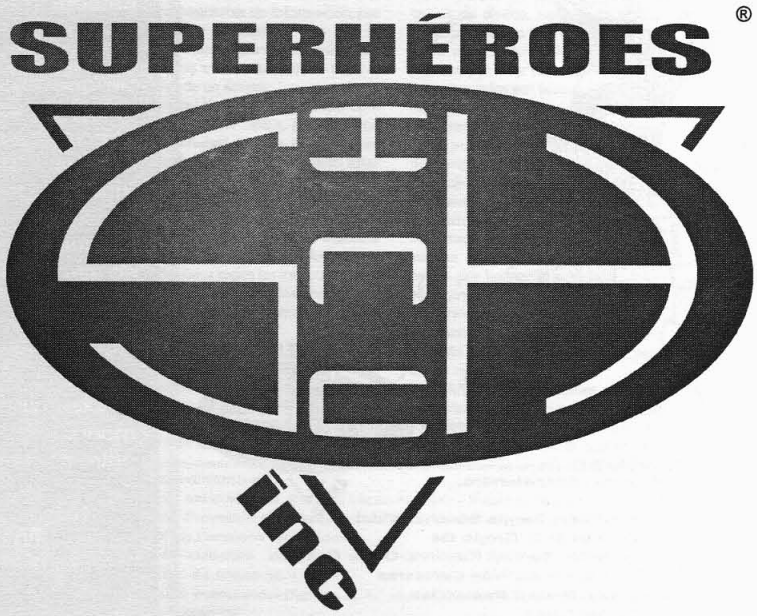
SUPERHÉROES inc

SAGA DE AVATAR
COSMO - OMEGA

AGENDA 2

Quepuntoes


SUPERHÉROES
®
inc

Superhéroes INC
Sobre una IDEA ORIGINAL de
Mikel Medina, Roberto López-Herrero, Pedro Alcántara
Producción editorial (CROM): **Sergio Sánchez Vidal**
Producción editorial (Línea SHI): **Grupo G4**
Rafa Cama, Pablo Palmier, Samuel Ramírez, Oscar Campos
PORTADA y Diseño de la edición: **Iván Cañizares**
Asuntos Concretos: **Jose Manuel Hernández**
DIBUJO portada: **Manolo Carot**
Ilustraciones y archivo IDESS: **Luís Mata, Manolo Carot, Sergi Sánchez, Toni Aldea.**

PREFACIO

Mucho ha llovido desde que **Superhéroes Inc., el Juego de Rol de los Superhéroes del Cómic** viera la luz por primera vez. Fue en el año 1995, de la mano de la desaparecida editorial madrileña Cronópolis. Tras esa primera y exitosa etapa, llegó un período oscuro, en el que fuerzas desconocidas consiguieron que la verdad no siguiera saliendo a la luz... Hoy, continuando con esa labor y con la emprendida por La Caja de Pandora, el proyecto de SHI reanuda su andadura con una renovada fuerza.

A lo largo de estos años, he podido conocer personalmente a muchos de los héroes que aparecen en el manual... y también a algunos de los villanos. La lección vital que se deriva de esas experiencias es algo que marca el devenir de cualquier persona. Es por eso que me gustaría ofrecer un pequeño homenaje a todos aquellos que han contribuido a que SHI tuviera entonces, y continúe teniendo ahora y en el futuro, presencia en el difícil mundillo de los Juegos de Rol.

Sé que en las páginas de este manual y en las de sus suplementos se ofrecen datos y testimonios incómodos para muchas personas; y que muchas de ellas son poderosas y constituyen un peligro real, tanto para los que escribimos como para los que se atreven a publicar tan delicado material. No obstante, puedo asegurar que, mientras esté en nuestra mano, continuaremos desvelando aquellas informaciones de interés que lleguen a nuestro poder. Y es que los metahumanos existen, son reales... Y están entre nosotros.

Mikel Medina

INSTALACIÓN ZORTEX

NO SE ACEPTA CORREO COMERCIAL

AGRADECIMIENTOS

Bueno... teniendo en cuenta que este libro trata acerca de horrores dimensionales que se encuentran más allá de los límites de la cordura, monstruosidades impías y Demonios aberrantes, hay un grupo especial de personas a las que no me queda más remedio que dedicar esta obra.

Me refiero, evidentemente, a la familia...

▶ Para mi padre, Norberto "¡Termina ya!" Ramírez, por ser mi padre y por su condescendencia a la hora de compartir el ordenador conmigo hasta que cayó en mis manos ese maravilloso portátil. Sí, ese que es sólo mío y que él jamás tocará. Ese, ese...

▶ Para mi madre Sara "¡Berto, deja en paz al niño!" Mera, por su amor y su apoyo... y por saber distraer sabiamente a mi padre con pedacitos de chocolate para que yo pudiera trabajar tranquilo.

▶ Para mi hermana Sara "No se lo cuentes a mamá" Ramírez, por confiarme todos esos turbios secretos que , por supuesto, no dudaré en emplear para garantizarme una buena situación económica. Dios bendiga el chantaje... Aún tengo las fotos.

▶ Para mi abuela Elisa "Niño, por esto... ¿Te pagan?" Nisa, por todo lo que me ha dado desde que tengo uso de razón, por cuidar de mí cuando era un pitufo y por ser la mente práctica de la familia.

▶ Para mi tío Javier "En la página web del CESID he visto que..." por ser el mejor tío del mundo, por ser una siempre fuente inagotable de información, por soportarme a pesar de que casi le parto un dedo cuando era crío y por los paseos en macuto cuando tenía el tamaño de un llavero.

▶ Para mi tía Columbiana "Hola coriya, ¿Qué haces?" Mera, por hacerme "camas chulas" cuando era niño, por llamar siempre, siempre, cuando estamos cenando y por todo su cariño.

Además de la familia, me gustaría mandar un abrazo fuerte a Proyectos Editoriales Crom, a todos los miembros del G4, a todos los integrantes del foro de SHI y a todos los aficionados de este juego que tanto nos gusta a todos.

Y por supuesto, siempre hay que reconocer al genial Mikel "oye, sin la dentadura postiza..." Medina, por su confianza en nosotros y por esas idas de pelota que se marca en nuestras reuniones de trabajo. Cuando quedamos para tomar unas cañas y unas tapitas, vamos...

Y a todos los que depositen su confianza en nosotros al comprar este libro. Lo hacemos por vosotros, chavales. Sin vosotros nada de esto tiene sentido.

Samuel Ramírez

****

Con este libro ya tenemos el sueño completo. COSMOS deja de ser un proyecto para pasar a ser una realidad. Se trata de una frase simple, tan simple, que supongo que mi mente no se hará a la idea hasta dentro de algún tiempo. Ha sido duro, pero creo que el esfuerzo invertido ha merecido la pena. Aunque espero que vosotros me digáis si ha sido así o no.

Por otra parte, con este libro también llega el final de la lista de agradecimientos iniciada en COSMOS ALFA. Si alguno de los que creen que debería estar aquí no se encuentra en ninguna de las categorías, que pruebe en el otro libro o que disculpe a mi juguetona memoria. Mil gracias a todos los lectores de la siguiente lista, por pensar también en los autores de este libro. Allá vamos:

▶ A *Juan Mora*. Porque estuviste en el principio, y debes estar también al final. Que estos libros te lleven de vuelta los recuerdos de aquellas primerizas tardes de diseño. Juan, no te olvidamos. *Juanmor*, no te olvido.

▶ De nuevo a *Mikel Medina* y al G4: al primero por creer en todos nosotros, y a los segundos por tener valor y ganas de seguir adelante.

▶ A toda mi familia: a mi hermano *Dani*, por llevarme gratis al país de desbordante diversidad y de extendido idioma; a mi hermano *Santi* por haberme inculcado mi pasión por la música; a mi madre por haberme soportado durante tanto tiempo y encima seguir queriéndome; y a mi padre, por haber dado siempre todo para que pudiese seguir adelante.

▶ A *Noe*, la chica que siempre está ahí cuando la necesitas, y que no necesita hacer ningún esfuerzo para que la quiera.

▶ A *Ángel Ojea*, por haber criticado tan favorablemente la primera versión completa de COSMOS. No, en realidad, agradezco al cosmos la suerte que he tenido al contar con él como un amigo. Cuando seas famoso, no te olvides de mí

▶ A *Alejandro Peribáñez*, un gran amigo que siempre ha confiado en mí. Por todos los momentos de diversión que hemos compartido y espero compartamos.

▶ A *Darth Raúl*, el lado ¿rosa? de la fuerza, por interesarse en SuperHéroes Inc. y estar a punto de comprar el manual básico... Bueno, y por todas esas partidas que me has dirigido, y todas las risas que nos hemos echado

▶ A *Manuel "Ángel Manuel Soto"*, por haber sido siempre tan afable y sincero. Por haberme llamado tantas veces para saber de mí. En definitiva, por mantener la amistad.

▶ A *Javi*, mi dependiente habitual, por dos causas: la primera, la publicidad (aunque discreta :P) de los productos en los que participo, y, la segunda, por ver si va a leerse estos agradecimientos ;) No, tranquilo, no exigiré un trato especial... :P

▶ A los *Mercenarios*, por continuar adelante sean cuales sean las dificultades. Por confiar en mí.

▶ A *Carlos Varo, María Dopico* y *Gonzalo Martínez*, coautores de Bribones, por el esfuerzo invertido en dicho libro, y por haberme escuchado y leído cuando contactamos. Hay poca gente con la que se pueda hablar de verdad, y vosotros pertenecéis a este grupo.

▶ A *PJ*, *JC* y *JM*, por la *brillante idea* de *todos* ellos, la Grande y Amplia Obra en realización.

▶ A todos esos grandes tipos que colaboraron en las tareas de *testeo* y se pasaron tardes enteras lanzando dados sin parar, disfrutando y haciéndonos disfrutar a todos. Gracias por lo que hemos compartido.

▶ A los chicos de Crom, por realizar la excelente labor de maquetación de COSMOS ALFA (que espero se repita en COSMOS OMEGA :P).

▶ A toda la gente con la que he compartido esas excelentes KDDs en Cuatro Caminos, por derrochar simpatía y conversación.

Gracias a todos y cada uno de los nombrados y los injustamente olvidados. A todos los lectores: espero que os guste tanto este libro como el primero del ciclo, y que sigáis con interés la andadura de Superhéroes Inc. Nos vemos en la lista de correo o en las jornadas.

Saludos a todos

Pablo Palmier Campos

SUPERHÉROES INC
® 2002, Mikel Medina, Roberto López-Herrero y Pedro Alcántara
© 2002, Proyectos Editoriales Crom, S.L. - Línea Cdp - Juegos de rol
Todos los Derechos reservados
D. L.: SE-1126-2003
I.S.B.N.: 84-95949-36-9
Impresión: Publicaciones Digitales, S. A. - www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25. Sevilla.

Quepuntoes

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS 3
PRÓLOGO I: Nacimiento 6
PRÓLOGO II: No está muerto lo que yace 6

EL MULTIVERSO 8

Manifestaciones Menores 8
Desgracia 8
Verdugo 8

Otras Entidades Cósmicas 8
Presagio 9
Ejecutor 9
Adversario 9
Adeptos a Adversario 9

La teoría de las Esferas 9
Composición de una Esfera 10
Definición de Realidad Periférica 10
Creación 10
Acceso 10
El Tribunal Cósmico 11
Universos Rasgados 11
De la Afinidad entre Esferas 13
La noción del Tiempo 13
El Tiempo entre las Esferas 13
Viajes en el Tiempo 13

Historia de las Esferas 14
La Caosfera 14
Hechos 14
Mapa Caosfera 15
Vida y Sociedad 16
Sucesos Cósmicos 16
Terra 17
Las Islas Hundidas 17
Tierra 17
Los Creadores de los Dorkan 17
Los Vuldai 19

Organizaciones Multiversales 20
Distribuidora Omnicon: 20
Seguros Parfaite: 20
Inversiones Jones&Laurin: 20

ENTROPÍA 21

Seres Corruptos 21
Los ejércitos de Entropía se nutren de: 21
Demonios 21
Demonios Físicos 21
La Esencia 22
Las Energías 22
Demonios Espirituales 22
Escuelas de Hechiceros de Entropía 23
Escuela de Hechiceros Dementes 23
Escuela del Tiempo 23
Escuela del Perverso Azar 23
Escuela del Ajuste 23
Hostes y Mutados por Oscuros 23
Vincularse a Entropía 23

Nigalión 24
El Infierno de Demencia 24
Entrar en Nigalión 25
Tomando contacto con Nigalión 25
Algunas zonas importantes 25
La Torre de la Desesperación 25
El Albergue 25
Cámara Anti-Errores 26
Reparto de Poder 26
La Cacería 26
Los Maestros de la Locura 26

Creación de Personajes 27
Los Muchos Rostros del Horror 27
Hechicero 27
Variante Oscura de la Magia 27
Mutante Inducido por Oscuro 33
Host 33
Demonio Físico 34
Primer Paso: El Don de Entropía 34
Modelado y Transformación: La Acción del Caos 34
El Verdadero Poder: La Mano Demoníaca 37
Miscelánea 38
Habilidades para Demonios 38
Historial de Demonios 39
Máscara 39
Horda 39
Demonio Mayor 39
Contactos en Nigalión 40
Situación en Nigalión 40
Posición en la Horda 40
Reconocimiento fuera de NG 40
Situación ante SU 40
Demonio Espiritual 41
Muerte de un DE 41
Poderes 41

PODERES DEMONÍACOS 42

Veneno 42
Corrupción 42
Extender la Plaga 42
Furia 43
Habla Entrópica 43
Hinchar 43
Inmortalidad 43
Permutación Demoníaca 43
Poscognición 44
Regeneración 44
SuperApariencia 44
Tragar Materia 44
Perversión 45
Ganar/Perder Perversión 45

NÉMESIS 46

¿Qué es Némesis? 46
¿Cómo actúa Némesis? 46
Las fuerzas de Némesis 47
Mancilladores 47
Los Dioses de la Contienda Eterna 48
Beligerantes Sangrientos 48
Renegados 48
Actuaciones 49
Multiverso 49
La Afrenta 49
La Gran Contienda 49
En la actualidad 50
Política 50
Creación de Personajes 50
Mancilladores 50
Los Dioses de la Contienda Eterna 51
Beligerantes Sangrientos 51
Renegados 51
Resistencia a Prejuicios e Impulso 51

EL JUEGO CÓSMICO 52

Aventuras 52
Creación 52
Ambientación 53
Control y Responsabilidad 54
Visión Cósmica 54
Visión Mundana 54
Personajes Cósmicos 55
Historial 55
Grupos Cósmicos 55
Motivo 55
Carácter 55
Objetivos 55
Particularidades 56
Grupos de Entropía 56
Grupos de Unidad 56
Bases Cósmicas 56

Reglas Adicionales 57

MegaCaracterísticas 57
MegaFuerza 57
MegaConstitución 57
MegaAgilidad 57
MegaInteligencia 57
MegaPercepción 57
MegaVista 58
MegaOído 58
MegaOlfato / MegaGusto 58
MegaTacto 58
MegaApariencia 58
Experiencia 58

IMPLICADOS

Cosmo Agenda Omega (151-179) 59-85

MÓDULO I *86*

Antecedentes 86
El escenario 87
Objetivo 87
Puesta en escena 88
Repercusiones 88

MÓDULO II *90*

Antecedentes 90
Previo 90
En el camino 91
La casa de Satyajit Ray 91
Secta Trisul (El Tridente de Shiva) 92
Interludio 92
Ataque al Trisul 93
Habitantes 94
Sucesos 94
Complicaciones 94
Robo 95
El Tomo 95
Resolución 95
Escenas Extras 95
Persecución de Chhaya 95
Limpieza de guardias del Templo de Oro 95
El Templo de Oro 95
Última escena 96
¿Conclusiones? 97

EPÍLOGOS 98

I 98
II 98

PRÓLOGO I: Nacimiento

Sangre

Oigo el chapotear contra el suelo. Antes se sentía el rabioso correr de los torrentes del líquido, pero se está quedando sin su precioso fluido. No puedo soportarlo, por favor, ha de sonar la música de nuevo. Esa genial sinfonía de tortura. Nunca acaba, nunca acaba, nunca... Puedo bailar al son del repiquetear de las últimas gotas en mis manos.

Un leve gesto, y el aullido suplicante de la víctima rompe la música. No comprende, no entiende, no sabe que ha sido elegido. Cuando despierte, será uno con el Ama Negra, uno con nuestra naturaleza, nuestro mejor hermano. No es ni el primero ni el último, pero se sentirá igual de orgulloso. Ahora grita, aferrándose al reducto de su ser. No le queda tiempo. El réquiem terminó hace ya tiempo, y debo acabar lo encomendado. Ya ha muerto.

Dolor

Ahora su cuerpo está sumergido en la inmensidad del oscuro manto de la Esencia. No puede gritar, pero puedo oír su alma siendo arrancada desde dentro, expulsada de su antiguo cascarón. Nunca más cascarón, hermano, sino fuerte piel cubrirá tu nuevo cuerpo. Nunca más dolor. Sólo ahora entenderás que lo que una vez te hizo daño te protegerá durante el resto de tu existencia. Sí, hermano. Álzate entre las brumas del negro océano, para que podamos verte. Aún no es el tiempo. Ya has muerto.

Entre la fuente de tinieblas se entreven sus primeras características. Veo su cuerpo retorcido, girado, ampliado, modelado por nuestros padres y madres, los Oscuros. Contemplo que la Esencia continúa con su airada respuesta, produciendo más música para mis oídos. Dentro de un rato dejará de hacerlo.

Locura

Su único ojo asoma por entre los rasgos indefinibles de su nuevo cuerpo. El torbellino negro cesa, volviendo a sumergirse entre las grietas del suelo. Deja al descubierto su indescriptible torso, sus brazos... Ya no grita. Ahora sabe, entiende, comprende que lo hemos hecho para bien. Eres mi hermano, sangre de mi sangre. Sangre nueva que evitará tu dolor.

No volverás a escuchar la música. Pero la añorarás. Y sólo podrás volverla a oír cuando claves tus garras en los inocentes, cuando corrompas el alma de los puros, cuando separes en dos mitades al enemigo. Sólo entonces estarás saciado. Y podrás volver a bailar. Todos bailamos, ¿sabes?

Abrázame, hermano, aunque tu mente esté confusa, y tu nueva y mejor vida te parezca aún extraña. Has venido en una época gloriosa, en el confluir de varias casualidades, en el momento exacto. Tu ojo verá la gloria y la música esparcida por doquier, para que nuestros padres y madres puedan bailar con nosotros. Esparce las notas conmigo. Coge tus instrumentos, y vamos a cortar el silencio.

Gritos

El Hostigador, Demonio Mayor de Nigalión

PRÓLOGO II: No está muerto lo que yace eternamente

- Señor, los buzos necesitan descansar. Si les hacemos mantener este ritmo, el cansancio puede hacer que alguno se mate al cometer un error.

La voz del capataz serpenteó entre el polvo y el viento de la noche azabache. Potentes focos herían los ojos mientras se alzaban solícitos ahuyentando la oscuridad.

Miró tras el cristal de su espacioso coche oficial y tomó con la mano izquierda el vaso que contenía su bebida. Sintió un agradable bienestar cuando se le ocurrió de pronto que los hombres sudorosos que llevaban horas masticando arena y escupiendo polvo seguramente sufrirían de deshidratación. El bourbon era de buena cosecha.

- Señor... ¿Me escucha? ¡Los buzos! Además, los obreros están cansados... ¡No pueden trabajar tres turnos completos! ¡No con estos materiales!

Stephenson fijó su vista en los hielos de su vaso, que se derretían poco a poco. Imaginó que las pequeñas piedrecillas de agua helada eran islas enormes llenas de gente inocente a punto de ser devoradas por un mar de ácido sulfúrico.

Disgustado bajó la ventanilla del coche. El aire fresco salió desbocado anhelando libertad en cuanto el cristal se replegó dentro de la puerta metálica. El perfume era embriagador. Se sintió tentado de abandonar la inmensa excavación y dejarse devorar por el desierto. Por el polvo, la arena y los rayos del sol. Cuando amaneciera, el calor sería insoportable. Incluso seguramente su piel se hincharía llena de ampollas cuando la luz solar llevara un buen rato lamiendo su piel.

- ¡Señor!

La voz era ahora nítida, potente. Se molestó en apartar la mirada de su vaso. El hombre que se alzaba tras la puerta era alto y fuerte. Llevaba un uniforme de trabajo caqui y un rollo de planos en la mano. La barba despuntaba descuidada en su rostro, curtido por el sol.

"Curtido por el sol", pensó.

- Señor... ¡me niego a que mis hombres sigan trabajando en estas condiciones!

"Y valiente...", se admiró el dignatario de la ONU.

- La paga dispensada a "sus hombres" es más elevada de la normal, precisamente para que terminen cuanto antes sus tareas. Quiero progresos; si alguno se desmaya tírelo en uno de los barracones y que descanse. Además, no son "sus hombres", son "mis hombres". Son trabajadores autónomos contratados por mí. Usted es otro trabajador contratado independientemente para organizar las tareas de excavación.

El capataz no parecía dar crédito a lo que oía. Se quedó allí de pie sin saber muy bien qué decir.

- Y deje de preocuparse por los buzos. Aguantarán el ritmo. Son excelentes profesionales, tengo referencias espléndidas de ellos.

El hombre de los planos pareció erguirse. Las ojeras se hicieron más pálidas y su voz más grave.

- Me da igual lo buenos que sean. Nadie puede aguantar ese ritmo. Lo sé, llevó más de veinte años en este negocio. Además ¿De dónde los ha sacado? ¿Dónde están esas malditas referencias? ¿Y qué pasa con los obreros? ¿Es que acaso me va decir que tiene buenas referencias de ellos? ¡Son un atajo de ignorantes! ¡Seguro que ninguno ha trabajado antes en un proyecto arqueológico!

Stephenson miró de nuevo su vaso. Los hielos aún resistían, pero no tardarían en desaparecer. Paladeó de nuevo su bebida, acariciando con los labios las pequeñas piedras brillantes.

Miró de nuevo por la ventanilla, hacia las estrellas. Tan distantes, tan lejanas... De pronto cayó en la cuenta de que el capataz no se había ido. Por lo visto aguardaba una respuesta.

- No es tan difícil. Sólo hay que apartar tierra.

La cara del capataz se contrajo en un rictus de incredulidad.

- ¡¡¿¿Pero cómo ha conseguido usted este trabajo??!!

Stephenson rió.
"Curtido por el sol..."

- ¿Le hace gracia? ¿Sabe qué le digo? O le da a mis hombres un descanso o búsquese otro capataz porque yo me largo.
- No es necesaria toda esta escena.
- ¿No?
- No. Está usted despedido, recoja sus cosas. Se va al amanecer. Tiene unos veinte minutos.

Los gritos enfurecidos del hombre se apagaron cuando la ventanilla volvió a encerrar el aire frió al subir. Sus dedos acariciaron las teclas del teléfono. En segundos su secretario personal tomó el teléfono al otro lado del Mediterráneo, en Bruselas.

- ¿Sí?- respondió la voz.
- Necesito un nuevo capataz. Asegúrate de que este no haga tantas preguntas o que no sea tan íntegro. Busca alguno que tenga deudas de juego o una amante. Eso siempre funciona.
- Ahora mismo tengo el currículo de uno muy competente. Es alcohólico...
- No. Nada de drogadictos esta vez, no quiero que retrasen las obras.
- Muy bien señor. Pasado mañana estará allí.

Stephenson apuró su bebida. El hielo acababa de morir disuelto en alcohol. Se aflojó el nudo de la corbata y se puso cómodo. Apenas había dormido la noche anterior pensando en todo lo que estaba aún por llegar.

Los zarcillos de su poderosa mente extendieron sus tentáculos por la excavación. Pudo degustar el cansancio y el dolor de las articulaciones de los obreros. De pronto un estallido de rojo sufrimiento atrajo su atención. Un brazo roto. Alguien había caído a un pozo. Delicioso.
"Sssssíííííí, ammmmooo..."

La voz oscura y negra respondió desde más allá de las tierras acotadas por la luz, dentro del agua. Stephenson imaginó enormes manos palmeadas grises, rebuscando entre el lodo y la inmundicia.

"El desierto es grande y hermoso. Quiero que se lo enseñes al capataz de la excavación cuando termine esta jornada. Llévatelo y abandónale lejos de cualquier sitio", dijo Stephenson con su mente.

Abajo, en la oscuridad la cosa gris susurró y se retorció.

"Ammo... hammmmmbrrreeee.
¿Pueeedo commmmmeeeerrrrr?"

Stephenson se sirvió un nuevo vaso de bourbon. Tres enormes y brillantes hielos atrajeron su atención.

"Puedes hacer lo que quieras, pero asegúrate que muere de hambre y sed".

Un satisfactorio siseo respondió entre el lodo.

"Curtido por el sol", pensó divertido.

Bajó de nuevo la ventanilla. El calor asaltó sus pulmones. Alzó la mano e indicó a un hombre enjuto, con un megáfono que ladraba órdenes, que se acercara.

- Diles que basta por ahora.
Tienen un par de días de vacaciones.

El hombre, demacrado y lleno de polvo sonrió maravillado.

- ¿De verdad, señor?
- Claro. Esas ruinas llevan allí miles de años. No pasa nada por que los hombres descansen un par de días y recobren fuerzas. Dígales que están haciendo un buen trabajo.
- Es usted generoso, señor. Exigente, pero generoso.

Stephenson sonrió. Paladeó su bebida una vez más. Asintió con la cabeza y despidió al hombre mientras subía la ventanilla.

"Curtido por el sol..."

Principio y fin. Alfa y Omega

COSMOS OMEGA cierra el ciclo de suplementos de **SuperHéroes Inc.** dedicados a las Entidades Cósmicas y el campo de batalla donde libran la Guerra Cósmica. Completa la teoría Multiversal de las Esferas con las nociones sobre Realidades Periféricas y Universos Rasgados; emplaza tus aventuras en el mundo condenado de la Caosfera; sumérgete en la infamia encarnada por los tenebrosos ejércitos de Entropía y descubre a los Hijos de Demencia, los Demonios; aprecia el sabor de la discordia y la lucha sin sentido ayudando a Némesis a erigirse como la otra gran fuerza del Multiverso.

Además, se incluye un capítulo que recoge consejos para dirigir partidas con la ambientación presentada en **COSMOS ALFA** y **COSMOS OMEGA**, un nuevo módulo para Némesis, y la continuación de la aventura Sombras en la Ciudad de la Luz.

Recoge el testigo y adéntrate en el lado más perverso de la Guerra Cósmica. Entra en **COSMOS OMEGA**.

A modo de servir para una futura consulta rápida de este libro, se recogen aquí las siguientes definiciones:

1d2 Al no existir dados de dos caras, puedes optar por tirar una moneda o seleccionar los resultados de 1d4 según creas conveniente (p. ej. 1-2 sería un resultado de 1, y 3-4 un resultado de 2)
Multiverso: unión infinita de todos los universos.
Esfera: término semejante a realidad / dimensión o universo.
Realidad Periférica: pequeños mundos (no en el sentido de su extensión, que puede ser también infinita) ligados a un universo. Asgard es una Realidad Periférica.
Universo Rasgado: universo donde las leyes normales se han roto. No confundir con una Realidad Periférica con leyes alteradas: esta última depende directamente de un universo para su supervivencia, mientras que el Universo Rasgado puede tener Realidades Periféricas.
Ser Corrupto: todo aquél que trabaja para Entropía.
SU: abreviatura de Servidor de Unidad o Servidores de Unidad.
DE: abreviatura de Demonio Espiritual o Demonios Espirituales.
Fidelitas: confianza/fe que deposita un Servidor en su señora Unidad.
Perversión: pulsión destructiva que alimenta a un Ser Corrupto, y le incita a sembrar la semilla de la corrupción allí por donde va.
Impulso: instinto antinatural, casi incontrolable, proveniente del ansia destructiva y guerrera de Némesis.
Devoción: sentimiento aprendido entre los seguidores más cercanos al pensamiento de Equidad; elimina todo interés en los extremos y aboga por el orden, el equilibrio y el destino.

SUPERHÉROES

EL MULTIVERSO

Manifestaciones Menores

Este genérico nombre incluye los siguientes fenómenos: distintas formas en que son vistas las Entidades Cósmicas; porciones de las mismas que cobran cierta independencia, como Gea respecto de Unidad; y una serie de caprichosos desvaríos que asolan el Multiverso. El denominador común de las Manifestaciones Menores es su relación directa con alguna Entidad.

Desgracia

Manifestación Menor de Entropía, que mezcla dones de Caos y Muerte a partes iguales. Es una especie de "enfermedad" maligna que impregna todas las realidades, a modo de nocivo cáncer. Desgracia, que podría calificarse como Accidente Cósmico, se comporta como una Realidad Periférica de vasta extensión que conjura las peores pesadillas inimaginables. Hace eones que Entropía le condenó a desaparecer con el discurrir del tiempo, pero esta Manifestación se las arregla para obtener energía con que alargar su existencia.

La función original de Desgracia era la destrucción sistemática de las criaturas que quedasen encerradas en ella. Nació para absorber las galaxias desprotegidas. En la realización de su función, Desgracia ha dejado múltiples Universos Rasgados y extraños Mutantes Inducidos. Debido a la incapacidad de acabar el trabajo, Entropía repudió a Desgracia.

Tanto los Guardianes del Sello como los SU la consideran un serio problema. Siempre que Desgracia hace aparición, se produce una importante alteración de la Balanza, y todos los magos notan facilidad para Abrir Portales. Estos fenómenos informan de su llegada a sus enemigos, que tratan de debilitarla hasta que, finalmente, desaparezca.

Verdugo

Verdugo es una Manifestación Menor de Némesis, hecho que atrae la atención de los seres cósmicos. Ya que sólo las Entidades Cósmicas de gran poder cuentan con éstas.

Se manifiesta en la Esfera de la Tierra, y según parece, su creación se debió a una batalla de proporciones titánicas, nacida de Energía Elemental, de forma semejante a la creación de Némesis según algunos teóricos.

Verdugo es atraído malsanamente por todas las intervenciones de Dioses y Héroes Cósmicos. Allí donde puede comenzar una lucha en la que estos seres se vean envueltos, Verdugo actuará. Y si puede provocar una gran guerra, concentrará tantas tropas de Némesis como estime conveniente.

Otras Entidades Cósmicas

Los grandes teóricos del Multiverso han definido una Entidad Cósmica como entes con el poder suficiente para alterar de forma decisiva e irrevocable la estructura del Multiverso. Esto excluye a los poderosísimos Jefes de Panteones, capaces de verdaderos milagros pero que pueden ser negados por la acción de Unidad, Entropía o Equidad.

Sin embargo, las Entidades presentadas como principales en la Guerra Cósmica no son las únicas fuerzas que cumplen la definición anterior. Existen conciencias capaces de oponerse al mandato de estas Entidades, participando o no de la Guerra que libran, atentos a sus propias intenciones.

Es imposible saber en qué momento se generaron las demás Entidades Cósmicas. Quizá surgieron cuando el Multiverso mismo fue creado, en el reparto de energía entre las distintas Esferas. O quizá fueron antes Manifestaciones Menores que ganaron demasiada independencia. El hecho innegable es que estos entes están cercanos al nivel de las Entidades Cósmicas principales, y, en ocasiones, rivalizan con ellas.

Presagio

Es una Entidad Cósmica que sólo se manifiesta en unas cuantas dimensiones del Multiverso. Pasa largo tiempo vigilando Realidades Periféricas y Universos Rasgados, pues recoge las sutiles corrientes de los sueños y del pensamiento, así como el continuado flujo místico, que deambulan en estos mundos. Presta su servicio a aquellos que logran formular correctamente su pregunta a través del tejido mismo de la realidad. Responde a estos ruegos el futuro que ve. Y estas predicciones son mucho más detalladas, claras y probables que cualquier otra formulada en el Multiverso.

Hay que notar que sus premoniciones son probables, no seguras. De algún modo, Presagio se ha equivocado en alguna ocasión, lo que le enfurece terriblemente. La Entidad ha atribuido estos errores a la voluble naturaleza de Caos, que permuta el futuro cuando va a volverse presente, pervirtiendo el suceso que debería haber tenido lugar.

Pero Presagio ha encontrado el modo de sobreponerse a esta ofensa. Una vez ha emitido un juicio futuro, se asegurará por todos los medios a su alcance de que lo que ha visto tenga lugar del modo exacto en que lo relató. A sus ojos, no existe otro desenlace natural de un suceso.

Se dice que, en los albores del tiempo, alguien le preguntó cómo acabaría la Guerra Cósmica. Por el momento, Presagio se mantiene independiente ante la batalla, pero quién sabe qué ocurriría si la pregunta fue formulada correctamente y Presagio la respondió.

Ejecutor

Los ojos de Ejecutor recibieron una nueva visión cuando Presagio escuchó su llamada. Como resultado, Ejecutor pudo explorar el futuro de las criaturas del Multiverso que veía. Tan diáfano resultaba para él, que pronto enjuició cada ser en función de su futuro. Obsesionado por esta idea, llegó a considerar que la verdadera esencia de un ser era la que más tiempo perduraba en su mente cuando lo contemplaba. Fue entonces cuando Ejecutor empezó a condenar o salvar a los seres que se encontraban con él.

Los actos de Ejecutor pronto tuvieron fin. Claramente estaba alterando el libre transcurrir de la vida de los Seres Creados. Unidad hubo de intervenir. Los SU dejaron ciego a Ejecutor.

Ahora, Ejecutor habita lugares oníricos donde la magia puede ofrecerle sensaciones visuales, mientras se rodea de seguidores propios y consulta a su benefactor, Presagio. Ejecutor tiene la intención de crear un escuadrón con sus pupilos, agraciados con Precognición, con el que retomar la labor que le dio nombre.

Adversario

Esta Entidad Cósmica parece haberse manifestado en casi todas las realidades, aunque de modos siempre tan leves y sutiles que su presencia prácticamente pasa inadvertida para todos, incluyendo aquéllos que sirven a las Entidades Cósmicas más conocidas. Adversario tiene, como todas las Entidades, su propia visión de la Creación, y supedita la existencia de ésta a la supervivencia de los conflictos. Según su opinión, el Multiverso se mueve por contrarios. Las oposiciones de dos elementos radicalmente opuestos son las que generan el movimiento y dinamismo de un universo y, en consecuencia, de todos los que habitan en él. Avanzando en estas lecciones, Adversario encuentra que el avance de la Creación pasa por la oposición enfrentada entre las posturas más extremas, que llevarán al desarrollo para superar, evitar o ganar el conflicto generado por ambas. Adversario cree que en la lucha entre el "blanco" y el "negro" encontramos los "grises" y se perpetúa la existencia de los colores iniciales y los nuevos obtenidos.

Esta Entidad Cósmica busca el conflicto en sí mismo, pero el conflicto como medio de superación, no como el equilibrio de Equidad ni la irracional lucha de Némesis. Con este fin, Adversario evalúa desde los más pequeños sucesos hasta los fenómenos interplanetarios para asegurarse que todo el mundo esté ocupado con un contrincante. De no ser así, Adversario buscará, reclutará o creará uno si cree que esto mejorará la situación. Siempre, el enemigo buscado será de potencial similar al referente de partida: Adversario no encontraría la utilidad que busca si hubiese una victoria o una derrota.

Parece muy claro que Unidad y Entropía fueron las Entidades Cósmicas iniciales, o, al menos, que Adversario no tomó parte activa en la formación de estos bandos tan radicalmente diferentes. Por otro lado, podría especularse sobre el papel que tuvo esta Entidad a la hora de que Némesis se alzase como contrario de Equidad....

Adeptos a Adversario

Dada la especial comprensión de esta Entidad Cósmica, sus seguidores han conseguido romper las reglas de la Creación, aunando conceptos dispares. Las Incompatibilidades entre dos poderes diametralmente opuestos desaparecen –por ejemplo, Control del Fuego y Control del Agua–. Esto tiene un coste: el rango de cualquiera de los dos poderes nunca podrá ser superior a Alto. Todo ser que pasa a formar parte de las huestes de Adversario, o cualquiera de los seres creados directamente por él, puede ganar un poder opuesto a uno de los que ya tuviera, rebajando el rango del anterior si excedía de Alto. Se mantiene el límite de 6 poderes.

Si los dos poderes, por medio de Eventos Extraordinarios, alcanzan simultáneamente rango Cósmico, pueden combinarse para formar un Poder Incontrolado.

La teoría de las Esferas

La obra con este nombre es un tratado compuesto por un complejo razonamiento, complicadas formulaciones y abstrusas demostraciones escrito hace incontables años por un Privilegiado llamado Zormas en el que se recogen los postulados que explican e interpretan la organización Multiversal en todos sus niveles.

En el primer nivel considerado por Zormas, se presentan los estratos de un mismo universo: capa mágica, capa espiritual y capa física, así como las relaciones entre las mismas. Aparecen aquí las Realidades Periféricas y el fenómeno de los Universos Rasgados.

En el segundo nivel, se tratan las relaciones entre universos: Zormas explica el fenómeno de las realidades paralelas, y la comunicación mediante Portales entre realidades.

En el tercer nivel, se añade la dimensión del Tiempo a estas relaciones: se presenta el concepto de *simetría temporal* y se detalla todo lo referente a los viajes a través del tiempo.

El cuarto y último nivel de la organización del Multiverso recoge la relación entre Nigalión, el lugar que existe más allá de las leyes de los universos Creados, y el resto de dimensiones. Se hace especial hincapié en la capacidad de Nigalión para abrir Portales en cualquier espacio-tiempo de cualquier realidad.

A continuación se van a explicar los conceptos analizados por Zormas de modo sencillo, con ejemplos que clarifiquen las lecciones recogidas en la obra más importante de todos los tiempos. El trabajo de este Privilegiado ha sido revisado y ampliado por posteriores Privilegiados, que han modificado o rebatido algunas de sus conclusiones, aunque el grueso general de la obra permanece aceptado.

Composición de una Esfera

Esfera es el equivalente de universo, realidad, dimensión o plano de existencia. El conjunto de leyes que organizan una Esfera produce el espacio-tiempo donde se relacionan seres de toda condición.

Según esto, tanto el universo de la Tierra como el de Terra mostrados en el manual básico son Esferas. Frente a poner nombres a universos enteros, los visitantes interdimensionales prefieren usar los nombres distintivos de los planetas a los que se teleportan. Por supuesto, esto no indica que la Tierra sea una Esfera en sí misma: es un planeta del universo que lo contiene.

La siguiente pregunta lógica es:
¿dónde viven los Dioses?

Definición de Realidad Periférica

En toda Esfera existen espacios que conservan alguna o todas las reglas del universo al que están ligados. Estos "espacios" existen desde un punto de vista mágico; sólo puede accederse a ellos a través de Portales, y los objetos, lugares y seres que habitan en ella, suelen tener un alto componente de EM. De hecho, las Realidades Periféricas, el nombre de estos lugares, se nutren durante toda su existencia de EM.

Estos sitios de acceso restringido se encuentran *vinculados* a seres, planetas o ideas. Por ejemplo, Asgard, el mítico hogar del Panteón Nórdico, es una Realidad Periférica ligada al planeta Tierra y al Panteón en sí mismo.

Cada Realidad Periférica sólo está ligada a un universo. La Asgard de Terra es diferente de la de la Tierra, en tanto que también los referentes a los que están vinculados son distintos.

Pueden existir Realidades Periféricas *únicas* en alguna Esfera, de la misma forma que también puede haber semejantes en distintas Esferas. Los puntos comunes son la variedad y la dificultad para clasificarlas.

Creación

Las Realidades Periféricas no han existido desde el principio. Su nacimiento está supeditado a un acontecimiento que produce una fuerte resonancia en la estructura de un universo, como pueda ser un Evento Extraordinario, la voluntad de un ente poderosísimo o la experta habilidad de un Mago cósmico, aunque siempre contando con un fuerte aporte de EM. Desde el mismo instante en que surgen, dejan una importante huella cósmica detectada en las Mediciones de la Balanza o en amplios rastreos mágicos.

Cuando se crea una Realidad Periférica, la idea o el referente que sirve como apoyo a su alumbramiento también influye en su esencia. Los futuros visitantes de la Realidad percibirán diferentes manifestaciones de los referentes. Sea por ejemplo, el caso de un Mago loco aunque de gran poder. Si genera una Realidad Periférica, ésta será percibida como un lugar abominable, donde tengan lugar las mayores aberraciones. Asimismo, las leyes del universo donde se crea, no tienen por qué tener sentido en ella.

No es raro que se creen seres mágicos con la EM que alimenta la Realidad Periférica. Éstos serán tan variados como pretendiese su hacedor.

Los hogares de los Panteones tampoco son un caso especial. Se encuentran ligados a algún tipo de fuente de poder preternatural, que dará consistencia a los hogares de los Dioses mientras esta energía siga existiendo. Consulta **Orígenes: Dioses** para más información.

Los Servidores de Unidad dejarán muchas Realidades Periféricas tranquilas si consideran que su creación no altera el Equilibrio de la Balanza. Incluso procurarán defenderlas de invasiones Entrópicas. En caso de que una Realidad Periférica sea un refugio de Seres Corruptos o un lugar creado por una mente tocada por Demencia, la acción de los SU no se hará esperar.

Un ejemplo práctico: el archimago de la Legión del Destino, para escapar de una terrible confrontación en la Tierra, creó una Realidad Periférica consumiendo varios de sus conjuros, sus objetos mágicos y su fuerza mental. Lo que el archimago tenía en mente mientras realizaba tamaña proeza era un sitio adecuado para descansar, el perfecto reposo. Tomando el concepto de un vergel, el archimago generó entonces un auténtico paraíso nacido de la EM gastada en el proceso. Su refugio duró hasta que la EM se consumió por entero, momento en que fue transportado a un lugar de la Esfera elegido por él.

Los SU no usan Realidades Periféricas para establecerse en el universo, por el coste de EM que suponen, aunque, a veces, crean simulaciones de campos de combate para mejorar el adiestramiento de nuevos miembros.

Acceso

Una vez la Realidad Periférica ha sido localizada (por ejemplo, mediante rangos altos de Percepción Mágica o Mediciones de la Balanza), el acceso es siempre a través de un Portal mágico.

Los magos poco experimentados en Abrir Portales (menos de Rango 5), pueden encontrar puntos de acceso a las Realidades Periféricas a través de *Ataduras* fuertes. Los Ataduras son los referentes de la Realidad Periférica, como puedan ser lugares de una Esfera donde predomine la idea que la originó. Así pues, para facilitar la entrada o localización de estos lugares mágicos, es importante buscar lugares *afines* con ellos.

Un ejemplo: para ir al hogar de Zeus, las Ataduras en Marte son débiles; en la Tierra son más fuertes, en Grecia, el acceso al Olimpo resulta sencillo, y en un Templo a este Dios, casi instantáneo.

Supongamos que un mago mayor de la Tierra acudió a la llamada del archimago del anterior apartado durante la batalla. Para ayudar en la confrontación, decide abrir una puerta al Olimpo pues algunos de sus Dioses le deben un favor. Como no es muy ducho en Abrir Portales, y se encuentra algo lejos de Grecia, la dificultad en su tirada será Difícil.

Por supuesto, no estamos teniendo en cuenta el *recibimiento* que podría tener un mago no invitado en el Olimpo. Es seguro que varios guardias apresarían a tan descortés mago, y, a menos que tuviera una poderosa razón para molestar a los Dioses, sería castigado con dureza.

Por otro lado, el acceso a una Realidad Periférica suele dejar un importante rastro mágico, provocado tanto por su propia naturaleza como del medio empleado para acceder a ella.

Los seres cósmicos no tienen en cuenta tantas consideraciones. Por ejemplo, los SU pueden crear Portales desde sus Fortalezas a cualquier Realidad Periférica que localicen, y se cuidan de dejar rastros en cualquiera de sus viajes. Muchos magos cósmicos son expertos en filtrar flujos de EM, y pueden dejar pistas falsas, alejando a sus perseguidores.

El Tribunal Cósmico

En todas las Esferas existe una Realidad Periférica conocida como el Tribunal Cósmico. Diversos estilos arquitectónicos dan forma a un gigantesco palacio resplandeciente con una ciclópea sala central. En ella se producen las esporádicas reuniones entre representantes de Unidad, Entropía y Equidad cuando han de debatir entre ellos. Las facultades especiales de todos los contertulios se pierden, siento todos igualmente débiles o poderosos. Las Entidades buscan medios para manifestar sus opiniones. A este respecto, Equidad siempre utiliza el Wardjan de su Esfera, único ser que mantiene su poder.

Todas las peticiones formales para que Equidad emita un juicio se realizan aquí. También los encuentros entre las Casas, Servidores y Demonios; reuniones éstas que han perdido la frecuencia con que se mantenían en el albor de los tiempos. Las Entidades en Guerra confían en sus propios medios para dirimir la disputa.

Universos Rasgados

Una Esfera Rasgada es aquélla en la que las leyes naturales de la Creación original se han alterado bruscamente, y el cambio ha resultado permanente. Tal acontecimiento cósmico ha sido provocado o provoca un Evento Extraordinario en la Esfera. Las consecuencias de este proceso son imprevisibles. Ni siquiera puede afirmarse con seguridad que los habitantes de esa Esfera, en caso de que hubiese, hayan dejado de existir, pues puede que el cambio sólo les afecte parcialmente. Cuanto puede asegurarse es que la "normalidad" del resto de las Esferas ya no existe en estos lugares, y se suceden sucesos extraños con alguna o toda frecuencia.

Los Servidores de Unidad consideran este fenómeno como algo natural siempre que no haya sido por alguna causa Entrópica o por algún malogrado uso de poderes cósmicos.

De las Esferas Rasgadas puede esperarse cualquier cosa. Todo mago que conozca alguno de estos lugares puede ir a ellos abriendo un Portal, y siempre tomando las medidas oportunas para asegurar su supervivencia. Con este fin, el uso del conjuro de Protección se ha extendido ampliamente. Los DJs deben conocer las características de los Universos Rasgados que puedan llegar a visitar sus SPJs magos, para que tanto él como su jugador sepan exactamente los beneficios y los riesgos de trasladarse a estas dimensiones.

Un Universo Rasgado es difícil de descubrir. A veces se encuentran portales interdimensionales que llevan a estas Esferas, pero no es lo más común. Más frecuente es que magos que han descubierto previamente estos lugares acaben dirigiendo allí a magos menores. Los Servidores de Unidad magos y los Hechiceros Corruptos suelen conocer decenas de estos lugares siempre que hayan alcanzado un respetable nivel de conocimiento. Otros seres cósmicos no habrán tenido tiempo de conocer y viajar a estas realidades, siendo requerido para atender sus tareas en las comunidades.

El archimago de la Legión del Destino *contempla con desesperación como todo su grupo sufre un ataque de ácido por parte de una horda de Demonios que les quintuplica en número. Rápidamente, usa Abrir Portales para transportarles a todos a un Universo Rasgado donde los fluidos se transforman en estelas de colores. Antes de empezar el viaje, coloca el Hechizo de Protección sobre su grupo. Al llegar allí, el ácido que estaba a punto de alcanzarles se transforma en una hermosa colección de trazos de los más variados colores... y si no hubiera realizado el segundo conjuro, su sangre, el humor vítreo, el acuoso, la linfa, la bilis y todos los líquidos de su cuerpo hubieran seguido el camino del ácido.*

TABLA DE ASIMETRÍA

1D100	EFECTOS
01 – 20	La estancia en la Esfera de destino durará el doble de lo normal en la Esfera de salida. Cuando el grupo de SPJs vuelva al lugar de partida, descubrirá que han pasado más cosas de lo normal en el tiempo de ausencia.
21 – 40	El tiempo se modifica en torno a 1d4 SPJs que atravesaran el Portal. Llegarán a la Esfera de destino perfectamente y en el momento correspondiente; sin embargo, sus movimientos oscilarán entre velocidades extra-altas o súper-bajas, nunca a voluntad de los SPJs. Por ello, todas sus acciones tendrán un penalizador de –25 a una duración estimada de 1d10 días.
41 – 60	Un profundo dolor de cabeza persigue al mago durante toda la estancia en la Esfera, recibiendo –5 a todas sus acciones. No obstante, ningún efecto maligno ha ocurrido, aunque quizá el DJ quiera aparentarlo...
61 – 75	La teleportación se ha realizado, pero no al momento correspondiente, sino al pasado o al futuro de la Esfera destino. Este fenómeno es conocido como *superposición*, y tras 1d20 días, se disolverá de forma normal y el grupo volverá al momento adecuado de la Esfera destino (a no ser que hagan algún intento de Viajar en el Tiempo, ver más abajo). La *superposición* se detecta muy fácilmente en las corrientes mágicas de la Esfera, y suele atraer todo tipo de invitados... deseados o no.
76 – 80	La Esfera destino se parece tremendamente a la deseada... pero no es la correcta. Se desconoce por qué ocurre este hecho de forma exacta. El viaje equivocado dura 1d10 días, hasta que el grupo de SPJs es devuelto por las Leyes a su Esfera de partida. La realidad paralela a la que se ha accedido puede ser cualquiera de todo el Multiverso (el DJ tiene libertad para decidirlo)... Si por casualidad llegasen a la Caosfera, sería toda una aventura.
81 – 83	Los SPJs sufren algún tipo de Polilocación en el viaje. Tendrán que buscar a sus Reflejos en la Esfera de destino (o en otras...) para volver a recuperar parte de sus poderes (a discreción del DJ). Puede que incluso estén en otro tiempo.
84 – 85	El viaje se realiza al mismo tiempo en que un Reflejo de alguno de los SPJs viaja a la Esfera de partida... Es probable que haya incluso transmutación de cuerpos (en donde quizá el SPJ cambie sus poderes). En tal caso, es de esperar que el Reflejo no resulte maligno.
86	Los SPJs se intercambian entre sí sus cuerpos, produciéndose un caos a la llegada a la Esfera destino. Estos efectos duran 1d10 días. Si alguien intenta viajar en el tiempo o abrir un portal para alterar de nuevo esta "organización", el cambio puede llegar a hacerse permanente... Lo que requeriría asistencia mágica, o incluso atraería a Equidad.
87 – 90	Los SPJs llegan a su destino, pero rebosantes de juventud (1d20 años menos) o demasiado viejos (1d20 años más) como para realizar bien el trabajo. Estos efectos duran 1 mes. Si el SPJ es rejuvenecido, puede perder conocimientos (1d10 habilidades menos); si es envejecido, recibe –15 a todas sus acciones.
91 – 92	De algún modo, la teleportación atrae a sus enemigos en la otra Esfera, ya sean viejos conocidos o Reflejos de sus enemigos en la Esfera de partida.
93	El grupo de SPJs llega a Nigalión, más allá del espacio y del tiempo. Este viaje dura 1d4 horas, en las que más vale que el grupo no haya sido detectado...
94	El cuerpo de aquél que abre el Portal se desmaterializa cuando lo atraviesa, al repartirse sus átomos por toda la historia de la Esfera. La mente del SPJ tardará 1d10 días en recuperar todo su cuerpo y reformarlo en la Esfera. Es probable que el DJ quiera utilizar este hecho como forma de empezar una aventura... En todo caso, una forma fantasmal del mago (que será intangible, y contará con los conjuros del mismo reducidos en dos rangos, y, de tener poderes, sólo podrá usar los de tipo mental) si se ha teleportado al lugar de la Esfera deseado, y puede realizar alguna tarea en compañía de sus compañeros, con un penalizador de –15 a todas sus acciones.
95 – 97	Uno de los SPJs que han entrado en el Portal queda encerrado en una Realidad Periférica de la Esfera destino o de la Esfera de partida (decisión del DJ). La Realidad Periférica se crea a partir de los sueños del SPJ seleccionado o del último pensamiento que tuvo al entrar en el Portal, y tiene una duración de 1 mes (a no ser que alguien la detecte y consuma antes). El mago que lo abriera, dada la EM que requiere la creación de la Realidad, verá que, en su siguiente subida de nivel, no cuenta con EM alguna con que subir sus hechizos.
98 – 99	1d4 SPJs envejecen en la Esfera de destino al doble de lo normal. Puede que los efectos se hagan visibles tras algunos meses de estar en dicha dimensión.
00	La fluctuación del tiempo mientras el SPJ está en la Esfera de destino no puede calcularse en la Esfera de partida una vez el SPJ (o grupo de SPJs) vuelva. El DJ tiene completa libertad para hacer los cambios que desee al regresar. Puede querer tirar 1d100 para ver cuántos años han pasado desde que iniciaron el viaje. Y quizá el SPJ necesite realizar alguna acción en este futuro antes de que se le permita el regreso al suyo...

De la Afinidad entre Esferas

¿Por qué cuando la gente se transporta de Nueva York en la Tierra hacia otra realidad aparece en Nueva York? ¿A qué se debe la existencia de los llamados *reflejos*? (p.ej.: Seísmo, de la Tierra, y Geb, de Terra, son dos reflejos)

En el momento en que el Antiguo Creación inundó la nada con energía en estado puro, y todos los Aspectos de las Entidades contribuyeron a crear las leyes que regirían las Esferas, resultó que en cada una de las Esferas que denominaremos Primarias había un sobre-exceso de energía. Esta energía sobrante acabó "agitando" cada Esfera Primaria (probablemente debido a la acción de Expansión), y de la resonancia se crearon otras múltiples (y teóricamente infinitas) Esferas Secundarias. Digamos que las Esferas Secundarias eran como "hijas" de las Primarias: comparten sus "genes" pero pueden llegar a ser muy distintas de los padres. Esta diferencia entre Primaria y Secundaria sólo tiene sentido para explicar la creación; no existe beneficio alguno ni importancia superior de ninguna de las dos clases de Esferas.

Es decir, tanto las leyes como la predisposición a que la historia de los mundos Primarios se desarrollara según un cierto patrón fueron heredadas en una cantidad incierta por las Secundarias. Por ello, en las Secundarias que provienen de la misma Primaria, existen acontecimientos y conceptos semejantes, aunque se recorra la historia de modo distinto.

Por eso existen varios Seísmos, la Tierra, el Orbe, Terra, etc., aunque no sepamos cuál fue la Esfera Primaria y cuáles las Secundarias. Pero también existen universos en los que nuestro planeta no se corresponde a ninguno de los existentes, universos en los que los continentes y la historia de nuestro planeta son completamente distintos, y un sin fin de casos imaginables.

Retomando la primera pregunta, para responderla primero hay que establecer que el transporte entre dos Esferas se realiza a nivel *conceptual*. Veámoslo:

Debido a estas similitudes entre Esferas, al abrir un Portal que conecte dos de las mismas, un mago lo que hace verdaderamente es pensar en la *idea del lugar que pretende visitar* en la Esfera destino. Usualmente, como el transporte más frecuente es entre Esferas que tienen cierta relación de Primaria-Secundarias, al ser la coincidencia de *ideas* lo suficientemente grande, se produce el viaje sin ningún problema.

Arkham viaja al París de Terra. Aunque no existe un lugar llamado así en Terra, la idea de "París" que tiene Arkham se corresponde enormemente con el emplazamiento del reino francés, por lo que el maquiavélico mago llega a su destino fácilmente…

Ahora bien, puede darse el caso de transporte entre Primaria-Primaria, esto es, entre dos esquemas distintos de organización de un universo. Como el grado de semejanza no es tan aceptable, se pasa a evaluar el concepto de planeta, galaxia, etc. llevando al mago al lugar más parecido al que tiene en mente en el universo destino.

En caso de que no se dé ninguna de estas condiciones, el lugar que se visitará no está determinado en absoluto. El mago deberá haber visitado antes la Esfera, o tener algún conocimiento de la misma, para poder llegar a un lugar en concreto.

La noción del Tiempo

El tiempo no es lineal. Sin embargo, todos los seres que habitan las Esferas lo perciben de este modo. Pero para las Entidades, el Tiempo no es más que un don introducido por el Oscuro del mismo nombre en la Creación de Unidad, y no se ven afectadas por este hecho. ¿Cómo interpretar entonces este enigma?

Imaginemos que un hombre contempla una carretera que se extiende tanto delante como detrás de él, de la que no alcanza a ver el final. Supongamos que a medida que recorre la carretera es incapaz de desandar el camino. Nunca puede pararse, hasta que finalmente, llega a su meta. Este hombre habría llegado al final de *su trayecto* sin saber que la carretera recorrida jamás se acaba, o que era circular, o que, sin embargo, tenía la forma de la cinta de Möbius. Su percepción sería lineal, pero el recorrido no.

Un caso especial lo constituyen los seres inmortales, como los Dioses, que, desde el momento en que nacen, su *carretera* jamás tendrá una meta, pero la recorren al mismo ritmo que el resto de seres de la Esfera.

El Tiempo entre las Esferas

Dado que, en la Creación, todas las Esferas generadas comenzaron a avanzar en su propia historia a la vez, como resultado, ocurre que las historias de sus mundos discurren paralelamente, y al mismo ritmo. Esto es, en la Esfera de Terra, el tiempo que dura un pequeño movimiento de una espada se correspondería con el tiempo que dura ese mismo gesto en la Tierra. Cuando en Terra pase un año, así lo hará en la Tierra. De este modo, las historias de todas las Esferas se desarrollan a la vez.

Esta *simetría temporal* es un rasgo característico en todo el Multiverso, excepto en las Dimensiones Rasgadas o en circunstancias especiales como las provocadas por un Evento Extraordinario. Una estancia de dos años en una dimensión diferente a la de la que se proviene, significará que han pasado dos años en la Esfera de salida cuando se regrese.

La *simetría* posibilita que K'sser viaje a la Terra de la Edad Media *actual*. Si no existiese esta medida de control, no podríamos asegurar que el viaje entre Esferas, sin viaje en el Tiempo, nos llevara al *momento correspondiente* al nuestro en la Esfera destino. Pero, con todo, los viajes de este tipo no son siempre seguros. Cuando un mago falle la tirada al iniciar un viaje entre Esferas, el DJ puede consultar **la tabla de la pág. 12** si desea que se realice el viaje igualmente. En ella se contemplan posibles fallos de la *simetría*.

Al fallar dicha tirada, el mago se verá obligado a permanecer en la Esfera un día como mínimo, siempre que no le ayude otro mago a salir de la dimensión. El DJ debe realizar la tirada en secreto, y no comunicar lo acontecido hasta que los resultados se hagan evidentes. A discreción del DJ, todos aquellos que hayan viajado con aquel que abrió el Portal sufrirán los efectos de la *asimetría*.

Si un SPJ que ha sufrido una *asimetría* que duplica el tiempo transcurrido en la Esfera origen, viaja de nuevo (sin hacerlo en el tiempo) a la Esfera donde estuvo, viajará al espacio–tiempo correspondiente a los años que hayan pasado en la Esfera de partida. Sólo mediante un viaje en el tiempo pueden solventarse estos problemas, pero, aún así, hay una probabilidad del 20% de que, si un SPJ ha sufrido una *asimetría* y viaja en el tiempo, suceda un Evento Extraordinario.

Si en una tirada de magia para viajar entre Esferas hay una pifia, existe un 50% de probabilidades de que suceda un Evento Extraordinario Cósmico, aparte de los efectos de la *asimetría*.

Viajes en el Tiempo

Dado que Tiempo es ajeno a la Creación de Unidad, los cambios producidos por viajes en el tiempo en la historia de las Esferas no pueden interpretarse bajo un patrón lógico, más cercano a Orden, sino que se debe tener en cuenta la cercanía al Caos y Demencia. Cuando en un viaje en el tiempo se producen alteraciones en la historia, es necesario reflexionar sobre el modo de actuación más inmediato. De algún modo, si únicamente se evita que el viaje tenga lugar, no se puede saber con total seguridad si el cambio introducido en la historia seguirá presente o no.

Ocurre que, si bien la historia de las realidades hasta el momento fugaz considerado como presente ya ha sido escrita, en su futuro no, y si en uno de los probables futuros alternativos que surjan en un momento dado hay una posibilidad, por nimia que sea, de que el viaje volviese a repetirse con el mismo fin, la historia no se corregirá.

Así pues, un intento de corregir completamente el altercado temporal debería ir tanto al momento en que se produce el viaje en el tiempo como al momento en el pasado en que se produzca la alteración de la historia.

El DJ puede determinar secretamente si hay que modificar *origen*, *destino* o ambas, o usar la siguiente tabla:

RESULTADO DE 1D100	PUNTOS A CONSIDERAR
01 – 25	Origen y Destino
26 – 90	Origen
91 – 00	Destino

Las Esferas tienen una cierta *inercia* a evitar cambios en la historia. Siempre que se produzca una alteración de este tipo, hay un 10% de probabilidades de que tenga lugar un Evento Extraordinario en el espacio-tiempo exacto en que se inició el viaje. Asimismo, si un primer intento de corregir la alteración no tuvo éxito, viajes posteriores aumentarán en un 20% esta probabilidad, contando con un 5% extra por cada SPJ Cósmico que se vea implicado en el proceso. Se consideran los viajes a los puntos *origen* y *destino* de una alteración como viajes en el tiempo independientes.

Si Tempus ayuda a Arkham a traer a Plaga al presente de la Esfera de la Tierra, y cinco Servidores de Unidad realizan un viaje en el tiempo para tratar, tras un primer fracaso, de evitar sus malévolas intenciones, la probabilidad de que tenga lugar un Evento Extraordinario es de: 30% (10%+20%) + 30% (6x5%) = 60%, cuando vayan a evitar el momento en que Tempus realiza el viaje al pasado, y otro 60% cuando regresan al presente con Plaga.

Esta resistencia natural de las Esferas a las alteraciones temporales persuaden a los seres cósmicos de las luchas continuadas a través del tiempo. Unidad desea conservar la Creación, y Entropía corromperla. Equidad, cuando estas fluctuaciones temporales se vuelven demasiado insistentes, se ve obligada a intervenir a través del Wardjan.

En cualquier caso, pequeñas variaciones del flujo normal de la historia siempre pueden producirse. Los cronoides suelen producir este tipo de distorsiones en la historia de una Esfera, pero sus intervenciones, al no tener graves consecuencias, se permiten. Al menos, esto es lo que pueden recordar los cronoides.

Si la alteración de la historia ha sido muy grande, el universo suele dejar constancia de la misma, creando instantáneamente en el momento presente una Realidad Periférica que almacena el cambio a través de ideas, situaciones y hechos relevantes. Esta Realidad no dejará de existir hasta que la alteración se haya resuelto. Estas pruebas mágicas de los cambios históricos son analizadas continuamente por SU.

Historia de las Esferas

La Caosfera

Hechos

Es la narración más triste de todas las que puede contar un Servidor de Unidad. Cuando todas las dimensiones fueron Creadas, en una sucedió un fenómeno especial: se produjo una comunicación psíquica entre todos los individuos de cada raza de este universo. Dada esta singular capacidad, los logros entre todas las civilizaciones posibilitaron que esta dimensión acabase evolucionando extremadamente rápido. En 1990 contaban con tecnología sorprendente, y su sociedad era altamente pacífica y tolerante. Un plato demasiado apetitoso para Entropía.

Las sutiles manipulaciones de los Demonios Espirituales, acabaron dinamitando la sólida base de convivencia entre todas las razas de la dimensión. Némesis favoreció y disfrutó la situación. Naturalmente, los Sirvientes de Unidad se encontraban en medio, en un cruce de trayectorias peligrosas sin saber a quién apoyar o qué hacer. Esta vez, la situación era extremadamente difícil. Lanzándose en arriesgadas misiones de diplomacia, atacando a los siervos menos ofuscados de Némesis y Entropía, la espiral de perfidia enredó a los Servidores de Unidad en las mismas maquinaciones. Acusándose unos a otros de desidia, de traición y otros pecados altamente graves, acabaron luchando entre ellos. Una falta que produjo que Comunidades de otras dimensiones cortasen relaciones con ellos.

Justo lo que Entropía estaba esperando.

Los grandes conjuradores de la Torre de la Desesperación alteraron la cambiante morfología de Nigalión para que chocase con la Esfera de los psíquicos, abriendo una Brecha

de vasta extensión, por donde el Infierno casi al completo extendió su corrupción por toda la realidad. Planetas enteros y regiones gigantescas del Universo fueron absorbidas hacia Nigalión, y parte de la Esencia contaminó el universo. La Esfera estaba perdida. Los Servidores se toparon con su ceguera.

Lo que ahora se conoce como Caosfera acabó de perderse completamente no ha mucho tiempo, en La Gran Contienda, cuando las Fortalezas de otras realidades rompieron el aislamiento para ayudar a sus compañeros. Equidad acabó interviniendo en el conflicto, obligando a los Servidores a rendirse. Los SU aún se preguntan por qué.

Para cuando la Gran Contienda tuvo lugar, Entropía se había extendido con increíble rapidez, y quedaban pocas zonas sin su infame toque. El reflejo de la Tierra estaba casi perdido. Actualmente, la Tierra de la Caosfera es un reverso caótico y extraño a partes iguales, conocido como el Orbe. No todo el territorio del Orbe está abandonado a las no – leyes de Nigalión, y de hecho, en el territorio no perdido, inexplicablemente se conservan leyes físicas como la gravedad. Como paisaje, desde cualquier punto del Orbe puede observarse la enorme Brecha en el horizonte, como una cicatriz del vacío.

En el momento en que los habitantes del ahora Orbe se sintieron invadidos, pusieron a funcionar su avanzada tecnología, en un intento por acabar de raíz con la cuestión. Desde el momento en que se supo que las invenciones eléctricas carecían de funcionalidad al tratar con estos monstruos, se tuvo que buscar una nueva estrategia. Para entonces, el territorio de la Tierra estaba empezando a ser tragado por la Esencia.

La gran emigración que se produjo de las ciudades y países carcomidos por la Esencia hacia los territorios que quedaban, provocó una extensa ola de pánico, desbordamiento y desorganización. Mientras todos estos acontecimientos se sucedían con espeluznante rapidez, los proyectos conjuntamente desarrollados antaño por los gobiernos se comenzaron a ejecutar, como si de la última esperanza se tratase.

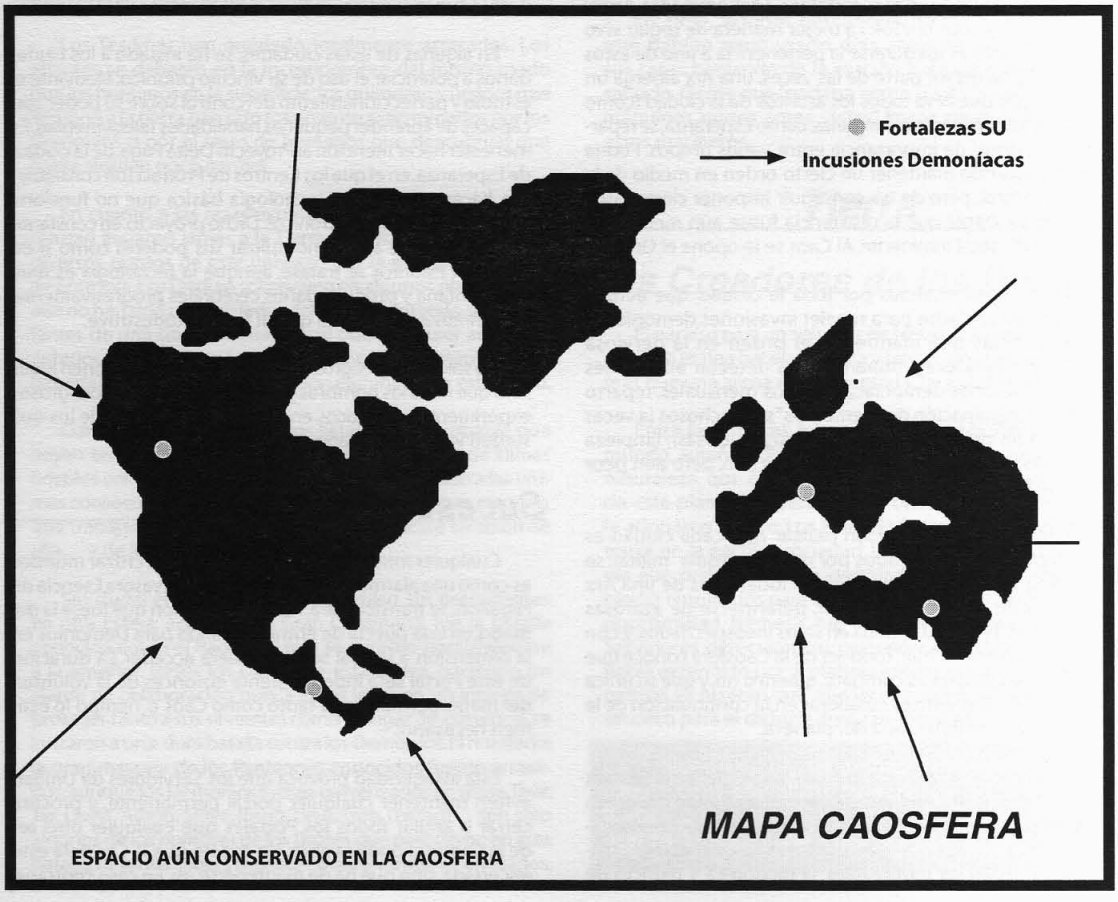
Varias naves cargadas de personas intentaron sacar de la Tierra a bastantes millares de personas. La huida fue imposible. Ante esta desesperación, se puso en práctica el último desarrollo espacial. En la estación permanente internacional de la luna se había construido un emisor psíquico gigantesco, aprovechando el inmenso conocimiento de las gentes de esta Esfera sobre su habilidad. Naturalmente, la tecnología sobre la que se desarrollaba era del tipo electrónico, así que inicialmente no pudo ser activada. Sin embargo, cuando la invasión Demoníaca se centro en la Tierra, se fijo a modo automático el lanzamiento de la señal. No se sabe qué ha ocurrido, ya que la Luna fue tomada hace algún tiempo por la Esencia. Pero si la onda psíquica ha sido generada, quizá sirva como grito de ayuda.

En el siguiente mapa se observa la situación actual del Orbe. Las zonas delimitadas mantienen aún su independencia de Nigalión, mientras que el resto del territorio no indicado ha sido absorbido.

Los seres existentes en la Caosfera son un extraño reflejo de los de la Tierra: se han cambiado papeles de villanos y de superhéroes; las organizaciones luchan para erradicar a los Demonios; muchos metahumanos han sido corrompidos por Entropía y convertidos en Demonios o siervos de Demencia.

En cuanto a los Sirvientes de Unidad, quedan algunos en la Caosfera, aunque la mayor parte de las órdenes importantes la abandonaron tras la intervención de Equidad. Unos pocos reductos, organizados en forma de Órdenes menores, desecharon abandonar su "hogar" (desoyendo lo que se dijo en varios Consejos), y se mantienen resistiendo desesperadamente en inmensas Fortalezas. De hecho, algunas ciudades se han erigido sobre Fortalezas de Servidores, acogiendo en su seno los pocos seres Creados que quedan en sus alrededores.

En esta realidad existe también un conocido Privilegiado, Melgar, del que se dice es más sabio que el propio Yago. El cuerpo de Melgar se encuentra enquistado en un armazón



MAPA CAOSFERA

de metal, un antiguo artefacto curativo tecnomágico, que le mantiene vivo en un pésimo estado: su carne está fundida con los circuitos y piezas del aparato, tras haber sufrido Melgar el ataque de Demonios muy poderosos que invocaron al propio Caos en ese lugar.

La Caosfera se ha convertido en una prueba tangible de lo que podría ocurrir a cualquier realidad Creada si los Servidores fallasen en su misión. Un pólipo de Nigalión; un terrible destino. Una razón en la lucha.

Vida y Sociedad

La vida en el Orbe es poco menos que una lenta e intensa tortura. En un lugar donde las pulsaciones del corazón nunca bajarán a un ritmo normal, donde el sudor es la más común manifestación del agua, y donde los padres se niegan a engendrar hijos que les sucedan en este mundo, la palabra "vida" carece de su significado original. Hablaremos, por tanto, de la penosa existencia que unos seres condenados sobrellevan frente a la vorágine destructora de los Demonios.

La mayoría de los seres vivos de la Caosfera son humanos psíquicos (Empatía Mental y Telepatía con un rango máximo de Medio y Elevado en ambos) y esto les hace plenamente partícipes del duelo y fatalidad del resto de los suyos. El vínculo que antaño hizo florecer esta tierra ahora la hace perecer más rápidamente, a medida que todos los seres sufren el daño de los supervivientes. Es un mundo donde es fácil perder la cordura, al escuchar mentalmente los desgarradores gritos de tus congéneres, las últimas palabras de tu mejor amigo, o las oraciones de toda una familia. Los habitantes de la Caosfera tienen que luchar tanto con los Demonios que les asedian como con los problemas internos. Crisis religiosas, morales, espirituales, nerviosas, enajenaciones, estados propensos a la locura...

Ante toda esta carencia de ideales sólidos, la "sociedad" ha tenido que crearse sus propios héroes y estructuras básicas, para intentar sobrevivir tanto física como psíquicamente. Han surgido muchas prácticas rituales que tienden a reunir a los seres de las "ciudades-fortaleza" (denominadas *Arces*) en grandes grupos unidos. La mejor manera de seguir vivo en este mundo es asegurarse la pertenencia a uno de estos colectivos. La mayor parte de las veces, una *Arx* alberga un único grupo que lleva todos los asuntos de la ciudad (como una jerarquía militar), pero algunas, como Esperanza, se reparten los "cargos" de importancia entre varios grupos. Podría parecer absurdo mantener un cierto orden en medio de la anarquía total, pero de no conseguir imponer cierta disciplina, es probable que la resistencia fuese aún menor, y la destrucción total inminente. Al Caos se le opone el Orden.

Se imponen guardias por toda la ciudad, que actúan tanto como soldados para repeler invasiones demoníacas, como policías que mantienen el orden en la nerviosa población; escáneres rutinarios para detectar infecciones o esclavizaciones demoníacas; censos mensuales, reparto de armas, eliminación de "elementos" sospechosos (a veces incluso con prácticas soterradas muy dudosas); limpieza de cultos peligrosos... Un mundo opresivo, pero aún peor es lo de fuera.

Frente a quienes puedan pensar que cada ciudad es un grupo de civiles guiados por una oligarquía militar, se opone la verdad: cada uno de los ciudadanos de una Arx (singular de Arces) sabe luchar, defenderse de azarosas situaciones, buscar la comida en sitios insospechados, y, con tiempo, aprender a huir. Todo ser de la Caosfera conoce que su última esperanza es combatir, quiera o no, y que su única salida en el momento es colaborar en la continuación de la tenue, pero existente, vida del planeta.

Los Centros de Producción son los verdaderos centros de abastecimiento de estas ciudades. La comida depurada se genera aquí; las ropas y armas son recogidas y transportadas a este lugar, para que se limpien de partículas Entrópicas y puedan ser reutilizables; la biblioteca y reducto de conocimiento de las ciudades se guarda en estos lugares; el último punto de tecnología avanzada de esta Esfera se guarda también en cada Centro de Producción. Estos Centros suelen estar en el núcleo de las ciudades, o, en su defecto, en el lugar mejor comunicado. Están fuertemente protegidos, y la destrucción total de un Centro de Producción significaría el envío directo de la población de una ciudad a la desesperación.

Los dirigentes de la población, normalmente autonombrados o ascendidos a través de los procedimientos militares, procuran evitar que el abuso se extienda por la ciudad, estableciendo también una propia "purga interna" de soldados. Se sigue un estrecho control para evitar que uno de los miembros del ejército habitual sea corrompido por Demencia y pueda ser utilizado por ella en invasiones..

Es un sistema cargado de imprecisiones, en el que muchas veces acaba imponiéndose la ley marcial, podrido desde los cimientos por corrupciones de diversos tipos (tanto servidores de cultos demoníacos como gente sin escrúpulos que busca una mejor vida para ellos mismos), inestable, caótico, sujeto a multitud de cambios según ciudades, pero es el sistema que hay. Y probablemente nunca pueda encontrarse otro.

La comunicación entre ciudades se produce por mensajeros, ante la imposibilidad de que funcionen los sistemas electrónicos. Por esta razón es muy probable que falle la coordinación y apoyo entre las mismas, ya que fuera de los muros de una *Arx* nadie está seguro. Aún con esto, algunos habitantes de la Tierra con un nivel telepático superior al de la media, sirven como los únicos puestos de comunicación. Y esto contribuye a la resistencia.

Las ciudades instruyen y reparten armas y equipo (pistolas, ametralladoras, espadas, cuchillos, látigos; todo el armamento rudimentario, lejos de láseres y otras armas en otro tiempo eficaces, que se pudo rescatar de antaño o que se genera en los Centros de Producción) a sus habitantes, de modo que se habilite al menos un ínfima oportunidad para la supervivencia.

En algunas de estas ciudades, se ha instado a los ciudadanos a potenciar el uso de su vínculo psiónico. Mediante el estudio y perfeccionamiento del control sobre su poder, son capaces de aprender pequeñas habilidades telequinéticas. Es menester hacer mención al Proyecto Delta Fuga, de la ciudad de Esperanza, en el que los Centros de Producción consiguieron hacer gala de una tecnología básica que no funciona con los estándares electrónicos. Dicho proyecto, en constante mejora, permite al usuario utilizar sus poderes como si de Agresión Psiónica se tratase, aunque la tecnología es muy rudimentaria y produce daños cerebrales progresivamente. En definitiva, es un arma que, al final, autodestruye.

No sólo estos peligrosos proyectos psíquicos tienen lugar, sino que muchos hombres y mujeres se prestan a peligrosos experimentos genéticos en ínfimas condiciones, de los que surgen variados soldados mutantes.

Sucesos Cósmicos

Cualquier intento de abrir un Portal para cruzar mundos es como una alarma señalizadora para la invasora Esencia de Nigalión. Se transformará, fuera la intención que fuese la del mago, en una puerta de entrada y salida para Demonios en la dimensión a la cual se pretendiera acceder. La duración de este Portal será independiente entonces de la voluntad del mago; permanecerá tanto como Caos o Tiempo lo estimen necesario.

Esta inseguridad provoca que los Servidores de Unidad eviten mantener cualquier portal permanente, y procure cerrar o anular todos los Portales que cualquier otro ser de la Caosfera pudiera abrir. No es sólo que la Caosfera esté encerrada, sino que ha de mantenerse así. En caso contrario,

podría poner en peligro a más partes del Multiverso. Como consecuencias, las Órdenes de los Servidores de la Caosfera son prácticamente autosuficientes, y se desconoce fuera de esta dimensión la situación real de la invasión demoníaca.

Sólo se hizo una apertura de portales a gran escala, tras la Gran Contienda, para ayudar a escapar a toda la gente que pudieron. Fue entonces cuando se descubrió el problema con los Portales.

Por otra parte, la magia del planeta está prácticamente muerta. El Espíritu de Gea fue destruido tiempo ha. Sólo quedan llagas y sangrantes heridas esparcidas por toda la superficie aún no corrupta por la Esencia. Enormes muros de materia orgánica o bestial se erigen en el horizonte, y en algunos lugares, incluso el sol ha sido velado por tejados de Esencia. No hay atisbo alguno de vida animal o vegetal, excepto en los Centros de Producción de cada una de las Arces.

Ningún espíritu de la naturaleza, hada, animal fantástico, o manifestación benigna de la magia sobrevive aquí, a menos que haya sido corrompidos. La lluvia ácida y las tormentas eléctricas corroen tanto la tierra como los muros de contención de las ciudades que quedan. Continuos terremotos, maremotos y erupciones, sacuden violentamente la superficie del planeta. Incluso se ha formado un fenómeno diabólico, las tormentas Entrópicas, que acumulan Esencia para después regar la tierra del planeta con su naturaleza corruptora. Estas tormentas son extremadamente peligrosas, y no se suele rescatar a aquellos que son alcanzados por ellas.

La tierra, en sus continuas sacudidas, ha dejado a veces entradas hacia la corteza terrestre, que aprovechan los Demonios y espíritus malignos como medio para llegar al centro de las ciudades y atacar desde el interior. No queda prácticamente sitio alguno donde estar seguro.

Los sirvientes de Némesis de esta Esfera ayudan a los Servidores y a la población, destruyendo Demonios, en un intento por prolongar la exquisita agonía de Unidad en esta dimensión. Némesis aprovechará todo el jugo que sea capaz de exprimir, y medios no le faltan.

Los Tes-khar han quedado totalmente arrasados. Los atlantes se debaten en la incertidumbre del mismo modo que los humanos en la superficie; los guímoran y ursinos que llegaron a la tierra han sido totalmente exterminados por los Demonios o por el resto de humanos que descubrían que había alguien poco *normal*.

En cuanto a las razas extraterrestres, ni los K'rnai ni los Dautari llegaron jamás a la Tierra, siendo exterminados en diversos puntos de este universo por la mano destructora de Entropía. Los Dorkan sobreviven en algunos planetas que aún no han sido conquistados del todo, intentando salir triunfantes de una situación más hostil que cualquier ambiente anterior, adaptándose. La raza que los creó, ya anteriormente debilitada, ha sido en esta ocasión eliminada de este plano.

Con respecto a los Vampiros Estelares, es probable que hayan tenido que adaptarse a absorber Energía de climas hostiles corrompidos por la Esencia. Si esto llegase a las últimas consecuencias, quizá se habría creado una raza corrupta que trabajase para Entropía pero se alimentase también de ella... y de los demás.

Sin duda, el acontecimiento cósmico sin precedentes en otra Esfera, aparte de la Gran Contienda, fue la batalla conocida como el Ragnarok que se sucedió paralelamente a la anterior. Todos los Dioses de esta Esfera, haciendo un alarde de colaboración nunca antes visto, en un intento de proteger tanto a sus sirvientes como su lugar de existencia, se lanzaron a una dura batalla contra los Demonios. El resultado: la gran mayoría de los Panteones conocidos fueron arrasados, aunque los Demonios fueran pulverizados en masa. Thor, Tyr, Osiris, Amón, Shiva, Visnú, Zeus, Geb, Izanagi... son sólo algunos de los nombres de los Dioses que perecieron en esta batalla. Algunos Dioses menores, o anteriormente olvidados, han venido a ocupar sus sitios, como es el caso de Magni y Modi, hijos de Thor.

Terra

Las Islas Hundidas

Cuando las Islas Británicas se hundieron por la furia de Geb, el territorio de las mismas se cerró sobre sí mismo de tal forma que unas pocas ciudades del Reino permanecieron casi intactas. Con todo, no era una perspectiva muy agradable para los ciudadanos de estas ciudades, que veían como poco a poco, el agua se empezaba a filtrar e inundaría las escasas bolsas de aire que se habían generado. La presión pronto acabaría por destruir los artificiales techos que se habían creado. Quizá sólo disponían de horas.

Lord Ernest Fadedfaith decidió entonces ponerse manos a la obra. Contando con un grupo de elegidos estudiaron el terreno en un corto espacio de tiempo, y se lanzaron a la exploración de las incontables grietas que rodeaban su ciudad. Si encontraban alguna fractura del terreno cercana al mar exterior, podrían robar algo de tiempo al destino.

Así se hizo. Para cuando Lord Ernest Fadedfaith y su hueste salieron de aquella trampa mortal, pudieron establecer contacto con los Atlantes, quienes habían enviado un pequeño destacamento hacia el lugar para ver por qué las aguas se habían perturbado tanto. Explicando la situación, la guardia atlante decidió gastar algo de *K'ter* en ayudar a la población, cerca de la asfixia.

En los años siguientes de este fatal acontecimiento, la población inglesa que sobrevivió estudió algunos de los instrumentos que los atlantes les proporcionaron para que no se ahogaran bajo el agua. Con su pequeño conocimiento de la ingeniería atlante establecieron una base permanente en una isla desconocida, donde se mantienen aislados del resto del mundo, buscando un medio de atacar al Dios y recuperar el esplendor que antaño cubría su reino.

En 1999, algunos pescadores de los reinos del norte que habían naufragado días antes se presentaban en sus casas hablando de la extraña población que les había salvado. Gente que "nadaba como peces" y utilizaba "unas máquinas nunca antes vistas". Pocos creen la historia de estos marineros.

Tierra

Los Creadores de los Dorkan

El paraíso para un servidor de Némesis es aquél en el que cada día es una batalla cruenta y salvaje, un mundo que no es más que una arena ensangrentada. Tal paraíso existió.

Entre las estrellas, lejos, muy lejos de la Tierra hubo un mundo, antaño poblado por una raza en comunión con la naturaleza, que era uno con su planeta. El primer nombre de este planeta se perdió en el olvido cuando los Dorkan le asignaron el suyo. Los Mancilladores no tardaron en infiltrarse en la pacífica sociedad. Los nativos, sin más tecnología que primitivos arcos destinados a la caza y hachas de piedra empleados para cortar madera, no tuvieron ninguna oportunidad. Némesis fue tan sutil que para cuando los Servidores detectaron su presencia, El Mal de Némesis se había extendido por el planeta entero. Los antaño pacíficos nativos ya no eran más que locos sanguinarios y el planeta un circo para el disfrute del Gran Torturador.

La población se dividió en una estructura social de clanes para garantizar su supervivencia. Los más fuertes dominaban a los más débiles con puño de acero sin más ley que luchar o morir.

Entonces llegó Shiva. El belicoso dios encontró en este pueblo condenado lo que consideró unos adoradores dignos. En un solo día mató a todos los Mancilladores que dirigían los clanes y ocupó su puesto unificándolos bajo su mando. Nadie sabe con certeza cuánto duró este período ni por qué los heraldos de Némesis no atacaron al Dios. Es posible que El Gran Conspirador previera lo que estaba a punto de ocurrir y por ello no se mostrara.

La llegada de gigantescas naves, que podían verse a través del borrascoso cielo del planeta, marcó un nuevo período para sus habitantes, así como una nueva estrategia para Shiva. Los Vuldai saludaban al planeta.

Los Vuldai habían llegado al apogeo de su civilización. Su aprovechamiento de los recursos de su planeta era increíblemente eficiente, y no desperdiciaban forma alguna de generar, ganar o reaprovechar energía, estuviera en la forma que estuviera. Hacía tiempo también que dominaban los secretos de la ingeniería genética, y la propia raza se había mejorado sustancialmente para soportar ambientes adversos y ser prácticamente inmunes a toda enfermedad que conocían. Era el momento justo de la expansión, impulsada así mismo por la creciente demanda de su población.

Aunque habían llegado a colonizar bastantes planetas de su galaxia, los Vuldai aspiraban a llegar más allá de la misma, buscando lo que les depararía el Universo al completo. Para evitar que fueran los miembros de su raza quienes hicieran el trabajo duro y tuvieran que arriesgarse al llegar a los planetas, se promovió la idea de crear dos nuevas formas de vida a partir de clonación e hibridación: la mano de obra barata, a modo de esclavos, los Yther-kea (en la lengua Vuldai, *lëcerr-Qeah*) , y unos guerreros competentes que se adaptaban a diversos ambientes, los Dor-kea (en lengua Vuldai, *Daör-Qeah*), para evitar algún conflicto con las razas de los planetas.

En su expansión por el universo, los grandes cruceros galácticos de los Vuldai llegaron al planeta donde se encontraba Shiva. Dicho planeta tampoco estaba en su carta de navegación, por ser de riqueza mineral media y contar con formas de vida primitivas, pero sus lectores de actividad saltaron. Sus sensores nunca antes habían experimentado tales desviaciones y los curiosos Vuldai querían averiguar más sobre ello. Lo que había hecho saltar todos sus sistemas era el extendido Mal de Némesis.

Inevitablemente, ambos bandos se dirigieron hacia un encuentro. Las condiciones del Destructor eran inadmisibles: el Dios exigía que toda su raza le rindiera culto o serían destruidos, y los Vuldai encontraban irrisorio que un solo ser demandara tales órdenes a su esplendorosa raza. Éstos, sin considerar diálogo alguno tras la intervención de Shiva, ignoraron el pequeño percance y se dispusieron a aprovechar el tiempo recolectando minerales, buscando materiales, y siguiendo los protocolos de visitas a planetas que los Vuldai se habían impuesto.

Aunque tecnológicamente avanzados, mientras explotaban las vetas de minerales y demás materiales, pronto encontraron resistencia. Durante los dos meses siguientes en tiempo de la Tierra, se produjo una singular batalla entre los seres primitivos que seguían a Shiva y los Dor-kea, los brillantes soldados genéticos equipados con lo último de los Vuldai en armamento. Increíblemente, los Vuldai vieron cómo el instinto de los nativos les poseía en el combate, y aunque cientos de sus gentes morían en las descargas de las armas de los Dor-kea, otros miles les suplían, llegando después a cebarse con los cuerpos de sus guardias. Los nativos les atacaban con una rabia y ferocidad que hasta entonces desconocían. Además, las continuas tormentas y huracanes desencadenados por Shiva diezmaron los corrales de producción de los guerreros genéticos y los obreros indispensables para las tareas de recolección empleados por los colonizadores.

Ante semejante situación, los Vuldai quedaron petrificados, ordenando al poco la captura de algunos de esos seres y retirada estratégica, hasta dar con alguna solución.

Impresionados por el vigor e ímpetu de los guerreros, los Vuldai decidieron volver a generar sus guerreros Dor-kea, mezclando el material genético aprovechable de los seres del planeta, para encontrar el guerrero definitivo. Una nueva generación de guerreros supliría a los Dor-kea. Los Dor-kan habían nacido. Para evitar el descontrol que podía nacer del rabioso comportamiento de los Dor-kan, se les implantó una cepa vírica que en caso de rebelión garantizaría su exterminio.

Shiva habría conseguido alguna forma de atacar a los Vuldai en sus naves, si no hubiera sido porque una fuerza de Servidores de Unidad llegó entonces al planeta, limpiando todo vestigio de contaminados por el Mal de Némesis y teleportando a Shiva de vuelta a la Tierra. Pero los Protectores de Unidad desconocían que los Vuldai tenían prisioneros. Con el Dios fuera del campo de batalla los colonizadores no tardaron en desplegar eficientemente a sus nuevos guerreros y asegurar el mundo.

La conversión del planeta continuó sin más problemas hasta que los colonizadores se vieron sorprendidos por un enemigo al que no pudieron hacer frente y que no esperaban: *ellos mismos*.

Algunos Vuldai de esta galaxia emplearon la transformación genética con ellos mismos a fin de adaptarse a las condiciones de vida de sus nuevos hogares. Con el tiempo, terminaron por aparecer distintos géneros genéticos de Vuldai, quienes comenzaron a sentirse un pueblo diferente del original. Este naciente sentimiento de diferencia se unió a la ambición del encargado del desembarco y coordinación de la recolección en la galaxia, y acabaron formando una pequeña liga a la que se unió el planeta donde se crearon los Dor-kan. Al encontrar tanto apoyo inesperado de sus hermanos más próximos, los dirigentes de la liga proclamaron su independencia. Semejante suceso, tan impensable en el momento en que los primeros Vuldai salían a colonizar su galaxia, significó que el resto de colonizadores, unificados, plantara cara a los rebeldes. La intransigencia de ambos bandos desembocó en lo impensable: una guerra civil.

En las primeras batallas, el mayor número de tropas parecía asegurar una rápida victoria sobre la liga. Sin embargo, pronto éstos decidieron utilizar tanto a los Vuldai genéticamente alterados, como cualquier arma distintiva en cada uno de sus planetas. Sólo mediante la diversificación podían hacer frente a la unión de colonizadores, dado que así no sabrían a qué enfrentarse. Fue entonces cuando los Dor-kan entraron en escena como la mejor solución y arma secreta contra la unión. Su producción se multiplicó inmensamente.

Las batallas se extendieron y el bando rebelde alcanzó una clara ventaja. Sus tropas genéticamente superiores a los Dor-kea tomaron posiciones con gran rapidez y eficiencia, destruyendo cruceros enteros de Vuldai sin prácticamente esfuerzo.

Atrapados y ya al borde de la extinción, tal grado de salvajismo había alcanzado la lucha, los Vuldai de la unión tomaron una arriesgada decisión. En una incursión realizada por los mejores técnicos, se libró a la raza esclava de la cepa vírica que garantizaba su control. La ardua investigación sobre la mejorada raza de los Dor-kan suponía, una vez eliminada la cepa vírica, que el instinto destructor de dichos seres se volvería contra sus creadores.

La operación fue un éxito. Los nuevos guerreros se lanzaron contra sus padres rebeldes y los exterminaron con la ferocidad y el odio producto de la esclavitud y su instinto. Y para sorpresa de los Vuldai originales, no tardaron en hacerse con los recursos y la tecnología del bando rebelde. La guerra continuó, esta vez contra una raza de guerreros genéticamente superiores, carentes de todo escrúpulo y más allá de toda piedad, que ansiaba destruir cualquier vestigio relacionado con sus "padres genéticos", y tomar su lugar en el universo.

Los Vuldai de la unión reaccionaron tarde. Intentaron reponer la cepa vírica y regar todos los mundos donde los Dor-kan se encontraban con este virus y sus mutaciones, que se había creído mortal para ellos. Pero los Dor-kan evolucionan. Aprenden, mutan y se adaptan, todo para hacerse mejores a sí mismos. Y más invulnerables.

Cuando los debilitados Vuldai de la unión emplearon sus últimos recursos en estas operaciones, descubrieron con horror cómo los Dor-kan eran inmunes al virus.

La verdad inundó las mentes de los Vuldai: los Dor-kan habían esperado el momento en que alguien les librara de la cepa para conquistar nuevas bases y conseguir más cruceros de manos de sus creadores, y, además, evolucionar forzadamente tratando de adaptarse al virus que habían tenido en su interior.

Los Vuldai de la liga se extinguieron como la luz de una estrella fugaz, asombrados por el hecho de que su medida de control hubiese fallado. La ejecución del plan de los Dor-kan era perfecta. Los Vuldai comprendieron aterrados que habían provocado su propia destrucción.

En un intento motivado más por la supervivencia que por una meticulosa y planificada acción, los Vuldai se precipitaron hacia toda nave que les permitiera abandonar su planeta. Algunos cruceros fueron abatidos por los Dor-kan, que llegaban para hacerse con el control de todas las galaxias conocidas por sus creadores; otros resultaron fallidos, o les llevaron a planetas cercanos a los de los Dor-kan, y su exterminio fue sólo cuestión de tiempo.

Pero algunas de las naves estaban repletas de energía, y pudieron llevar a sus ocupantes a nuevos territorios, alejados de su mundo anterior, conservando parte de su tecnología y saber superior, así como algunos Yther-kea.

Y quizá les llevaran a mundos donde los Dor-kan aún no habían destruido todo. Mundos donde ellos podrían devolverles el daño, fruto del dolor y la impotencia, que durante mucho tiempo sus guerreros perfectos les habían infligido.

Es muy probable que algún Vuldai haya llegado a la Tierra, y esté haciéndose fuerte para destrozar a los Tes-khar, símbolos de la evolución de sus pérfidas creaciones. Sin embargo, esta hipótesis aún no está confirmada.

Con lo hasta aquí dicho, puede entenderse el por qué la Orden de la Pureza tienen ciertas reticencias para con los Dorkan. No son seres Creados, eso lo saben, pero... ¿acaso cuando los Vuldai mezclaron lo mejor de los Dor-kea y los seres del planeta ahora llamado Dorkan, Némesis había contribuido entonces, con su Mal, a la creación de tan ominosa raza?

Los Vuldai

Los Vuldai que sobrevivieron a la matanza de los Dor-kan se encuentran aislados en diversos mundos del Multiverso.

Es probable que algún día se decidan a lanzar una llamada a sus congéneres, pero el miedo a sus creaciones les hace ser prudentes y esperar el tiempo adecuado. Los vestigios de su anteriormente rica cultura han quedado guardados en potentes computadores, aunque los Vuldai prácticamente se limiten a sobrevivir y borrar sus huellas.

Existen dos tipos de estos Vuldai: los primeros y los alterados genéticamente.

Los Vuldai del primer caso son de constitución débil, escuálidos, y de tez gris. Sus cráneos han evolucionado para permitir un mayor tamaño del cerebro, y sus funciones mentales son muy superiores a las humanas. Crearon a los Dor-kea siguiendo una imagen antropoide semejante a ellos –aunque no con tan colosal cráneo– así que excepto las características señaladas lo demás es semejante a los Dor-kea.

Para crear un Vuldai sin alterar genéticamente, sus características son:

Fuerza	50 + 2d10
Constitución	40 + 3d10
Agilidad	60 + 4d10
Inteligencia	80 + 5d10
Percepción	70 + 3d10
Apariencia	50 + 4d10
Voluntad	40 + 6d10

Pueden conseguir gran parte de la tecnología del planeta en que se encuentren, pasando los datos a sus computadoras gigantescas, que crearán enseguida una réplica de la misma, si es que está dentro de sus posibilidades. La tecnología terrestre puede ser simulada por estos computadores; si alguien recurre a un Vuldai con un informe completo sobre un arma (o el arma misma para ser copiada) éste podrá rebajar la tirada de Disponibilidad en un paso. Hay que tirar 1d100 para ver si la máquina consigue generarla. Cada tres meses que se deje en experimentación, puede rebajarla un paso más. Nunca podrá bajarla más allá de Disponibilidad Normal. Y estos favores tienen precios que fijará cada Vuldai.

Los Vuldai genéticamente modificados decidieron mejorar sus cuerpos físicos, aunque en algunos casos la experimentación se hizo en ínfimas condiciones (durante o después de la guerra), y eso haya dejado con alguna grave secuela al Vuldai. De las características mostradas arriba, el Vuldai puede subir 1d4 (a elección) una cantidad de 30 + 1d10. Si el resultado del d4 es de 3 ó 4, tirar en la Tabla de Mutantes Inducidos 1d2 veces, anotando las secuelas (habrá que repetir las tiradas de secuelas si se habla de dificultades en los poderes, por ejemplo).

Aparte de lo dicho, ambos tipos de Vuldai cuentan con la posibilidad de generar los obreros que conocen como Yther-kea y los guerreros Dor-kea.

Los obreros Yther-kea carecen de vello y son asexuados, sin capacidad para reproducirse –sólo la clonación decidida por el cuidador Vuldai-. Alcanzan la altura definida por el Vuldai en el proceso de creación (el baremo está fijado entre 60 cms. y 2 m.), según las tareas a las que vaya a destinar a los obreros. Para crear estos esclavos, el Vuldai tira 1d6 –que son los esclavos con los que cuenta en este momento – y genéralos como humanos corrientes. Después tira 1d2 veces en esta tabla para ver los poderes con los que cuenta cada obrero:

1D100	PODER
01 – 10	SuperVelocidad
11 – 30	SuperAgilidad
31 – 50	SuperFuerza
51 – 75	SuperConstitución
76 – 00	El proceso fue defectuoso – no consiguió el poder

Un Vuldai tendrá 1d2 Dor-kea a su servicio. Considera las características siguientes como una pauta para generar otros Dor-kea:

Fuerza	100 + 1d10
Constitución	115 + 2d10
Agilidad	80 + 2d10
Inteligencia	50 + 4d10
Percepción	70 + 3d10
Apariencia	30 + 3d10
Voluntad	40 + 4d10

Los Dor-kea pueden tirar 1 vez en la Tabla vista para los Yther-kea, dado que el proceso de manipulación puede conllevar riesgos al carecer de los medios comunes para conseguir el despertar. El DJ puede obviar esta restricción y permitir que un Dor-kea en mejores condiciones consiga un poder en la Tabla de Mutantes del manual básico. El equipo con que cuenta esta especie suele estar restringido a la tecnología a la que haya tenido acceso su patrón Vuldai.

Los Yther-kea tienen un tiempo de vida de 2d10 + 5 años; los Dor-kea, de 3d10 años. Naturalmente, estos datos son de las condiciones actuales, no durante el esplendor de la civilización Vuldai.

Un Vuldai en la situación actual tendrá serias dificultades para aumentar su número de Yther-kea y Dor-kea. Se encuentra lejos de su mundo natal, con rasgos paranoicos de comportamiento, con pocos medios de los que una vez tuvo, y puede que no sepa hacer funcionar la tecnología a su disposición. Los recursos con los que cuenta para clonar son diferentes de los que una vez tuvo. Cada diez años de experimentación, un Vuldai puede hacer una tirada para determinar si se ha adaptado mejor a los medios con los que cuenta en su nuevo "hogar". Se empieza con los mismos baremos de la Tabla de Disponibilidades (la primera tirada es Excepcional), y cada diez años posteriores se baja un paso en las Disponibilidades. Cuando acierte esta tirada, podrá crear o clonar ambos tipos de creaciones genéticas, siempre que tenga los medios y riqueza necesarios.

Organizaciones Multiversales

Por supuesto, el impulso de asociacionismo es superior al de las meras barreras mágicas, y ejecutivos de extensa ambición recurren al uso de rituales arcanos con la intención de ocupar un "mercado" mucho mayor. Las organizaciones que actúan de este modo han tenido que vérselas en múltiples ocasiones con Servidores de Unidad, cronoides e incluso algunos héroes cósmicos no afiliados conocidos como Guardianes del Sello.

Sin embargo, la voluntad de supervivencia perfecciona la astucia con que evitar estos controles y mantener turbios negocios en todo el Multiverso.

Distribuidora Omnicon:

Esta compañía se dedica al contrabando de objetos diversos entre Esferas, ofreciendo al mejor postor una amplia gama de "antigüedades" (robados del pasado o de otra Esfera), objetos "étnicos" (de otras Esferas o de planetas muy alejados), copias de cuadros, estatuas, animales de compañía, y todo lo que alguien pueda imaginar y, naturalmente, pagar con creces. Esta compañía no sólo cobra en dinero; a veces prefiere guardar favores que utilizar en el futuro.

De todas las organizaciones Multiversales, la Distribuidora *Omnicon* es la que tiene redes de contactos más extendidas, contando incluso con soporte militar para hacer frente a los percances que pueda haber durante una entrega o "recogida". Mediante el correcto uso de estos medios, Omnicon ha construido alrededor de su directiva una inmensa pantalla de protección con que ocultarse.

Esta desinformación hace que se desconozca que Némesis controla a toda la directiva de la empresa, y utilice a la Distribuidora como un medio más con que extender su nocivo influjo.

Seguros Parfaite:

Seguros Parfaite asegura la supervivencia de una persona el tiempo que se haya pagado. Cualquiera que sea la causa del fallecimiento, Seguros Parfaite tienen la cura. En un mundo dominado por superhéroes, la credulidad media del empresario está asegurada. ¿Pero realmente tienen esta facultad?

Si con un trasplante se puede solucionar, Seguros Parfaite busca un reflejo de la persona asegurada, al que extirpa el órgano deseado siempre que se encuentre en perfectas condiciones. La alta compatibilidad de órganos de reflejos asegura un resultado satisfactorio para el asegurado.

Una pequeña división dentro de Seguros Parfaite trabaja con las situaciones críticas. Cuando un asegurado muere, pero el contrato que tenía con la empresa aún no ha expirado, Seguros Parfaite se compromete a revivirle. Durante la vida del asegurado, la empresa aseguradora ha almacenado carácter y pensamientos de la persona. Sólo deben buscar un reflejo semejante, borrar su mente, y reinsertar los datos del asegurado. Si no hubo tiempo para almacenar esa información, o está muy desfasada, los magos de la empresa buscan al espíritu y lo *atan*, hasta que Seguros Parfaite extraiga toda la información necesaria. O lo reintegren en el cuerpo de un reflejo.

Todo este *modus operandi* hace que la empresa esté en el objetivo de todos los que buscan la armonía e el Multiverso.

Inversiones Jones&Laurin:

Sus miembros son los seres más ricos de todo el Multiverso. Quizás en el planeta en que vivan no, pero uniéndose a Inversiones *Jones&Laurin* se aseguran tener nuevos mercados en los que comprar, vender y especular. Todos sus miembros actúan no sólo en el planeta de origen sino en otras Esferas o planetas, mediante nombres falsos e identidades alternativas. *Jones&Laurin* está coordinada por varios magos que aseguran que todo esto sea posible. Usualmente, Inversiones *Jones&Laurin* es pacífica y procura no crear altercados con seres del Multiverso. De vez en cuando, los SU dan un golpe importante a alguna de las empresas de un miembro de *Jones&Laurin*, únicamente para que no acumulen demasiado poder y tenerles controlados.

ENTROPÍA

Seres Corruptos

Se trata de una denominación un tanto confusa, pues un ser Corrupto es tanto aquél que sirve voluntariamente a Entropía como aquellos que han sido manchados de algún modo por los retorcidos modos de esta Entidad, y se debaten aún sin decidirse por el camino a seguir. En cualquier caso, de modo genérico, suele llamarse Ser Corrupto a todos los Mutantes Inducidos por Demencia (como los miembros de la Cofradía), practicantes de Magia Negra vendidos a esta Entidad (como K'sser), seres que se alían con las prácticas Entrópicas (como Chainsaw) y a las piezas preferidas de Demencia, los Demonios.

Los ejércitos de Entropía se nutren de:

Hostes (singular Host) Es la forma general para designar a los seres que ha acabado en el bando de Entropía, tuviera antes algún poder o no. Hay numerosos Hostes refugiados en todos los mundos, que esparcen el potencial de la Entidad a la que sirven, ya que, aunque puede que no sean tan poderosos como un Demonio, o tan hábiles como un Hechicero, conocen el lugar por donde se desenvuelven y pueden pasar fácilmente inadvertidos entre la muchedumbre.

Mutantes Inducidos por un Oscuro

A diferencia de los Hostes, estos seres que pueden ser de cualquier raza del Multiverso fueron seleccionados por alguna "virtud" en especial: su crueldad, su locura, su capacidad de destrucción... Los hijos predilectos de los Oscuros (también puede ser mutado directamente por Entropía) comparten alguna de las características del Aspecto de Entropía que les dio forma. El toque de Demencia envía a la mente a un viaje malsano del que jamás se recuperará; la orden de Caos dota al cuerpo de formas inimaginables; Muerte transforma a la criatura en un pálido y cadavérico monumento a la falsa vida; Tiempo envía mensajes de eventos inmediatos o pasados que asaltan a sus elegidos. La vida de estos Mutantes se encuentra usualmente en sus mundos de origen, aunque a veces forman grupos con los que volver a la amada Nigalión, cerca de sus "padres".

Hechiceros

Aquellos magos que trafican con sus almas, que intentan dominar fuerzas más allá de sus aptitudes, los ansiosos de poder, los ingenuos practicantes, los que comercian con Demonios, y los que atraen la magia negra son los Hechiceros. Habitualmente se trata de Magos comunes que, por la razón que sea, han acabado en las filas de los Seres Corruptos, y que actúan en sus mundos de origen. Otras veces, los Hechiceros desplazan sus impíos lugares de estudio a Nigalión, donde entran a formar parte de alguna de las Escuelas de Entropía.

Demonios

Las siempre leales fuerzas de choque; un cúmulo de energías arremolinado en torno a materia o espíritu, generando un auténtico monstruo del que no puede afirmarse nada seguro. Cada Demonio creado es único, existiendo como burla a los seres que habitaron primero el Multiverso, y como baluarte de los deseos de Entropía. Demencia controla las singulares mentes de estos escabrosos seres, dirigiendo sus actos a extender el dolor y la muerte por donde pisan. La inmensa mayoría de estas criaturas vive en Nigalión, su lugar de "nacimiento", aunque unas pocas que son capaces de inmiscuirse en las sociedades (por sus poderes e inteligencia) deambulan por diversos mundos.

Todos estos seres prefieren las promesas de poder de Entropía o el perverso placer que sienten al escoger el camino de la pura maldad, utilizándose a sí mismos como claro ejemplo de lo que Entropía desea para el Multiverso.

A continuación iremos profundizando en la variedad de Seres Corruptos que generan las más horrendas pesadillas, comenzando por los Demonios.

Demonios

Básicamente, un Demonio es un *ser* creado o alterado por la acción de los Oscuros de Entropía. Desde este punto de vista, los Demonios son tanto el producto como la acción propia de Entropía en su lucha con Unidad. La producción masiva de Demonios permite a Entropía asaltar constantemente nuevas dimensiones paralelas y nuevos planetas, esparciendo su corrupción por doquier en todo el Multiverso. Esta producción nace de las mismas leyes que rigen la Entropía: el Caos, el Tiempo, la Demencia y Muerte, y, debido a este hecho, lo más frecuente es que no haya dos Demonios iguales.

Es común, sin embargo, la proliferación de ciertas razas demoníacas, a causa de su capacidad de reproducción, cualidad esta que no suele acompañar a los Demonios más poderosos. A pesar de toda esta variedad de formas, a los Demonios les une una causa común: el servicio a Entropía, a través de la muerte, la extorsión, la tortura, la corrupción y cualquiera que sea el vil arte empleado para este fin. Algo es seguro, cuando hay un Demonio de por medio, los métodos no podrán ser demasiado sutiles.

Demonios Físicos

Un Demonio Físico es el resultado de la acumulación y moldeado de *materia* con varias energías características: la energía Oscura, la Caótica y la que se conoce como Demoníaca. Esta última también se nombra como la Tercera.

La fuente de esta materia es cualquier ser robado de las realidades que conforman el Multiverso. Sea un humano, parahumano, mutante, seres venidos de otros planetas, o cualquier forma que pueble el universo de SuperHéroes Inc. y sea una materia *viva con conciencia*, todos ellos son susceptibles de convertirse en la materia prima de un futuro Demonio. Estos secuestros son las pruebas que buscan los Servidores de Unidad para cerrar las grietas entre Nigalión y los mundos del Multiverso. Sin embargo, es notablemente difícil que lleguen a tiempo para evitar la pérdida de dicho ser.

El contacto de las energías con la materia prima del Demonio produce grandes e increíbles transformaciones, mientras la materia traída se junta con porciones de materias anteriores (o futuras, el Tiempo está controlado por un Oscuro...) y la mezcla se rebela como algo completamente distinto de cualquier creación de Unidad. La conciencia que tuviera el ser, que podría no ser un ente inteligente en el sentido humano, se pierde pasando a otro plano de existencia -simplificando, se hace espíritu- y a veces es atrapada por los propios Demonios que se divierten torturando al infeliz espíritu hasta que éste pueda de algún modo liberarse.

Precisamente, el hecho de que Entropía no pueda crear por sí misma, sino que necesite del verdadero mundo Creado para dar forma a sus creaciones, rebela las limitaciones de su poder. La Entropía afecta a seres previamente Creados, carece del poder necesario para sacar de la nada sus seguidores.

Esto es algo intrínseco a su condición, que Entropía degusta con cautela, dado el tormentoso proceso de creación de cada uno de sus servidores, pero al mismo tiempo odia. Por este motivo, la creación de Demonios no llega a ser totalmente indiscriminada. El mismo nacimiento de un Demonio implica un insulto por parte de las reglas del Universo, un desafío, que Entropía tolera muy de vez en cuando. Prefiere, por ello, utilizar la materia de los Demonios y otros seres agonizantes en la batalla (los totalmente muertos no sirven, naturalmente) para constituir sus legiones. Así se mitiga el intenso dolor de no poder Crear sus tropas.

La creación de este ser es siempre un momento único, ya que el producto de la misma siempre carece de igual en todo el Multiverso y en la propia Nigalión. Quizá sea paradójico que en la esencia del cambio, la muerte y la destrucción se dé la unicidad, pero así acontece.

La otra posibilidad de Demonio Físico ya ha sido comentada antes. Un Demonio "original" con capacidad reproductora consigue fecundar algún ser del Multiverso o quedarse fecundado por la misma causa. Estas concepciones, de las que obviaremos el carácter traumático de tener un hijo producto de las Tinieblas, suelen producir un cierto cruce y disolución del poder original de las Tres Energías. Parece ser que el cambio que se produce en la materia receptora de la esencia del Demonio está filtrado a través del que ya sufrió su oscuro padre o madre, debilitando el resultado. Por ello, el producto de estos enlaces antinaturales difiere en algo del Demonio original. Las variedades Demoníacas son más puras en tanto que son creadas de la forma habitual.

Estas proles de Demonios vinculados a un "padre" o "madre" (por utilizar términos que se parezcan a lo que estamos acostumbrados; es innegable que un Demonio puede llegar a no tener un sexo reconocible y, sin embargo, tener su curiosa descendencia) suelen pertenecer a la casta de Demonios Menores. En cualquier caso, dejemos claro que la vasta mayoría de Demonios se crea por la primera forma expuesta, y que lo último dicho es una posibilidad más que una obligación. Un Demonio, *normalmente*, no siente el impulso de procrear, y tampoco de mantener contacto carnal con los seres de fuera de Nigalión. No señalaremos aquí las horrendas torturas Demoníacas a este respecto.

La Esencia

Según se cree hasta el momento, el proceso de creación tiene lugar por costumbre en una zona delimitada de Nigalión. Parece ser que las Tres energías se condensan y fluyen eternamente bajo la superficie del "suelo", cuando existe, de Nigalión. El mar subterráneo que forma es conocido como La Esencia, y pueden encontrarse pozos y surtidores aleatoriamente, como es costumbre en Nigalión. No obstante, el principal lugar de donde, se dice, brota el mar de Esencia, es siempre fijo, y se encuentra situado en el mismo lugar de la Torre de la Desesperación (ver el apartado de Nigalión). Por ello, es "lógico", aplicando un concepto humano a algo relacionado con Entropía, que la mayor parte de "nacimientos" de nuevos Demonios se dé allí.

Dicho todo esto, no debemos olvidar la naturaleza burlona, inconstante, e imprevisible de Entropía y sus Oscuros; naturaleza ésta aplicable del mismo modo a la Esencia. Es frecuente que la Esencia estalle debido a excesivas concentraciones de energía Caótica, y en el proceso varios Demonios mueran o sean refundidos en uno mismo...

Un acontecimiento especialmente importante de estas fluctuaciones del mar es el que se da cada cierto número impredecible de años. Una explosión de energías, acompañada de una brecha y surtidor de tamaño impresionante de Esencia se abre en cierta zona de Nigalión. Con este fenómeno se devasta todo lo que se encuentra en esta zona, pero es probable que aquél que lo sufra sobreviva a una acumulación excesiva de poder. La razón por la cual se produce este explosión es inexplicable, pero se cree que es un intento de renovación Caótica.

Es posible crear Demonios en lugares no situados en Nigalión, siempre que se disponga de las Tres Energías, o su condensación en Esencia. Naturalmente, esta concentración es inestable, y conseguir mantener la Esencia estable fuera de Nigalión, esto es, en un mundo regido por leyes Creadas, es todo un logro.

Las Energías

La Energía Oscura da vida a la materia inicial, y produce el primer contacto y moldeo de la "arcilla" nunca más natural. Esta misma produce el desgarro del alma o conciencia de la criatura anterior, e implanta una orden fija en la mente del futuro Demonio: la servidumbre. Esta orden es la que limita mentalmente a los Demonios, y hace que la gran mayoría estén lejos de lo que se considera en la Tierra una inteligencia normal. No se trata más que de una medida de control, que, sin embargo, no es insalvable.

La Energía Caótica invade el cambio ya producido por la Primera Energía e impone su ley sobre la creación inicial desbaratando todos los planes primarios. Sin embargo, el Caos es la virtualidad suprema; la Entropía *posibilita* el cambio de ser a Demonio, y el Caos produce dicha transformación.

Pero el Caos, en el poder que le da la no-ley, puede romper el sello que impone la energía Oscura, liberando a algunos Demonios del yugo impuesto. Esto lleva a Entropía a pactar o corromper estos seres utilizando otras artes cuando se detecta estos peligrosos sujetos. Algunos aceptan, otros no. Aquéllos que consiguen liberarse totalmente del influjo de Entropía se conocen como Demonios Liberados. No se sabe qué es peor, si un Demonio sin cerebro pero duro de pelar, que se deja todo su ser en un combate salvaje, o un Demonio Liberado con pleno control de sí mismo y de sus aptitudes, trabajando voluntariamente para Entropía...

El Caos ha de tomar la creación Entrópica, como paso indispensable para la creación de un Demonio. En caso contrario, la nueva creación no adquiriría suficiente fuerza como para plasmarse en el mundo de la no - ley, Nigalión, y ante el menor atisbo de cambio en las pautas o normas, se desvanecería al no conseguir adaptarse.

La última energía es la que hace que un Demonio no sea únicamente materia informe, sino una despiadada fuerza bruta, despegándolo del mero plano físico. El Demonio adquiere esencia, no espíritu ni alma, pero algún tipo de conciencia e inteligencia parecidos a los conceptos a los que estamos tan acostumbrados. Al contacto con la Tercera, la esencia despierta los poderes del Demonio, las habilidades fantásticas que van más allá de todo lo conocido.

Es posible que algún ser que haya hecho un pacto Infernal sufra el contacto de alguna de las dos primeras energías, pero nunca irá acompañado de la Tercera a no ser que se le considere más útil como paso previo a Demonio. La Tercera Energía no puede suministrarse aisladamente, y siempre va ligada a las dos anteriores. Por eso un Demonio es un producto caótico pero homogéneo de Tres principios de Entropía.

Demonios Espirituales

Las mortíferas creaciones de Entropía no se limitan sólo al plano físico, sino que extienden sus raíces hasta los planos espirituales o mentales. Almas corruptas, robadas o vendidas a Entropía, y quizá contaminadas por la propia Esencia, son aquellas que conforman el grueso de esta fuerza. Estas entidades no pueden catalogarse como las ya vistas, siendo en promedio más listas y poderosas. Por el contrario, casi nunca llegan a Liberarse, ya que el placer que les produce la extorsión y la corrupción que les proporciona Entropía es demasiado fuerte. Además, aumenta progresivamente, volviendo a las almas más ruines y perversas...

A cambio del servicio prestado, los Demonios Espirituales reciben poderes y baños de Esencia, beneficios que les instan aún más a la total sumisión. Estamos obviando, no obstante, que Entropía conoce de antemano que sus almas esclavas no llegarán a tener nunca demasiado poder. Antes recibirán una misión suicida, serán absorbidas por la propia esencia de Entropía, o quizá sean entregadas al Caos en sus baños de Esencia.

Para entrar en un mundo del Multiverso, e interactuar con él activamente, las almas habrán de realizar posesiones en el plano físico, lo que se explica en el apartado de Generación de Personajes: Demonios Espirituales.

Escuelas de Hechiceros de Entropía

Como ya hemos comentado anteriormente, una rama de los oscuros sirvientes de Entropía eran los Hechiceros. Muy al contrario de los Demonios, los Hechiceros, y los Hechicero–Demonios, se subdividen en diferentes grupos o escuelas. Cada uno de estos grupos está especializado en una forma de entender la magia y ciertos patrones comunes a la idiosincrasia de la escuela, como es lógico. No obstante, cada escuela es una estructura cerrada, y no admite a miembros de otras escuelas a menos que sean maestros reverenciados o dignos de conocer otros saberes Malditos.

Escuela de Hechiceros Dementes

Los Hechiceros Dementes rinden culto a la propia Demencia, entregando sus mentes, almas y cuerpos a lo que ella significa. Esta escuela es de las menos estratificadas de todas, puesto que la actitud cambiante y la ilógica del absurdo que encarna Demencia no comprende rangos de poder excepto ella misma.

Este es el principio mediante el cual uno de los miembros Dementes es elegido al azar cada vez que a Demencia le apetece para encarnarse en él. Este miembro es reverenciado, y su alma, en caso de tenerla aún, se pierde una vez que Demencia toma posesión de su cuerpo. Durante su vida como Demencia, el poseído es recluido en el interior de los templos cambiantes de los Dementes, y pueden consultarse serias dudas –el carácter de "serias" es según sus consideraciones– con él y hacerle preguntas de todo tipo.

No obstante, para Demencia esto no es más que un divertimento, un modo de mantener su propio yo alrededor de sus sicarios preferidos, los Hechiceros Dementes, y de rodearles con todo su absurdo. Nada es tan característico como la amalgama de "todo" para un Demente, es decir, *nada* es característico de un Demente, excepto sus trastornos mentales. No hay patrones definidos ni lógica de ningún tipo. Pueden vestirse como quieran, hablar como sea, hacer cosas aparentemente estúpidas… y comportarse como auténticos psicópatas.

Los ritos, rituales y hablas son tan variados que cada miembro de la Escuela los ejecuta de forma distinta, aunque los efectos sean los mismos. Sin embargo existe un denominador común para todos ellos, que hace que puedan entenderse entre sí. Este eje común puede tener origen en la encarnación ritual de Demencia por parte de uno de los Hechiceros.

Escuela del Tiempo

Se dice que la Escuela del Tiempo tiene tanta duración como pueda tenerla el propio Tiempo, Oscuro Aspecto de Entropía creado como método de freno de la Creación de Unidad. Los secretos de la Escuela del Tiempo son, por consiguiente, extremadamente largos y complicados, y se necesitan muchos siglos para aprender a dominarlos. La Escuela del Tiempo ha conseguido dominar muchos aspectos referidos a la manipulación de la 4ª dimensión, pero son pocos los que llegan a durar tanto como para poder estudiar todo lo que el Tiempo puede llegar a ofrecer. El control del Tiempo es el arma definitiva, pues su control supone disponer del propio Tiempo.

Muchos conjuros especialmente dolorosos han sido creados por esta Escuela. Ya se ha dicho que son pocos los que llegan a los rangos necesarios para dominarlos del modo que lo hace la Escuela del Tiempo. La ventaja de los Demonios es su inmutabilidad. Muchos magos morirían antes de poder hacer hechizos Rejuvenecedores o de Inmunidad al Tiempo correctamente. No existe relación alguna del Oscuro de Entropía, Tiempo, con el poder de Cronópolis, al menos aparentemente. En todo caso, los pertenecientes a la Escuela del Tiempo parecen odiar a los cronoides.

Escuela del Perverso Azar

La fortuna se ha considerado en muchas ocasiones símbolo de suerte o buenaventura, pero existe también su contrapartida, que suele olvidarse con frecuencia. Los pertenecientes a esta Escuela se aprovechan de la manipulación de probabilidades para que acontezca lo que con mucho nunca se hubiera querido. Esta Escuela domina todas las formas de la Suerte, como se puede comprobar en sus hechizos.

Escuela del Ajuste

Todos los Hechiceros al servicio de Entropía son cruentos, pero las retorcidas muecas de satisfacción que emergen de las bocas de los Hechiceros de la Escuela del Ajuste o de la Muerte hacen temblar incluso a jóvenes Demonios. Ejecutan su labor con precisión, y son el reverso de la elite de los Servidores de Unidad. Son los Guerreros-Hechiceros más preciados de todas las órdenes, incluso aquellos que no pertenecen a la clase Mago-Demonio son terriblemente fieros… aunque no sean aptos para el combate. Esta Escuela ha desarrollado potentes métodos para ofrecer su Regalo a los seres vivos de Unidad (o Traidores y semejantes) y son temidos incluso a distancia. Los Servidores de la Fortaleza Praetor les llaman Escuela de la Parca, por la misma razón por la que llaman Átropos a su líder, lenguaje clásico y mitología.

Hostes y Mutados por Oscuros

Los Hostes (a veces son llamados *Enemigos* o *Diabólicos*) y Mutantes Inducidos por Oscuros son seres del Multiverso que han acabado corrompiéndose, pasando a engrosar las filas del ejército de Seres Corruptos de Entropía tras verse enredados en una telaraña de pasiones oscuras, lealtades figuradas y extraños deseos, todo ello generado por los Oscuros y Entropía. Las razones para que uno de ellos haya acabado de este modo son tan infinitas como los mundos, pero una vez que Entropía pone su mano sobre ellos, todos acaban ofreciendo lo mejor de ellos para su nueva dueña.

Estos seres vendidos, corrompidos o mutados no siguen en absoluto los comportamientos que pudieran tener en su anterior vida, sino que son un reflejo trastornado y retorcido de lo que una vez fueron. El contacto con Entropía, o con alguno de los Oscuros, es siempre una experiencia traumática, y todos estos seres tienen alguna característica que revela su malsano carácter. Dicha característica puede ser bastante obvia o no.

Se procura que estos seres no sufran daños en sus visitas a Nigalión, para mantenerles aptos y fuertes en sus invasiones de sus mundos de origen. Entropía procura tener grupos que conozcan las costumbres y los usos de los diferentes planetas habitados del Multiverso, para poder extender la Corrupción en todos los niveles y guiar a algún grupo de Demonios a objetivos primarios en alguna incursión de una ciudad, país o planeta.

No existe ninguna característica común a estos seres en lo que a poderes se refiere –el carácter es común entre los seguidores de esta Entidad–. Un Host puede ser tanto un Héroe Cósmico creado por esta Entidad –u otra, habiendo cambiado de bando–, como un Justiciero Loco que asesine indiscriminadamente por el puro placer de matar y ahorrar trabajo al resto de sus compañeros.

Vincularse a Entropía

Por la razón que sea, ambición, locura, maldad inherente, venganza… es ampliamente conocido que mucha gente acaba pasándose al bando de la desgracia. Quizá un Mago desee traspasar los límites de la magia mundana y aprender secretos ocultos en un tomo maldito, que sólo puede abrir si su corazón es marchito. O puede que una persona normal

odie a los Servidores de Unidad porque destrozaron su casa con su familia mientras intentaban evitar que una horda de Demonios asaltase la ciudad (naturalmente, esto repercutiría en una pérdida importante de Fidelidad para los Servidores, ver el apartado de Unidad). Él/ella no sabe esto, pero no importa. Tienen que pagar por lo que han hecho.

Estos motivos, que no tienen por qué parecer *justos* al resto de la gente, son los que impulsan a un ser inicialmente no Corrupto a realizar un pacto con las "fuerzas oscuras", "los diablos", o cualquier otra forma de ver el aspecto de la negrura de Entropía. Normalmente, Entropía detectará al alma débil que la está buscando, y, analizando su mente, encontrará la mejor manera de presentarse, adaptándose a los gustos o educación del ser.

Por ejemplo, si tuviera que aparecer ante un estudioso del Ocultismo, escogería alguna de las formas de un Demonio conocido, o mostraría su poder como "fuerza cósmica".

Pero no pensemos que siempre es la propia Entidad la que realiza estos pactos; cualquier Hechicero, Demonio con cierta perspicacia u Host avisado por algún Demonio Espiritual, personificará la forma escogida. El convocante realiza entonces su petición conforme él cree que ha de hacerla –a la que se ajusta el enviado de Entropía – y posteriormente se le concede lo pedido. A la vuelta, el convocante creerá tener lo que ha pedido (generalmente suele ser así), pero de lo que no hay ninguna duda es de que estará marcado por el resto de sus días, y tendrá una horrible deuda que Entropía se cobrará con creces.

La concesión de las peticiones depende de múltiples factores. Quizá el ser haya tomado contacto con Energía Oscura en estado puro, o quizá de la Caótica. Puede incluso que alguno de los Oscuros haya tomado cartas en el asunto y dé algún poder según sus inescrutables designios. Del modo que fuere, esta experiencia suele ser traumática, envuelta en oscuras neblinas y frecuentemente olvidada por el convocante, como medida de protección para su doliente mente que ha tenido que soportar tamaña carga de maldad y locura, aunque sólo fuera unos segundos.

Si un SPJ cualquiera decide Vincularse a Entropía, es decir, acabar sirviendo en el ejército de esta Entidad Cósmica, es muy probable que reciba encargos de la misma forma que se realizaban los Pactos anteriores, con la diferencia de que el SPJ únicamente recibirá órdenes. Después de unas pocas misiones de distracción, si el SPJ ha mostrado dedicación, se le mandará algo donde verdaderamente pruebe su eficiencia. Si lo supera, entonces quizá Entropía le deje formar parte de su legión.

Si un SPJ pide poder (sea en cualquiera de los dos casos presentados), deberá realizar primero una tirada de (INT+CON)/2; esto ejemplifica su resistencia tanto mental como física para resistir el contacto de la negra fuente de poder. Según el resultado, el contacto con la misma habrá dejado "huellas", en forma de secuelas, sobre el cuerpo del SPJ, aparte de algún "regalo" de Entropía. Consulta la tabla siguiente:

Crítico en (INT + CON)/2	*Sin secuelas*
Tirada superada	Tira 1d4 -1 veces en la tabla de Secuelas
Tirada fallida	Tira 1d4 + 1 veces en la tabla de Secuelas
Pifia	Tira 1d6 veces en la tabla de Secuelas

NOTA: *la Tabla de Secuelas de Mutantes Inducidos vale perfectamente para simbolizar la cruda transformación debida al contacto de Entropía. Sin embargo, algunas de las tiradas han de ser modificadas según lo siguiente, para hacer aún más dañino este proceso:*

01 a 11	***Locura***: el ser Corrupto queda traumatizado después del contacto. Pérdida de EQM de 1d10 puntos.
12 a 15	***Sustitución*** de un miembro por un Apéndice (resultado de 1 a 6 en 1d10), sin bonificador ninguno, o pérdida del miembro (resultado de 7 a 10 en 1d10). 1d4 lo localiza:
	1 - Brazo derecho
	2 - Brazo izquierdo
	3 - Pierna derecha
	4 - Pierna izquierda
69 a 73	***Desplazamiento***: hay algo en él que no le sienta bien al resto de seres Corruptos que le rodean. Quizá tiene el porte y la caballerosidad heredada de alguna Comunidad de Servidores, se parece en aspecto al mayor enemigo de un Demonio Mayor o su aura no es en absoluto impía. Sea lo que sea hace desconfiar a superiores y compañeros, y el ser Corrupto deberá continuamente probar su valía, lo que puede ponerle muchas veces en peligro mortal.
74 a 80	***Aumento de Perversión***: +2d20 puntos (hasta el máximo de 70)

Toda llamada a Entropía, implica una pérdida de Resistencia a Prejuicios (1d20; si se llega a cero, el exceso se añade en Perversión) o aumento de Perversión (también 1d20).

A continuación, la tabla que mostramos permite dar una idea del "control" sobre los dones que ofrece esta Entidad Cósmica. Al sufrir el contacto de estas energías, se reforman todos los poderes que se hubieran ganado previamente, así que se perderán las ganancias anteriores de volver a realizar un pacto, aunque las secuelas y las deudas permanecerán. Si en una primera reunión, un SPJ de Perversión 23 recibiera un objeto mágico muy especial, y, después de algún tiempo, volviera a llamar a Entropía, esta vez con Perversión 45, recibiría Poderes de Mutante Inducido y perdería su objeto mágico.

PERVERSIÓN MÍNIMA X DONES DE ENTROPÍA	
01-20	Apéndices (ver la Generación de Demonios Físicos para consultar una tabla completa) o algún objeto mágico.
21-40	Ganar Aptitudes Mágicas. Su EM se calcula como la de los Poseídos (CON + PER + INT)/2, o un objeto mágico poderoso.
41-60	Poderes, tirar en la tabla de Mutante Inducido (+1d2 poderes)
61-70	Contacto con el Caos (de recibir un bonificador a las características, éste se reducirá a la mitad; además el máximo para el ser es 150 por este método)

Nigalión

El Infierno de Demencia

Nigalión es, por encima de todo, inconstante e imprevisible por definición. Es un mundo que no está vivo pero se comporta como si así fuera, variando volublemente por la acción de Caos y Tiempo. Muerte también tiene sus legiones y torturados aquí, capturando almas con las que jugar eternamente en un lugar que va más allá de toda concepción humana y mucho menos lógica... quizá producto de Demencia. En todo caso, Nigalión nunca será visto dos veces igual ni se comportará de la misma forma en visitas diferentes.

Los Sirvientes de Unidad conocen bien este hecho, y las pocas incursiones que hacen hacia Nigalión están *muy*

meditadas. En Nigalión, los Demonios se acercan al concepto que los humanos tenemos de los Dioses en la Tierra, y para un Servidor se transforma en una dura batalla en la que es excesivamente probable que haya un importante número de bajas. Por todo ello, Nigalión suele ser considerado como inexpugnable.

Entrar en Nigalión

Requisito indispensable para que un ser Creado entre en Nigalión sin ayuda extra es la Muerte. El Oscuro de Entropía guarda celosamente la primera barrera protectora del reino de los Demonios. Huelga decir que, desde el momento en que los Demonios son inmunes a los efectos de Tiempo, la Muerte para ellos llega sólo cuando es por violencia física. Muerte se asegura así de que quienes no son capaces de sobrevivir, sirvan como el abono de Nigalión desde entonces. Esta medida de renovación evita también muchas revueltas.

Naturalmente, si la protección de Muerte no pudiera ser burlada, entrar en Nigalión sería un suicidio. De todos modos, aunque sea posible eliminar los efectos físicos sobre el cuerpo de quienes entran, sólo es posible *mitigar* los efectos psíquicos. Esto implica que llegar a este infierno significa experimentar estados mentales cercanos a la muerte. Este terrible sello hace que los débiles de espíritu queden locos directamente por este paso, y que aquellos que intenten entrar necesiten de varios años de entrenamiento mental. Los Servidores reciben apoyo extra de la Fidelidad, lo que les permite sortear estos peligros mentales con bastante facilidad.

El paso a Nigalión se efectúa a través de portales mágicos. Los Magos y seres corrompidos con la posibilidad de entrar en el reino de Entropía, necesitarán haber aprendido de alguna forma muy poco común y lo más complicada posible conjuros que van más allá del rango 5 de Abrir Portales. Los Servidores de Unidad convocan más fácilmente estas grietas en la realidad, pero no suelen hacerlo. Sobre todo, porque saben que una vez se convoca una de estas Brechas en las dimensiones, se produce un acercamiento de la Esfera de Nigalión hacia dicha dimensión, y el Portal puede funcionar en los *dos sentidos*. Los Servidores ponen fuerzas para entrar y para asegurar la salida, pero... ¿qué hay del mago no instruido en estos caminos que invoca fuerzas más allá de su comprensión y permite el paso de Demonios a su mundo?

Tomando contacto con Nigalión

Una vez dentro, hay que olvidar todo lo que se conoce del mundo del que se proceda. Nigalión es, pero no tiene limitaciones. Esto quiere decir que los poderes de Caos, Tiempo, Muerte y Demencia pululan libremente.

De hecho, Nigalión puede ser dos segundos de una forma y al siguiente de otra. Lo peor de todo esto es sucumbir a los peligros naturales de este mundo. Hay que estar mentalmente muy preparado o estar escoltado por Demonios si uno está Corrompido, comprender que Nigalión es, por encima de todo, un estado de la mente. Ni el tiempo ni el espacio, ni ninguna ley física, ni absolutamente nada de lo proveniente del Multiverso Creado impone su norma aquí. El suelo puede estar bajo tus pies, pero después tapar el supuesto cielo, y comenzar a burbujear o constituir algún monstruo informe en cuestión de minutos.

Nigalión se comporta, de algún modo, como una especie de protector de las legiones de Demonios. Puede levantar muros, soltar torrentes de Esencia, producir terremotos, invocar extrañas fuerzas y alterar negativamente el Equilibrio Mental del invasor. También puede atraer Demonios desde cualquier parte de su "espacio" hacia la Brecha. Esto puede traducirse en toda la capacidad demoníaca de la mente del DJ... Pero recordemos que, aunque imbatible, Nigalión puede sufrir importantes pérdidas, como ha sucedido a lo largo de milenios.

Otro elemento también importante a la hora de imaginarse Nigalión y describirlo a los SPJs, es que muchas de las visiones que contemplarán no podrán ser analizadas desde el punto de vista humano. Es mucho más importante transmitir sensaciones que intentar hacer una descripción extensa del paisaje. Por ello, Nigalión será tal como tú quieras en cada momento. Ése es el poder del Caos y Demencia.

Aunque Caos esté siempre activo en este mundo, no tiene porqué darse lo anteriormente expuesto continuamente. Después de todo, hay zonas donde los Demonios pueden concentrarse, y vastas llanuras donde poder combatir a gusto. Hay que respetar el buen juego por encima de todo.

Si Nigalión se vuelve un enemigo *demasiado* duro, nadie saldría de allí con vida. Y lo curioso es que el Caos, a veces, Libera Demonios.

Algunas zonas importantes

La Torre de la Desesperación

Desde cualquier punto de Nigalión, puede verse, o en la lejanía, o en el cielo, o debajo de los pies, una torre infinitamente larga construida por montones de cuerpos apilados, trofeos de las guerras de Entropía contra Unidad o restos de Demonios. Muchos de estos cuerpos aún no están muertos y, probablemente, jamás morirán.

Muerte rodea así el lugar donde se da la mayor concentración de las Tres Energías. El lugar del nacimiento más común de las pérfidas creaciones de Entropía. El estanque de Esencia.

Aquí se dan cita muchísimos Demonios Espirituales para bañarse en la Esencia. La Torre cuenta con una guardia de Demonios propia, que abaten a todo aquél que intenta entrar en el primer piso, o a aquellos seres capaces de volar cerca de la Torre demasiado curiosos.

Demencia se cuida de que nadie irrumpa más allá del segundo piso, ni siquiera la guardia. En este lugar se dan cita los Maestros de la Locura e importantes comunidades de Hechiceros Oscuros. La Torre cuenta con un diámetro espectacular, lo que posibilita la existencia de vastas salas para todos los mencionados; hasta la cámara Hejkilrar.

Se cuenta que quien encuentre el final de la Torre de la Desesperación, revelará verdades encerradas durante eones, verdades que quizá es mejor dejar ocultas. Hay quien dice que en lo más alto de la Torre se encuentran los Oscuros. Tamaña gesta es, cuanto menos, imposible. El secreto seguirá guardado durante algunos cuantos eones más.

Dada la alta concentración de energías (que, de alguna forma, no producen mutabilidad sobre este lugar), los Hechiceros que hemos comentado son capaces de manejar tremendas erupciones energéticas sin casi esfuerzo para ellos.

El Albergue

Encontrado cuando se desea, el Albergue es el lugar donde los Demonios capaces de absorber materia del mundo Creado dejan sus estómagos. Este lugar posee su propia escolta independiente, y se encuentra dominado por el más grande de todos estos come-universos: N'gor, un Maestro de la Locura. Aquellos Demonios que dejan aquí sus estómagos se sienten verdaderamente seguros. De hecho, nunca ha tenido éxito una invasión de este lugar. Una leyenda cuenta que N'gor se tragó todo un ejército de Unidad en uno de estos intentos fallidos.

El Albergue tiene forma de un gran órgano gigantesco, "vivo" de algún modo, y es capaz de suministrar energía para que los estómagos realicen una buena "digestión". La materia viscosa y palpitante de este lugar le hace fácilmente reconocible.

Cámara Anti-Errores

Es el nombre informal que otorgan los Demonios a Hejkilrar, la Cámara orgánica que se encuentra en uno de los pisos de la Torre. Esta cámara está viva, y uno de sus pedazos vivos está con cada uno de los Maestros de la Locura. En caso de que peligren sus vidas, Hejkilrar activa su pedazo, y mediante un potente conjuro, mitad teleportación, mitad paso a Nigalión, trae el cuerpo del Demonio a uno de sus recintos, donde los controladores orgánicos nacidos de la cámara se ocupan de curarle (Medicina 150%). Es el seguro de vida de los Maestros de la Locura, esto es el "anti - error". De todos modos, los Servidores de Unidad ya conocen este mecanismo, y suelen atacar a los pedazos que van colgados, o en pulseras, etc. para evitar que su trabajo haya sido en vano.

Reparto de Poder

La ley del más fuerte es la consigna general de Demencia. Por ello, los Demonios más fuertes, habilidosos o de mayor valía en la batalla son recompensados por Demencia comandando grupos de Demonios Menores. Se trata de un cargo vitalicio, aunque ello no indica que sea muy duradero. El grueso de los Demonios no se siente atraído por la idea de convertirse en líderes, aún contando con las ventajas. Son los Demonios con ambición o astucia los que buscan este puesto.

Los Demonios que consiguen estar al mando saben lo que hacen y no están dispuestos a cometer ningún error. Cuanto más poderoso es un Demonio, mayor es el grupo que dirige... y mayor duración tiene en el cargo. Aunque no existen rangos formales de poder o respeto, los Demonios saben obedecer a quien comanda varios cientos de sus compañeros.

Las peleas entre Demonios son frecuentes, aunque no tengan por qué ser mortales. Los jefes de grupos de Demonios suelen mandar a sus filas a pelear con las de un rival, sea por competencia, por asco, o por pasar un buen rato desguazando miembros.

A Demencia no le importa demasiado este hecho, siempre y cuando un Demonio no sea lo suficientemente inteligente como para rebelarse. Cuando esto ocurre, resulta increíble lo rápido que desaparecen cientos de Demonios masacrados por otros miles. La influencia corrosiva de Demencia es superior a cualquier ejército.

LOS ESTRATOS

Menores La masa de Demonios de bajo poder o habilidad, que suelen ser comandados por otros. No tienden a ser muy inteligentes.

Mayores Demonios de gran poder, que mandan a los Menores. Cualquier Demonio que esté al frente de un grupo de Demonios es considerado un Demonio Mayor, y el conjunto es denominado Horda.

Hechiceros se llama Hechiceros a los Demonios capaces de usar magia y a los Magos corruptos que tienen su sede en este infierno. Suelen estar en lugares protegidos a salvo de los Menores, que, al no comprender la magia, los temen y odian. Esta mezcla de sensaciones es quizá lo que les da mayor seguridad.

Ánimas Demonios Espirituales y poseídos. Todos los Demonios alaban a estas pérfidas creaciones, debido a su aptitud para corromperlo todo. A veces acompañan a Hordas o muestran el camino a los visitantes de Nigalión.

Los Maestros de la Locura auténticos señores de Nigalión, los primeros entre todos los Demonios, a los que temen todos los Seres Corruptos del Multiverso. Su palabra mueve ejércitos de Hordas; su poder aterroriza a todo tipo de seres cósmicos.

La Cacería

Cuando un Demonio adquiere demasiada conciencia de la influencia de Demencia gracias al Caos, el Oscuro suele ofrecerles una alternativa si detecta un excesivo poder en éste. Demencia tienta la conciencia del Demonio Liberado para someterle. Si no lo consigue, cosa difícil, convoca La Cacería para acabar con el problema.

La Cacería es una persecución salvaje y brutal. El Demonio Liberado es perseguido por toda la inconstancia de Nigalión hasta que la multitud de Demonios acaban con él. No hay ningún requisito para apuntarse a la Cacería.

La única oportunidad que tiene un Demonio Liberado de salvarse es encontrar una grieta interdimensional perdida por Nigalión. Naturalmente es prácticamente imposible que un Demonio llegue con todos sus miembros intactos a una Brecha.

Así, Demencia se asegura la lealtad de sus siervos. El Demonio que acabe con él para siempre, el que dé el golpe de gracia, o el más cruento en sus acciones recibe recompensas de Demencia, aumentando su poder o colocándole al mando de algún grupo de Demonios.

DE LOS DEMONIOS LIBERADOS

Es conveniente que el DJ tenga en cuenta lo siguiente:

Sólo un ínfimo porcentaje de Demonios se da cuenta del férreo control de Demencia, pero aún son menos los que consiguen sobreponerse a las tentaciones de los Oscuros para abandonar su ciega obediencia. De estos últimos hay que descontar aquellos que sobreviven a una Cacería.

Por ello hay escasos Demonios Liberados en el Multiverso. Y, entre ellos, los casos más famosos son los que están al Servicio de Unidad, como Agnaroth. Aun así, existen otros Demonios Liberados que aprovechan los grandes dones que les ha reportado la Esencia para imponer su ley independiente en algún lugar del Multiverso o unirse a otra Entidad Cósmica.

Los Maestros de la Locura

Aquellos Demonios que cuentan con la distinción de ser considerado Maestro de la Locura son los Demonios más poderosos. Este título no suelen compartirlo nunca más de diez Demonios, por mandato de Demencia, que así asegura la competitividad entre sus Hijos. El título se concede en una ceremonia convocada por los Hechiceros Dementes. No obstante, ocurre que algunos de los elegidos no son merecedores del título, lo que fomenta la traición y los retos entre los Demonios.

Un Maestro de la Locura es muchísimo más importante que cualquier Demonio Mayor, y cuenta con ejércitos de Demonios Mayores que comandarán a su vez a legiones enteras de Demonios Menores. Desobedecer una orden suele implicar la muerte inmediata del Demonio que la haya incumplido.

Creación de Personajes

¿Así que deseas ser un SPJ que sirva a Entropía? Bienvenido al bando maléfico, Ser Corrupto. Los pasos para determinar el personaje son diferentes a los empleados normalmente según el Ser Corrupto que seas, así que esta sección procurará dejarte claro todo lo relativo a la creación de uno de los siervos del Ama Negra. Por supuesto, si el DJ quiere realizar alguna modificación en este proceso, para nivelar el nivel de SPJ o por exigencias del guión de su partida, es totalmente libre para hacerlo. Si tu SPJ va a servir a Entropía, entonces se trata de un Ser Corrupto. La naturaleza exacta de este ser se determina conforme a la siguiente tabla:

0) Consulta el tipo de Ser Corrupto que eres según la siguiente tabla:

1d100	Origen
01-45	Demonio Físico
46-50	Hechicero (Mago Corrupto)
51-70	Mutante Inducido por Oscuro
71-85	Host
86-00	Demonio Espiritual

Dependiendo del resultado de esta tirada, puede que tengas que realizar tiradas de características diferentes o consultar en tablas de poderes distintas.

1) Elige una función que represente el Ser Corrupto dentro de la jerarquía de los Oscuros. ¿Es un espía en un emplazamiento de Servidores, recopila información acerca de un mundo para posibilitar una invasión, es parte de las fuerzas de primera línea de Nigalión? Naturalmente, debes tener en cuenta su raza, historial y características. Un Host podría ser perfectamente un político infiltrado en alguna organización gubernamental, pero un Demonio sin Multiformidad y una inteligencia adecuada difícilmente pasaría desapercibido. Puedes anotarla en el apartado de "Profesión".

2) Calcula sus habilidades (generales y de aprendizaje) del mismo modo que en el manual básico *(Ver pág. 165)*, a menos que en alguna de las secciones posteriores se indique lo contrario.

3) Obtén la Perversión (ver más adelante) del Ser Corrupto. Sólo los Demonios pueden sobrepasar el valor 70 –y de hecho es frecuente, consulta la sección– .

4) El EQM del Ser Corrupto es 2/3 del valor de la INT, no el valor completo como se tiene en cuenta normalmente. Nunca podrá ser mayor de 50, aunque el valor indicado así lo fuera. Esto indica el terrible efecto en la mente de los Seres Corruptos del contacto con Entropía.

5) Determina la Voluntad del Ser Corrupto. (tira 1d100, las tiradas válidas se sitúan entre 40 y 100)

6) Determina su Historial, según el proceso normal del manual básico excepto en el caso de los Demonios (para el Historial de los Demonios, consultar más adelante)

7) Escoge la procedencia de tu personaje, tanto el planeta como la Esfera. Será terrestre, terrano, de otra galaxia, de otras Esferas... siempre en concordancia con el Historial. El DJ tiene potestad para permitir un único lugar de origen.

8) Escoge el emplazamiento para tu personaje o grupo de personajes. Diseña con pequeños trazos el lugar donde se encuentran, las comodidades a las que tienen acceso, sus contactos y la tecnología –si la tienen–. Si es un Demonio, es muy probable que se encuentre en la batalla perpetua que es Nigalión, aunque pude que haya sido destinado a algún lugar de perversión en alguna Esfera.

9) Escoge un nombre para tu SPJ. Dependiendo de tu profesión o función, puede que tengas un nombre falso –John Atkins, nombre usado por Roamer en alguna ocasión– o un título adecuado a tu posición –Señor Marchito de la Condena, Hechicero de la Escuela de Tiempo–. En el caso de los Demonios, éstos suelen tener dos: uno que es un título o nombre usual –Baal, por ejemplo– y el aullido gutural al que responden en Nigalión y entre sus compañeros Demonio –Ahl'Gorath, en el caso anterior–.

A continuación veremos punto a punto las modificaciones y el proceso personalizado a seguir en cada tipo de SPJ.

Los Muchos Rostros del Horror

Hechicero

▶ Escoge la Escuela Entrópica del SPJ (se puede optar por no pertenecer a ninguna). Si escoge alguna Escuela, el SPJ deberá hacer una tirada de Magia/2 para ver si en la manipulación de energías tan dañinas ha sufrido algún daño. Si falla la tirada, tira 1d2 veces en la Tabla de Secuelas de Mutantes Inducidos.

▶ Calcula las características del modo habitual (tiradas de menos de 40 se repiten), primando INT y PER.

▶ Calcula su habilidad de Magia: (INT+PER)/2, y la Energía Mágica que pueden dominar: CON + PER + INT. A todos los efectos serán tratados como Magos. Tienen acceso a los conjuros del manual básico y, dependiendo de a la Escuela que sirvan, también podrán escoger los conjuros propios de cada forma de Magia. En caso de que no se haya escogido Escuela, sólo se podrá optar por los Hechizos generales de la Variante Oscura. Consultar los conjuros siguientes y volver al Proceso de Creación de Personajes donde se hubiera dejado.

Variante Oscura de la Magia

Una Variante de la Magia es una forma mucho más específica de la manipulación de la EM, que cuenta con la adhesión del practicante de la Variante a determinados principios, ideas y comportamientos, durante toda la vida en todos los aspectos de la vida del mago. La Variante Oscura, es la correspondiente a los Hechiceros de Entropía, que manipulan libremente la Energía Oscura, la esencia del mal, y sintetiza una nueva EM nacida del dolor, la muerte, la descomposición, la putrefacción, la insania y todos los aspectos depravados del Multiverso. Para practicar la Variante Oscura se necesita Perversión. Si en algún momento se pierde la Perversión, el anteriormente Hechicero no tendrá acceso a sus antiguos conjuros, hasta que vuelva a recuperar la mancha en su espíritu.

Dentro de la gran categoría que es la Variante Oscura, aparecen también otros caminos que se excluyen entre sí. Cuatro de estos senderos se corresponde con una Escuela de Hechiceros; el último es una forma de magia exclusiva de los Hechiceros-Demonio. A continuación presentaremos conjuros básicos de la Variante Oscura, que cualquier Hechicero o Demonio-mago puede aprender, para ir desglosando posteriormente los secretos de cada una de las Escuelas y los Demonios.

El empleo continuado de la Variante Oscura de la Magia (por supuesto, se incluye cualquier conjuro de las Escuelas) puede resultar nocivo para quien tenga un valor de Perversión inferior a 30. El Hechicero tendrá que realizar una tirada de Voluntad cada vez que desee emplear alguno de estos hechizos, con un –10 acumulable por cada nivel después del primero. En caso de fallo, la maldad inherente a esta magia producirá repulsión en el personaje, que no podrá lanzarlo.

Ningún Servidor de Unidad, súbdito de Equidad, tropa de Némesis o mago común puede emplear esta Variante.

🕮 ABRIR PORTAL A NIGALION

Coste por rango 50 EM

El Portal permanece abierto 1d4 turnos o menos si así lo decide el lanzador. Abrir este tipo de Portal es una alteración Mágica detectable muy fácilmente (con Percepción Mágica a Rango 1 ya es posible). No obstante, deberá tener alguna razón poderosa para "invitarse" a un lugar que no es el suyo, o ser un miembro tremendamente conocido y respetado por todos los Seres Corruptos.

En caso de que no haya tal razón hay un 30% de posibilidades de que 1d6 Demonios crucen el umbral dispuestos a aniquilar al/los intruso/s. Los Demonios así "invocados" no pueden ser controlados con el hechizo Controlar Demonio.

Las Ataduras son de una importancia tremenda para una correcta realización de este hechizo: los lugares cerrados regados con sangre, malditos por espíritus, testigos de horrores inconfesables, permiten que el Hechicero utilice toda su habilidad de Magia para Abrir el Portal. En caso contrario, contará con un penalizador a discreción del DJ.

Rango 1	Se necesita un sacrificio masivo de criaturas no Corruptas (mínimo 50) para permitir a Muerte sintonizar con el allegado.
Rango 2	Ofreciendo tortura y sacrificio de 15 criaturas Creadas, el Hechicero recibe el don de llegar a Nigalión.
Rango 3	Sólo con experimentar estados cercanos a la muerte (induciéndose una muerte temporal, parando las constantes vitales de forma controlada durante algún tiempo) el Hechicero se hace digno de abrir un Portal a Nigalión.
Maestría	El Hechicero puede abrir un Portal a Nigalión siempre que lo desee, sin preparación previa.

🕮 CALUMNIA

Coste por rango 60 EM

Este conjuro produce que los que estén en el entorno del blanco se revuelvan irritados contra el objetivo. A niveles bajos, una regañina puede durar meses, a niveles más altos puede provocar enfrentamientos directos.

Una vez lanzado el conjuro, los amigos y familiares del blanco habrán de hacer una tirada de Voluntad o se verán afectados. Ningún ser cósmico sufrirá estos efectos excepto en la Maestría.

Una pifia hace inmune al blanco y allegados a futuros lanzamientos por parte del Hechicero.

Rango 1	Discusiones esporádicas, de escasa importancia. Duración: un día.
Rango 2	Discusiones esporádicas, que suelen acabar en gritos y acusaciones recíprocas. Duración: una semana
Rango 3	Discusiones habituales, que pueden llegar a las manos con facilidad. Duración: tres semanas.
Rango 4	Discusiones continuas, que acaban inevitablemente en confrontación. Duración: dos meses.
Rango 5	Enemigos declarados. Todo vestigio de amistad o amor queda borrado por el odio y el resentimiento. Duración permanente.
Maestría	El conjuro es capaz de afectar a Servidores de Unidad y súbditos de Equidad.

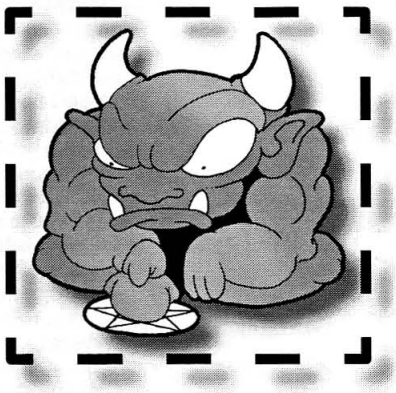
🕮 CONTROLAR DEMONIO

Coste por rango 80 EM

Generalmente sólo los locos o los suicidas emplean el hechizo de Invocar Demonio sin conocer este. Controlar Demonio permite dar órdenes a los Demonios invocados o presentes hasta el límite de su inteligencia. Un Demonio con una inteligencia de 20 no comprenderá una orden compleja como "el primer día del mes de mayo que haga luna llena preséntate ante mí". Normalmente el Demonio suele expresar su confusión arrasando la zona hasta que el hechicero lo controle.

Una pifia hace que el/los Demonios invocados se vuelvan contra el lanzador.

Rango 1	Se puede controlar un Demonio físico Menor.
Rango 2	Se pueden controlar dos Demonios físicos Menores o uno espiritual.
Rango 3	Se puede controlar tres Demonios físicos Menores o dos espirituales.
Rango 4	Se pueden controlar cuatro Demonios físicos Menores y dos espirituales.
Rango 5	Se pueden controlar seis Demonios físicos Menores y cuatro espirituales
Maestría	Se puede controlar un Demonio Mayor.



🕮 DEPRAVAR

Coste por rango 80 EM

Este hechizo permite al lanzador convertir un alma virtuosa en un sirviente de la oscuridad. Dependiendo del rango, la mancha será mayor y tardará menos tiempo en hacer efecto. El blanco se va volviendo retorcido y ruin, y con el tiempo, si no se actúa, su condena será irremediable.

Un Hechicero sólo puede concentrarse en Depravar hasta [Magia/25] objetivos. El blanco puede resistir con una tirada opuesta de Voluntad, restado a la misma la mitad de la habilidad de Magia del lanzador. Ningún objetivo puede tener Voluntad > 70; Depravar falla directamente – incluyendo la Maestría.

Una pifia hace inmune al blanco ante futuros intentos por parte del lanzador.

Rango 1	Tan sólo se pueden sembrar malos deseos en la mente del blanco. No obstante una vez al mes tendrá que superar una tirada de Voluntad o sucumbirá a alguno de ellos. Ejemplos: "tomar prestado" material de un compañero sin auténtica intención de devolverlo, mentir, resentimiento por ofensas leves.
Rango 2	El lanzador puede implantar una idea poco cívica en la mente del blanco, que puede llegar a sorprenderse teniendo ese tipo de pensamientos. Tendrá que superar una tirada de Voluntad una vez al mes para evitar llevar a cabo esta idea. Dos tiradas exitosas seguidas limpian la idea de la mente del afectado. Ejemplos: robar algo deliberadamente, producir lesiones leves por placer.
Rango 3	El lanzador comienza a corromper la psique del blanco. Hay un 30% de posibilidades de que se pierdan 1d10 puntos de EQM. Los pensamientos comienzan a ser calificados como delitos graves o abiertamente inmorales de llevarlos a cabo. La tirada de Voluntad es ahora cada dos semanas. Tres tiradas exitosas consecutivas libran al infortunado de estos efectos: Asesinato premeditado, tortura, infundir miedo por placer de forma persistente.
Rango 4	El blanco comienza a parecerse cada vez menos a su anterior yo. Sus acciones son ya claramente malignas y premeditadas. Sufre una Inversión de Carácter, tal y como se describe en la tabla de secuelas para mutantes inducidos (su nueva Resistencia a Prejuicios será 100 menos la antigua). La tirada de Voluntad se hace cada semana. Se necesitan cuatro tiradas exitosas consecutivas para sobreponerse.
Rango 5	Las acciones son ya tan nefandas que han llamado la atención de los Protectores de Unidad, que lo tienen en su punto de mira, así como de las fuerzas de Equidad en caso de ser excepcionalmente poderoso (a discreción del Director de Juego). La tirada de Voluntad se realiza cada día. Se necesitan cinco tiradas exitosas.
Maestría	No pueden evitarse los efectos del conjuro. Las únicas salidas posibles son la intervención de otro mago o que el Hechicero que usa Depravar muera.

🕮 HERMANO OSCURO

Coste por rango 170 EM

Este hechizo, sumamente difícil de realizar, permite duplicar un ser Creado. El duplicado no tendrá alma, naturalmente y su mente no será más que los impulsos más oscuros y dementes del original. El duplicado es el reflejo oscuro del personaje, aquello que podría llegar a ser si se rindiera al seductor abrazo de la oscuridad interior. La copia tendrá las mismas habilidades, características y poderes que el metahumano del que procede. A primera vista es fácil no distinguirlos, pero un examen más a fondo, el hechizo Percepción Mágica o una exploración psíquica o similar descubrirá el engaño. Biológicamente serán idénticos.

El lanzador requiere un poco de sangre, pelo y una imagen del sujeto a copiar. Esta imagen puede ser una fotografía, un dibujo o un muñeco. El ritual dura cinco meses. El celebrante establecerá un vínculo empático con el blanco sin que este lo perciba, salvo que se emplee el hechizo Percepción Mágica.

A lo largo de este tiempo el celebrante realizará 10 tiradas de Magia, con los siguientes modificadores a la dificultad: –15 alienígenas, –20 Héroes Cósmicos, –30 Dioses, +15 sobrenaturales. Los Demonios no pueden copiarse. Una solo fallo arruina el proceso. Una vez conseguido, el embrión se gestará en un Universo Rasgado de locura hasta que culmine su desarrollo, lo que le llevará un año. La copia poseerá todos los recuerdos y experiencias del original hasta el momento en que la última muestra de pelo o sangre fuera tomada. Por supuesto estará más allá de toda redención y será fiel a su creador. La longevidad de la copia depende del rango del conjuro.

Una pifia la copia tratará de matar a su creador.

Rango 1	La copia tiene una vida de dos años.
Rango 2	Cuatro años.
Rango 3	Ocho años.
Rango 4	La copia es tan longeva como biológicamente sea la especie copiada.
Rango 5	La copia no envejece. No tiene niveles.
Maestría	Se pueden duplicar Demonios Menores.

🕮 INVOCAR DEMONIO

Coste por rango 90 EM

Este conjuro permite convocar la presencia de uno o más Demonios. Si el Hechicero no posee Perversión >50%, los Demonios se volverán contra él a menos que use Controlar Demonio. Un valor superior de Perversión asegura su supervivencia, aunque no que los Demonios obedezcan sus órdenes. Este conjuro no abre un Portal a Nigalión sino la llamada se realiza en un área de 100 x Nivel del Hechicero Km a la redonda. Si no hay ningún Demonio que reciba el mensaje, no tendrá éxito. Los Demonios llegarán según los medios disponibles a su alcance.

El espacio entre cada invocación ha de ser de 1 día x rango usado en la anterior convocación.

Rango 1	El Hechicero puede convocar un Demonio Menor, que nunca será espiritual.
Rango 2	Dos Demonios físicos Menores o uno espiritual.
Rango 3	Tres Demonios físicos Menores o dos espirituales.
Rango 4	Cuatro Demonios físicos Menores y dos espirituales.
Rango 5	Seis Demonios físicos Menores y cuatro espirituales.
Maestría	El invocador puede llamar a un Demonio Mayor.

🕮 PESADILLAS

Coste por rango 75 EM

Mediante este conjuro, el Hechicero fuerza su propia psique invocando pequeñas criaturas traviesas similares a duendes. Estos diablillos son sumamente traviesos y gustan de gastar "bromas" que fácilmente pueden costar la vida al que las sufre. Características: FUE 40, AGI 60, PER 70, CON 30, INT 45, 15 PVs. Tienen unas pequeñas alas que les permiten Volar (Rango Medio), garras afiladas como cuchillos y una curiosidad morbosa e insana. Suponer para tareas sencillas una habilidad de 20%.

Rango 1	Se pueden invocar 1d10 Pesadillas.
Rango 2	Se pueden invocar 2d10 Pesadillas.
Rango 3	Se pueden invocar 3d10 Pesadillas.
Rango 4	Se pueden invocar 4d10 Pesadillas.
Rango 5	Se pueden invocar 1d100 pesadillas.
Maestría	Se pueden invocar 1d100 + 100 pesadillas.

🕮 SEMBRAR SEMILLA DE MALDAD

Coste por rango 100 EM

Rango 1	El blanco se convierte en una batería andante de emociones negativas. Aplica un –30 (no es acumulable a otros penalizadores; si hay uno superior se aplicará éste) a todas las acciones de los seres sin Perversión en un área de 3 x nivel del Hechicero metros a la redonda. Además, puede absorber 10 PVs de un objetivo (una vez por víctima), aumentando su Perversión en un 5%.
Maestría	Cuando el Hechicero ha acumulado suficiente maldad (Perversión > 60%), y realiza este hechizo, muere liberando estas energías en forma de ente físico. Este monstruo no tiene mente propia y no es mas que el resentimiento del personaje y su odio por todo lo vivo. El monstruo tardará 1d4 asaltos en generarse completamente. El Hechicero acaba de convertirse en un Demonio Físico (generarlo normalmente; nunca puede Liberarse), manteniendo su habilidad para realizar Magia. Su nuevo valor de Perversión se calculará según las reglas para Demonios. Conservará sus recuerdos, pero sus características mutarán por el proceso corriente. Este extraño sacrifico–comunión es la única forma que hay para volverse Demonio por propia voluntad.

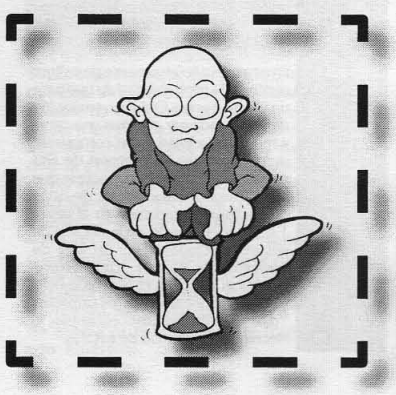
Escuela del Tiempo

🕮 VIAJAR EN EL TIEMPO

Coste por rango 150 EM

Es una ampliación de Abrir Portales a nivel 5, y se necesita Maestría sobre este conjuro para aprenderlo convenientemente. Para magos no afiliados a una facción Cósmica son necesarios todos los conjuros básicos al máximo rango para aprender Viajar en el tiempo. Conocen este conjuro los seguidores de la Escuela del Tiempo, algunos magos de Orden y los cronoides, aunque existe la posibilidad de que su poder sea aún mayor.

Rango 1	Se viaja en el tiempo con una tirada Difícil de Magia. Puede volverse atrás un número de años igual al nivel del mago. No se puede interaccionar con el medio, sólo mirar y escuchar. El mago NO es visible en la historia pero puede intuirse su localización (Percepción Mágica). Estancia máxima en el pasado 1d10 horas. Sólo puede ir el Mago.
Rango 2	Tirada Normal de Magia para el rango 1, Difícil para los efectos del rango 2. Máximo nº de años de vuelta atrás: 10 X nivel del mago. Máximo nº de *meses* hacia el futuro: nivel del mago. No se puede interaccionar. Estancia máxima 1d20 horas. Sólo puede ir el Mago.
Rango 3	Tirada Normal de Magia para rangos anteriores, Difícil para los efectos del rango 3. Máximo nº de años de vuelta atrás: 100 X nivel del mago. Máximo nº de años hacia el futuro: nivel del mago. Puede interaccionarse en el pasado, aunque no deberían permitirse excesos. Al igual que material (para poder interactuar), el mago ahora sí es visible. Los objetos que se sustraigan del tiempo pasado o personas llevadas hacia el futuro serán devueltos a él en 1d20 días. Estancia máxima 1d10 días. 1d4 SPJs.
Rango 4	Tirada Normal de Magia para todos los rangos. Máximo nº de años de vuelta atrás: 1000 X nivel del mago. Máximo nº de años hacia el futuro: 10 x nivel del mago. Si se intenta interaccionar con el futuro surgirá algún problema cósmico (Tira en la Tabla de Eventos Extraordinarios Cósmicos, sección de Perturbaciones). Estancia máxima pasado 1d10 meses. Estancia máxima futuro 1d20 horas. 1d6 SPJs. Los objetos sustraídos o personas sacadas de su era pueden quedarse permanentemente en el tiempo en el que se encuentre el Mago si este gasta EM para su mantenimiento: 50 EM base por año, modificable por tamaño y condiciones mágicas.
Maestría	Poseído por Tempus y los cronoides. El tiempo es relativo... 1d10 SPJs. Los objetos y personas del pasado o futuro se quedan permanentemente en su nuevo tiempo. Los Portales Temporales surgidos espontáneamente suelen tener este rango directamente.



🕮 DESTEJER TIEMPO

Coste por rango 100 EM

Este conjuro permite al lanzador alterar las leyes que rigen el tiempo en una zona reducida. Los efectos serán siempre temporales y su importancia dependerá del rango del hechizo. Este conjuro altera gravemente la percepción de todo aquel que se encuentre en la zona afectada y puede resultar sumamente peligroso para sus funciones fisiológicas en los rangos más elevados (imagina que se produce nada más que un latido de corazón cada cuatro minutos...)

Rango 1	La zona afectada se extiende dos metros en todas direcciones a partir del lanzador. Las tiradas de PER tienen un penalizador de –20. La parada del hechicero aumenta en +10 al ser el único capaz de comprender las fluctuaciones temporales que se producen en la "burbuja" lo que le permite adelantarse a sus adversarios. Duración 1d6 asaltos.
Rango 2	La zona afectada se extiende dos metros en todas direcciones a partir del lanzador. Las tiradas de PER tienen un penalizador de –30 y la parada aumenta en un +20. Duración 1d6 asaltos.
Rango 3	La burbuja aumenta hasta los cuatro metros y las leyes de la física comienzan a carecer de sentido realmente: Las balas o los puñetazos tardan minutos enteros en llegar a su blanco y el hechicero es capaz de moverse en centésimas de segundo de un sitio a otro de la burbuja. El Hechicero goza de Supervelocidad equivalente a AGI de 140 siempre que se encuentre dentro de la burbuja. Los que no sean el Hechicero tienen un penalizador de –35 a TODAS las acciones. Duración 1d10 asaltos.
Rango 4	Idéntico al anterior con la excepción de que los asaltantes han de realizar una tirada de 1d100. Tienen un 15% de sufrir un colapso de algún tipo a discreción del DJ (ataques al corazón, fallo del sistema nervioso...). La SuperVelocidad es equivalente a la de AGI 160. Duración 1d10 asaltos.
Maestría	Idéntico al anterior pero la burbuja se extiende diez metros y la Agilidad se considera 200. Las probabilidades de colapso aumentan a 35%. Duración 1d6 turnos.

Escuela de Hechiceros Dementes

🕮 DIVINA LOCURA

Coste por rango 80 EM

Dicen que la locura es contagiosa. Este hechizo viene a confirmarlo. El lanzador puede provocar un número de trastornos variable, dependiendo del nivel. Estos trastornos son determinados en la Tabla de Trastornos y pueden ser curados de forma convencional.

Rango 1	Un trastorno. *Duración* un mes.
Rango 2	Dos trastornos. *Duración* tres meses.
Rango 3	Tres trastornos. *Duración* seis meses.
Rango 4	Cuatro trastornos. *Duración* un año.
Rango 5	Cinco trastornos. *Duración* permanente o hasta que sea curado con los métodos adecuados.
Maestría	El blanco gana cuatro trastornos más los que tuviera el lanzador.

🕮 HORROR ANDANTE

Coste por rango 95 EM

Este conjuro permite al lanzador convertirse en un corto espacio de tiempo en una criatura monstruosa. El Hechicero puede rehacer sus características de la misma forma que en el rango 2 de Metamorfosis Oscura, y contará además con el poder demoníaco Ataques a rango variable (es decir la naturaleza y daño de los ataques habrá de determinarse cada vez que se emplee el conjuro, aunque nunca podrá ser de rango Cósmico) además de Apéndices (+1d4) y sus formas extrañas y repulsivas. El Hechicero sólo podrá realizar otros conjuros a partir del rango 3.

En caso de pifia, el lanzador no será inmune a las sustancias segregadas en esta forma, como es lo habitual. Cada vez que realice un ataque, recibirá una tercera parte del impacto provocado en su enemigo.

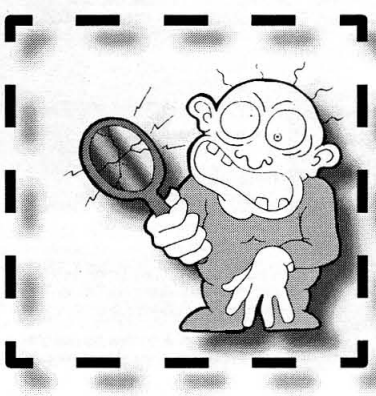
Rango 1	Se puede mantener la forma 1d4 asaltos.
Rango 2	Se puede mantener la forma 1d10 asaltos.
Rango 3	Se puede mantener la forma 5 + 1d10 asaltos.
Rango 4	Se puede mantener la forma 10 + 1d10 asaltos.
Rango 5	Se puede mantener la forma 15 + 1d10 asaltos.
Maestría	La forma puede ser mantenida todo el tiempo que se desee.

🕮 ROMPER EL ESPEJO

Coste por rango 120 EM

Rango 1	Este devastador hechizo permite al lanzador inundar la mente de 1d10 desdichados con imágenes dantescas de un Universo Rasgado donde la locura en su estado más primigenio manda. Los detalles de las imágenes siempre estarán relacionados con los trastornos del lanzador y dependen del criterio del DJ. Puede inducir a alguien a entrar en un Estado Alterado y sufrirán un penalizador de –10% a todas sus acciones; de no superar una tirada de Voluntad, todos los objetivos perderán 1d10 puntos de EQM.
Maestría	Los blancos son trasladados físicamente a una Realidad Periférica en compañía del lanzador. En esta realidad el Hechicero es lo más parecido a un Dios: sube todos sus conjuros a máximo rango (no hasta Maestría); aquellos que ya estuvieran al máximo suben hasta Maestría. Las víctimas se verán inmersos en una pesadilla infernal, con pocas posibilidades de sobrevivir. En cualquier caso la salida de este reino de horror no debe ser fácil y pasa por la destrucción del hechicero o por su propio consentimiento. La Realidad Periférica dura 1d4 días de tiempo terrestre. El DJ debe hacer de este conjuro un uso responsable, así como limitar a un SPJ que abuse de él. Después de todo, esta Realidad Periférica es muy fácilmente localizable por seres cósmicos…

Una pifia la forma astral del lanzador queda atrapada en el reino, siendo devorado por su propia locura durante 1d12 días. Si esto consume al hechicero o le fortalece no puede saberse a ciencia cierta.



Escuela del Perverso Azar

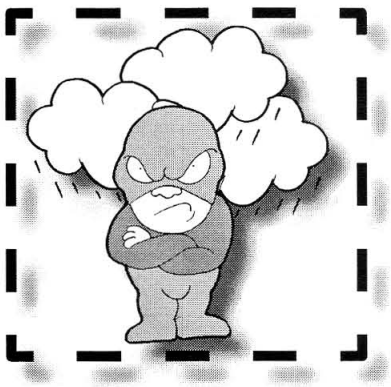
🕮 CREAR PROBABILIDAD NEGRA

Coste por rango 90 EM

Un Hechicero que utiliza este conjuro es capaz de manipular las leyes normales que rigen un universo para que el resultado más negativo sea el que acontezca. Todas las probabilidades que se creen con este conjuro tienen que tener una orientación oscura: herir, torturar, enfermar, provocar miedo... No se puede realizar este conjuro en más de una ocasión sobre el mismo objetivo o con la misma intención.

IMPORTANTE: un mal uso de este conjuro hace virtualmente imparable a un Hechicero. El DJ debe describir bien los lugares de juego, y tener pensados los posibles riesgos que pueda haber en las localizaciones donde se jueguen sus aventuras. De este modo, en una construcción reciente con medidas de alta seguridad sería imposible que se cometiese una aberración sin que fuese detectada por una cámara; por el contrario, si el edificio no es tan nuevo y sus guardias hace tiempo que decidieron tomarse la vida con tranquilidad... Además, se supone que las posibilidades creadas son las que tienen que generar algún resultado maligno; cuando se especifica que debe haber víctimas, se entiende que deben sufrir los efectos negativos esperados por el Hechicero. Si llega un Demonio y masacra a los infortunados cuando el Hechicero pretendía que el cable eléctrico semipelado los electrificara, el mago deberá prepararse para el ansia destructiva de su creación.

Rango 1	Aquellos actos con un alto factor de riesgo como un ensayo de un arma experimental, la mezcla exacta de dos compuestos químicos para evitar una explosión, cortar el cable exacto de una bomba, etc. tienen un 60% de posibilidades de salir mal. Generalmente se considerarán de alto riesgo todas las acciones de las que dependa la vida o la muerte de algún ser Creado. Acertar en la tirada no significa que todas las personas hayan de morir; el DJ ajustará el resultado convenientemente –aunque si se trata de un crítico debería ser lo más nefasto posible–. Si la tirada de Magia fue exitosa, debe haber víctimas en los próximos 1d10 asaltos. En caso contrario, la Probabilidad Negra se cobra su precio: el Hechicero pierde 1/3 de sus PVs.
Rango 2	Concentrándose, el Hechicero puede declarar que va a tratar de arruinar deliberadamente una acción de un objetivo. Escoge dos números entre el 1 y el 98; en la próxima tirada del objetivo, si saca alguno de los dos, se considerará Pifia, no importa si la acción hubiese tenido éxito o no. (Generalmente se escogen 96 y 97, pero perfectamente podría decirse un 46 o un 23).
Rango 3	Sucesos con cierto factor de riesgo como un entrenamiento con espadas, viaje a algún lugar con enfermedades de alto porcentaje de contagio, el resultado de un juego de azar donde se ha apostado algo valioso (si se ha apostado la vida también se trata con este Rango), etc. tienen un 50% de probabilidades para que ocurra el resultado negativo. No tiene por qué haber víctimas.
Rango 4	En un suceso teóricamente sin peligro aumenta la probabilidad de que pase un efecto nocivo. Quizá una máquina deja de funcionar al tomar una curva a muy alta velocidad; un compuesto químico en un laboratorio de alta seguridad se ve vertido... (nótese que si no fuera un laboratorio de estas prestaciones estaríamos en el rango 1 ó 3, dependiendo de la eficacia de sus instalaciones). Hay un 40% de posibilidades de que ocurra alguna desgracia. Si el conjuro ha tenido éxito, debe haber víctimas en los próximos 1d10 asaltos. En caso contrario, el Hechicero pierde 1/3 de sus PVs.
Maestría	Se escogen dos de las siguientes mejoras sobre los rangos anteriores: no se pierden PVs aunque no haya víctimas; se añade un 15% a la probabilidad de que algo acontezca mal en cualquier rango; se colocan cuatro números a elección en lugar de dos para las Pifias (ver Rango 2); añadir +10% a las probabilidades de que haya Eventos Extraordinarios en sucesos donde se encuentre el Hechicero o añadir un +15% a la Iniciativa de los seres Corruptos que estén cerca del Hechicero cuando realice el conjuro. Con Maestría sólo se ganan dos a elección, que quedan fijas y no pueden cambiarse. Ni siquiera se consigue el perfecto dominio de Probabilidad Negra con Maestría, pues significaría controlar lo incontrolable: el azar.



🕮 INDUCIR REITERACIÓN

Coste por rango 70 EM

El manipulador del azar trata de que su víctima realice sus actos más comunes sin conocerle directamente, mediante una sutil manipulación sólo detectable por medios mágicos. El Hechicero trata de sintonizar la mente de su objetivo con las pautas que se encuentran en la superficie de su personalidad o los pensamientos sobre los que se trabaja en el momento de esta manipulación; de esta forma, el mago consigue que esa persona desarrolle sus comportamientos habituales durante algún tiempo –independientemente del lugar donde se encuentre–, o incluso repetir un mismo pensamiento que había ocupado en ese preciso instante la mente de la víctima durante ese tiempo. Si un Hechicero Induce Reiteración sobre un hombre que tiene la manía/costumbre de golpear fuertemente a la pared de su casa cuando se encuentra enfadado, es posible que se pase golpeando una pared durante los próximos minutos, aunque desconozca exactamente el motivo. Inducir Reiteración no afecta a seres con Voluntad > 60, ni tampoco a Servidores de Unidad, Seres Corruptos o peones de Equidad o Némesis.

Combinado con algún otro conjuro Entrópico, como Depravar, el Hechicero puede insertar sentimientos malignos muy nimios en la psique de algún ser para al Inducir Reiteración, mantenerlos durante algún tiempo después…

Rango 1	El pensamiento o costumbre que ocupe la mayor parte de la psique de la víctima se mantiene o aflora un comportamiento durante los próximos 1d10 minutos. En caso de que sea una costumbre, ésta se realizará si el lugar o circunstancias son las habituales para el objetivo. Ejemplo de pensamientos: alguien se encuentra chillando a su mujer cuando descubre que hace rato que debería haber parado; un estudiante obsesionado con mujeres se sumerge en sus pensamientos… al despertar, descubre que la clase ha terminado hace 5 minutos. Ejemplo de costumbre: Miguel, al llegar a casa, suele quitarse los zapatos. Tras 3 minutos descubre que ha estado poniéndose y quitándose los zapatos durante ese tiempo.

Rango 2	Se puede seleccionar un acto reciente que se haya repetido con frecuencia durante las últimas 1d4 h, sacando al acto de su contexto para que el sujeto lo repita durante los próximos 5 + 1d10 minutos. Ejemplo: en las dos horas pasadas, Germán estuvo limpiando las copas de su bar; sus compañeros de trabajo se ríen cuando comienza a agitar sus brazos como si limpiara vasos, pero empiezan a preocuparse tras seis minutos agitando los brazos...
Rango 3	Se puede seleccionar un acto cualquiera para incitar a la víctima a realizarlo, siempre que este acto esté relacionado de alguna forma con las circunstancias o condiciones lógicas. No se puede forzar a nadie a ir en contra de otras personas o a realizar actos amorales. El acto durará 15 + 3d10 minutos, pero se puede inducir a la víctima la necesidad de que lo repita (en menos tiempo, claro está) durante los próximos 1d4 meses. Ejemplo: un cansado trabajador *pasa cerca del WC* –condición– de su oficina, cuando descubre que verdaderamente tiene ganas de entrar, pasando 25 minutos dentro. Su jefe se pregunta a los tres meses por qué ha cogido la costumbre de utilizar el servicio de su oficina en lugar del de su casa. Las condiciones deben ser lo suficientemente sugerentes: si un ex-bebedor ve un bar, entrará –aunque el DJ puede exigir tiradas de Voluntad para ver si bebe o no–, pero si un padre trabajador fiel a su esposa pasa cerca de mujeres de la calle es imposible que se pare a considerarlo.
Maestría	El comportamiento puede repetirse durante 1 año. El objetivo acabará considerando la costumbre como suya propia, racionalizando el proceso. Se pueden alterar gravemente los patrones de comportamiento.

NOTA: un uso combinado del Depravar haría que esa misma persona si pudiese traicionar la confianza de su esposa, y, de implantar negras ideas en la psique de dicho trabajador, entonces este conjuro sí podría acabar convirtiendo sus visitas ocasionales en una necesidad constante.

🕮 INFERENCIA TURBIA

Coste por rango 50 EM

Mediante este conjuro, un Hechicero puede analizar la aparente ilógica o falta de relación en actos de azar, descubriendo los patrones cósmicos o mágicos que impulsan dichos actos. Si en el suceso no había intervención alguna de fuerzas poco normales (Poderes de metahumanos, Magia, Espíritus...) el Hechicero no encontrará nada; este conjuro sólo funciona con las mencionadas condiciones. El Hechicero debe pasar estudiando un fenómeno –sin interrupción alguna– 1d10 x Rango minutos; en el caso de Maestría, se contarán 1d10 x 5 minutos. El Mago no recordará exactamente cómo ha llegado a la conclusión, puesto que su mente durante estos minutos es un torrente de imágenes y pensamientos desbocados.

Además, este conjuro lo que da es la *seguridad* de que hay algo más o menos importante relacionado con un hecho, pero no explica el *por qué* ni *qué* es ese algo.

Rango 1	El Hechicero requiere que el fenómeno a estudiar haya pasado casi inmediatamente antes de que comience su análisis. Se debe trabajar sobre pruebas materiales, y lugares muy concretos. Así, si un hombre dice haber sido objeto de una posesión hace 2 minutos, y el Hechicero ha podido contemplarlo, dentro de un rato éste podrá saber la realidad de lo que ocurrió.
Rango 2	Se tiene una confirmación exacta sobre la veracidad de habladurías y chismorreos sobre casas encantadas, monstruos marinos, etc. En general, cualquier leyenda o historia conocida revela su parte de verdad cuando el Hechicero se encuentra en el lugar de los hechos. Así, un Hechicero podría confirmar que una casa está verdaderamente encantada; que un hombre es objeto de una posesión, etc. incluso cuando él no haya presenciado estos hechos.
Rango 3	Se puede trabajar ahora a un nivel mucho menor; pequeños actos caóticos que pasan imperceptibles para la mayoría de la gente se vuelven claros para el Hechicero. Si todo el mundo se resbala en una esquina de un cruce de carreteras algo solitario, es sin duda por la acción del espíritu burlón que les impulsa.
Rango 4	Pueden estudiarse los recuerdos de alguien que haya quedado traumatizado por algún suceso (pérdida de EQM o haber entrado en un Estado Alterado), y revelar así la posible intervención de poderes más allá de los mortales. Por ejemplo, los aullidos de desesperación de alguien en un manicomio pueden llevar implícitos su recuerdo de cómo un Beligerante Sangriento machacó al resto de su familia(*).
Rango 5	Se pueden estudiar fenómenos a cualquier escala, sin haberlos presenciado. Un temblor en Japón podría ser en realidad el intento de un Demonio-dragón por liberarse. Una estrella fugaz en el cielo podría ser la estela de un Héroe Cósmico.
Maestría	Aunque se sigue sin poder desentrañar cuáles son los planes de los seres relacionados con un suceso, la gran experiencia del Hechicero con estos fenómenos le permite conocer el grado de importancia de los sucesos, el grado de relación de los sujetos que conozca con estos sucesos, y las posibilidades de éxito de lo que quiera que vaya a ocurrir. *Por ejemplo*, un Hechicero podría descubrir a través del estudio de los restos de una batalla que ésta no es más que una mera distracción, en la que murieron varios Demonios Mayores, y que la distracción oculta una operación a escala planetaria.

(*)IMPORTANTE: un Demonio, Ser Corrupto o soldado de Némesis no puede ser el sujeto de estudio, aunque sí puede haber participado en el fenómeno que causó el trauma.

🕮 SELECCIÓN CAÓTICA

Coste por rango 40 EM

Este conjuro ayuda a crear una pequeña disrupción en el espacio-tiempo, permitiendo al Hechicero utilizar la propia esencia de Caos en su beneficio o en el de otros. El control sobre el propio azar le es permitido hasta un determinado nivel; de esta forma, el mago puede permitir que él o incluso otros seres realicen mejor sus acciones, o empeorar las capacidades de alguien.

Sólo puede realizarse con Habilidades de porcentaje igual o inferior a 65%. El mago debe actuar por delante de quien realiza la acción afectada para poder manipularla. En los niveles bajos (Rangos 1 a 3), el Hechicero debe saber o al menos intuir lo que va a realizar su compañero o enemigo para poder afectarle. En estos casos, si la elección del Hechicero no concuerda con la acción de su objetivo, el intento falla directamente.

Cada vez que un Hechicero pretenda disminuir o aumentar una acción, deberá volver a tirar su valor de Magia, incluyendo los casos en los que se repita exactamente la misma acción posteriormente. No se puede afectar a la Habilidad de Magia ni al EQM de esta forma (excepto con Maestría).

Rango 1	Se puede sumar o restar un 5% a una tirada. Debe declararse antes de realizarla.
Rango 2	Se puede añadir o substraer un 10% a una tirada. Debe declararse previamente.
Rango 3	El porcentaje es ahora de un 15%.
Rango 4	El Hechicero puede alterar el valor de una Habilidad hasta en un 20%.
Rango 5	El porcentaje es de 30%. Puede declararse después de la tirada siempre que al mago le queden acciones.
Maestría	Aquellos Magos considerados inferiores por el Hechicero (los que cuentan con un valor de Magia inferior al 35%) pueden sufrir las mismas alteraciones anteriores, e incluso disparar "accidentalmente" alguno de sus conjuros...

Escuela del Ajuste

Esta magia, para la fortuna de los seres Creados, es empática, lo cual puede incrementar enormemente su dificultad. Requiere que el lanzador del hechizo conozca el nombre del blanco (si tiene varios basta con conocer uno) y tener algún objeto del blanco o una parte suya. Por ejemplo para lanzar Plaga de Corrupción hace falta pronunciar una maldición y tocar al desdichado que recibe el hechizo. Por el contrario para emplear Tempestad de Muerte basta con arrojar un poco de tierra del lugar al aire.

🕮 ENVEVENAR

Coste por rango 70 EM

Este conjuro requiere un muñeco que represente al blanco y una muestra de sangre. En caso de éxito los órganos internos del blanco empiezan a segregar veneno. Los efectos exactos de la sustancia segregada dependen del rango.

Rango 1	El veneno es Muy Débil.
Rango 2	Veneno Débil.
Rango 3	Veneno Normal.
Rango 4	Veneno Fuerte.
Rango 5	Veneno Muy Fuerte.
Maestría	Veneno Maestro: 35 PVs/asalto, -35% Mod. Actividad, Curación Mágica, Inmunidad CON > 200.

🕮 LACRA

Coste por rango 80 EM

Este conjuro requiere una muestra de sudor de la víctima. El lanzador convierte el sudor del blanco en una sustancia negra y viscosa que intentará estrangular al SPJ, con los efectos especificados en cada rango. En caso de pifia la sustancia sumará +30 a las características del personaje durante 1d10 asaltos.

Rango 1	El conjuro tarda 1d4 asaltos en comenzar a actuar, una vez convocada desaparecerá en cuatro minutos. Las características se ven reducidas en 10 puntos.
Rango 2	El conjuro tarda 1d4 asaltos en comenzar a actuar, una vez convocada desaparecerá en ocho minutos. –15 a las características.
Rango 3	El conjuro tarda 1d4-1 asaltos en comenzar a actuar, una vez convocada desaparecerá en doce minutos. Las características se ven reducidas a 2/3 de su valor.
Rango 4	El conjuro actúa en dos asaltos, una vez convocada desaparecerá en media hora. Las características se reducen a 2/3 de su valor.
Rango 5	El conjuro actúa de forma inmediata, tarda una hora en desaparecer. Se reducen a la mitad las características.
Maestría	El conjuro tiene los mismos efectos que el rango anterior, pero hace 1d20 puntos de daño por asalto.

MARCHITAR VIDA

Coste por rango 80 EM

Este conjuro permite al lanzador convertir al blanco en un no-muerto, o un ser muy similar. A rangos bajos el organismo parece verse afectado por una enfermedad que ralentiza las funciones metabólicas y deteriora los órganos internos. A rangos más elevados el desdichado se ve atrapado en un cuerpo inerte que se cae a pedazos. Es necesario que el lanzador tenga en su poder un objeto personal del blanco, así como una muestra de cabello, sangre y un par de lágrimas, elementos que pueden ser difíciles de conseguir. El deterioro celular sufrido depende del rango. Sólo se puede lanzar sobre una persona al tiempo. Los androides son, naturalmente inmunes, pero no los sintéticos. En general, cualquier criatura orgánica se puede ver afectada.

Rango 1	Los efectos comienzan a sentirse una semana tras el lanzamiento. Los síntomas son similares a una anemia, el tono muscular pierde consistencia y se produce un deterioro en la capacidad cardiovascular. El blanco pierde un 15% de su AGI, CON y FUE, al igual que otro tanto de sus PV.
Rango 2	Los efectos comienzan a sentirse una semana tras el lanzamiento. Los síntomas son los de una anemia aguda. La víctima comenzará a sentirse agotado al realizar tareas relativamente simples, como subir las escaleras o cargar con las maletas. El blanco pierde un 30% de su AGI, CON y FUE, al igual que otro tanto de sus PV.
Rango 3	Los efectos tardan tres días en aparecer y son muy preocupantes. Los huesos comienzan un proceso de descalcificación, los órganos internos no pueden mantener la actividad metabólica normal y amenazan con colapsarse en caso de ser sometidos a estrés. Existe un 20% de posibilidades de paro cardíaco en caso de fallar una tirada de CON, FUE o AGI. El blanco pierde un 40% en las CAR antes enunciadas así como en sus PV.
Rango 4	Los efectos tardan dos días en aparecer. El objetivo apenas puede hacer más que quedarse postrado en cama. Acciones como incorporarse o proceder a vestirse sin ayuda son una odisea. El blanco pierde un 50% en las CAR antes enunciadas y sus PV. Además la probabilidad de sufrir un paro cardíaco aumenta hasta un 35%.
Rango 5	Los efectos tardan tres horas en aparecer. El cuerpo literalmente se pudre, como si el afectado se encontrara por una variante especialmente agresiva de lepra o similar. El blanco es incapaz de comunicarse por medios convencionales, requiriendo medios telepáticos o similares. Además está en todo momento consciente, soportando la agonía y el dolor que supone. Las reducciones a las CAR y PV permanecen idénticas a las del rango anterior, pero el blanco sufrirá la perdida de 1d20 PV cada día.
Maestría	Con los mismos efectos que el rango anterior, pero puede afectarse a 1d6 blancos, siempre que se disponga de los ingredientes para realizar el conjuro.

TEMPESTAD DE MUERTE

Coste por rango 95 EM

Este conjuro permite invocar una tempestad fétida portadora de enfermedades. El alcance de la tormenta, su duración y lo letal de las enfermedades depende del rango.
Este conjuro tarda una hora por rango en prepararse. Además requiere un puñado de tierra de la zona donde se quiera desatar el mal así como la presencia en el lugar del lanzador. No se puede hacer a distancia. Aunque los modificadores a las características desaparecen cuando la tormenta se disipa, la pérdida de PVs permanece.

Rango 1	La tormenta dura diez minutos y provoca una enfermedad débil: –10 a CON, FUE, AGI. Radio de 100 metros.
Rango 2	La tormenta dura una hora y provoca una enfermedad media: –20 a las mismas características. Radio de 600 metros.
Rango 3	La tormenta dura cuatro horas y provoca una enfermedad seria: –20 a las mismas características, –10 PVs/hora. Radio de un kilómetro.
Rango 4	La Tormenta dura un día y provoca una enfermedad grave: –30 a las mismas características, –20 PVs/hora. Radio de 2 kilómetros.
Rango 5	La tormenta dura un día y provoca una enfermedad muy grave: –30 a las mismas CAR, –30 PVs/hora. Radio de 5 kilómetros.
Maestría	La tormenta dura una semana. El radio de la tormenta es de diez kilómetros, con los efectos antes descritos.

Variante Demoníaca

En lo referente a esta Variante de la Magia, tanto el cuerpo como el espíritu de los Demonios funcionan como una especie de dinamo. Canalizan a través de ellos mismos la esencia de Nigalión, dándose forma. Esta energía sólo puede ser empleada por los Demonios.
Los hechizos alimentados por esta energía se realizan a un nivel instintivo antes que lógico. Los Demonios no suelen pararse a meditar complicadas fórmulas cabalísticas. Simplemente lanzan los conjuros. Esta magia no requiere inteligencia, característica poco común en los Demonios. La Magia Demoníaca es a los Demonios-Hechiceros algo tan natural como respirar para el resto de los mortales.

CRISÁLIDA

Coste por rango 70 EM

Este conjuro envuelve al Demonio en una Crisálida opaca le que aísla y protege del mundo exterior. La Crisálida es completamente hermética y está rellena de fluidos amnióticos que facilitan la regeneración del tejido celular. Es capaz de soportar temperaturas extremas así como el rigor del vacío espacial. El Demonio en su interior es capaz de percibir el entorno inmediato gracias al despliegue de una multitud de zarcillos que funcionan a modo de radar. Estos zarcillos son sumamente sensibles (PER 100) ante la composición atmosférica, el calor corporal o el movimiento y la vibración. Asimismo dispone de un sistema natural de defensa basado en secreción de ácido (como el poder Ataque de Ácido a rango Medio). Los zarcillos igualmente pueden ser empleados para atrapar al atacante.
La Crisálida permanece activa hasta que es destruida o el Demonio de su interior la hace eclosionar. Los PV, daño absorbido, rango del ácido u FUE de los zarcillos depende del rango.
En caso de pifia el Demonio queda atrapado en su interior durante 1d20 días.

Rango 1	100 PV, daño absorbido 50, FUE de los zarcillos 80, sin ácido. PV recuperados por hora CON/2
Rango 2	125 PV, daño absorbido 75, FUE de los zarcillos 100, ácido rango bajo. PV recuperados por hora CON –40.
Rango 3	160 PV, daño absorbido 105, FUE de los zarcillos 120, ácido rango medio. PV recuperados por hora CON –30.
Rango 4	190 PV, daño absorbido 130, FUE de los zarcillos 145, ácido rango elevado. PV recuperados por hora CON –20
Rango 5	220 PV, daño absorbido 160, Fue de los zarcillos 160, ácido rango alto. PV recuperados por hora CON –10.
Maestría	PV 300, daño absorbido 200, FUE de los zarcillos 200, ácido rango alto. PV recuperados por hora CON –5.

INYECTAR CAOS

Coste por rango 80 EM

Este conjuro permite al Demonio alterar las características del blanco. El estrés producido por el continuo flujo y reflujo del objetivo puede conducirle a la muerte. El cuerpo requiere de un espacio de tiempo variable para recuperarse del trauma que se produce en el organismo. Durante este periodo todas las acciones tendrán una penalización de –15 %.
El blanco tendrá que efectuar una tirada con su nueva CON, si falla sufrirá 10 + 1d20 PVs no absorbibles. Si fracasa, caerá en coma.
El número de puntos indicado es el total a añadir/restar entre las seis características (FUE, CON, AGI, INT, PER, APA), distribuidos de la forma que desee el Demonio. No se pueden alterar más puntos del máximo de cada rango, incluso aunque se realice la tirada varias veces sobre el mismo objetivo. Se pueden aumentar siempre que no se exceda el valor de 140. En caso de que se reduzcan por debajo de cero el blanco cae en coma, durando este estado hasta que el Director de Juego lo determine.
Una pifia, el conjuro tendrá un efecto contrario al deseado.
No se puede afectar a Dioses, Exentos, Wardjan o Maestros de la Locura.

Rango 1	Las CAR varían en 1d20 puntos. El blanco tarda 1d3 asaltos en recuperarse.
Rango 2	Las CAR varían en 1d20+20 puntos. El blanco tarda 1d3 asaltos en recuperarse.
Rango 3	Las CAR varían en 1d20+30 puntos. El blanco tarda 1d6–1 asaltos en recuperarse. Mínimo uno.
Rango 4	Las CAR varían en 1d20+40 puntos. El blanco tarda 1d6+1 asaltos en recuperarse.
Rango 5	Las CAR varían en 1d20+50 puntos. El Blanco tarda 1d6+1 asaltos en recuperarse.
Maestría	Las CAR varían en 1d100. El blanco tarda 1d6+4 asaltos en recuperarse.

LIBERAR RETOÑOS

Coste por rango 60 EM

Este conjuro permite al Demonio generar un número de criaturas variable, según el rango, semi-inteligentes que mantienen con él una unión empática. Igualmente podrá compartir con ellas 1d4 sentidos, que deberán determinarse cada vez que se lance el conjuro. Estos Retoños son ideales para tareas de espionaje o como guardaespaldas. Su APA será de 1d10 y su INT jamás podrá superar 30. El número de Retoños así como sus características dependen del rango. Cada característica se determina de forma individual.

Rango 1	Se puede generar un Retoño. CAR: 50 + 1d20.
Rango 2	Se pueden generar dos Retoños. CAR: 60 + 1d20 .
Rango 3	Se pueden generar tres Retoños. CAR: 80 + 1d10.
Rango 4:	Se pueden generar cuatro Retoños. CAR: 80 + 3d10.
Rango 5	Se pueden generar cinco Retoños. CAR 90 + 4d10.
Maestría	Se pueden generar seis Retoños. CAR 100 + 5d10.

Objetos Mágicos de Entropía

Cristal del Caos

Si impacta en alguien, baja un poder en un nivel durante 1d10 asaltos. No tiene efecto sobre poderes de rango Cósmico ni de rango Bajo. Cuesta 85 EM.

Entropífono o Instrumentos del Orfeón Infernal

+1 rango al poder de Habla Entrópica (no acumulable). Si el rango es Cósmico, no tiene efecto alguno. Trata el Entropífono como si se tratara de un megáfono, sólo que permite que el poder Habla Entrópica se transmita a través de él. Cuesta 170 EM.

Colonia de Fetidez

En pequeños frascos para 1 Demonio o Ser Corrupto cada uno, otorga Hedor temporalmente a quién se ha echado la dosis. Su coste depende del rango:

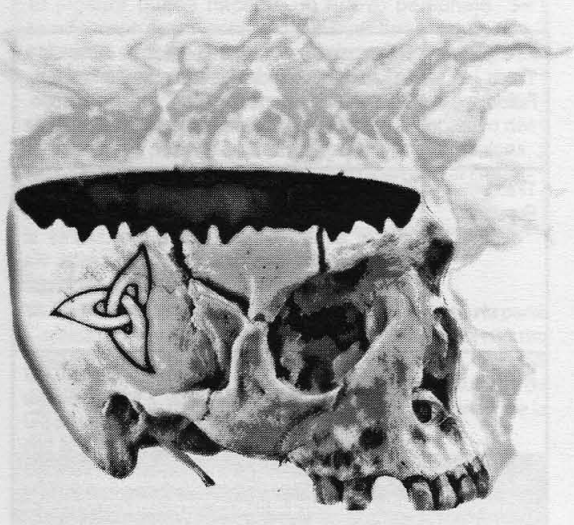
RANGO	COSTE EN EM
Bajo	40 puntos de EM
Medio	80 puntos de EM
Elevado	140 puntos de EM
Alto	200 puntos de EM

Bomba de Fuego Infernal

Produce 100 + 1d100 puntos de daño en un área de 10 m. a la redonda. Más allá, sólo hace la mitad de daño hasta 25 m, lugar a partir del cual no tiene efecto. Cuesta 200 EM.

Cráneo de Demencia

Un Cráneo más grande de lo normal que lleva grabadas en sangre varias runas ilegibles y lleva marcados los surcos cerebrales. Usualmente, a algunos de estos objetos les falta la mitad superior, y se usa para beber de ellos o para algún tipo de conjuros. Si se intentan leer las runas o se bebe de él, la víctima pierde 2d10 puntos de EQM. Se usa para volver locos a magos que podrían ser buenos Hechiceros y también como trampas en diversas misiones. Cuestan 50 EM.



Libro de la Locura

Los magos la Escuela de Hechiceros Dementes suman + 20% a su Habilidad de Magia. No acumulable a otros Libros ni al bono de Maestría. Cuesta 110 EM.

Clepsidra Oscura

+25 % a la magia cuando se realizan conjuros de la Escuela de Tiempo. Aumenta 1 rango la efectividad de los conjuros en un radio de 20 m. No acumulable a otras Clepsidras o al bono de Maestría. Cuesta 140 EM.

Mutante Inducido por Oscuro

▶ Determina las características del SPJ (realiza seis tiradas *–los resultados inferiores a 40 no se contabilizan–* y coloca los resultados en orden en cada una de las características)

▶ Realiza una tirada de CON para ver el número de secuelas y el de poderes, en la Tabla siguiente. Apunta sus poderes.

Crítico en CON	Sin secuelas. 1d4+2 poderes.
Tirada superada	1d4 poderes y 1d2 secuelas.
Tirada fallida	1d4 poderes y 1d4 secuelas
Pifia	1d4 poderes y 1d4+2 secuelas.

▶ Escoge el Oscuro por el que haya sido contaminado, y tira 1d100. Si el resultado es 20 o inferior, el Oscuro imprimió parte de su carácter en el SPJ, y con ello, algunas características distintivas. Consulta la tabla inferior y vuelve al Proceso de Creación de Personajes.

Demencia	Pérdida de EQM (−2d20); no importa si el EQM se reduce a 0, se supondrá que el Mutante Inducido estará totalmente loco. Influencia +30 cuando trata con Demonios.
Tiempo	El SPJ a veces ve visiones que es incapaz de comprender, de tiempos futuros o pasados, que aunque quizá le permitan desentrañar secretos increíbles, usualmente debilitan su concentración. El DJ podrá asignar en un momento dado un penalizador de −15 durante 1d4 asaltos que dure la visión, aunque también debe pensar en suministrar algún dato importante referente a la historia o la partida en curso, que le será revelado del modo indicado. No podrá haber más de dos ataques de este tipo por sesión.
Muerte	Pérdida de APA (−2d20). Voluntad +15.
Caos	Tirar en la Tabla del Caos de los Demonios; tanto los bonificadores como penalizadores que pudiese recibir son reducidos a la mitad; en ningún caso un Mutante Inducido por Caos podrá exceder el valor de 150 en una característica de esta forma (aunque si luego recibe un Poder Mutante que se lo permite, puede llegar a 200).

Host

▶ Tira en la Tabla de Origen de los Poderes del Manual Básico para determinar el tipo de SPJ que se unió a Entropía. Sigue las instrucciones correspondientes en el manual básico para crear el SPJ de la forma usual.

▶ Si el resultado es de Mago, tira 1d100. Esto indicará su anterior afiliación:

01 – 14	Ex-Servidor de Unidad (Factótum)
15 – 30	Anteriormente al servicio de Equidad
31 – 60	Antes trabajó para Némesis
61 – 00	Neutral (ahora Hechicero)

El mago tendrá acceso a los conjuros que tengan sentido con su Historial –un ex-Servidor nunca tendría acceso a los de una Escuela Entrópica –.

▶ De tratarse de un Mutante Inducido, tira 1d100. Un resultado igual o menor de 10 indica que se trata de un Mutante Inducido por un Oscuro *(consulta las reglas de la sección anterior)*; en otro caso, se tratará como cualquier Mutante Inducido del manual básico, anotando el accidente que causó su actual estado, aunque no sea totalmente determinante de su actual afiliación en el marco cósmico.

NOTA: *De ser un Héroe Cósmico, jugador y DJ pueden ponerse de acuerdo sobre si Entropía le dio forma o si pertenece a alguna otra Entidad y después fue secuestrado o se pasó al otro bando. No importa si el resultado es Origen Múltiple: tira de nuevo en la tabla de origen de poderes del manual básico, no en la de tipo de Ser Corrupto de este libro.*

Demonio Físico

La esencia del personaje, su forma y aspecto y otras vicisitudes habrán de ser elegidos por el jugador y el DJ. Casi todos los poderes deberían tener una manifestación física en el cuerpo del Demonio *(p.ej: aquellos que tengan Volar podrían tener alas)*. Algunas ideas de este tipo se dan en la descripción de los nuevos poderes.

La creación de un Demonio Físico no puede resumirse del modo en que se ha hecho anteriormente. Sigue los pasos indicados a continuación para determinar la ficha de tu Demonio.

Primer Paso: El Don de Entropía

El primer contacto del nunca más ser vivo con la energía Oscura induce tremendas transformaciones en su cuerpo y mente, como ya se ha visto.

Para calcular las nuevas pautas físicas del Demonio, esto es, los valores iniciales de su FUE, CON y AGI, se debe primero calcular la energía total que durante este paso deposita la Esencia en la creación de la nueva criatura.

Este valor es igual a: 150 + 2d100 + 1d10

Calculado este total, se distribuye entre dichas características teniendo en cuenta que ninguna puede estar por debajo de 40 ni tampoco exceder el valor 120. Para conseguir valores mayores es necesario esperar la acción del Caos y los poderes del Demonio.

En cuanto al par formado por la INT y PER del Demonio, tira 2d100, suma sus valores, y distribuye el total entre ambas, con las mismas consideraciones que para las características físicas, con la salvedad de que la INT no puede exceder el valor de 80 en este paso.

Si la PER excede el valor 100 en este momento, se deberá tirar qué sentidos son los que se ven aumentados de modo sobrehumano, como en el manual básico.

La APA de un Demonio se calcula tirando 2d20. La tortura física que experimenta el cuerpo en la Esencia nunca deja una gran estética.

Los Dados del Ama Negra: *para simbolizar el enorme poder que toma forma en la generación de los Demonios, los d100 empleados en este paso y en la Tabla del Caos (un sólo resultado), no se contabilizan como estamos acostumbrados. En lugar de ello, tira 2d10 y fíjate en cuál es de mayor valor: éste será las decenas, y el restante las unidades. Toda tirada inferior a 50 debe ser repetida.*

Ejemplo: Jaime quiere crear a Draykar, un Demonio encargado de supervisar la corrupción de una secta de Hechiceros mortales bastante influenciables. Comienza obteniendo los puntos a repartir en su FUE, CON y AGI. Tira 2d100:
En la primera tirada obtiene un 4 y un 9. Según la Regla del Ama Negra, el resultado es un 94. Vuelve a tirar el d100 que le resta, sacando un 3 y un 7. 73. Tira el d10 restante (5) y suma todos los valores:
150 + 94 + 73 + 5 = 322
Reparte este total a su gusto en las características citadas:
FUE 120 CON 101 AGI 101
Vuelve a tirar 2d100 (de nuevo, con la Regla del Ama Negra) para calcular su INT y PER. Obtiene en total un 163 (86 y 77). Decide dar algo de INT a su Demonio, debido a la función que encarna:
INT 70 PER 93
Por último calcula su APA: tira 2d20 y saca 13.

Modelado y Transformación: La Acción del Caos

La energía Caótica será la encargada de dar el resultado casi definitivo de las aptitudes del Demonio. Este paso es incomprensible, mejorando o atrofiando el cuerpo Entrópico, pero como se dijo, es absolutamente imprescindible. Quizá la unión de dos energías cambiantes anule los efectos de ambas, puesto que las dos energías son, en última instancia, muy similares.

El límite de las características del Demonio durante este paso está en 200.

Un resultado que contemple el signo (*) indica que el Demonio tiene posibilidades de *Liberarse*. Para determinar si el Demonio ha sido corrompido por Demencia y sigue estando a su servicio, o si por el contrario, ha roto su unión con Entropía, una vez haya acabado la creación del SPJ (no sólo este segundo paso, sino también el tercero), el Demonio debe realizar una tirada de INT/2 a Extrema Dificultad, con un +5 por cada símbolo (*) cosechado durante este segundo paso, y comprobar el resultado:

Pifia / Tirada Fallida	El Demonio se encuentra a servicio de Demencia y se han olvidado todas las ambiciones anteriores. Se trata de un miembro leal y muy poderoso. Nunca más se podrá realizar esta tirada durante toda la existencia del Demonio.
Tirada Superada	Entropía mantiene el control temporalmente, aunque las dudas y la conciencia de sí mismo afloran en el Demonio. Puede que durante el curso de una aventura o cuando tenga vía libre intente escapar. No hace falta decir que Demencia convocará una Cacería contra él (ver apartado de Nigalión).
Crítico	Si se ha sacado un crítico, nada le une a Entropía excepto un fuerte odio, quizá, y se supone que pasó la Cacería en su momento. Puede que el DJ quiera emplear este personaje para aventuras con otras Entidades, o para narrar cómo el Demonio es asignado a una misión junto con su grupo y les da la espalda en el último momento. (Si es tu SPJ, querrás conservarlo para futuras partidas con otro bando)

A la hora de distribuir los puntos obtenidos en la Tabla del Caos, ya sean positivos o negativos, la Apariencia del Demonio permanecerá inalterable. Además, las características, por regla general, no podrán reducirse por debajo de 40. Sólo en casos extremos (cuando todas las características estén en valor 40 y aún haya que disminuir algo más los valores de las características) es permisible esta reducción, y nunca en la Apariencia.

TABLA DEL CAOS

1d10	1 (suma CAR)	2 (tirar 1d4 veces)	3 (suma INT)	4
1	+100+1d100 (*)	Magia	-- (*restricción*)	--
2	-30-2d10	*Apéndices* (+1d2)	-- (*restricción*)	1 de sus poderes a Cósmico(*)
3	-30-2d10	Cp. Reproductiva	-20-2d10	-1 poder
4	+60+4d10	--	+20+3d10	+1d2 poderes
5	--	*Apéndices* (+1d4)	-- (*restricción*)	--
6	-60-4d10	*Cp. Reproductiva*	-30-2d10	Desdoblamiento
7	+30+3d10	Apéndices (+1d2)	+20+2d10	Vigor
8	-20-2d10	--	--	Reducción
9	+50+3d10	Magia	-- (*restricción*)	*Debilidad* (*)
0	+60+4d10	--	+60+4d10 (*)	--

LIBERACIÓN: ¿Para quién trabajo?

Cuando al crear un Demonio se obtiene el Crítico en Inteligencia que le Libera, hay dos opciones a seguir:

▶ Si el jugador prefiere continuar al servicio de Entropía, que así sea. El Demonio puede haber tenido atisbos de su independencia, pero finalmente volvió a caer bajo el fuerte influjo de Demencia.

▶ También es posible que el jugador quiera dar un aspecto distinto al SPJ. Puede jugar unas cuantas aventuras con sus compañeros Corruptos, hasta que se Libere totalmente o vea la oportunidad adecuada para huir del Ama Negra.

Esta segunda opción introduce nuevas posibilidades de juego. Tras la traición al Enjambre u Horda, el Demonio Liberado deberá dar un nuevo rumbo a su existencia, mientras huye de sus antiguos compañeros.

El jugador puede hacerse un nuevo personaje. Se puede centrar un conjunto de aventuras en la persecución de este Demonio por parte de sus antiguos compañeros.

En función del éxito de esta aventura y del objetivo del Demonio, es posible que en futuras partidas cósmicas, con SPJs al servicio de otra Entidad Cósmica, el Demonio Liberado se adhiera a este grupo.

Pasos a seguir:

▶ Determina el número de fases en las que actúa la parte Caótica sobre el cuerpo Entrópico del Demonio. Para ello, tira 1d4. El número obtenido será las secciones de la Tabla del Caos en las que tendrás que tirar de nuevo. Un resultado de un 2 indica que deberás tirar primero en la columna 1 de la Tabla del Caos, para después tirar en la 2.

Ejemplo paso a paso: Jaime tira 1d4, sacando un 4. Eso significa que tendrá que pasar por todas las columnas de la Tabla del Caos, empezando desde la primera. Aunque puede parecer beneficioso, como se irá viendo más adelante, no es necesariamente cierto.

▶ **Columna 1**: en el primer estadio de la acción de Caos sobre el cuerpo del futuro Demonio se generan cambios arbitrarios en sus características. Tira 1d10, y vete a la fila cuyo número sea el resultado obtenido. En el cruce de fila y columna 1 encontrarás el número a sumar (o restar, según venga indicado) a las características de FUE, CON, AGI y PER. Escoge el reparto de la forma que desees.

Jaime tira 1d10, sacando un 9. Compara la fila y columna, y ve que se añadirá a sus características +50 + 3d10. Tira los tres dados de diez, obteniendo 4,8 y 5. El total, 67 puntos, puede distribuirlo como desee. Escoge ponerlo todo en su FUE, teniendo ahora un total de 120 + 67 = 187.

▶ **Columna 2**: en esta fase se recogen características singulares de los Demonios. Lo primero de todo es volver a tirar 1d4, para determinar el número de d10 que se deben tirar en esta columna. Una vez hecho esto, tira estos d10, anotando las capacidades singulares de tu Demonio. Los resultados iguales en los dados deben ignorarse, procediendo a repetir la tirada.

El número entre paréntesis de los Apéndices indican el número de veces que puede tirarse en la Tabla de Apéndices. Si se sacan varios resultados de Apéndices, se suman todos sus bonificadores.

La capacidad reproductiva permite al Demonio engendrar descendencia, dando lugar a Demonios con linajes de sangre por el Multiverso. Consulta la Tabla de Capacidad Reproductiva para ver más datos al respecto.

Un resultado de Magia permite al Demonio ganar esta habilidad con valor (INT+PER)/2, que no podrá subir de nivel. La EM de los Demonios se calcula: (PER+CON+INT)/2. No obstante, un Demonio no puede generar EM cada nivel, sino cada dos niveles. En el nivel en que no se genera EM *tampoco se almacena.*

Avanzamos un paso en la evolución de Draykar, llegando a la columna 2. Según lo visto, tira 1d4, sacando un 2, lo que significa que deberá tirar 2 veces en esta columna. Tira 2d10 al mismo tiempo, sacando dos 5. Como no pueden repetirse resultados, Jaime se queda con un 5 y vuelve a tirar 1d10, siendo esta vez el resultado 7. Anota el número de Apéndices total (+1d4+1d2), tirando los dados propuestos y sumando.
El número resultante es 4. Jaime deberá tirar en la tabla de Apéndices 4 veces.

▶ **Columna 3**: no todos los Demonios llegan hasta esta controvertida fase. En ella, la energía de Caos pone al límite la poca capacidad cognoscitiva de la criatura, generando con ello un resultado incierto. La tirada resolverá, en este caso, si hay alguna variación en la INT del Demonio. Un resultado de restricción indica que el Demonio no podrá optar al poder de SuperInteligencia. En caso de que el Demonio obtuviera este poder al tirar en la Tabla de Poderes Demoníacos, podría ignorar el resultado y volver a tirar.

Llegados a este punto, hemos de hacer dos matizaciones. En primer lugar, la INT de un Demonio nunca podrá ser inferior a 10, aunque la resta matemática lo permitiese.

Si este resultado modifica la habilidad de Magia del Demonio, deberá aplicarse el nuevo valor.

Jaime espera que la INT de Draykar no se vea modificada, pues, de tener una bajada considerable, su función de controlar a los Hechiceros se vería bastante "dolorida". Tira 1d10, y saca un 5. Jaime se siente aliviado, aunque el resultado de "restricción" le impida conseguir SuperInteligencia.

▶ **Columna 4**: esta Columna son situaciones increíbles que pueden llevarse a cabo por la potencialidad y mutabilidad de la Energía Caótica. Estos sucesos son extraordinarios, y siempre suponen una alteración importante de toda la creación del Demonio.

Desdoblamiento: significa que el Demonio no perdió su alma anterior en el proceso, aunque ésta haya sido desfigurada y corrompida hasta límites insospechados. Tendrá en total 1d4+1 poderes, de los cuales la mitad se tirarán en la tabla de Demonios Físicos, y la otra mitad en la de Espirituales. El Demonio también adquiere la Magia de los Demonios Espirituales, subiendo sus conjuros cada nivel. Si anteriormente tenía Magia, las reglas referentes a las de los Espirituales son las que se aplican.

Vigor: 1d4 poderes de los que tenga subirán inmediatamente de rango al acabar el proceso de creación del Demonio.

Debilidad: una de las características del Demonio a elección del jugador que no sea INT baja a 40.

Reducción: todos los poderes que pudiera tener el Demonio, excepto uno, quedarán reducidos a un rango menor del que obtenga en las tiradas. Los poderes los escogerá el jugador.

Jaime está muy contento con su Demonio. Hasta el momento, todo le ha ido perfectamente en los dos primeros pasos. Tira el d10 restante, y saca un 8: Debilidad. Vaya. Dado que tampoco le parece que su Demonio tenga mucha relación con una PER alta, escoge poner esta característica a 40. Completado el paso de la Energía Caótica, Jaime se prepara para determinar los poderes de Draykar.

Para clarificar y completar lo expuesto en la tabla, las tablas de Capacidad de Reproducción y Apéndices delimitan el Demonio y ayudan a impulsar la imaginación de los jugadores o DJs para con sus Demonios.

CAPACIDAD DE REPRODUCCIÓN

1d100	Tipo
01-80	*Humanoide*. (Elegir sexo)
81-85	Esporas: 1 sola vez por Demonio. Tira 1d20 esporas, éstas crecerán al ritmo normal.
86-87	Con cualquier sexo (Bisexuales).
88-89	Solo con Demonios.
90-00	Inoculando la cría a cualquier ser orgánico vivo (con una cola acabada en aguijón, etc.).

Si el resultado es de 01-80, el Demonio puede elegir con qué raza puede procrear, si guiñoran, ursinos, humanos, elfos, o cualquiera de las razas antropoides del Multiverso.

APÉNDICES (1D4)

1 – 2 ASPECTO HUMANOIDE (1D20)		Nº	Bonificadores
1	Cuerpos humanoides enquistados	1d4-1	+1AxA(máx6)
2-3-4	Cabezas	1d6	+5 PER (1d4 sentidos)
5-6-7-8	Brazos	1d6	+10% CaC
9-10-11	Piernas	1d4	+5 AGI (correr /estabilidad)
12-13	Manos	1d10	+5% agarrones
14-15	Bocas	1d10	+1d4 daño; alcance (*)
16	Ojos	1d10	+5 PER (sólo visual)
17	Oídos	1d4	+5 PER (auditivo)
18-19	Cabezas	1d6	+5 PER (1d4 sentidos)
20	Torsos Completos	1d4-1	+5% CaC; +5 CON

3 – 4 (1D20)	ASPECTO ANIMAL		
1	Tren Inferior Animal	1	+10 AGI(correr/estabilidad)
2-3	Cola (de lagarto/animal)	1d4-1	Ataque extra con la cola
4-5-6	Patas	1d4	+5 AGI (correr /estabilidad)
7	Tentáculos	1d6	+2%CaC; DA – 5
8	Trompa	1	+30% CaC
9-10	Hocico	1	+15 PER (sólo olfato)
11-12-13	Cuernos	-	+2d10 Daño
14-15	Garras	-	+2d10 Daño
16	Escamas o placas óseas	-	+10 CON
17	Lenguas	1d6	+2% CaC; Parada –5 (**)
18	Alas (atrofiadas, incapaz de volar)	1 par	+15% CaC
19	Espinas	-	+1d10 Daño (***)
20	Tren Inferior Animal	1	+10 AGI(correr/estabilidad)

Los apéndices albergan casi cualquier deformidad: 6 bocas, 3 brazos, 20 ojos, etc... Aunque es posible obtenerlos según los poderes y la decisión conjunta con el DJ, aquí se establece la posibilidad de ganarlos. Se trata de una regla optativa y se hace como una ayuda a posibles SPJs. Tira el número de Apéndices que hayas obtenido en la Tabla del Caos; ése es el número de d4 (y por cada d4, 1d20) que has de tirar en la Tabla de Apéndices. No se obtienen bonificadores del mismo Apéndice si se ha conseguido el máximo número posible con los dados indicados en la columna de Número de Apéndices (N) (p. ej: si en dos ocasiones has conseguido sumar 10 manos extra, no podrás conseguir más bonos aunque consigas más manos).

La columna de bonificadores indica los extras por cada Apéndice. Si un Demonio tiene dos torsos extra, tendrá + 2 AxA. Esta columna debe considerarse como optativa o sugerencia. El DJ puede establecer las modificaciones convenientes para aumentar o reducir las posibilidades de cada Apéndice.

Los bonificadores sólo se emplearán cuando en una acción se emplee directamente el Apéndice. Tener patas extra no ayudaría a Esquivar, pero sí valdrían para correr a más velocidad. Sólo se añadirán bonificadores a la Habilidad CaC, si el Demonio declara atacar con ese tipo de Apéndice. No son acumulables los bonificadores de Combate por distintos Apéndices: si un Demonio ataca con sus tentáculos y torsos extra, en una acción atacará con los primeros y en otra con los segundos. De no tener acciones disponibles, se podrá actuar con varios Apéndices en una misma acción con los penalizadores que estime conveniente el DJ. En todo caso, se anularán los bonificadores a CaC.

(*) Las bocas permiten hacer un daño extra de 1d4 por cada una, siempre que éstas se encuentren a la distancia necesaria del cuerpo del adversario.

(**) A la Parada del contrario, siempre que se declare que se ataca con este Apéndice.

(***) Las espinas pueden combinarse con casi cualquier otro Apéndice, añadiendo sus efectos.

El Verdadero Poder: La Mano Demoníaca

Una vez completado el cuerpo del Demonio, su instrucción instintiva (con la salvedad del cerrojo Entrópico), que incluye el afán destructivo y salvaje, es llevada a cabo por la Tercera Energía. Durante este proceso, el Demonio recibe también su *esencia*, como se explicó anteriormente, y adquiere una pequeña conciencia (más amplia cuanta mayor sea su INT) de qué es en realidad. Esta esencia otorga las capacidades especiales propias de los Demonios.

Se tira 1d4-1 (o lo especificado por Caos; éste tendrá siempre prioridad) anotando el nº de poderes. A continuación se realizarán las tiradas de 100 en la Tabla de Poderes Demoníacos.

El caso de las SuperCaracterísticas: ¿qué ocurre si un Demonio está cerca del valor 200 en una característica, FUE, por ejemplo, y recibe el poder de SuperFuerza? Habitualmente, el Demonio no experimentará cambio alguno, y podrá optar por tirar de nuevo en la Tabla para conseguir otro poder o llegar hasta el valor de 200 quedándose con el poder. Ahora bien, también es posible que un Demonio aumente antinaturalmente una característica por encima del tope Multiversal de 200. ¿Qué proceso hay que seguir?.

Si un Demonio tiene una característica a un alto valor, y al añadirle lo indicado por el poder, excede en más de 50 puntos el tope de 200, el Demonio tiene *una posibilidad de aumentar su característica*. La siguiente tabla determina cuál será el nuevo límite, independientemente de si consigue llegar hasta él al añadirle el total conseguido. Debe quedar claro de que si se consigue un límite menor de lo que el valor de la SuperCaracterística podría aumentar, primará siempre el valor límite.

Si un Demonio ya ha optado anteriormente por desestimar una subida de características, y una tirada posterior en la Tabla de Poderes Demoníacos le vuelve a dar el mismo poder anterior, se ignorará el resultado y se procederá a tirar de nuevo. Sólo hay *una posibilidad* de que el Demonio aumente sus características. Si no lo consigue o lo desestima, deberá quedarse con su elección anterior.

Para diferenciar que una característica ha excedido el valor 200, en lugar de hablar de SuperCaracterística pasaremos a denominarla MegaCaracterística. Así el poder que da a un Demonio FUE 220 es MegaFuerza.

Tirada en 1d100	Valor Límite
01 – 02	300
03 – 08	290
09 – 15	280
16 – 22	260
23 – 29	240
30 – 36	230
37 – 43	220
44 – 50	210
51 – 00	200

Jaime está ansioso por acabar la creación de Draykar. Tira 1d4, y su resultado es 2. Draykar tendrá 2 poderes, que serán: Teleportación (84 en el primer d100) y SuperFuerza (68). Draykar tiene ya una FUE de 187, así que puede que consiga exceder 200. SuperFuerza le otorga +60 + 4d10. Draykar tira los cuatro dados, obteniendo: ¡cuatro unos!. De todas formas, el resultado formado por el valor actual de su Fuerza (187) más lo que le otorgaría el poder (64) es de 252, esto es, excede en más de 50 puntos a 200. Jaime tira 1d100, obteniendo un 45, lo que le da un valor límite de 210. Como la suma total es de 252, lo que excede su valor límite, Jaime ignora el exceso y anota el valor total de 210 en su característica. Si alcanzara menos de 250, Jaime no habría conseguido superar la barrera de 200, y se quedaría con SuperFuerza (llegando hasta 200).

TABLA DE PODERES DEMONÍACOS

1d100	Poder
1	Absorción de energías
2	Absorción de poderes
3	Absorción de Vida
4 5	Adherencia
6	Agresión Psiónica
7	Alteración de la densidad
8	Permutación Demoníaca
9	Anulación de poderes
10	Blindaje Demoníaco
11	Cambio de Estado
12	Cambio de tamaño
13	Hinchar
14	Campo de Fuerza
15	Control de fuego (Infernal y no infernal)
16	Control de la Geodinámica
17	Control de la temperatura de cuerpos orgánicos
18	Control de moléculas ajenas
19-23	Control de Otras Energías
24	Control muscular
25	Corromper
26	Dominación Mental
27	Elasticidad
28-33	Emisión de otras Energías
34-35	Empatía Animal
36-39	Ataques Especiales
40	Explosividad
41	Extender la Plaga
42	Furia
43	Fusión
44	Grito Sónico
45	Habla Entrópica
46	Hedor
47	Inmortalidad
48	Invulnerabilidad
49	Mala Suerte
50-51	Multiformidad
52	Plasticidad
53	Polilocación
54	Poscognición
55-57	Regeneración
58-60	SuperAgilidad
61-65	SuperConstitución
66-70	SuperFuerza
71-73	Superinteligencia
74-76	SuperPercepción
77-80	SuperVelocidad
81-83	Telepatía
84	Teleportación
85-86	Telequinesis
87	SuperApariencia
88	Traducción de Lenguas
89-98	Volar
99-00	Tragar Materia

Miscelánea

Modificador a Poderes Mentales: se añade al Modificador de la Voluntad de la Víctima, calculado según la Voluntad del Demonio (ver página 54 del manual básico para más señas), un –20, dado que el control de Demencia es fuerte en ellos. Hay pocos medios de asegurarse de que un Demonio esté plenamente bajo el servicio de alguien distinto de los Oscuros...

Campo Anulador: Irradian un aura antitecnológica sin esfuerzo ni intencionalidad. No se puede parar esta emisión, si bien a veces puede centrarse en determinados objetivos a voluntad del Demonio, suponiendo que tenga la inteligencia necesaria para ello (p.ej: Agnaroth se ha cargado muchos sistemas de vídeo de periodistas curiosos). Los sistemas electrónicos, armas energéticas y cualquier dispositivo que cuente con algún tipo de circuitos digitales o conexiones electrónicas básicas queda anulado hasta que el Demonio desaparece. Se suele colocar un penalizador igual a *la Voluntad* del Demonio que produce los fallos en los sistemas. Estos efectos abarcan un radio de 50 metros x nivel del Demonio. Si hay varios Demonios, se escoge la mayor Voluntad de entre todos los presentes, y al penalizador se le añade *–5 por cada Demonio extra*. Los penalizadores son acumulativos, hasta un límite de –150%. Cuando hay tropeles de Demonios, lo más normal es que no funcione absolutamente nada.

Naturalmente, las tecnoarmaduras fallan igual que el resto de los dispositivos. Se requerirá una tirada de Armadura de Combate con los penalizadores convenientes. Si se acierta, la tecnoarmadura funcionará a un 60% de lo habitual. Fallando, dejará de estar activada. Con un crítico, funcionará al 100% de sus posibilidades. Se deberán realizar tiradas nuevamente en función de los períodos de tiempo o eventos en el transcurso de la aventura que estime oportuno el DJ.

Marca Entrópica: despiden, junto al aura antitecnológica e indisolublemente unida, un aura Entrópica insalvable que deja marcas sencillas para su localización –excepto aquellos que dominan Corrupción–. Si un SPJ busca una marca o rastro, se sumará +10 a las tiradas de Rastreo y de PER.

Conjuros: Los Demonios podrán poseer cualquier conjuro dentro de sus aptitudes si han conseguido durante la tirada del Caos la habilidad de Usar Magia. Los Demonios tendrán la mitad de Energía Mágica que un mago normal, esto es, su EM es (CON + PER + INT)/2. Pueden aumentar sus conjuros cada dos niveles en lugar de uno, como haría un mago normal, y durante el nivel de espera no generan EM. Después de todo, son Demonios, no Hechiceros.

Otras características: un Demonio no suele utilizar armas, prefiriendo sus poderes y facultades. Se llevan mal con el disimulo, la discreción y la sutilidad. Los Demonios no se ven afectados por el tiempo, muriendo sólo por violencia. Suelen juntarse en grupos más o menos numerosos –llamados Hordas–. El número de Demonios suele estar en consonancia con el poder del cabecilla –Demonio Mayor– de estos grupos: a mayor potencia, más Demonios a su cargo, aunque en ocasiones esto no tiene por qué cumplirse.

Una última nota: *aunque los Demonios no tienen alma, (excepto casos de desdoblamiento), el Fuego Infernal les afecta del mismo modo, quemando la cohesión de las tres energías.*

Habilidades para Demonios

Las habilidades generales regidas por INT (como Buscar Referencias, Conocimientos Generales o Idea) serán interpretadas directamente según el valor de dicha característica del Demonio. Es probable que un Demonio con INT 80 sea capaz de discernir algunas cosas, o de incluso buscar algún libro (no por el idioma, sino por colores o forma) en alguna biblioteca. Pero, naturalmente, de tener INT 20, estos hechos no deberían ni contemplarse, a no ser que el Demonio Mayor a cargo de los Menores les dé órdenes *suficientemente claras y explicativas*. De decir a un Demonio con esta INT "coge el libro rojo" a "coge el libro rojo con dibujos en la portada", habría sin duda una inmensa diferencia. Conocimientos Generales, en el caso de los Demonios, podrá usarse para leyendas relacionadas con Demonios famosos, conocer a los Maestros de la Locura, ser capaces de relacionar alguna leyenda oscura o mitológica con lo que ellos ven en Nigalión, etc.

Llegamos ahora al caso de Idioma Nativo. Si el DJ sabe de qué ser proviene el Demonio, quizá permita a uno recién creado mantener su Idioma anterior, si es que el proceso de transformación le ha permitido una INT suficiente. En caso de carecer del mismo, sabemos que la mayor parte de los Demonios se comunica a través de gruñidos y gestos muy aclaratorios. Además, el torno de orden de un Demonio Mayor siempre es explicativo... Naturalmente, esto para un jugador no es muy halagüeño, así que el DJ debe permitir que la interacción entre sus jugadores se lleva a cabo suponiendo que todos ellos han recibido instrucción de algún Demonio o Hechicero para articular sus cuerdas vocales, soltar el gas en un determinado ritmo o mover sus glándulas externas en caso de ser incapaz de producir sonido para que los jugadores se comuniquen de forma normal. También puedes emplear Telepatía, aunque mirar en la mente de estos seres puede resultar perturbador incluso para ellos mismos.

La Influencia no se calcula de la forma normal. Su valor es (INT + Perversión)/2. Se aplicará cuando un Demonio intente aterrorizar o sonsacar información a criaturas no cósmicas, y también cuando un Demonio Mayor trate de dar órdenes sobre sus Menores.

Además, de nuevo animamos a DJ y jugadores a que se muestren creativos con los Demonios. Puede permitirse la habilidad Primeros Auxilios, pero suponiendo que un Demonio hará las cosas de forma mucho más retorcida y salvaje. ¿Para qué emplear el tiempo haciendo un torniquete? Puede que busque algún objeto que se encaje en la herida, y presione con todas sus fuerzas esperando a que se adhiera a la viscosa superficie de su compañero herido.

En cuento a las Habilidades de Aprendizaje, no recomendamos Armas militares, Cibernética, Ciencia, Computadora/Comunicaciones, Farmacología, Mecánica y Medicina. En lo referente a las habilidades no mencionadas en la anterior lista, baste decir que alguna de las mismas debería estar controlada por los designios del DJ. Los Demonios no suelen coger un subfusil para ametrallar a las víctimas. Esto no las hace sufrir y ellos no sienten el mismo placer. Sin embargo, si alguna vez se prestara la ocasión, sí que podrían usar alguno de estos artilugios para ayudarse en su misión.

Todo lo dicho en este apartado también se aplica a los Demonios Espirituales.

Historial de Demonios

En el caso de los Seres Corruptos, el sistema de Historial permanece inalterable salvo cuando hablamos de Demonios. Para ellos, presentamos a continuación el Historial de Demonios, muy distinto al de otros seres, que profundiza en la estancia del Demonio en Nigalión y su relación tanto con el resto de seres Corruptos como con la sociedad a la que está llamado a destruir. En el caso de que un SPJ sea un Demonio Espiritual, si ha tomado posesión de un cuerpo puede seguir el proceso normal. De no ser así, el DJ habrá de decidir según el DE y los gustos del jugador qué tiradas tienen sentido y cuáles no. Por ejemplo, si un DE habita en un bastón portado por un miembro de un Enjambre, quizá Máscara no tiene ningún sentido, pero Horda (adaptándolo a Enjambre) sí.

Para enriquecer aún más el Historial, para seres Corruptos no demoníacos, el DJ puede optar por pedir tiradas en los apartados de Horda (Enjambre), Contactos en Nigalión, Situación en Nigalión y Situación ante Servidores de Unidad.

Máscara

La Máscara es una identidad alternativa que genera un Demonio inteligente para tapar sus actuaciones o tener acceso a un mayor número de víctimas. Generalmente, nadie ha visto nunca el rostro de la Máscara creada, aunque el Demonio puede dar rienda suelta a su creatividad, y raptar incluso a una persona real para sustituirla o dar órdenes a través de ella.

Requisitos: el Demonio ha de tener INT>60 y un emplazamiento fuera de Nigalión en el que permanezca frecuentemente. Se supone que el Demonio ha sido capaz de generar alguna identidad alternativa con la que se presenta ante la sociedad donde se encuentre su base.

01 – 19	Diametralmente opuesta a la rabia, impulsividad e irracionalidad que normalmente domina la psique de un Demonio. Ha sido capaz de generar un "disfraz" sobre su persona de bondad, generosidad, solidaridad, etc.
20 – 59	Su Máscara es exactamente igual que él. Puede que sea tenido como supervillano en esa sociedad, o sea considerado un alto capo de la mafia, o cualquier otra "profesión" en la que sea común la crueldad, la extorsión y el asesinato.
60 – 89	No tienen ninguna Máscara.
90 – 00	A veces utiliza alguna Máscara, pero no tiene ninguna fija y siempre son temporales.

Horda

La Horda es el grupo al que está unido un Demonio Menor, generalmente liderado por un Demonio Mayor. El territorio de Nigalión está siempre surcado por Hordas, y las frecuentes luchas entre las mismas, por conquista, gloria o diversión, hacen que pertenecer a una Horda, incluso aunque no el Demonio no esté totalmente a gusto, sea prioritario para la supervivencia. Existen casos de Demonios que vagabundean por el territorio sin rendir cuentas a nadie, no obstante.

Requisitos: ser un Demonio Menor (usualmente, INT<70 y poder total bajo-medio, a discreción de DJ y jugador).

01 – 09	Sin Horda; el Demonio vagabundea por Nigalión (con todas las ventajas y problemas que ello suponte). En la tirada de Demonio Mayor retocar el resultado para hacerlo coincidir con este hecho (el Demonio Mayor de una Horda pasada le busca, por ejemplo para un resultado entre 05 y 20)
10 – 15	Esporádicamente se une a alguna Horda, aunque no tiene ninguna fija
16 – 39	Tiene dos Hordas comunes en las que se afilia
40 – 00	Horda fija

Demonio Mayor

El Demonio Mayor es el líder de la Horda. La relación con el jefe de operaciones delimita enormemente la facilidad en el trabajo como las posibilidades de supervivencia bajo su mando.

Requisitos: ser un Demonio Menor, ver arriba.

01 – 04	Un Maestro de la Locura se ha fijado en él. Puede que le odie o le considere un buen aprendiz.
05 – 19	Un Demonio Mayor de otra Horda se ha fijado en él.
20 – 39	Su Demonio Mayor le detesta.
40 – 00	Su Demonio Mayor le ignora; sólo es un "soldado" que recibe órdenes.

Contactos en Nigalión

Las relaciones entre seres Corruptos son una forma de ascender entre las filas rápidamente, o de morir con igual rapidez. Los "amigos" de Nigalión siempre son un arma de doble filo que el Demonio sólo podrá manejar haciendo gala de sus artes físicas y mentales por igual.

Sin Requisitos.

01 – 15	Sin contactos. Incluso el resto de Demonios Menores de su Horda le ignoran.
16 – 25	Un Demonio Espiritual le presta ayuda ocasional.
26 – 40	Alguno de sus compañeros de Horda le apoyan.
41 – 84	Una Horda (la suya o de otro Demonio interesado) cuenta con él, y le defenderá.
85 – 94	Un grupo importante (Psykosys, la Cofradía, algún Hechicero) le llama de vez en cuando para algún encargo especial; también pueden prestarle ayuda.
95 – 00	Un Maestro de la Locura o un jefe de una Escuela de Hechiceros puede interceder ante él en alguna ocasión muy especial.

Situación en Nigalión

Esta parte del Historial se corresponde con la *profesión* especializada que podría desempeñar el Demonio o también con sus cuentas pendientes con otros habitantes de Nigalión.

Sin Requisitos

01 – 19	Buscado por alguna Horda, Demonio Mayor o Maestro de la Locura, para hacerle pagar por alguna falta grave.
20 – 79	No es nada especial.
80 – 89	Es un escolta de Hechiceros, de algún Demonio Mayor o de los nuevos visitantes de Nigalión.
90 – 00	Miembro de la Guardia de la Torre.

Posición en la Horda

Aunque el Demonio Mayor esté al cargo de un número variable de Demonios Menores, esto no significa que se haya ganado su respeto o que no haya víboras en sus propias filas que quieran hacerse con el cargo.

Requisitos: ser un Demonio Mayor (INT>80; poder total medio–alto–muy alto)

01 – 04	Mero títere; fue impuesto al mando de la Horda por algún favor especial o recompensa, pero no ha resultado muy digno. Sus Menores se apuestan su cabeza.
05 – 20	Sus Menores le respetan de vez en cuando.
21 – 60	Sus Menores le tratan como a él le place (teóricamente, como él se merece).
61 – 90	Incluso otras Hordas le respetan.
91 – 00	Algún Menor (recordamos que Menor no tiene por qué corresponderse con las facultades para la lucha) quiere retarle.

Reconocimiento fuera de NG

Los actos del Demonio pueden llegar a crearle cierta fama en los sitios por donde pisa. Si tiene un emplazamiento fijo o lugar de ataque habitual, es muy probable que la gente normal haya "racionalizado" en parte sus actuaciones o que, sin embargo, las haya desplazado hacia algún concepto cultural.

Sin Requisitos

01 – 39	Poco conocido
40 – 64	Causa terror e impacto el ver su sola silueta. El Demonio es ampliamente conocido en los alrededores de su emplazamiento.
65 – 94	Se le ha confundido con algún espíritu o Demonio de otra cultura, por algún símil o por sus actos. Es muy conocido.
95 – 00	Confundido con un Dios. Esto puede acarrearle problemas al Demonio...

Situación ante SU

Sus actuaciones pueden haber atraído la atención de los Servidores, quienes habrán trazado un perfil o no del Demonio según lo verdaderamente importantes que hayan sido sus actuaciones.

Sin Requisitos

01 – 09	Conocido por todas las Esferas.
10 – 29	Conocido en la Esfera donde habitualmente actúa.
30 – 39	Un par de Fortalezas de la Esfera le tienen en el punto de mira.
40 – 69	El Demonio es prácticamente desconocido para los Servidores.
70 – 00	Sólo es conocido por los Servidores que se muevan por donde el Demonio actúa frecuentemente.

Demonio Espiritual

Llevar un Demonio Espiritual (DE, de ahora en adelante), puede resultar bastante complejo. Por ello, obviaremos las miles de historias de Demonios Espirituales operando desde la sombra, para disponer un DE más activo que pueda ser jugable durante una partida de SuperHéroes Inc.: aquél que posee o está vinculado a un objeto o persona. Un Poseído no tiene por qué ser un Demonio Espiritual, y lo contrario tampoco tiene por qué ser cierto en todos los casos. Una diferencia general entre el tipo de PJ presentado en el manual básico y el que aquí mostramos es simple: El cuerpo de un Poseído puede haber sido tomado por fantasmas, seres mentales, seres de otros planos o ánimas perdidas. Los DEs no. Siempre estarán supeditados a la voluntad de Entropía.

Se nos presentan un par de preguntas básicas en el manejo de estos Demonios:

¿Puede manifestarse físicamente?

En primer lugar, hay que hacer la siguiente distinción. ¿Desea el jugador un DE siempre activo, o quiere, aunque pueda interactuar algo menos con el mundo físico, estar atado a un objeto?

En el primer caso, debe elegirse un continente vivo poseído: sea humano, parahumano, atlante o cualquier otra raza a discreción del DJ. Si se quiere, puede tirarse en la primera tabla de generación de personajes, y proceder como si se tratara de un PJ normal hasta que llegamos a los poderes. Desde luego, no valen vampiros, aunque sí los artificiales. Tampoco están permitidos Dioses, Sintéticos, Robots, y los que considere el DJ oportunos. Un caso curioso es el de un Tecnificado poseído. Podrían crearse conexiones también con la armadura (quizá sea ella la morada del DE...) Los poderes del cuerpo poseído no se tendrán en cuenta: el DE induce su esencia sobre el cuerpo físico, anulando cualquier otra cosa excepto las características. Si alguna vez el DE abandonara el cuerpo, éste recuperará su mente y poderes (la mente podría haber sido dañada por el DE, pero eso es otra historia).

El siguiente paso es tirar en la tabla de forma de los poseídos: si sale forma no - humana, significa que el cuerpo no aguantó la venida de Energía Oscura y se desfiguró. Si por el contrario, es capaz de cambiar de forma, significa que el DE es capaz de controlar la transformación. Eso sí, no podrá utilizar sus poderes demoníacos en la forma humana: se transformará en el mismo momento en que comience a utilizarlos. Una vez hecho esto, el DE ya está completo. Hemos de observar que el DE sólo puede habitar el cuerpo fuera de Nigalión. Si en algún momento tiene que volver, quizá la materia de que se compone sufra algún cambio, o tenga que pasar por los rituales propios para alcanzar Nigalión. Lo más probable es que se abandone al regente en lugar seguro.

En el segundo caso, seleccionamos un objeto (podemos utilizar la tabla de los Guardianes) en el cual el DE ha sido encerrado, ya sea por voluntad propia o por la acción de algún mago. En el momento en que alguien active el objeto, el DE dispondrá de 1d20+10 asaltos en los que actuar. Se presentará como forma lechosa y transparente, quizá humo, o cualquier otra forma imaginable. El hecho de que sea intangible o no dependerá de sus poderes. El DE podrá desplazarse donde quiera durante este tiempo. Tras el tiempo inicial, si el DE quiere permanecer fuera del objeto sin que nadie lo active de nuevo, habrá de realizar una tirada de Magia con un penalizador de -10 x nivel del Mago que lo encerró. Si él mismo se vinculó al objeto, podrá encerrarse de nuevo cuando quiera.

Si la tirada anterior tuvo éxito, dispondrá de 1d10+5 asaltos extra. Tras este tiempo, si aún desea permanecer activo, deberá hacer una tirada Difícil aplicando la misma penalización anterior. De hacerla con éxito, se repite el proceso anterior. Las nuevas tiradas de permanencia a partir de aquí serán Extremadamente Difíciles. Si en alguna de las mismas consigue un crítico, quedará liberado.

En el momento en que falle la tirada volverá al objeto.

En este segundo caso, la manifestación del Demonio, una vez sea liberado del objeto que le retiene, puede ser perfectamente física. Un Demonio Espiritual sólo será intangible si así lo indican sus capacidades.

Muerte de un DE

Las formas más comunes para destruir a un Demonio Espiritual son:

▶ ***Matando al regente.*** El Demonio Espiritual se verá forzado a abandonar el cuerpo, yendo directamente a Nigalión. Hasta que no consiga una forma de manifestarse en el plano físico, el Demonio no podrá volver a aparecer. Naturalmente, este método es una destrucción temporal: el Demonio volverá.

▶ La única forma de destruir al Demonio totalmente es ***atacarlo Psíquica o Mágicamente.*** Si el espíritu se ve destruido de esta forma, aunque la Esencia de su ser vuelva al infierno interdimensional, su "conciencia" habrá dejado de existir.

▶ ***Expulsar al Demonio del regente***, a través de exorcismos. Aunque forzar a un Demonio a dejar un cuerpo de esta forma puede tener aspectos diferentes según la cultura del Mago que intente este método, la realidad es que se está usando el conjuro Controlar Espíritu.

Poderes

No olvidemos que también pueden utilizar Magia del mismo modo que los Poseídos, si bien subirán sus conjuros cada dos niveles. Su EM tiene el valor: (CON + INT + PER)/2. Tienen 1d4 - 1 poderes de la Tabla de Poderes de los Demonios Espirituales.

Poderes Nuevos y Alterados	
Ataques 1d100	Tipo de Ataque
01-10	Ácido
11-80	Veneno
81-00	Gas

TABLA DE PODERES DE LOS DEMONIOS ESPIRITUALES

1d100	Poder
1	Absorción de Energía Mágica
2 - 4	Absorción de Vida
5 - 7	Anulación de Poderes
8 - 12	Blindaje Natural
13 - 14	Cambio de Estado
15 - 18	Cambio de Tamaño
19 - 23	Congelación
24 - 34	Control del Fuego (puede ser Infernal)
35 - 45	Corromper
46 - 50	Emisión de Energía Mágica
51 - 52	Empatía Animal
53 - 54	Empatía Mental
55 - 56	Extender la Plaga
57	Inmortalidad
58	Invulnerabilidad
59 - 60	Multiformidad
61	Plasticidad
62	Polilocación
63 - 66	Poscognición
67 - 70	Regeneración de Tejidos
71 - 73	SuperApariencia
74 - 77	SuperConstitución
78 - 82	SuperFuerza
83 - 86	SuperPercepción
87 - 88	Telepatía
89 - 93	Teleportación
94 - 95	Telequinesis
96 - 00	Volar

PODERES DEMONÍACOS

Ácido

Uno de los líquidos del cuerpo del Demonio se transforma en Ácido (a elección). Puede ser: la saliva, emitiendo peligrosos escupitajos a sus enemigos; el sudor, exudando ácido por los poros capaz de dar un abrazo demasiado efusivo; la sangre, en cuyo caso puede ser mortal en combate. El Demonio es capaz de almacenar este ácido sin sufrir sus efectos. No existe valor.
En el primer asalto en el cual el ácido hace efecto (superficie del cuerpo afectado) el DA hace efecto. En los posteriores NO (el ácido ha comido sus defensas). El daño del ácido acabará cuando éste traspase el cuerpo. Si en el primer asalto no se consigue superar el DA del atacado el ácido no hace efecto ni este asalto ni los posteriores.

Bajo	2d20 1er asalto. Posteriores: 1d10. La Inmunidad se adquiere con CON>100.
Medio	5d10+25 1er asalto. Posteriores: 1d10+5. Inmunidad: CON>135.
Elevado	1d100 1er asalto. Posteriores: 2d10. Inmunidad: CON>170.
Alto	1d100+25 1er asalto. Posteriores: 2d10+5. Inmunidad: CON>200.
Cósmico	1d100+100 1er asalto. Posteriores: 3d10+10. Sin Inmunidad

Se supone que el ácido habrá traspasado en tres asaltos la parte del cuerpo que afectase. Esto implica el daño inicial del 1er asalto y otros dos asaltos posteriores donde realizará el daño interno. Algunas de las armaduras de los Servidores tienen protección contra el ácido, lo que las hace aguantar un tiempo extra muy necesario para encarar a estos Demonios.

Gas

El Demonio cuenta con unas "bolsas" repletas de gas que es capaz de exprimir a voluntad. Situar las bolsas físicamente durante la creación del PJ. El Demonio es inmune a los efectos del gas. Su valor para soltar un chorro de gas es PER/2. (ver tabla de gases del manual básico).

Nivel	*Efectos*	*Tamaño de las bolsas*
Bajo	Gas Débil	Pequeño (- de 300 cm³).
Medio	Gas Normal	Abultamiento.
Elevado	Gas Fuerte.	Las bolsas son visibles (tamaño mediano).
Alto	Gas Muy Fuerte.	Tamaño enorme (son bolsas colgantes, de unos 5 l. cada una)
Cósmico	Gas Letal.	Hay bolsas por todo el cuerpo.
	la boquilla por donde salía el gas se ha cerrado sobre sí misma. Tardará 1d6 asaltos en abrirse.	

Veneno

El organismo del Demonio es capaz de producir una sustancia que actúa como veneno en otros organismos, siendo el Demonio inmune a dicha sustancia.
Para inyectar el veneno en otros cuerpos el Demonio necesita de protuberancias afiladas, mandíbulas con glándulas u otro tipo de inyectores, cuerpo a cuerpo, excepto en los niveles Alto y Cósmico en los cuales podrá lanzar espinas u otra cosa. No tiene valor. Se usa para combates cuerpo a cuerpo o para lanzar, por lo que se usarán las habilidades correspondientes. Según el nivel del poder el potencial del líquido es diferente:

Bajo	Veneno Débil (ver tabla de venenos). Tarda 1d20 asaltos en afectar.
Medio	Veneno Normal. Tarda 1d10 asaltos en afectar.
Elevado	Veneno Fuerte. Tarda 1d6 asaltos.
Alto	Veneno Muy Fuerte. En 1d4 asaltos el veneno estará en funcionamiento.
Cósmico	Fluido de Demencia. Afecta en 1d4 asaltos. Presenta las siguientes características: Mod. TR: –30. 35 PVs/asalto. –90 actividad. Sin Inmunidad. La curación ha de ser sobrenatural (magia, poderes, etc.)

Blindaje Demoníaco
El Blindaje Demoníaco es de por sí mucho más poderoso que uno natural: CON +80+2d20 y FUE +70+1d20. El límite sigue siendo 200, a no ser que el Demonio haya conseguido las tiradas necesarias para aumentarlo hasta 300.

Corrupción

Con este poder, el Demonio extiende el área eficaz de Entropía creando zonas malditas que los humanos intentarán evitar. Un área Corrompida de este modo puede atraer a criaturas malditas, ánimas de Entropía y otros seres Corruptos. Este poder puede usarse en zonas y/u objetos, siendo estos los llamados Malditos, que causan quemaduras a quienes los cogen (o entran en sus zonas de efecto) si no son lo suficientemente viles para ello (para evitar el daño se necesita Perversión +50%). También pueden usarse como armas de combate, con los mismos efectos.

Una zona corrupta también puede dedicarse al culto Entrópico o como Guarida segura para un grupo de Demonios. La zona corrupta sólo puede ser lavada mágicamente, o utilizando Purificación. El poder de Corrupción puede usarse también para introducir pensamientos maléficos en SPJs dentro del área Corrupta (conseguirá Empatía Mental con un rango menor). Su valor es PER/2.

El área Corrupta de este modo puede ser un área cambiante, como un reflejo de Nigalión; también puede albergar ilusiones, e, incluso, los cambios pueden hacer físicos, según los deseos del Demonio (con la salvedad de que este poder es casi como una invocación al Caos del que surge un Demonio, y el Caos es incontrolable).

Ejemplo: Target se encuentra persiguiendo a un Demonio por una zona de edificios de los suburbios. Target reduce la velocidad, asegurándose de que nadie le sigue, y el Demonio aprovecha para utilizar Corrupción sobre el pasillo de entrada. Cuando Target entra, observa un pasillo mucho más largo de lo que él había imaginado, con un final negro que parece no acabarse jamás. Intenta mirar por una ventana pero ésta se pliega sobre sí misma. Ahora Target sabe lo que está ocurriendo. Sufre el daño por verse envuelto en esta zona de Corrupción, e intenta largarse por donde ha venido. Pero no va a ser tan fácil. Las paredes del pasillo han pasado a ser de carne sanguinolenta, y el olor a podredumbre es insoportable. Target tiene 5 asaltos para salir del pasillo antes de recibir otra pérdida de PVs...

Bajo	Corrosión de 1 objeto. Daño por contacto 5d10 + 25 (absorbibles por CON)
Medio	Se puede corromper un área pequeña de 3m, con la que el Demonio sea capaz de mantener contacto visual. Daño: 5d10 + 50 por contacto con un objeto Corrompido o por cada 5 asaltos que se pase en el área maldita si no es un ser Corrupto.
Elevado	El Demonio comprende las energías que emanan de su cuerpo, y es capaz de disfrazarlas para que se disuelvan en el ambiente sin dejar ningún rastro (a menos que se saque un Crítico en durante el rastreo). Área 10m. Daño 5d10 + 75 (la periodicidad de 5 asaltos se mantiene). Dentro del área, el Demonio puede usar Empatía Mental con rango Medio.
Alto	Apartamento. Daño 1d100 + 100 (cada 5 asaltos). Empatía Mental a Rango Elevado dentro del área.
Cósmico	Edificio entero. Daño 1d100 + 150 (cada 5 asaltos). Empatía Mental a Rango Alto.

Explosividad (Desintegración Total)
Para los Demonios sí existen rangos (anota el porcentaje). Hasta el Alto los efectos son los mismos, pero en el Cósmico un Demonio puede Desintegrarse Totalmente, devolviendo su propia esencia a Entropía, digamos un suicidio. De esta manera, la explosión es increíblemente poderosa: Explosivo Potente × 3 en un área de 5m, sin tiempo de recuperación evidentemente. Además los que se encuentren en un área de 30m recibirán la mitad de daño del resultado anteriormente.
Descontrol: si estaba intentando la Desintegración Total, el Demonio desaparece en una nubecita de humo inofensiva.

Extender la Plaga

El Demonio lleva consigo los efectos de una o varias enfermedades, a las que él es inmune,

y puede ser el foco de infección de una gran epidemia. No tiene valor.
Efectos recomendados de la enfermedad son: fiebre, espasmos, incapacidad para respirar normalmente, mucosidades, dolores. Lo que se traduce en pérdidas de asaltos evitando estos efectos y penalizadores a la actividad, además de riesgo de muerte si no se toman medidas

Bajo	Enfermedad Débil (ver tabla de enfermedad). Necesario el contacto
Medio	Enfermedad Normal. Contacto
Elevado	Enfermedad Contagiosa/ Potente. Se infecta un área de radio 3 m.
Alto	Enfermedad Muy Contagiosa/ Potente. El radio del área afectada es de 5 m.
Cósmico	La Plaga: Mod TR +30. Letal en 1 día. Radio 10 m. La curación ha de ser mágica o sobrenatural.

Furia

Su valor es CON/2. El Demonio introduce su cuerpo en un estado berserker durante un tiempo, tras lo cuál quedará exhausto y no podrá utilizarlo en 1d4 horas (se le aplicarán los modificadores que tuviera, un penalizador más por aturdimiento y otro equivalente a la subida de la característica). Durante este tiempo no se le aplicarán modificadores a la actividad ni por el aturdimiento. Sólo podrá realizar acciones simples, no podrá pensar con claridad, y se lanzará al combate siempre, además de utilizar únicamente su cuerpo como arma, o como mucho, armas muy simples. Las características que experimentan la subida son FUE, CON y AGI. Puede intercambiarse alguna de las tres por PER. Esto se elegirá cuando se gane el poder, y no podrá ser cambiado una vez decidido.

El Demonio puede subirse lo que desee en cada característica hasta el máximo por nivel indicado en la tabla.

Bajo	Los efectos básicos descritos arriba. Dura 1d6 asaltos.
Medio	Hasta +25 a las características. Dura 1d10 asaltos.
Elevado	Hasta +50 a las características. AxA +1 (máximo 6). Dura 1d10 asaltos.
Alto	Hasta +70 a las características. AxA +2 (máximo 6). Dura 1d10+1d4 asaltos.
Cósmico	Puede introducir a 1d6 Demonios o seres en estado de Furia. Si se desea resistir este estado, realizar una tirada de CON/2. Dura 1d20 asaltos. Se pueden escoger los efectos de cualquier rango anterior. Esto resulta útil para inducir a enemigos en Furia y reducirlos convenientemente a posteriori.
⅄	Sufres los efectos del cansancio posterior a la furia sin siquiera haberla experimentado.

El límite establecido sigue siendo 200 para todos los niveles excepto en Alto, que llega a 250, y en Cósmico a 300. Si un Demonio llegaba a 300 en alguna de sus Características, Furia no incrementará su poder.

Habla Entrópica

Cuando un Demonio hace uso de este poder, todos los oyentes tiemblan, entrando en estados desde catatónico hasta rabioso. El Habla Entrópica puede ser entendida por cualquier ser: los seres entienden lo que el Demonio quizá debería haberles dicho, pero en un idioma común. Estas palabras suelen llenar de terror a cualquiera que pueda escucharlas. Sin embargo, esta característica no conlleva que el Demonio entienda lo que se le dice (a no ser que sea en su idioma o mentalmente). También actúa como llamada hacia otros seres de su condición que le oigan. Su valor es PER/2.

Todos los oyentes hacen tiradas de EQM. Si fallan tirar en la tabla de Estados Mentales Alterados.

Bajo	Los efectos descritos arriba.
Medio	Modificador de –15 a la actividad.
Elevado	Modificador de –40 a la actividad. Puede extender su grito hasta 30m.
Alto	Puede elegir el estado alterado que quiere inducir a sus víctimas. Modificador de –70 a la actividad. Puede extender su grito hasta 50m.
Cósmico	Puede hacer permanente el estado alterado (sólo se pasará mágicamente) . El Modificador máximo es de –75 a la actividad. 100m.
⅄	En lugar de asustar a tus oyentes, les has vigorizado. +25 a su actividad. No puedes volver a intentar el aullido hasta después de 10+1d10 asaltos.

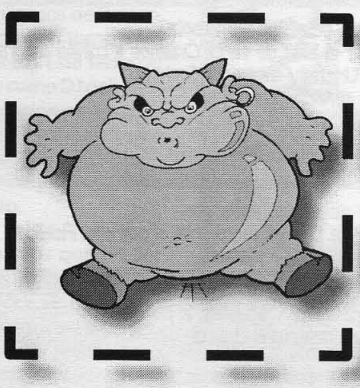
Hedor

No tiene valor. El hedor confiere un mal olor insoportable e incomparable a nada olido en la Tierra (y posiblemente en Terra tampoco). Este mal olor produce mareos, y en los niveles altos de este poder, la muerte tras un número de asaltos. Los efectos pueden evitarse con mascarillas de filtro. No se pueden hacer TR: el olor es ciertamente desagradable. Físicamente pueden aparecer pústulas y granos enormes y bulbosos en el cuerpo.
Un papel a tener en cuenta es el del viento, que puede extender los efectos de este poder por muchos sitios…

Bajo	-15 a la actividad. Radio de afectación: 15m.
Medio	Aturdimiento: -20 a la actividad. Cada 6 asaltos los PJs afectados deberán hacer tiradas de CON/2. Si fallan caerán mareados. Radio 50m.
Elevado	-25. Radio: 100m. Cada 2 asaltos los PJs afectados perderán 10 PVs.
Alto	-30. Radio: 250m. La pérdida ahora es de 30 PVs cada 2 asaltos.
Cósmico	-35. Radio: 500 m. El olor es letal: tras los 5 primeros asaltos (de mal olor), los PJs perderán además la mitad de los PVs que les quedasen. Es un aviso antes de lo que se avecina…

Hinchar

El Demonio es capaz de alterar la composición del cuerpo de los seres próximos a él, inflando su estructura, lo que daña internamente y dificulta enormemente el movimiento. Puede que, de no parar el hinchamiento, llegue un momento en que el cuerpo reviente.



Su valor es PER/2. El Demonio puede escoger qué tamaño desea aumentar, siempre hasta el máximo del rango que tuviera el poder. Es necesaria una tirada cada asalto para mantener tanto el mod. Actividad como los PVs perdidos. Todos los afectados pueden tratar de resistirse con una tirada de CON/3, lo que anularía los PVs perdidos, aunque no el Mod. Actividad ni el penalizador de APA. En el caso del rango Cósmico, la tirada será CON/4.

Nivel	PVs no absorbibles por CON
Bajo	* Tamaño adquirido+10% * Mod. Actividad -15 15 PVs no absorbibles por CON. Solo afecta a 1 persona. Es necesario el contacto. Se reduce la APA efectiva en 10 puntos.
Medio	* Tamaño adquirido+20% * Mod. Actividad -30 35 PVs no absorbibles por CON. 1 sola persona. Necesario el contacto. Se reduce la APA efectiva en 25 puntos.
Elevado	* Tamaño adquirido+30% * Mod. Actividad -50 55 PVs no absorbibles por CON. 1d4 personas. No es necesario el contacto, afecta en un área de hasta 3 m La APA se reduce en 50 puntos.
Alto	* Tamaño adquirido+40% * Mod. Actividad -75 70 PVs. El área es de 15 m. –75 a la APA.
Cósmico	* Tamaño adquirido+50% * Mod. Actividad -100 100 PVs no absorbibles por CON. –100 a la APA.
⅄	El Demonio comienza a inflarse. Tardará 3 asaltos en recuperar su forma anterior, y tendrá las desventajas del máximo rango que tuviese en el poder.

Los penalizadores de la actividad no afectan a la TR.

Modificador a la TR según la naturaleza del atacado:	
Cuerpo extraterrestre	+25
Androides y Robots	Poder Nulo
Dioses	+40
Héroes Cósmicos	+30

NOTA: es posible que el DJ quiera dar espectacularidad a este poder. Si se ha inflado a alguien más del 30%, y se ha mantenido así tres asaltos, sería probable que un golpe fuerte (75 PVs después de quitado el DA) reventase el cuerpo. De todas formas, dada su radicalidad, esto se deja a discreción del DJ.

Inmortalidad

El Demonio siempre vuelve a la vida. Si muere por alguna de las razones expuestas en el libro básico, debe hacer una tirada de resistencia. Si falla, las características del Demonio mutarán, al ser lavado de nuevo por la Esencia, aunque su aspecto seguirá siendo el mismo, y la memoria del Demonio no quedará borrada… Algunos Demonios han vuelto con Energías renovadas y nuevos y extraños poderes a la vida gracias a esto. Otros han visto reducida su inteligencia y sus deseos de venganza a una velocidad pasmosa. Repetir la generación del PJ, aunque mantendrá forma y pensamiento (si no baja su INT).
Si acierta volverá a la vida con la misma forma. Aunque bastante molesto. Si pifia, morirá completamente.

Permutación Demoníaca

Los efectos de este poder pueden resultar tremendamente repugnantes, por la cantidad de carne y humores que se desprenden del cuerpo Demoníaco. Con este poder, el Demonio recoloca la materia que le compone, haciéndose más resistente, poderoso o ágil. Las nuevas características no pueden sobrepasar 200 excepto en el rango Cósmico. Tampoco pueden bajar más de un 70% del valor inicial. Su valor es CON/2.

Se pueden intercambiar puntos entre FUE, CON, AGI. Se tarda 1d4+1 asaltos en completar la transferencia. Es necesario realizar una tirada de CON/2 si se cambian más puntos que el valor máximo indicado en cada rango. En caso de fallo, el Demonio sufrirá daño equivalente a los puntos transferidos.

Bajo	Transferencias de hasta 25 puntos de una característica a otra por cada uso del poder. Valor máximo para evitar dolor: 50.
Medio	Transferencias de hasta 40 puntos de una característica a otra por uso. Valor máximo: 50.
Elevado	50 puntos transferibles por uso. Valor máximo para evitar dolor: 75 puntos transferidos.
Alto	75 puntos transferibles por uso. Valor máximo para evitar dolor: 100 puntos transferidos.
Cósmico	Puedes pasar 100 puntos de una característica a otra. El límite de las características está en 250. Valor máximo: 125 puntos transferidos.
⅄	el proceso ha sido dolorosísimo. El daño se multiplica x 1.5. No se pueden reducir los PVs del Demonio a menos de 10 de esta forma.

Poscognición

No es extraño que Tiempo, aún concediéndoles el don de la inmortalidad, no quiera dar a los Hijos de Entropía el don de la Precognición. Quizá, si así fuera, habría muchos más Demonios Liberados, al darse cuenta de la existencia aparentemente carente de sentido basada sólo en la lucha y la obediencia ciega. Por esto, la visión del futuro es vedada a los Hijos de Entropía, pero la Energía Demoníaca les ha concedido el don de la vista del pasado. Este poder es exactamente igual que precognición... pero al contrario. Concentrándose en un lugar o tocando un objeto, el Demonio puede acceder a datos de su pasado. Su valor es PER/3.

Regeneración

Adquiere un nuevo uso en Rango Cósmico, la Multiplicación de Miembros. Siempre que un miembro sea amputado, el Demonio hará una tirada de CON/2. Si la supera, en 1d4+1 asaltos contará con el miembro anterior y uno nuevo.

SuperApariencia

Habrá que determinar si la forma del Demonio es antropoide (de una de las razas del universo) con un género determinado (lo que no significa que el Demonio tenga Capacidad de Reproducción), o si se transforma a voluntad en alguna de estas razas (con una única forma perfectamente identificable). La APA de esta forma –la suya siempre o en la que se transforme- tendrá el valor 100+1d100. Cuando alguien vea al Demonio con esta Apariencia, los efectos se tratarán de la forma habitual. No es posible tranquilizar a alguien que haya visto a un Demonio utilizando el pequeño control mental que otorga SuperApariencia.

Tragar Materia

Su valor es CON/2. Es la capacidad que tiene un Demonio de comer o absorber cualquier cosa, apareciendo más tarde en una bolsas de energía existente en Nigalión, es decir, en su estómago. Cuando se llene, el Demonio no podrá volver a comer hasta que digiera o vomite su comida.

Bajo	El estómago en Nigalión puede contener 75 Kg.
Medio	El estómago puede contener 225 Kg.
Elevado	Puede utilizar la energía de su estómago para lanzar un vómito de Energía Oscura que hace 75+5d10, cubriendo un área próxima al Demonio. 500 Kg.
Alto	El vómito puede ser lanzado a 10m. El daño aumenta hasta 1d100+100. El vómito adquiere Hedor a un nivel más bajo. También le produce un 10% de daño al Demonio. 1 Ton.
Cósmico	Hay quien dice que se han visto Demonios que comían como si su estómago fuese un agujero negro... El daño de los vómitos aumenta hasta 1d100+150.
Descontrol:	el Demonio o un compañero cercano será el nuevo objetivo de la comida regurgitada.

TABLA DE PERVERSIÓN

Valor de Perversión	Suceso mínimo según valor	Aumento de Perversión
01-19	Enfrentarse a un ser benigno	1d10
Grupo I	Ayudar voluntariamente a un Ser Corrupto	1d20
INICIADO	Robar premeditadamente	1d4
	Aceptar un encargo de Entropía	10
20-29	Unirse a un grupo de Seres Corruptos	5
Grupo II	Mentir, manipular, enviciar, violar, traicionar	1d4
ADEPTO	Enfrentarse a un Servidor de Unidad	5
30-49	Tentar a otros seres	1d4
Grupo III	Herir, torturar (física y psicológicamente), matar	1d6
CAÍDO	Ayudar a tus compañeros rezagados o en peligro.	1d4
50-59	Vender a alguien a Entropía/Seres Corruptos	1d4
Grupo IV	Sobrevivir tu primera batalla al lado de Entropía.	1d6
PERDIDO	Atacar a una Comunidad de Servidores	1d4
60-69	Conseguir que otros seres se afilien a Entropía	2d4
Grupo V	Pervertir, seducir, revertir el alma de seres Creados a través de grandes tentaciones	1d6+2
TENEBROSO	Matar a un Servidor de Unidad / siervo de Equidad	1d4
	Destrozar un despojo al servicio de Némesis	1d3
70-79	Destruir una Fortaleza de Servidores	1d4
Grupo VI	Sobrevivir una batalla Épica al lado de Entropía.	1d3
DEVORADOR	Conseguir hacer caer una ciudad	1d4
80-89	Hacer huir a un Servidor de Unidad poderoso.	1d4+1
Grupo VII	Corromper a un Servidor de Unidad Hierofante o con más Fidelidad	1d4+2
BÁRATRO	Conseguir infestar un continente / planeta	1d3
90-00	Matar a un Exento	1d4
Grupo VIII	Derrotar en duelo singular a un Maestro de la Locura	1d4
CTÓNICO	Inventar nuevas formas de desgarrar el alma	1d4
	Destruir un universo	1d4

Perversión

Para un Ser Corrupto, la Resistencia a Prejuicios carece totalmente de sentido. La Perversión suple esta característica, y su valor mide de 1 a 100 la influencia de Entropía sobre el personaje. En otras palabras, lo pérfido, insidioso, malvado y cruel que es un personaje.

En el momento de la generación de un Ser Corrupto, tira 20 + 5d10 si se trata de un Host, Hechicero o Mutante Inducido por Oscuro, o 70+3d10 para todo tipo de Demonios. Los Demonios están podridos desde su mismo nacimiento, dado que surgen del confluir de tres energías esencialmente negativas. El valor tope de la Perversión es 100.

Los Demonios Liberados, por ser ajenos a la Perversión de Entropía, determinan su Resistencia a Prejuicios de la forma usual.

Los usos de la Perversión comprenden los siguientes puntos:

▶ Cuando el Demonio deba resistirse a poderes mentales, al modificador por Voluntad se le añadirá su Perversión/3.

▶ Si alguien pretende usar la habilidad de Influencia o trata de intimidar a un Ser Corrupto, su porcentaje deberá ser estrictamente mayor que el valor de Perversión, o el intento fallará automáticamente.

▶ Si el valor de Perversión es igual o superior al 60%, un instinto nuevo surgirá desde lo más profundo del subconsciente del Ser Corrupto, incitándole a cometer todas las atrocidades que pueda siempre que vea una situación que provoque este descontrol interno aunque esto implique poner en peligro la tarea encomendada. En estas ocasiones, se hará una tirada de 1d100. Se pueden aplicar los modificadores de la Voluntad propia del Ser Corrupto. Si el resultado es igual o inferior al valor de Perversión convenientemente modificado, deberá cumplir los mandatos de su instinto.

▶ La Perversión también se usa para indicar lo oscura que es el aura que emite, como requisito para utilizar ciertos poderes o incluso armas Entrópicas.

Ganar/Perder Perversión

Puede parecer que conseguir Perversión es sencillo. Esto es cierto en la escala inicial de la Perversión (en valores numéricos, en torno a un 40 – 50% de Perversión). A partir de aquí, un Ser Corrupto se vuelve tan nocivo y ajeno a la moral, que saber exactamente cuál es el nuevo concepto de maldad que se gana es harto complicado. El verdadero mal no se conoce hasta que no se superan estos límites.

Así pues, el DJ no debería poner fácil la obtención de Perversión. Debería premiar las ideas retorcidas, los planes maquiavélicos, la consecución de los más pérfidos fines, de un modo que exija no sólo maldad, sino también planificación y esfuerzo. Quizá la tortura de un Ser Creado valga para obtener algo de Perversión en las primeras aventuras, pero llega un momento en que esto se vuelve demasiado sencillo. No significa que no vaya a hacerlo, sólo que no ganará Perversión por ello, pues es lo que cabría esperar de él.

Para ayudar a la tarea del DJ se ha construido una Tabla referente a las posibles recompensas en Perversión por determinados actos relacionados con la Perversión actual de un Ser Corrupto. La Tabla se divide en Grupos de Perversión, que aglutinan los valores de Perversión en torno a los que se supone que se realizarán dichos actos. Esta Tabla no debería estar al alcance de los jugadores, y como DJ deberías hacer las tiradas de incrementos de Perversión en secreto, para que los jugadores no acaben aprendiéndose las subidas estimadas. Tampoco recompenses siempre los mismos actos. Toma esta Tabla como guía y no como dogma, y siéntete libre para modificar lo que consideres necesario.

Funcionamiento de la Tabla: supongamos que un Ser Corrupto tiene un valor de Perversión del 45%, esto significa que está en el Tercer Grupo, el de los Caídos. Si realiza uno de los actos contemplados en este grupo, ganará el incremento en Perversión indicado a la derecha. Si realizase un acto contemplado en un Grupo inferior (Primero o Segundo) no ganaría Perversión alguna. Si realizase alguna atrocidad de Grupos Superiores, la subida de Perversión sería igual a 1d8 puntos por cada Grupo que le separe del correspondiente a dicho acto, más el aumento asociado a esa atrocidad.

1	Iniciado	aquél que está dando aún sus primeros pasos en la senda Entrópica.
2	Adepto	aquél que comienza a vislumbrar el vacío en el que se está sumergiendo.
3	Caído	entregado al Abismo del alma.
4	Perdido	sumido en los principios de los Aspectos de Entropía.
5	Tenebroso	los Oscuros le han bañado de su sabiduría.
6	Devorador	destructor de la Creación.
7	Báratro	quien extiende Nigalión por donde pisa.
8	Ctónico	totalmente carcomido por la maldad.

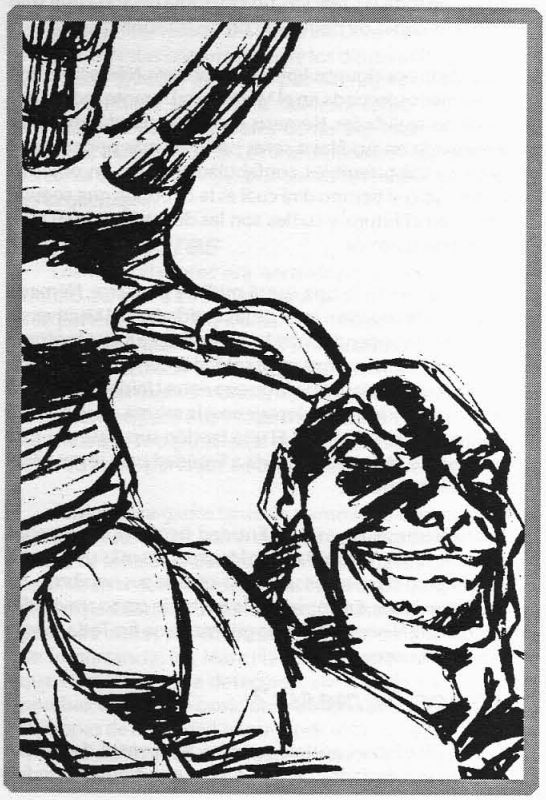
Últimas consideraciones: si tu aventura se basa en unos SPJs que no sean Demonios –debido al potente influjo de Demencia sobre ellos–, que se han dado cuenta de su error al haberse unido a Entropía, y lo que buscan es redimir sus acciones, debes procurar que intenten perder su Perversión paulatinamente en un proceso que exija mucha fuerza de voluntad, sangre y sudor. El porcentaje de Perversión debe ser menor del 60%. Después, no hay salida.

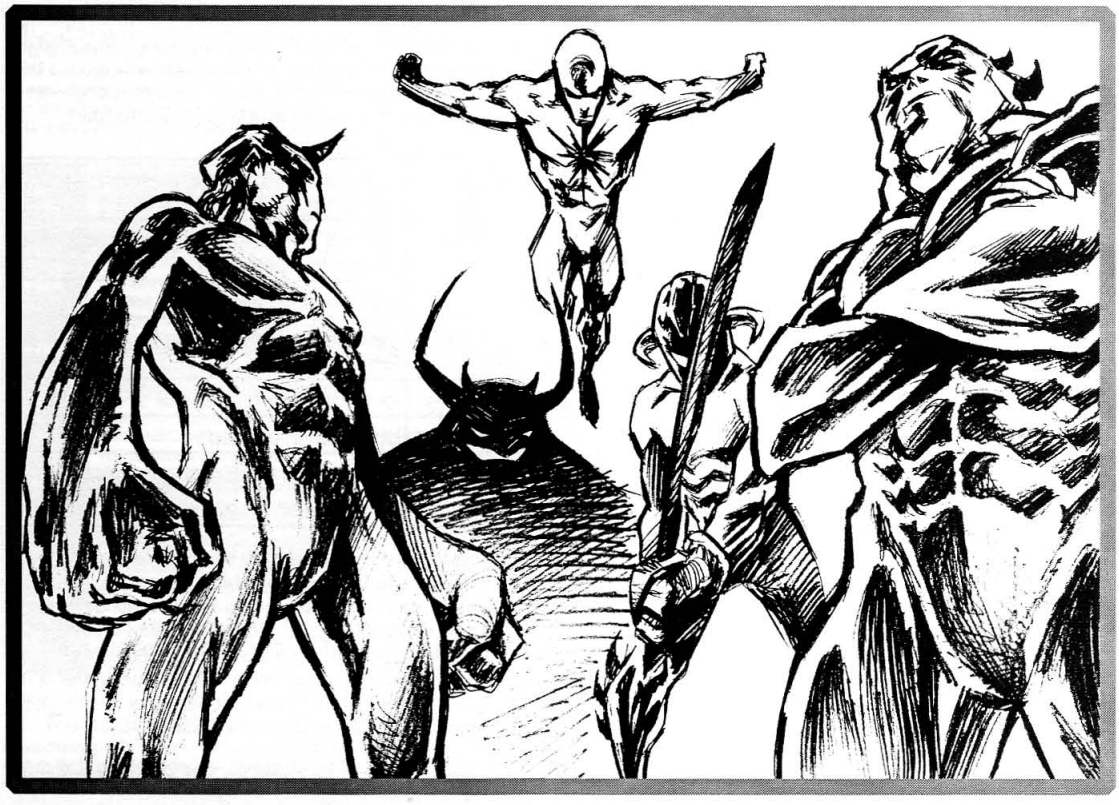
El proceso exacto de cómo un SPJ acabará perdiendo la Perversión es algo que deberá determinar el DJ según el desarrollo de su aventura.

Una vez se inicie este proceso de "desprogramación", hay dos formas de acabar. Estos dos procesos pueden tener recaídas:

▶ Unirse a Unidad como Traidor o Penitente. Se acabará perdiendo toda la Perversión (suponiendo que se consiga) para ganar Fidelidad después.

▶ Ir por libre. En este caso se trata de conseguir Resistencia a Prejuicios. El valor inicial se determinará mediante una tirada.





NÉMESIS

El conspirador, la bestia sanguinaria, el carroñero...

Este extraño en las Esferas ha permanecido agazapado como un tumor vicioso, alimentándose del dolor de toda criatura. Jamás ha hecho distinciones entre SU, Demonios o cualquiera otro, el dolor es el dolor, el tormento es una sinfonía pecaminosa que se extiende como la bilis a través de las sombras de toda la Creación, una melodía nefanda que sólo Némesis es capaz de degustar con delectación.

Olvidado por algunos, ignorado por otros, Némesis es una Entidad menospreciada en el Multiverso. Durante toda la historia de las realidades, Némesis ha ido creciendo en poder, anexionando en sus filas a seres cada vez más poderosos, y llevando a cabo terribles confabulaciones sin un objetivo concreto. Sólo el tiempo dirá cuál es la dirección que seguirá Némesis en el futuro, y cuáles son las directrices de su plan en la guerra cósmica.

Al contrario de lo que quizá pudiera pensarse, Némesis no busca la destrucción total de las Entidades del Multiverso, sino la eterna contienda entre las mismas. Esta lucha le otorga poder y le beneficia con nuevos soldados con que suplir a los caídos. Resulta curioso que la guerra entre Unidad y Entropía otorgue beneficios a alguien ajeno a la misma, pero tal es la naturaleza de esta Entidad. Si una facción superase a la otra ampliamente, Némesis apoyaría a Equidad para restaurar el orden del Multiverso.

Pero Némesis no es una Entidad benigna o imparcial. Tiene una pequeña afinidad con los aspectos más salvajes de Entropía, pero el Gran Conspirador –otro de sus nombres– no hace distinciones. Entropía usa la barbarie como un medio, mientras que Némesis busca la guerra como fin. Toda sangre es igual de buena.

¿Qué es Némesis?

El Privilegiado Caprielen afirma, en contra de lo que sostienen Privilegiados de alto rango, que Némesis no fue el resultado de la primera batalla primigenia, cuando los SU atacaron a los servidores de Entropía para restablecer lo que consideraron el orden correcto de la creación sino el causante de la contienda. Tal afirmación atenta contra uno de los más importantes dogmas de los SU por lo que Caprielen ha sido repudiado y ridiculizado por muchos de sus colegas. Incluso algunos de los miembros más radicales de la Orden de la Pureza le han acusado de hereje, cuando llegó a afirmar que Némesis es el resultado de un anterior todo, anterior incluso a Entropía, Equidad y Unidad.

El Privilegiado no tiene pruebas concluyentes de esta afirmación, y algunos, como el venerable Yago, no han tardado en reírse de lo que consideran tremendismos y afán de protagonismo. Caprielen guarda silencio mientras tanto, haciendo oídos sordos a las burlas. Si algún día, se lograra demostrar satisfactoriamente su teoría, ello haría que se replanteasen muchas cosas...

¿Cómo actúa Némesis?

Imagina un rumor. Tal vez no se le dé crédito en un principio, pero poco a poco, el rumor comienza a estar en boca de todos. Cuando se repite el suficiente número de veces la confianza se torna duda, luego suspicacia. Lo que comienza como una mentira se convierte en una verdad a medias, y al final, en acusaciones abiertas. Se puede hablar y aclarar el malentendido, pero nada volverá a ser lo mismo. Y al final queda algo. Una espina clavada en el corazón llamada incertidumbre. ¿Y si...?

Al día siguiente aparece un nuevo rumor.

Algo así es Némesis. Quien siembra la mala hierba. La manzana de la discordia.

Contrariamente a lo que se pueda pensar, el Gran Conspirador prefiere siempre evitar la lucha. Manteniéndose al margen del conflicto, como un carroñero que se alimenta de la agonía de los contendientes, Némesis se asegura así de que ni él ni ninguno de sus subordinados sufran daños en las luchas que provocan. Sin correr riesgos. Disfrutar del espectáculo sanamente es la máxima por excelencia de esta Entidad. Que Némesis fuerce confrontaciones siempre que

puede no implica que sea el responsable de todas las luchas que se desarrollan en el Multiverso. Se alimenta de todas y cada una de ellas, pero no es el padre de toda la violencia.

Así pues, para Némesis cada batalla es un manjar. Las riñas de los amantes y los hogares rotos son un rico nutriente para el Gran Torturador.

Otro factor de su carácter es que Némesis suele tomarse su tiempo para preparar sus mejores y más grandes intervenciones. Comúnmente se limita a disponer el tablero y colocar las piezas, y luego la situación se desarrolla sola. Una excusa, una frase equivocada, un disgusto, una humillación, un desafío son las situaciones que impulsan a los seres del Multiverso a iniciar guerras entre ellos.

El mayor peligro de Némesis es la dificultad para detectar sus acciones. Raramente alguien es capaz de percibirlas a tiempo. Pero esto no significa que preocupe a todo el mundo. Mientras que los Servidores de Unidad y quienes sirven a Equidad procuran estudiar a Némesis y trazar tanto sus pautas como sus huellas dejadas, a los Seres Corruptos les suele importar bastante poco quién inicie la batalla mientras haya algo por lo que merezca la pena luchar –como los gritos de súplica y la sangre de inocentes–. Una confrontación con los SU siempre es bienvenida y las contiendas que entre legiones demoníacas puedan acontecer suelen ser vista por los Demonios Mayores como purgas útiles para deshacerse de los guerreros más débiles.

Quienes han demostrado ser más capaces para advertir las manipulaciones del Gran Torturador son los Observatori. No obstante rara vez actúan a menos que la balanza cósmica tienda a inclinarse peligrosamente. Aquí podría encontrarse quizá algún punto de disconformidad con la actitud de los siervos de Equidad, pero esto no es así en absoluto. Equidad es el máximo juez sobre el Multiverso, y esta responsabilidad conlleva que sus actos sean poco comprensibles para los poco versados en el tema. A la Entidad del equilibrio le interesa usar todos los medios a su alcance para poner orden, y si puede usar a alguna de sus hermanas o a Némesis para proteger fines mayores, lo hará sin remordimientos. Este uso con el filo de la navaja puede resultar peligroso en el futuro, pero por el momento Equidad lo considera totalmente aceptable.

Desde luego, si Némesis es consciente o no de estas situaciones, es algo que no parece importarle lo más mínimo.

Según Caprielen la dificultad para encontrar y erradicar a Némesis radica en la carencia de mente o consciencia alguna en la Entidad. Esto no debe entenderse en sentido literal, dado que los duelos contra el ejército del Gran Conspirador muestran a sirvientes capaces de razonar, pensar y tejer conspiraciones hábilmente. Más bien a lo que pretende referirse Caprielen es a una universalidad de la Entidad, a la existencia de un pedazo de esta furia asesina en todas las mentes de los seres del Multiverso. Para el Gran Conspirador la existencia es una lucha continua. Si algún día la contienda entre Unidad y Entropía se detuviese, Némesis moriría consumido en su propia rabia.

Aunque es cierto que todos los sirvientes de Némesis capturados han acabado por perder la razón, volviéndose poco más que envoltorios vacíos. Según parece, el Gran Conspirador borra todo vestigio de claridad mental en sus súbditos perdidos, para evitar ser encontrado.

Némesis tiene la dudosa virtud de enfrentar a los que en principio son amigos. No hay nada que le guste más. Los Mancilladores, sus infiltrados en las diversas sociedades, se dedican a esta tarea con dedicación suprema. En ocasiones y cuando la ocasión lo requiere pueden pedir solicitar apoyo a los Beligerantes Sangrientos, las tropas de choque de Némesis, para que el grado de confusión aumente. Los Renegados llegan allí adonde estos últimos no alcanzan sin llamar la atención.

Lo que todos los bandos tienen claro es que Némesis no debe alcanzar poder, pues podría rivalizar con alguna otra de las Entidades principales, y ello supondría tiempos muy difíciles. Pero poner de acuerdo a las Entidades al completo es pensar en una auténtica utopía.

Las fuerzas de Némesis

En ocasiones se ha confundido a las fuerzas de Némesis con enviados de Entropía. La fiereza y entrega hacia el combate, la locura y el sinsentido de estos seres hace que en un análisis superficial pueda confundirse a los seguidores de ambas Entidades.

La característica que define a todos y cada uno de los soldados de Némesis es que están atados a él por lo que llaman El Lazo del Holocausto. Este rito mágico se practica en el momento de la adhesión de un nuevo miembro, y asegura que éste se consagre en cuerpo y mente a la expansión de la guerra y la confusión. La libertad deja de tener sentido para estos seres que basan su existencia no en una obediencia forzada como la de los Demonios, sino en una venta de su mente premeditada y libremente aceptada. Éste entonces pasa a compartir el *hambre* de Némesis, el ansia que le domina y embarga. Todos aquellos que realicen este pacto entrarán automáticamente en el punto de mira de todas las Entidades. Proscritos por siempre, repudiados por todos, sólo encontrarán consuelo expandiendo los designios de Némesis.

El Lazo del Holocausto sella también el destino de los iniciados: su existencia estará totalmente unida a la de Némesis: si él triunfa, todos triunfan, pero si él fracasa, Némesis sentirá ese dolor, y con él sus siervos. Todo lo expuesto indica que únicamente los más desequilibrados o insensibles buscan activamente a Némesis, no por poder, como en el caso de Entropía; no por esperanza, como en el caso de Unidad; no por linaje, como en las Casas de Equidad, sino por abandono al vacío espiritual.

El premio de servir al Gran Torturador es la recompensa de la batalla eterna o en caso de fracaso la destrucción. Una vez se cierra el trato no hay vuelta atrás, no hay termino medio, sólo excesos sangrientos y orgías de muerte. Que los jugadores se cuiden de cerrar un trato con Némesis.

Entre los servidores del Padre del Dolor se encuentran las más variopintas criaturas: Desde los dioses más sangrientos de cada Panteón, pasando por alienígenas... Cualquiera puede terminar sirviendo a Némesis, con la excepción de los más fieles colaboradores de las tres esencias: Wardjan, Exentos, Maestros de la Locura, Demonios Mayores y similares. La clasificación general de los servidores de Némesis es la que sigue:

Mancilladores

Los Mancilladores era normales, y así lo siguen pareciendo. Su figura es semejante a la de la raza a la que una vez pertenecieron. Un Dorkan, un Ursino, el concejal de la ciudad... cualquiera puede ser un Mancillador. No hay forma alguna de detectar a estos soldados de Némesis a primera vista; sólo un examen concienzudo podría revelar anomalías en su sangre, pero este estudio resultaría nocivo para todos aquellos que se expusieran al Mal de Némesis. Un Mancillador es todo aquél portador de esta enfermedad cósmica.

Son los encargados tanto de transmitir la enfermedad que portan en sus venas como de ganar adeptos para la causa, a través de la palabra del Gran Conspirador. Los Mancilladores se infiltran en las ciudades de las culturas de las que provengan, expandiendo sus tentáculos de locura en las bases de poder de dichas sociedades. A través del control de puestos de importancia, los Mancilladores pueden asegurarse de que Némesis no sea detectado, eliminando toda clase de pruebas; establecen posiciones beneficiosas para el resto de las tropas de la Entidad, encargándose de su seguridad; y, por último, lideran a todas las fuerzas bajo su área de influencia, coordinando sus actuaciones.

Para su causa, los Mancilladores acaban volviéndose maestros en el arte de la mentira, la difamación y el encubrimiento de información. Actualmente, la expansión de ideas xenófobas –tanto entre razas como contra metahumanos– es uno de sus pilares de actuación básicos, colaborando en el desarrollo de sociedades como H.U.M.A.N.S., aunque no tengan ningún miembro integrado en ella.

Un Renegado que acaba degenerándose completamente, y ha servido bien a Némesis, puede ser bendecido con el Mal, volviéndose un Mancillador. Se volverá inmune a él, y será a partir de entonces su portador. Para ello ha de recibir el beneplácito directo de Némesis. Algunos Beligerantes Sangrientos también han recibido este "don", pero dado que el Gran Conspirador prefiere infiltrar a los Mancilladores en las sociedades esto no es nada común.

El Mal de Némesis es una enfermedad degenerativa que acaba mermando la salud mental del afectado, incitándole a la violencia sádica sin sentido. Esta enfermedad puede ser detectada por medios normales en la sangre de las víctimas, aunque es imposible destilar una cura sin que se vea involucrado algún poder mágico en ella. Todo tipo de criaturas puede infectarse –los androides no, por supuesto, pero los sintéticos sí pueden verse afectados–. Los únicos seres que son totalmente inmunes a esta enfermedad son los Seres Corruptos, los Servidores de Unidad y los súbditos de Equidad. No existe una justificación lógica de esta teoría: puede que la Perversión y la Fidelidad protejan a los primeros, mientras que Equidad tome parte activamente en la protección de los últimos. O puede, simplemente, que las Entidades hayan tomado medidas para evitar caer en la espiral de destrucción de Némesis.

Ahora bien, ¿por qué los Mancilladores no contaminan sustancias que se transmitan a toda la población –agua corriente, latas de refresco, alimentos–? El Mal de Némesis es poderoso, pero es incapaz de sobrevivir mucho tiempo fuera de un anfitrión orgánico. Si esto se debe a que el Mal acaba sucumbiendo a las Leyes de las Esferas o a que El Padre del Dolor ha puesto este mismo sello para evitar ser considerado un objetivo primario y permanecer entre las sombras es un misterio. No obstante, en ocasiones se ha llegado a contaminar mundos enteros con esta enfermedad, afectando a toda criatura viva en ellos.

Los Dioses de la Contienda Eterna

Los Dioses o Héroes Cósmicos totalmente consumados por el ansia de destrucción, son los principales candidatos a verse tentados por Némesis para formar parte de sus filas. Es más, Némesis a veces se ha hecho pasar por un Dios de algún Panteón –caso de Ares– para extender su influencia y tratar de recibir más apoyos.

Hay que matizar que no todos los Dioses o Héroes Cósmicos que representan a la guerra o alguno de sus aspectos acaban sirviendo al Gran Torturador. Si bien es cierto que podrían verse muy entusiasmados por la oferta, acabar siendo un esclavo de otro no es un plato muy apreciado por aquél que se eleva por encima de miles de adoradores. Sólo los Dioses más sádicos –o aquéllos que han perdido gran parte de su EQM– son quienes acaban pasando por el Lazo del Holocausto.

Una vez aceptados dentro de las filas de Némesis, estos seres pasan a ser llamados Dioses de la Contienda Eterna, lo que lleva implícito el significado de su adhesión.

Beligerantes Sangrientos

Los Beligerantes Sangrientos son las criaturas surgidas de las pulsiones de destrucción que crea Némesis. Sus formas son, del mismo modo que las de los Demonios, innumerables e innombrables. Surgen de dos formas: o son creados directamente por Némesis o son producto de las guerras cósmicas en las que las fluctuaciones de EM, Fidelidad, Perversión y el uso de poderes que alteran las Leyes Creadas rompen la Esfera (durante las batallas en la Caosfera surgieron muchos Beligerantes). Su éxito no reside en su poder personal, sino en su número. Hay ejércitos enteros de Beligerantes Sangrientos acechando al Multiverso.

Son las tropas más comunes de Némesis, y son también las que le definen y diferencian esencialmente de las otras Entidades. Son los siervos más leales, puesto que no conocen otra sensación u otra directriz. La mayoría de los Beligerantes Sangrientos se las apañan para existir en Realidades Periféricas fuertemente defendidas, puesto que su exagerado número impide todo intento de contar con la discreción entre las sociedades del Multiverso.

Las características propias de un Beligerante Sangriento no pueden ser totalmente delimitadas: existen pequeños seres totalmente maliciosos capaces de provocar grandes disgustos; otros que representan el carácter o algún otro aspecto de alguna batalla importante en la guerra cósmica, enormes formas monstruosas de retorcidos órganos, figuras que parodian algún dirigente de ejércitos cósmicos... Todos ellos forman un ejército que, a pesar de la variedad, se muestra uniforme y decidido a la hora de cumplir la voluntad de Némesis.

Con la salvedad de los Mancilladores, los Beligerantes Sangrientos más aptos acaban siendo los principales dirigentes de las operaciones, tanto encubiertas como abiertamente bélicas, de los ejércitos del Padre del Dolor. Estos jefes a veces realizan las llamadas Contiendas de Fe entre Renegados y Dioses de la Contienda Eterna.

Sus hijos, adoradores, amantes, padres, líderes, esclavos, guerreros, diplomáticos... los Beligerantes Sangrientos lo son todo para Némesis, aunque tenga que confiar en otras fuerzas para ampliar su poder.

Renegados

Todas aquellas criaturas que se apartan de sus senderos para ponerse al servicio de Némesis son conocidas como Renegados. Los Renegados están entre lo más bajo de sus congéneres: han vendido su propia esencia a un torbellino imparable de devastación que les acaba arrastrando a la locura y el esparcimiento de dolor. Abandonando su propia conciencia, un Renegado se transforma en un loco que piensa del mismo modo que Némesis.

Entre ellos encontramos a todos los metahumanos o humanos comunes que sirven a Némesis. Dado que el proceso para amoldarse a la forma de ver el Multiverso del Gran Conspirador es lento, todos los Renegados son vigilados por Mancilladores o Beligerantes Sangrientos. De esta forma los Renegados se ven sometidos a Contiendas de Fe, continuas pruebas y servicios, etc. En el momento en que la degeneración alcanza su punto cumbre, esta vigilancia deja de tener sentido. Hasta entonces, aún queda esperanza para los condenados...

Las Contiendas de Fe son métodos empleados por Mancilladores y Beligerantes Sangrientos que determinan tanto la destreza del Renegado como aceleran la degeneración hacia la mentalidad de Némesis. En estas pruebas mortales, los desafíos físicos son constantes, y suelen finalizar con alguna argucia que intente forzar al Renegado a desatar los instintos ganados con el Lazo del Holocausto.

Por ejemplo, después de atravesar las cavernas de un planeta a punto de reventar, el Renegado encuentra justo antes de la salida una pequeña pareja de seres atemorizados, que se lanzan miradas de comprensión. Esto podría llegar a desatar la fiereza del Renegado, quien se quedaría a destrozar a la pareja antes de abandonar el planeta. Así son las Contiendas de Fe.

No hay que confundir estos estallidos de violencia con el continuo ansia de sangre de un Demonio. Estos últimos disfrutan haciéndolo; los seguidores de Némesis se ven impelidos, obligados, lanzados a anularlo. Es un instinto; el Impulso.

Actuaciones

Némesis actúa a lo largo y ancho de todo el Multiverso. Catalogar o clasificar la cantidad de conflictos que han estallado por su culpa es una tarea virtualmente imposible. Aquí destacaremos aquellas maquinaciones del Gran Conspirador que han desembocado en relevantes tragedias para los mundos afectados o para el Multiverso entero.

Multiverso

La Afrenta

Si la teoría de Caprielen fuera correcta, la primera gran batalla cósmica, librada entre Antiguos y Oscuros, no fue lo que provocó el nacimiento de Némesis, si no que muy al contrario sería su primera gran obra. Esto sería legar a afirmar que Némesis se encontraba en al comienzo de todo, lo que quizá significaría revisar profundamente las creencias sobre las que se asienta el paradigma Multiversal.

Sea esto así o no, es evidente que esta primera batalla fue sumamente relevante para la totalidad del Multiverso. Como consecuencia, ambas Entidades se enzarzaron rápidamente en la creación de sus ejércitos, y para cuando la formalización de sus bandos era ya un hecho, aconteció lo que Caprielen vino a llamar la Afrenta.

En los días jóvenes del universo, se produjo el derramamiento de sangre más terrible de todos los que se han producido en el Multiverso. Tanto fue así, que durante algún tiempo la propia existencia de las realidades se vio amenazada.

Los Aspectos, aún dolidos por las causas primeras de la guerra cósmica, pusieron a toda la Creación como campo de batalla para sus tropas. Es cierto que no todos los seres existentes combatían, pero es igual de real que algunos seres neutrales acabaron estando en el lugar equivocado cuando las luchas estallaban. No se sabe exactamente el tiempo que continuó esta masacre para ambos bandos, pero al final, Equidad intervino, para parar tal impulso de guerra que obedecía quizá más al impulso de Entropía que al de Unidad.

Caprielen dice que todos los Aspectos sin excepción se vieron embargados por un ansia ajena a ellos, y quiere ver en ese impulso a Némesis en su primera gran actuación: la Afrenta, la vergüenza que todos los Aspectos llevarán marcados por haber sucumbido al yugo de Némesis al menos una vez en toda la historia del Multiverso.

Así narra Caprielen la historia de la Afrenta en uno de sus comunicados:

> "Ninguno de los tres grandes bandos había prestado atención a su nacimiento y mucho menos a su lento pero progresivo ascender. Las primeras manifestaciones de Némesis fueron confundidas con ataques de Entropía, invasiones de Demonios a gran escala. Estas invasiones se vieron respondidas por incursiones de Servidores de igual fuerza. Cuando la situación estuvo a punto de descontrolarse, cuando la escalada de violencia amenazaba con devorar mundos enteros, Equidad puso orden en el Multiverso. Los Observatori acabaron distinguiendo una fuerza distinta de las tres primeras, la detonante de las confrontaciones. Contemplaron la catástrofe y comprendieron. En aquellos primeros días, de soles jóvenes, el firmamento se tiñó escarlata... y Némesis rió y disfrutó con ello."

Una cuestión que los Privilegiados que han escuchado a Caprielen tratan de discernir es el por qué de la tardanza de Equidad. Algunos afirman que Equidad aguardó hasta el nacimiento de Némesis para detener la matanza. Tratan de probar que Equidad tuvo un interés oculto en Némesis que no ha sido aún desvelado. Otros consideran que aquella primera batalla habría decidido el destino de la misma Creación y por ello Equidad no intervino, a la espera de que se proclamara un vencedor, pero que el nacimiento de Némesis obligó a detener la contienda para que este no alcanzara altas cotas de poder. Por último, hay quien dice que Equidad estaba hastiada de la lucha de los Aspectos tras su intervención primera, y había pasado tiempo tanto recuperándose como llenando la Creación con sus propias fuerzas.

Caprielen afirma, con la espectacularidad que le caracteriza, que Equidad no fue consciente de la presencia de Némesis hasta que éste decidió mostrarse.

La Gran Contienda

Que Némesis estuvo presente en la pérdida de la Caosfera es algo que pocos discuten. Ahora lo que sí es objeto de debate es su papel durante los momentos previos a la invasión en masa de los Demonios. Caprielen señala que fue Némesis quien produjo el malentendido entre los propios SU, obligando a los ejércitos de Unidad a quedarse aislados a su propia suerte. Yago afirma que, *"por mucho que le guste la teoría al ilustre Caprielen de que Némesis se encuentra en todos y cada uno de los confines de cada Esfera es evidentemente incorrecta. Némesis no es más que la escoria resultante de la primera gran batalla entre Unidad y Entropía y como la escoria que es, tal vez pueda afectar a los mundos inferiores, pero no a los SU. No existe una conspiración universal de Némesis más que en la enfebrecida cabeza de nuestro hermano. En cualquier caso, el culpable de la perdida de esta esfera es evidente para todo aquel que tenga el valor de mirar: Nosotros. Sí, hermanos. Nosotros, con nuestra incompetencia y nuestras rencillas asesinamos con nuestros actos toda una esfera. No busquemos más culpable que el que hay y admitamos nuestra culpa. Que las almas de los condenados nos perdonen."* (de Yago: Réquiem.)

Lo que Yago omite, quizá presa de un sentimiento de culpa, es que hay indicios de que Némesis lanzó unas razas contra otras e incluso contra sí mismas aprovechando la confusión reinante. La confusión precedió al caos y pronto, demasiado pronto, toda una Esfera estaba en llamas. Incluso los mismos SU llegaron a combatir entre ellos, el más alto premio al que Némesis podría aspirar.

La hipótesis más plausible es la que el mismo Privilegiado residente en la Caosfera mantiene. Como él dice: *"No existe el blanco o el negro más que en raras ocasiones. Ni en el corazón de los hijos de la creación ni en los actos que estos cometen. La triste pérdida de nuestros hermanos vino pareja a múltiples sucesos de imprevisibles consecuencias. El tablero estaba dispuesto, todos movimos pieza. La culpa nos empapa a todos, ciertamente, pero no nos dejemos ahogar ya por ella y que nos*

aparte de nuestra crucial misión: Acoger a los muchos que aun pueden salvarse." (De Melgar: Epístola a Yago.)

En la actualidad

Némesis parece haber centrado su atención en la Tierra en la actualidad, aunque el porqué de esto es por ahora un misterio. El pacto que selló con Maestro Arcano parece no tener validez alguna hoy por hoy. Ni los SU ni los Demonios han percibido en este momento las maquinaciones del Gran Conspirador; *La Casa Terrestre* está momentáneamente ciega y ni siquiera los *Observatori* pueden verlo todo. El Gran Conspirador se mantiene oculto, acechando, esperando... ¿qué?

Némesis tiene muchos dedos en muchas tartas. Su plan, si es que tiene alguno no se deja aún entrever, pero tratándose de él no puede ser nada bueno.

Política

Némesis está infiltrando sutilmente a muchos servidores en los principales gobiernos de las potencias más importantes del planeta así como en las compañías más poderosas del mundo. Sin embargo, por ahora, no parece interesado en las agencias relacionadas con metahumanos. Tal vez no quiere arriesgarse a que sus agentes sean descubiertos y eliminados...

Gracias al Mancillador conocido como Fausto, Némesis está consiguiendo infiltrar varias tropas en el planeta, a la espera de algún evento en particular. Sutiles manipulaciones de Mancilladores están permitiendo que se incremente el grueso de efectivos de esta Entidad en el planeta.

Nadie sabe de la presencia del Gran Conspirador en la Tierra por ahora, y así pretende que siga. La mejor manera de conseguirlo ha sido dejar "ciega" temporalmente a la Casa Terrestre. El accidente repentino del Patriarca ha dejado a los vigilantes sin una guía clara por el momento. Stephenson esperaba esta situación para resucitar a Batalla cautelosamente, aunque todavía no se haya decidido.

Naturalmente el accidente no tuvo nada de fortuito. Hatestorm, el Renegado al servicio de Némesis, probablemente el más peligroso, provocó el accidente. Ni siquiera la Bendición del Patriarca pudo salvarle. Por ahora la Casa no sabe nada de todo esto, pero no dejan de preguntarse cómo su líder pudo resultar herido en un simple accidente de circulación.

Creación de Personajes

▶ 0) Para generar un soldado de Némesis, su origen se determina según la siguiente tabla:

1d100	Origen
01-03	Dios de la Contienda Eterna
04-26	Mancilladores
27-77	Beligerantes Sangrientos
78-00	Renegados

Consulta en las secciones adecuadas. Si el resultado es de Mancillador, deberás tener en cuenta su raza –ver el apartado correspondiente– antes de calcular sus características. En otro caso, puedes obtenerlas mediante las tiradas de dados comunes en el manual básico (dados de cien; tiradas de menos de 40 se repiten).

▶1) Teniendo en cuenta el tipo de SPJ, ¿qué papel representa tu SPJ dentro del ejército de Némesis? ¿Es un líder, se ve sometido a múltiples Contiendas de Fe, disfruta enormemente con lo que hace o el Renegado trata de volver a su vida anterior?

▶2) Calcula sus habilidades (generales y de aprendizaje) del mismo modo que en el manual básico, a menos que en alguna de las secciones posteriores se indique lo contrario.

▶3) Obtén el valor de Impulso tirando 2d20 (o Resistencia a Prejuicios tirando 1d100, en el caso de los Renegados o de un Dios de la Contienda Eterna).

▶4) El EQM es 1/3 del valor de la INT, no el valor completo como se tiene en cuenta normalmente. No puede ser mayor de 50 en ningún caso. Entropía destruye la mente, pero Némesis no deja casi nada de valor dentro después de su toque.

▶5) Tira 1d100 para determinar la Voluntad (recuerda: tiradas comprendidas entre 40 y 100).

▶6) Determina su Historial, según el proceso normal del manual básico. En el caso de los Beligerantes Sangrientos hay que considerar su origen (si fue de una batalla, etc.)

▶7) Escoge la procedencia de tu personaje, tanto el planeta como la Esfera. Será terrestre, terrano, de otra galaxia, de otras Esferas... siempre en concordancia con el Historial. El DJ tiene potestad para permitir un único lugar de origen, para simplificar, como, por ejemplo, planeta Tierra en la Esfera común del mundo de SuperHéroes Inc.

▶8) Escoge el emplazamiento para tu personaje o grupo de personajes.

▶9) Escoge un nombre para tu SPJ.

Mancilladores

El primer paso para generar un Mancillador es saber su raza. La siguiente tabla permite determinarla:

Beligerante Sangriento	01
Humano	02- 50
Atlante	51-65
Dorkan	66-80
Guimoran	81- 89
Ursino	90-98
Sintético	99-00

▶ Según el resultado, acude al manual básico para completar las habilidades o bonificadores propios de su raza. Si el Mancillador es un Beligerante Sangriento, créalo como tal y añade a sus poderes el del Mal de Némesis (ver más abajo).

▶ Los poderes que tendrá el Mancillador se determinarán tirando 1d2 veces en la Tabla de Poderes de Origen Mutante del manual básico. A estos poderes se le añade el Mal de Némesis. Tira 1d100. Si el resultado es igual o inferior a 40, el Mancillador cuenta también con Telepatía y Empatía Mental (con rangos a determinar).

▶ El Mal de Némesis: cuenta como un poder más. A continuación se da una descripción detallada de sus efectos y evolución.

Bajo	El Mal no sobrevive más de 12 minutos fuera del portador. Un infectado tendrá que hacer una tirada de CON o se verá afectado.
Medio	El Mal no sobrevive más de 24 minutos fuera del portador. Un infectado tendrá que hacer una tirada de CON/2, o se verá afectado.
Alto	El Mal no sobrevive más de 36 minutos fuera del portador. Un infectado tendrá que superar una tirada de CON/3 o se verá afectado.
Elevado	El Mal no sobrevive más de 48 minutos fuera del portador. Un infectado tendrá que superar una tirada de CON/4 o se verá afectado.
Cósmico	El Mal no sobrevive más de 60 minutos fuera del portador. Un infectado tendrá que superar una tirada de CON/5 o se verá afectado.

Cualquier Hombre Lobo, Vampiro o cualquiera que crea tener una buena razón para morder al Mancillado tendrá que superar una tirada de esquivar a Extrema Dificultad o se verá afectado.

No obstante, aunque una criatura del Multiverso se vea contagiada por el Mal de Némesis, ello no implica su inmediata retirada de circulación. El proceso de cultivo de esta enfermedad es algo lento, y es posible que el afectado consiga encontrar alguna forma de recuperar su salud. El Mal de Némesis presenta 5 estados; el estado en el cual ha quedado infectado un ser depende directamente del rango de este poder (así, si un ser Creado enfermó por culpa de un Mancillador con el rango de Elevado en este poder, estaría en el tercer estado de la enfermedad). Para impedir que el Mal de Némesis se desarrolle, alcanzando el siguiente estado, el afectado deberá hacer una tirada de Voluntad con un modificador acumulable de –15% por cada estado de la enfermedad (en el caso anterior, contaría con un –45%). Un fallo indica avanzar en 1 estado. Esta tirada deberá realizarse cada mes, hasta que el desdichado encuentre una cura –mágica normalmente–, y no debería ser fácil encontrarla. No obstante, una elevada Voluntad puede dar posibilidades de éxito al enfermo: si consigue cinco tiradas consecutivas en el mismo estado, puede librarse de esta infección.

Cuando un infectado llega al estado 5 del Mal de Némesis, y falla alguna tirada de Voluntad, perderá su Resistencia a Prejuicios, pasando a tener Impulso, y comenzará a actuar como un seguidor más de la Entidad. Perderá 2/3 de su EQM actual. En este momento, su enfermedad no tiene cura. Su sentencia ha sido dictada: si no muere al atacar irracionalmente a la sociedad que lo mantiene, lo hará al ser cazado por los Servidores de Unidad. En el mejor de los casos, prolongará su existencia agónica llamando la atención de Némesis y pasando a formar parte de su escuadra en la guerra cósmica.

Dioses, Poseídos y Héroes Cósmicos no se ven afectados por el Mal de Némesis hasta el rango Alto, aunque para ellos siempre se comenzará a contar desde el estado 1 de la enfermedad. Ningún ser que trabaje para otra Entidad puede infectarse con esta enfermedad.

Los Dioses de la Contienda Eterna

A efectos del juego estos personajes se generan como si de Dioses o Héroes Cósmicos se tratase. Con las siguientes salvedades:

▶ Cualquier Dios que abandone de esta forma su Panteón será declarado proscrito por la Primera Presencia del mismo. Todo los Dioses de dicho Panteón tratarán de dar muerte al traidor tan pronto como les sea posible.

▶ El jugador tiene la opción de decidir si su Dios ha sido totalmente absorbido por la voluntad de Némesis, o si, por el contrario, mantiene aún su Resistencia a Prejuicios y puede que dude de su intervención en este bando. En el primer caso, anota valor de Impulso. En el segundo, Resistencia a Prejuicios.

▶ Si el jugador ha escogido Resistencia a Prejuicios, cada vez que encuentre un lugar o situación donde la gente es tolerante, las personas están en agradable compañía, y se respira un ambiente de cordialidad, tendrá que hacer una tirada de Voluntad o se lanzará a romper la calma. Si se produce algún asesinato, es muy probable que haya pérdida tanto de EQM como de Resistencia a Prejuicios. Además, será sometido a continuas Contiendas de Fe.

Beligerantes Sangrientos

Los Beligerantes son el vivo reflejo de las batallas que dinamitan el Multiverso y el carácter de Némesis. Sin embargo, su nacimiento es difuso. Algunos Beligerantes son dados forma directamente por Némesis, para destinarlos a alguna ubicación en el Multiverso. Otros son creados en el transcurso de una guerra cósmica. Sin embargo, el Gran Conspirador no parece que pueda generar Beligerantes continuamente. Con todo esto se refuerza la teoría de que esta Entidad se alimenta de la guerra en sí misma.

▶ Para crear un Beligerante Sangriento, lo primero que tienes que determinar es su forma. La siguiente tabla ayuda a delimitar un poco su aspecto, aunque DJ y jugador pueden ponerse de acuerdo para dar al Beligerante el aspecto que deseen.

1d100	Forma del Beligerante
01 – 50	Tira 1d6 veces en la Tabla de Apéndices de los Demonios
51 – 90	Figura que representa una batalla cósmica
91 – 00	Parodia de algún líder cósmico

▶ Tira 1d4-1 poderes en la Tabla de Poderes de los Guardianes.

▶ Tira 1d100. Si el resultado es igual o menor que 40, el Beligerante es capaz de usar Magia. Su EM es: (CON + PER + INT)/2. Sólo pueden adquirir conjuros en el primer nivel; en los siguientes sólo se podrán aumentar de rango.

▶ Suma +20% a 1d4 habilidades relacionadas u orientadas con la guerra, batalla de la que proceda o líder al que se asemeje, a determinar en conjunción de DJ y jugador.

Renegados

Para generar un Renegado tira en la Tabla de Origen de Poderes del Manual Básico. El resultado de Dios debe ser ignorado, puesto que ya se contempla la posibilidad de ser un Dios de la Contienda Eterna en la tabla anterior. Además hay que tener en cuenta que:

▶ Todos los Renegados tienen algún tipo de trastorno psicológico a determinar entre el jugador y el DJ, pero tendría que estar relacionado con el odio o la violencia.

▶ Todos los Renegados están bajo el mando de un Mancillador o un Beligerante Sangriento especialmente apto que selecciona sus blancos y distintas misiones. Si el Mancillador cuenta con Telepatía y Empatía Mental, estarán en contacto en todo momento mediante un enlace mental permanente.

▶ Los Renegados sienten una aversión profunda hacia las personas que parezcan estar en paz y comunión con sus semejantes y ellos mismos. El Renegado tendrá que hacer una tirada de Voluntad (o Impulso) para evitar asesinar al pobre desgraciado. Si se produce un asesinato, es más que probable que haya pérdida tanto de EQM como de Resistencia a Prejuicios (no de Impulso, ver más abajo). El Renegado tendrá que demostrar su valía en las Contiendas de Fe.

▶ En un principio, los Renegados cuentan con Resistencia a Prejuicios. Cuando pierdan el valor, habrán alcanzado el máximo estado de degradación, y pasarán a tener Impulso. Después de esto no podrán abandonar nunca el bando de Némesis. El Renegado está más allá de cualquier redención.

Resistencia a Prejuicios e Impulso

El Lazo del Holocausto destruye cualquier vestigio de empatía o compasión. Algunos de los SPJs anteriores, pueden tener Resistencia a Prejuicios. Pero este valor lo único que marca es el tiempo que le queda al pobre desdichado para sucumbir. Ya se ha visto que hay determinadas situaciones que fuerzan al SPJ a entrar en una rabia asesina, incapaz de soportar –debido al Lazo del Holocausto– lo que está viendo en el exterior. Definitivamente, los actos que realice durante esta rabia le acabarán arrancando Resistencia a Prejuicios. Y, cuando su valor llegue a cero, pasará a tener Impulso –habrá que determinarlo con una tirada–. Su existencia ha quedado condenada.

Impulso mide la capacidad de un personaje para apartarse de su misión, siendo poseído por la misma rabia asesina, expandiendo la destrucción. Impulso es una contradicción de las tropas de Némesis: al Gran Conspirador siempre le gusta un trabajo bien hecho, pero los totalmente consumidos por

el Lazo del Holocausto pueden dar al traste con los planes por la propia naturaleza del pacto.

Existe una especie de "seguro" para evitar que los actos premeditados se vean condenados por un Beligerante destrozando una pacífica reunión en un congreso multirracial. Los Mancilladores con Empatía Mental a Alto o superior pueden enviar su propia respuesta con respecto al Impulso sobre aquéllos que les rodean. De nuevo, es un arma de doble filo, puesto que si el Mancillador es el que se ve lanzado hacia la contienda rabiosa, este mismo estímulo será enviado al resto de seres con Impulso.

Para afectar a las tropas de Némesis con el estado mental del Mancillador, este debe hacer una tirada exitosa de Voluntad contra el más alto valor de Impulso en el grupo seleccionado si lo que quiere es parar una respuesta rabiosa, o de Impulso contra el más alto valor de Voluntad del grupo si se pretende lanzarlos a la destrucción. Un Mancillador puede afectar a 1d10 soldados de Némesis.

No se puede perder Impulso una vez que se ha sido absorbido por la voluntad de Némesis. Siempre que la tirada es exitosa, el siervo de Némesis entrará en dicho estado. Cometer actos contra el orden, la armonía, el entendimiento, provocar guerras, caos, disputas, y, en definitiva, contribuir a extender el poder de Némesis por el Multiverso provoca subidas de 1d10 por cada acto. Las atrocidades que cometa alguien que ha sucumbido al Impulso aumentarán su valor en 1d4 cada una. Cuando llega a 100, no puede aumentar más. Con el paso del tiempo, todos los que se han vendido a Némesis acaban participando con él en su fuero interno de rabia, viéndose incapaces de sobreponerse a este estímulo.

Es posible que un SPJ con un alto valor de Impulso acabe imponiendo su sentido común sobre el control de Némesis, intentando activamente evitar que la Entidad le posea completamente. Para ello, el DJ debe exigir una *poderosa razón* para que el SPJ trate de cambiar de bando o aislarse de la guerra cósmica, y, como mínimo, el SPJ debe, de alguna forma, conseguir un EQM *igual o superior* a 40 –lo que supone un terrible esfuerzo para un seguidor del Padre del Dolor– y una *Voluntad superior* a su valor de Impulso. Cuando estas tres condiciones se cumplen, cada vez que un SPJ se sobreponga al Impulso, perderá 1d10 puntos de su valor. Cuando su Impulso llegue a cero, se sustituye por la Resistencia a Prejuicios anterior –si no se conserva o no existía, tirar 1d100–. Hemos de observar que esto es extremadamente raro. Si los casos de traición entre Entidades son ya raros, muy pocos de los que han trabajado para Némesis acaban abandonando a su jefe.

EL JUEGO CÓSMICO

En este capítulo encontrarás información adicional, consideraciones especiales, y algunas ideas que transportarán tus partidas de SuperHéroes Inc. a la visión de COSMOS ALFA y COSMOS OMEGA (de ahora en adelante, COSMO-AGENDA). Hemos presentado las herramientas; ahora hay que aprender a utilizarlas para disfrutar al máximo de las nuevas posibilidades. Este capítulo está esencialmente dedicado a los Directores de Juego, así que ya sabéis, jugadores: no os leáis las secciones que puedan arruinaros las sorpresas.

Aventuras

Una aventura es la unidad básica de diversión en todo juego de rol. Ya quieras jugar partidas cortas, dividir la resolución de la misma en sesiones o realizar una macrocampaña que dure algunos meses, las aventuras de COSMO-AGENDA deben tener algunos puntos de partida comunes. No se trata de homogeneizar las aventuras, para finalmente hacer todas iguales, sino de encontrar los puntos básicos de su estructura. Estas leyes internas son las que vamos a desentrañar a continuación.

Creación

Cuando te pongas manos a la obra para crear una aventura de COSMO-AGENDA, es probable que empieces a pensar en grandes conflagraciones cósmicas, brutales conflictos interdimensionales, luchas por la supervivencia del Multiverso... Pero, ¿esto va a ser siempre así? Tienes que admitir la posibilidad de que llegue un momento de que los jugadores se *aburran de salvar o destruir mundos*, es decir, de hacer siempre las mismas cosas. Para evitar reiterarte excesivamente sobre la misma idea, lo primero que tienes que tener claro a la hora de preparar una aventura es lo que hemos denominado la Visión.

La Visión de una aventura es la forma en que tú como DJ y los SPJs de tus jugadores veréis el tema o motivo de la misma. Las aventuras mencionadas en el párrafo anterior se corresponden con la Visión Cósmica, es decir, aventuras en las que se ven inmersas las Entidades y/o otros seres poco comunes en la Tierra a la que estamos acostumbrados, con visitas a otras dimensiones, nuevos mundos, paisajes de la mente, y un largo etcétera de posibilidades de la imaginación. Pero hay otra Visión, que hemos venido a denominar Mundana, que consiste en eliminar la fórmula anteriormente expuesta para centrarse en los personajes, sus motivos, sus relaciones entre sí y con la sociedad... Por ejemplo, un Servidor de Unidad que realizase la Función de Culto buscando candidatos para seguir a la Señora. Es un claro ejemplo de

la Visión Mundana: no tienen cabida viajes temporales, ni alteración de las Leyes de los universos...

La Visión Mundana es, probablemente, la que haya ocupado la mayor parte de las aventuras de SuperHéroes Inc. que hayas leído o jugado.

Si optas por la Visión Cósmica, podrás encontrarte realidades alternativas: nuevas razas, nuevos familiares, tecnología nunca antes vista, Reflejos distintos en mayor o menor medida... Debes tener en cuenta que una intervención en una realidad paralela sin una buena razón sería vista por Servidores como una intromisión, o por Equidad como una falta de juicio.

Así pues, lo primero que has de dar es un motivo, una buena razón por la cual los habitantes de una Esfera necesiten ayuda de los soldados cósmicos, o, si los motivos no fuesen benignos, una causa por la cual sea *ahora* el momento de iniciar una invasión o un maligno plan. Quizá haya ocurrido algún hecho cósmico de relevancia, en la que las Leyes de las Esferas se han visto alteradas, y los SPJs están allí para solucionarlo o usarlo para su goce. En otro caso, es posible que haya alguna batalla con el eterno enemigo, fuese quien fuese. O quizá los seres cósmicos de la otra Esfera necesitaban nueva sangre con que llevar a cabo sus planes.

Pero, aunque los seres de una Esfera hayan recibido esta ayuda, lo más normal y lo que debe primar en las partidas es que ninguno de ellos ha de tener constancia de esta intervención. Como afiliados a Entidades, ninguno de los seres cósmicos se deja ver por los seres Creados. Se podría pensar que los Demonios son la excepción a esto. Sólo en parte. El ansia de muerte acompaña al Demonio allí donde va, pero una matanza indiscriminada sin un plan detrás significa una pérdida de efectivos que disgustaría a un Demonio Mayor o a un Maestro de la Locura.

Quizá te encuentres un tanto perdido con tanto viaje interdimensional, y prefieras desarrollar una historia con los sirvientes de las Entidades en una Esfera o incluso en un planeta. La riqueza de la Guerra Cósmica es que no hay lugar en el Multiverso donde no se luche. Incluso en la Tierra, la guerra soterrada continúa.

Paralelamente a la Visión, empezarán a surgirte dudas relacionadas con la Extensión de la misma. La Extensión de una aventura pretende determinar la cantidad de ambientes por los que se desarrollará la idea. La Visión no determina necesariamente la Extensión de la Aventura. Veamos el ejemplo anterior: la Función de Culto podría desarrollarse en un pequeño pueblo (Extensión pequeña), una importante ciudad (Extensión grande) o un planeta completo (Extensión inmensa). Hay otros grados en esta escala, y vendrán determinados por la Visión y el tema de la aventura.

Vamos a poner en práctica estos conceptos con un pequeño ejemplo. Consideremos que tu idea (tema) es contar una historia sobre la salvación o condena de una dimensión. Podemos adoptar dos Visiones: *la Mundana*, en cuyo caso los SPJs no tendrían relación conocida con las Entidades, y estarían viendo y tratando de racionalizar según su cultura los extraños sucesos que perturban su existencia. Y también está *la Cósmica*, en la que los escogidos por las Entidades luchan por llevar a buen término sus planes, sean cuáles sean. En cada una de estas Visiones podemos señalar una Extensión diferente.

Para la Visión Mundana tenemos: los habitantes de un pequeño pueblo superviviente de las oleadas de los "extraños del espacio" (Extensión pequeña), los guardianes escogidos para proteger el único camino de unión entre dos ciudades sitiadas (Extensión Mediana) o incluso un grupo seleccionado por los habitantes de un planeta para cuidar de sus vidas (Extensión Planetaria). Nos hemos centrado en temas "positivos", aunque también podrían darse sus contrapartidas si los SPJs son villanos. Que la Visión sea Mundana no implica que no puedan aparecer alguna vez siervos de Entidades.

Para la visión Cósmica observamos: Servidores de Unidad que esperan proteger sus identidades y sobrevivir en el pequeño pueblo, sabedores de que los Demonios han sitiado el lugar (Extensión pequeña); Servidores que tratan de recuperar su Fortaleza y ponerla de nuevo en funcionamiento óptimo (Extensión Mediana); los últimos escogidos por la Señora para salvaguardar un planeta prácticamente perdido esperando la llegada de los refuerzos (Extensión Planetaria).

El último factor que debes tener claro es la duración de la misma. ¿Por qué? Para evitar tener que realizar trabajo innecesario, si la aventura va a ser corta, y para no escatimar en dedicación si va a llevar algo más de tiempo. Es probable que la duración implique una Extensión acorde con ella. No vas a preparar datos sobre tres dimensiones para una Extensión gigantesca si la aventura va a durar una tarde y prácticamente los SPJs no van a tener tiempo para avanzar. Pero *no subordines directamente* la Extensión a la duración ni la duración a la Extensión: lo primero podría cortarte libertad (si tienes que hacer tres viajes a tres dimensiones distintas y tus jugadores se divierten aunque sólo sea una tarde, ¡hazlo!) y lo segundo podría suponerte un esfuerzo no pretendido (si quieres que se dé el viaje a tres dimensiones no tienes por qué alargar innecesariamente la aventura durante tres meses).

Ambientación

Independientemente de lo visto anteriormente, necesitas tener una idea clara de lo que quieres transmitir a tus jugadores durante la aventura: acción, misterio, paranoia, redención... una palabra o frase que te ayude a describir de forma sencilla tu objetivo respecto de la partida. No es necesario que escribas tres folios: todo buen libro puede resumir su intención principal en una o dos frases. Ése es el *tema*.

¿Para qué vale el tema? Bueno, pongamos que quieres transmitir acción a tus jugadores. Tendrás que tener claros los elementos que proporcionan esa explosión de adrenalina que buscas: combates dinámicos, enemigos duros, escenarios novedosos y utilizables durante los combates, persecuciones, peligros mortales... Hemos encontrado, a partir de una única palabra, varios elementos que te van a ayudar a imaginar, escribir o tener una idea para improvisar los sucesos que van a vivir los SPJs en su próxima aventura. Y no hemos recurrido a la Visión ni la Extensión, dado que no influyen en la elección del tema. Ahora podemos comenzar a hacernos una idea muy exacta de la partida.

Continuemos con el ejemplo anterior, con la Visión Cósmica y la Extensión Planetaria: ¿acción? una oleada de Demonios intentan destrozar masivamente parte de un continente; ¿misterio? algunas mediciones de la Balanza detectan flujos místicos inexplicables a investigar en varios puntos del globo; ¿terror? Una Realidad Periférica acaba engullendo el planeta entero: los Servidores han perdido sus poderes y los Demonios parecen haber cobrado facultades de Dioses dentro de ella...

Encuentra una idea y trabaja un poco sobre ella. Cuando termines, tendrás que poner a punto los últimos elementos, que no por ello son menos importantes: personajes secundarios, enemigos de los SPJs, principales peligros, giros en la trama... ¿Dónde encontrar información adicional? Como siempre, los cómics son fuente inagotable de ideas.

Antes de continuar, insistiremos en lo que se ha querido decir al comenzar esta sección. No ofrezcas siempre lo mismo a tus jugadores, aunque tampoco hace falta que cambies absolutamente todo en cada partida. En el medio se encuentra la virtud. No te estanques en los mismos enemigos, los mismos problemas, los mismos temas... e introduce giros argumentales como cambios de poder (a cualquier nivel, sea Cósmico o no), transformación de los enemigos (no en el sentido literal: puede que cambie el tipo de enemigos), infiltrados descubiertos y todo ese fluir de ideas que seguro que ahora mismo estás teniendo.

Recuerda: diviértete.

Control y Responsabilidad

Estas dos funciones son básicas para todo Director de Juego, y si ya tenían importancia en SuperHéroes Inc., en COSMO-AGENDA cobran aún más relevancia, por los factores que vamos a exponer.

Tu deber como DJ es asegurar la diversión de tus jugadores y la tuya propia. Es tremendamente importante que *todos* los jugadores estén pasándoselo bien. Cada personaje debe aportar algo para la resolución de las distintas aventuras. Si no fuese así, estaríamos cayendo en los tópicos de los SPJs beneficiados y los SPJs inútiles.

En cuanto al combate, esto es aún más cierto. Por eso se habla del Equilibrio de Poder entre enemigos: adaptar los contrincantes que van a enfrentarse con los SPJs es muy necesario, y más aún cuando se pueden dar diferencias tan profundas como las que hemos mostrado en COSMO-AGENDA. Sí, existen criaturas verdaderamente poderosas, pero no las utilices como arma a menos que los SPJs sean capaces de aguantar.

Del mismo modo que tienes Control para evitar excesos de poder en los personajes, debes tener la Responsabilidad suficiente para no utilizar tu omnipotencia como arma para destruir los SPJs de tus jugadores a la mínima. Sí, tienes infinitas excusas para presentar enemigos muy superiores a los SPJs, pero eso no significa que estés obrando correctamente. Tú no eres el enemigo de los jugadores: sois un grupo de amigos que os reunís para pasarlo bien jugando al Juego de Rol de los SuperHéroes del Cómic. Si un jugador lleva varias semanas trabajando en el *look* de su personaje, sus motivaciones, su carácter, ha hecho una ficha especial de él, ha diseñado su base y amistades a conciencia, y en la aventura muere ante un Demonio indestructible, el jugador, como mínimo, no invertirá tanto esfuerzo en el desarrollo de su próximo personaje.

Los superhéroes de los cómics mueren a veces, pero eso no significa que no haya verdaderas gestas e intensos dramas asociados a sus fallecimientos. Además, las muertes no son tan comunes como podríamos creer. ¿Qué sentido tendría que los superhéroes murieran siempre superados por enemigos superiores?

Ninguno. De la misma forma que no lo tendría la partida.

No nos interpretes mal: si un SPJ ha de morir porque ha vivido una situación de riesgo de la que no ha salido bien parado, habrá de morir. Pero sólo si el dramatismo del momento conviene. Como DJ a veces salvarás la vida, considerando que el momento es poco apropiado, recurriendo a las famosas Pantallas del DJ y las tiradas trucadas. Pero no vas a pasarte todas las aventuras haciéndolo: un SPJ debe sentir el riesgo para que la acción sea emocionante. Si sabe que no va a morir jamás, se tornará un tanto arriesgado, haciendo cosas impensables y resolviendo todas las actuaciones impecablemente. Y este es el otro lado del espejo: los héroes también se equivocan.

Resumiendo: no mates indiscriminadamente a los SPJs, pero tampoco les dejes vivir *indiscriminadamente*. Y por encima de todo, dales esperanza y una luz nueva aunque encuentren la muerte: alguien puede seguir sus pasos y continuar su obra.

Si tienes problemas con el exceso de poder de tus jugadores, es conveniente que eches un vistazo a la sección *Controlando SuperHéroes Inc.*, del libro básico, y cambies organizaciones como TecnoRed e IDESS por Exentos o Maestros de la Locura.

Algunas Ideas Más

Habrás visto ya que los SPJs Cósmicos que llevan tus jugadores son los encargados de librar batallas por un fin que consideran justo o adecuado a sus necesidades. Debería pesar sobre sus hombros que antes y después que ellos seguirá habiendo *peones* en la guerra cósmica, por lo que sentir un exagerado orgullo no sería nada bueno –consulta la sección anterior sobre el Control de personajes–. Eso sí, debes tener cuidado con la palabra *peones*. Los jugadores deben tener sentido de libertad (mucho más amplio en SU que en Demonios) para poder sentirse a gusto realizando misiones o sirviendo del modo más útil que consideren. Pero en los momentos de presión, la jerarquía de poder es la jerarquía.

Este aspecto de la guerra, los seres que han entregado su vida a una Entidad, es sin duda el motivo que debe subyacer a toda partida con personajes cósmicos. Si en las historias para SuperHéroes Inc. casi no hay sitio ni tiempo para el lado altruista y sincero de las personas, en las historias cósmicas esto es aún más cierto. Además, la mayor parte de su vida, los personajes cósmicos estarán luchando por su causa, una existencia entregada totalmente, y esto no suele dejar mucho rato para la vida afectiva. Llegamos aquí a la posibilidad de introducir elementos dramáticos en una partida cósmica ¿Se puede compaginar una carrera al servicio de Unidad o Equidad con el amor por tu pareja...?

Una última consideración. No hay un número exagerado de seguidores de las Entidades. Normalmente, en cada planeta hay un reducido y selecto grupo para preservar los intereses de su Entidad. Ten esto en cuenta antes de superpoblar una ciudad o planeta con un número exagerado de Demonios. Estas circunstancias ocurren, aunque con la misma frecuencia que los Eventos Cósmicos de gran importancia.

Aquí tienes unas pocas ideas para partidas. Además, El DJ también puede realizar una tirada en la Tabla de Eventos Extraordinarios Cósmicos para inspirarse.

Visión Cósmica

▶ Viaje a un planeta para salvar a una raza moribunda, asfixiada por sus enemigos que reciben ayuda de una Entidad Cósmica. (Extensión Planetaria o Dimensional)

▶ Búsqueda de objetos mágicos o cósmicos perdidos en los confines del Universo. (Extensión variada: depende del emplazamiento exacto de los objetos)

▶ Invasión de un crucero estelar o nave espacial de cierta raza, ya sea por conquistar o por conseguir algo que la raza tiene, o, en el caso de Equidad y Servidores, para repeler esta invasión. (Extensión Planetaria)

▶ Cierre de una Realidad Periférica "desde dentro", mientras se intenta salvar a los prisioneros del mundo retorcido que era dicha Realidad. (Extensión Dimensional)

▶ Preparación de una ofensiva bélica para conquistar alguna "base". (Extensión variada: depende de la situación de la base)

▶ Purificar una zona de Demonios o Corromper una zona de Servidores (Extensión variada: depende de la zona controlada por los seres)

▶ Búsqueda de algún Privilegiado (Extensión variada)

Visión Mundana

▶ Buscar a una mago involuntario que ha creado un Portal que es capaz de alterar la normalidad de un lugar. (Extensión variada: desde una ciudad hasta un país)

▶ Conseguir pruebas para echar a los políticos en el poder, dado que los SPJs conocen que trabajan para Némesis, en realidad. (Extensión: desde local hasta internacional)

▶ Infiltrarse en alguna organización con poder (IDESS, SUPERHÉROES INC., H.U.M.A.N.S...) para controlar metahumanos con los que "jugar" en la guerra cósmica. (Extensión variada)

▶ Extender la Función de Culto por los terrenos o Corromper a alguien a través de "favores". (Extensión variada)

▶ Investigar la tecnología de una raza o de unos alienígenas que llegaron a la zona, para ver qué se puede aprovechar. (Extensión Local o Planetaria/Dimensional si la tecnología tenía ciertos usos)

Personajes Cósmicos

Acto seguido, unas cuantas notas aclaratorias sobre aspectos básicos para definir tanto los SPJs como las asociaciones que van a formar en su lucha.

Historial

Para diseñar un Historial de un SPJ Cósmico los jugadores deben tener claro los posibles lugares de procedencia de sus personajes, ya sean presentados en SuperHéroes Inc. o en COSMO-AGENDA, o quizá algún mundo nuevo diseñado en vuestras partidas o por descubrir en un futuro. Lo importante es que la historia sea plena y coherente, aunque estemos hablando de dimensiones paralelas, reflejos de otros mundos, etc.. No obstante, apelamos a un uso moderado de estos conceptos, para evitar que las partidas se saturen de múltiples copias tanto de amigos como enemigos: los Reflejos son tan sólo un recurso más, no una norma a seguir. Así que es perfectamente posible que un SPJ de tus jugadores sea un Reflejo de algún héroe o villano famoso.

Los jugadores pueden optar por hacer tiradas en las Tablas de Historial Civil e Historial Metahumano presentadas en el manual básico. Recordemos que los Demonios presentan su propio Historial, presentado en la sección de Creación de Personajes del capítulo dedicado a Entropía. Sigue las siguientes consideraciones de optar por este sistema:

El Historial para Servidores de Unidad, agentes de Equidad y tropas de Némesis permanece inalterable, con la salvedad de que no habrá que realizar tiradas de Historial Metahumano en Exentos, Fieles, Wardjan, Mancilladores y Beligerantes Sangrientos, pues se supone que los principales participantes en la guerra cósmica permanecen invisibles ante los ojos del mundo. Si el DJ desea dar la oportunidad de presentar un Servidor de Unidad visto como una Amenaza Pública pero del que se desconoce todo Origen e Historial es libre de hacerlo, pero aquí recomendamos que se use el resultado de Anónimo en Posición Social y el de Misterio en Situación Pública del SPJ.

No obstante, esas tiradas sí serían permisibles para personajes de las categorías de Renegados, Factótum u Hostes, ya que los resultados podrían reflejar lo que son o dar una falsa idea de a lo que se dedican, factores ambos que ayudan al desarrollo del juego y a la diversión. Sin embargo, la conexión con alguna de las Entidades siempre permanecerá oculta. Naturalmente, las fuerzas de las Entidades Cósmicas se conocen entre sí, así que puede resultar innecesario adaptar una Posición Social a la Posición Cósmica. Los actos, las Mediciones de la Balanza y las palabras son sin duda tres formas que, conjuntamente, dan una idea inequívoca de a qué Entidad se sirve.

De todas formas si el DJ lo estima conveniente, puede permitir esta tirada para provocar en alguno de los SPJs para provocar peligrosos equívocos entre las fuerzas de las Entidades.

Grupos Cósmicos

Diseñar un grupo cósmico requiere la misma dificultad que un grupo de héroes o villanos a los que ya estarás acostumbrados. No obstante, debemos recordar y razonar una serie de conceptos que todo grupo debe cumplir. No existen grupos de Servidores de Unidad colaborando mano a mano con Corruptos, agentes de Equidad y Némesis. Tales alianzas podrían llevarse a cabo como un único *crossover*, o en partidas con varias mesas, y serían resueltas en medio de difíciles tensiones y podrían resultar mortales para alguno de sus miembros.

Motivo

Los seres cósmicos necesitan una razón poderosa para unirse a otros y dedicar su vida al servicio de una Entidad. Aparte de la razón que pueda tener una Comunidad para la creación de una partida de Servidores, o de la que pudiese tener algún alto cargo de Nigalión para generar una inestable asociación de asesinos, ladrones y Demonios, los propios integrantes de estos grupos deben contar con una razón que justifique su adhesión, ya sea voluntaria o forzada por el destino. Puedes encontrar ideas en las tiradas de Historial, o modificar convenientemente la historia para permitir alguna causa en la que estéis de acuerdo cada jugador –individualmente–. Después puedes hilar la motivación general del grupo con alguna idea, razón, evento cósmico o acontecimiento peligroso.

Carácter

Procura no guiarte por los estereotipos más simples a la hora de definir el carácter del grupo. Los Servidores de Unidad son los "buenos", pero eso no significa que no puedan tener disputas internas. Del mismo modo ocurre con el resto de seres al servicio de las otras Entidades: los Seres Corruptos son "malvados", pero eso no significa que tengan que dedicarse de por fuerza al asesinato y la tortura: los medios más sutiles de perversión y depravación están a la misma altura que los anteriores; las Casas de Equidad a veces están más dominadas por las pasiones humanas de lo que a ellas les gustaría, y los soldados de Némesis, aunque luchadores sin descanso, actúan de muy diversas formas para extender el Mal por todo el Multiverso.

Objetivos

En esencia todos los seres cósmicos persiguen el mismo ideal: la supremacía de su Entidad. Pero, a una escala mucho menor, la consecución de los objetivos propios de cada grupo son los que pretenden despejar la senda a este fin mayor, y son sin duda los que los jugadores tienen que tener en mente para ultimar su grupo.

Particularidades

Grupos de Entropía

Existen dos grupos claramente distintos de seres Corruptos que sirven a Entropía. El primero de ellos es la Horda, constituido enteramente por Demonios, comandado por un único Demonio Mayor. Aparte de situar un lugar desde el que opere la Horda Demoníaca, tanto jugadores como DJ debéis esforzaros por llevar al máximo las relaciones "sociales" entre los Demonios. Es decir, quiénes del grupo se llevan bien y quiénes mal, ya sea por naturaleza competidora o envidia de poder. Esto determinará los cambios de Demonio Mayor para que lidere al grupo, y puede resultar en una tremenda riqueza interpretativa. Como DJ debes tener cuidado para impedir que las riñas ocasionales y necesarias para la naturaleza de los Demonios interfieran en absolutamente todas las partidas; puede hacer que otro Demonio Mayor obligue a todo el grupo a hacer algo o sacar algún Maestro de la Locura si los Demonios no siguen el camino que has preparado. Al definir este grupo, comúnmente designado como Horda, conviene darle algún nombre por el que todos los Demonios Menores estén designados, para dar consistencia al grupo. Este nombre no tiene por qué tener siquiera traducción, así que si los jugadores así lo desean puede que una transcripción de algún aullido que sean capaces de emitir sea su distinción como grupo. Por ejemplo, Vaa'shke, designaría a una Horda cualquiera.

El otro grupo, algo más "completo", es el que pueden formar todo tipo de seres Corruptos, no exclusivamente Demonios. En estos grupos priman las relaciones turbulentas entre sus miembros, llenas de trampas y una escasa colaboración que sale victoriosa por el afán de todos ellos de quedar por encima de sus compañeros para recibir más poder. Estos grupos, conocidos como Enjambres, también necesitan un nombre y lugar de operaciones. Como ejemplos de estos grupos señalamos a Psykosys y la Cofradía.

Grupos de Unidad

Los Servidores de Unidad presentan muy diversos nombres para sus grupos: Operativos, Milicias, Destacamentos, Unidades, Uniones, etc. según la cultura, el lugar o los gustos de los dirigentes de una Comunidad. En lugar de diseñar un emplazamiento específico, puedes introducir a tus jugadores directamente en el seno de una Fortaleza, siendo uno de sus grupos de Servidores que reciben órdenes de los Maestros. A este respecto, todo grupo de Servidores (ya sea de Fieles exclusivamente, apoyado por un Exento, de Factótum o mixto) es bienvenido y útil, y no existen diferencias reseñables.

Bases Cósmicas

Es vital para todo grupo de metahumanos "cósmicos" tener un lugar en el que refugiarse para reflexionar tranquilamente o resguardarse de los peligros, del mismo modo que para los metahumanos "corrientes".

Estas "bases" pasan a ser Fortalezas o Comunidades si hablamos de Servidores de Unidad. En el caso de los Demonios, si no se encuentran en Nigalión, llaman a sus centros de perversión Colmenas, Guaridas, Pozos, Vacíos (el término *Vacío* puede designar un lugar tremendamente maldito). En cuanto a los sirvientes de Equidad, suelen mantener bases o pequeñas reuniones donde se discute la situación. Y los siervos de Némesis mantienen unos pocos lugares seguros en todo el Multiverso, donde normalmente se reúnen decenas de seguidores, entre Mancilladores, Beligerantes y Renegados. Llaman a sus lugares Cadenas o Escudos, según la consideración de los mismos. Cadena designa un lugar de almacenamiento de tropas, bastión de poder, y Escudo una fortificación defensiva o de refuerzo estratégico.

Así que deberíais pensar primero en el tamaño de la "base" de vuestros personajes cósmicos. Quizá no sea el único grupo de operaciones en la base, y comparta espacio con otros; o carezcan de un gran emplazamiento, y hayan tenido que refugiarse en algún piso franco con algunas pequeñas modificaciones. La inmensidad del Multiverso está presente también en estas decisiones, por lo que no debes coartarte en ningún momento a la hora de decidir este tamaño (también puede tirarlo en la tabla del libro básico, y hacer las modificaciones pertinentes).

Por ejemplo, en el caso de los Servidores, una base de tamaño medio podría contener: una sala de Portales permanentes, tanto con otra base como con otras Esferas; comedor, habitaciones para todos sus integrantes, sala de recepción para visitas, foro de discusión de temas importantes, núcleo ultra-tecnológico con Generador de energía, receptor de transmisiones de todo el planeta (y puede que escala interplanetaria) y máquina tecnomágica medidora de la Balanza, armería, biblioteca y/o sala de estudio para los Hacedores (si los hay), sala de entrenamiento. Y es de tamaño medio en la escala de Servidores, puesto que las más grandes son palacios más allá de la escala colosal, anclados en algún punto seguro del espacio o de un planeta poco habitado.

Reglas Adicionales

MegaCaracterísticas

Toda característica que supere el valor 200 será considerada como una megacaracterística. Del mismo modo, aquellos poderes que influyan directamente en la superación del límite de doscientos puntos en alguna característica, cambiarán el prefijo "super" por el de "mega". Por ejemplo, un Exento que, gracias a su poder de SuperFuerza, llegase a contar con más de 200 puntos en su FUE, cambiará el nombre de su poder por el de MegaFuerza.

Los seres del Multiverso que ostentan una o varias megacaracterísticas son auténticos prodigios, dignos de una mezcla jamás equilibrada de temor y respeto, y sobresalen con maestría en todas las tareas en las que pueden hacer gala de sus facultades. Por otra parte, la sola presencia de estas extraordinarias criaturas impresiona tanto a las criaturas de los infinitos mundos como a las propias realidades. Este último hecho tiene su reflejo en la facilidad con que los poseedores de megacaracterísticas son detectados, por ejemplo, por magos de sensible percepción o por las Mediciones de la Balanza.

Además, la tensión que estos singulares seres producen sobre las Leyes de cada universo se hace patente a través de esporádicas manifestaciones de sus supremas capacidades: dorados rayos que continuamente emiten destellos entre los músculos flexionados, pupilas tan profundas, que al mirar fijamente en ellas uno puede ver su propia alma, o el parpadeo rítmico e incesante del perpetuo movimiento en que existen los átomos de los dotados con MegaAgilidad.

A continuación se expondrán las ampliaciones pertinentes a las tablas del manual básico referidas a las características, de forma que los DJs puedan interpretar los valores de las megacaracterísticas, tanto en sus efectos como en las capacidades especiales que otorgan. Por último, un recordatorio de importancia: una megacaracterística no es sólo un valor numérico, sino que engloba conceptos como una constante amenaza a criaturas temerosas del portador de uno de estos inconmensurables poderes, la responsabilidad de ocupar las primeras filas del ejército al que se pueda servir, y la única opción de supervivencia ante los rivales más temibles.

MegaFuerza

Peso levantado y daño en función de la Fuerza

FUE	PESO	DAÑO
201+	FUE-100 Ton.	1d100+(FUE-100)

Salto en Función de la Fuerza

FUE	MOD. SALTO
201 – 220	x100
221 – 240	x110
241 – 260	x130
261 – 280	x150
281 – 299	x180
300	x200

MegaConstitución

Los PVs iniciales serán iguales al valor de CON.
Recuperación puntos de vida y daño absorbido

CON	PV/h	DA
201 – 210	45	160
211 – 220	45	170
221 – 230	50	180
231 – 240	50	190
241 – 250	55	200
251 – 260	55	210
261 – 270	60	220
271 – 280	60	230
281 – 290	65	240
291 – 300	70	250

MegaAgilidad

Parada, Acciones por asalto y saltos

AGI	PARADA	AxA	SALTO (m.)
201 – 215	80	6	AGI/4
216 – 230	85	6	AGI/4
231 – 245	90	6	AGI/4
246 – 260	95	7	AGI/3
261 – 275	100	7	AGI/3
276 – 290	105	7	AGI/2
291 – 300	110	8	AGI/2

MegaInteligencia

Se considerará que el ser goza de "inteligencia cósmica", del mismo modo que en el manual básico. No existen límites para su comprensión, y casi puede equipararse con las Entidades Cósmicas.

MegaPercepción

El SPJ con esta megacaracterística será capaz, a través de sus hiper-aumentados sentidos, de proezas casi inimaginables. El Director de Juego debe sentirse libre para utilizar los ejemplos que se exponen a continuación de forma que permita o niegue su disponibilidad al SPJ en un momento dado. Estos ejemplos también deben verse como modelos de los que parta el DJ para crear sus propios efectos de esta megacaracterística.

MegaVista

El SPJ puede ver todo el espectro de radiación luminosa, e identificar las características de las emisiones que contemple. Asimismo, puede determinar origen y destino de comunicaciones en distintas frecuencias, y el tipo y potencia de los artilugios electromagnéticos empleados. Por otro lado también puede contar con un efecto de aumento en su visión. Este "zoom" puede llegar a escala microscópica, con lo que podrá encontrar orificios de micrómetros de radio, arrugas de otro modo imperceptibles que revelarían el uso de una máscara facial, e incluso encontrar los diversos materiales que componen una sustancia heterogénea.

MegaOído

El SPJ puede filtrar con perfección absoluta las ondas que capten sus oídos, de forma que separe en su mente cada uno de los sonidos superpuestos y elimine de todos ellos el posible ruido. En el ruido ensordecedor de una manifestación, el SPJ podría escuchar todas las conversaciones de los asistentes, además de conocer su estado anímico por las pulsaciones rítmicas de sus corazones. También puede oír el roce de las nubes, prediciendo el tiempo en las próximas horas en áreas circundantes.

MegaOlfato / MegaGusto

Prácticamente no necesita la vista para percibir el mundo que le rodea. Puede reconocer el olor único de cada ser, objeto y fragancia incluso a centenares de kilómetros de distancia. Puede guiarse sin necesidad de mapa o brújulas, simplemente percibiendo los diferentes aromas de las ciudades y terrenos. También es capaz de componer cualquier fragancia y olor con sólo haberlo olido una vez. Este último uso puede aprovecharse para mejorar el efecto causado por alguien que trate de parecerse a otra cosa por medio de Multiformidad, añadiéndole el olor característico. Su gusto puede discernir hace cuánto tiempo se preparó una comida, la edad de los vegetales y animales usados en la misma, y, a través del uso conjunto de gusto y olor, determinar cocineros y sirvientes.

MegaTacto

Puede aplicar su elevadísimo sentido del tacto a cantidades ínfimas de sustancias, llegando a advertir imperfecciones nanométricas, desplazamientos de moléculas, etc. Puede determinar la dirección, sentido y fuerza de vientos de todo tipo de velocidades (hasta pequeñas brisas y leves soplidos), realizando con ello predicciones del tiempo. Apoyando sus manos en la tierra, puede sentir los imperceptibles movimientos de las placas tectónicas, detectar galerías y ríos subterráneos, e incluso predecir con horas de anterioridad terremotos en la zona.

MegaApariencia

Aquellos que han contemplado la sublime belleza de una criatura con este poder, estarán siempre atados a ella por medio de control mental a largas distancias. Por otra parte, el SPJ podrá enviar imágenes arrebatadoras que casi ejerzan el mismo efecto que su presencia a los seres que decida (deberá al menos saber de su existencia) en cualquier parte de su universo, de forma que éstos se verán asaltados por una creciente e imparable ansiedad interior, que les obligue a recorrer la distancia que sea necesaria para comparecer ante el ente perfecto que ocupa su pensamiento.

Experiencia

La forma de tratar las subidas de nivel de los SPJs de COSMO-AGENDA no es distinta a como evolucionan todos los SPJs presentados en el manual básico. No obstante, hemos de hacer una importante matización: ¿Qué ocurre a partir del Nivel 10 con los diferentes tipos de personajes?

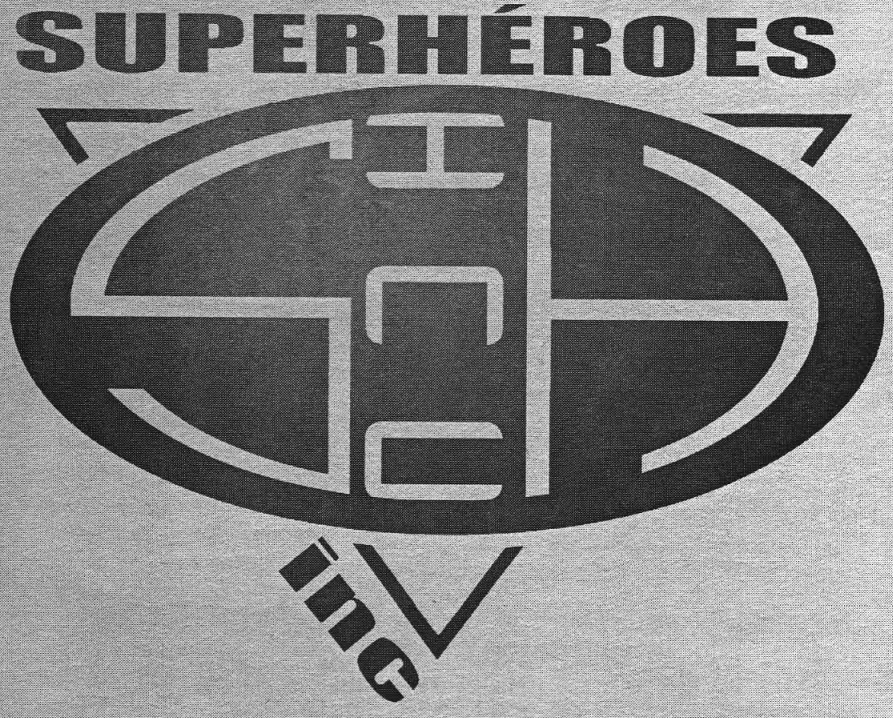
Demonios: cuando los Demonios, sean Físicos o Espirituales, llegan al Nivel 10, no pueden progresar más de ningún modo, aunque no puedan morir por la acción del tiempo. De este modo, su tratamiento es similar al de los Dioses.

Una notable excepción son los Hechiceros-Demonio. Sigue contándoles la experiencia: cada tres Niveles, en lugar de dos como hasta entonces, producirán Energía Mágica de nuevo.

Servidores de Unidad Puros y Exentos: su tratamiento es algo especial. Aunque al llegar al Nivel 10 no puedan seguir mejorándose, dado su envejecimiento retardado, hasta que no llegan al Nivel 15 no empezarán a sentir los efectos del envejecimiento, como se describe en SuperHéroes Inc. De nuevo, la excepción a la regla es la producción de EM: a partir del nivel 10 producirán EM cada dos niveles en lugar de uno.

El resto de los personajes se tratan como viene explicado en el manual básico.

IMPLICADOS
cosmo omega



SERES CÓSMICOS

REFLEJOS FAMOSOS DE LA CAOSFERA

GENERAL TORRENS

GENERAL TORRENS

Fuerza	085	**Nombre real**	Jaime Torrens
Constitución	080	**Tipo**	Habitante de la Caosfera
Agilidad	076	**Profesión**	Militar/Líder de la esperanza
Inteligencia	095	**Acc./Asal.**	002
Percepción	100	**Voluntad**	082
Apariencia	070	**Nivel**	005
PV	070	**DA**	0
EQM	055	**Parada**	025

id: DAÑADO

Habilidades

Arma Corta	85%	
Arma Larga	85%	
Armas militares	70%	
Armas blancas	65%	
Conducir coche	65%	
Conducir tanqueta	65%	
Poderes		
Empatía	Medio	98%
Telepatía	Elevado	98%
Agresión Psiónica (causada por *Proyecto Delta Fuga*)	Elevado	98%

Historial

El proyecto de Euroman nunca llegó a realizarse. De todas formas, parece ser que Torrens está condenado a ser un hombre valeroso en cualquiera de sus vidas. Alzándose pronto como general entre los más destacados héroes de guerra, Torrens ha llegado a controlar varias milicias de la ciudad de Esperanza. Como hombre, es apreciado y respetado a partes iguales. Como soldado, es enarbolado como el estandarte de la batalla.

Jaime es, también, uno de los portadores del *Proyecto Delta Fuga*, que potencia las habilidades psiónicas de sus portadores. Por ello, también se ve afectado por las mismas carencias de este proyecto. Torrens tiene, en este momento, 31 años, pero su esperanza de vida no es demasiado alta. Su aspecto ahora mismo es el de un cansado hombre rugoso de casi cincuenta años. El proyecto se cobra su precio y Torrens lo sabe. Pero entregará hasta la última gota de su sangre por hacer del mundo en que le ha tocado vivir algo distinto.

CAPITÁN MARTÍN

CAPITÁN MARTÍ

Fuerza	095	**Nombre real**	David Martí
Constitución	085	**Tipo**	Habitante de la Caosfera
Agilidad	095	**Profesión**	Militar
Inteligencia	090	**Acc./Asal.**	003
Percepción	095	**Voluntad**	090
Apariencia	070	**Nivel**	006
PV	080	**DA**	0
EQM	010	**Parada**	040

id: DAÑADO

Habilidades:

Abrir Cerraduras	050%	
Arma Corta	100%	
Arma larga	100%	
Armas militares	075%	
Otro idioma: Inglés	073%	
Supervivencia: Bajos fondos	070%	
Computadora / Comun.	060%	
Conducir moto	090%	
Conducir coche	050%	
Poderes		
Empatía	Bajo	095%
Telepatía	Medio	095%

Historial

En este mundo, no existe mayor causa por la que luchar que por la supervivencia de cada individuo y, en suma, de la propia raza humana. Sin embargo, el motor de esta guerra inacabable

para David Martín fue la muerte de su amante en 1993 a manos de una criatura Demoníaca. Si bien la ofensiva Entrópica aún no era una realidad, los pequeños efectivos del ejército habían comenzado a sembrar el caos en aquellos años, cuando aún el Orbe parecía un reflejo altamente desarrollado de nuestro planeta.
Tras la muerte de la chica, David Martín sufrió una profunda depresión aderezada con un negro pesar y desesperanza por el "ser de otro mundo" que había visto. Cuando reapareció, buscó a alguien que le ayudara a buscar respuestas sobre la criatura. Destinó todos sus recursos a la investigación durante el día, mientras que por la noche iba a la búsqueda de todo *monstruo* que viera. Aún a pesar de que el Orbe era tan desarrollado, había unos pequeños reductos de zonas turbias, semejantes a los que Jinete Nocturno limpiaba en la Tierra. Y David Martín buscó en todos ellos tanto su paz como la muerte de seres *malditos*...
Cuando la invasión fue un hecho, a David no le pilló de improviso. Cuando Madrid cayó, David Martín cogió su Fat Boy Centenary con el motor trucado y buscó asentamientos de población en los que instalarse, y ayudar a todo el mundo a destrozar las oscuras criaturas invasoras, aquéllas que le habían robado a su amante, y habían destrozado su vida.
Cuando, Esperanza surgió de uno de estos asentamientos, David Martín reconoció su hogar y se alistó inmediatamente en el equipo del ejército con las misiones más arriesgadas. Al cabo de un tiempo, llegó a estar en el mismo destacamento de Torrens. Actualmente, David Martín sirve como su mano derecha en el mando del grupo del ejército.
Sin embargo, Martín no olvida. Puede que todos los tiempos oscuros que le ha tocado vivir jamás den paso a una salida, pero por la memoria de su chica, a David le gusta montarse en su Fat Boy cada noche, sobornar a los guardias que impiden que la gente entre o salga durante esas horas, y ametrallar a las deformes bestias que rondan los muros de Esperanza con su viejo subfusil...

NEOS ERIDANI

NEOS ERIDANI

id: 00053

Fuerza	135	Nombre real	desconocido
Constitución	155	Tipo	Hab. de la Caosfera / Tecnific.
Agilidad	090	Profesión	Militar
Inteligencia	070	Acc./Asal.	002
Percepción	120	Voluntad	?
Apariencia	*	Nivel	007
PV	185	DA	090
EQM	050	Parada	023

* Nunca se le ha visto sin el casco.

Poderes

Empatía	Medio	095%
Telepatía	Elevado	095%

Neos Eridani viste la armadura tecnológica de su predecesor, con unos pequeños arreglos, más estéticos que efectivos.

Se dice de Neos Eridani que es capaz de alterar fuerzas mentales a muy bajo nivel, como el propio Eridani, pero esto nunca jamás ha sido probado. También se rumorea una extraña capacidad para manipular pequeños volúmenes de materia, como hizo en una demostración con un vaso de agua.

Historial

El pasado de Eridani en el Orbe difiere sin duda de lo acontecido en la Tierra. Dado que el proceso de Guerra Fría no tuvo demasiado sentido en este próspero lugar, el país de Transjastán existía como país independiente desde largo tiempo, autosuficiente y próspero. Cuando la comunidad Internacional destinó fondos en el año de 1950 para elevar el país a los niveles de comunidad actuales en la Tierra, aunque sin duda, alejados de la facilidad de vida de los centros más ricos, proveyó a Transjastán de una infraestructura político - social solvente. El rey Miguel Alberto (en esta Esfera, en el poder desde hacía algún tiempo), decidió poner en manos de una generación de técnicos especialistas (similar a un gobierno tecnocrático) todos los recursos recibidos, en un intento de impulsar el país. Con esta finalidad, el propio Eridani aceptó un cargo en la mesa política de Transjastán.

Fue entonces cuando empezó el lento camino de recuperación de Transjastán al margen de toda intervención internacional, en el marco de una comunidad mundial verdaderamente pacífica. Cuando en 1978 se detectó la posible devastación de Harnia (capital de Transjastán) por parte del Observatorio Real, el país ya tecnológicamente avanzado se sumió en un revuelo.

Eridani intentó presionar a la mesa del gobierno para no destruir el meteorito, merced a los sueños premonitorios que había tenido. Éstos le habían convencido de que algo ajeno a la Tierra, pero sumamente aprovechable, iba en el meteorito. Según Eridani aquello daría fama y prestigio al país. Pero el plan que proponía era prácticamente irrealizable, puesto que la evacuación masiva que habría que llevar a cabo estaba demasiado idealizada. El rey y el resto de la mesa se opusieron, y Eridani acabó abandonando el gobierno, presionado por el resto de compañeros que hablaban demasiado libremente de su "salud mental". Lanzaderas de misiles destruyeron el meteorito, y en Transjastán no se volvió a hablar del tema.

En realidad, en el meteorito iba una primera oleada de Demonios dispuestos a adelantar la pérdida del Orbe. Pero esto jamás se supo.

Con la fortuna que había amasado durante sus años en el gobierno, Eridani se dispuso a comprar una gigantesca parcela de terreno de Transjastán, donde comenzó a fraguar su venganza. Su primera medida fue liberarse de las ondas mentales del resto de conciudadanos, hecho que consiguió gracias a su genial inventiva.

Eridani bautizó el emplazamiento como Cerbero, y convenció al gobierno de que se trataba en realidad de un complejo de alta investigación, que estaría abierto para todos los científicos del país en cuanto terminase su construcción. Eridani invirtió todos estos años en hacerse con los servicios de varios grupos de metahumanos, mientras todavía tramaba su plan para derrocar al rey. Cuando, levantando algunas capas del desigual terreno, Eridani descubrió el material que vendría a conocerse como *strenium*, decidió echar tierra sobre el asunto y generar en Cerbero un pequeño emplazamiento con una prospección privada. Estas excavaciones retrasaron ampliamente el término de la construcción de la "base". Tanto, que cuando empezó la llegada del verdadero peligro Entrópico, Cerbero aún estaba inacabada.

Cuando Eridani vio lo que había ocurrido en el mundo y estaba a punto de suceder en su amado país, invirtió el resto de su fortuna en maquinaria de batalla. Fue entonces cuando en el resto del globo se descubrió que las "criaturas alienígenas" emitían una serie de ondas perturbadoras de los sistemas electrónicos. Las medidas de alta seguridad de Cerbero fallaron, e incluso los grupos de metahumanos que allí se alojaban tuvieron serios problemas para contener la oleada Demoníaca. Muchos de ellos murieron. Incluso el Eridani conocido hasta entonces.

Días más tarde, se anunciaba por todo lo que quedaba de Transjastán que el magnate Eridani ofrecía su base Cerbero, convenientemente fortificada, a todos los habitantes que quedasen de su país, sin rencillas de ningún tipo. Cerbero, recibiendo financiación múltiple de los ricos de Transjastán, e incluso del gobierno, creció hasta cubrir la mitad del país. Los grupos de metahumanos controlados por Eridani aumentaban, y Transjastán - Cerbero se convirtió en una pequeña "ciudad amurallada" que amparaba a múltiples habitantes de la zona.

Actualmente, la base Cerbero, aunque severamente dañada, se mantiene como enclave resistente en la zona de Transjastán. El hombre que se ha alzado con el poder ostentado por Eridani, conocido como Neos Eridani, ha suavizado los métodos y las formas, y ha desviado toda la atención por la venganza de su predecesor hacia la ayuda a toda la gente de los territorios colindantes. Neos Eridani es visto como un gran benefactor, no solo en Transjastán, sino en lo que queda de los asentamientos humanos en el Orbe. Y nadie tiene demasiado interés en saber quién está detrás de la máscara de Neos.

Los científicos Tyrell ayudan en la creación de un proyecto (semejante al de Euroman de la Tierra) para mejorar genéticamente a todos los protegidos de Transjastán. Tal y como la tecnología se ve afectada por los Demonios, es improbable que llegue a buen término, pero el proyecto sigue en marcha.

Algunos de los metahumanos controlados por Neos Eridani son: Libra (una de las pocas Tes-khar que ha sobrevivido; lleva encima una "medida de control", un mecanismo vírico que la mataría en pocos segundos si se descontrola), Wipe Out, Leviathan, Macross (ha recibido una cura a su mente y parte del cuerpo a través de los Tyrell), y otros cuantos grupos de "guardias" mejorados por los Tyrell. Ariete abandonó el grupo de Leviathan cuando éste se unió a "un nuevo Eridani", y anda desaparecido. Según las informaciones, Estado Alterado, Ola Salvaje y Trífido murieron en el asalto a Cerbero.

DYEU P'TER
(Padre de los Dioses)

DYEU P'TER

Fuerza	200	Nombre real	ssssh'var
Constitución	200	Tipo	Dios corrupto
Agilidad	099	Profesión	Buitre
Inteligencia	070	Acc./Asal.	003
Percepción	085	Voluntad	083
Apariencia	012	Nivel	001
PV	200	DA	150
EQM	010	Parada	025

Poderes		
Absorción de Vida	Cósmico	160%
Corrupción	Alto	060%

Historial

Cuando decenas de Dioses murieron en el Ragnarok, las energías que les daban vida y forma acabaron siendo vencidas y pervertidas por la Esencia Entrópica que inundaba la Esfera. De aquella mezcla no podía salir nada limpio. El propio poder de la Esencia impulsó a reformarse a todas aquellas energías, generando un auténtico Dios Entrópico. La relativamente corta existencia del que se ha venido a llamar Dyeu P'ter, en una cruenta burla a la resistencia de los Dioses en el planeta, ha asegurado miles de actos de maldad gratuitos, así como algunas invasiones finalmente controladas. No obstante, Dyeu P'ter se encuentra bajo la atenta mirada de Demonios fieles a Demencia y Entropía, pues consideran que, dado el extraño nacimiento de esta criatura, es posible que no sufriera las ataduras propias del proceso de los Demonios, y quizá no profese obediencia hacia dicha Entidad Cósmica.

Dyeu P'ter es el principal objetivo de los Dioses que sobrevivieron al cataclismo cósmico, dado que, en su existencia, desafía tanto a los Panteones supervivientes como al propio orgullo de hijos, padres o hermanos de los fallecidos. Sin embargo, su rabia y destreza le proporcionan habilidades más que suficientes para sobrevivir.

THE ROAMER

THE ROAMER

Fuerza	080(080)	Nombre real	Joseph Swingwood
Constitución	085(085)	Tipo	Hab. de la Caosfera / Poseído
Agilidad	091(091)	Profesión	Ex-militar/Vagabundo
Inteligencia	070(070)	Acc./Asal.	003
Percepción	170(080)	Voluntad	080
Apariencia	- (085)	Nivel	002
PV	050	DA	0
EQM	040	Parada	025

Habilidades:

Arma Corta	115%
Arma Larga	115%
Armas militares	060%
Explosivos	040%

Poderes

Inmortalidad		
SuperPercepción (Superolfato / Supergusto)		
Empatía Animal	Alto	90%
[Empatía	Medio	
Telepatía	Elevado]	

Los dos poderes propios de ser Habitante de la Caosfera están anulados por la posesión permanente. Si algún día Swingwood consigue deshacerse de los Demonios Espirituales (al menos temporalmente), los recuperará.

Historial

Joseph Swingwood, sargento militar de la antigua Londres, marchaba con su grupo de operaciones, cuando en su camino se formó una inmensa tormenta Entrópica. La patrulla fue víctima de los complicados procesos de la Esencia, y todos los soldados de Joseph murieron entonces. Sin embargo, Joseph no tuvo la misma suerte. En el corazón de la negra tormenta fue poseído por varios Demonios Espirituales. Cuando la tormenta acabó, Swingwood contempló el

lugar. Ni rastro de los cuerpos de sus compañeros… y cuando esperaba encontrar sus manos, puedo ver con horror cómo un material orgánico de color blanquecino lechoso las cubría. El resto de su cuerpo era ahora tan oscuro como el centro de la tormenta donde había estado. Encontró un espejo en su mochila, con el que pudo ver cómo dos de esas mismas manos blancas se cerraban delante de su boca, y otra más cruzaba su cráneo. Incluso en el pecho tenía otra. Cada una de esas manos era un Demonio Espiritual, manos que le impedían usar sus músculos a voluntad, hablar, o comunicarse telepáticamente.

Incapaz de volver a la ciudad, sabedor de que le abatirían a tiros antes de que llegara a la puerta (y sabiendo que no podría articular palabra), la mente de Joseph seguía activa, mientras los Demonios asaltaban sus pensamientos e intentaban corromper sus actos. Sin embargo, Joseph era fuerte y aguantó. Fue entonces cuando llegó el tiempo del Exilio, y Swingwood se las *arregló* -utilizando sus artes recientemente adquiridas- para que alguno de los magos del Orbe le ayudara a escapar de su universo. Joseph creía que escapando de una tierra corrompida los espíritus que invadían su mente desaparecerían.

Actualmente, Joseph forma parte del equipo Hijos de la Discordia, dado que no ha encontrado sitio en ninguna otra formación. Sin embargo aunque apesta a Entropía, Swingwood suele intentar tirar por la borda todas las operaciones del equipo, aunque muchas veces los Demonios toman control sobre su cuerpo y es incapaz de resistirse. Los únicos que parecen escucharle y entenderle son los animales que encuentra en su camino. Un alma condenada incapaz de comunicarse, salvo a veces, cuando con gran esfuerzo obliga a sus manos fantasmales a dejar algún mensaje escrito en muros callejeros: "Socorro"

STIGMA

Historial

Iven Reno no murió en la Caosfera. De hecho, el cuerpo especial Euromen resolvió pocas crisis en el Orbe. Realmente la existencia era bastante llevadera, sin casi nada que la enturbiara. Hasta que llegó *la plaga* y el mundo quedó en ruinas. En este tiempo, el superhéroe conocido como Stigma dedicó su existencia a la lucha encarnizada contra los "seres del espacio sedientos de sangre".

La rivalidad entre Euromen y Eridani no llegó a realizarse en esta realidad. De hecho, Reno jamás tuvo contacto con el entonces poco conocido Eridani. Cuando la gran mayoría de los miembros del grupo: Mad Rocket, Gestein e Hydrae sucumbieron (recordemos que el proyecto Euroman

Poderes

Empatía	Medio	095%
Telepatía	Medio	090%
Control Muscular		070%
Control temp. Orgánicos		120%

Poder Incontrolado: Rasgar Tejido

Stigma tiene una curiosa mezcla de los poderes Control Muscular y Control de la temperatura de los cuerpos orgánicos. Mediante un uso combinado de ambos es capaz de abrir heridas a larga distancia sobre los cuerpos de sus enemigos.

El mutante cuenta con un 48% de control sobre este poder; le permite abrir llagas sobre objetivos situados hasta a 20m. de distancia, cuyo daño total por acción es igual a 10 x 1d4 PVs no absorbibles. Stigma puede concentrarse sobre cuatro objetivos como máximo, siendo el daño el mismo para cada uno (además, Stigma no puede aumentar este daño sobre un mismo objetivo). Estas heridas producen mareos y una fuerte cantidad de dolor físico, lo que se traduce en un –15% a la actividad, en términos de juego. Si el mutante mantiene la concentración sobre una herida en lugar de cuatro, ésta no podrá Regenerarse.

No obstante, no todo son ventajas. Al usar este Poder Incontrolado, Stigma dispara también su Empatía Mental de forma involuntaria, sintonizando la mente de las víctimas. Por cada objetivo del poder que haya sufrido daños, el mutante pierde un 10% a todas sus acciones –excepto en el porcentaje de este poder– en el asalto en que utilice Rasgar Tejido. Cada vez que realiza el máximo daño sobre una víctima, tiene un 60% de oportunidades de perder 1d4 puntos de EQM.

no llegó a tener sentido, y Europa nunca fue encontrada), los supervivientes Atlas y Stigma emprendieron sus desesperadas batallas en solitario, intentando que los torrentes de población que huían hacia los asentamientos fortificados llegasen con pocas pérdidas.

Fue en uno de sus viajes protegiendo estas caravanas, cuando Stigma se topó con varios Servidores de Unidad que estaban abriendo Portales para salvar a los indefensos humanos. Reno, viendo una oportunidad de huida, se infiltró entre la corriente humana, para llegar después del viaje interdimensional a Terra.

Stigma mantuvo su estancia en Terra sirviendo como Factótum en la comunidad de Námnori, durante unos cuantos años. Sin embargo, añoraba algo parecido a su vida anterior, y, de hecho, su curiosidad por saber qué le había pasado a Atlas aumentaba con el tiempo. Reno se transformó en un melancólico apagado de ojos grises y mente turbada.

Un día, Reno partió junto con un grupo de Factótum a cerrar un Portal abierto en Terra, desde donde Seguros *Parfaite* iba a cerrar uno de sus pérfidos pactos. La intervención conjunta de los Guardianes del Sello y los Factótum, permitió cerrar todos los Portales y mantener la normalidad.

Cuando quisieron darse cuenta, Stigma no se encontraba entre las filas de los Factótum. Seguros *Parfaite* había intentado realizar un trabajo entre la Tierra y Terra, y por alguna razón Stigma se encontraba ahora en las calles de París, sin encontrar explicación alguna a todo lo que había sucedido. Un pensamiento se alzó entre los demás: salvando el atraso tecnológico, aquella París se parecía enormemente a la de su planeta natal.

Finalmente, Iven Reno se ha decantado por continuar la obra de su otro yo en la Tierra. Considera que la Tierra ha perdido mucho sin Estigma, así que va a recobrar al héroe olvidado. Este mundo no es el suyo, pero aún así tiene recuerdos fidedignos de algunos momentos con el grupo Euromen de la Caosfera, y Stigma quiere vivir para encontrarles de nuevo. Y si Épsilon Eridani se interpone en el camino del nuevo Stigma, quizá encontrará un nuevo enemigo. Aunque ha hecho algunas intervenciones públicas (sobre todo desarmando a individuos en los bajos fondos de la capital francesa), todavía no se ha presentado como quien es. Los asistentes de la EuroForce han llevado a Europa unos informes sobre este desconocido que opera en París y la superheroína ha creído reconocerle.

ENTROPÍA

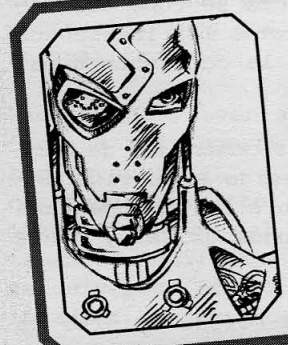
SOÑADORES DEL VACÍO

Son un inusual grupo de acción de Entropía. Los así llamados Soñadores del Vacío actúan como espías en las regiones exteriores, en las zonas limítrofes de la magia y el misticismo, en las Realidades Periféricas y en los Universos Rasgados. Los incautos pueden encontrarse a los Soñadores asaltando sus propios sueños, materializándose después en su refugio, generando una Realidad de Tortura y extorsionando a toda la familia y conocidos. Este grupo se mueve entre las dimensiones profundas, en los reinos de la conciencia, entre las dimensiones desconocidas, pervirtiendo a los magos que consiguen entrar allí, a los viajeros perdidos entre los mundos y a los habitantes de estos singulares lugares. Buscan despoblar todos estos reinos, vaciar lo que queda de Creación en estos lugares, y asegurar el triunfo de Entropía sobre todo el Multiverso.

Si los Guardianes del Sello protegen al Multiverso de la apertura de Brechas, los Soñadores del Vacío protegen a las legiones de Demonios, impidiendo que aquellos no autorizados invoquen a alguno de los preferidos de Demencia, encontrando los medios en rituales perdidos, grimorios interdimensionales, maestros ansiosos de poder… Aunque habitualmente Entropía permite que los Demonios inunden un lugar de invocación, en ocasiones prefiere tener a sus legiones organizadas o concentradas en otros asuntos. Los Soñadores del Vacío son el as perfecto en la manga: dado que deambulan

por los más recónditos lugares de existencia del Multiverso, muy pocos son los que tienen los medios necesarios para alcanzarles.

EL CONSTRUCTOR



EL CONSTRUCTOR

Id: 000157

Fuerza	160	**Nombre real**	Desconocido
Constitución	195	**Tipo**	Mutante inducido por Muerte
Agilidad	077	**Profesión**	Inaplicable
Inteligencia	065	**Acc./Asal.**	002
Percepción	060	**Voluntad**	090
Apariencia	015	**Nivel**	004
PV	210	**DA**	150
EQM	005	**Parada**	020

Perversión 57

Poderes
Blindaje Natural
Empatía Tecnológica Cósmico
El Constructor ha conseguido una legión completa de seres artificiales gracias a su Empatía Tecnológica, cuyos integrantes son continuamente remodelados por sus supuestas "visiones de construcción".

Historial
Al Constructor nunca le gustó su realidad. Odiaba todo lo que habían hecho otros. Los grandes logros y descubrimientos de las otras gentes de su Esfera. Incluso detestaba su propio cuerpo. Impulsado por un irracional orgullo y visceral asco hacia sí mismo y su especie, decidió erigirse ante los demás como el creador supremo, el hacedor, el arquitecto, el Constructor de todo. Pero carecía de medios y materiales, así que se encerró en su hacienda y buscó entre sus posesiones. En un arranque de locura empezó a construirse a sí mismo de nuevo: placas de metal, tuberías, tornillos, arandelas… fueron reemplazando o cubriendo partes de su cuerpo. Agonizante, pero feliz, recibió la visita de Muerte.

Ésta, viendo el gran potencial de la criatura, decidió tentarle, y ofrecerle poder para crear un mundo diferente y para crearse a sí mismo. Una curiosa ironía: la propia Entropía, celosa de Unidad por ser incapaz de Crear, ofrece a un ser algo de lo que carece.
Así nació El Constructor.

Odia al resto de sus compañeros de grupo, pero sabe que con ellos podrá crear mundos. Además, los Soñadores le ofrecen la posibilidad de ver nuevas construcciones, nuevas formas de hacer y ver las realidades, en sus continuos viajes por el Multiverso. Y, de momento, piensa quedarse. Sobre todo porque es el único del grupo que aún no ha sido llevado a Nigalión, y el Constructor cree que allí debe estar encerrada la verdad sobre lo que él quiere crear. Probablemente Muerte presienta que el Constructor acabaría odiando otra obra mejor que las que él logra hacer realidad.

EL LADRÓN DE ESPERANZAS

LADRÓN DE ESPERANZAS

Id: 000158

Fuerza	050	**Nombre real**	Desconocido
Constitución	090	**Tipo**	Demonio espiritual
Agilidad	070	**Profesión**	Inaplicable
Inteligencia	090	**Acc./Asal.**	001
Percepción	085	**Voluntad**	067
Apariencia	041	**Nivel**	006
PV	045	**DA**	0
EQM	015	**Parada**	020

Perversión 55 **EM** 133

Poderes
Cambio de Estado 72%
Corrupción Elevado 83%
Extender la Plaga Alto

Conjuros **Rango**
Animar Objetos 3
Revivir Muertos 2

El Ladrón de Esperanzas se encuentra atado al bastón del Duque, aunque éste no tiene control sobre él. Este espíritu es consciente de todo lo que pasa alrededor del objeto y puede manifestarse cuando lo desea para poseer a un ser.

Historial

Una de las almas podridas, pervertidas, agujereadas y cambiadas de las que se encontraron el Duque, la Esposa del Dolor y Cosechacarnes -miembros iniciales de los Soñadores- en uno de sus viajes. Este alma les llamó la atención por su capacidad de destrucción: atacaba a las formas astrales de los magos, mancillaba a otras almas, se lanzaba a la búsqueda de la muerte de otras almas o conciencias que deambularan por estos planos... Los Soñadores se las ingeniaron para capturar a este alma y enviarla a Nigalión. Cuando Cosechacarnes fue a buscarla, estaba perfectamente integrada en su nuevo hogar. Finalmente, las artes místicas de Ebbor vincularon a la criatura al bastón del Duque.

Desde entonces, Némesis ha fijado a los Soñadores como uno de los objetivos a destruir. Aquél espíritu tan abnegado en la lucha fue robado impunemente por Entropía. Y habrán de pagar por ello.

EL DUQUE

EL DUQUE

Fuerza	065	Nombre real	Sael Dedari
Constitución	077	Tipo	Guardián Corrupto (Host)
Agilidad	100	Profesión	Duque
Inteligencia	098	Acc./Asal.	003
Percepción	067	Voluntad	083
Apariencia	042	Nivel	006
PV	080	DA	0
EQM	020	Parada	025

id: 000150

Perversión 82

Poderes

Absorción Energía Oscura	Elevado	
Invulnerabilidad Cinética	Cósmico	
Telepatía	Alto	110%

Se dice que Caos grabó en el bastón del duque –objeto que le otorga sus poderes– el conjuro Abrir Portales con rango de Maestría, para asegurar la movilidad de los Soñadores por los planos desconocidos del Multiverso.

Historial

Nunca un ser tan perverso dominó por entero un ducado, tolerado por su rey y por el resto de señores de las tierras circundantes. En alguno de los mundos, hubo una vez que varios señores unieron sus fuerzas para desafiar el nombramiento de un chiquillo de quince años como duque. Todos ellos aparecieron al día siguiente dentro de sus fortalezas empalados y con la garganta cortada, en un espectáculo aterrador para todos los sirvientes y caballeros que lo contemplaron.

El infante había conseguido información privilegiada -a través de su Telepatía- que revelaba que quien ocupaba ahora el trono de la nación era un bastardo. Se deshizo de su familia, y el ducado y el muchacho quedó a disposición de un noble superior. El muchacho le utilizó para que el rey supiese que conocía su secreto. Éste optó por una solución singular: deshacerse rápidamente del niño. El rey encomendó la tarea a uno de sus seguidores más fieles para estos asuntos, y así se hizo. El niño *fue acuchillado* en su cama. Dieron fe de ello todos los que acompañaron al enviado del rey.

Nadie pudo comprender que apareciese en palacio pasada una semana con las cabezas de *sus asesinos*, exigiendo responsabilidades al rey. Para tapar estos feos asuntos, el rey tuvo que claudicar y entregó el feudo entero al maléfico niño. El Duque sembró el miedo en otros territorios cercanos, del mismo modo que había ocurrido anteriormente, acabando con nobles demasiado fisgones para su gusto. Al cabo de algún tiempo, el monstruoso infante pareció haberse contentado.

Esa misma noche, el niño sonrió en memoria de su abuelo, el anterior Duque del reino, quien le había dejado en herencia, a entregar en el momento en que cumpliese quince años, su bastón de mando... corrupto por Entropía desde hacía mucho.

Los años siguientes significaron para su tierra un lugar de caos en su más puro es-

tado. Faltaba comida, no había dinero ni intercambio de mercancías con el exterior, y las fronteras estaban fuertemente vigiladas por la leal guardia del Duque. Todo ello trajo pillaje y extorsión a las tierras en impresionante medida. Los campesinos sucumbieron ante el clima de violencia y desesperación, y acabaron sumándose a la degradación. Un lugar horrendo.

El Duque conoció a la Esposa del Dolor y a Cosechacarnes por mediación del Hechicero Ebbor, quien les transmitió la intención de Entropía de que formaran causa común y se dedicaran a infectar las dimensiones poco exploradas. Al entonces joven Duque (22 años recién cumplidos) le pareció un modo singular de aumentar su feudo en el Multiverso, por lo que aceptó.

Sin embargo, cierto grupo de Servidores de Unidad detectó el antiguo feudo del Duque y tomaron cartas en el asunto para que dicha Esfera retomara su cauce natural. Desbancaron los puestos de poder seleccionados por el "noble" y liberaron a la prole de la locura de su tierra. Aunque para entonces el mal estaba hecho, pudieron salvar a mucha gente. El Duque se lo tomó como algo personal, y desea encontrar otro feudo que sea de su agrado para volver a lanzarlo hacia un -en su opinión- mejor estado de convivencia.

LA ESPOSA DEL DOLOR

Historial

No todos los nacidos con capacidades especiales han sido agraciados con dones. El caso de la Esposa del Dolor corrobora esta afirmación. Desde su nacimiento, tuvo una manifiesta incapacidad para controlar su poder de Donación de Vida. Todos aquellos que la rodeaban siempre se sentían pletóricos, pero la niña parecía empeorar y perder salud continuamente. Estuvo largamente internada en hospitales, que achacaban su malestar general a un sin fin de enfermedades distintas. Nadie se ponía de acuerdo. La niña se moría poco a poco, sin poder retener la vida que se le escapaba. Así se mantuvo muchos años, en los que la pequeña pasaba de hospital en hospital, de médico en médico, en infructuosos intentos por curarle su mal. Lo único que aseguraba su existencia era el internamiento constante.

En ella se empezó a gestar un odio visceral hacia todos los demás. Hacia sus padres, por haberla creado con esta deficiencia; hacia los médicos y el resto de personas que la atendían, por la ineptitud y eficacia que les achacaba. Hacia el mundo, por no ayudar a poner fin a este mal trago. Fuese como fuese.

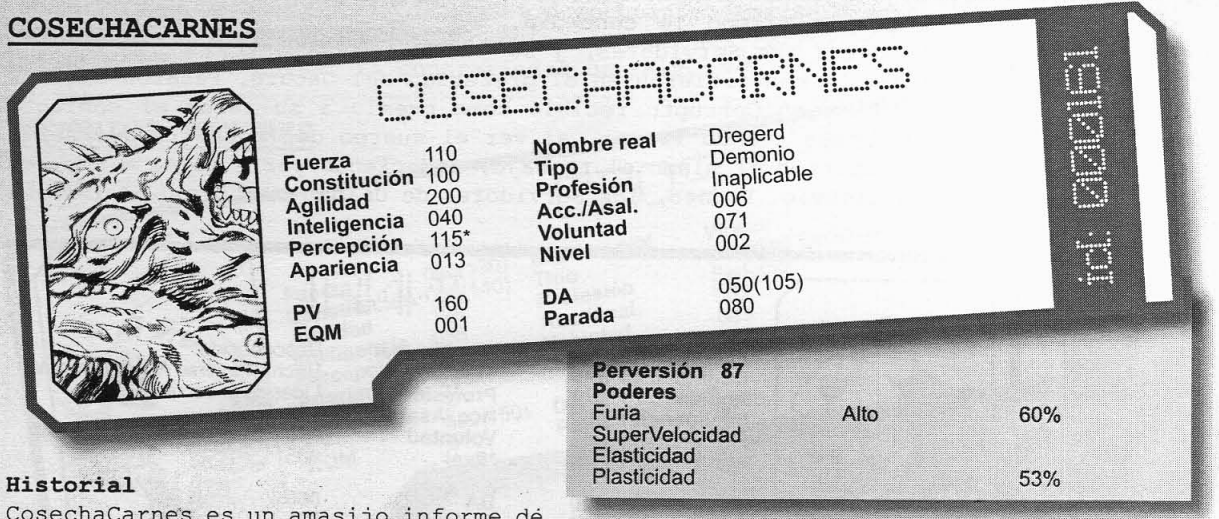
Cuando alcanzó la mayoría de edad, todo este sentimiento había estallado ya. Sus padres, que habían invertido tantas horas de su vida en su hija, aquellas personas que habían sufrido lo indecible junto a ella por intentar encontrar un fin a su mal, no podían aceptar la indiferencia con que su hija correspondía sus ruegos y afecto. El personal médico que la atendía hacía tiempo que procuraba evitarla, dada su particular capacidad para molestarles. Algunas enfermeras incluso fueron atendidas por crisis nerviosas. Era su primera obra en su nueva dirección. Pero no le satisfacía:

el dolor no remitía y la mujer necesitaba expulsarlo aunque fuese durante breves momentos.

Un día, la maldad que había acumulado durante tantos años salió a flote. Se hizo con todo el instrumental quirúrgico que pudo robar, y fue visitando uno a uno a todos aquellos que alguna vez la habían atendido. Aseguraban comprender su sensación. Ella les demostraría que no eran capaces. Nadie habría jurado que esa mujer sería capaz de llevar tantos cuerpos humanos al límite del dolor. Todos aguantaron intensos infiernos en sus cuerpos antes de dejar el mundo. Pero aún así, nunca comprenderían cuánto dolor albergaba en sus entrañas. Tuvo que ir a decírselo también a sus padres. Esperó que ellos pudiesen comprenderlo.

Una vez hubo acabado su trabajo perfecto, se encontró en una dualidad: ¿quería que el mundo que la había hecho nacer sufriese tanto como ella, o prefería poner fin a su sensación?
No tuvo tiempo de pensárselo. Un vampiro que se encontraba en el hospital saciando su hambre había localizado a la fémina, y vio que se ajustaba a sus intereses. Podría incluso utilizarla en sus pactos oscuros, ofreciendo algunos rituales más intensos que los que él jamás pudiese hacer. La sacó del hospital, olvidando desarmarla previamente.
La mujer aceptó la Transformación de buen grado, pues suponía que el dolor que la acompañaba desde su mismo nacimiento se esfumaría del mismo modo en que su vida iba a hacerlo. ¿No eran los vampiros de las historias casi invulnerables?
Cuando su sensación, en lugar de apagarse, salió enfervorecida del acto, no pudo calmarse. Ni siquiera su padre vampírico habría previsto una reacción así por parte de aquella mujer. El instrumental sesgó la existencia del vampiro, reportando un breve alivio al espíritu de la mujer.
Entonces Ebbor se personó en el lugar. Hacía tiempo que trataba con el vampiro, y esperaba que éste de alguna forma pudiese serle útil. Cuando sintió que su enlace era destruido, se dijo a sí mismo que esperaba ver a quien lo hubiese hecho. En verdad sus pactos habían dado fruto. Aquella mujer era lo que estaba buscando. El Hechicero le hizo una oferta que ella no pudo rechazar: él no podía apagar su dolor, pero podía ayudarle a que todas las criaturas de infinitos mundos padeciesen la misma tortura que ella.
Algún tiempo más tarde, Ebbor la reuniría con el Duque y CosechaCarnes, con el fin de que juntos formasen los Soñadores del Vacío, como el Ama Negra había dispuesto. La Esposa del Dolor aceptó encantada. Su campo de trabajo había crecido en proporciones descomunales. Haría sufrir a todos aquellos que encontrase del mismo modo que ella había sido condenada al dolor desde su alumbramiento. Y así lo haría hasta el día de su muerte, cuando fuese aliviada de sus penalidades. Aun cuando su muerte, al estar maldita eternamente y amparada por siervos de Entropía, parezca no llegar nunca.

COSECHACARNES



Historial

CosechaCarnes es un amasijo informe de materia de decenas de metros de ancho. Es capaz de comprimirse hasta ocupar cinco

metros de ancho, aunque en este estado se encuentra bastante incómodo. La carne amorfa de este Demonio está recubierta de púas, dientes y cuernos, todos ellos afilados como cuchillas, y se desplaza por movimientos musculares internos a cualquiera de las partes que le componen. Además, toda su masa está provista de ojos de diferentes tamaños, todos igual de funcionales. CosechaCarnes no tiene oídos. Si así fuese quizá los estridentes gritos de agonía de sus víctimas frenarían su imparable carrera asesina.

CosechaCarnes, literalmente, arrolla a sus víctimas. Toda su carne se desplaza a una velocidad impresionante, arrancando carne de adversarios inferiores que se enfrenten con él. Le encanta desgarrar, extraer, cortar y separar a sus enemigos.

Dadas sus especiales características, Ebbor le seleccionó para que formase tándem con El Duque y la Esposa del Dolor. Sin duda, es el arma más mortífera de todo el grupo. CosechaCarnes suele asegurar la retirada del resto de los Soñadores sin problemas.-

---

HECHICEROS

TEMPUS

TEMPUS

Fuerza	100	**Nombre real**	Desconocido
Constitución	135	**Tipo**	Hechicero / Demonio
Agilidad	100	**Profesión**	Líder de la escuela de Tiempo
Inteligencia	180	**Acc./Asal.**	003
Percepción	140	**Voluntad**	100
Apariencia	015	**Nivel**	010
PV	150	**DA**	060
EQM	005	**Parada**	050

id: 000162

Perversión 100 EM 230

Habilidades		
Magia		160%
Poderes		
Poscognición	Alto	115%
Inmortalidad		

Conjuros	**Rango**
Abrir Portal a Nigalión	Maestría
Abrir Portales	Maestría
Calumnia	5
Depravar	5
Envejecimiento Acelerado	Maestría
Viaje en el Tiempo	Maestría

Historial

Tempus es la viva representación del Oscuro Tiempo. Fue hace largo tiempo un Hechicero Corrupto que llegó al culmen de su ambición tras largos años de trabajo. A punto de morir ingresó en la Escuela del Tiempo, y aprendió rápido merced a los favores que el propio Tiempo le concedía. Era una pieza letal contra los Servidores, y su facilidad para aprender le convirtieron en el preferido del Oscuro. Pasaron algunos años, y el una vez Hechicero Corrupto recibió como premio a su labor el contacto de la Tercera. Fue entonces cuando Tiempo, al ver el cuerpo del cachorro que había amamantado, decidió completar él mismo el trabajo, induciendo parte de sí mismo, en el entonces Hechicero Demonio. Pronto, los Servidores de Unidad sintieron el inmenso poder que habita en él.

INNAI

INNAI

Fuerza	050	**Nombre real**	Desconocido
Constitución	140	**Tipo**	Hech. Perverso Azar/Guimorán
Agilidad	074	**Profesión**	Líder de la escuela
Inteligencia	160	**Acc./Asal.**	001
Percepción	065	**Voluntad**	075
Apariencia	035	**Nivel**	005
PV	120	**DA**	060
EQM	015	**Parada**	035

id: 000163

Perversión:	75
EM	280
Habilidades	
Magia	113%

Conjuros	**Rango**
Crear Probabilidad Negra	4
Inducir Reiteración	3
Inferencia Turbia	5
Metamorfosis Oscura	4
Percepción Mágica	Maestría
Selección Caótica	5

Historial

Innai es el maestro actual de la Escuela. Guímoran de nacimiento, fue corrompido y transformado hasta lo que es ahora, obteniendo su habilidad mágica en el proceso. Su cuerpo, de color azul, ha sido deformado, y presenta tremendas desigualdades. Innai, obsesionado con la probabilidad, experimenta en su propio cuerpo el resultado tanto de conjuros como de armas. No disfruta con el dolor que le puedan producir, sino con la sensación de ver el resultado diferente que se produce cada vez. De este modo, Innai se pone como muestra viviente de las leyes del azar: por mucho que todo esté medido, siempre hay reacciones inesperadas. De hecho, le encantan los Demonios, pues para él, en sí mismos, no son sino frutos del azar.

No obstante, a este maestro le queda mucho por demostrar. Innai consiguió el título de líder a través de acusaciones turbulentas al anterior Hechicero en el cargo. Dado que no hubo más magos interesados en esta posición, fue él quien atrajo la atención del resto de Hechiceros residentes en el momento de la elección en Nigalión. Por el momento, Innai se presenta como la mejor solución *temporal*.

QUADLER

QUADLER

id: 000164

Fuerza	080	**Nombre real**	Desconocido
Constitución	140	**Tipo**	Hechicero / Demonio
Agilidad	130	**Profesión**	Adepto de la escuela del Ajuste
Inteligencia	100	**Acc./Asal.**	003
Percepción	170	**Voluntad**	065
Apariencia	030	**Nivel**	007
PV	160	**DA**	060
EQM	015	**Parada**	040

Perversión 90 EM 205

Habilidades		
Magia	135%	
Poderes		
Emisión Energía Oscura	Alto	85%
Absorción EM	Elevado	
Conjuros	**Rango**	
Crisálida	3	
Marchitar Vida	2	
Pesadillas	3	

Historial

Aunque tiene experiencia en la guerra de Hordas común en Nigalión, Quadler es un recién iniciado en la Escuela, y ya comienza a notarse como un mago de primera. Sobre todo, por su apoyo en los poderes, que le hace ser temible en los combates contra los Sirvientes de Unidad, hasta el punto de que éstos investiguen métodos para contenerle. Quadler puede usar los puntos de EM absorbidos en emisiones de energía: un fenómeno preocupante. Los Servidores desean conocer si este Demonio puede tener descendencia, lo que acarrearía otro serio problema. De momento, hay que cortar la contrariedad de raíz.

DEMONIOS MAYORES

EROS

EROS

id: 000165

Fuerza	080(130)	**Nombre real**	Woeus
Constitución	090(140)	**Tipo**	Demonio Espiritual / Poseído
Agilidad	120	**Profesión**	Seductor
Inteligencia	055	**Acc./Asal.**	003
Percepción	070	**Voluntad**	083
Apariencia	200	**Nivel**	006
PV	080(150)	**DA**	0(060)
EQM	010	**Parada**	065

Perversión 96

Poderes		
Empatía Mental	Elevado	80%
SuperApariencia		

Los números entre paréntesis indican el valor cuando se viste con armadura.

Historial
El nombre de Eros lo tomó para parodiar al antiguo Dios terrestre del amor. Además de para fomentar el equívoco sobre su género.
Eros lleva utilizando el cuerpo de la misma mujer desde hace 200 años. Fue capaz de corromperla y de obligarla a vender su alma a Entropía. Sin nada que la protegiese, Eros tomó su cuerpo, y la ya guapa muchacha se transformó en un arquetipo de belleza al estilo de las diosas clásicas. Eros extendió la corrupción por varios puntos del Multiverso, utilizando su sugestión mental y la provocadora belleza de la muchacha, lo que acabó atrayendo la atenta mirada de los Servidores de Unidad, con quienes tuvo grandes confrontaciones.

El cuerpo de Eros tiene que ser periódicamente restablecido con hechizos rejuvenecedores de Tempus, al cual Woeus se siente muy agradecido/a. Eros trabaja por encargo de Tempus cuando éste lo solicita y se ha autoproclamado jefe/a de íncubos y súcubos de todo Nigalión, cargo que no todos aceptan.

Woeus representa las pasiones inferiores de todo ser consciente. Ningún ente puede resistirse a su extrema belleza, ni siquiera los Demonios. Esto ha significado tremendas orgías de placer y destrucción con esclavos y presas capturadas por todo el Multiverso, que suelen acabar con multitudes de Demonios saciando sus excesos en todos los sentidos posibles. Se organizan grandes combates, y aquéllos que se atreven a participar y sobreviven gozan del premio de la propia Eros (del propio?). También parece que ha tenido mucho contacto con N´gor, y esta unión ha creado su guardia personal: féminas diabólicas comedoras de materia.

AXAU Y RKEIL

AXAU

Fuerza	300	Nombre real	-
Constitución	150	Tipo	Demonio
Agilidad	085	Profesión	Vagabundo de Nigalion
Inteligencia	055	Acc./Asal.	002
Percepción	085	Voluntad	035
Apariencia	028	Nivel	001
PV	125	DA	075
EQM	037	Parada	021

id: 000168

Perversión 97
Poderes:
MegaFuerza Elevado 42%
Hinchar

RKEIL

Fuerza	060	Nombre real	-
Constitución	070	Tipo	Demonio
Agilidad	180	Profesión	Vagabundo de Nigalion
Inteligencia	140	Acc./Asal.	005
Percepción	100	Voluntad	055
Apariencia	033	Nivel	002
PV	035	DA	0
EQM	050	Parada	065

id: 000169

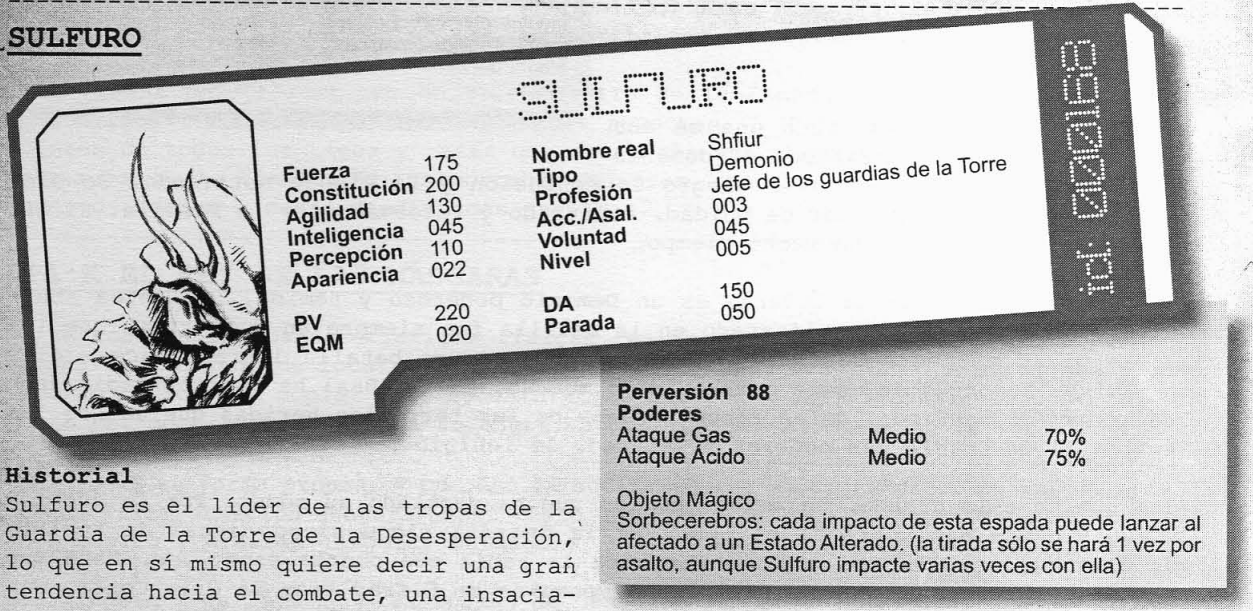
Perversión 82
Poderes
SuperVelocidad
Polilocación Alto 45%
(ver más adelante)

Historial
Axau era un Demonio fortísimo, pero carecía de aguante suficiente para ciertos combates, por lo que se veía relegado a la segunda fila. Durante todas las luchas Axau probaba su resistencia, y casi siempre acababa asiéndose al hombro de algún Demonio. Harto de esta situación, descubrió su capacidad para inflar al enemigo, y comenzó a enfrentarse a distancia con los rivales. Sin embargo, Axau sentía desperdiciada su fuerza.

Rkeil era (y es) un astuto Demonio que vio en Axau el complemento ideal para sus ataques. Rkeil está revestido con púas de gran tamaño para su complexión, y llegó a la conclusión de que podría utilizar la fuerza de Axau para impulsarse y reventar los cuerpos inflados previamente por éste. Su idea se vio respaldada por Axau, y desde entonces forman un tremendo dúo.

La Polilocación de Rkeil le permite multiplicarse generando copias de sí mismo que no son procedentes del pasado/futuro u otras realidades. De alguna forma puede multiplicarse, y cada copia convocada es muy distinta de las otras. Algunas copias tienen un ácido sentido del humor, otras se limitan a su trabajo, las hay aburridas e impacientes… Además de esto, las copias son bastante diferentes en cuanto a poderes se refiere. Rkeil explica esto diciendo que en realidad esos poderes le pertenecían en un principio, pero que sus "sombras" (como él las llama) se los han ido quitando. Las sombras aparecen cada una con un poder entre Explosividad, Invulnerabilidad cinética, Absorción EM y Cambio de Tamaño.

SULFURO



Historial

Sulfuro es el líder de las tropas de la Guardia de la Torre de la Desesperación, lo que en sí mismo quiere decir una gran tendencia hacia el combate, una insaciable sed de sangre y una infinita corrupción. Este es Sulfuro. No hace preguntas, ni cuestiona mandatos, sólo cumple órdenes, y disfruta con ello. Un Demonio sencillo, pero incuestionablemente poderoso.

MIEMBROS DEL ORFEÓN INFERNAL

Tremenda burla de los coros de voces de los diferentes mundos del Multiverso, el Orfeón Infernal recluta solamente a Demonios con Habla Entrópica o Grito Sónico. Su "música" es odiada hasta por los propios demonios, que no aguantan a este conjunto de maquiavélicos seres. Están organizados del mismo modo que un coro, se visten del mismo modo, aunque con un "sentido diferente" de la ornamentación (a veces se enfundan las pieles completas de coristas muertos) e incluso tienen diversos rangos dentro del coro. No realizan representaciones para oyentes, sino que buscan a sus víctimas y las torturan con tremendos gritos agónicos y canciones Demenciales, reventando tímpanos y volviendo locos a sus espectadores.

Existen diversos objetos para Miembros Excepcionales del Orfeón: instrumentos de "música" que producen efectos similares al Habla Entrópica, objetos parecidos a micrófonos o megáfonos…

MAESTROS DE LA LOCURA

BAAL

BAAL

Fuerza	250	Nombre real	Ahl' Gorath
Constitución	200	Tipo	Demonio
Agilidad	085	Profesión	Destructor, Corruptor ...
Inteligencia	080	Acc./Asal.	002
Percepción	070	Voluntad	100
Apariencia	010	Nivel	010
PV	265	DA	150
EQM	010	Parada	080

Perversión 100
Poderes

Control del fuego Infernal	Cósmico	140%
Invulnerabilidad cinética	Elevado	
Invulnerabilidad mágica	Medio	
MegaFuerza		
Volar	Cósmico	90%

Historial

Ahl'Gorath fue confundido en una de sus apariciones en la Tierra, con el demonio cristiano Baal. Al Demonio le alegró la confusión y la siguió motivando. Se dice que una vez fue un Servidor de Unidad, capturado y reformado por la Esencia. Si así fuese, sin duda ha pasado mucho tiempo…

Baal, como Maestro de La Locura, es un Demonio poderoso y temido. Las antes abundantes veces que se ha manifestado en la batalla fue siempre un duro rival que infundía miedo a todo aquél que le veía. Tras una dura batalla librada hace siglos se retiró. Entonces se decía que herido o muerto. Ahora, Baal ha vuelto. Nadie sabe qué ha estado haciendo: quizá recuperándose de las terribles heridas que uno de los Servidores de Unidad más poderosos, Elfred, le infligió.

Y ha vuelto a lo grande, en peleas en las que ha mostrado su poder. Por lo que los supervivientes han contado, el Señor de la Insania sigue siendo igual de temible que hace siglos, pero no combate con toda la rabia que podría esperarse. Está muy extendida la creencia de que Baal ansía vengarse de Elfred tras La Gran Contienda. Los supervivientes aseguran que, si Baal encontrase aquello que le obsesiona y acabase con ello, posiblemente recuperaría todo su esplendor de antaño, y el verdadero Infierno se extendería con inesperada rapidez. Qué es lo que quiere, y qué es lo que va a ocurrir con su vuelta, sigue estando en la mente y en la boca de todos.

N'GOR

N'GOR

Fuerza	135	Nombre real	-
Constitución	215	Tipo	Demonio
Agilidad	053	Profesión	Estratega
Inteligencia	120	Acc./Asal.	001
Percepción	052	Voluntad	090
Apariencia	002	Nivel	008
PV	250	DA	170
EQM	020	Parada	055

Perversión 99
Poderes

MegaConstitución		
Tragar Materia	Cósmico	135%
Hedor		Alto

Historial

N'gor fue el creador del albergue de Nigalión tal como es ahora, para que sus hijos y los hijos de sus hijos y los nuevos Demonios que tuvieran su capacidad estomacal tuvieran un sitio de amparo ante los otros depredadores demoníacos.

Antes, el Maestro de la Locura fue un Demonio débil, con el estómago separado de su cuerpo. Pronto descubrió que lo que comía iba a parar a donde estuviese su estómago, y que además le fortalecía. N´gor comenzó a servir a Demencia con todas sus ganas, devorando enemigos y puestos de poder. Ganó paulatinamente fuerza, tamaño, experiencia, hijos y estómago. Sin duda fue esto último lo que más impresionó a todos. Así que, tras la invasión y semidestrucción del anterior Albergue, el Demonio reconstruyó el lugar y colocó a sus hijos como guardia. Una vez hecho eso, dejó su estómago en el lugar. Lo que no se sabe a ciencia cierta es si el propio Albergue, con su forma orgánica, es su estómago, o si se encuentra en algún lugar en su interior. N'gor es temido y fuertemente respetado. Nadie se atreve a acercarse a las inmediaciones de su territorio: nunca está satisfecho.

N´gor comenzó a comandar ejércitos completos de Demonios contra Servidores, aunque su tamaño aumentó tanto que era incapaz de moverse, y había de ser transportado por unos cuantos Demonios fuertes. Sin embargo, era un fantástico estratega, por lo que el tamaño de las batallas que dirigía aumentó, hasta las espectaculares confrontaciones de Entropía y Unidad en las que participan innumerables guerreros.

Otra de las características de este Maestro de la Locura es su debilidad por sus compañeras forzadas, que tantos hijos le reportan. A N'gor le encanta rodearse de mujeres de todos los tipos y razas que descubran sus encantos para él, aunque ello no sea por mucho tiempo. Su insoportable mal olor, y su insaciable apetito, no suelen hacer duraderas a estas desdichadas esclavas.

SPA:K EL REY DE LAS MÁSCARAS

No se conocen las características físicas reales de este tremendo enemigo, pues en su aparente estado de locura es un amasijo cambiante y deformado de otros poderosos Demonios a los que copia. Esto ha enfurecido a Baal en varias ocasiones, que no soporta ver como alguien usurpa su efigie, aunque no sea exactamente la misma.

Spa:k odia su forma propia, y por eso la oculta. Quien ha contemplado su estado antes de una transformación asegura haber visto una figura antropoide negra como el carbón, y de brazos y piernas largos y delgados.

Spa:k adora crear sus propias formas de Demonios famosos, adaptándolos a sus preferencias en el combate, que suelen cambiar frecuentemente. También le encanta deformar el cuerpo de la copia de un enemigo cuando lucha contra él.

NÉMESIS

FAUSTO

Fuerza	070	Nombre real	Willian Stephenson
Constitución	056	Tipo	Mancillador (Humano)
Agilidad	077	Profesión	Político
Inteligencia	098	Acc./Asal.	001
Percepción	096	Voluntad	080
Apariencia	075	Nivel	006
PV	050	DA	0
EQM	030	Parada	018

Habilidades		
Ciencia: Historia	70%	
Ciencia: Política	80%	
Ciencias Ocultas	45%	
Hablar Hebreo	60%	
Hablar Alemán	54%	
Retórica	80%	
Poderes		
Telepatía	Elevado	100%
Empatía Mental	Medio	100%
Agresión Psiónica	Elevado	100%
Mal de Némesis	Alto	

Historial

William Stephenson siempre fue un estudiante brillante. Se licenció y doctoró en Ciencias Políticas, se casó e ingresó en la ONU con la intención de hacer del mundo que le había tocado un lugar mejor. Las cosas iban bien, hasta que su mujer enfermó de cáncer. Ni los mejores médicos fueron capaces hacer nada por ella. Stephenson enloqueció y consideró culpable al mundo de su tragedia personal. Entonces llegó Némesis con una oferta que no pudo rechazar: Sírveme y podrás provocar todo el daño que desees.

Stephenson trabaja actualmente para la UNESCO, en las excavaciones de la cuenca del Nilo, que él mismo dirige. Aunque oficialmente se busca rescatar los restos de dos ciudades recientemente halladas, el objetivo de Stephenson (Fausto, tal y como es conocido entre los pocos que conocen sus auténticos propósitos) es rescatar a Batalla de la cuenca que le sirve de prisión. Por ahora ha encontrado su cuerpo inerte al que le falta la mano derecha, que perdió en su batalla contra el Dios Geb.

La espada de Batalla, Gladius Inforum, aún le aguarda enterrada entre el lodo. Cuando la empuñe con su mano sana, se levantará de nuevo para luchar por la gloria de Némesis.

TORMENTO

Fuerza	190	Nombre real	-
Constitución	185	Tipo	Héroe Cósmico
Agilidad	099	Profesión	Torturador
Inteligencia	095	Acc./Asal.	003
Percepción	080	Voluntad	080
Apariencia	065	Nivel	010
PV	220	DA	135
EQM	030	Parada	025

Impulso: 70

Poderes		
Control del Agua	Cósmico	095%
Volar	Cósmico	065%

Cuando Tormento golpea a un enemigo, aparte de sufrir el choque de esta colosal fuerza, su mente sufre un doloroso ataque. Haciendo gritar el alma del enemigo en agonía, Tormento disfruta de la sensación cruel que provoca en ellas. Siempre que el ataque de Tormento tenga éxito, la víctima pierde temporalmente 2d4 puntos de Voluntad (acumulativos), perdiendo además bonificadores por moral, y aumentando su nerviosismo. La Voluntad se recuperará al ritmo de 1d10 puntos cada 5 min. una vez que se haya desaparecido de la vista de Tormento completamente.

Historial

Tormento nació de la idea de Némesis de expandir a tiempos iguales la devastación física y psíquica. Esta idea, dada forma en Tormento, es la única que puebla la neblinosa mente de este ser. Retorcido, complicado, sádico, belicoso, Tormento es una de las principales fuerzas que utiliza Némesis para operar en cualquier punto del Multiverso. Función a la que este accede gustoso, alimentándose del dolor -físico y mental- que impone a sus víctimas.

DECADENCIA

DECADENCIA

id: 000014

Fuerza	077	**Nombre real**	Desconocido
Constitución	080	**Tipo**	Mancillador (Humano)
Agilidad	093	**Profesión**	Destructora de Relaciones
Inteligencia	100	**Acc./Asal.**	003
Percepción	080	**Voluntad**	065
Apariencia	085	**Nivel**	003
PV	050	**DA**	0
EQM	020	**Parada**	023

Impulso: 65

Poderes

Telepatía	Alto
Empatía Mental	Alto
Mal de Némesis	Elevado
Dominación Mental	Elevado

Objeto Mágico: Decadencia porta el Convocante, un guantelete de origen desconocido que le permite invocar *cualquier tipo de arma* del Multiverso que pueda sembrar la devastación y no le ponga directamente en peligro. Frecuentemente Decadencia invoca espadas mágicas, armas de tecnología extraterrestre, y otros ingenios de alta peligrosidad. El tiempo que el Convocante tarda en traer un arma de esta forma es de 1d4 asaltos.

Historial

Decadencia perdió la cordura mucho antes de que recibiera el Mal. Envuelta en una espiral de violencia pasional, la humana que antes habitaba el cuerpo de Decadencia vio como mermaba su cordura poco a poco, empujándose finalmente a la barbarie y salvajismo sinsentido. Asesinando a su pérfido compañero sentimental, y provocando una auténtica oleada de terror en el verano de 1999 en Madrid.

Tras varios asesinatos sin móvil fijo, acabó llamando la atención de un Mancillador. Su mente ya era débil y resquebrajadiza, y la voluntad de Némesis no tardó en alzarse victoriosa sobre su yo. El súbito parón en estos asesinatos alarmó a la policía en extremo, pero no se encontró rastro alguno del asesino. Rebautizada como Decadencia, la Mancilladora buscó modos más sutiles de infectar el mundo con la locura, la guerra y las luchas pasionales. Decadencia es a las relaciones humanas lo que la obsesión al amor, un reflejo distorsionado de la verdadera pasión.

WARFARE

WARFARE

id: 000145

Fuerza	110	**Nombre real**	-
Constitución	120	**Tipo**	Beligerante Sangriento
Agilidad	085	**Profesión**	-
Inteligencia	090	**Acc./Asal.**	002
Percepción	095	**Voluntad**	055
Apariencia	095	**Nivel**	004
PV	100	**DA**	030
EQM	020	**Parada**	021

Impulso: 85 EM 153

Habilidades:
Magia 93%

Conjuros	**Rango**
Proyección de EM	10
Escudos Místicos	10
Curación	2

Poderes		
Alteración de la Densidad	Medio	71%
Anulación de Poderes	Elevado	60%

Historial

Warfare es un Beligerante Sangriento de figura humana femenina. Hace algún tiempo, finalizó la guerra en una dimensión paralela que enfrentó a los Dioses de varias Esferas contra unos seres de procedencia desconocida capaces de absorber la propia Energía Cósmica de la que se nutren Dioses y Héroes Cósmicos. Némesis, intrigado por el uso de esta fuente -bien sea por el desconocimiento o por la curiosidad de que alguien más conozca *su* secreto, quién sabe...- y deseoso de provocar cuanta más destrucción fuese posible en esas realidades, fomentó la creación de varios ejércitos de Beligerantes controlados por Mancilladores de elite con los que hacer continuar la lucha, tanto el terreno

físico como en el de la desinformación y manipulación. De la primera gran guerra entre aquella raza y los Dioses se manifestó Warfare.

No obstante, Warfare nació con un defecto quizá heredado de aquella raza que inspiró su formación: necesita de la ingestión o robo periódico de Energía Cósmica de cualquier fuente aprovechable para él. Con esta intención comercia con todo tipo de seres de cualquier parte del Multiverso, destruye, roba objetos mágicos o asesina Héroes Cósmicos menores… Aptitudes todas que le valen la admiración de sus compañeros.

BATALLA

Hubo un tiempo de emperadores, de espadas y gloria para un pueblo. El imperio romano se extendía a lo largo del mundo conocido y había pocas zonas que se resistían a su poder. También existía una tierra donde el sol era Dios y los reyes eran sus hijos. Una tierra exótica de faraones y pirámides. Era cuestión de tiempo hasta que sólo quedara una de ellas.

El afán expansionista del imperio romano llevó a sus tropas a las orillas del Nilo. Con ellas viajaba un capitán de la legión llamado Teodorus. Temido en igual manera por sus enemigos como por sus soldados Teodorus era un monstruo. Algunos decían que era el mismo Marte encarnado.

En el transcurso de una batalla una saeta perdida se clavó en su pecho causándole una herida letal. Agonizante y aullando de dolor, hincó sus rodillas en la tierra carmesí, indignado por morir no en glorioso combate, sino abatido cobardemente por un arquero.

Sus hombres le llevaron moribundo a su tienda. Una vez allí, les ordenó que le dejaran solo. No admitió siquiera la presencia de los médicos. Éstos parecieron agradecerlo, pues afirmaban que la cercanía de la muerte le había trastornado: Teodorus hablaba solo.

Cual fue la enorme sorpresa de todos, cuando al día siguiente se alzó incólume. Enfundado en su peto aún teñido por la sangre, empuñaba una espada que relucía con llamas de ardiente color rojo y un escudo de bronce negro que no podía ser contemplado sin sentir pavor. Aquel día nació Batalla, uno de los más fervientes adoradores de Némesis.

Las tropas romanas interpretaron el renacer de su capitán como un presagio otorgado por los dioses. Las victorias se sucedieron una tras otra. El poder de su capitán era propio del de un Dios y nadie parecía poder detenerle. Los egipcios desesperados rezaron a sus dioses, implorando protección. Geb, el dios egipcio de la tierra atendió sus súplicas. La batalla entre el paladín egipcio y romano fue digna de las más gloriosas gestas. Al fin, el Dios desterrado separó la tierra, y la cuenca del Nilo engulló al romano como un animal herido.

No se le volvió a ver.

INDEPENDIENTES

APÓSTATAS - LOS SERVIDORES RENEGADOS

A lo largo de toda la existencia del Multiverso, ha habido innumerables fenómenos que englobar en la categoría de *curiosos*. No obstante, cuando las excentricidades de un solo individuo empiezan a afectar a comunidades enteras, el término curioso se rebela inadecuado, y comienza a tener vigor la palabra *peligroso*. Esto es aún más cierto si hablamos del gran poder de las fuerzas cósmicas, donde cualquier acto tiene consecuencias, y hay que medir toda interacción con sumo cuidado.

De todas estas ocasiones, sin duda las más comentadas han sido aquellas en las que

se ha producido algún cisma en la sociedad tan inmensa de los Servidores de Unidad. Algunos de estos grupos aislados se extinguieron con el tiempo, mientras que los que aquí vamos a describir han ganado fuerza y respaldo entre ellos mismos o externo. En cualquier caso, el denominador común de todos ellos es que una vez pertenecieron al grueso de las fuerzas de los Servidores, y que abandonaron ese camino con esperanza de encontrar algo mejor para ellos, ya sea satisfaciendo su ego o inquietudes. Normalmente, ambas.

Consideraciones

Los Apóstatas más conocidos son aquellos que dejaron la doctrina de los Servidores, sin dejar atrás sus armas y manteniendo sus poderes de nacimiento, para enfrentarse activamente con sus antiguos compañeros. Dentro de los Apóstatas, hay que distinguir entre los Apóstatas Corruptos por Entropía, y los que se han separado por diferencias ideológicas, utilizando sus poderes para sus propios fines. Mientras que los Corruptos ya no tienen salvación, puesto que, tras vender sus almas, sobreponerse al influjo maldito de Demencia es prácticamente imposible, los Servidores que reniegan tanto de Unidad como de Entropía aún cuentan con posibilidades de volver.

Un Apóstata Corrupto se ha visto hundido por su codicia y ambición, viendo cómo los más pérfidos deseos desbordaban su capacidad de control. Prácticamente no tienen voluntad (en lo que se refiere al control de Demencia, no al valor aplicable). Pero, con todo, matar al que ha sido compañero tuyo durante largo tiempo puede llegar a acarrear algún trauma, que podría suponer una pérdida de EQM, si bien mantener la mente despejada y el puño sereno para realizar tal acto refuerza el Vínculo a Unidad. Naturalmente, esta subida sólo se hará si las motivaciones del Servidor son librar al Multiverso de un mal mayor, no conseguir unos puntos más en su Fidelitas para intentar ser Exento.

Otro caso bastante distinto es el de los Apóstatas que se retiran del lado de Unidad para dedicarse a sus propios negocios u objetivos. Su aura es gris, lo que quiere decir que, aunque han perdido la Fidelidad (Tirar su Resistencia a Prejuicios o ponerla según sus actos) pueden recuperarla si entran de nuevo a servir a Unidad. Muy pocos lo hacen, pero un SU tiene la obligación de intentar entrar en razón con su antiguo compañero si se encuentra con él. Estos Apóstatas son conocidos como los Hermanos Perdidos. Usualmente, un Hermano Perdido no luchará con un Servidor de Unidad, por sus propios códigos morales; bastante distinto es el caso de un Hermano Perdido que se dedique a negocios turbios, aunque no haya sido corrompido por Entropía. En lo referente a esto último, se suelen convocar Consejos para dilucidar qué hacer al respecto. Si la podredumbre ha inundado el alma del Hermano Perdido, no suele haber duda.

ADEN

Historial

Aden abandonó la senda de Unidad puesto que una encarnación de Equidad se presentó en una batal1a que estaban perdiendo y, en lugar de entregar el arma, o huir con sus compañeros, viéndose perdido ante tantos Demonios y viendo destrozado todo por lo

que había luchado, lo que después se llamó Caosfera, se rebeló contra toda entidad superior; creyendo que Unidad abandonaba a sus hijos y contemplando la injusticia de Equidad para con los suyos. La lucha de Aden no tuvo lugar en el mismo sitio que la de Baal o Elfred, fue después, cuando quedaban dos pequeños emplazamientos de SU en la dimensión, y Equidad intervino para acabar con el asunto. Desde entonces, Aden lucha contra toda entidad que encuentra (Némesis, Equidad, Entropía) excepto Unidad, respetando a sus antiguos compañeros. Su aura gris se está oscureciendo desde entonces, pero Aden cree en *su* justicia más que en la de seres superiores que no comprenden los sentimientos humanos.

Orden del Negro Tributo

Una vez en el transcurso de las eras del Multiverso, un caballero de la Orden de la Valía se atrevió a postular que, si en lugar de utilizar la propia energía interior de cada Servidor (tanto Fidelidad como poderes), se conseguía aprovechar de algún modo la energía del enemigo, en este caso los Demonios, los Servidores aprovecharían todos sus recursos de modos más eficientes y se agotaría al bando contrario con sus propias armas.

Naturalmente, esta simplificación que tanto hemos oído actualmente, como, por ejemplo, en determinadas artes marciales, es extremadamente peligrosa si tenemos en cuenta que la batalla cósmica no se rige por las leyes normales. En esencia, lo que dijo este caballero, era que se utilizara Energía Oscura para destruir a los entes animados por Energía Oscura. Combatir fuego con fuego. Como cualquiera podría imaginarse, ni siquiera los Demonios habían osado jamás a intentar usar Fidelidad contra los Servidores.

Puede imaginarse el lector el revuelo que esto causó en su momento en los Servidores. El sentido común de todos ellos les impulsó a rechazar la idea tajantemente. No obstante, algunos jóvenes se dispusieron a seguir al caballero de la Valía, que continuaba insistiendo que, canalizada de forma adecuada, la Energía Oscura estaría a su merced. Aunque en varios Consejos se desestimó su propuesta y se le acabó obligando a que acatara los medios comunes de guerra contra los Demonios, el caballero se sintió coartado y acabó abandonando el camino de Unidad junto con unos pocos jóvenes.

Y he aquí que en los siguientes años, y por extraño que parezca, los recién nombrados Apóstatas estuvieron cazando Demonios y aprendiendo de sus artes, intentando destilar por medios mágicos la Energía Oscura de sus cuerpos muertos. Pero, naturalmente, la suposición del nuevo grupo no era correcta. Un Demonio no es sólo Energía Oscura, como ya se vio en el apartado de Entropía, sino que además cuenta con su propia energía, la Demoníaca, aquella que le da su condición singular. Así pues, los Apóstatas estaban aprendiendo a controlar sólo una parte de todo el poder de los Demonios.

En su primera aparición como grupo, se manifestaron en mitad de una batalla que sostenían Servidores y Demonios. Pronto, los SU pudieron contemplar cómo se abría una brecha entre las filas del ejército Entrópico, pues un grupo nuevo estaba sembrando estragos entre los Demonios. Su asombro alcanzó dignas cotas cuando vieron utilizar poderes típicos de los Demonios al nuevo grupo. Al acabar la batalla, repararon en las armaduras orgánicas que portaban los guerreros. Los Apóstatas decidieron pavonearse adecuadamente entre las muestras de sus recién adquiridas habilidades. Insistieron mucho en que su camino era realmente el correcto. Acto seguido, se marcharon.

Este suceso produjo cierto revuelo en la comunidad de Servidores, quienes tuvieron que convocar algunos Consejos para calmar a las masas. Se hizo claro que aún había pasado poco tiempo para evaluar las nuevas formas de los Apóstatas, y los ancianos y Exentos abogaban por un fracaso sonoro que aún estaba por ver. Sin embargo, algunos de los Servidores abandonaron el camino de Unidad y se marcharon a la búsqueda de los singulares guerreros.

Los ancianos eran sabios. En su siguiente aparición, poco quedaba ya de los una vez Fieles. Se entregaban a la guerra con malsano frenesí, encontrando placer en cada

golpe asestado, cada trozo sesgado. No escapaba a ningún SU que los Apóstatas habían sido corrompidos, y que en su nublada mente sólo había espacio por cazar Demonios para mejorar sus armaduras hechas con piel de estos seres. La oscuridad que rige, engendra, alimenta y aviva a los Demonios era ahora parte integrante de los Apóstatas, y se les reconoció como Corruptos. Incluso en posteriores ocasiones se vio a alguno de los Apóstatas luchando codo con codo con los Demonios. Los SU declararon guerra sobre éstos Apóstatas. Su existencia era signo de la mancha Entrópica.

Sin embargo, los integrantes del grupo, lejos de quedarse en el anonimato, llegaron a constituirse como Orden, intentando ser acogidos de nuevo en la comunidad. El nombre escogido para ellos era la Orden del Negro Tributo, pues consideraban una ofrenda a Unidad cada Demonio cazado. Para sú neblinoso pensamiento, seguían una actitud recta y un método puro. En nada habían faltado a la Ley… pero sus actos no eran completamente puros. La adoración a la Señora había sido depuesta en favor de la caza de Demonios por un mayor poder personal. Nada quedaba en ellos de Servidores.

Y, desde entonces, los Servidores tienen alguien más con quien combatir, pues la semilla de corrupción que se genera al ponerse sus armaduras de Energía Oscura les impulsa hacia el sinsentido y la crueldad salvaje.

Así pues, los integrantes de la Orden del Negro Tributo cazan Demonios para filtrar su esencia y utilizar la carne muerta para sus armaduras orgánicas. Todos los caballeros de la misma no fueron Servidores de Unidad; lo arriba contado pasó hace mucho tiempo, y para sobrevivir, la Orden ha admitido en su grupo a muchos seres de diversa procedencia. No existen patrones de elección, y la adhesión suele ser voluntaria, si bien muchos de los de la Orden han sido Penitentes o tienen cierta afinidad con ese concepto.

Los poderes que posea un miembro de la Orden se perderán cuando se ponga por primera vez su armadura. Usualmente, los miembros más antiguos traen Demonios con que crear esta armadura inicial. Una vez puesta, es imposible quitársela, al menos por los medios conocidos hasta el momento.

Para crear un miembro de esta Orden, seguir el proceso habitual. Cuando se vayan a determinar sus poderes, se obtendrán 1d3 en la Tabla de Demonios. Un miembro de la Orden del Negro Tributo no tiene magia alguna. La armadura orgánica otorgará FUE+30, CON+20 y AGI+10.

Al matar un Demonio, un miembro de esta Orden puede elegir intentar absorber alguno de sus poderes, así como su Energía Oscura. El tope máximo de una armadura de esta Orden es de cuatro poderes, así que si un miembro de la Orden tiene ya este número, ha de elegir descartar alguno con el fin de absorber los poderes del Demonio muerto. El número de veces que un miembro de la Orden puede realizar la absorción o intercambio de poderes se corresponde con su nivel como SPJ. Así que, si ya ha agotado las posibilidades, deberá esperar a subir de nivel para el cambio.

Si ya ha elegido empezar la absorción, el miembro de la Orden del Negro Tributo debe hacer una tirada de INT/2 (sin modificadores por objetos o lo que sea). Si la tirada falla, se absorbe un poder a dos rangos menos; si la tirada tiene éxito, se absorbe un poder a un rango menos. Si es un crítico, se absorbe con su rango total.

Absorber la Energía del Demonio no tiene límite por nivel para realizarse. Requiere una tirada exitosa de CON/2. Si se consigue con éxito, el valor que tuviera el Demonio en Perversión/5 son el número de puntos que puede distribuir el SPJ en su armadura. Como máximo, una armadura orgánica cargada con Energía Oscura puede llegar a tener 130 puntos extra repartidos entre los valores de FUE, CON y AGI. Las demás características no pueden alterarse de esta forma. El límite en una característica de un SPJ de este tipo es de 200.

Acto seguido, fuera el proceso que fuera de los dos anteriores, se realiza una tirada de EQM restando la Perversión del Demonio como penalizador. (Si el resultado

es negativo, habrá que confiar en un crítico). Si la tirada tiene éxito, no ocurre nada. En caso contrario, se resta 1d10 puntos de EQM. Absorber Energía Oscura del cuerpo de un Demonio daña, como poco, la mente. Si el SPJ tenía Perversión en lugar de Resistencia a Prejuicios, aparte de lo anterior, añade (sin tirada alguna) una cuarta parte del valor total de la Perversión del Demonio a la que ya tuviera el miembro de esta Orden.

Si un SPJ llega de esta forma a tener EQM menor de 20, cambia su Resistencia a Prejuicios por Perversión. La corrupción de Entropía es fuerte…

Si un SPJ lo desea, puede, al subir de nivel, dedicar sus mejoras a aumentar el control sobre los poderes que ya tuviera almacenados en su armadura orgánica. Un miembro inicial de esta Orden es frágil, aunque uno experimentado, que ya ha recibido varias veces el toque maniático de Demencia al absorber la Energía Oscura, es más bien un cazador loco y ávido de poder… pero muy peligroso y experimentado.

Las absorciones de los poderes y constitución demoníacos sólo pueden hacerse si el Demonio está recién muerto, en el transcurso de la disolución de la Energía Oscura en el ambiente… Tras morir, la Esencia que formó el Demonio suele filtrarse a través de las Esferas y volver a Nigalión. Es ese momento el cual utiliza esta Orden para autoinsuflarse poder.

GUARDIANES DEL SELLO

Este trío de personalidades, cada una verdadera especialista en sus poderes y conocimiento del Multiverso, se dedica a combatir activamente las violaciones de lo que ellos han llamado el "Sello", es decir, la disposición natural que hace que la vida de los seres de las Esferas discurra en una sola Esfera. Para los Guardianes, la ruptura del Sello no trae buenas nuevas, porque significa que alguna de las organizaciones anteriores, o quizá otra nueva amenaza, está a punto de cometer un acto repulsivo contra el orden armonioso de las Esferas. Este es el peligro, y los Guardianes son su solución.

VORTEX

VORTEX

Fuerza	190	**Nombre real**	-
Constitución	145	**Tipo**	Héroe Cósmico
Agilidad	093	**Profesión**	Protector del Sello
Inteligencia	100	**Acc./Asal.**	003
Percepción	176	**Voluntad**	076
Apariencia	050	**Nivel**	010
PV	150	**DA**	075
EQM	080	**Parada**	030

id: 00017

Poderes

Volar	Cósmico	70%
Telepatía	Elevado	140%

Su superpercepción y el resto de poderes se interpretan más adelante.

Historial

Se desconoce la Entidad Cósmica que dio forma a Vortex; no se sabe si todas reniegan de él o no consideran propio revelar esta información.

Este singular personaje no es más que una acumulación de Energía Cósmica que retuvo consciencia en el reparto de energías de la creación del Multiverso. Vortex tiene, según esto, billones de años, aunque quizá lo único que permanezca constante en su personalidad sea cierta energía interna, a la que accede en momentos de trance.

Sea como fuere, Vortex se mantiene unido por la armadura de extraño material que protege su compleja asociación interna. Aunque es incapaz de hablar, puede transmitir sus pensamientos telepáticamente. Frecuentemente, Vortex se expresa como un

ser humano corriente, lo que hace pensar que la teoría anterior solo es correcta en parte. De hecho, parece ser que Vortex, para que su energía no se extinga, necesita periódicamente (cada final de una vida humana) un cierto aporte que nadie sabe de dónde lo saca. Sólo se conoce que durante ese tiempo, su trance es máximo. Quizá utilice la personalidad de un ser del Multiverso para alimentarse tanto de su energía como de sus conocimientos.

Lejos de la concepción del bien o del mal de la existencia de Vortex, éste es un ser respetado por varias razones. En primer lugar, en momentos de trance es un ser extremadamente sabio (aunque también retorcidamente complejo), lo que ayuda a aquéllos que saben interpretar sus mensajes enormemente, casi como si Vortex dispusiera de una Precognición Multiversal; en segundo lugar, Vortex lleva toda su "vida" luchando por mantener el Orden entre las Esferas, impidiendo que haya problemas que alteren el Multiverso con el resto de los Guardianes del Sello; en tercer lugar, parece ser que su energía tiene una afinidad única para determinar dónde y cuándo ser han abierto Portales, y esto le otorga un respetado puesto en la jerarquía de poder de todo el Multiverso.

Así pues, puede que Vortex tenga algún secreto oscuro, pero es claro que lucha por sobrellevarlo lo mejor que puede. Mientras tanto, su existencia es tolerada. Ciertamente, la Legión del Destino siempre le necesita…

ARWAK

Ablación es un Poder específico del planeta de donde proviene este Dios. A grandes rasgos podemos determinar sus efectos con la tabla que sigue (además de una breve explicación en el Historial):

Ablación
Ningún material mágico puede ser objetivo de este poder.
Bajo Se pueden separar piezas que conformen un todo útil siguiendo las siguientes reglas: cada pieza no puede abarcar más del tamaño de las manos del Dios y debe ser de un material homogéneo perfectamente diferenciable de otros; además, estas piezas no han de tener una unión física íntima: no pueden separarse elementos soldados, aunque sí elementos enganchados o encajados. El SPJ vuelve sus manos y antebrazos intangibles cuando los introduce en una estructura cerrada, y cuando trata de separar las piezas que la integren. Posibles uso de este rango: desmontar máquinas pequeñas o de tamaño medio sin que se conozca la forma de hacerlo.
Medio Se aumenta el control sobre los materiales del rango anterior: los materiales heterogéneos –que se puedan distinguir visualmente– pueden verse descompuestos en sus materiales integrantes. El tamaño de los materiales manipulados puede ser hasta del tamaño de una persona. Sólo se puede actuar sobre sólidos, y el resultado también habrá de ser sólido. Por ejemplo puede separarse el metal enclavado en una piedra.
Elevado La comprensión sobre la materia se aumenta a escala microscópica: se pueden descomponer los integrantes de una mezcla homogénea. El tamaño manipulable de este uso es el abarcado por las manos. Por ejemplo: puede descomponerse una aleación.
Alto El Dios no tiene por qué limitarse a los sólidos: su poder abarca tanto los gases como los líquidos, con los efectos de cualquiera de los rangos anteriores. Los compuestos resultantes de la separación formarán unidades moleculares. Por ejemplo, podría descomponerse grandes cantidades de agua en Hidrógeno como gas y Oxígeno libre.
Cósmico El Dios puede manifestar la Energía Cósmica a su alrededor en forma de fronteras y campos energéticos. El contacto con cualquiera de estos campos produce 100+1d100 puntos de daño (a los que hay que aplicar el DA), y todos aguantan hasta 120 PV.

Historial

Este extraño Dios Extraterrestre, de un planeta muy lejano de la Esfera de la Tierra, dedicó todos sus esfuerzos como guardián de su pueblo a garantizar la paz, el orden y el equilibrio entre los territorios de sus protegidos. De hecho, parece ser que en su planeta "Arwak" se asocia a "armonía", siendo prácticamente sinónimos. Tras una temporada como Factótum en los Servidores de Unidad, en una de sus asignaciones, Arwak se encontró con el torbellino de Energías de Vortex, y decidió enseguida formar tándem con él. Naturalmente, Vortex no se negó, sabedor del extraño don de Arwak. Así pues, aunque Arwak periódicamente informa a los Servidores de Unidad de todos los movimientos de los Guardianes del Sello, mantienen cierta independencia de acción y libertad, lo que todos ellos adoran y agradecen.

Se dice que, según el mito del nacimiento de este Dios, cuando la tierra del planeta del que viene se formó, Arwak delimitó todos los ríos, las fallas terrestres y las fronteras entre países. Arwak también separó el cielo de la tierra, el mar del suelo, el cielo del infierno. Este vasto poder parece haberse conservado en Arwak. Cuando mueve sus manos, separa todo aquello que toque. Esta frase puede parecer confusa, pero así es el extraño poder de Arwak. Cuando danza en el vacío del espacio, torrentes de energía nacidos de él solidifican los espacios surcados, haciendo barreras para evitar que le ataquen, o también construyendo pequeñas estructuras de energía peligrosas para la salud de aquél que se atreve a enfrentarse a Arwak. Sin embargo, su poder está limitado a todo lo que alcancen sus manos. Obviaremos aquí la cantidad de usos creativos que pueden obtenerse de aquí: armas rotas con un simple movimiento, fracturas de edificios con un mero gesto... No obstante, cuando Arwak abandona el lugar (o deja de concentrarse en sus acciones), las fracturas "antinaturales" se reparan inmediatamente. Sin embargo, el daño ya estará hecho.

El poder de Arwak no funciona si hay Fidelidad o Perversión en los objetos que intente afectar. De hecho, tampoco funciona con materiales mágicos. Pero el resto de construcciones del Multiverso están a merced de los deseos de Arwak.

Este Dios, ha desempañado muy eficazmente su misión dentro de los Guardianes del Sello. Aunque no es muy comunicativo, sus palabras siempre se agradecen, tanto por la escasa frecuencia como la delicadeza y apoyo que muestran.

AURA

AURA

Fuerza	092	Nombre real	Madeleine DuGaulle
Constitución	098	Tipo	Maga Terrano
Agilidad	088	Profesión	Protector del Sello
Inteligencia	110	Acc./Asal.	002
Percepción	090	Voluntad	061
Apariencia	090	Nivel	003
			0
PV	075	DA	025
EQM	080	Parada	

EM	298
Habilidades	
Magia	100%
Conjuros	**Rango**
Abrir Portales	Maestría
Curación	1
Escudos Místicos	3
Levitar	1
Percepción Mágica	Maestría
Proyección de EM	Rango 10

Historial

Madeleine DuGaulle, Terrana. Nacida en el seno de una familia de magos, Madeleine siempre estuvo por detrás del primogénito, Gérard. Cuando Gérard alcanzó la mayoría de edad, y se transformó en un verdadero archimago, se unió a la Legión del Destino y desapareció de Terra. Toda la familia lloró la pérdida de Gérard, y volcaron sus esfuerzos para que Madeleine fuera lo que Gérard estuvo a punto de conseguir. Pero Madeleine ya estaba resentida. A nadie le gusta ser el sustituto, el segundo plato, la rueda de repuesto. Y Madeleine nunca lo fue.

Su fantástica capacidad natural para aprender magia se hizo patente enseguida, y la familia en lugar de dejar respirar a Madeleine, incrementó el nivel de aprendizaje por día. Para la familia, llegaba tarde a un acontecimiento relatado en sus premoniciones, y deseaban que la muchacha estuviese lo mejor preparada que fuese posible. Madeleine era el estandarte de la familia. Aquélla que haría grandes cosas.

No fue capaz de aguantar semejante presión. Cuando Vortex se le apareció, junto con Arwak, y le ofreció formar parte de un auténtico grupo Multiversal, en memoria de su hermano, Madeleine le gritó varias veces y le espetó toda la frustración y tensión que había acumulado. Fue entonces cuando el buen hacer de Arwak arregló la situación y Madeleine acabó aceptando. Al menos, dispondría de más libertad para ella y sus cosas.

Abandonó la familia terrana, adoptando el nombre clave de Aura, y demostrando sus espectaculares dotes mágicas con los Guardianes del Sello. Aunque su personalidad se ha probado un poco inestable (la presión, la pérdida de su hermano y la búsqueda de algo mejor son siempre los temas que saca a colación) su ayuda es inestimable para el trío Multiversal más conocido.

MÓDULO I

ESFERAS DE PODER

Este módulo está destinado para ser jugado por personajes al servicio de Némesis. No hay limitaciones al tipo de SPJs a emplear. Todos los tipos de vasallos de Némesis son igualmente adecuados para jugar esta aventura.

La misión encomendada al grupo no es fácil. Es más, es casi un completo suicidio, pero, naturalmente, esto es algo que los jugadores no tienen que saber. En esta ocasión, los SPJs no son más que peones sacrificables.

Es probable que te preguntes qué sentido tiene un módulo semejante en una partida de SHI. ¿Para qué jugarla si los jugadores están destinados al fracaso? ¿No hemos repetido hasta la saciedad que lo importante es la diversión? ¿Qué tiene de divertido que maten a mi SPJ?

Pues bien, Esferas de Poder busca representar cómo funcionan los planes y las artimañas de Némesis. Como es sabido, su fin último es la destrucción y la violencia. Naturalmente, no le gusta desperdiciar efectivos, pero a veces un pequeño sacrificio reporta beneficios mayores. En este caso, los SPJs son el precio que Némesis está dispuesto a pagar.

¿Pero por qué? ¿Cuál es el premio? Bueno, esa explicación la encontrarás un poco más abajo. Lo que a continuación viene es, simplemente, unas indicaciones para que disfrutes de esta aventura con tus jugadores.

Todos los que hemos leído cómics de SuperHéroes hemos pensado alguna vez lo mismo ¿Por qué no hay más historias sobre villanos? Porque, reconozcámoslo, en ocasiones los héroes nos cansan y en estos momentos, sus abnegados esfuerzos por "la paz y la justicia" resultan pesados. De vez en cuando deseamos que el malo de turno dé una buena tunda al tipo simpático de las mallas, sólo para que se calle un rato.

Este módulo presenta al DJ y a los SPJs la oportunidad de saborear "el lado oscuro". Aquí se puede ser malo y disfrutar con ello.

Por todo esto, el presente módulo no está pensado para iniciar una campaña larga, sino que está concebido para servir como un descanso a tus jugadores de sus SPJs corrientes.

Si los SPJs sobreviven y lo deseas este módulo puede fácilmente adaptarse para ser el primer capítulo de una campaña protagonizada por las tropas de Némesis. O incluso que, aunque los SPJs mueran, sirva para presentar, a modo de "preludio", el inicio de una saga para los verdaderos SPJs de tus jugadores.

De modo que ¿qué importancia tiene que los SPJ mueran?. Deja a tus jugadores disfrutar haciendo el bestia hasta que sean detenidos.

Antecedentes

La fuga de los más peligrosos supercriminales de Aqera hace unos años y la muerte de gran número de Héroes en el desastre de la EUSAF-A concienció a la opinión pública de que las cosas no funcionaban demasiado bien. Las autoridades, que habían confiado en el empleo de agentes metahumanos, empezaron a comprender, tal vez demasiado tarde, que sus "agentes especiales" eran sujetos con conciencia propia y con unas ideas manipulables en algunos casos y demasiado peligrosas en otros. La antaño idea de un ejército de superseres creados para garantizar la soberanía o el *status quo* se antojaba ya como un arma de doble filo. Incluso el ciudadano medio empezó a ver con temor creciente a la figura del metahumano, antes exenta de polémica. Grupos políticos con idearios claramente racistas han recibido un apoyo creciente por parte de la población. El miedo, convenientemente explotado, pronto se convierte en odio. Los mutantes han sido, de entre todos los metahumanos, los que peor parte se han llevado en este conflicto social. Muchos racistas genéticos declaran que una cosa es ser "diferente" y otra muy distinta que esa "diferencia" haga volar por los aires un colegio o un hospital.

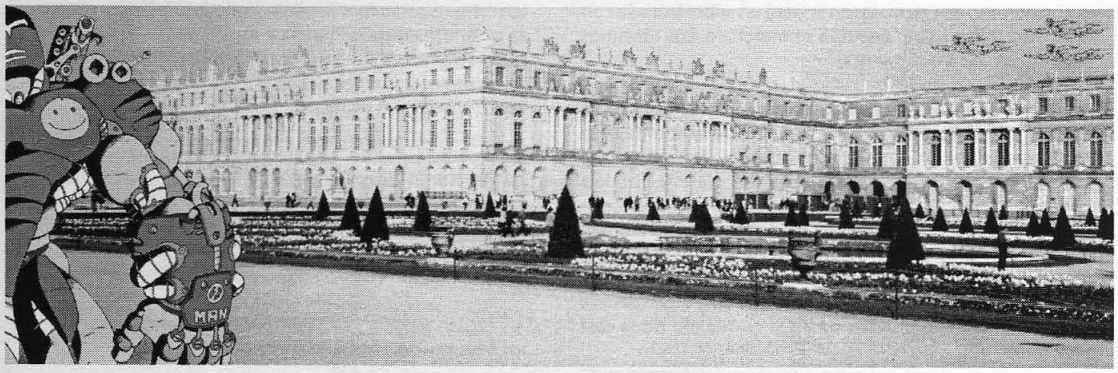
El ambiente de crispación social contra el fenómeno metahumano crecía. Se exigía a las autoridades una solución.

Por fin, la ONU, a pesar de las presiones provenientes de ciertas potencias, fundó en 2001 la ACNUAM: Alto Comisionado de las Naciones Unidas para Asuntos Metahumanos. Esta organización tendría como función el estudio de la evolución del problema metahumano para buscar una solución a la escalada de intolerancia. Su miembro más visible es Marcello de la Porta, antiguo miembro del Parlamento Europeo que no dudó en dimitir de su cargo para desempeñar sus nuevas obligaciones.

De la Porta lleva años luchando contra la corrupción que parece haberse instalado en el seno de la ONU. Durante todo el tiempo en el que ha ocupado su cargo en la ACNUAM ha tenido que lidiar con múltiples influencias de dudosos intereses que pretendían convertir la organización en un mero títere. En la actualidad el mayor temor del italiano es que la ACNUAM se corrompa y termine por ser un órgano encaminado a identificar y perseguir metahumanos. Teme también que la brecha social sea demasiado profunda y que el mundo se suma en una guerra entre el *homo sapiens* y el *homo variabilis*. Por ello se ha decidido a convocar a todos los dirigentes mundiales en una conferencia especial. De la Porta espera poder detener la marea de odio antes de que llegue el desastre.

Naturalmente, el Gran Conspirador no tiene absolutamente ninguna intención de que semejantes planes lleguen a buen puerto. Némesis lleva dedicando demasiado tiempo y esfuerzo a fomentar el odio entre humanos y metahumanos. La cruzada de de la Porta contra la corrupción en el seno de la ONU pone en peligro a sus infiltrados en la organización, especialmente a Fausto, que ya ha iniciado la primera fase de una importante serie de acontecimientos.

La intención del Padre del Dolor es doble: por un lado, desea eliminar al ex-europarlamentario. Por otro, desea introducir a uno de sus Mancilladores en el seno de la ACNUAM. Los estragos que semejante persona pudiera extender si el plan llegara a consumarse serían terribles. La ACNUAM dejaría de ser, sin ninguna duda, un organismo destinado a la paz y el entendimiento.



El escenario

El lugar escogido por la ACNUAM para realizar la convención es el incomparable palacio de Versalles. Desde 1982 no se había celebrado una cumbre importante en el seno de esta joya de la arquitectura, en la que una cumbre reunió a múltiples jefes de estado. Anteriormente los muros de este palacio presenciaron actos históricos tales como el Juramento del Juego de Pelota en 1789, que auguró la Revolución Francesa, o el Tratado de Versalles de 1919 tras la I GM.

En la actualidad es un museo con más de 1300 habitaciones, que alberga joyas como la Galería de los Espejos o el dormitorio de Maria Antonieta.

La convención prevé reunir a los altos cargos y jefes de estado de todo el mundo. La intención de los organizadores es proporcionar un foro seguro y plural en el que los representantes, tanto de los estados con mayor índice de población metahumana como las organizaciones y empresas que les defienden, puedan intercambiar sus impresiones.

La reunión ya está teñida de polémica puesto que se ha vetado el acceso a determinados representantes de organizaciones o estados que defienden posturas demasiado radicales. El criterio para discriminar la entrada de unos y otros no ha estado libre de controversia.

Las dimensiones del edificio son monstruosas y está rodeado por unos jardines enormes, también de gran belleza, diseñados por André le Nôtre.

Sin embargo toda esta fastuosidad esconde unas medidas de seguridad extraordinarias.

En la actualidad, el Palacio se ha convertido en una auténtica fortaleza, para evitar el asalto de grupos terroristas, de metahumanos o de humanos extremistas. Debido a las ilustres personalidades que se esperan en la convención, la UE se ha prestado a ofrecer sus servicios en materia de escolta y seguridad. Por causa de la presencia "estelar" del Secretario de Defensa de EEUU, se rumorea en ciertos círculos que la comparecencia del grupo metahumano Defcon Cero está asegurada. Este rumor ha sido esparcido por grupos de racistas genéticos que pretendían crear un clima de crispación de cara a la galería. La presencia de un poderoso grupo de metahumanos en unas jornadas de este tipo podría ser considerada como una provocación entre las distintas posturas de la convención.

La realidad es distinta. El grupo Defcon Cero no ha sido convocado y la Secretaría de Defensa ha negado toda presencia metahumana norteamericana. Sin embargo la vehemente negativa de la Administración norteamericana ha despertado ciertos recelos.

La contribución europea se revela a dos niveles bien diferentes.

Por un lado, efectivos de la Tecnored han sido desplegados en las inmediaciones del Palacio. Constan de un equipo GOA (Grupo de Operaciones 4) y un Equipo de Choque (Equipo Atlas). Los primeros visten armaduras tipo Zortek 1, los segundos emplean armaduras tipo Zortek HT. Dispones de los perfiles correspondientes en la sección Tecnored, en el manual básico de SHI. Sus correspondientes GAT se encontrarán en el interior del Palacio monitorizando las actividades de los equipos Tecnificados.

Por otro lado, desde hace ya nueve meses, miembros especiales de la UEO llevan ya buscando y rastreando cualquier pista que les lleve a posibles atentados o grupos extremistas. Estos agentes forman parte de G.A.T.E. (Grupo Anti-Terrorista Europeo), la sección del Servicio de Inteligencia de la UEO especializada en la busca y captura de grupos paramilitares en la zona europea.

Naturalmente, la existencia de un Servicio de Inteligencia europeo es alto secreto. El nombre de dicho servicio de inteligencia es AEDE (Agencia Europea para la Defensa Estratégica) y fue fundado recientemente mediante un protocolo secreto entre los miembros de la UE, como complemento a la CPJP (Cooperación Policial y Judicial en materia Penal) y ha sido mantenido en secreto desde entonces.

Los miembros de G.A.T.E. están repartidos por toda Francia. Tan sólo en Versalles cuentan con más de 60 efectivos. Los agentes de esta selecta rama de la UEO no forman parte de los cuerpos de seguridad europeos, pero se identificarán como policías o agentes gubernamentales de algún tipo. Trabajan en total secreto y disponen de apoyo en las más altas esferas de poder, lo que asegura que gozarán del apoyo policial o incluso militar. Sus órdenes no son detener a miembros de organización terrorista alguna. Más bien al contrario, sus órdenes son eliminarlos a todos.

Objetivo

Que los SPJs se conozcan o no es irrelevante. Uno a uno, un sujeto desconocido se pondrá en contacto con ellos. Algunos recibirán una carta, otros un mensaje telepático, otros tendrán visiones en sueños. Emplea el método que mejor case con el tipo o Historial de los SPJ. La Orden es presentarse en el embarcadero del Batoun Rouge, en las orillas del Sena. Si alguno de los SPJs tiene una apariencia evidentemente inhumana, (como puede ocurrir con algunos Beligerantes), se les entregará un medallón con el hechizo Crear Ilusiones. Este conjuro sólo permitirá un único uso: su portador adoptará el aspecto de una persona corriente. No es más que una ilusión óptica ya que no afectará en lo más mínimo a su fisonomía o a su peso, por lo que puede acarrear un par de situaciones divertidas a la hora de hacerse pasar por humano.

En el embarcadero se les presentará un hombre apuesto y bien vestido que hablará con un ligero acento. Una tirada Difícil de Conocimientos Generales revelará que se trata de un acento holandés. El desconocido dirá ser el secretario personal de Fausto. Estará protegido en todo momento por potentes hechizos, tales como Escudos Místicos a rango 9.

Si cometen la temeridad de atacar al hombre de confianza del Mancillador más importante a nivel mundial y sobreviven a su misión, no tardarán en saber de la "ilustre" personalidad que les ha encomendado el "trabajo".

El secretario de Fausto les entregará un sobre lacrado con las instrucciones y acto seguido se marchará. Los términos de la misión son los siguientes:

El objetivo de los SPJs será asesinar a Marcello de la Porta. Si logran su objetivo y sobreviven serán especialmente bien considerados por el Gran Conspirador, y es de esperar que asciendan pronto en el escalafón al servicio de esta Entidad. Si llevan a cabo su cometido de forma satisfactoria, es decir si provocan ingentes cantidades de destrucción y víctimas, contarán con apoyo directo del Gran Torturador. Dentro del sobre encontrarán una pequeña cajita de plata pura. No deben abrirla más que cuando la situación sea desesperada o cuando más daño puedan hacer. El contenido de la caja no se especifica.

Igualmente encontrarán una dirección que corresponde a un almacén en el que encontrarán una gran cantidad de armas y municiones para facilitar su misión.

El equipo del que dispondrán los SPJs será el siguiente:

- ▶ Siete pistolas Smith & Wesson 645.
- ▶ Dos revólveres POW B3.
- ▶ Cinco Subfusiles UZI.
- ▶ Dos Ametralladoras POW MGII.
- ▶ Un Fusil de Plasma.
- ▶ Prendas de Kevlar (tamaño humano, naturalmente)
- ▶ Visor de Infrarrojos.
- ▶ 12 Granadas.
- ▶ 2 misiles ZK- 23 (Xplendor)
- ▶ Un dispositivo de escucha radiofónica. Dicho dispositivo de escucha está conectado con las comunicaciones del Palacio por lo que podrán conocer en todo momento la posición de los guardias de Tecnored, al menos hasta que descubran que su frecuencia está intervenida. Por cada hora que los SPJ empleen el dispositivo de escucha tienen un 10% acumulable de ser descubiertos.
- ▶ Dispositivo anulador de sensores de movimiento. Los SPJs pueden emplearlo para burlar los dispositivos de vigilancia de los jardines del Palacio. (Ver más adelante)

Por supuesto una cosa es que los SPJs encuentren el armamento y otra completamente diferente que sepan utilizarlo. Otro tema a tratar es la forma de transportarlo, pues es probable que no dispongan de vehículo propio. Si deciden robar un coche más vale que sea espacioso. En este caso, hay un 21% de posibilidades de un altercado con la policía cuando les den el alto para hacer una inspección rutinaria. Haz la tirada cada hora.

En el sobre también encontrarán información detallada de los sistemas de alarma dispuestos en los jardines del palacio. El dispositivo electrónico anula los sensores en un radio de 15 metros.

Puesta en escena

Los SPJs han recibido informes de la seguridad preparada por TecnoRed de manos de la organización de Fausto. Sin embargo, los cauces empleados por el Mancillador para transmitir sus órdenes son tan enrevesados y enmarañados que es imposible rastrear el origen de la filtración. Fausto quedará totalmente impune de cualquier delito que puedan cometer los SPJs.

Los altos cargos llegarán al Palacio de Versalles a partir de las 8:00 a.m. No está predeterminado el orden de llegada, o por lo menos no figura en los informes. Tal información depende de la seguridad personal que cada dignatario emplee y será confirmada a lo largo del día. Una vez lleguen se alojarán en dependencias especialmente acondicionadas para ellos en el mismo Palacio.

Los aeropuertos, estaciones de tren, puertos y fronteras terrestres estarán fuertemente vigilados. La vigilancia policial es presente en toda Francia y especialmente patente en la ciudad de Versalles. Si los SPJs tienen antecedentes criminales conocidos o tienen el estatus de Terrorista Mundial, más les vale disfrazarse o pasar desapercibidos.

Los miembros de Tecnored se encontrarán patrullando la zona desde el aire. Desde tierra, personal de la gendarmería francesa guarda el Palacio. Son un total de 200 efectivos repartidos entre el palacio y los jardines. Puedes emplear las fichas de los Militares recogidas en el manual básico. Hay también un total de 25 agentes de G.A.T.E. en el Palacio.

El plan trazado por Fausto es el siguiente. Naturalmente, los SPJs pueden seguirlo o no:

Los asesinos avanzarán por los Jardines del Palacio una vez la totalidad de los dignatarios se encuentren en los mismos. Se espera que los altos cargos se hagan la foto de familia a lo largo del día. No está especificado el momento exacto. El DJ sabe que llegará alrededor de las 17:00 horas.

Los aparatos de escucha permitirán a los SPJs averiguar este instante. Si los emplean demasiado pronto tienen altas posibilidades de ser descubiertos. Si los guardias de Tecnored descubren que sus frecuencias están siendo invadidas cambiarán inmediatamente las mismas por otras más seguras, lo que se traduce en que los SPJ no podrán ya escuchar sus conversaciones y estrategias. Los guardias de Tecnored tienen un 85% de posibilidades por asalto de encontrar a los SPJs. Lo mejor es que esperen hasta unas pocas horas antes para interceptar las comunicaciones de los guardias y, llegado el momento, atacar a los descuidados dignatarios.

Para no levantar sospechas no deberán introducirse en los jardines hasta el momento en que vayan a atacar. Los jardines son enormes, por lo que, a menos que los SPJs gocen de capacidades sobrehumanas, tardarán 7 asaltos en alcanzar la distancia de disparo. Por supuesto, si salen del radio de acción del dispositivo que les protege hay un 85% de posibilidades de que les descubran.

Si los SPJs son encontrados serán emboscados por 1d6 guardias de Tecnored. El resto aparecerán en 1d4 asaltos. 1d10 gendarmes se presentarán en la zona cada 1d6 asaltos. Los agentes de G.A.T.E. aparecerán en la zona al mismo ritmo que los gendarmes, pero lo harán 1d10 cada vez.

Naturalmente si empieza un tiroteo salvaje los SPJs pueden optar por abrir la cajita que el secretario de Fausto les entregó... Más adelante, en la sección Fichas, puedes comprobar las repercusiones de dicha acción.

Los SPJs conocen el plan y sus opciones. A partir de este instante, todo lo que ocurra quedará determinado por la interacción entre los personajes con las medidas de seguridad de la convención... y de su suerte.

Repercusiones

- ▶ Si los SPJs logran acabar con el antiguo eurodiputado alcanzarán el estatus de Terroristas Mundiales, si sobreviven. Si este es el caso, serán objetivo prioritario de ahora en adelante por las fuerzas de la UEO. ¿Sobrevivirán al acoso de una de las potencias militares más poderosas del planeta?
- ▶ Sin embargo, no todo son desventajas. ¿Qué extraordinarios favores les concederá el gran Conspirador en pago por sus servicios? Fausto, sin duda, quedará gratamente impresionado. ¿Qué misiones les encomendará ahora?
- ▶ Si han liberado al Demonio, es más que posible que los SU tengan que enfrentarse a él para atajar sus atrocidades. ¿Tomarán interés los SU por la liberación de Brasssaak? Si es así, ¿irán los SU tras la pista de los SPJ?

FICHAS

AGENTES DE G.A.T.E.

Fuerza:	098	Nombre Real:	-
Constitución:	095	Tipo:	Sin poderes.
Agilidad:	090	Profesión:	Agente especial
Inteligencia:	084	Acc./Asal.:	002
Percepción:	092	Voluntad:	085
Apariencia:	058	Nivel:	004
PV	100	DA	040 (Kevlar)
EQM	025	Parada	022

Habilidades

Armas Cortas	081%
Armas Largas	081%
Armas Militares	061%
Armas Blancas	081%

Equipo:
Dos pistolas automáticas Pow A3, Subfusil Star Z - 94, Cargadores con munición Perforante y Explosiva, Prendas de Kevlar, Cuchillo.

EL CAUTIVO POR ARGENTEA

Fuerza:	200	Nombre Real:	Brasssaak.
Constitución:	200	Tipo:	Demonio
Agilidad:	189	Profesión:	Inaplicable
Inteligencia:	041	Acc./Asal.:	006
Percepción:	141*	Voluntad:	071
Apariencia:	012	Nivel:	004
PV	200	DA	150
EQM	001	Parada	050
Perversión:	088		

*vista, olfato, oído, tacto.

Poderes

Furia	Alto	100%
Corromper	Alto	071%
SuperAgilidad		

Apéndices:
Tren inferior animal: +10 AGI, correr estabilidad.
Cuernos: +2d10 daño / Garras: +2d10 daño.

Historial:
Brasssaak es una máquina de matar, una bestia de destrucción, un engendro que jamás debió existir. Concebido en una pesadilla informe y esquizofrénica, fue liberado en la tierra hace siglos, provocando una matanza tras otra hasta que fue detenido. En el transcurso de una persecución que llevó años, la SU Argentea logró encerrarlo en una pequeña cajita de plata que siempre llevaba consigo y la arrojó al mar. Encerrado, que no derrotado, Brasssaak desgarró su ínfima prisión durante siglos, bramando y jurando que llevaría su venganza contra todo lo vivo.
Hace años una de las excavaciones de la UNESCO en las cuencas del Tigris y el Eúfrates encontró los restos de una antigua ciudad perdida desde hace tiempo inmemorial. Para desgracia de la humanidad, dicha excavación estaba dirigida por Fausto que no tardó en descubrir el terrible poder de cierto objeto plateado.
La cajita se "extravió" fácilmente durante el transcurso de la investigación arqueológica. Fausto lleva años deseando abrirla para liberar al Demonio. Tan sólo ha tenido que esperar el momento adecuado en el que el Demonio pueda hacer más daño.
El poder de Brasssaak es tal que lo lógico es que los SU no tarden en aparecer. Si los guardias de Tecnored o los SPJ no lo destruyen iniciará una campaña de destrucción indiscriminada mientras busca una forma de escapar a Nigalión.
Naturalmente un confinamiento de siglos en una pequeña caja mina la cordurá de cualquiera. En un Demonio los efectos son devastadores. Brasssaak atacará todo lo que se mueva, incluyendo a los SPJs.

MÓDULO II

2 PARTE

SOMBRAS EN LA CIUDAD DE LA LUZ

Ésta es la continuación de la aventura presentada en COSMOS ALFA. Se presenta aquí información que esclarece los motivos de los implicados, así como el desarrollo del módulo para Seres Corruptos, la historia de la secta Trisul, la caída del Parameshvara y los secuestrados, las respuestas a las cuestiones planteadas en la primera parte, y, por supuesto, el desenlace que afectará a la Tierra de una forma totalmente imprevista.

ANTECEDENTES

Thor y Tyr se habían marchado a Asgard, en un intento por buscar algún compañero más que se uniese en la lucha contra el Semidiós Nekrón. Fuego Estelar los había instado a ir, dado que su equipo actual, aunque poderoso, carecía, a su juicio, de un número suficiente de miembros. Cuanta más ayuda fuese dispensada, las posibilidades de supervivencia de la Tierra y sus habitantes aumentarían. Y eso era lo único importante.

Perdido en sus disquisiciones, Rantar se encontraba en lo más alto de una de las montañas más altas del mundo, donde nadie pudiese molestarle ni interrumpir su pensamiento. Al menos eso es lo que creía: una figura encapuchada, cuya capa llegaba hasta el suelo, se presentaba en aquella inhóspita localización. Debía ser alguien poderoso para poder haber seguido su rastro y estar frente a él sin signo alguno de debilidad. Fuego Estelar esperó pacientemente, pues estaba seguro de sus capacidades frente al desconocido. Finalmente, la figura habló.

-Rantar, Fuego Estelar, cuyo planeta natal está perdido en el negro mar del vacío infinito. Os saludo.

-¿Quién sois, dado que conocéis tanto de mí?

-Debéis saber que no estáis sólo. Algunos recibimos el grito de desesperación que emitisteis cuando llegasteis a nuestro planeta, y nos hemos informado. Nuestra magia es poderosa.

Rantar escudriñaba al ser con suspicacia, procurando encontrar alguna señal en la figura. Se encontraba un tanto incómodo, por ver cómo alguien había sido capaz de averiguar tanto sobre su pasado. Pero la incomodidad dio paso a la curiosidad.

-¿Pues qué queréis, Maestro...?

-Visvajit, mi nombre es Visvajit. Hemos sabido de vuestros planes para contactar con los Dioses más poderosos que han aparecido en los últimos tiempos en la Tierra. Thor, Tyr, Shiva y Seísmo.

El ser interestelar recibía un nuevo golpe de sorpresa. ¿Quién podría haber averiguado su búsqueda en los archivos secretos del Vértice de Combate?

-¿Cómo habéis...?

-Como os dije, nuestra magia es poderosa, y vuestra impronta en el mundo no pasa desapercibida para los magos hábiles. Por eso he conseguido seguiros hasta aquí. No hay concentración de energías igual a la vuestra. Es sencillo leer el rastro de poder que dejáis en vuestros viajes. Pero dejadme continuar.

Fuego Estelar asintió, ansioso de conocer los motivos de la extraña visita.

-Habéis tomado contacto con Thor y Tyr. Puedo ayudaros a conseguir un encuentro con Shiva. Si bien carezco de medios para acercaros a Seísmo.

-Seguid...

-Hay en la India una ciudad especial para Shiva. Su nombre inglés es Benarés, aunque recientemente ha recuperado uno de sus nombres originales, Varanasi. Cuenta la tradición hindú que en esta ciudad, cuando uno de los fieles muere, es liberado del ciclo de las reencarnaciones por el propio Shiva, quien se persona para llevarle consigo. He ideado una forma de contactar con Shiva. Encontré en unos escritos adaptados del RigVeda, unas anotaciones que parecían indicar un ritual, cuya traducción libre del nombre podría ser el de la Falsa Muerte. ¿Y bien, Rantar?

-Os escucho.

-Si consigo provocarme la Falsa Muerte en la ciudad sagrada de Shiva, tal y como dice la tradición, es posible –aunque no seguro– que verdaderamente Shiva se personase en el lugar, o que mi Forma Astral me llevase hasta él. En cualquier caso, estaréis cerca para tener un encuentro directo con él.

-¿Y qué ganáis con todo esto?

-La seguridad de un mundo, Rantar. Lo mismo en que estáis pensando.

Fuego Estelar sopesó la información. Era un ofrecimiento tremendamente generoso. Aún recordaba que sus palabras cayeron en el olvido cuando llegó a la Tierra. Él no perdía nada por intentarlo, y con algo de suerte podría tener la ansiada reunión con Shiva. El tiempo no espera. De su rapidez y decisión dependía la supervivencia de varios mundos.

-Acepto. ¿Cuál sería mi cometido?

Internamente, el mago que se había presentado como Visvajit reía a horcajadas.

PREVIO

Antes de que los jugadores se embarquen hacia la aventura, es necesario predisponer un motivo coherente para reunirles y ponerles al servicio del Hechicero Visvajit. A continuación proponemos algunas ideas:

De tratarse de una Horda de Demonios, Visvajit habrá contactado con todos ellos mediante el uso de Invocar/Controlar Demonio, conjuros que porta en los muchos amuletos que cuelgan bajo su capa. De este modo, se asegurará de la obediencia del Demonio Mayor de la Horda (y del Demonio más poderoso, si fuese otro).

Si se trata de Seres Corruptos varios, Visvajit habrá contactado con ellos en Nigalión o en el centro de reunión de los mismos, indicándoles que Entropía necesita de su ayuda para embarcarse en una gran gesta. Si las palabras del Hechicero no son demasiado atrayentes, éste mostrará las decenas de colgantes de Invocar/Controlar Demonio bajo su capa, lo que supone un gran poder de convicción.

Una vez haya conseguido sus servicios, Visvajit abrirá un Portal y transportará a los SPJs a las afueras de Benarés, regadas con la espesa bruma de la oscuridad nocturna. Les indicará que su objetivo es visitar la casa de Satyajit Ray,

miembro de una poderosa secta. El Hechicero les instigará a que averigüen el emplazamiento del centro de reuniones de la secta. Un pequeño amuleto les indicará con diferentes intensidades de luz si están acercándose a la casa. No dirá nada más, y se fundirá con las sombras.

Los SPJs deben pensar cómo van a llegar hasta la casa. Si al cabo de cierto tiempo los jugadores no toman ninguna solución, con una tirada de Idea puedes proponerles lo siguiente. Si son Hechiceros, Mutantes o Hostes, es posible que lleguen sin alarmar demasiado a la población, usando alguna túnica o el conjuro Crear Ilusiones. En caso de que haya algún Demonio, pueden considerar ir hasta una zona elevada de la ciudad (Volando o con Abrir Portales) para situarse en los tejados y desde allí moverse con facilidad hacia la casa de Satyajit Ray.

Anota cuidadosamente todos los movimientos que realicen en el trayecto.

EN EL CAMINO

Los seguidores de la Secta Trisul tienen poderosos enemigos en todo el mundo. Han tenido serios problemas anteriormente con las fuerzas oscuras del Multiverso, y, por ello, procuran dejar un sistema de vigilancia en los lugares que habitan.

Hay un Marut, un espíritu de la tempestad, en los alrededores de la Casa de Satyajit Ray. Sus características son:

Fuerza:	043
Constitución:	100
Agilidad:	100
Inteligencia:	085
Percepción:	099
Apariencia:	073
Voluntad:	084
Magia	092%

Conjuros	**Rango**
Escudos Místicos	5
Levitar	3
Crear Ilusiones	3
Percepción Mágica	5
Animar Objetos	3

El Espíritu tratará de detectar la presencia de los SPJs con Percepción Mágica (recordemos que los Demonios dejan rastros aún más perceptibles). Tendrá tres intentos en lo que tardarán los SPJs en llegar hasta la casa. Que el DJ no se impaciente: cada una de las tiradas puede ir precedida de la creación de un clima de nerviosismo, describiendo cómo van cruzando calles semidesiertas y se topan algunas personas extrañas. El Espíritu aparecerá en el mejor momento de tensión.

El Marut no se lanzará a un ataque suicida contra los SPJs, pero:

▶ Avisará a Satyajit Ray de que los SPJs se aproximan a su casa.

▶ Tratará de interferir con su Magia en la apariencia de los SPJs ante las personas que los vean: modificará los aspectos ilusorios de los SPJs, tirará ropajes en el mismo momento en que alguien pase al lado de un Mutante Inducido por un Oscuro... Si alguna de estas acciones tiene éxito, tira en la Tabla de Reacción ante Metahumanos (con las modificaciones apropiadas por tipos de SPJ y Perversión) y observa cómo tus jugadores tratan de lidiar con este nuevo problema.

▶ Si atraviesan una casa o pisan un tejado, el Espíritu tratará de que éste se vuelva liviano o débil para entorpecer su viaje y herir a los SPJs.

Cuando vea que sus capacidades no consiguen neutralizar a los SPJs, regresará a la casa de Satyajit Ray.

Quien cuente con habilidades mágicas puede tratar de sentir al Marut (Percepción Mágica rango 3 mínimo, tirada Difícil).

LA CASA DE SATYAJIT RAY

Si Satyajit Ray les estaba esperando (ya fuese avisado por el Espíritu, o por un transeúnte que le hubiese indicado que pasaba algo raro), habrá colocado un sello mágico en puertas y ventanas de su casa. Si alguno de los SPJs atraviesa estos lugares, sufrirá un daño equivalente al de un Explosivo Potente (sólo quien lo atraviesa, no el entorno). Si alguno de los SPJs abre un hueco en la pared, no ocurrirá nada extraño. El sello mágico no es sensible a la Perversión, así que si alguna otra persona (un rehén, por ejemplo) atraviesa dichas zonas, sufrirá los daños. Satyajit Ray activará el sello cuando vea que los SPJs se aproximan.

Dentro encontrarán al Marut y a Satyajit Ray armado con una vara mágica. Lo que ocurra a partir de aquí depende de la acción de los SPJs. El Marut usará Animar Objetos, dado que no supone una verdadera amenaza cara a cara. Si el Espíritu muere, se disolverá en el ambiente. Una vez hayan reducido a Satyajit Ray –quién estará continuamente lanzando amenazas y gritando lo más alto que pueda improperios hacia las criaturas infernales–, el método para sonsacar la información queda a disposición de los SPJs. Visvajit les ha dicho que consigan la información, no que procurasen no hacer daño al objetivo, ni siquiera que permanezca vivo. El interrogatorio bien puede valer algunos puntos de Perversión.

Satyajit Ray

Fuerza:	075 (130)
Constitución:	080 (140)
Agilidad:	076 (120)
Inteligencia:	082 (060)
Percepción:	078 (050)
Apariencia:	063 (025)
Voluntad:	071
Magia:	080%

Conjuros	**Rango**
[Vara]	
Proyección de EM	7

```
Escudos Místicos        6

[Propios]
Metamorfosis Oscura     4
Curación                4

Equipo
Brazalete mágico (DA: 40)

Notas
En su Forma Oscura (variante monstruosa de
la efigie de Shiva) tiene las característi-
cas marcadas entre paréntesis.
```

En caso de que Satyajit Ray no les estuviese esperando, se mostrará como un amable comerciante que estaba a punto de acostarse tras una larga jornada. Abrirá la puerta ante las llamadas... y luego probablemente emita un grito de horror cuando se dé cuenta de lo que ocurre. Intentará acercarse a un estante en busca de la vara mágica, y todo dependerá de la rapidez y habilidad de los SPJs.

Es importante conocer la forma en que se resuelve la lucha. Si el Marut no ha muerto, o ha quedado muy debilitado, se fundirá con el ambiente, sirviendo como pista auditiva y visual perfecta para los investigadores de Unidad. Si los SPJs Corruptos no han destruido la vara, ésta habrá grabado, en el momento de la muerte de Satyajit Ray, una instantánea de visión periférica alrededor de su extremo superior, así que es importante tener en cuenta dónde ha quedado la vara. Si Satyajit Ray no muere, se arrastrará agónicamente –en función de cómo haya quedado tras el interrogatorio– para tratar de avisar a sus compañeros del Trisul, si bien no podrá andar demasiado, fruto de la tensión y la paliza, y quedará postrado en el suelo.

Se incluye a continuación la historia del Trisul. En función del interrogatorio realizado, los SPJs podrán acceder a más o menos detalles de esta historia.

SECTA TRISUL (El Tridente de Shiva)

Esta secta recibe el nombre de la montaña de 7.120 m. al norte de Kedarnath Mandir, donde se realizó la ceremonia de unión entre sus miembros. El Trisul busca ayudar a Shiva a cumplir su tarea como parte integrante del Trimurti, la Tríada India. Según la creencia hinduista, tres Dioses conforman esta "trinidad": Brahma, cuya función es la de creador, principio y fin de toda cosa, esencia del Universo; Vishnú, el conservador, perfección encarnada, sabio extremo; y, por último, Shiva, el destructor, el encargado de dar la muerte a la creación.

La idea de cataclismo del Universo existe también en esta mitología. Uno de los nombres de Shiva es *Nataraja*, que significa rey de la danza. Se habla de que el día de este apocalipsis, el día *prayala*, Shiva bailará la *Tandava*, la danza universal que marcará el compás de la desaparición de todo lo existente, excepto de lo eterno y duradero. Se cuenta que incluso los demonios serán arrasados por esta danza. No obstante, no pensemos que será una destrucción eterna: la función de Vishnú, de quien se dice que en su continuo respirar inhala y exhala el mundo, es de volver a regenerarlo tras la Tandava de Shiva.

Esta idea es la que ha resultado de mayor importancia para la secta Trisul. Los integrantes de esta formación han dedicado su vida al enaltecimiento de Shiva, y quieren compartir con él la función de destructor del mundo, eso sí, cuando el tiempo correcto haya llegado. No por un intento de salvación, ya que conocen que su destino será irremediablemente el del resto de los mortales, sino por compartir la gloria y el éxtasis del Dios cuando ejecute su danza, ser sus manos y sus ojos en la extensión del justo caos por la Tierra. Mientras tanto, actúan como compasivos y bondadosos jueces de diversos actos morales, dando la vida allí donde algo injusto la ha quitado, y matando a aquél que nunca hubo de existir. Todo por permitir que la Tandava sea ejecutada sin interrupciones, teniendo como víctimas a quienes por nacimiento deberán contemplar ese día.

En definitiva, el Trisul son adoradores de Shiva, a través de los cuales el Dios puede actuar tanto en la India como en el resto de la Tierra. Para este fin, cuentan con un grupo de metahumanos a su cargo, conocido como Abhaya-Mudra (significa "gesto de garantía de protección", lo que expresa muy bien su carácter). Este grupo ha sido la mayor fuerza de ataque del Trisul desde su formación (sin fecha exacta, aunque probablemente antes de Cristo), con la salvedad de los miembros que controlan las fuerzas mágicas. Entre Magos, Mutantes y Guardianes, que durante siglos han ido afiliándose, la secta ha podido perdurar en el tiempo esperando la nueva Tandava.

Actualmente, la secta que antaño ostentaba fuerza ha visto cómo los Mutantes y Guardianes del Abhaya-Mudra han decrecido en poder en comparación con los de otros tiempos. Sus centros mágicos han ido desapareciendo, y se ven relegados a una incierta segunda fila, esperando recuperar la gloria. Su único punto de reunión se encuentra en Benarés, por su estrecho vínculo con Shiva.

INTERLUDIO

Los SPJs habrán conseguido la información sobre dónde se encuentra el Trisul: el Parameshvara (sobrenombre de Shiva que significa: "soberano por encima de todo"), la sala de Reuniones de la secta, un lugar de naturaleza mágica al que sólo puede accederse desde la montaña Trisul, donde las Ataduras facilitan a los Hechiceros la localización de la Realidad Periférica.

Acto seguido, los SPJs irán al encuentro de Visvajit, quien se mostrará complacido si Satyajit Ray ha sido silenciado, y un tanto airado en el caso de que Satyajit haya escapado o los SPJs hayan optado por dejarle vivo. De todas formas, abrirá un nuevo Portal, y llevará a los presentes a la montaña Trisul.

En este lugar, Visvajit comenzará toda la parafernalia ritual: hará uso de sus Amuletos colgantes, convocando un numeroso ejército de Demonios que responden al nombre de Asuras (Demonios hindúes). Visvajit les dejará libres mientras prepara su hechizo.

Los SPJs pueden buscar algo de información a través de algún Asura capaz de articular palabras. Éste les dirá que los Asuras llevan esperando venganza sobre Benarés durante mucho tiempo, dado que el protector de esta ciudad, Shiva, fue el encargado de dar muerte a muchos de sus dirigentes. La venganza está a un paso, pero primero hay que acabar con el Trisul, una organización sectárea que se ha autoproclamado seguidora de los actos del Shiva encarnado y protege, en su nombre, a la India y la ciudad sagrada de Varanasi.

El DJ puede alargar la conversación tanto como quiera. Cuando ésta torne a su fin, Visvajit hará una llamada al silencio. Un destello esplendoroso iluminará la noche, enseguida contaminándose de tintes rojos, negros y púrpuras. El lugar donde Visvajit realizó ciertos dibujos sobre el suelo, parecerá adoptar una forma irreal, separándose del resto del mundo y, finalmente, ofreciendo una elipse lo suficientemente grande para que todos los presentes entren al tiempo por el Portal.

Visvajit instará a todos los Seres Corruptos presentes a que destrocen el lugar y no dejen nada vivo, con una excepción. El Hechicero necesita, para cumplir la voluntad de Entropía, que cuatro de los presentes en el Parameshvara sean capturados vivos. Se les reconocerá porque cada uno presenta control sobre uno de los elementos: aire, agua, viento y fuego. Con una tirada Muy Difícil de Conocimientos Generales, o una menos complicada de una habilidad especialmente orientada, un SPJ recordará que los elementos en la tradición hindú no son cuatro, sino cinco, y que el elemento que resta es el "que lo envuelve todo".

¿Por qué necesita Visvajit cuatro controladores de los elementos? No hay tiempo para las preguntas: rugidos, chillidos y otros sonidos incalificables inundarán la noche. En estampida, los Asuras, seguidos de Visvajit y los SPJs, cruzarán el Portal.

ATAQUE AL TRISUL

El viaje al Parameshvara puede descubrirse de modo surrealista: fogonazos de gran intensidad, mezclas y distorsiones de formas y colores, y cierta incapacidad para captar todo lo que sucede. Al cabo de unos instantes, habrán llegado a su destino.

La gigantesca y tenebrosa elipse quedará detrás del ejército Entrópico, en medio de un camino transparente, de aura verdosa, que acaba llevando a una gigantesca estructura. Podrán contemplar a su alrededor un esplendoroso cielo en perpetuo atardecer, si bien alrededor de ellos su color se tiñe de negro. A través del flotante sendero transparente podrán ver el pico de una montaña idéntica a la del punto de partida. Es un reflejo simbólico de la montaña Trisul.

En caso de que alguno de los presentes sea capaz de volar o alejarse del sendero de algún modo, notará que siempre acabará recorriendo el lugar en círculos. Aunque parece que esta Realidad Periférica se extiende hacia el horizonte, se trata de una ilusión óptica.

En cuanto al edificio ante ellos, tiene forma de gigantesco *lingam*, símbolo fálico de la fertilidad comúnmente asociado a Shiva. Si se han fijado en las calles de Benarés habrán visto algunos infinitamente más pequeños. El edificio en sí parece flotar en el aire. El material de esta construcción es una piedra que parece reflejar las formas y colores de las nubes. Hacia el edificio llegan varios senderos que comunican con entradas a distintas alturas y ángulos. Si tratan de contar estos caminos perderán la cuenta al poco, inexplicablemente. Sobre los muros del edificio aparecen esculpidas miles y miles de esculturas de diferentes tamaños con el mismo motivo ornamental: Shiva como Nataraja, el Señor de la Danza.

Pasados unos segundos, Visvajit hablará.

"Nuestro objetivo es eliminar este lugar mágico, como símbolo de provocación hacia Shiva, además de neutralizar la secta. Para destruir este lugar hay que encontrar sus centros de poder mágico. La intensidad de los mismos parece situarse en torno a tres pisos centrales, aunque desde este lugar no puedo percibir mucho más. Recordad: quiero a los cuatro guerreros vivos."

Continuará con la exposición: la destrucción de la Realidad Periférica no debe durar más de 40 minutos. Ataque rápido y destructivo, sin concesiones. Visvajit les acompañará para asegurarse de que los núcleos mágicos son destruidos. Mantendrá el Portal elíptico abierto durante ese tiempo. Después, los que queden deberán abandonar el lugar por sus medios, o perecer con él. Dar más tiempo sería alertar a Servidores de Unidad y magos curiosos.

Insistirá en que deben capturar al Abhaya-Mudra con vida.

Una maraña de embrutecidos Demonios capitaneados por los SPJs y el pérfido Hechicero se encaminará hacia la puerta a la que lleva el sendero.

NOTA PARA EL DJ: Es importante que domine el sistema de combate antes de enfrentarse con esta parte de la aventura. Colocando un reloj bien visible para todos los jugadores, y ajustando la cuenta atrás para 40 minutos, se puede conseguir un efecto de rapidez y agobio temporal, lo que hará que los jugadores se metan aún más en las pieles de sus Seres Corruptos. El DJ debe asegurarse de que no lo tienen fácil, aunque tampoco imposible. En función de las fichas de los SPJs se pueden añadir más habitantes, objetos mágicos, o barreras místicas capaces de contener las fuerzas de Nigalión. Todo repercute en la diversión. Por ello es necesario manejar con habilidad dados y sistema. Si 40 minutos es demasiado poco, el DJ puede aumentarlo el tiempo que considere.

Si la situación aburre a los jugadores, la invasión al Trisul debe finalizar. Si la escena ha sido muy vívida, después es conveniente dejar tiempo para la relajación.

EL EDIFICIO

Los SPJs entrarán en el primer piso del edificio. La construcción tiene tres pisos de una amplia altura, soportados por gigantescas columnas decoradas con motivos hindúes. Hay algunas salas pequeñas en cada piso –como alojamientos temporales de los magos, reservas de comida, almacenes–, pero la mayor parte del espacio está en un gigantesco salón que alberga en su centro una colosal columna a través de la cual se puede ver circular la EM. Las tres columnas de EM de los tres pisos están conectadas, pero son en parte independientes, así que hay que destruirlas por separado.

En el tercer piso, el Abhaya-Mudra descansa apaciblemente.

HABITANTES

Abhaya-Mudra y un número variable entre 6 y 15 magos (según el grupo de SPJs). Las características genéricas de los magos serán:

MAGOS DEL TRISUL

	Novicio	Competente
Fuerza:	65	79
Constitución:	83	98
Agilidad:	78	86
Inteligencia:	69	94
Percepción:	51	76
Apariencia:	46	84
Voluntad:	62	81
Magia	60%	85%

Conjuros	Rango	Rango
Proyección de EM	5	6
Crear Ilusiones	3	4
Escudos Místicos	5	7
Abrir Portales	3	5
Curación	2	5
PVs	50	80

Portan un fajín mágico que les proporciona 40 puntos de DA.

EL GRUPO

Las identidades de los miembros del Abhaya-Mudra fueron suprimidas en el momento de su nuevo nacimiento (la adhesión a esta fuerza), en el que varios samskars son ejecutados, dando nuevo nombre al aspirante y admitiéndole en el Trisul. Esta es la razón por la cual no tienen nombre real; sus nombres han sido dados por el Trisul, al que rinden pleitesía, y ante el cual responden.

Historial

La formación actual del Abhaya-Mudra tiene una antigüedad de dos años, tras una batalla con varios Asuras en una Realidad Periférica a la que fueron transportados los anteriores integrantes, donde murieron todos menos Chhaya. Tras esta enorme brecha en su potencial, el Trisul tuvo que recurrir a un proceso de seguimiento intensivo donde perdieron bastantes recursos de los que disponía la secta. Fruto de esta investigación es la nueva formación del Abhaya-Mudra. Los metahumanos conocidos como Bhudev y Samir recibieron el mismo nombre que dos de los fallecidos, en su investidura como Guardianes, con objetos proporcionados por el Trisul; Varun fue descubierto por las habladurías populares sobre un chico capaz de subyugar el líquido con la palabra; Vasuman era un miembro del Trisul que, en batalla singular con aquellos Asuras que destruyeron la anterior formación, se vio inmerso en una espiral de fuerzas cósmicas que le dio como regalo su poder; Chhaya es la única superviviente de la anterior formación.

VARUN (Señor de las Aguas)

Fuerza:	80		
Constitución:	95	Tipo:	Mutante Genético
Agilidad:	88	Profesión:	Vaishya (casta de mercaderes)
Inteligencia:	75	Acc./Asal.:	002
Percepción:	65	Voluntad:	84
Apariencia:	80	Nivel:	3
PV	50	DA	0 (Fajín: 40)
EQM	68	Parada	022

Poderes	Valor	Rango
Control del Agua	060%	Elevado
Emisión En.Cinética	045%	Cósmico

BHUDEV (Señor de la Tierra)

Fuerza:	152		
Constitución:	173	Tipo:	Guardián
Agilidad:	064	Profesión:	Brahmán (casta de sacerdotes)
Inteligencia:	053	Acc./Asal.:	1
Percepción:	065	Voluntad:	51
Apariencia:	088	Nivel:	1
PV	163	DA	120
EQM	050	Parada	016

Poderes	Valor	Rango
Control Geodinámica	119%	Alto
Control Vegetación	033%	Medio
Blindaje Natural		

VASUMAN (Nacido del fuego)

Fuerza:	084		
Constitución:	195	Tipo:	Mutante Inducido
Agilidad:	093	Profesión:	Kshatriya (nobleza)
Inteligencia:	085	Acc./Asal.:	003
Percepción:	086	Voluntad:	087
Apariencia:	065	Nivel:	001
PV	195	DA	150
EQM	085	Parada	023

Poderes	Valor	Rango
Control del Fuego	140%	Alto
Regeneración	-	Alto
SuperConstitución		

SAMIR (Viento)

Fuerza:	077		
Constitución:	062	Tipo:	Guardián
Agilidad:	100	Profesión:	Shudra (sirviente)
Inteligencia:	089	Acc./Asal.:	003
Percepción:	096	Voluntad:	062
Apariencia:	074	Nivel:	001
PV	031	DA	0 (Fajín: 40)
EQM	085	Parada	025

Poderes	Valor	Rango
Control del Clima	79%	Alto

CHHAYA (Sombra)

Fuerza:	075		
Constitución:	062	Tipo:	Mutante Genético
Agilidad:	087	Profesión:	Vaishya
Inteligencia:	053	Acc./Asal.:	002
Percepción:	064	Voluntad:	042
Apariencia:	087	Nivel:	006
PV	075	DA	0 (Fajín: 40)
EQM	040	Parada	25

Poderes	Valor	Rango
Fusión (Sombras)	83%	-
Invisibilidad	54%	Bajo

NÚCLEOS MÁGICOS

Tienen un DA de 75, y aguantan 200 PVs.

SUCESOS

COMPLICACIONES

▶ Las efigies animadas de Shiva cobrarán vida a los 15 minutos. (COSMOS ALFA)

▶ Los dañados centros mágicos no podrán contener la EM a partir de 25 minutos, dejándola libre en forma de proyecciones mágicas (60% para impactar; 1/5 de PVs perdidos no absorbibles por impacto).

▶ La Realidad Periférica, moribunda, empezará a caer al vacío hacia el final de la incursión. (COSMOS ALFA)

ROBO

Cada vez que destruyan un núcleo mágico, Visvajit se personará inmediatamente. Comenzará a elevarse sobre el suelo, mientras unas estelas de energía recorren su cuerpo. Canalizará gran cantidad de la EM que escape de los centros mágicos hacia sí mismo. Alguien de entre los SPJs con conocimientos mágicos adivinará que Visvajit está repartiendo la energía entre sus muchos amuletos.

EL TOMO

En el segundo piso está la Biblioteca. En este sitio se esconden documentos perdidos de muy diversa clasificación. Uno de los tomos resulta de especial importancia para Visvajit, quien, una vez que la invasión llegue al segundo piso, localizará inmediatamente la fuente mágica que es el libro. Un mago especialmente duro estará custodiando la sala:

Bimal Ghatak

Fuerza:	099		
Constitución:	100	Tipo:	Mago
Agilidad:	095	Profesión:	Guía del Trisul
Inteligencia:	090	Acc./Asal.:	003
Percepción:	085	Voluntad:	087
Apariencia:	076	Nivel:	008
PV	105	DA	0 (Brazalete: 40)
EQM	085	Parada	024
Magia	088%		

Conjuros	Rango
Abrir Portales	5
Proyección de EM	10
Levitar	5
Escudos Místicos	10
Proyección Cuerpo Ast.	5
Crear Ilusiones	5
Percepción Mágica	5
Curación	5
Pseudo Psi	4
Controlar Espíritu	1

Visvajit ordenará a los SPJs que le reduzcan. Mientras tanto, se dedicará a evaluar la batalla, robar el tomo y cruzar algunas frases con él. Un posible diálogo (que no tienes por qué reproducir literalmente) es el siguiente:

- Así que mi esposa estuvo aquí. Tenía razón.

- No es tu esposa, Visvajit. Tú la raptaste y forzaste, y ella buscó refugio en nosotros.

- Sé que no es mi esposa, al igual que no es la madre de mi hija. Ya no. Si puedes rezar una de tus largas plegarias, dedícasela a ella. Dile que la encontraré, y recuperaré el tiempo perdido.

- Eres escoria. Aquél al que veneramos zanjará cuentas contigo.

- No creo, está bastante ocupado ya, vendiéndose al mejor postor. Gracias por haber guardado mi libro durante este tiempo. Ella no debió robarlo. Ha sido un placer, Ghatak.

- ¡Visvajit, óyeme! ¡Nadie escapa del karma! ¡Puede que yo muera hoy, pero tus actos tendrán castigo!

- Mi Dueña es la Madre de las Desgracias. La Señora de las Torturas. La Maestra de las Penurias. ¿Quién crees que puede castigarme?

Y en un interminable gorgoteo de carcajadas, Visvajit continuará su labor en otro lugar, una vez recuperado el libro.

RESOLUCIÓN

Chhaya conseguirá huir del agonizante Parameshvara fusionándose con las sombras. Visvajit reunirá a los Seres Corruptos y se marchará, satisfecho con el trabajo. Si alguno de los SPJs menciona que la mujer se ha escapado, Visvajit le dedicará una intensa reprimenda, aunque en su interior no le dará demasiado importancia.

Satisfecha por lo conseguido, la infernal asociación volverá a Benarés. Antes de entrar en la ciudad, Visvajit hará saber a los Asuras que su ayuda para con él, siervo de Entropía, ha sido perfecta, y que el Ama Negra lo tendrá en cuenta. Pueden hacer lo que deseen desde este momento. Por el contrario, a los SPJs les dirá que le acompañen.

Los Asuras no estarán satisfechos en absoluto. Han dado muerte al Trisul, y Shiva no ha aparecido. Sólo queda una cosa que verdaderamente importa al Dios...

ESCENAS EXTRA

El DJ puede intercalar algunas escenas que rebajen un poco el ritmo frenético de acontecimientos que tiene el módulo (aunque no la acción). Los miembros del Abhaya-Mudra estarán a su cargo, así que los SPJs deben contar con ello cuando planifiquen sus acciones.

Persecución de Chhaya

Antes de que abandonen la montaña Trisul, puede que alguno de los SPJs (tirada de PER) encuentre un rastro perdido. Es posible que detecten la huida de Chhaya, y se produzca una escena de persecución (relajada o trepidante, a tu gusto, aunque procura no saturar el ritmo). Chhaya finalmente debe escapar, aunque puede que algunos SPJs la sigan hasta la casa de Ray y descubran que los Servidores de Unidad han llegado. Los poderes de Chhaya juegan bazas importantes durante su huida.

Limpieza de guardias del Templo de Oro

Visvajit ordenará a los SPJs que consigan hacer una entrada perfecta al Templo de Oro. Es cierto que Visvajit podría solucionarlo todo abriendo un Portal y llevándoles dentro, pero prefiere evitar rastros mágicos. De paso, comprobará si los SPJs son dignos de acompañarle en la ceremonia. Los jugadores tienen varios estilos por los que optar: la aniquilación de los vigilantes o la planificación del asalto del Templo. El DJ puede llevar esta escena como desee.

- ¿Cómo os encontráis, Rantar? ¿Dispuesto a encontraros con el poderoso Shiva?

- El ambiente está inquieto. Hay partículas subatómicas atravesándonos en una concentración mucho más alta que hará unas horas. La luz de una estrella lejana ha dejado de llegar ante mí durante unos breves instantes. Hay algo extraño.

- No veo por qué ha de ser así. Todo eso que me estáis diciendo no conduce a nada, salvo al asombro por mi parte de vuestra exquisita percepción. No os preocupéis. No hay daño alguno que pueda complicarnos.

- El universo quiere decirme algo...

- Recordad, Fuego Estelar. Nadie debe pasar al interior del recinto. Absolutamente nadie. Sois mi única pieza defensiva, así que manteneos firme.

EL TEMPLO DE ORO

Visvajit abrirá un Portal y llevará a los SPJs consigo al interior del Templo (si la escena de incursión en el Templo ha tenido lugar). Si quedaba alguien vivo, completará el trabajo, y creará cuatro altares de hueso donde colocará a cada uno de los miembros del Abhaya-Mudra. Los huesos se cerrarán sobre ellos, inmovilizándoles totalmente. Acto seguido, Visvajit liberará toda la EM que había almacenado en el asalto al Trisul. La EM envolverá todo el ambiente.

Una tirada de Idea (Difícil) revelará que Visvajit ha conseguido reunir *verdaderamente* los cinco elementos hindúes: cada uno de los miembros del Abhaya-Mudra representa uno de los mismos, y el último elemento queda simbolizado en la EM robada... que verdaderamente "envuelve todo".

Acto seguido, Visvajit comenzará a realizar cánticos, practicar extraños movimientos y pintar las paredes de símbolos incomprensibles. Es una fase previa del ritual, así que los SPJs pueden hacerle algunas preguntas, que responderá mientras no esté totalmente concentrado.

Algunos datos que pueden conseguir:

▶ Visvajit ha considerado óptimo profanar uno de los templos sagrados de Benarés para realizar este extraño ritual.

▶ Visvajit ha engañado a Fuego Estelar para que cubra el acceso al Templo. Le ha contado mentiras sobre el objetivo del ritual.

▶ El Hechicero también ha utilizado el ansia de venganza de los Asuras en su provecho. Necesitaba conseguir versiones retorcidas de los elementos: consagrará la muerte verdadera de los símbolos de los elementos vivos. La EM robada de la Realidad Periférica tiene un cariz negativo: ha sido conseguida con destrucción y sangre, y por ello tiene una carga adecuada para simbolizar una versión negativa del quinto elemento.

Si los SPJs se preguntan por qué les está contando esto, deberían pensar que es porque se han mostrado útiles, se encuentran ayudándole a realizar el ritual, y porque a todo Hechicero vanidoso le gusta alardear de su saber y capacidad de manipulación.

Una vez acabados los preparativos, el hechicero no responderá a ninguna pregunta más. Visvajit formará una daga de hueso de la nada, y comenzará a asesinar a los cuatro miembros del Abhaya-Mudra. Con cada muerte, podrán oírse millares de rugidos y grotescas carcajadas. Los SPJs tendrán la sensación de que algo grande está teniendo lugar. La EM crecerá en intensidad, comenzarán a aparecer visiones espectrales, y el ambiente se enrarecerá.

Antes de que la situación pase a mayores, el hechicero perderá la concentración. Empezará a gritar insultos y quejas, a veces en lenguajes incomprensibles para los SPJs. En los exteriores del Templo, los Asuras, impacientes por la comparecencia de Shiva, se dedican a extender la destrucción por el lugar. Fruto de esto, los Servidores de Unidad han localizado el foco del ritual, y se avecina una gran batalla. Además, Fuego Estelar está atacando a los Demonios. Es el momento de que los SPJs se aseguren que nadie entra en el Templo. Visvajit sabe que la situación se ha descontrolado, y debe darse prisa.

A continuación debe ir la escena de LUCHA EN LAS ORILLAS DEL GANGES (COSMOS ALFA). Las siguientes fichas pueden valer como contrincantes de los Seres Corruptos:

Servidores

Fuerza:	155
Constitución:	167
Agilidad:	095
Inteligencia:	086
Percepción:	098
Apariencia:	085
Voluntad:	079

Poderes	**Valor**	**Rango**
Purificación	56%	Medio
Emisión Ener.Cósmica	50%	Elevado

Cuando el DJ estime que el combate ha sido suficiente, podrá contar lo que ocurre en la siguiente sección...

ÚLTIMA ESCENA

Una risotada se eleva por encima del ruido de la lucha. Todos los presentes se sorprenden al observar cómo el Templo de Oro aparece envuelto por unas llamaradas de color rojizo. La figura encapuchada de Visvajit sigue riéndose, de pie en lo más alto del templo.

—¡Sucio traidor! ¡No he sido más que un ingenuo en tus manos!

—No, Rantar. Habéis sido más que eso. Me habéis proporcionado los instantes que necesitaba para que todo funcionase a la perfección. Sólo podía confiar en el poder de un Dios para contrarrestar a los peligrosos siervos de Unidad. Pero seguro que ninguno habéis comprendido aún.

La tensión paraliza a todos y cada uno de los combatientes, en espera de que el hechicero aclare la situación.

—La Tierra no ha estado a salvo de nosotros durante todos estos años. Un poderoso acólito de Entropía... ummm... creo que acabó pasándose por un tal Bradley... estuvo durante varios años realizando acopio de almas torturadas. La sangre vertida por todas esas criaturas, así como su esencia, fueron recogidas en este tomo que ahora se encuentra en mis manos.

>>El objetivo de su tarea, que ahora voy a completar, acabó siendo truncado por mi eterno enemigo Maestro Arcano, quien tuvo la osadía de avisar a Equidad. Pero no todo su legado se perdió en el olvido. Mi Dueña me indicó dónde debía recoger el libro. Estaba preparado para acabar el ritual...

>>No obstante, mi entrometida esposa, se enteró de alguna forma de lo que yo pretendía, y, burlándose de mí y de su hija, consiguió robarme el libro. Se lo dio a un auténtico maestro en el arte de la Magia, Bimal Ghatak, quien dispuso un sello mágico para evitar que nadie abriese jamás el tomo de la sangre...

>>Creyó que la paradoja que inscribió como sello en el tomo, "conseguir los cinco elementos vivos", nunca jamás sería resuelta...

>>Se equivocó, como todos vosotros os habéis equivocado. Hoy acabaré el ritual, aun no siendo tan poderoso como Bradley. Para asegurarme, recurrí a grandes ayudas: Demonios cegados por su propio afán que desconocían la voluntad de su dueña; un portentoso ser extraterrestre incapaz de vislumbrar el auténtico alcance del asunto; la propia hija de Satyajit Ray ...

Una femenina voz de protesta rompe el discurso del mago.

—¡Qué quieres decir!

—¿En serio siempre has creído que tus capacidades te salvaron de que los Asuras acabasen contigo hace dos años? Lo que ocurre es que desconocíamos el lugar del enclave mágico del Trisul. Sus potentes guardas mágicas impedían toda búsqueda.

La cara de Chhaya está llena de una mezcla desproporcionada de horror y sorpresa.

—Te necesitábamos. Ordené a los Asuras la muerte de tus compañeros. Me aseguré de tu lealtad. Gracias a ti supe que el tomo se escondía en el Parameshvara. Sin embargo, no podía utilizar mi poder sobre ti en el Parameshvara, así que tuve que localizar el enclave mágico del Trisul. Tú lo desconocías, pues nunca jamás habías llegado allí por los medios usuales. Ghatak intuía algo en ti... Ciertamente tenía razón. Pero conseguí la localización de tu casa, y encontramos a tu padre. El resto es fácilmente adivinable.

Chhaya comienza a llorar, al borde de un ataque de desesperación.

Visvajit se quita la capucha, aunque un rostro borroso permanece imperceptible.

—Y ahora, ante todos, se va a completar lo que Bradley vino

a hacer y no pudo. Por obra mía. Obra de...

Los rasgos faciales se distribuyen y hacen nítidos.

—¡K'sser!

Y, elevándose en el aire, dice una última frase en un idioma mágico, conjurando poderosas fuerzas Entrópicas. El cielo se abre para formar un vórtice en lo más alto, que absorbe toda la Energía Mágica almacenada en el Templo de Oro, y que se lleva las almas condenadas de los sacrificados.

Los Servidores de Unidad y Fuego Estelar se alzan para tratar de parar la debacle. Es tarde.

Muerte. Muerte provocada, condensada, destilada. Muerte de miles y miles de víctimas, grabada en las páginas de un libro. Invocada con palabras arcanas. Materializada ritualmente. No una Falsa Muerte, sino verdadera. Un ritual poderoso, convocado en sangre, lavado en lágrimas. Una fuerza impresionante que atrae a la dimensión de Nigalión, cual hombre sediento de agua se abalanza al lago de un oasis.

—¡¡¡¡¿Comprendéis?!!!!

K'sser, disfrazado bajo el nombre ficticio de Visvajit, ha conseguido debilitar el Sello entre la Esfera de la Tierra y Nigalión. Y mientras su estela se difumina, antes de que Fuego Estelar y los Servidores de Unidad sean capaces de atraparle, aún tiene tiempo de pronunciar unas últimas palabras:

—Chhaya, muestra tu verdadera forma, la que me ha proporcionado tantos secretos.

Y, usando el poder del tomo, K'sser realiza su última invocación al tiempo que desaparece.

¿CONCLUSIONES?

▶ Chhaya se verá transformada en un horrendo Demonio. Había sido Poseída durante la destrucción del primer Abhaya-Mudra al que perteneció. ¿Abandonará Chhaya la ciudad para extender la Entropía bajo su nueva forma o conseguirán los Servidores reducirla en Benarés? ¿Cómo expulsarán al Demonio que la posee? ¿Intentarán los Seres Corruptos ponerla bajo su custodia y utilizarla?

▶ Ahora que los Demonios lo tienen más fácil para acceder a la Tierra, los Servidores de Unidad registrarán un tremendo aumento del desequilibrio de la Balanza. ¿Cuántos Demonios accederán? ¿Serán lo bastante rápidos para ir frenándolos a todos? ¿Se harán los Seres Corruptos baluartes de una nueva era de destrucción?

▶ La aparición de horrendas criaturas asaltando Benarés... ¿Qué supondrá para las organizaciones de metahumanos? ¿Qué investigaciones por parte de todo tipo de agencias se llevarán a cabo para esclarecer lo ocurrido en la ciudad?

▶ El Trisul: ¿habrá supervivientes? ¿Se rebelarán contra Shiva, el Destructor, que no apareció cuando su ciudad sagrada fue pervertida? ¿Se lanzarán a la búsqueda de algunos de los SPJs, en busca de ayuda o venganza? ¿Recompondrán el grupo Abhaya-Mudra?

▶ Los Asuras, ansiosos aún de venganza: ¿Serán cazados por los Servidores, o conseguirán enfrentarse a Shiva en otra ocasión, tratando de destruir al poderoso Dios? ¿Se sentirán usados por K'sser y buscarán venganza? ¿Contratará K'sser a los Seres Corruptos para que cacen a los Asuras y evitarse problemas?

▶ ¿Dónde se encuentra la madre de Jewel (hija de K'sser)?

▶ Fuego Estelar abandonará el lugar acto seguido, defraudado de sí mismo, y sin establecer mucho más contacto con los Servidores o los Seres Corruptos. Tiene que meditar sobre lo que está ocurriendo, y tratar de encontrar una relación entre el triunfo de K'sser y la inminente llegada de Nekrón...

EPÍLOGOS

I

Un revuelo llamó su atención por entre el polvo y la caliza.

Allá a lo lejos los obreros se arremolinaban inquietos como abejas vestidas de cera blanca. Tal era la impresión que daban con sus ropas claras, aunque llenas de polvo.

Stephenson miró tras el cristal tintado que le hacía sentirse como una ostra rodeada por una carcasa de acero y plástico.

El nuevo capataz había llegado hace casi tres días. Un hombre pequeño, enjuto y desaliñado, muy distinto del que antes ocupaba su puesto. El tipo en cuestión tenía las cejas juntas y recordaba a una rata de agua. Nada más verle, el Mancillador comprendió que era perfecto. Haría cualquier cosa por dinero y no preguntaría absolutamente nada: servil, corrupto y sin escrúpulos.

-Lo hemos encontrado, señor. Los buzos lo han traído a la superficie –dijo el hombre que parecía una rata a voces contra el cristal.

Stephenson abrió la puerta del coche blindado y el calor se zambulló en sus poros. De inmediato empezó a sudar. Abrió su paraguas y la sombra le reconfortó ligeramente. Al menos la nefasta luz solar ya no serpenteaba entre sus cabellos negros.

El hombre-roedor se abrió camino a empujones entre los obreros. El olor a sudor rancio se mezclaba con el aroma a arena y calor. Stephenson se sentó tentado de obligar con el poder de su mente a que los hombres que se arremolinaban nerviosos en derredor se tragaran la lengua. Pero no lo hizo. Hubiera sido llamar demasiado la atención.

Claro que tampoco era una idea a desestimar. Demasiada gente había visto más de lo que sus vidas merecían.

En el centro del corro que el capataz tuvo que abrir a golpes, se encontraba una enorme masa de barro, informe y asquerosa. Stephenson comprobó cómo la codicia y la avidez empapaban la mirada de su hombre, que se lanzó sin más contra el amasijo de porquería y empezó a revolverlo. La peste a barro podrido apenas era soportable.

-¡Dios, está aquí! ¡Realmente existe! –dijo aturdido el capataz, en una especie de trance.

Un brilló metálico se dejaba entrever entre la inmundicia.

-El Gladius Inforum... –murmuró el hombre– ¡Esto es un tesoro incalculable!

-Se equivoca, amigo –corrigió el Mancillador.

Stephenson dirigió una mirada al agua intranquila. La criatura que allí medraba seguía hambrienta...

-Esto... va a ser Historia.

Y sin saber por qué, los obreros temblaron de miedo al ver al dignatario sonreír...

II

Una titánica boca negra, una especie de agujero negro, atraía hacia sí los reductos de materia que una vez formaron una galaxia. El diabólico pozo del espacio parecía hacerse más y más grande con cada porción de materia que conseguía atrapar. Nada escapaba de su atracción, excepto un asteroide de tamaño mediano, en el que se alzaba, desafiante, la corpulenta figura de Avatar. Poderosos flujos mágicos evitaban que la roca se precipitase hacia el vacío del agujero negro. Avatar parecía contemplarlo con respeto.

Al lado del monstruoso ser, tres figuras rompieron el equilibrio del duelo entre Avatar y el vacío infinito. Seis brazos saludaron al unísono, y una voz rompió el silencio del lugar.

"He vuelto, Avatar. Sin demoras, como pediste."

Shiva aún se debatía entre las cadenas de su obligación y la traición hacia sus seguidores y su ciudad. Había sentido sus llamadas; había recordado a los vengativos Asuras, y un intenso fuego se había encendido en su interior. Pero nunca habría podido enmendar su falta si se hubiese desviado de su camino.

Ante la falta de respuesta, Shiva volvió a aventurarse:

"¿Por qué nos has citado aquí? He viajado por cientos de mundos, y la gran mayoría de ellos parecen mucho más seguros que..."

"Es mi voluntad que mi lugar de nacimiento contemple mis triunfos. Al contrario que tú, sé cuidar de lo que es mío sin descuidar mis tareas."

Shiva hizo enormes esfuerzos para tragarse su orgullo, pero se juró a sí mismo que jamás olvidaría esta ofensa. El ardor de su fiereza poco a poco dejó paso a la incertidumbre: ¿un nacimiento en el seno de la misma efigie de la destrucción? Pero rápidamente abandonó sus dudas. Estaba aquí por algo mucho más importante que todo lo que había hecho antes. Pronto, los acontecimientos se precipitarían violentamente para formar una espiral de barbarie y destrucción, sobre la que él cabalgaría, como antaño. Y debía cierto respeto al mensajero de la devastación mientras la espiral no comenzase a girar.

"De acuerdo, Avatar. No hagas esperar más a los convocados."

Avatar se giró sobre sí mismo, mientras una luz crepitó con la fuerza de cien soles en el interior del agujero negro. Llevando su mirada detrás del dios hindú, divisó a los llamados a su presencia.

"Os saludo, Seth, Señor del Desierto, Soberano del Mal, traidor al de tu sangre, más aquí os encontráis por una promesa mayor que los lazos de la familia; Quetzalcoatl, la Serpiente Emplumada, Pastor de los Tuyos y Hacedor de sus vidas y destinos, pero también marcado por el mismo sino."

Los dos Dioses aceptaron, confusos, lo que no acertaban a calificar como un saludo o una burla.

"Conocéis vuestro destino, pero es mi deber preguntároslo de nuevo. ¿Preparados para recibir la prueba de vuestra voluntad de nuevo?"

Ambos asintieron con la cabeza. Shiva no pudo evitar el recuerdo paralelo de su propia aceptación.

"Sea."

Y dicho esto, el monstruoso Avatar entregó una runa a cada uno, símbolos secretos de cada uno de los Dioses, y el lugar se iluminó embargado por el resplandor final que emitieron las runas.

"¿Y a qué estás esperando?"
"Deja lo que estés haciendo y corre a inscribirte en la lista de correo de SuperHéroes Inc.: Euroman Responde (http://es.groups.yahoo.com/group/Euromanresponde/). Y después no olvides visitar la Página Oficial del mejor juego del año 2001*: Sangre de Héroes (http://www.quepunto.net/shinc/)"

*Premio de Hobbyland 2001

Rol-Aquelarre	Ref.	ISBN	Fecha	Precio
Básicos				
Aquelarre - La Tentación	AQR002	84-95649-02-0	05-2001	18
Aquelarre - Edición Lujo	AQR003	84-95649-02-0	05-2001	40
Mitos y Leyendas - Módulos				
Fraternitas de la Vera Lucis	AQS001	84-95949-01-6	02-2002	16
Ad Intra Mare	AQS011	84-95949-56-3	01-2003	14,95
Aker Codex - Suplementos Regionales				
Jentilen Lurra (Euskadi)	AQS007	84-95949-37-7	10-2002	17,5
Fogar de Breogan (Galicia)	AQS009	84-95949-52-0	12-2002	17,5
Asturias Medievalia (Asturias)	AQS011	84-95949-62-8	03-2003	?
Cantabrum Terra (Cantabria)	AQS016	84-95949-63-6	07-2003	?
Al-Andalus (Andalucia)	AQS004	84-95949-13-x	05-2002	17,5
Sefarad (Varios territorios)	AQS008	84-95949-51-2	01-2003	16,45
Grandes Ciudades				
Scripta Barchione (Barcelona)	AQS019	84-95949-64-4	07-2003	?
Medina Garnatha (Granada)	AQS005	84-95949-14-8	06-2002	16,5
Ars - Profesiones				
Ars Medica	AQS007	84-95949-21-0	09-2002	20
Ars Carmina	AQS012	84-95949-60-1	02-2003	?
Ars Magna	AQS014	84-95949-65-2	03-2003	?
Ars Theologica	AQS015	84-95949-66-0	05-2003	?
Especiales				
El Tribunal de la Santa Inquisición	AQS002	84-95949-00-8	01-2002	17
La Danza Macabra	AQS003	84-95949-11-3	02-2002	18
Grimorio de Magia	AQS100	84-95949-38-5	10-2002	20
Apócrifo	AQS101	84-95949-57-1	01-2003	19,95

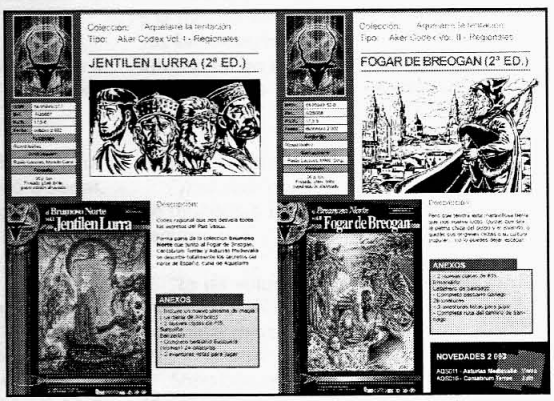
Rol-Otros	Ref.	ISBN	Fecha	Precio
Superhéroes Inc				
Superhéroes Inc. 2ª Edición	SHI001	84-95949-02-4	09-2002	18
Cosmo Agenda: Alfa	SHI201	84-95949-06-7	02-2002	16
Cosmo Agenda: Omega	SHI202	84-95949-36-9	02-2003	17
Armaggedon	SHI203	84-95949-XX-x	05-2003	?
Universo Vol.I	SHI301	84-95649-20-2	06-2002	15
Origenes: Dioses	SHI401	84-95649-35-0	07-2002	18
Bajos Fondos (Orig. Justicieros)	SHI402	84-95649-XX-x	03-2003	?
El Señor de los Pardillos				
El Señor de los Pardillos	FZZ001	84-95949-15-6	04-2002	12
El Señor de los Pardillos (limitada)	FZZ002	84-95949-15-6	04-2002	12
Semper Fidelis				
Dark Echelons	DKE001	84-95949-61-x	02-2003	23,5
Semper Fidelis (Reglamento Fig.)	SPF001	84-95949-03-2	03-2002	14
Lucha y Conquista (Aventuras)	SPF101	84-95949-34-2	07-2002	12
Aventuras y Escenarios II	SPF102	84-95649-XX-x	06-2003	?
Bribones!!!				
Bribones!!! El juego	BRI001	84-95949-16-4	04-2002	22
La Maldición de la Gallina	BRI002	84-95949-17-2	05-2002	16
Básico Formato 150x210 mm				
Mili KK	MKK001	84-95949-39-3	11-2002	8
Pitecanthropuz	URI001	84-95949-54-7	12-2002	8

El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha (Capa y Espada)				
Don Quijote (Capa y Espada)	CYE001	84-95949-XX-x	04-2003	?
Villa y Corte	CYE100	84-95949-XX-x	04-2003	?
Visitas de la Inquisición	CYE002	84-95949-XX-x	05-2003	?
Caballeros de Olenia				
Caballeros de Olenia	CDO001	84-95949-68-7	02-2003	19,95
Señores del Aire	CDO002	84-95949-XX-x	06-2003	?
Otros básicos				
Dioses y demonios	DYD001	84-95949-XX-x	05-2003	?
Ichar	ICH001	84-95949-XX-x	03-2003	?
Centurión (Provisional)	?	84-95949-XX-x	04-2003	19,95
Genhis Khan (Provisional)	?	84-95949-XX-x	05-2003	19,95
Egipto (Provisional)	?	84-95949-XX-x	07-2003	19,95

Novela	Ref.	ISBN	Fecha	Precio
Rolatos				
001- El Conquistador	ROL001	84-95949-40-7	08-2002	5
002- El Despertar de Tsang -Tseng	ROL002	84-95949-42-3	03-2003	5
003- Euromen: Genesis	ROL003	84-95949-43-1	08-2002	5
004- Amadeo	ROL004	84-95949-45-8	09-2002	5
005- El Sacamantecas	ROL005	84-95949-46-6	09-2002	5
006- El Juicio de Dios	ROL006	84-95949-47-4	10-2002	5
007- Lobos de Castrove	ROL007	84-95949-48-2	10-2002	5
008- Amanda Trémula	ROL008	84-95949-49-0	11-2002	5
009- ADD	ROL009	84-95949-50-4	11-2002	5
010- ARENA, CENIZA... Y SANGRE	ROI010	84-95949-55-5	12-2002	5
Pulp				
Pulp I - Una noche de amor con...	PUL001	84-95949-10-5	02-2002	6,95
Pulp II - Enrolándose en el Belial	PUL002	84-95949-08-3	02-2002	7,5
Pulp III - Reanimator	PUL003	84-95949-07-5	02-2002	7,95
Otros				
Clavos Rojos	CRM001	84-95949-09-1	02-2002	9,95
Dentro del Obelisco	SPF201	84-95949-23-7	08-2002	5,95
Ichar	ICH101	84-95949-59-8	02-2003	15,95

COMIC	Ref.	ISBN	Fecha	Precio
Fuzztoons				
El Señor de los Pardillos	FZZ001	84-95949-XX-x	04-2002	1,95
Merluzada en Mordheim	FZZ003	84-95949-04-0	01-2002	1,95
Chokoklingons	FZZ002	84-95949-XX-x	10-2001	1,95
Especial Patrick	FZZ201	84-95649-18-0	05-2002	8
Miguel Ángel Cáceres				
Bram el Yacoi	CO1001	84-95949-22-9	08-2002	12
Simeón Órdago	CO1002	84-95949-53-9	12-2002	5
Especiales Líder				
Especial Líder: MAN	EPL001	84-95949-44-x	10-2002	20
Especial Líder: MONTEYS	EPL002	84-95949-XX-x	02-2003	20
Otros				
El baile del Vampiro	SUL001	84-95949-05-9	02-2002	9,95
Monique y Denisse	SUL002	84-95949-12-1	03-2002	7,95

PROYECTOS EDITORIALES
CROM
www.quepunto.net



tienes disponible un catálogo a todo color con toda la información

Figuras	Ref.	Fecha	Precio
Medallones y talismanes Míticos			
Medallones (Plata)	CDLM01-CDLM18	09-2001	4,75
Talismanes (Resina)	CDLT01-CDLT18	09-2001	4,75
Figuras de Aquelarre			
Macho Cabrío	CDL003	03-2000	5,95
Cabritos D4	CDL008	03-2000	2,7
Cabritos D6	CDL009	03-2000	2,7
Cabritos D8	CDL010	03-2000	2,7
Cabritos D10	CDL011	03-2000	2,7
Cabritos D12	CDL012	03-2000	2,7
Cabritos D20	CDL013	03-2000	2,7
Cabrito Posados 2d10	CDL014	05-2000	5,95
Clásicos			
Enano	CDL018	2003	?
Elfo	CDL019	2003	?
Halfling	CDL020	2003	?
Gnomo	CDL021	2003	?
Pecados Capitales			
Gula	CDL022	2003	?
Avaricia	CDL023	2003	?
Pereza	CDL024	2003	?
Envidia	CDL025	2003	?
Ira	CDL026	2003	?
Soberbia	CDL027	2003	?
Lujuria	CDL028	2003	?
Acurrucados			
Troll Sabio	CDL029	2003	?
Ogro Cagón	CDL030	2003	?
Orco Loco	CDL031	2003	?
Goblin Tahur	CDL032	2003	?
Otros			
Nyarlathothep	CDL001	06-2001	18
Cthulhu	CDL007	06-2001	18
Gorka	CDL002	03-2000	18
Elfa Líder	CDL017	2003	18

Merchandasing	Precio
Camisetas	
Camiseta Aquelarre 2 colores/2 caras	14
Gorras	
Gorra Aquelarre	6
Gorra Líder	6
Gorra Superhéroes Inc.	6
Pósters	
Póster Aquelarre 50x70	3
Póster Superhéroes Inc. 50x70	3

Las fechas de sálida pueden sufrir ligeras modificaciones.
Los precios, referencias, ISBN son válidos salvo error tipográfico.

Líder-Arena	Ref.	Fecha	Precio
Líder Especial módulos 15 aniversario	LDS001	02-2001	4
Líder-Arena #1	LYA001	10-2002	2,5
Siguientes números	LYA0XX	xx-2003	2,5

COSMO - OMEGA

Por Pablo Palmier y Samuel Ramírez

COSMOS OMEGA cierra el ciclo de suplementos de **Super-Héroes Inc.** dedicados a las Entidades Cósmicas y el campo de batalla donde libran la Guerra Cósmica. Completa la teoría Multiversal de las Esferas con las nociones sobre Realidades Periféricas y Universos Rasgados; emplaza tus aventuras en el mundo condenado de la Caosfera; sumérgete en la infamia encarnada por los tenebrosos ejércitos de Entropía y descubre a los Hijos de Demencia, los Demonios; aprecia el sabor de la discordia y la lucha sin sentido ayudando a Némesis a erigirse como la otra gran fuerza del Multiverso.

Además, se incluye un capítulo que recoge consejos para dirigir partidas con la ambientación presentada en **COSMOS ALFA** y **COSMOS OMEGA**, un nuevo módulo para Némesis, y la continuación de la aventura *Sombras en la Ciudad de la Luz*.

Recoge el testigo y adéntrate en el lado más perverso de la Guerra Cósmica.

Entra en **COSMOS OMEGA**.

SAGA DE AVATAR
SUPERHÉROES
Quepuntoes
ISBN 84-95949-36-9
9788495949363
www.quepunto.net