



plicada por Pi? ¡Por Júpiter!). En este campo se incluyen dimensiones, pesos, orientaciones, y en general magnitudes físicas susceptibles de medida; por este motivo los agentes de la Sociedad acostumbran a llevar consigo para esta labor útiles como cintas métricas, brújulas, pequeñas balanzas, etc.

Nota del autor: estas tareas pueden ser tediosas y lentas, pero contribuyen a la base de conocimiento que posee la Sociedad. Si los personajes se encallan en esta parte, y quieres acelerar el proceso y volver a la parte jugosa de la aventura, pide a tus jugadores una tirada apropiada (usualmente de Conocimiento Imaginario) de dificultad Normal para realizar la investigación base y haz pasar el tiempo de juego entre media hora y una hora según el tamaño del área a investigar y la facilidad para hacerlo.

• **Muestras:** el disponer de muestras de material imaginario (o mundano en presencia de lo imaginario el suficiente tiempo), ayuda en muchas ocasiones al igual que las mediciones físicas normales. Si es posible y no aparenta ser peligroso, los agentes deberían tomar muestras de materiales encontrados en las zonas de investigación para ayudar a su trabajo. Ejemplos clásicos serían muestras de tierra, pedacitos de piedra de los muros, pelo o pelaje de una criatura encontrada en el bosque, o setas de un claro faérico. Con un laboratorio adecuado, se puede utilizar Alquimia Imaginaria para adquirir información adicional sobre la misión.

• **“Interrogatorios imaginarios”:** a veces se puede dialogar o negociar con las criaturas imaginarias. Este caso es totalmente diferente al trato con mortales, en primer lugar porque no hay que aparentar (en general) una tapadera frente a ellos, y en segundo lugar porque los imaginarios suelen detectar rápidamente la permeabilidad de los agentes de la Sociedad al mundo de la fantasía (es decir, que al contrario que la gente normal ellos quieren creer). No hay que desdeñar la posibilidad de que un imaginario nos revele sus motivaciones o nos explique lo que sucede en un lugar determinado. No obstante, hay varias complicaciones posibles; la primera de ellas es que la información no nos valga de nada, ya sea porque es totalmente mentira o porque su punto de vista sea incomprensible hasta para los investigadores; la segunda es que no seamos capaces de adquirir esa información por no ser capaces de entenderla; por ejemplo, un monstruo que no nos habla pero que nos amenaza para hacernos huir nos puede estar queriendo decir “Huid de aquí y no os acerquéis a mi territorio”.

Otras veces es la misma forma física del imaginario lo que nos da información; por ejemplo, un unicornio con una mancha negra en la base de su cuerno puede revelarnos alguna debilidad importante localizada allí. Intentar entender estas motivaciones o detalles puede ser incluso más útil (aunque complicado) que todo lo que podamos averiguar por nuestra cuenta.

Etiqueta del duelo

Aunque es frecuente que las primeras experiencias de los agentes de la Sociedad frente a seres imaginarios tuvieran lugar antes de su reclutamiento por ésta, en muchas ocasiones las misiones de campo suponen el bautismo de fuego en este tema. Es por eso que también es interesante una guía básica acerca de qué hacer en el caso más general.

• **Rastreo inicial:** los investigadores han hallado rastros o pistas de actividad imaginaria. La primera tarea es, a partir de esa información, tratar de determinar qué tipo de criatura es, para evaluar su grado de peligrosidad y sus motivaciones generales. Hay que tener en cuenta que esta información es en su mayor parte general, cada imaginario, como los mortales ordinarios, es un mundo.

• **Primer contacto:** parecido al anterior pero con un contacto cercano. Intentar averiguar lo máximo de la criatura antes de dar un siguiente paso.

- **Encuentro con criatura amenazadora:** si los agentes se encuentran con una criatura de apariencia peligrosa con la que aparentemente no pueden interactuar, la Sociedad recomienda una retirada estratégica sin bajar la guardia, pero intentando limitar la posibilidad de que dicha criatura interprete las acciones de los agentes como hostiles. Al mismo tiempo es interesante intentar identificar a la criatura, el territorio de la misma, y cualquier otra información útil.
- **Encuentro con criatura hostil:** antes que pelear la Sociedad recomienda la huida expeditiva, si es posible. Si la criatura ha atacado ya y alguien queda atrás, ya sea un aliado o un espectador inocente, la Sociedad prefiere que se intente el rescate excepto en el caso de que aquella criatura sea considerablemente más poderosa que el resto de agentes. En todo caso, si hay que luchar la Sociedad prefiere utilizar fuerza no letal o en el peor de los casos herir, pero no matar, si es posible.
- **Encuentro con criatura amistosa o neutral:** en el caso de que el imaginario o imaginarios encontrados sean amistosos y se pueda razonar con ellos, la Sociedad aconseja dirigirse a ellos con la deferencia y respeto que su labor como agentes presupone. Dependiendo de la misión, y de la propensión del imaginario al diálogo, se podrá debatir con aquel acerca de información importante a esos efectos o sobre información imaginaria más general. Hay que tener en cuenta que los imaginarios, más aún que los mortales, dan un valor muy elevado a su propia intimidad, así que preguntar de más puede ser peligroso.

No hay que olvidar que los imaginarios, al igual que las personas normales, pueden mentirnos o suministrarnos la información que más les convenga a ellos; por eso hay que poner en tela de juicio lo que se averigüe a través de ellos. En otros casos, dada su naturaleza inhumana, puede que la información que ofrezcan sea totalmente inútil hasta que los agentes sean capaces de entender su punto de vista.

