acumular la sabiduría de sus ancianos. Un Señor de las Bestias, además, es iniciado en los caminos del shaman, para que en su ancianidad, ya con su cuerpo en decadencia, pueda utilizar todo el poder de Manítú en beneficio de la comunidad, al igual que lo hizo su maestro.

Es muy difícil, casi imposible, que un shaman realice el ritual en un individuo que no sea de su tribu. Se ha dado el caso de individuos que han ayudado a la causa india que han recibido el preciado don, después de ser reconocidos como hermanos de sangre por los indios norteamericanos.

La magia oriental

Los hechiceros orientales son muy similares a los occidentales, y de hecho se han realimentado en numerosas ocasiones. El mago oriental utiliza otras sustancias como el incienso en mayor medida, y proclama que el cuerpo y el alma deben hallarse en perfecto equilibrio para la práctica de la magia. Sustituye las figuras de los arcángeles y demonios por los llamados dragones, que son poderosos seres

de la antigüedad, casi equivalentes en poder a los Primarios. Es común también la utilización como runas de sonidos "puros", provenientes de campanas y gongs consagrados.

Para que su cuerpo se halle en la forma adecuada, practican las artes marciales, el yoga, tai-chi y meditación trascendental, según los casos. Hay ciertos casos, no obstante, en los cuales los místicos orientales renuncian a su cuerpo, y se concentran en el desarrollo de su alma. Su cuerpo decae y su espíritu crece, hasta que alcanzan el equilibrio interior. Los místicos hindúes son un buen ejemplo.

Los brujos amazónicos

Este tipo de hechicero, quizás el menos "verdadero" de todos, está muy restringido a ambientes sudamericanos. Su "magia" está profundamente enraizada en un conocimiento muy especial de la naturaleza amazónica, y gran parte de sus remedios "mágicos" son en realidad asombrosos descubrimientos de los cuales se ha aprovechado posteriormente la industria farmacéutica actual. Sus ungüentos y pociones merecen libros enteros dedicados a ellos. Las innumerables sustancias que tienen aprovechamiento en la medicina contemporánea que se obtienen en las grandes selvas sudamericanas son aprovechadas al cien por cien por los grandes brujos amazónicos.

Hay algo más a comentar sobre estos hechiceros. Gracias a la administración y perfecta dosificación de ciertas drogas, acompañados de ciertos rituales, pueden desarrollar temporalmente el talento de Viaje Astral. Hay que ser un verdadero experto para conseguir estos efectos, ya que la droga en sí suele ser letal si se administra incorrectamente. Estas drogas son potentes alucinógenos extraídos de la selva y tratados de alguna manera para convertirlos en bebedizos de sabores realmente asquerosos.

La magia africana y el vudú haitiano

El vudú haitiano es la mezcla racial de una serie de tradiciones procedientes de Africa en su mayoría, pero que también aúnan parte de la cultura occidental debido a la colonización de ciertas zonas, y parte de las tradiciones indígenas de las islas caribeñas. Así, sus rituales cantados usan una mezcla de francés, inglés, swahili y bantú.

En el vudú, hay una división muy clara entre el Bien y el Mal. O te dedicas a la magia blanca, o a la negra. La primera se dedica a eliminar maldiciones, a proteger al individuo de espíritus e influencias malignas, a las bendiciones, etc. Sus practicantes son los llamados Houngon. La segunda es mucho más oscura, y en cierto modo, más poderosa. Los Bocor son los hechiceros negros del vudú. Y realmente se toman en serio su papel. Maldiciones, enfermedades de todo tipo, muerte y zombies son sus muestras de poder. El vudú negro es probablemente la magia con más conjuros malignos. Hay tres grandes ritos en el vudú, dos de ellos malignos, y uno benigno.

Los ritos del Mal son Congo y Petro, y sus dioses son Congo Savanna, Congo Maussai, y Congo Moudongue. Los ángeles malignos o demonios son los Zandor, Ibos "je rouge", Petro Mamam Pemba, Ti Jean Pie-Tin y otros.

En cuanto al Bien, su rito o panteón es el conocido como Rada. Tiene menor importancia e incluso poder en general, debido a la especial naturaleza del vudú.

Las creencias vudú explican que la bondad y la maldad innatas en el ser humano y las acciones asociadas a ellas crean poderosas corrientes de energía que los hechiceros utilizan para sus fines, los houngon las corrientes del bien, los bocor las corrientes del mal. De este modo, en lugares como Nueva York, donde el índice de criminalidad es muy alto, un Bocor tendrá un poder mayor que en un monasterio hindú, donde impera la paz espiritual.

Es una ciencia oscura, muy basada en el culto a la muerte. Del mismo modo que los brujos amazónicos (de los cuales también han heredado algun tradición), utilizan sustancias realmente peligrosas en sus

andaduras. Es frecuente la mención de los famosos zombies, que en realidad se basan en la utilización de un poderosísimo preparado que da apariencia de muerto al que lo ingiere o incluso lo toca. Después, el individuo pierde gran parte de su voluntad al "resucitar" debido al desastroso efecto de la droga en su cerebro, convirtiéndose en un muerto andante para todos los efectos.

Otra tradición es la de los iconos. Los bocor utilizan a menudo representaciones icónicas de individuos en forma de muñequitos, para hacerles objeto de sus brujerías de forma realmente efectiva, tras un ritual de identificación con el individuo objetivo, que más vale busque un houngon u otro hechicero de otra tradición para que le libre de la influencia del bocor de turno.

Las religiones

Las religiones son la forma de magia menos poderosa, pero también la más ignorada por la opinión general. Sus invocaciones a los Primarios son tan válidas como las de cualquier otra tradición. Un sacerdote cristiano posee el poder suficiente como para acabar con una posesión, un mal de ojo, para bendecir y para consagrar, etc., recurriendo a los rituales habituales de exorcismo, protección, eucaristía, y otros. El budismo, el islamismo y otras religiones son tan válidas como la cristiana para estos fines.

El apoyo mágico a los talentos

Un psíquico puede valerse del apoyo de las Ciencias Ocultas para potenciar sus talentos en ciertos casos. Los casos más conocidos son los de la Clarividencia y el Contacto con espíritus. Para ello se utilizan una variedad de materiales y rituales que son viejos conocidos de las culturas occidentales, como veremos a continuación.

El Tarot. El Tarot es una potente herramienta en cualquier ritual adivinatorio. Consiste en un conjunto

de setenta y ocho naipes con diversos motivos profusamente coloreados, divididos en arcanos menores y arcanos mayores. Los primeros corresponden a una baraja española típica, con cuatro palos: oros, copas, espadas y bastos, numerados del 1 al 10, a los que se les añaden la sota, el paje, el caballero y el rey en cada palo. Los arcanos mayores son la parte más mística del tarot, las cartas con el significado más potente y definitorio. Son 22 naipes, numerados del 1 al 21 y una carta que se deja sin numerar, o bien se le asigna el cero. Aquí tenemos: El Loco (0), el Mago (I), la Archiclériga (II), la Emperatriz (III), el Emperador (IV), El Hierofante o Sumo Sacerdote (V), los Amantes (VI), el Carro (VII), la Fuerza (VIII), el Ermitaño (IX), la Ruleta de la Fortuna (X), la Justicia (XI), el Colgado (XII), la Muerte (XIII), la Templanza (XIV), el Diablo (XV), la Torre (XVI), la Estrella (XVII), la Luna (XVIII), el Sol (XIX), el Juicio (XX), y el Mundo (XXI). Curiosamente, 22 son también las letras del alfabeto hebreo, con lo cual se relacionó en su día al Tarot con la Cábala. Sería interminable intentar hacer un resumen del significado de estas cartas y sus interrelaciones, así que recomendamos al lector que si desea profundizar en el tema consiga un libro de los muchos que existen en el mercado.

Para utilizar el tarot, las cartas se disponen delante del psíquico en una distribución definida de las muchas existentes (Cruz Malta, Círculo, tirada de Nueve, etc.). Es lo que se denomina una tirada. Después, el adivino procede a la lectura de la tirada en base a sus sensaciones y sobre todo a las cartas, posiciones y combinaciones de las mismas sobre la mesa.

Su poder se basa en que la distribución y colorido de los dibujos infunde en el adivino sensaciones extrasensoriales, y potencia su propio poder hasta grados insospechados. Es por ello que existen tarots mejores y peores, según sus diseños y colorido. Entre los más poderosos, se encuentran la codiciada baraja Sola-Busca, la Lombardia Zeroth, etc. Los tarot ordinarios son los de Marsella, el de Rider, el de Robin Wood, el de Thoth de Crowley, etc., que no encierran el potencial místico de los anteriores. Una simple carta de una baraja potente puede provocar efectos místicos incalculables.

La historia del tarot es incierta, si bien algunos sostienen sin demasiada base que proceden de los egipcios, del período Jámbrico, y son fragmentos

del libro de Thoth. Dice la leyenda que los iniciados místicos de Osiris eran encerrados con representaciones de los arcanos mayores para potenciar sus visiones. Luego fue traído a Europa por los gitanos. Otros investigadores más escépticos sitúan sus orígenes en el medioevo, al igual que la mayor parte de los juegos de

cartas. En esta época, el tarot no era más que una baraja para jugar al tarocchi, similar al bridge, según estos mismos escépticos. Posteriormente, Etella, un ocultista, guiado por el oscuro masón De Guebelin y su análisis de la baraja, le dio el significado adivinatorio que todos conocemos. Para jugar a Phenomena, no cabe duda que usaremos la versión egipcia de la historia...

Algunos de los naipes de las barajas más potentes de los siglos XV y XVI están agujereados, para temprar su poder y que el adivino no se abrume ante el cúmulo de sensaciones que le invadirá en la lectura de las cartas. Hay que ser un psíquico de notable experiencia para dominar un tarot poderoso sin agujerear. Un psíquico incauto que intente controlar una de las barajas potentes sin tener la estabilidad necesaria para ello puede acabar totalmente desequilibrado ante la visión de la carta del Loco, por ejemplo, o morir de un ataque cardíaco si ve juntas las cartas de la Torre y el Colgado en una lectura. Por otra parte, las lecturas que se obtienen son tan vívidas y acertadas que muchos clarividentes ansían poseer estas barajas para multiplicar su talento.

Hay mil y una historias acerca de las barajas de Tarot. La más conocida es quizás la de la Sola-Busca. Su creación se debe a la familia del mismo nombre, que significa "partida de caza". Se la reconoce por su famoso dos de copas, representado por un querubín atravesado por dos varillas

metálicas. La primera noticia de su existencia procede de una cripta del Vaticano, y se supo de ella por una carta del noble Paulinus da Castelletto en 1512. Más tarde se fotografió en 1934, y desapareció no se sabe bien como. El mundo desconoce su paradero actual. Pero el DJ de

Phenomena lo sabe muy

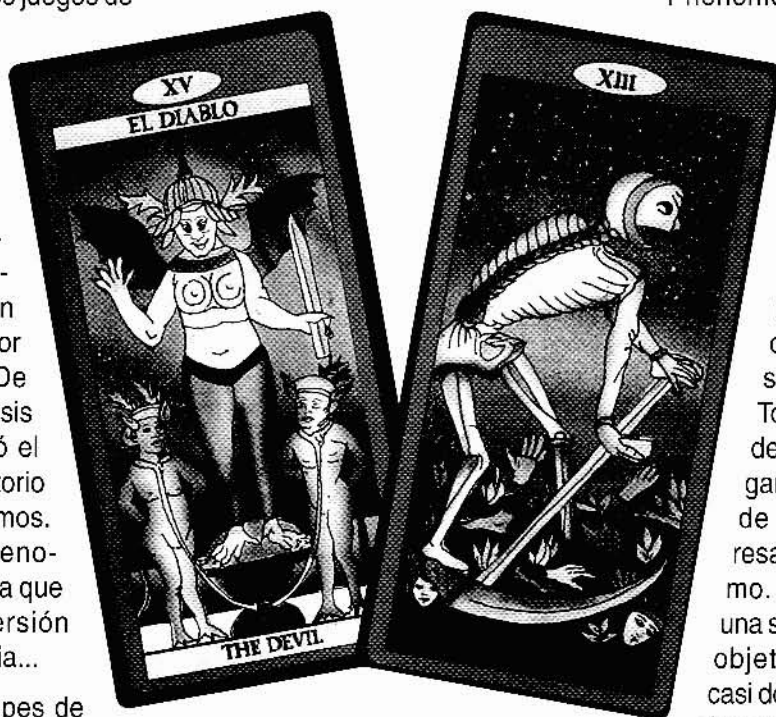
bien. La baraja está repartida entre múltiples personalidades místicas, y usan sus poderes para distintos fines, unos buenos, otros más oscuros y ominosos. La carta de la Torre está en poder de Jaime Ponce, un ganadero millonario de Andalucía interesado por el ocultismo. La consiguió en una subasta privada de objetos místicos por casi doscientos millones de pesetas. Su poder ha provocado más de un

desastre en los alrededores de Sevilla, donde tiene su cortijo, a pesar de tenerla en una urna de plata.

Probablemente la baraja más poderosa sea la Lombardía Zeroth. Nunca ha habido más de dos personas a la vez en el mundo capaces de dibujarla, y los que lo hicieron, acabaron locos o muertos. Es el más peligroso de los tarots.

La bola de cristal. El adivino utiliza este artilugio para favorecer su concentración y dirigir sus visiones hacia la transparencia de la bola. Como en todos estos casos, la capacidad de una buena herramienta es notable a mayor calidad de la bola de cristal. Una buena bola debe ser perfectamente esférica, y no tener impurezas ni en su material ni en su formación. Una bola de cristal de Murano es un objeto muy apreciado dentro de la videncia.

Las velas. Reverenciadas por muchas tradiciones, son un instrumento básico de muchos rituales. Se crean en numerosos colores, y con distintos tipos de cera y otros materiales. Pueden infundir relajación



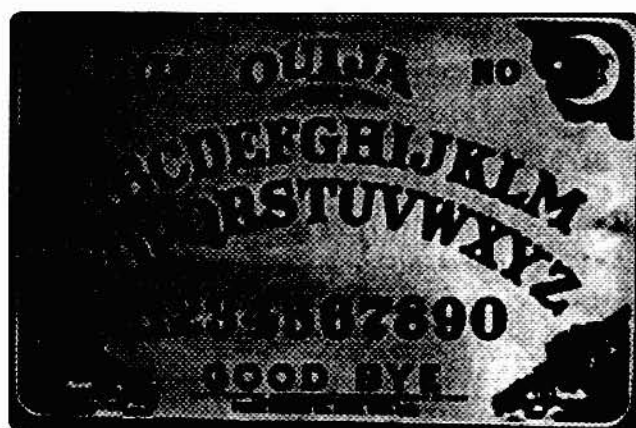
al mago, servir de límites a seres espirituales, y otros innumerables usos.

La ouija. Este artefacto permite al usuario "conectar" de un modo sencillo con los espíritus para entenderlos. Es una tabla con letras y signos, en la cual cualquier espíritu con telekinesis, con la ayuda de un puntero o señal, marca lo que quiere decir deleteándolo.

La quiromancia. Es una antigua forma de usar la clarividencia, "leyendo" e interpretando las rayas de la mano. Muy usada por las gitanas.

Las drogas. Es la parte menos mágica de la ayudas. Las drogas, en concreto ciertos psicotrópicos

potentes, pueden potenciar ciertos talentos paranormales en la mente del consumidor. Son muy peligrosas y pueden inducir a la paranoia o trastornos peores como la esquizofrenia criminal. Los expertos no recomiendan su utilización a no ser que se sea un auténtico conocedor del tema, o se esté en presencia de uno de ellos. Hay numerosos grupos creados en torno a estas drogas alucinógenas, que pueden dar lugar a viajes astrales, telepatía, etc., y lo consideran casi una religión. El caso de los brujos amazónicos es el exponente más claro relativo a esta tradición. Algunas drogas más suaves pueden ayudar al mago a relajarse o a concentrarse.



La Parapsicología

El periplo por la ciencia de la parapsicología no es un camino de rosas. La falta de consenso en muchos de los temas candentes como la experimentación, dejan en el aire muchas veces los posibles resultados que no son muy de fiar, por tanto. A grandes rasgos, podemos definir la parapsicología como la "ciencia que se encarga de estudiar los fenómenos paranormales que no tienen explicación racional dentro de las ciencias tradicionales como la física o la química".

La parapsicología denomina a los hechos extraordinarios relacionados con la mente humana manifestaciones Psi, desde el congreso de Utrecht (1953). Psi (Y) es la letra griega que identifica al alma y al pensamiento. A partir de ahí, existen una infinidad de definiciones que intentan acotar los distintos fenómenos en categorías por sus causas y sus efectos. El grupo Psi-Gamma se refiere a los fenómenos relacionados con el conocimiento del alma (gamma significa "conocimiento"), es decir, agrupa a la telepatía, la clarividencia, la premonición, etc. El grupo Psi-Kappa se refiere a fenómenos parafísicos, que desafían a la física convencional (kappa significa "materia"). Movimientos espontáneos, luces que se encienden y apagan, psicokinesis, y los casos de fantasmogénesis o casas encantadas, se agrupan bajo este epígrafe.

La Parapsicología nace en 1930 en la universidad de Duke, en Durham (Carolina del Norte), con el estudio de la P.E.S. por parte del doctor Joseph Banks Rhine. Preciso treinta años de estudio para obtener datos concretos que le permitieron asegurar que la PES estaba asociada a la glándula pineal (pequeño órgano delante del cerebelo), y a estados significativamente emotivos y de extrema necesidad del individuo. Estableció una metodología sólida de investigación que le ha valido el reconocimiento público.

Pero aun hoy en día no se han podido reproducir en condiciones que podamos definir "de laboratorio"

la enorme mayoría, si no todos, de los efectos psi. Es decir, no se han podido reproducir con la suficiente fiabilidad los experimentos del doctor Banks Rhine. Por ello, la ciencia tradicional considera a la parapsicología una pseudociencia, sin base científica alguna.

Como es bien sabido, el cerebro es el origen de la potencialidad psi. Es un órgano de poco más de un kilo de tejido celular blando, formado por millones de neuronas, de cada una de las cuales surgen alrededor de diez mil ramificaciones nerviosas que forman una intrincada red. Esta red neuronal es

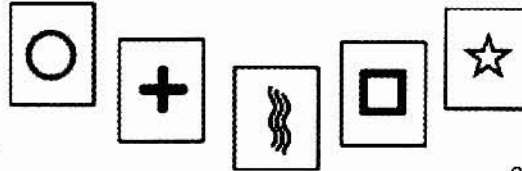
capaz de procesar una infinidad de datos por segundo (millones quizás) y hoy en día sólo estamos rascando en la superficie del verdadero potencial del cerebro humano. Por añadidura,

el cerebro es capaz de generar bioelectricidad, si bien en cantidades mínimas. Esta bioenergía puede ser la base para muchos de los fenómenos parapsicológicos que produce la mente.

A lo largo de la historia han existido ciertos personajes como el infame Uri Geller. Este individuo presumía de ser capaz de usar la telekinesis en directo delante de las cámaras de televisión. Sorprendió a millones de espectadores con sus cucharas dobladas. Pues bien, se descubrió hace ya tiempo que era un timador profesional, y se reprodujeron sus efectos con trucos de ilusionismo. Todo era una farsa. También estos personajes hacen que la parapsicología no parezca más que un entretenimiento sin ningún fundamento científico. Contra esto luchan los parapsicólogos de todo el mundo, intentando hacerse un hueco entre las ciencias modernas.

Hay un buen número de experimentos parapsicológicos famosos, como la fotografía Kirlian del aura, o la demostración de la P.E.S. con los típicos dibujos de cruces, cuadrados y ondas, conocido como el test Zener.

En resumen, la parapsicología es una ciencia apasionante que aún se encuentra en pañales. Quizás algún día muchos se tengan que callar sus antiguas opiniones ante los logros de esta fascinante disciplina.



Una partida ejemplo de Phenomena

Como ejemplo para los DJ de Phenomena, vamos a proporcionar una breve partida introductoria. En ella se darán cita varios de los ingredientes clave en el apasionante mundo de juego...

La piedra negra

por TRIDIAMÁN DE GORMONIA

Introducción

En los años 50, una secta que operaba en Madrid ocupaba unas cuevas al sur de la ciudad para realizar sus ritos. Realizaban sacrificios de animales en el nombre de Geryon, y utilizaban en sus rituales una extraña piedra oscura de antigüedad casi incalculable, grabada con extrañas runas de simbología demoníaca, que su primer líder, Eusebio Canastos, encontró en uno de sus viajes. Por aquel entonces era profesor universitario, y el encuentro con la piedra le trastornó por lo que sugerían las delirantes imágenes y runas grabadas en ellas. La piedra, de superficie rugosa e irregular, tiene unos treinta centímetros de anchura y es vagamente ovalada.

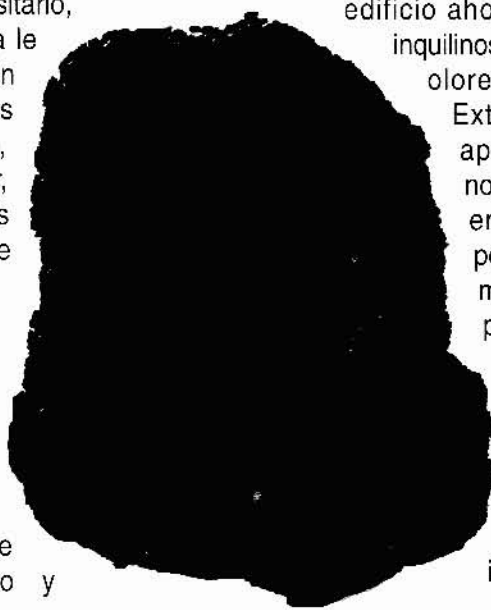
Las cuevas fueron derrumbadas para construir edificios en el barrio madrileño de Carabanchel. Los sectarios ocuparon el edificio (alquilando las viviendas en la mayoría de los casos) porque lo consideraban sagrado y

prosiguieron sus ritos en secreto. El edificio es ciertamente barroco para estar situado en una estrecha callejuela del barrio de Carabanchel (Madrid), pero tampoco es lo suficientemente artístico como para llamar la atención. Tiene 3 pisos, y 2 casas por piso, izquierda y derecha.

En los años 60, el líder de la secta, Silvio Cabello, un conocido psíquico con graves trastornos psicológicos, provoca un suicidio colectivo, acosado por los hombres de la organización Cerebro, que pretendían conseguir sus servicios a la fuerza. Antes de morir, el 13 de abril de 1962, realiza un oscuro rito sobre la piedra, de manera que unió a la roca todas las almas de los muertos sectarios, 13 personas incluido él. Los espíritus poseen más o menos poder, como luego veremos, y se encuentran ligados al edificio, del cual no pueden salir. El gobierno de Franco ocultó el hecho a la opinión pública, aconsejado por Cerebro. Los cadáveres se sacaron sin testigos, o eso se cree (en realidad hay un testigo presencial que todavía vive), de madrugada, y se quemaron en una incineradora de basuras. Antes de morir, Silvio enterró la piedra runada en el sótano del edificio. Esa misma noche, los hombres de Cerebro lapidaron la sala donde el suicidio colectivo ocurrió, sin tocar nada más, dejando atrás la piedra negra sin siquiera descubrirla. Un hombre de Cerebro, Carlos Montilla, un tanto sádico y fetichista, sacó a escondidas como "recuerdo" un cuchillo ritual utilizado en el suicidio por los sectarios para cortarse las venas.

Una serie de sucesos extraños acontecieron en el edificio ahora abandonado. Los nuevos inquilinos no dejaban de percibir extraños olores procedentes del sótano.

Extrañas manchas de humedad aparecían por doquier. Ruidos nocturnos extraños, luces que se encendían, una pretendida posesión demoníaca... Nadie duró más de dos meses en el inmueble, para la desesperación del dueño, Francisco Tejada. Francisco conocía en parte las actividades de la secta, pero no dijo ni pío, por miedo al gobierno franquista. Al cabo de unos años, lo vendió a una inmobiliaria por una miseria, y



ahora se encuentra en un centro de acogida, aquejado por principio de Alzheimer, y viviendo de sus escasas rentas. No tiene descendientes ni familia cercana.

Por entonces, el edificio tenía una mala fama considerable en el barrio, y la gente lo evitaba incluso cruzándose de acera para no pasar por delante de su portal. Los chavales jóvenes hacían "pruebas de valentía" introduciéndose por la noche en él a ver quién aguantaba más.

La inmobiliaria pertenecía a Jesús Liebre, y ha comprobado estupefacto como el edificio es alquilado y desalquilado ipso facto. Fontaneros y albañiles acudieron durante un tiempo a ver que podían hacer, pero las manchas de humedad y el mal olor eran inexplicables, y por más que se cambiaron tuberías y se enyesaron paredes, no se conseguía nada, así que se dejó el edificio por imposible. Llevaba varios años a la venta cuando unos grandes almacenes decidieron utilizarlo como almacén y sastrería. Dado que pensaban remodelarlo por completo, o si los estudios de ingeniería civil lo aconsejaban, lo tirarían abajo, no se preocuparon demasiado por los inconvenientes citados.

Se han iniciado las obras de remodelación. Inexplicablemente, dos obreros han muerto en cuatro días debido a accidentes de trabajo. El resto de operarios han cogido miedo, y no se atreven a seguir con el trabajo. Muchos se han despedido ante las exigencias de la patronal, y el resto están "indispuestos". Se rumorea que el edificio tiene algo raro.

¿Qué leches pasa en el edificio?

Al ligar los espíritus de los sectarios en la piedra y enterrarla, Silvio provocó una ruptura de nuestra realidad, generando un pequeño vórtice entre el Limbo y nuestro plano en los espejos del edificio. Multitud de espíritus tienen ahora acceso al lugar a través de los espejos. Además, los trece espíritus de los sectarios permanecen continuamente en las

habitaciones, provocando poltergeist y otras situaciones incómodas.

Entran los PJs en escena...

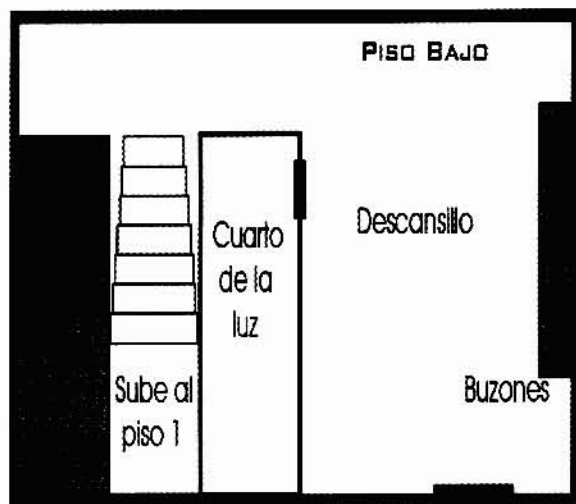
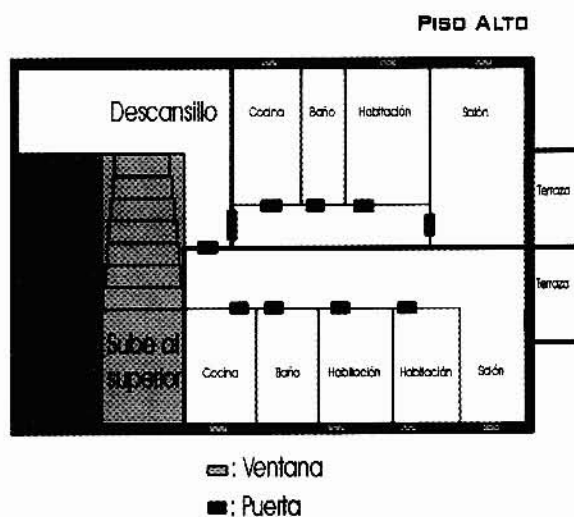
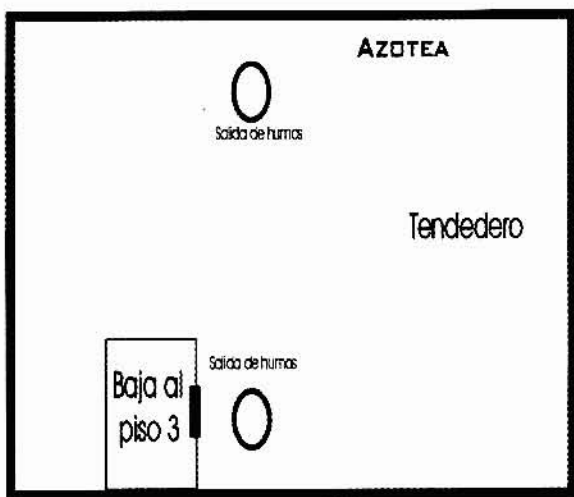
Los personajes entran en escena por la razón que considere el DJ apropiada a la situación, según la historia personal de cada uno. Pueden ser avisados por alguien que los conozca debido a sus aficciones paranormales, pueden ser enviados por alguna organización a la que pertenezcan (Nostradamus, Policía, Ministerio de Obras Públicas...), etc. También es posible que uno de ellos haya comprado uno de los pisos del edificio como vivienda dado que era un chollo, o pueden ser empleados por la misma cadena de grandes almacenes para investigar lo que está ocurriendo.

La descripción del edificio puede ser algo así:

"Véis frente a vosotros un edificio de tres plantas bastante viejo, quizás de hace ya décadas. Los desconchones en sus paredes atestiguan que ha pasado mejores días. Sin embargo, tiene un aspecto barroco, recargado de ornamentación, cornisas y orlas, que hacen que sea un poco extraño en este barrio."

Al penetrar en el portal, la oscuridad reinante es opresiva, así como el mal olor a humedad y a podrido. Las escaleras de madera crujen ruidosamente. Todos los pisos están sucios, con telarañas, descuidados, y con ratas y otros animalejos desagradables como cucarachas (el DJ puede aprovechar las fobias de algunos PJs aquí).

Cuando los PJs lleven unos minutos en el edificio, el DJ deberá alimentar su imaginación con diversas manifestaciones fantasmagóricas, al principio muy suaves, como alguna luz encendida que nadie recuerda haber encendido, alguna silla que cambia de sitio sin que nadie la haya tocado, cuadros torcidos que a pesar de ser enderezados se vuelven a torcer, grifos que se abren misteriosamente, ruidos extraños que no se sabe muy bien de donde proceden, extrañas manchas de humedad, un frío glacial en alguna habitación, entre otros ejemplos. El DJ introducirá despacio una atmósfera de misterio



paranormal, haciendo ruidos agobiantes que no vienen a cuento (como el 'click' de los interruptores de la luz). Por otra parte, el DJ podrá ir haciendo comentarios a los jugadores sobre si 'el muelle del interruptor estará flojo', o 'la llave del grifo está estropeada', para confundir a los PJs y que no tengan ni idea de si todo son imaginaciones suyas o no. Los espejos están helados al tacto (a primera vista son normales), y si alguien los toca sufrirá una herida mínima por frío. Los espejos además harán ver visiones extrañas a los que se reflejen en ellos, como sus propios rostros descarnados o sangrando, gusanos penetrando en su piel, o la cara de otra persona con rostro de loco.

Poco a poco se irá elevando el nivel de los poltergeist, si los PJs no abandonan el edificio para no volver. Libros que caen al suelo de las estanterías, puertas que se cierran solas con un sonoro portazo, luces que se encienden y apagan aun delante de los personajes... Y por último, tazas volando, objetos que se tiran a la cabeza de los PJs, etc. En último extremo, si los PJs no parecen afectados, los espíritus de los sectarios intentarán una posesión sobre alguno de los miembros del grupo, que se volverá un violento atacante para sus compañeros. Si sale del edificio, el espíritu abandonará el cuerpo.

Tarde o temprano, debido a las amenazas paranormales del bloque, los PJs acabarán abandonando el lugar, con una sensación de agobio e inquietud que el DJ habrá provocado.

Comienza la investigación

Los jugadores, en buena lógica, deberán investigar algo sobre la casa encantada. Tienen muchas fuentes a su disposición.

Registro de la propiedad. Allí verán los sucesivos cambios de dueño y las fechas de las escrituras desde la construcción del edificio. Cualquier miembro del equipo con Buscar Información podrá obtener estos datos automáticamente:

- 1958. Construcción de edificio en solar, constructora Egaleo. Venta de pisos.
- 1958. Propietario nuevo. Francisco Tejada Romano.

1972. Propietario nuevo. Inmobiliaria Liebre.

1997. Propietario nuevo. Confecciones Milano.

Francisco Tejada. Está en un centro de acogida de Chamberí, sufriendo el síndrome de Alzheimer. Si los PJs van a visitarle, obtendrán datos incoherentes debido a su penosa enfermedad, pero recuerda con rabia a los "asquerosos inquilinos, muy raros, sí, muy raros". Si logran contactar con su hija, con quien les podrá poner en contacto el centro de acogida, les podrá proporcionar algunos papeles con los nombres de los antiguos inquilinos (Pedro Alcázar, Julián Motilla, Juan Pérez, Dámaso Castillo, Moisés Alonso, Javier López, Ovidio Montejo, Silvio Cabello), pero ella desconoce que eran sectarios.

Inmobiliaria Liebre. Jesús Liebre les cuenta lo que sabe sin problemas: manchas raras, mal olor, los obreros no pudieron solucionarlo... En resumen, está contento de haberse librado del edificio.

Confecciones Milano. No saben nada aparte de lo que ya se ha contado sobre los obreros fallecidos. El edificio se vendió barato.

Censo municipal. Si investigan sobre los antiguos inquilinos, verán que están todos muertos, sin familia conocida. Si el DJ desea introducir más profundidad por esta línea, un pariente de algún sectario puede estar vivo todavía, y les cuenta que su familiar era muy raro, y que guardaba extraños objetos. Alguna vez le recuerda elevando oraciones a un tal "Girinos", o algo así. No recuerda el verdadero nombre del demonio, Geryon. Una tirada de Ciencias Ocultas (Complicado) identificará al monstruo por su nombre real.

Vecinos de la zona. Todos están de acuerdo en que en la casa ocurre algo extraño, "del demonio", pero no saben el qué. Si se dedican a investigar a los vecinos exhaustivamente, no será difícil encontrar al único testigo de los sucesos acaecidos hace ya unas décadas. Una simple tirada de Psicología (Fácil) les descubrirá que el hombre, Obdulio Parada, de 67 años, se inquieta profundamente al hablar del tema. Es un hombre ya mayor de provincias, que vino a vivir a Madrid desde Ávila hace ya mucho, y tiene miedo de lo que le pueda ocurrir si habla sobre lo que vio. Obdulio sólo hablará si se le intimida (Complicado), o también por las buenas: Comunicación (Difícil). Si se ve acorralado, amenazará con ir a la policía a denunciarles.

Recuerda que unos policías, junto a otros hombres trajeados, sacaron del edificio muchos fardos con forma de cuerpos humanos envueltos en sacos, más de diez. También recuerda los gritos apagados que salían del edificio. No le ha contado esto a nadie desde aquel 13 de abril de 1962, fecha que recuerda con exactitud.

Algunos de los vecinos del lugar recuerdan que en la casa hubo ciertos sucesos allá por la década de los 50, que allí se encontraban gallos y gatos muertos en el cubo de la basura y cosas desagradables por el estilo.

Contactos policiales. El estudio de los archivos de aquellas fechas dará como resultado un brevísimo expediente que dice "Accidente arquitectónico, 13 muertos por derrumbamiento". Está firmado por el inspector Pedro Jiménez del Corral. Ahora se ha jubilado y vive en las afueras de Madrid, en Leganés. Lo único que dice por sí mismo es que hablen con un tal Carlos Montilla Pajares, a quien tenía mucha manía. Este hombre sólo hablará si se le intimida (Difícil), por las buenas no suelta prenda, lo negará todo. Si logran que hable, dirá que se sacaron los cuerpos de unos locos que se habían suicidado y se incineraron por órdenes de arriba. De muy arriba. Luego se lapidó la sala donde se encontraron los cuerpos, en el sótano del edificio de Carabanchel. Comenta que estaba todo lleno de sangre, se habían cortado las venas con una especie de cuchillo "con dibujitos". Se refiere al cuchillo ritual que se llevó Carlos Montilla, obviamente.

Coronel Carlos Montilla. Le encontrarán en la guía de teléfonos de Coslada. Lo niega todo, y es muy difícil que hable: Intimidación, (Muy Difícil). Es un militar de la reserva, ya con casi setenta años. Aun guarda el cuchillo en su casa, colgado en la pared. Si entran en su casa, descubrirán el cuchillo con runas demoníacas con una tirada de Perspicacia (Rutina). Si examinan las runas del cuchillo, identificará las runas de Geryon como tales cualquiera que realice una tirada de Ciencias Ocultas (Rutina). Si copian las runas y las llevan a una biblioteca de ocultismo, es Fácil. Si logran que hable, contará que se suicidaron unos locos en el edificio, que lapidaron el lugar y se llevó ese cuchillo. Nada más.

Geryon. Si alguien tiene acceso a bibliotecas de temas ocultistas (Biblioteca), descubrirá una

referencia a la Piedra Negra bajo el apartado de Geryon. No se sabe con exactitud su antigüedad, pero se sospecha que proviene de los antiguos hebreos, hace unos dos mil años. Se liga con el culto a este demonio desde entonces, y se le achacan poderes ocultistas relacionados con los espíritus y su control.

Geryon. *Demonio, siervo de Satán, señor del decimonoveno abismo del Infierno. Su culto, nacido en el norte de África a finales del siglo XII, se extiende a Europa y el Oriente Cercano a lo largo de los dos siglos posteriores, creando un foco importante en Colonia, Alemania. Fue erradicado posteriormente por la Inquisición de forma radical. Son practicantes usuales de sacrificios animales y en tiempos remotos, incluso humanos. Se sospecha que continúa habiendo focos importantes en Europa. La Piedra Negra del Espíritu, traída a Europa en el siglo XIV, es uno de sus artefactos conocidos, y a la cual reverencian por su poder. Sus cuchillos rituales son diseños derivados de los de Belcebú, la Bestia. Su simbología se centra en antiguísimas runas procedentes de África Central. Su antitesis es el Arcángel San Gabriel, mensajero de Dios.*

Cualquier amuleto bendecido del Arcángel San Gabriel protegerá a los personajes de una posible posesión o proyección de los espíritus, incluida la de Silvio, si bien no de sus ataques físicos como telekinesis o telepirokinesis.

El sótano

Por fin se decidirán a solucionar el problema del edificio con la información que tienen. En el sótano



del edificio hay una sala lapidada, que se descubrirá con Perspicacia (Complicado), o con Arquitectura (Rutina). Pueden tirarla abajo con un pico. Tras el muro se halla una sala con las paredes cubiertas de extraños y obscenos dibujos demoníacos. Aquí se concentran los espíritus de los sectarios casi todo el tiempo. La piedra se haya enterrada a sólo tres centímetros de profundidad en el centro de la sala. Bastará con desenterrarla y partirla (con el pico, por ejemplo, o estrellándola contra la pared; pesa unos 50 kilos y es bastante frágil) para que los espíritus de los sectarios regresen al Limbo y se cierre el vórtice que abrió Silvio hace años. La humedad y el mal olor desaparecerán en unos días cuando los espíritus se vayan.

Los espíritus defenderán la piedra en cuanto sea claro que desean hacer algo destructivo con ella, incluido el poderoso Silvio, que atacará sin piedad arrojando restos de pared, piedras o lo que sea con su potente talento de telekinesis. El resto intentarán poseer a alguno de los PJs y utilizarle para atacar a sus compañeros.

Si se saca la piedra del edificio, todos los espíritus atacarán al portador, pues consideran al lugar sagrado y no desean irse de aquí. Si logran sacar la piedra aun así, los espíritus continuarán acosando al que más cerca se halle de la misma hasta que se devuelva al lugar original.

Los doce sectarios

Los doce espíritus sin descanso de los sectarios tienen las siguientes características :

AURA 4; VOLUNTAD 3.


Fuerza Psíquica 7; Puntos Psíquicos 7.

Telekinesis 4; Proyección 4;

Visión Mística 4; Telepirokinesis 4.

El DJ puede decidir personalizar a cada uno de los sectarios si lo desea, por supuesto, decidiendo que alguno de ellos ya tuviera algún poder paranormal como Silvio.


Intentarán poseer a los que quieren romper la piedra en primer lugar. Luego los usarán como atacantes



contra el resto. Si fallan en su posesión, usarán sus habilidades místicas, aleatoriamente, para incendiar la ropa de los intrusos, o lanzarles rocas, o herirles y controlarles con proyección.

Salidas de tono de los jugadores

Silvio Cabello



El líder de la secta ya tenía algún poder apreciable, con lo cual al morir se convirtió en un ser de terrible poder.

AURA 6; VOLUNTAD 5.


Fuerza Psíquica 11; Puntos Psíquicos 11.

Telekinesis 9; Proyección 5;


Visión Mística 4; Telepirokinesis 4.

Silvio utilizará su poder telekinésico para lanzar rocas, arena y confundir a los intrusos, o la proyección como sus sectarios. Luego intentará poseer al que crea el más poderoso, y por fin usará su cuerpo como escudo, al igual que el resto.

Si los jugadores intentan salirse por la tangente, por ejemplo, intentando contactar con un equipo universitario importante para estudiar a fondo el edificio, levantarán revuelo con el tema, y enseguida las autoridades tomarán cartas en el asunto, encubiertamente. El ejército y el servicio secreto precintarán el edificio, realizarán una rápida investigación y lo dinamitarán en un par de días, con lo cual se romperá la piedra y se acabó el misterio. Todos los implicados en la historia desaparecerán misteriosamente, desde Obdulio Parada a Carlos Montilla, por fallecimientos "naturales" o salidas apresuradas del país.



El final



Los grandes almacenes premiarán con unos bonitos trajes (y caros) a los PJs que les hayan ayudado. Nadie reconocerá nada sobre espíritus ni nada por el estilo, y si lo mencionan les mirarán con caras raras, casi riéndose por lo bajo.



PHENOMENA



NOMBRE:

JUGADOR:

FUE: (.....) AURA: (.....)

DES: (.....) PRE: (.....)

AGI: (.....) SUE: (.....)

RES: (.....) VOL: (.....)

MOVIMIENTO:

Peso máximo: kg.

Peso desventaja: kg.

Máximo: Correr:

Jogging: Andar: Despacio:

SALTAR:

Delante: Arriba: Atrás:

Altura: 

Peso: 

Edad:

Aspecto:

Trabajo: 

CONOCIMIENTOS: 

Arte:

.....

.....

Buscar Info:

Ciencias:

.....

Ciencias Ocultas:

Derecho y Leyes:

Explosivos:

Historia y Geografía:

Idiomas:

.....

.....

Informática:

Mecánico:

.....

Medicina:

Mitos y Leyendas:

Parapsicología:

Psicología:

Supervivencia:

Tecnología:

.....

Otras:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

HABILIDADES: 

Armas Cortas (DES):

Armas Largas (DES):

Armas Pesadas (DES):

Artística:

.....

.....

Comunicación (PRE):

Conducir (AGI/DES):

Descubrir:

Intimidación (PRE):

Juegos de Azar (SUE):

Melé (AGI):

Navegación (AGI/DES):

Piloteo Aéreo (DES):

Sigilo (DES):

Trato Social (PRE):

Vehic. esp. (AGI/DES):

Otras:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PUNTOS DE VIDA: 

Niveles: - / - - - - / - - -

Consciencia:

16 15 14 13 12

11 10 9 8 7

6 5 4 3 2

1 0

PUNTOS DE FATIGA: 

26 25 24 23 22

21 20 19 18 17


16 15 14 13 12

11 10 9 8 7

6 5 4 3 2

1 0

PUNTOS PSÍQUICOS:

Fuerza Psíquica: 

26 25 24 23 22

21 20 19 18 17

16 15 14 13 12

11 10 9 8 7

6 5 4 3 2

1 0

PUNTOS DE

ESTABILIDAD: 

26 25 24 23 22

21 20 19 18 17

16 15 14 13 12

11 10 9 8 7

6 5 4 3 2

1 0

PUNTOS DE LSENCIA:

26 25 24 23 22

21 20 19 18 17

16 15 14 13 12

11 10 9 8 7


6 5 4 3 2

1 0

EQUIPO: 

DONDE

PESO

POSESIONES Y CARACTERÍSTICAS: 

DINERO: 

Ahorros:

Sueldo Mensual Bruto:

Gastos Mensuales:

.....

.....

.....

Sueldo Mensual Neto:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VENTAJAS:

DESVENTAJAS Y EFECTOS PSÍQUICOS:

CARÁCTER:



Cuando llegue el momento en que
la ciencia no encuentre explicación,
estarás en el mundo de PHENOMENA...

Y ya no podrás salir.

