

EL ACADÉMICO

El académico estudia el mundo desde su escritorio. Todo está interconectado mediante reglas lógicas de causalidad, pero él sospecha que hay algo que no cuadra. Las piezas se niegan a encajar en los seguros y predecibles patrones de los modelos científicos comunes. Lo que es peor, unas fuerzas sombrías silencian los campos de investigación nuevos y alternativos. Quienes cuestionan el establishment científico y su cosmovisión racional se arriesgan a caer en desgracia y a ver destruida su investigación, su reputación y su fuente de ingresos. ¿Se atreverá el Académico a buscar la verdad?

Ocupación

Elige la ocupación de tu Académico de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Profesor de universidad, estudiante universitario, doctorando, maestro, funcionario público, orientador, político, escritor, presentador de programa de televisión, aristócrata, investigador, psicólogo, arqueólogo, diletante, anticuario.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Conocimiento prohibido

Has descubierto alguna horrible verdad que pone en entredicho la mera naturaleza de la realidad. Quizá se trate de una forma de viajar entre dimensiones, de la revelación del verdadero rostro demoníaco del alcalde, de pruebas de que la historia se ha reescrito o de que el mundo tal y como lo conoces en realidad es un engaño. Ahora, los guardianes de la Ilusión van sobre tus pasos y solo es cuestión de tiempo que te encuentren.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Revelarle la Verdad al mundo.
- ◆ Conseguir poder o conocimiento.
- ◆ Explorar la verdad prohibida.
- ◆ Luchar contra el enemigo.
- ◆ Escapar de tus perseguidores.

De vuelta del Otro Lado

Viviste un suceso en el que la Ilusión se rompió por completo y fuiste el único que regresó. Puede que el edificio en el que vivías se haya deslizado a otra dimensión y su existencia haya quedado borrada de la faz de la tierra. Puede que un aeroplano haya desaparecido y te hayan encontrado veinte años después sin recuerdos y sin haber envejecido ni un día. Puede que una compañía de soldados en Afganistán se haya adentrado literalmente en el infierno y solo tú hayas vuelto, cubierto de sangre de tus camaradas. En tu fuero interno sientes que no deberías haber sobrevivido y que hay algo que viene a por ti para restaurar el equilibrio y el orden.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir la verdad sobre el suceso.
- ◆ Mostrar ante el mundo lo que te sucedió.
- ◆ Eludir tu destino.
- ◆ Regresar a la escena del suceso.
- ◆ Encontrar a parientes o amigos perdidos.

Desaparición extraña

Alguien cercano a ti desapareció tras acercarse demasiado a la verdad mientras investigaba algo. No tienes ni idea de lo que ocurrió, pero hace poco alguien te envió cierta información críptica, urgiéndote a terminar lo que empezó tu colega. Desde que tu socio desapareció te has convertido en la víctima de unos perseguidores desconocidos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir qué le ocurrió a la persona desaparecida.
- ◆ Acabar la investigación que empezó esa persona.
- ◆ Escapar de tus perseguidores.
- ◆ Llevar a los culpables ante la justicia.
- ◆ Hacer pública la verdad.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la Ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Guardián

Has sido elegido para proteger un objeto, lugar o persona importante. Puede que este deber sagrado lo hayas heredado, que se te haya asignado personalmente o que se te haya concedido a petición tuya. Puede que lo que proteges esté destinado a desempeñar alguna tarea importante en el futuro o puede que lo estés salvaguardando para evitar que caiga en malas manos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Mantener a salvo lo que estás guardando.
- ◆ Averiguar más sobre los guardianes anteriores y lo que estás protegiendo.
- ◆ Transmitirle la custodia a alguien digno.
- ◆ Cumplir tu propósito.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Fobia

Le tienes un miedo incontrolable a algo. Elige el estímulo que te asusta. *Siempre que te encuentres cara a cara con el objeto de tu fobia, debes **mantener la calma**.*

• Obsesión

Has descubierto una conspiración o un fenómeno sobrenatural y no puedes evitar intentar llegar al fondo del asunto. *En la primera sesión y siempre que te encuentres con algo relacionado con tu obsesión, tira +0:*

(15+) Superas tu obsesión, por el momento.

(10–14) Tu obsesión influye en tu comportamiento. El director obtiene 1 punto.

(–9) Tu obsesión te controla por completo. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para dejar que tu obsesión invada tu vida diaria. Puede que te veas obligado a elegir entre dedicarte a tu obsesión o perder **Estabilidad**. Quizá te olvides de realizar tareas rutinarias o importantes, faltes a reuniones o desatiendas tus relaciones interpersonales para centrarte solamente en tu obsesión. Esta puede influir incluso en tus sueños, haciéndote tener visiones y revelaciones. A su vez, puede que el objeto de tu obsesión también se fije en ti e intente detener tus investigaciones.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10–14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(–9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. *En cualquier escena, cuando duermas, tira +0:*

(15+) Duermes tranquilamente.

(10–14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche (*–1 a todas las tiradas hasta que duermas*), algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma (**mantener la calma**) al despertar.

(–9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

• Racionalista

Te niegas a creer en nada que la ciencia moderna no haya ratificado, aunque esté delante de tus narices. *Siempre que veas más allá de la Ilusión y siempre que la Ilusión se rompa*, el director puede elegir una opción además de los efectos normales del movimiento:

- ◆ Tu presencia alimenta la Ilusión y la hace más poderosa e impenetrable.
- ◆ Tu desconcertada psique empieza a crear reflejos de lugares y personas familiares en la Ilusión.
- ◆ Atraes entes extradimensionales.
- ◆ Niegas conscientemente lo que ves, aun en detrimento tuyo.

• Recuerdos reprimidos

Has reprimido un suceso especialmente desagradable de tu pasado, pero su recuerdo resurge de vez en cuando. Podría tratarse de un crimen o de algo horrible que has hecho, has sufrido o has presenciado. El director decide la naturaleza de tu recuerdo reprimido, normalmente basándose en tus secretos inconfesables. *En situaciones asociadas con tus recuerdos reprimidos, tira +0* para determinar si los recuerdos resurgen:

(15+) Continúas reprimiendo tus recuerdos.

(10–14) Tus recuerdos resurgen parcialmente, tomando la forma de *flashbacks* o alucinaciones. Debes **mantener la calma**.

(–9) Tus recuerdos reprimidos te arrollan y te pierdes por completo en ellos. El director hace un movimiento duro y reduces tu **Estabilidad** en **–2**.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Autoridad

Eres una autoridad académica en tu campo y tu nombre suele aparecer en los periódicos, programas de debate y revistas científicas. *Al principio de cada sesión de juego, tira +Carisma:*

(15+) Durante esta sesión de juego, elige hasta tres opciones.

(10–14) Durante esta sesión de juego, elige hasta dos opciones.

(–9) Durante esta sesión de juego, puedes elegir una opción, pero también atraes atención indeseada como acosadores, adversarios profesionales, competidores o fuerzas hostiles. El director hace un movimiento por ellos en algún momento de la sesión.

Opciones:

- ♦ **Influyes** en alguien que conozca tu autoridad en tu campo académico como si hubieras sacado un **(15+)**.
- ♦ Obtienes acceso a los recursos de una universidad, tales como sus instalaciones, sus investigadores o sus archivos científicos.
- ♦ Haces una declaración sobre algo o alguien en los medios de comunicación.
- ♦ Obtienes acceso a personas o lugares bajo el pretexto de llevar a cabo tu investigación o tus estudios.

• Educación de élite

Has asistido a una de las instituciones de educación superior más prestigiosas del mundo y has hecho contactos con poder e influencia. *Siempre que les pidas un favor a tus contactos, tira +Carisma:*

(15+) Elige hasta tres opciones.

(10–14) Elige hasta dos opciones.

(–9) Elige una opción, pero estás en deuda con alguien. El cobro de la deuda se puede pedir en cualquier momento de la historia, a elección del director.

Opciones:

- ♦ Obtienes un favor de la administración de un país (por ejemplo: te libras de la cárcel, te saltas la inspección de aduana u obtienes ayuda de la policía).
- ♦ Consigues acceso a un lugar que no está abierto al público.
- ♦ Localizas o le sigues la pista a alguien perdido o escondido.
- ♦ Consigues un medio para escapar y un lugar seguro donde ocultarte.

• Red académica

Tienes contactos académicos en universidades de todo el mundo. *Cuando pueda ser útil conocer a alguien de una universidad, di el nombre de esa persona, su campo de estudio y cómo os conocisteis y tira +Carisma:*

(15+) Se trata de un amigo (**Relación +1**).

(10–14) Se trata de un conocido (**Relación +0**).

(–9) Os conocéis, pero hay una antigua enemistad entre vosotros (**Relación +0**).

• Coleccionista

Siempre que busques un objeto infrecuente o inusual, tira +Razón:

(15+) Sabes exactamente dónde se encuentra el objeto, cómo conseguirlo y cómo minimizar los peligros, obstáculos y costes.

(10–14) Tienes una idea aproximada de dónde se encuentra y de los peligros, obstáculos y costes que conlleva su adquisición.

(–9) Tienes una idea aproximada de dónde empezar a buscar, pero no de los peligros o costes que esto implica.

• Estudios ocultistas

Eres un estudioso de lo oculto. *Cuando entres en contacto con una disciplina, entre o fenómeno mágicos por primera vez, tira +Razón:*

(15+) Obtienes las dos opciones siguientes.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Tienes un recuerdo borroso de algo así, pero no puedes decir con seguridad si es verdadero o no. El director te explica qué es lo que recuerdas.

Opciones:

- ♦ Sabes algo sobre esto (pregúntale al director lo que sabes y obtendrás un *+1 a todas las tiradas* mientras actúes de acuerdo a las respuestas durante esta escena).
- ♦ Sabes dónde puedes encontrar más información sobre esto (pregúntale dónde al director).

• Experto

Eres experto en ciertos campos de conocimiento. *Siempre que investigues algo relacionado con uno de los campos que has elegido, puedes hacer una pregunta adicional, sea cual sea el resultado, y puedes preguntar lo que quieras.*

Elige dos áreas de conocimiento:

- ♦ Arqueología
- ♦ Economía
- ♦ Historia
- ♦ Literatura comparada
- ♦ Psicología
- ♦ Sociología
- ♦ Teología
- ♦ (Otro)

• Recopilar datos

Siempre que busques información sobre un tema en una biblioteca, en un archivo de investigación o en internet, tira +Razón. En respuesta a las preguntas que hagas, el director te dirá lo que descubres con tanto detalle como quepa esperar de la fuente que hayas utilizado:

(15+) Haz tres preguntas.

(10–14) Haz dos preguntas.

(–9) Haz una pregunta, pero también descubres algo inesperado. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Cuál es el origen de esto?
- ♦ ¿Cuál es su finalidad?
- ♦ ¿Cómo funciona?
- ♦ ¿Con qué tengo que tener cuidado?
- ♦ ¿Cómo puedo detener o destruir esto?

• Deportista de élite

Has competido profesionalmente en un deporte, gracias a lo cual has recibido una beca para financiar tus estudios. Elige un deporte:

- ♦ **Esgüma:** Cuando uses una espada, puedes hacer el ataque **Respuesta [3]** [Alcance: brazo, ataca inmediatamente después de una parada] y tienes un estoque [arma perforante] en casa.
- ♦ **Béisbol/críquet/fútbol/fútbol americano/tenis:** Obtienes un *+1 a todas las tiradas* al correr, lanzar o atrapar objetos.
- ♦ **Hockey sobre hielo:** Obtienes un *+1 a las tiradas* de **soportar las heridas** contra los ataques cuerpo a cuerpo.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza, Reflejos y Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma, Carisma, Entereza, Intuición, Percepción, Razón y Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: De *tweed*, descuidada, que no es de su talla, con manchas, de empollón, anticuada, informal, bien vestido o traje.

Rostro: Infantil, redondo, deteriorado, cansado, pálido, cuadrado, desproporcionado, estrecho, narigudo, feo, atractivo, envejecido o barbudo.

Mirada: Escéptica, arrogante, analítica, desinteresada, curiosa, tímida, inteligente, distraída, autoritaria, con gafas o cansada.

Cuerpo: Delgado, rechoncho, alto, menudo, encorvado, débil, atlético, en baja forma, lento, anguloso, rígido, discapacitado, barrigón, gordo, bajo, compacto o peludo.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces de antes a alguno de los otros personajes jugadores, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes estudió en el mismo campus que tú y os hicisteis buenos amigos. Apuntaos **+1 Relación** el uno con el otro.
- ♦ Uno de los personajes es pariente tuyo.
- ♦ Uno de los personajes te conoció en un seminario.
- ♦ Contrataste a uno de los personajes como ayudante para un proyecto de investigación.
- ♦ Uno de los personajes es tu amante. Apúntate **+1 o +2 Relación** con él.

*Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **viral (+2)**.*

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL AGENTE

El Agente hará lo que haga falta para proteger los intereses de aquellos para quienes trabaja. Las personas no son más que recursos que utilizar, explotar y desechar. Todo aquel que se interponga debe ser eliminado. Las situaciones de emergencia exigen respuestas rápidas y a veces, ninguna de las opciones es buena. Su trabajo implica aceptar grandes costes, que suelen materializarse en forma de peligros, pero también una deuda cada vez mayor. Cuando esta carga finalmente se vuelva demasiado pesada, es probable que al Agente ya no le queden salidas y el «bien» y el «mal» hayan perdido todo significado.

Ocupación

Elige la ocupación de tu Agente de la lista que aparece a continuación o invéntate una: Proveedor de información de dominio público, supervisor de red de espionaje, analista de antiterrorismo, analista metodológico, agente especial, profesional de seguridad, jefe de operaciones, agente de gestión de la obtención de información, enlace, infiltrador, espía, agente durmiente.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Conocimiento prohibido

Has descubierto alguna horrible verdad que pone en entredicho la mera naturaleza de la realidad. Quizá se trate de una forma de viajar entre dimensiones, de la revelación del verdadero rostro demoníaco del alcalde, de pruebas de que la historia se ha reescrito o de que el mundo tal y como lo conoces en realidad es un engaño. Ahora, los guardianes de la ilusión van sobre tus pasos y solo es cuestión de tiempo que te encuentren.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Revelarle la Verdad al mundo.
- ❖ Conseguir poder o conocimiento.
- ❖ Explorar la verdad prohibida.
- ❖ Luchar contra el enemigo.
- ❖ Escapar de tus perseguidores.

Desaparición extraña

Alguien cercano a ti desapareció tras acercarse demasiado a la verdad mientras investigaba algo. No tienes ni idea de lo que ocurrió, pero hace poco alguien te envió cierta información críptica, urgiéndote a terminar lo que empezó tu colega. Desde que tu socio desapareció te has convertido en la víctima de unos perseguidores desconocidos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Descubrir qué le ocurrió a la persona desaparecida.
- ❖ Acabar la investigación que empezó esa persona.
- ❖ Escapar de tus perseguidores.
- ❖ Llevar a los culpables ante la justicia.
- ❖ Hacer pública la verdad.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades oculistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Descubrir más sobre la Verdad.
- ❖ Pagar por tus actos.
- ❖ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ❖ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ❖ Combatir a los demonios.

Guardián

Has sido elegido para proteger un objeto, lugar o persona importante. Puede que este deber sagrado lo hayas heredado, que se te haya asignado personalmente o que se te haya concedido a petición tuya. Puede que lo que proteges esté destinado a desempeñar alguna tarea importante en el futuro o puede que lo estés salvaguardando para evitar que caiga en malas manos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Mantener a salvo lo que estás guardando.
- ❖ Averiguar más sobre los guardianes anteriores y lo que estás protegiendo.
- ❖ Transmitirle la custodia a alguien digno.
- ❖ Cumplir tu propósito.

Víctima de experimentos médicos

Fuiste objeto de experimentos médicos con resultados inesperados, con o sin tu consentimiento y conocimiento. Los experimentos han tenido efectos secundarios físicos o mentales duraderos. Quizá te hayan mostrado ventanas a dimensiones alternativas y eso te haya vuelto loco. Los efectos secundarios siguen atormentándote y para librarte de ellos necesitas encontrar a los responsables. También es posible que los sujetos de pruebas fueran tus padres y que tú heredas de ellos los efectos del experimento.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Encontrar a los responsables.
- ❖ Regresar a tu estado anterior.
- ❖ Vengarte del responsable o los responsables.
- ❖ Encontrar una forma de aceptar quién eres ahora.
- ❖ Explorar otras dimensiones.
- ❖ Exponer la verdad ante el mundo.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Buscado

Las autoridades (locales, nacionales o de otro nivel) te buscan por los delitos que has cometido. *Siempre que atraigas la atención u olvides pasar desapercibido, tira +0* para ver si te han descubierto:

(15+) Estás a salvo, por ahora.

(10-14) Has cometido un error. El director obtiene 1 punto.

(-9) Todas las miradas están puestas en ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por las autoridades. Por ejemplo, tu foto aparece en el telediarario y en los periódicos, los agentes de la ley intentan tenderte una trampa y capturarte o las autoridades definen e interrogan a alguien importante para ti, confiscan tus posesiones o vuelven a tus familiares o amigos contra ti.

• Identidad perdida

Tu verdadera identidad se ha perdido a causa de un programa de agentes secretos militar o privado. No recuerdas nada de la vida que tenías antes de que te contrataran, pero desde hace poco te empiezan a llegar recuerdos de tu verdadera identidad. *En la primera sesión y siempre que te encuentres con algo de tu pasado reprimido, tira +0:*

(15+) Reprimes tu verdadera identidad y permaneces en el presente.

(10-14) Tu verdadera identidad te está dando alcance. El director consigue 1 punto.

(-9) Tu verdadera identidad vuelve a salir a la superficie. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tu verdadera identidad. Por ejemplo, reconoces a personas o lugares desconocidos, se ponen en contacto contigo organizaciones o individuos de tu vida anterior, tu antigua identidad influye en tus patrones de pensamiento o tus acciones, o sufres traumáticos *flashbacks*.

• Obsesión

Has descubierto una conspiración o un fenómeno sobrenatural y no puedes evitar intentar llegar al fondo del asunto. *En la primera sesión y siempre que te encuentres con algo relacionado con tu obsesión, tira +0:*

(15+) Superas tu obsesión, por el momento.

(10-14) Tu obsesión influye en tu comportamiento. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tu obsesión te controla por completo. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para dejar que tu obsesión invada tu vida diaria. Puede que te veas obligado a elegir entre dedicarte a tu obsesión o perder **Estabilidad**. Quizá te olvides de realizar tareas rutinarias o importantes, faltes a reuniones o desatiendas tus relaciones interpersonales para centrarte solamente en tu obsesión. Esta puede influir incluso en tus sueños, haciéndote tener visiones y revelaciones. A su vez, puede que el objeto de tu obsesión también se fije en ti e intente detener tus investigaciones.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10-14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. *En cualquier escena, cuando duermas, tira +0:*

(15+) Duermes tranquilamente.

(10-14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche *(-1 a todas las tiradas hasta que duermas)*, algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma *(mantener la calma)* al despertar.

(-9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

• Rival

Tienes un ambicioso rival que hará cualquier cosa por estar en tu lugar. Decide quién es tu rival. *En la primera sesión y siempre que cometas un error o bajas la guardia, tira +0:*

(15+) No hay problema; tu rival no hace ningún movimiento contra ti.

(10-14) Le has dado una oportunidad a tu rival. El director obtiene 1 punto.

(-9) Le has dado a tu rival lo que necesitaba para socavar por completo tu posición. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tu rival. Por ejemplo, tu rival puede poner de su parte a una persona importante para ti, sabotear uno de tus proyectos, extorsionarte con pruebas que puedan dañar tu reputación o tomar medidas desesperadas para deshacerse de ti de una vez por todas.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Topos

Has colocado una serie de topos en grupos u organizaciones de tu interés, como empresas competidoras, gobiernos o sectas. *Siempre que contactes con uno de tus topos para conseguir información o servicios*, explica a qué grupo u organización pertenece el topo, ponle nombre y luego **tira +Carisma**:

(15+) Obtienes las dos opciones indicadas a continuación.

(10–14) Elige una de las opciones indicadas a continuación.

(–9) La lealtad del topo está en entredicho. ¿Puedes confiar en él? El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Haces que alguien quiera cuidarte.
- ♦ Haces que una persona agresiva no quiera hacerte daño.
- ♦ Haces que alguien confíe en ti.

• Ladrón

Siempre que emplees tus habilidades para entrar en lugares cerrados, **tira +Entereza**:

(15+) Obtienes tres opciones. Puedes gastarlas en cualquier momento durante la escena.

(10–14) Obtienes dos opciones. Puedes gastarlas en cualquier momento durante la escena.

(–9) Obtienes una opción, pero surge un problema. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Abres una puerta cerrada con llave silenciosamente y en un momento.
- ♦ Neutralizas una alarma.
- ♦ Abres una caja de caudales o una caja fuerte en menos de dos minutos.
- ♦ Evitas que alguien te descubra.
- ♦ Haces que alguien crea que perteneces a este lugar (por ejemplo, haciéndote pasar por guardia de seguridad) durante un tiempo limitado.

• Analista

*Siempre que **investigues** algo*, también puedes elegir entre estas preguntas adicionales:

- ♦ ¿Qué organizaciones, grupos o personas de interés pueden estar conectados con esto?
- ♦ ¿Hay alguna conexión entre esto y otro suceso?
- ♦ ¿Cuál podría ser un motivo plausible?

• Artificiero

Sabes armar y desarmar bombas. Si tienes tiempo y recursos suficientes, puedes construir la bomba que quieras. Sin embargo, *siempre que estés construyendo una bomba improvisada y el tiempo apremie*, **tira +Razón**:

(15+) Construyes una bomba funcional (consulta *Explosivos*, en el «Capítulo 4: El personaje jugador»).

(10–14) El potencial explosivo de la bomba es menor de lo normal (el daño que inflige disminuye en –1).

(–9) La bomba es impredecible. Quizá no derone, quizá lo haga antes de tiempo o quizá sea más potente y volátil de lo que esperabas. El director hace un movimiento.

Cuando estés desarmando una bomba, **tira +Razón**:

(15+) La bomba queda desactivada.

(10–14) Surgen complicaciones. Quizá no puedas desconectarla del todo, solo retrasar el temporizador o debilitar el efecto del explosivo, o quizá surja alguna otra cosa que empeore la situación.

(–9) ¡*Joder, qué putada!* Puede que la bomba te explote en la cara, que el temporizador empiece una cuenta atrás desde «10, 9, 8, 7...» o que ocurran problemas aún peores. El director hace un movimiento.

• Mente rápida

Cuando comiences una misión peligrosa, **tira +Razón**:

(15+) Elige hasta tres opciones en cualquier momento de la misión.

(10–14) Elige hasta dos opciones en cualquier momento de la misión.

(–9) Elige una opción en cualquier momento de la misión, pero hay algo que no has tenido en cuenta. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Recuerdas algo que te da ventaja en una negociación. Pregúntale al director de qué se trata.
- ♦ Posees algún objeto que puedes usar para salir de una situación peliaguda. Pregúntale al director de qué se trata.
- ♦ Tienes un entrenamiento de campo especial que te resulta útil para superar uno de los obstáculos. Pregúntale al director de qué se trata.

• Rastreador

Siempre que utilices tus redes de inteligencia para rastrear a alguien o algo, **tira +Razón**:

(15+) Haz hasta tres de las preguntas siguientes.

(10–14) Haz hasta dos de las preguntas siguientes.

(–9) Haz una de las preguntas, pero alguien se da cuenta de que estás husmeando. Podría ser alguien que preferirías que no te conociera o un traidor en tu red.

Preguntas:

- ♦ ¿En qué parte del mundo fue visto esto por última vez?
- ♦ ¿Qué personas se han relacionado con lo que estoy buscando últimamente?
- ♦ ¿Qué rastro y huellas ha dejado tras de sí?
- ♦ ¿Quién más está intentando encontrar lo que busco?

• Agente de campo

Has sido entrenado por un cuerpo de inteligencia para entablar combate directo. *Siempre que entres en combate*, **tira +Violencia**:

(15+) Obtienes tres bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obtienes dos bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(–9) Obtienes una baza, pero has tomado una mala decisión. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ♦ *A cubierto*: Evitas un ataque a distancia cubriéndote tras un objeto o una persona.
- ♦ *Agarrar del cuello*: Atrapas a un oponente humano en un agarre del que no puede soltarse sin sufrir **1 Daño**.
- ♦ *Desarmar*: Le quitas el arma a un oponente en combate cuerpo a cuerpo.
- ♦ *Arma improvisada*: Realizas un ataque de combate cuerpo a cuerpo letal con un objeto aparentemente inocuo (**Ataque sorpresa** [2] [Alcance: brazo]).

• Soportar traumas

No te traumatizas tan fácilmente como los demás. *Siempre que tu **Estabilidad** se reduzca*, pierdes un nivel menos de lo normal.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflexos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Intuición**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Traje, ropa de diario, uniforme militar, de camuflaje, gabardina, *streetwear* o práctico.

Rostro: Con una cicatriz, anodino, inocente, adusto, tuerto, inexpresivo, tenso, surcado de arrugas, severo, sonriente, comiendo a todas horas, mandíbula cuadrada o atractivo.

Mirada: Penetrante, amable, cortida, elusiva, incisiva, suspicaz, curiosa, indiferente, inteligente, cargada de culpa o vacía.

Cuerpo: En forma, rechoncho, grande, demacrado, flexible, duro, fibroso, en la media, derecho, bajo, rápido, felino, contrahecho, mutilado, lleno de cicatrices o tembloroso.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes lleva varios años siendo tu informante. Se apunta **+1 Relación** contigo.
- ♦ Dispones de información comprometedor sobre el pasado de uno de los personajes.
- ♦ Uno de los personajes es un viejo amigo tuyo. Apuntaos **+1 Relación** el uno con el otro.
- ♦ Uno de los personajes es tu amante. Se apunta **+2 Relación** contigo. Decide qué **Relación** tienes tú con él.
- ♦ Uno de los personajes es tu compañero de trabajo. Apúntate **+1 Relación** con él.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL ARRIBISTA

El Arribista es un lameculos traidor redomado. La mayoría de la gente se queda atrapada en una granja de cubículos realizando las mismas tareas rutinarias día tras día, pero los pocos individuos que carecen de escrúpulos son los que ascienden por la jerarquía empresarial. El Arribista también podría estar al frente de una empresa propia, luchando por sobrevivir frente a los gigantes corporativos. En un mundo en el que nada está vedado para promocionar tu carrera, el éxito exige estar dispuesto a hacer cualquier cosa.

Ocupación

Elige la ocupación de tu Arribista de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Abogado, empresario, oficinista, director ejecutivo, asesor, burócrata, político, miembro de la *jet set*, *suppie*, comercial, becario, aristócrata.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Culpable de un crimen

Sientes remordimientos constantes por un crimen que has cometido. Lo hayas cometido por iniciativa propia o bajo coacción, tú sientes que eres el único culpable. Es probable que la víctima, su familia o la policía te estén buscando.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Escapar de la justicia.
- ◆ Confrontar a la víctima o a su familia.
- ◆ Castigarle.
- ◆ Ayudar a otras personas.
- ◆ Llevar a los demás culpables ante la justicia, ya sea legal o personal.
- ◆ Vengarte de quienes te hicieron cometer el crimen.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la Ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Maldición

Sufres una maldición, lo sepas o no. La maldición ha empezado a influir en tu vida y debes encontrar una forma de librarte de ella. Puede que la hayas heredado o puede que tú mismo te la hayas ganado con tus actos. Sus efectos están empezando a hacerte perder el contacto de la realidad y amenazan con hacer daño a las personas más cercanas a ti.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Averiguar qué es la maldición.
- ◆ Descubrir cómo romper la maldición.
- ◆ Transferirle la maldición a otra persona.
- ◆ Encontrar alguna forma de aceptar tu destino.
- ◆ Vengarte de la persona responsable de tu maldición.

Pacto con los poderes de la oscuridad

Has sellado un pacto con un poderoso ente. Puede que lo hayas hecho voluntariamente o puede que te haya engañado para que lo hicieras. En cualquier caso, ahora estás hechizado por la criatura. Quizá hayas obtenido grandes beneficios de este pacto, pero el precio podría ser, literalmente, tu alma. En el fondo, entiendes que tienes que encontrar una forma de engañar a la criatura para que lo rompa. La cuestión es ¿cómo?

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir una forma de romper el pacto.
- ◆ Engañar a la muerte.
- ◆ Matar a la criatura.
- ◆ Conseguir más poder o éxito.
- ◆ Vengarte de quien te engañara para sellar el pacto.

Responsable de experimentos médicos

Fuiste el responsable o un ayudante de experimentos médicos turbios que acabaron en resultados espeluznantes. Fueran voluntarios o no los sujetos de experimentación, esto les destrozó la vida y ahora están muertos, han desaparecido o se han transformado en criaturas inhumanas. Además de tus remordimientos, puede que estés perseguido por tus antiguos sujetos de pruebas, por sus familiares, por la ley, por antiguos colegas, por tus empleadores o por fuerzas anónimas que tratan de silenciarte.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Eludir la responsabilidad de los experimentos.
- ◆ Que los sujetos o sus familiares te perdonen.
- ◆ Conseguir pruebas para exponer a tu antiguo empleador.
- ◆ Concluir experimentos interrumpidos o fallidos.
- ◆ Continuar investigando tus descubrimientos.
- ◆ Devolver a los sujetos de pruebas a su estado anterior.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Codicioso

Te mueve un insaciable deseo de dinero y riquezas y estás dispuesto a sacrificar tu salud, a tu familia y a tus amigos para llenar el vacío que tienes dentro. *Cuando surja una oportunidad de aumentar tu riqueza, tira +0* para ver si controlas tu deseo.

(15+) Mantienes tu codicia bajo control.

(10–14) El negro vacío que hay en tu interior grita exigiendo más. Mientras la oportunidad exista y no la aproveches, sufres un *–1 a todas las tiradas*.

(–9) Te ves obligado a aprovechar todas las oportunidades para aumentar tu riqueza o reducir tu **Estabilidad** en **–2**.

• Maldito

Estás maldito. *En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo sobrenatural, tira +0* para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufres un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Mentiroso

Eres un mentiroso compulsivo que inventa historias en cuanto tiene oportunidad, sobre todo cuando eso te beneficia. *Al principio de cada sesión, tira +0* para ver en qué problemas te han merido tus mentiras esta vez:

(15+) Has conseguido que tus mentiras no se enreden.

(10–14) Has contado una mentira de más. El director obtiene 1 punto.

(–9) Tu red de mentiras se ha deshecho por completo. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos siempre que el personaje se encuentre con alguien que conoce para preguntar «¿qué mentira le has contado a esta persona?» o para inventar una mentira problemática que el personaje haya dicho en el pasado.

• Presencia sobrenatural

Te rondan fuerzas sobrenaturales. Con ayuda del director, determina la naturaleza de lo que crees que te ronda. *En la primera sesión de juego y siempre que estés distraído o debilitado, tira +0* para ver si el ente consigue poder sobre ti:

(15+) El ente te deja en paz.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por el ente. Por ejemplo, la criatura te exige un servicio y amenaza con vengarse si te niegas, posee tu cuerpo durante esa noche o revela una pista de qué es y qué quiere de ti.

• Racionalista

Te niegas a creer en nada que la ciencia moderna no haya ratificado, aunque esté delante de tus narices. *Siempre que veas más allá de la Ilusión y siempre que la Ilusión se rompa*, el director puede elegir una opción además de los efectos normales del movimiento:

- ◆ Tu presencia alimenta la Ilusión y la hace más poderosa e impenetrable.
- ◆ Tu desconcertada psique empieza a crear reflejos de lugares y personas familiares en la Ilusión.
- ◆ Atraes entes extradimensionales.
- ◆ Niegas conscientemente lo que ves, aun en detrimento tuyo.

• Rival

Tienes un ambicioso rival que hará cualquier cosa por estar en tu lugar. Decide quién es tu rival. *En la primera sesión y siempre que cometas un error o bajes la guardia, tira +0*:

(15+) No hay problema; tu rival no hace ningún movimiento contra ti.

(10–14) Le has dado una oportunidad a tu rival. El director obtiene 1 punto.

(–9) Le has dado a tu rival lo que necesitaba para socavar por completo tu posición. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tu rival. Por ejemplo, tu rival puede poner de su parte a una persona importante para ti, sabotear uno de tus proyectos, extorsionarte con pruebas que puedan dañar tu reputación o tomar medidas desesperadas para deshacerse de ti de una vez por todas.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Amigos influyentes

Tienes amigos con poder e influencia. *Siempre que necesites conseguir un objeto, acceder a un lugar restringido o reunirte con una persona determinada, tira +Carisma:*

(15+) Tus amigos pueden conseguirte lo que quieres.

(10–14) Pueden conseguirte lo, pero tendrás que devolverles el favor más tarde.

(–9) Te consiguen lo que quieres, pero te ganas la enemistad de alguien poderoso o adquieres mala prensa. El director hace un movimiento.

• Conocido

Eres famoso en tu gremio. *Siempre que te encuentres con alguien que sea probable que haya oído hablar de ti, tira +Carisma:*

(15+) Conoce tu reputación. Puedes decidir qué ha oído; el director hará que actúe en consecuencia. Obtienes +2 a la siguiente tirada para **influir** en esa persona.

(10–14) Conoce tu reputación. Puedes decidir qué ha oído.

(–9) Conoce tu reputación. El director decide qué ha oído.

• Imponente

Siempre que dejes claro que estás al mando, tira +Carisma:

(15+) La gente que te rodea te acepta como líder y te escucha. Obtienes un +1 a todas las tiradas contra todas las personas en esta escena.

(10–14) La gente siente que tienes madera de líder y te muestran respeto. Elige a una persona en concreto que secunda tus ideas. Tienes un +1 a todas las tiradas contra ella durante esta escena.

(–9) La gente siente que eres el líder, pero uno de ellos intenta desafiarte para conseguir el puesto. El director hace un movimiento.

• Red de contactos

Siempre que preguntes a tus contactos a propósito de un individuo de tu elección, tira +Carisma:

(15+) Puedes hacer tres preguntas de la lista que aparece a continuación.

(10–14) Puedes hacer dos preguntas de la lista que aparece a continuación.

(–9) Puedes hacer una pregunta de la lista que aparece a continuación, pero la persona sobre la que estás preguntando se da cuenta de que estás husmeando. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿De qué recursos dispone?
- ♦ ¿Con quién está haciendo negocios?
- ♦ ¿Dónde puedo encontrarlo?
- ♦ ¿Qué quiere?
- ♦ ¿Qué es lo que tiene más miedo de perder?

• Audaz

Siempre que entres en una situación peligrosa, tira +Percepción:

(15+) Elige tres bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Elige dos bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(–9) Elige una baza, pero la situación se te va de las manos. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ♦ *Ojos bien abiertos:* Descubres una amenaza antes de que esta te descubra a ti.
- ♦ *Quitarte de en medio:* Evitas un ataque.
- ♦ *Saltar sobre ellos:* Haces daño a tu oponente antes de que pueda reaccionar.

• Titiritero

Siempre que ejecute un plan utilizando a otras personas como peones, tira +Razón:

(15+) Todos los participantes obtienen un +1 a todas las tiradas para llevar a cabo el plan y tú obtienes 1 punto de **Experiencia** si el plan tiene éxito.

(10–14) Obtienes 1 punto de **Experiencia** si el plan tiene éxito, pero has pasado algo por alto o has cometido un error de cálculos.

(–9) Tu plan es inadecuado, se descubre y/o está basado en juicios erróneos. El director hace un movimiento.

• Cueste lo que cueste

*Siempre que desees algo de verdad, puedes obtener un +2 a una tirada disminuyendo tu **Estabilidad** en –2.*

• Oportunista

*Siempre que sacrifiques a alguien en beneficio de tus objetivos, obtienes **Estabilidad** +1.*

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Intuición**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Traje barato, traje hecho a medida, chinos con camisa, a la última moda, informal, polo y caquis o ropa cara.

Rostro: Bonito, afilado, redondo y sudoroso, dominante, cincelado, despiadado, bello, aburrido o plano.

Mirada: Atenta, penetrante, despiadada, cansada, astuta, aguda, cálida o autoritaria.

Cuerpo: Estilizado, *sexy*, larguirucho, rechoncho, grande, pequeño, en buena forma, delgado o voluptuoso.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes te ayudó a eliminar a un rival en la empresa. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Uno de los personajes se opone a tus aventuras empresariales.
- ♦ Uno de los personajes conoce tu secreto inconfesable.
- ♦ Uno de los personajes también trabaja para tu jefe.
- ♦ Estás enamorado de uno de los personajes. Apúntate **+2 Relación** con él.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL ARTISTA

El Artista vive solo para crear, para entregarse en cuerpo y a alma a las artes. Expresa su deseo a través de multitud de medios. Una pintura hipnótica, música que atrapa a los oyentes en un estado de puro éxtasis, libros que hechizan a sus lectores o la esculpida carne de un modelo, todo forma parte de la esfera del Artista. Los artistas tienen la capacidad de hablarle a las almas de los demás invitándolos a adentrarse en la suya, pero esta habilidad siempre tiene un precio, que paga el propio Artista, ya se trate de su cordura o su fuerza.

Ocupación

Elige la ocupación de tu Artista de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Escritor, bailarín, actor, pintor, videoartista, fotógrafo, diseñador, modelo, músico, cantante, entrenador personal, maquillador, presentador de televisión, director, reportero, bloguero.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Enfermedad mental

Una persona muy cercana a ti o tú mismo sufrís una enfermedad mental. Según lo que has visto con tus propios ojos (u oído de ese familiar) es muy probable que la realidad no sea más que una ilusión. Pero ¿quién creería a un loco? Las instituciones psiquiátricas albergan muchos secretos y muchos médicos tienen motivos ocultos. Para los dementes que acaban en las calles, hay mentores trastornados encantados de tomar a los recién llegados bajo su ala e iniciarlos en la Verdad.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Explorar la Ilusión.
- ❖ Exponer la conspiración.
- ❖ Vengarte de tus médicos y otros cuidadores.
- ❖ Descubrir la verdad sobre tu familiar.
- ❖ Encontrar a tu familiar demente desaparecido.

Herederio

Has recibido una herencia excepcional de parientes o amigos. Podría tratarse de un pequeño objeto o de algo más sustancioso, como una casa. La herencia ha suscitado una obsesión antinatural en ti. Sabes que oculta secretos y puede que también fuerzas desconocidas. ¿Quizá pueda revelar lo que le ocurrió a su dueño anterior? Hay más personas que quieren poseer tu herencia y sospechas que no se detendrán ante nada para conseguirla.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Descubrir la verdad sobre tu herencia.
- ❖ Proteger tu herencia.
- ❖ Investigar lo que le ocurrió a su dueño anterior.
- ❖ Confrontar a quienes pretenden hacerse con tu herencia.

Maldición

Sufres una maldición, lo sepas o no. La maldición ha empezado a influir en tu vida y debes encontrar una forma de librarte de ella. Puede que la hayas heredado o puede que tú mismo te la hayas ganado con tus actos. Sus efectos están empezando a hacerte perder el contacto de la realidad y amenazan con hacer daño a las personas más cercanas a ti.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Averiguar qué es la maldición.
- ❖ Descubrir cómo romper la maldición.
- ❖ Transferirle la maldición a otra persona.
- ❖ Encontrar alguna forma de aceptar tu destino.
- ❖ Vengarte de la persona responsable de tu maldición.

Pacto con los poderes de la oscuridad

Has sellado un pacto con un poderoso ente. Puede que lo hayas hecho voluntariamente o puede que te haya engañado para que lo hicieras. En cualquier caso, ahora estás hechizado por la criatura. Quizá hayas obtenido grandes beneficios de este pacto, pero el precio podría ser, literalmente, tu alma. En el fondo, entiendes que tienes que encontrar una forma de engañar a la criatura para que lo rompa. La cuestión es ¿cómo?

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Descubrir una forma de romper el pacto.
- ❖ Engañar a la muerte.
- ❖ Matar a la criatura.
- ❖ Conseguir más poder o éxito.
- ❖ Vengarte de quien te engañara para sellar el pacto.

Víctima de un crimen

Has sufrido una terrible agresión. Este suceso te ha arruinado la vida y no puedes suprimir mentalmente esa profanación, por más que lo intentes. El miedo, la vergüenza, la rabia y una sensación de indefensión te atormentan, y para sobrevivir a este trauma tienes que encontrar una forma de sanar tus heridas.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Vengarte del agresor.
- ❖ Revivir el delito (como víctima o como perpetrador).
- ❖ Descubrir por qué te ocurrió a ti.
- ❖ Detener delitos similares.
- ❖ Confrontar al perpetrador y perdonarlo.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Depresión

Tienes problemas constantes con la depresión, que no hace sino empeorar con el abatimiento y el desánimo. *Siempre que te enfrentes a reveses personales, tira +0:*

(15+) Mantienes el control.

(10-14) Experimentas ansiedad temporal, una disminución de la confianza en ti mismo o falta de voluntad. Obtienes un *-1 a la siguiente tirada.*

(-9) Sucumbes al sentimiento de desesperación o culpa y te autocastigas; reduce tu **Estabilidad** en **-2**. Tu aletargamiento y tus impulsos autodestructivos no se van hasta que insensibilizas tu depresión con medicamentos, drogas o alcohol.

• Drogadicto

Eres adicto a las drogas duras; designa al menos una. *En la primera sesión de juego y siempre que las hayas tomado o tengas la oportunidad de hacerlo, tira +0:*

(15+) Controlas el impulso, por ahora.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tu adicción. Por ejemplo, no puedes resistirte a drogarte, te quedas sin droga, contraes deudas con alguien peligroso, te pones en peligro mientras estás bajo la influencia de los estupefácticos o arruinas algo importante para ti (como una relación) mientras estás en ese estado.

• Esquizofrenia

Te debates con episodios psicóticos recurrentes y alucinaciones terroríficas. *En la primera sesión y siempre que pases por experiencias difíciles, tira +0:*

(15+) Mantienes tu locura bajo control.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) La esquizofrenia se apodera de ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tu esquizofrenia. Por ejemplo, una de tus alucinaciones toma forma física, te parece que el entorno es hostil, sufres alucinaciones aterradoras, tienes unas oscuras visiones (ciertas o no) o alguien que hay cerca de ti resulta no ser real.

• Maldito

Estrás maldito. *En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo sobrenatural, tira +0* para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufrís un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. *En cualquier escena, cuando duermas, tira +0:*

(15+) Duermes tranquilamente.

(10-14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche (*-1 a todas las tiradas* hasta que duermas), algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma (**mantener la calma**) al despertar.

(-9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

• Víctima de una pasión

Sientes una pasión arrolladora por alguien o algo e intentas poseerlo a toda costa. *En la primera sesión y siempre que te encuentres con el objeto de tus pasiones (o cualquier cosa que se le parezca), tira +0:*

(15+) Mantienes tu pasión a raya.

(10-14) La pasión despierta en tu interior. El director obtiene 1 punto.

(-9) La pasión se apodera de ti por completo. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para que tu pasión dirija tus actos. Por ejemplo, hacer que sientas un anhelo incontrolable por el objeto de tu pasión (debes buscarlo o reducir tu **Estabilidad** en **-2**), que tu deseo arrastre al objeto de tu pasión hasta tus sueños (y quizá lo deje atrapado en ellos), que tu pasión se riña de celos y rabia, haciéndote querer controlar o hacer daño a lo que la despierta (**mantén la calma** para resistirte), que tu deseo te deje débil frente al objetivo de esta pasión (*-1 a todas las tiradas* mientras estés en la misma escena) o que tu pasión atraiga criaturas de la lujuria que desean alimentarse de ella o hacer pactos contigo.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Encantador de serpientes

Siempre que ejecutes tu arte para una criatura monstruosa inteligente, tira +Alma para despertar un deseo en ella.

(15+) Elige una opción inmediatamente y puedes elegir hasta dos más en cualquier momento del futuro.

(10–14) Elige una opción.

(–9) El deseo está más allá de la capacidad de control de la criatura. No puede evitar intentar devorarte o aprisionarte.

Opciones:

- ♦ Pídele ayuda con un problema a la criatura.
- ♦ Pídele algo que desees a la criatura.

• Inspiración prohibida

Siempre que te sumerjas en tu arte y te permitas inspirarte en la Verdad, tira +Alma:

(15+) Elige dos opciones.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Tu mirada ha penetrado demasiado en el abismo. Elige una opción, pero también experimentas visiones terroríficas o te encuentras con algo horrible. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ *Seducción:* Atraes un ente para que venga a ti.
- ♦ *Visiones: Ves más allá de la Ilusión* en un lugar determinado elegido por ti.
- ♦ *Inspiración:* Pregúntale al director si la situación en la que te encuentras tiene algo extraño o sobrenatural. La respuesta se revelará mediante tu arte.

• Sensibilidad expandida

Cuando centres tus sentidos en un lugar en el que la Ilusión sea débil, tira +Alma. Si tienes éxito, ves visiones sobre ese lugar y quizá puedas hablar con entes ligados a él.

(15+) Consigues discernir datos claros sobre ese lugar.

(10–14) Obienes impresiones básicas del lugar.

(–9) La Ilusión se rompe. El velo se levanta temporalmente y revela una dimensión alternativa, determinada por el director. Puede que te veas arrastrado a ella o que algo cruce hasta nuestra realidad. El director hace un movimiento.

• Conocido

Eres famoso en tu gremio. *Siempre que te encuentres con alguien que sea probable que haya oído hablar de ti, tira +Carisma:*

(15+) Conoce tu reputación. Puedes decidir qué ha oído; el director hará que actúe en consecuencia. Obienes +2 a la siguiente tirada para *influir* en esa persona.

(10–14) Conoce tu reputación. Puedes decidir qué ha oído.

(–9) Conoce tu reputación. El director decide qué ha oído.

• Fascinación

Siempre que utilices tu arte para seducir a un personaje no jugador, tira +Carisma:

(15+) Elige una opción.

(10–14) Elige una opción, pero el director también elige una de las siguientes:

- ♦ Se obsesiona contigo.
 - ♦ Quiere tenerte ya.
- (–9)** Le afectas de una forma que no esperabas o bien la atracción es tan fuerte que te hace sentir incómodo, a tu elección. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Se siente atraído por ti.
- ♦ Olvida sus preocupaciones mientras experimenta tu arte.
- ♦ Queda completamente cautivado por tu arte y se olvida completamente de lo que le rodea.

• Talento artístico

Siempre que practiques tu arte y muestres tus obras a un público, tira +Carisma para influir en tu público en cualquier momento de la escena:

(15+) Elige hasta dos opciones en cualquier momento de la escena.

(10–14) Elige una opción en cualquier momento de la escena.

(–9) Elige una opción, pero surge una complicación o amenaza. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Quieren ver más obras tuyas.
- ♦ Se ven afectados por la emoción que querías transmitir (por ejemplo ira, tristeza, miedo, alegría, lujuria, etcétera).
- ♦ Te admiran (obienes un +1 a todas las tiradas con el público durante esta escena).
- ♦ Su atención se centra por completo en ti a lo largo de tu actuación.

• Observador

Siempre que cales a una persona, puedes elegir de entre estas preguntas, además de las habituales:

- ♦ ¿Qué clase de persona eres?
- ♦ ¿Hay algo extraño en ti?

• Sentido del cuerpo

Tu cuerpo y tu mente son como uno solo. *Siempre que realices proezas acrobáticas o de agilidad, tira +Percepción:*

(15+) Elige una opción.

(10–14) Elige una opción, pero te expones a un peligro o incurres en un coste.

(–9) Elige una opción, pero algo sale muy mal. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Escapas de ataduras o restricciones.
- ♦ Superas un obstáculo (criatura u objeto).
- ♦ Cabes en un espacio en el que normalmente no cabrías.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Intuición**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: *New Age*, gótica, *metal*, como un pavo real, de diseño, bohemia, gastada o normcore.

Rostro: Ojeroso, mono, bonito, cautivador, bello, ascérico, cansado o expresivo.

Mirada: Relajada, alegre, cristalina, magnética, profunda, quemada, hipnótica o apasionada.

Cuerpo: Mono, ágil, robusto, demacrado, *sexy*, larguirucho, sensual, torcido, grácil o voluptuoso.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes participa en tu arte. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Uno de los personajes es tu amante. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Uno de los personajes te ha hecho daño.
- ♦ Uno de los personajes está prendado de ti. Se apunta **+2 Relación** contigo.
- ♦ Uno de los personajes te ha encargado una obra de arte. Se apunta **+1 Relación** contigo.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **viral (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL BUSCADOR

Los Buscadores son exploradores de leyendas urbanas modernas, antiguas y olvidadas. Son blogueros, hackers y narradores de la Edad Contemporánea. En internet hay voces sin rostro que murmuran sobre mentiras y conspiraciones. En las estaciones de metro abandonadas hay alguien que deja mensajes en grafitis que no parecen tener sentido. Si uno escarba lo suficiente, encontrará la Verdad, pero la mayoría no es capaz de ver a través de la espesa niebla de desinformación y se pierde en la tempestad de propaganda, pornografía y entretenimiento vacío. El Buscador sabe usar internet para descubrir secretos ocultos bajo piedras que era mejor no levantar. Para el Buscador, ningún precio es demasiado alto a cambio de descubrir la Verdad y sacarla a la luz pública.

Ocupación

Elige la ocupación de la lista que aparece a continuación o invéntate una:

Estudiante, desempleado, bloguero, *hacker*, activista, académico, investigador, parapsicólogo, escritor, periodista, ladrón, médium, conspiranoico.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Conocimiento prohibido

Has descubierto alguna horrible verdad que pone en entredicho la mera naturaleza de la realidad. Quizá se trate de una forma de viajar entre dimensiones, de la revelación del verdadero rostro demoníaco del alcalde, de pruebas de que la historia se ha reescrito o de que el mundo en realidad es un engaño. Ahora, los guardianes de la Ilusión van sobre tus pasos y solo es cuestión de tiempo que te encuentren.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Revelarle la Verdad al mundo.
- ◆ Conseguir poder o conocimiento.
- ◆ Explorar la verdad prohibida.
- ◆ Luchar contra el enemigo.
- ◆ Escapar de tus perseguidores.

Desaparición extraña

Alguien cercano a ti desapareció tras acercarse demasiado a la verdad mientras investigaba algo. No tienes ni idea de lo que ocurrió, pero hace poco alguien te envió cierta información críptica, urgiéndote a terminar lo que empezó tu colega. Desde que tu socio desapareció te has convertido en la víctima de unos perseguidores desconocidos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir qué le ocurrió a la persona desaparecida.
- ◆ Acabar la investigación que empezó esa persona.
- ◆ Escapar de tus perseguidores.
- ◆ Llevar a los culpables ante la justicia.
- ◆ Hacer pública la verdad.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la Ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Guardián

Has sido elegido para proteger un objeto, lugar o persona importante. Puede que este deber sagrado lo hayas heredado, que se te haya asignado personalmente o que se te haya concedido a petición tuya. Puede que lo que proteges esté destinado a desempeñar alguna tarea importante en el futuro o puede que lo estés salvaguardando para evitar que caiga en malas manos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Mantener a salvo lo que estás guardando.
- ◆ Averiguar más sobre los guardianes anteriores y lo que estás protegiendo.
- ◆ Transmitirle la custodia a alguien digno.
- ◆ Cumplir tu propósito.

Secreto de familia

Tu familia tiene un secreto bien guardado que lleva persiguiéndote toda tu vida. Quizá fueran miembros de alguna extraña secta o hayan sufrido algún horror indescribible. Puede que te iniciaran en este secreto cuando eras niño o que no hayas descubierto la verdad hasta hace poco, ya siendo adulto. Este secreto te pone muy nervioso y amenaza con destruir tu vida. Es probable que tengas que hacer algo para salvarte a ti y a tu familia.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Guardar el secreto.
- ◆ Evitar a tu familia.
- ◆ Confrontar a tu familia.
- ◆ Ayudar a tu familia.
- ◆ Descubrir toda la verdad.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Buscado

Las autoridades (locales, nacionales o de otro nivel) te buscan por los delitos que has cometido. *Siempre que atraigas la atención u olvides pasar desapercibido, tira +0* para ver si te han descubierto:

(15+) Estás a salvo, por ahora.

(10–14) Has cometido un error. El director obtiene 1 punto.

(–9) Todas las miradas están puestas en ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por las autoridades. Por ejemplo, tu foto aparece en el telediario y en los periódicos, los agentes de la ley intentan tenderte una trampa y capturarte o las autoridades detienen e interrogan a alguien importante para ti, confiscan tus posesiones o vuelven a tus familiares o amigos contra ti.

• Maldito

Estás maldito. *En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo sobrenatural, tira +0* para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufrís un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10–14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(–9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. *En cualquier escena, cuando duermas, tira +0:*

(15+) Duermes tranquilamente.

(10–14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche (*–1 a todas las tiradas* hasta que duermas), algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma (***mantener la calma***) al despertar.

(–9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

• Presencia sobrenatural

Te rondan fuerzas sobrenaturales. Con ayuda del director, determina la naturaleza de lo que crees que te ronda. *En la primera sesión de juego y siempre que estés distraído o debilitado, tira +0* para ver si el ente consigue poder sobre ti:

(15+) El ente te deja en paz.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por el ente. Por ejemplo, la criatura te exige un servicio y amenaza con vengarse si te niegas, posee tu cuerpo durante esa noche o revela una pista de qué es y qué quiere de ti.

• Recuerdos reprimidos

Has reprimido un suceso especialmente desagradable de tu pasado, pero su recuerdo resurge de vez en cuando. Podría tratarse de un crimen o de algo horrible que has hecho, has sufrido o has presenciado. El director decide la naturaleza de tu recuerdo reprimido, normalmente basándose en tus secretos inconfesables. *En situaciones asociadas con tus recuerdos reprimidos, tira +0* para determinar si los recuerdos resurgen:

(15+) Continúas reprimiendo tus recuerdos.

(10–14) Tus recuerdos resurgen parcialmente, tomando la forma de *flashbacks* o alucinaciones. Debes ***mantener la calma***.

(–9) Tus recuerdos reprimidos te arrollan y te pierdes por completo en ellos. El director hace un movimiento duro y reduces tu **Estabilidad** en **–2**.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Sensibilidad expandida

Cuando centres tus sentidos en un lugar en el que la Ilusión sea débil, **tira +Alma**. Si tienes éxito, ves visiones sobre ese lugar y quizá puedas hablar con entes ligados a él.

(15+) Consigues discernir datos claros sobre ese lugar.

(10–14) Obienes impresiones básicas del lugar.

(–9) La Ilusión se rompe. El velo se levanta temporalmente y revela una dimensión alternativa, determinada por el director. Puede que te veas arrastrado a ella o que algo cruce hasta nuestra realidad. El director hace un movimiento.

• Tozudo

Siempre que te esfuerces hasta el límite para superar un peligro, **tira +Alma**:

(15+) Obienes las tres bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obienes dos bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(–9) Obienes una baza, pero te esfuerzas más allá de tu punto de ruptura. Disminuye tu **Estabilidad** en **–2**.

Bazas:

- ♦ *No rendirse*: Pospones los efectos de una herida crítica hasta que hayas escapado del alcance del peligro.
- ♦ *Querer es poder*: **Tira +Voluntad** en lugar del atributo normal siempre que esquives o luches contra el peligro que te amenaza.
- ♦ *Armarse de valor*: Te liberas de un efecto sobrenatural.

• Parkour

Tienes gran habilidad para correr y saltar, incluso por terreno difícil. *Siempre que ejecutes movimientos acrobáticos, tira +Entereza*:

(15+) Elige dos opciones. Puedes guardar una para más tarde.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Elige una opción, pero surge una complicación, un coste o una nueva amenaza. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Escalas un obstáculo que parece insuperable.
- ♦ Das un salto que parece mortal sin sufrir Daño.
- ♦ Consigues evitar un peligro.

• Acceso a la Red Oscura

Siempre que busques información prohibida, objetos inusuales o mitos en la Red Oscura, **tira +Percepción**:

(15+) Encuentras lo que buscabas y además puedes elegir una opción:

- ♦ Descubres un portal a otra dimensión y un camino que puedes seguir para volver a él más tarde.
- ♦ Contactas con alguien (o algo) que puede ayudarte, por el precio adecuado.
- ♦ Encuentras algo valioso o importante, además de lo que buscabas. El director te dirá de qué se trata.

(10–14) Encuentras lo que buscabas, pero también te ves expuesto a estímulos repulsivos y aterradores. Debes **mantener la calma** para ver cómo te afectan.

(–9) Encuentras lo que buscabas, pero también contactas con algo muy peligroso. Puede que intente agarrarse a ti o seguirte de vuelta a la realidad. El director hace un movimiento.

• Perspicaz

Siempre que **observes una situación**, puedes elegir de entre estas preguntas, además de las que obtienes normalmente.

- ♦ ¿Qué debilidad tiene esto que yo pueda usar a mi favor?
- ♦ ¿Qué punto fuerte tiene esto con el que deba tener cuidado?

• Hacker

Siempre que entres en las redes digitales en búsqueda de datos confidenciales, crackees software o desactives sistemas de seguridad, **tira +Razón**:

(15+) Realizas la tarea sin problemas.

(10–14) Surgen complicaciones. Elige una opción:

- ♦ Alguien descubre la intrusión. Debes correr riesgos o aceptar conseguir resultados limitados.
- ♦ Dejas huellas de tu intrusión.

(–9) Tu intrusión no ha funcionado como querías, pero no lo sabes. Quizá no has conseguido realizar la tarea tan bien como imaginabas o puede que te hayan descubierto tus enemigos personales, las fuerzas del orden o alguna otra cosa que estuviera oculta en la red. El director hace un movimiento.

• Preparado

Siempre que investigues un lugar antes de visitarlo, **tira +Razón**:

(15+) Elige tres opciones.

(10–14) Elige dos opciones.

(–9) Elige una opción, pero has pasado por alto algo crucial. El director obtiene 1 punto, que puede gastar en cualquier momento para hacer un movimiento duro o suave para ese lugar.

Opciones:

- ♦ Encuentras o dibujas un mapa de ese lugar.
- ♦ Descubres los sistemas de seguridad y demás obstáculos que haya.
- ♦ Identificas la ubicación de algo que estás buscando.

• Soportar traumas

No te traumatizas tan fácilmente como los demás. *Siempre que tu Estabilidad se reduzca*, pierdes un nivel menos de lo normal.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Intuición**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: De empollón, de segunda mano, de cuero, alternativa, informal, resistente, hedionda, cómoda, manchada o rasgada.

Rostro: Arrugado, vivaz, mono, neoténico, pálido, adusto, roto o inocente.

Mirada: Clara, dura, cansada, inyectada en sangre, dubitativa, curiosa, esquivia, suspicaz o evaluadora.

Cuerpo: Larguirucho, fibroso, robusto, frágil, corpulento, deformado, menudo, rechoncho, encorvado, bajo o juvenil.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Confiaste un secreto que podría hacer que acabaras en prisión a uno de los personajes.
- ♦ Uno de los personajes te ayudó con tu investigación. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Admiras a uno de los personajes. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Uno de los personajes te salvó la vida. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Has pillado a uno de los personajes cometiendo un acto delictivo, obsceno o extremadamente bochornoso.
- ♦ Te hiciste amigo de uno de los personajes mientras lo ayudabas con algún problema sobrenatural. Se apunta **+1 Relación** contigo.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL CAZAFORTUNAS

Te habías enamorado. Habías conocido por fin a Mister Perfecto. Vuestro futuro estaba grabado en piedra, la boda estaba planeada y todo el mundo pensaba que estabais hechos el uno para el otro. Entonces, de la noche a la mañana, tu amado desapareció con tu cuenta bancaria y todas tus joyas. Fuiste otra víctima del Cazafortunas.

Los Cazafortunas son personas manipuladoras que engañan a otras para que confíen en ellas con el fin de conseguir de ellas dinero o servicios. Son maestros en el arte de enmascarar sus verdaderas intenciones y sentimientos y son capaces de convertirse exactamente en la persona que sus víctimas desean. Los Cazafortunas van dejando un reguero de enconados enemigos a su paso. Cuando su pasado les da alcance, suele acabar en tragedia.

Ocupación

Elige la ocupación de tu Cazafortunas de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Modelo, entre trabajos, impostor *online*, amante, *escort*, heredero, miembro de la *jet set*, fiestero, secretario, planificador de fiestas, rompehogares, estafador, *gigolo*, timador, ladrón, soplón, actor porno.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Enfermedad mental

Una persona muy cercana a ti o tú mismo sufrís una enfermedad mental. Según lo que has visto con tus propios ojos (u oído de ese familiar) es muy probable que la realidad no sea más que una ilusión. Pero ¿quién creería a un loco? Las instituciones psiquiátricas albergan muchos secretos y muchos médicos tienen motivos ocultos. Para los dementes que acaban en las calles, hay mentores trastornados encantados de tomar a los recién llegados bajo su ala e iniciarlos en la Verdad.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Explorar la Ilusión.
- ◆ Exponer la conspiración.
- ◆ Vengarte de tus médicos y otros cuidadores.
- ◆ Descubrir la verdad sobre tu familiar.
- ◆ Encontrar a tu familiar demente desaparecido.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la Ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Heredero

Has recibido una herencia excepcional de parientes o amigos. Podría tratarse de un pequeño objeto o de algo más sustancioso, como una casa. La herencia ha suscitado una obsesión antinatural en ti. Sabes que oculta secretos y puede que también fuerzas desconocidas. ¿Quizá pueda revelar lo que le ocurrió a su dueño anterior? Hay más personas que quieren poseer tu herencia y sospechas que no se detendrán ante nada para conseguirla.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir la verdad sobre tu herencia.
- ◆ Proteger tu herencia.
- ◆ Investigar lo que le ocurrió a su dueño anterior.
- ◆ Confrontar a quienes pretenden hacerse con tu herencia.

Pacto con los poderes de la oscuridad

Has sellado un pacto con un poderoso ente. Puede que lo hayas hecho voluntariamente o puede que te haya engañado para que lo hicieras. En cualquier caso, ahora estás hechizado por la criatura. Quizá hayas obtenido grandes beneficios de este pacto, pero el precio podría ser, literalmente, tu alma. En el fondo, entiendes que tienes que encontrar una forma de engañar a la criatura para que lo rompa. La cuestión es ¿cómo?

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir una forma de romper el pacto.
- ◆ Engañar a la muerte.
- ◆ Matar a la criatura.
- ◆ Conseguir más poder o éxito.
- ◆ Vengarte de quien te engañara para sellar el pacto.

Víctima de un crimen

Has sufrido una terrible agresión. Este suceso te ha arruinado la vida y no puedes suprimir mentalmente esa profanación, por más que lo intentes. El miedo, la vergüenza, la rabia y una sensación de indefensión te atormentan, y para sobrevivir a este trauma tienes que encontrar una forma de sanar tus heridas.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Vengarte del agresor.
- ◆ Revivir el delito (como víctima o como perpetrador).
- ◆ Descubrir por qué te ocurrió a ti.
- ◆ Detener delitos similares.
- ◆ Confrontar al perpetrador y perdonarlo.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Buscado

Las autoridades (locales, nacionales o de otro nivel) te buscan por los delitos que has cometido. *Siempre que atraigas la atención u olvides pasar desapercibido, tira +0* para ver si te han descubierto:

(15+) Estás a salvo, por ahora.

(10-14) Has comido un error. El director obtiene 1 punto.

(-9) Todas las miradas están puestas en ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por las autoridades. Por ejemplo, tu foto aparece en el telediario y en los periódicos, los agentes de la ley intentan tenderte una trampa y capturarte o las autoridades detienen e interrogan a alguien importante para ti, confiscan tus posesiones o vuelven a tus familiares o amigos contra ti.

• Codicioso

Te mueve un insaciable deseo de dinero y riquezas y estás dispuesto a sacrificar tu salud, a tu familia y a tus amigos para llenar el vacío que tienes dentro. *Cuando surja una oportunidad de aumentar tu riqueza, tira +0* para ver si controlas tu deseo.

(15+) Mantienes tu codicia bajo control.

(10-14) El negro vacío que hay en tu interior grita exigiendo más. Mientras la oportunidad exista y no la aproveches, sufres un -1 a todas las tiradas.

(-9) Te ves obligado a aprovechar todas las oportunidades para aumentar tu riqueza o reducir tu **Estabilidad** en -2.

• Maldito

Estás maldito. *En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo sobrenatural, tira +0* para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufrís un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Mentiroso

Eres un mentiroso compulsivo que inventa historias en cuanto tiene oportunidad, sobre todo cuando eso te beneficia. *Al principio de cada sesión, tira +0* para ver en qué problemas te han merido tus mentiras esta vez:

(15+) Has conseguido que tus mentiras no se enreden.

(10-14) Has contado una mentira de más. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tu red de mentiras se ha deshecho por completo. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos siempre que el personaje se encuentre con alguien que conoce para preguntar «¿qué mentira le has contado a esta persona?» o para inventar una mentira problemática que el personaje haya dicho en el pasado.

• Némesis

Has comido algún acto terrible que te ha granjeado un enemigo que hace todo lo que está en su mano para vengarse de ti. Decide quién es tu némesis y qué has hecho para ganarte su animadversión. *En la primera sesión y siempre que bajes la guardia, tira +0* para ver si tu némesis hace algún movimiento contra ti:

(15+) Estás a salvo de tu némesis por el momento.

(10-14) Te has descuidado y tu némesis hace un movimiento contra ti. El director obtiene 1 punto.

(-9) Has comprometido tu posición y tu némesis te ataca con todas sus fuerzas. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tu némesis. Por ejemplo, tu némesis puede atacar cuando estés solo, utilizar secretos que haya descubierto para extorsionarte, intimidarte, contratar esbirros para capturarte o atacar a alguien o algo preciado para ti.

• Neurosis sexual

Tu sexualidad es una fuerza destructiva que controla tu vida. Buscas relaciones sexuales superficiales de manera compulsiva y estás dispuesto a realizar actos degradantes (o incluso cometer delitos graves) para satisfacer tus fantasías. *Siempre que tengas la oportunidad de tener sexo consentido o aprovecharte de alguien vulnerable ante tus pretensiones, tira +0:*

(15+) Consigues controlar tus impulsos.

(10-14) Elige entre tener relaciones sexuales con esa persona o reducir tu **Estabilidad** en -1.

(-9) No puedes resistirte a tener relaciones sexuales con esa persona y el director elige una opción:

- ◆ Haces daño físico o psicológico a tu pareja sexual (o esa persona te lo hace a ti).
- ◆ Los límites entre las dimensiones se debilitan y un ente del otro lado capta tu olor o el de tu amante.
- ◆ Tu pareja sexual se obsesiona contigo y empieza a perseguirte.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Erótico

Siempre que hagas algo para atraer a un personaje no jugador, tira +Carisma:

(15+) Elige hasta tres opciones en cualquier momento de la escena.

(10–14) Elige hasta dos opciones en cualquier momento de la escena.

(–9) Elige una opción en cualquier momento de la escena, pero la naturaleza de la atracción es distinta de la que querías. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ❖ Necesita conseguirte y para ello dejará de comportarse de manera razonable.
- ❖ Mientras estés cerca de esa persona, estará distraída y será incapaz de concentrarse en nada más.
- ❖ Se pone celoso de cualquier otra persona que compita por tu atención e intenta deshacerse de ella por todos los medios necesarios.
- ❖ Lo dejas inseguro y confuso. Obtienes un *+1 a todas las tiradas* contra esa persona durante esta escena.

• Farsante

Mantienes relaciones con numerosas personas; todas creen que eres su media naranja y no son conscientes de tu relación con las demás. *Siempre que necesites dinero, un refugio, protección o alguna otra ayuda que puedan proporcionarte tus víctimas*, describe quiénes son y **tira +Carisma:**

(15+) Te pueden proporcionar lo que necesitas.

(10–14) Una de ellas podría ayudarte, pero tendrás que convencerla.

(–9) Conoces a alguien que puede ayudarte, pero ya se ha dado cuenta de tu juego. Si quieres conseguir su ayuda, tendrás que emplear amenazas o chantajes para que te la dé.

• Seductor

Puedes hacer que la gente se enamore de ti conscientemente. *Siempre que tengas un momento íntimo con alguien, tira +Carisma:*

(15+) Elige hasta tres opciones, que puedes usar en cualquier momento de la historia.

(10–14) Elige hasta dos opciones, que puedes usar en cualquier momento de la historia.

(–9) Elige una opción, que puedes usar en cualquier momento de la historia, pero tú también empiezas a sentir algo por esa persona. Aumenta +1 tu **Relación** con ella.

Opciones:

- ❖ Te da algo que quieres.
- ❖ Revela un secreto.
- ❖ Lucha para protegerte.

Los personajes no jugadores que se enamoren de ti no pueden ponerse en tu contra mientras tengas opciones sin gastar.

Contra los personajes jugadores solo puedes elegir las siguientes opciones:

- ❖ Le haces sentirse mal por oponerse a ti (debe **mantener la calma**).
- ❖ Se siente feliz de estar junto a ti y obtiene **Estabilidad +2**.

• Traicionero

Siempre que ataques a alguien desprevenido, tira +Entereza:

(15+) Elige dos opciones.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Dejas ver tu traición y tu objetivo puede reaccionar a tu ataque con normalidad. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ❖ *Apuntar a las partes sensibles:* Infliges **+1 Daño**.
- ❖ *KO:* Si es un PNJ, queda inconsciente. Los PJ tiran para **soportar las heridas** y quedan neutralizados si sacan **(9–)**.
- ❖ *Cuidadoso:* No haces ningún ruido al actuar y, si tu víctima muere, no dejas pistas ni rastro tras de ti.

• Intuitivo

Puedes notar las motivaciones de las personas mediante lecturas subconscientes de su lenguaje corporal, su elección de palabras y su comportamiento. *Siempre que cales a una persona*, puedes hacer una pregunta más, sea cual sea el resultado de tu tirada.

• Atención al detalle

Siempre que hayas tenido tiempo de examinar a alguien un buen rato, tira +Percepción:

(15+) Haz tres preguntas de la lista siguiente.

(10–14) Haz dos preguntas de la lista siguiente.

(–9) Haz una pregunta de la lista siguiente, pero la persona a la que estás observando se da cuenta de tu curiosidad. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ❖ ¿De dónde eres?
- ❖ ¿Eres capaz de cometer actos violentos?
- ❖ ¿Cómo podría seducirte o tentarte?
- ❖ ¿Por qué estás aquí?
- ❖ ¿En qué estás trabajando?

• Manipulador

Siempre que le hagas un favor a alguien o descubras uno de sus secretos, luego podrás elegir una de las siguientes opciones al recordarle tus servicios anteriores o hacer una alusión velada al secreto que conoces:

- ❖ Obtienes un +2 para **influir** en él.
- ❖ Obtienes un +2 para **interferir** contra él.

• Rencoroso

Cuando alguien te arruine los planes directa o indirectamente, obtienes un *+1 a todas las tiradas* hasta que te hayas vengado o hayas recibido una compensación de igual valor a lo que has perdido.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos:

Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos:

Alma, Carisma, Entereza, Intuición, Percepción, Razón y Violencia.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Ajustada, de diseño, sexy, sugerente, bohemia, con estilo, de moda, como un pavo real, de corte exclusivo, desenfadada, que llama la atención o bien vestido.

Rostro: Élfico, atractivo, neoténico, juvenil, cincelado, definido, suave, redondo, bellissimo, inocente, digno o alegre.

Mirada: Traviesa, risueña, intensa, vulnerable, inocente, bonita, comprensiva, amistosa, de ojos grandes, penetrante o cálida.

Cuerpo: Estilizado, *sexy*, masculino, con curvas, imponente, sensual, voluptuoso, menudo, tonificado, juvenil, robusto, alto, bajo, delgado o nervudo.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ❖ Uno de los personajes te ayudó a matar a uno de tus muchos enemigos. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ❖ Uno de los personajes conoce a una de tus víctimas.
- ❖ Uno de los personajes te conoció en uno de los raros momentos en los que eres tú mismo.
- ❖ Uno de los personajes es tu víctima actual. Se apunta **+2 Relación** contigo.
- ❖ Uno de los personajes se siente atraído por ti. Se apunta **+1 Relación** contigo.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL CIENTÍFICO

El Científico explora lo desconocido con la esperanza de encontrar respuestas. A menudo, su investigación le lleva a realizar peligrosos experimentos que recorren temporalmente el tejido que separa nuestra dimensión de las otras. En los campos de la psicología, la medicina, la física, la química y varias paraciencias, estos experimentos suelen desembocar en terribles consecuencias. Puede que los demás lo llamen loco, pero el Científico sabe que esto se debe a que se niegan a ver la Verdad.

Ocupación

Elige la ocupación de la lista que aparece a continuación o invéntate una:
Médico, psicólogo, cirujano, inventor, ingeniero, técnico, terapeuta, físico.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Conocimiento prohibido

Has descubierto alguna horrible verdad que pone en entredicho la mera naturaleza de la realidad. Quizá se trate de una forma de viajar entre dimensiones, de la revelación del verdadero rostro demoníaco del alcalde, de pruebas de que la historia se ha reescrito o de que el mundo tal y como lo conoces en realidad es un engaño. Ahora, los guardianes de la Ilusión van sobre tus pasos y solo es cuestión de tiempo que te encuentren.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Revelarle la Verdad al mundo.
- ◆ Conseguir poder o conocimiento.
- ◆ Explorar la verdad prohibida.
- ◆ Luchar contra el enemigo.
- ◆ Escapar de tus perseguidores.

De vuelta del Otro Lado

Viviste un suceso en el que la Ilusión se rompió por completo y fuiste el único que regresó. Puede que el edificio en el que vivías se haya deslizado a otra dimensión y su existencia haya quedado borrada de la faz de la tierra. Puede que un aeroplano haya desaparecido y te hayan encontrado veinte años después sin recuerdos y sin haber envejecido ni un día. Puede que una compañía de soldados en Afganistán se haya adentrado literalmente en el infierno y solo tú hayas vuelto, cubierto de sangre de tus camaradas. En tu fuero interno sientes que no deberías haber sobrevivido y que hay algo que viene a por ti para restaurar el equilibrio y el orden.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir la verdad sobre el suceso.
- ◆ Mostrar ante el mundo lo que te sucedió.
- ◆ Eludir tu destino.
- ◆ Regresar a la escena del suceso.
- ◆ Encontrar a parientes o amigos perdidos.

Enfermedad mental

Una persona muy cercana a ti o tú mismo sufrís una enfermedad mental. Según lo que has visto con tus propios ojos (u oído de ese familiar) es muy probable que la realidad no sea más que una ilusión. Pero ¿quién creería a un loco? Las instituciones psiquiátricas albergan muchos secretos y muchos médicos tienen motivos ocultos. Para los dementes que acaban en las calles, hay mentores trastornados encantados de tomar a los recién llegados bajo su ala e iniciarlos en la Verdad.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Explorar la Ilusión.
- ◆ Exponer la conspiración.
- ◆ Vengarte de tus médicos y otros cuidadores.
- ◆ Descubrir la verdad sobre tu familiar.
- ◆ Encontrar a tu familiar demente desaparecido.

Responsable de experimentos médicos

Fuiste el responsable o un ayudante de experimentos médicos turbios que acabaron en resultados espeluznantes. Fueran voluntarios o no los sujetos de experimentación, esto les destruyó la vida y ahora están muertos, han desaparecido o se han transformado en criaturas inhumanas. Además de tus remordimientos, puede que estés perseguido por tus antiguos sujetos de pruebas, por sus familiares, por la ley, por antiguos colegas, por tus empleadores o por fuerzas anónimas que tratan de silenciarte.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Eludir la responsabilidad de los experimentos.
- ◆ Que los sujetos o sus familiares te perdonen.
- ◆ Conseguir pruebas para exponer a tu antiguo empleador.
- ◆ Concluir experimentos interrumpidos o fallidos.
- ◆ Continuar investigando tus descubrimientos.
- ◆ Devolver a los sujetos de pruebas a su estado anterior.

Víctima de experimentos médicos

Fuiste objeto de experimentos médicos con resultados inesperados, con o sin tu consentimiento y conocimiento. Los experimentos han tenido efectos secundarios físicos o mentales duraderos. Quizá te hayan mostrado ventanas a dimensiones alternativas y eso te haya vuelto loco. Los efectos secundarios siguen atormentándote y para librarte de ellos necesitas encontrar a los responsables. También es posible que los sujetos de pruebas fueran tus padres y que tú heredaras de ellos los efectos del experimento.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Encontrar a los responsables.
- ◆ Regresar a tu estado anterior.
- ◆ Vengarte del responsable o los responsables.
- ◆ Encontrar una forma de aceptar quién eres ahora.
- ◆ Explorar otras dimensiones.
- ◆ Exponer la verdad ante el mundo.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Buscado

Las autoridades (locales, nacionales o de otro nivel) te buscan por los delitos que has cometido. *Siempre que atraigas la atención u olvides pasar desapercibido, tira +0* para ver si te han descubierto:

(15+) Estás a salvo, por ahora.

(10–14) Has cometido un error. El director obtiene 1 punto.

(–9) Todas las miradas están puestas en ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por las autoridades. Por ejemplo, tu foto aparece en el telediario y en los periódicos, los agentes de la ley intentan tenderte una trampa y capturarte o las autoridades detienen e interrogan a alguien importante para ti, confiscan tus posesiones o vuelven a tus familiares o amigos contra ti.

• Compulsión

Tienes fijación por una determinada idea o acción, que tiene un fuerte impacto en tu vida. Elige una compulsión. *En las situaciones en las que tu compulsión pueda distraerte, tira +0:*

(15+) Controlas tu compulsión y puedes concentrarte en otras cosas.

(10–14) Te distraes y sufres un *–1 a todas las tiradas* hasta que te hayas retirado de esa situación o hayas sucumbido a tu compulsión y realices los actos que esta te exija.

(–9) Te obsesionas completamente con tu compulsión. Si te centras en cualquier otra cosa, reduce tu **Estabilidad** en *–2*.

Lista de posibles compulsiones:

- ◆ Limpiar
- ◆ Contar
- ◆ Comprobar tres veces
- ◆ Ducharte
- ◆ Memorizar
- ◆ Piromanía
- ◆ Cleptomanía
- ◆ Decir palabrotas
- ◆ Confesar tus pecados
- ◆ Comer
- ◆ Hipocondría

• Experimento fallido

Realizaste un experimento que salió terriblemente mal. El experimento dio lugar a una criatura antinatural, que escapó y desapareció sin dejar rastro. Recientemente, el «resultado» de tu experimento te ha encontrado, ha reaparecido en tu vida y te ha obligado a escapar o hacerle frente. *En la primera sesión y siempre que las cosas parezcan bajo control, tira +0:*

(15+) Tu experimento te deja en paz.

(10–14) Tu experimento te pisa los talones. El director obtiene 1 punto.

(–9) Tu experimento está en las cercanías y actúa en contra tuya. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por el experimento. Por ejemplo, el experimento te da una pista de la Verdad, sabotea o perjudica de alguna otra forma tu investigación, te exige algo bajo amenaza de venganza o secuestra a alguien importante para ti que quizá te devuelva muerto o transformado.

• Fanático

Eres un ferviente adepto de una ideología. Interpretas el mundo entero según esta forma de pensar, que no admite cuestión. *Siempre que alguien ponga en duda tu ideología, tira +0:*

(15+) Consigues mantener tus emociones bajo control.

(10–14) Te enfadas, te quedas confuso o te frustras. Obtienes un *–1 a la siguiente tirada*.

(–9) Te ves obligado a elegir entre tomar medidas para hacer que la persona o situación cambien para adherirse a tu ideología o reducir tu **Estabilidad** en *–2*.

• Mala fama

Por alguna razón, sufres la desaprobación de la opinión pública, incluso su animosidad. Quizá hayas aparecido en los periódicos como un pedófilo o un asesino, falsamente o no. *En la primera sesión de juego y siempre que atraigas la atención pública, tira +0:*

(15+) Pasas desapercibido. Nadie va a por ti.

(10–14) Alguien te ha reconocido. El director obtiene 1 punto.

(–9) Te han reconocido varias personas. Tus actos están movidos por la ira y el miedo. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar los puntos para hacer un movimiento que represente cómo se te pega tu mala fama. Por ejemplo, puede que la gente reaccione con miedo y suspicacia ante ti, que se forme una muchedumbre enfurecida dispuesta a llevarte ante la justicia, que alguien destruya tus posesiones, que tus aliados se vuelvan contra ti o que pierdas el trabajo, acuerdos o relaciones.

• Recuerdos reprimidos

Has reprimido un suceso especialmente desagradable de tu pasado, pero su recuerdo resurge de vez en cuando. Podría tratarse de un crimen o de algo horrible que has hecho, has sufrido o has presenciado. El director decide la naturaleza de tu recuerdo reprimido, normalmente basándose en tus secretos inconfesables. *En situaciones asociadas con tus recuerdos reprimidos, tira +0* para determinar si los recuerdos resurgen:

(15+) Continúas reprimiendo tus recuerdos.

(10–14) Tus recuerdos resurgen parcialmente, tomando la forma de *flashbacks* o alucinaciones. Debes **mantener la calma**.

(–9) Tus recuerdos reprimidos te arrollan y te pierdes por completo en ellos. El director hace un movimiento duro y reduces tu **Estabilidad** en *–2*.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Genio

Siempre que te encuentres en una situación de peligro mortal, **tira +Alma** para ver si descubres una vía de escape:

(15+) Elige hasta tres bazas, que puedes usar en cualquier momento de la escena mientras sigas en peligro.

(10–14) Elige hasta dos bazas, que puedes usar en cualquier momento de la escena mientras sigas en peligro.

(–9) Elige una baza, pero también atraes atención indeseada. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ❖ **Lógico:** Descubres una forma eficaz de deshacerte de una amenaza. Infliges **+1 Daño** siempre que la aproveches.
- ❖ **Pensamiento rápido:** Te das cuenta de cómo protegerte del daño. Haz como si hubieras sacado un **(15+)** en **Evitar el daño** siempre que lo aproveches.
- ❖ **Racional:** Te das cuenta de cómo salvarte sacrificando a otra persona. Elige a la persona que utilizas para escapar del peligro.

• Implantar mensajes

Siempre que experimentes con un ser humano, puedes implantarle un mensaje. **Tira +Alma:**

(15+) Tienes 2 Poder sobre él.

(10–14) Tienes 1 Poder sobre él.

Mientras tengas Poder sobre ella, esa persona sufre **1 Herida Grave** si se niega a cumplir tu orden o intenta actuar en su contra, pero esto disminuye tu control en 1 Poder. Si cumple tu orden, todo tu Poder se disipa.

(–9) Algo sale mal, como que la persona sufre daño en el proceso o que el resultado de la orden es diferente de lo que imaginabas. El director hace un movimiento.

• Sensibilidad expandida

Cuando centres tus sentidos en un lugar en el que la Ilusión sea débil, **tira +Alma**. Si tienes éxito, ves visiones sobre ese lugar y quizá puedas hablar con entes ligados a él.

(15+) Consigues discernir datos claros sobre ese lugar.

(10–14) Obtienes impresiones básicas del lugar.

(–9) La Ilusión se rompe. El velo se levanta temporalmente y revela una dimensión alternativa, determinada por el director. Puede que te veas arrastrado a ella o que algo cruce hasta nuestra realidad. El director hace un movimiento.

• Científico

Siempre que **investigues** un objeto o ente utilizando el equipo adecuado, puedes elegir de entre las preguntas siguientes, además de las que te proporciona la investigación:

Preguntas:

- ❖ ¿Qué propiedades tiene esto? (Obtienes un *+1 a todas las tiradas* contra entes u objetos de tipo similar la próxima vez que te encuentres con ellos).
- ❖ ¿Cómo puedo usar esto? (Obtienes un *+1 a todas las tiradas* relacionadas con el uso de este objeto).
- ❖ ¿Cuál es su finalidad?

• Inventor

Siempre que vayas a fabricar o reparar algo, explica lo que vas a hacer. El director te dirá lo que necesitas para conseguirlo y, cuando hayas reunido estos materiales, puedes **tirar +Razón:**

(15+) Lo construyes perfectamente y puedes elegir dos de las opciones siguientes.

(10–14) Lo que construyes tiene pequeños fallos. Puedes elegir una de las siguientes opciones.

(–9) Consigues construirlo o repararlo, pero tiene fallos importantes, algunos de los cuales están ocultos. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ❖ **Duradero:** Lo que has construido se puede usar varias veces y no se romperá fácilmente.
- ❖ **Efectivo:** Lo que has construido confiere *+1 a las tiradas* cuando se utiliza para su propósito.
- ❖ **Letal:** Lo que has construido inflige **+1 Daño**.
- ❖ **Protector:** Lo que has construido confiere **+1 armadura**.

• Medicina de combate

Siempre que establezcas las heridas de una persona, aunque no tengas acceso a equipo médico, **tira +Razón:**

(15+) Elige dos opciones.

(10–14) Puedes elegir una opción. Sin embargo, también debes elegir una complicación:

- ❖ Dejas cicatrices o defectos superficiales (el paciente pierde **–2 de Estabilidad**).
- ❖ Se producen efectos secundarios duraderos (*–1 a todas las tiradas* a las que pueda afectar la herida hasta que esté curada por completo).
- ❖ El paciente continúa inconsciente hasta que el director determine que se despierta.

(–9) Estabilizas la herida, aun sin acceso a equipo médico, pero también ocurren consecuencias inesperadas y potencialmente peligrosas, como infecciones, deformidades en la curación u otros efectos secundarios graves. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ❖ **Improvisación:** Estabilizas una **Herida** sin acceso a equipo médico.
- ❖ **Efectivo:** Estabilizas dos **Heridas** en lugar de una.
- ❖ **Cuidadoso:** La **Herida** se estabiliza y se curará mucho más rápido de lo normal.

• Adicto al trabajo

Siempre que crees algo o realices un experimento, obtienes **Estabilidad +1**.

• Detective de lo arcano

Siempre que te aventures a planos de existencia alternativos o te encuentres con entes de otras dimensiones, puedes declarar que has leído sobre esta dimensión o criatura. Pregúntale al director qué aprendiste de tus estudios pasados.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Intuición**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Traje, sucia y gastada, informal, práctica, abrigo y sombrero, peculiar, bata de laboratorio, manchada, limpia o resistente.

Rostro: Agotado, cuadrado, con una cicatriz, huesudo, redondo y sudoroso, pronunciado, exhausto, deteriorado o serio.

Mirada: Calculadora, muerta, bizca, ardiente, demente, confusa o imperiosa.

Cuerpo: Frágil, anguloso, fornido, con sobrepeso, demacrado, flaco, esbelto, alto, jorobado o extraño.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ❖ Uno de los personajes recibió tu ayuda. Se apunta **+1 Relación** contigo.
- ❖ Uno de los personajes te ayudó con un experimento que salió terriblemente mal.
- ❖ Uno de los personajes conoce detalles de tus sueños.
- ❖ Uno de los personajes fue voluntario para uno de tus experimentos. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ❖ Uno de los personajes está implicado en tu investigación.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL CONSEGUIDOR

El Conseguidor tiene contactos con todo el mundo y los utiliza para ganar dinero rápido. Drogas, armas, peleas ilegales, antigüedades, coches, apartamentos... El Conseguidor puede proporcionarte lo que necesites. Pero todo lo que vende tiene alguna trampa. Una vez que el Conseguidor te engancha, ya nunca te suelta. Mientras haya dinero en juego, al Conseguidor no le importa lo altas que sean las apuestas y cuanto más éxito consigue, más enemigos hace por el camino. En los bajos fondos siempre hay buitres que esperan hambrientos el momento adecuado, dispuestos a pasar por encima de tu cadáver para ocupar tu lugar.

Ocupación

Elige la ocupación de tu Conseguidor de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Jefe de la mafia, empresario, agente inmobiliario, traficante, dueño de un restaurante, dueño de un club, perista, usurero, corredor de apuestas, asesor, extorsionador, delincuente, *consigliere*.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Conocimiento prohibido

Has descubierto alguna horrible verdad que pone en entredicho la mera naturaleza de la realidad. Quizá se trate de una forma de viajar entre dimensiones, de la revelación del verdadero rostro demoníaco del alcalde, de pruebas de que la historia se ha reescrito o de que el mundo tal y como lo conoces en realidad es un engaño. Ahora, los guardianes de la ilusión van sobre tus pasos y solo es cuestión de tiempo que te encuentren.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Revelarle la Verdad al mundo.
- ◆ Conseguir poder o conocimiento.
- ◆ Explorar la verdad prohibida.
- ◆ Luchar contra el enemigo.
- ◆ Escapar de tus perseguidores.

Culpable de un crimen

Sientes remordimientos constantes por un crimen que has cometido. Lo hayas cometido por iniciativa propia o bajo coacción, tú sientes que eres el único culpable. Es probable que la víctima, su familia o la policía te estén buscando.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Escapar de la justicia.
- ◆ Confrontar a la víctima o a su familia.
- ◆ Castigarte.
- ◆ Ayudar a otras personas.
- ◆ Llevar a los demás culpables ante la justicia, ya sea legal o personal.
- ◆ Vengarte de quienes te hicieron cometer el crimen.

Heredero

Has recibido una herencia excepcional de parientes o amigos. Podría tratarse de un pequeño objeto o de algo más sustancioso, como una casa. La herencia ha suscitado una obsesión antinatural en ti. Sabes que oculta secretos y puede que también fuerzas desconocidas. ¿Quizá pueda revelar lo que le ocurrió a su dueño anterior? Hay más personas que quieren poseer tu herencia y sospechas que no se detendrán ante nada para conseguirla.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir la verdad sobre tu herencia.
- ◆ Proteger tu herencia.
- ◆ Investigar lo que le ocurrió a su dueño anterior.
- ◆ Confrontar a quienes pretenden hacerse con tu herencia.

Pacto con los poderes de la oscuridad

Has sellado un pacto con un poderoso ente. Puede que lo hayas hecho voluntariamente o puede que te haya engañado para que lo hicieras. En cualquier caso, ahora estás hechizado por la criatura. Quizá hayas obtenido grandes beneficios de este pacto, pero el precio podría ser, literalmente, tu alma. En el fondo, entiendes que tienes que encontrar una forma de engañar a la criatura para que lo rompa. La cuestión es ¿cómo?

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir una forma de romper el pacto.
- ◆ Engañar a la muerte.
- ◆ Matar a la criatura.
- ◆ Conseguir más poder o éxito.
- ◆ Vengarte de quien te engañara para sellar el pacto.

Víctima de un crimen

Has sufrido una terrible agresión. Este suceso te ha arruinado la vida y no puedes suprimir mentalmente esa profanación, por más que lo intentes. El miedo, la vergüenza, la rabia y una sensación de indefensión te atormentan, y para sobrevivir a este trauma tienes que encontrar una forma de sanar tus heridas.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Vengarte del agresor.
- ◆ Revivir el delito (como víctima o como perpetrador).
- ◆ Descubrir por qué te ocurrió a ti.
- ◆ Detener delitos similares.
- ◆ Confrontar al perpetrador y perdonarlo.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Celos

Hay alguien que tiene la vida que quieres y tú harías cualquier cosa por poseerla. Siempre que te encuentres con el objeto de tus celos o elementos de su vida (*posiciones, familia, amigos...*), **tira +0** para ver si puedes mantener la calma:

(15+) Mantienes tus celos bajo control.

(10-14) Sufres celos y, con ellos, un *-1 a todas las tiradas* mientras permanezcas cerca de lo que los provoca y no reprimas tus anhelos.

(-9) Los celos te controlan. Debes **mantener la calma** para evitar hacer daño al objeto de tus celos, destruirlo o robarle.

• Codicioso

Te mueve un insaciable deseo de dinero y riquezas y estás dispuesto a sacrificar tu salud, a tu familia y a tus amigos para llenar el vacío que tienes dentro. Cuando surja una oportunidad de aumentar tu riqueza, **tira +0** para ver si controlas tu deseo.

(15+) Mantienes tu codicia bajo control.

(10-14) El negro vacío que hay en tu interior grita exigiendo más. Mientras la oportunidad exista y no la aproveches, sufres un *-1 a todas las tiradas*.

(-9) Te ves obligado a aprovechar todas las oportunidades para aumentar tu riqueza o reducir tu **Estabilidad en -2**.

• Competidor

Tienes un competidor en los bajos fondos cuyo nicho de negocio es similar al tuyo. Siempre que dejes de lado la protección de tus intereses o estés distraído en otra parte, **tira +0** para ver si tu competidor ha conseguido perjudicar tu negocio:

(15+) Estás a salvo de tu competidor, por el momento.

(10-14) Te has descuidado. Puede que tu competidor lance una ofensiva. El director obtiene 1 punto.

(-9) Le das una oportunidad de oro a tu competidor y hace un movimiento en contra de tus intereses. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar los puntos para hacer movimientos por tu competidor. Por ejemplo, tu competidor puede tomar el control de algunos de tus acuerdos comerciales, aprender alguno de tus secretos, sabotear alguno de tus recursos o hacer daño o comprar a una persona importante para ti.

• Maldito

Estás maldito. En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo *sobrenatural*, **tira +0** para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufrís un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Mentiroso

Eres un mentiroso compulsivo que inventa historias en cuanto tiene oportunidad, sobre todo cuando eso te beneficia. Al principio de cada sesión, **tira +0** para ver en qué problemas te han metido tus mentiras esta vez:

(15+) Has conseguido que tus mentiras no se enreden.

(10-14) Has contado una mentira de más. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tu red de mentiras se ha deshecho por completo. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos siempre que el personaje se encuentre con alguien que conoce para preguntar «¿qué mentira le has contado a esta persona?» o para inventar una mentira problemática que el personaje haya dicho en el pasado.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, **tira +0**:

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10-14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Sexto sentido

Tienes intuición tanto para las cosas buenas como para las malas. *Al principio de cada sesión de juego, tira +Alma:*

(15+) Elige hasta tres opciones, que puedes usar en cualquier momento de la sesión.

(10–14) Elige hasta dos opciones, que puedes usar en cualquier momento de la sesión.

(–9) Habrá una situación de peligro en la que tus instintos no se activen. El director hará un movimiento en algún momento de la sesión.

Opciones:

- ♦ Actúas primero en una situación de peligro. Esto puede llegar a incluir adelantarte a un ataque sorpresa.
- ♦ Percibes si alguien tiene buenas o malas intenciones hacia ti.
- ♦ Descubres o sientes una pista cuando estás perdido.

• Escuela de la calle

Siempre que quieras conseguir objetos o servicios del mundo del hampa, tira +Carisma:

(15+) No hay problema: obtienes lo que buscas. Alguien te lo consigue inmediatamente.

(10–14) El director elige una opción:

- ♦ Tendrá un coste extra, como el pago en especie de un servicio, una tarea o un aumento de precio.
- ♦ Lo puedes conseguir, pero solo haciendo un trato con una persona con la que ya estás endeudado.
- ♦ «Mierda, tenía uno, pero se lo acabo de pasar a [inserte nombre]. ¿Quizá se lo puedas comprar a ella?».
- ♦ «Lo siento, eso está fuera de mi campo, pero ¿quizá esto te sirva?».

(–9) Crees que has encontrado lo que buscabas, pero tiene requisitos costosos, defectos considerables o complicaciones importantes. El director hace un movimiento.

• Lengua viperina

Siempre que manipules a alguien, tira +Carisma:

(15+) Elige una opción:

- ♦ Confía en ti (si es un PJ, se apunta +1 Relación contigo).
- ♦ Está embelesado contigo (obienes un +1 a todas las tiradas contra él durante esta escena).
- ♦ Revela una debilidad, que podrás aprovechar más tarde.

(10–14) Elige una opción de la lista anterior, pero también hay una complicación, elegida por el director o por el jugador:

- ♦ Te ve como un amigo al que puede acudir en caso de necesidad.
- ♦ Se enamora de ti.
- ♦ Se sentirá traicionado, desdeñado, humillado o manipulado cuando abuses de su confianza.

(–9) Te cala perfectamente y hará lo que le dé la gana.

• As en la manga

Siempre que alguien te tenga contra las cuerdas o en un aprieto, tira +Entereza:

(15+) Obtienes dos bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obtienes una baza. Puedes gastarla en cualquier momento de la escena.

(–9) Obtienes una baza, pero la situación es peor de lo que te imaginabas. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ♦ Tienes escondida una pequeña arma letal (como un estilete o algo similar) que puedes sacar sin que nadie se dé cuenta.
- ♦ Te das cuenta de que tu oponente tiene una debilidad que puedes aprovechar (obienes +2 a la siguiente tirada si aprovechas la debilidad de alguna forma). Pregúntale al director de qué se trata.
- ♦ Descubres una salida. Pregúntale al director de qué se trata. Obtienes +2 a la siguiente tirada para emplearla.

• Jefe

Tienes entre cinco y diez delinquentes a tu servicio, mientras les sigas pagando.

Siempre que envíes a tus secuaces a hacer un trabajo arriesgado, tira +Entereza:

(15+) Siguen tus órdenes y todo sale según el plan.

(10–14) Siguen tus órdenes, pero el director elige una opción:

- ♦ Alguien se ha metido en problemas.
- ♦ No han acabado el trabajo y hace falta algo más para terminarlo.
- ♦ Habrá repercusiones más tarde.

(–9) El director decide qué ha salido mal y si se hace evidente de inmediato o más tarde. Hace un movimiento.

• Traicionero

Siempre que ataques a alguien desprevenido, tira +Entereza:

(15+) Elige dos opciones.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Dejas ver tu traición y tu objetivo puede reaccionar a tu ataque con normalidad. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ *Apuntar a las partes sensibles:* Infliges +1 Daño.
- ♦ *KO:* Si es un PNJ, queda inconsciente. Los PJ tiran para soportar las heridas y quedan neutralizados si sacan (9–).
- ♦ *Cuidadoso:* No haces ningún ruido al actuar y, si tu víctima muere, no dejas pistas ni rastro tras de ti.

• Extorsionador

Siempre que calés a una persona, puedes elegir de entre estas preguntas, además de las habituales:

- ♦ ¿De qué tienes miedo?
- ♦ ¿Qué es preciado para ti?

• Mundología

Siempre que llegues a un nuevo lugar en el mundo normal, decide si has estado aquí antes y, en caso afirmativo, di algún detalle del lugar que sea importante para ti. Además, decide si conociste a alguien aquí y qué dejaste atrás. El director te dirá qué ha cambiado desde entonces.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza, Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma, Carisma, Entereza, Intuición, Percepción, Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Traje, callejera, cuero, informal, extravagante, lujosa o chándal.

Rostro: Agradable, guapo, atractivo, huesudo, roto, inocente, carnoso o descubierto.

Mirada: Alegre, calculadora, fría, servil, astuta, dura, confusa o evaluadora.

Cuerpo: Ancho, atlético, flaco, sensual, alto y nervudo, fornido o mazado con piernas de palillo.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes soportó una paliza para sacarte de un apuro. Apúntate +1 Relación con él.
- ♦ Uno de los personajes causó un problema y dejó que cargaras con las culpas.
- ♦ Uno de los personajes está en deuda contigo.
- ♦ Uno de los personajes trabaja para ti.
- ♦ Uno de los personajes es uno de tus contactos comerciales.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL DELINCUENTE

Los mafiosos, los pandilleros, los ladrones, los camellos y los sicarios están movidos por dos cosas: el dinero y toda la mierda que han soportado durante sus vidas. A unos pocos, la delincuencia les proporciona una vida de lujo, pero la mayoría no consiguen más que un fugaz vistazo de la riqueza antes de que otro más grande y más malo se lo quite todo. Esto es la selva.

Ocupación

Elige la ocupación de tu Delincuente de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Ladrón, atracador, camello, pandillero, sintecho, boxeador profesional, policía corrupto, mafón, dueño de un club, extorsionador, sicario, cabecilla de la operación, conductor especializado en fugas, estafador, mafioso, traficante, gorila.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Conocimiento prohibido

Has descubierto alguna horrible verdad que pone en entredicho la mera naturaleza de la realidad. Quizá se trate de una forma de viajar entre dimensiones, de la revelación del verdadero rostro demoníaco del alcalde, de pruebas de que la historia se ha reescrito o de que el mundo tal y como lo conoces en realidad es un engaño. Ahora, los guardianes de la ilusión van sobre tus pasos y solo es cuestión de tiempo que te encuentren.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Revelarle la Verdad al mundo.
- ◆ Conseguir poder o conocimiento.
- ◆ Explorar la verdad prohibida.
- ◆ Luchar contra el enemigo.
- ◆ Escapar de tus perseguidores.

Culpable de un crimen

Sientes remordimientos constantes por un crimen que has cometido. Lo hayas cometido por iniciativa propia o bajo coacción, tú sientes que eres el único culpable. Es probable que la víctima, su familia o la policía te estén buscando.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Escapar de la justicia.
- ◆ Confrontar a la víctima o a su familia.
- ◆ Castigarle.
- ◆ Ayudar a otras personas.
- ◆ Llevar a los demás culpables ante la justicia, ya sea legal o personal.
- ◆ Vengarte de quienes te hicieron cometer el crimen.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Secreto de familia

Tu familia tiene un secreto bien guardado que lleva persiguiéndote toda tu vida. Quizá fueran miembros de alguna extraña secta o hayan sufrido algún horror indescribible. Puede que te iniciaran en este secreto cuando eras niño o que no hayas descubierto la verdad hasta hace poco, ya siendo adulto. Este secreto te pone muy nervioso y amenaza con destruir tu vida. Es probable que tengas que hacer algo para salvarte a ti y a tu familia.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Guardar el secreto.
- ◆ Evitar a tu familia.
- ◆ Confrontar a tu familia.
- ◆ Ayudar a tu familia.
- ◆ Descubrir toda la verdad.

Víctima de un crimen

Has sufrido una terrible agresión. Este suceso te ha arruinado la vida y no puedes suprimir mentalmente esa profanación, por más que lo intentes. El miedo, la vergüenza, la rabia y una sensación de indefensión te atormentan, y para sobrevivir a este trauma tienes que encontrar una forma de sanar tus heridas.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Vengarte del agresor.
- ◆ Revivir el delito (como víctima o como perpetrador).
- ◆ Descubrir por qué te ocurrió a ti.
- ◆ Detener delitos similares.
- ◆ Confrontar al perpetrador y perdonarlo.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Buscado

Las autoridades (locales, nacionales o de otro nivel) te buscan por los delitos que has cometido. Siempre que atraigas la atención u olvides pasar desapercibido, tira +0 para ver si te han descubierto:

(15+) Estás a salvo, por ahora.

(10-14) Has cometido un error. El director obtiene 1 punto.

(-9) Todas las miradas están puestas en ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por las autoridades. Por ejemplo, tu foto aparece en el telediario y en los periódicos, los agentes de la ley intentan tenderte una trampa y capturarle o las autoridades definen e interrogan a alguien importante para ti, confiscan tus posesiones o vuelven a tus familiares o amigos contra ti.

• Drogadicto

Eres adicto a las drogas duras; designa al menos una. En la primera sesión de juego y siempre que las hayas tomado o tengas la oportunidad de hacerlo, tira +0:

(15+) Controlas el impulso, por ahora.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tu adicción. Por ejemplo, no puedes resistirte a drogarte, te quedas sin droga, contraes deudas con alguien peligroso, te pones en peligro mientras estás bajo la influencia de los estupefactivos o arruinas algo importante para ti (como una relación) mientras estás en ese estado.

• Hostigado

Por alguna razón, personal o no, la gente suele discriminarte y acosarte, sobre todo las autoridades. En la primera sesión de juego y siempre que llames la atención, tira +0 para ver si te hostigan:

(15+) Has conseguido librarte del acoso.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tus acosadores. Por ejemplo, alguien destruye tu propiedad o tus posesiones, te acosan y atacan personas que tienen prejuicios contra ti, las autoridades te quitan algo por la fuerza (derechos, propiedades, recursos), alguien importante para ti sufre daño por asociarse contigo o se te niegan tus derechos básicos debido a tu identidad.

• Mala fama

Por alguna razón, sufres la desaprobación de la opinión pública, incluso su animosidad. Quizá hayas aparecido en los periódicos como un pedófilo o un asesino, falsamente o no. En la primera sesión de juego y siempre que atraigas la atención pública, tira +0:

(15+) Pasas desapercibido. Nadie va a por ti.

(10-14) Alguien te ha reconocido. El director obtiene 1 punto.

(-9) Te han reconocido varias personas. Sus actos están movidos por la ira y el miedo. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar los puntos para hacer un movimiento que represente cómo se te pega tu mala fama. Por ejemplo, puede que la gente reaccione con miedo y suspicacia ante ti, que se forme una muchedumbre enfurecida dispuesta a llevarte ante la justicia, que alguien destruya tus posesiones, que tus aliados se vuelvan contra ti o que pierdas el trabajo, acuerdos o relaciones.

• Némesis

Has cometido algún acto terrible que te ha granjeado un enemigo que hace todo lo que está en su mano para vengarse de ti. Decide quién es tu némesis y qué has hecho para ganarte su animadversión. En la primera sesión y siempre que bajes la guardia, tira +0 para ver si tu némesis hace algún movimiento contra ti:

(15+) Estás a salvo de tu némesis por el momento.

(10-14) Te has descuidado y tu némesis hace un movimiento contra ti. El director obtiene 1 punto.

(-9) Has comprometido tu posición y tu némesis te ataca con todas sus fuerzas. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tu némesis. Por ejemplo, tu némesis puede atacar cuando estés solo, utilizar secretos que haya descubierto para extorsionarte, intimidarte, contratar esbirros para capturarte o atacar a alguien o algo preciado para ti.

• Neurosis sexual

Tu sexualidad es una fuerza destructiva que controla tu vida. Buscas relaciones sexuales superficiales de manera compulsiva y estás dispuesto a realizar actos degradantes (o incluso cometer delitos graves) para satisfacer tus fantasías. Siempre que tengas la oportunidad de tener sexo consentido o aprovecharte de alguien vulnerable ante tus pretensiones, tira +0:

(15+) Consigues controlar tus impulsos.

(10-14) Elige entre tener relaciones sexuales con esa persona o reducir tu Estabilidad en -1.

(-9) No puedes resistirte a tener relaciones sexuales con esa persona y el director elige una opción:

- ◆ Haces daño físico o psicológico a tu pareja sexual (o esa persona te lo hace a ti).
- ◆ Los límites entre las dimensiones se debilitan y un ente del otro lado capta tu olor o el de tu amante.
- ◆ Tu pareja sexual se obsesiona contigo y empieza a perseguirte.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Sexto sentido

Tienes intuición tanto para las cosas buenas como para las malas. *Al principio de cada sesión de juego, tira +Alma:*

(15+) Elige hasta tres opciones, que puedes usar en cualquier momento de la sesión.

(10–14) Elige hasta dos opciones, que puedes usar en cualquier momento de la sesión.

(–9) Habrá una situación de peligro en la que tus instintos no se activen. El director hará un movimiento en algún momento de la sesión.

Opciones:

- ♦ Actúas primero en una situación de peligro. Esto puede llegar a incluir adelantarte a un ataque sorpresa.
- ♦ Percibes si alguien tiene buenas o malas intenciones hacia ti.
- ♦ Descubres o sientes una pista cuando estás perdido.

• Escuela de la calle

Siempre que quieras conseguir objetos o servicios del mundo del hampa, tira +Carisma:

(15+) No hay problema: obtienes lo que buscas. Alguien te lo consigue inmediatamente.

(10–14) El director elige una opción:

- ♦ Tendrá un coste extra, como el pago en especie de un servicio, una tarea o un aumento de precio.
- ♦ Lo puedes conseguir, pero solo haciendo un trato con una persona con la que ya estás endeudado.
- ♦ «Mierda, tenía uno, pero se lo acabo de pasar a [inserte nombre]. ¿Quizá se lo puedas comprar a ella?».
- ♦ «Lo siento, eso está fuera de mi campo, pero ¿quizá esto te sirva?».

(–9) Crees que has encontrado lo que buscabas, pero tiene requisitos costosos, defectos considerables o complicaciones importantes. El director hace un movimiento.

• Escapista

Eres un as en el arte de esfumarte cuando las cosas se ponen feas. *Siempre que necesites escapar de una situación peligrosa, esboza tu plan y tira +Entereza:*

(15+) Escapas sin complicaciones.

(10–14) Puedes elegir entre quedarte o escapar con un coste, como dejar atrás algo importante o llevarte algo que después puedan seguir. El director decide de qué se trata.

(–9) No has terminado de cruzar la puerta cuando te ves en un auténtico aprieto. El director hace un movimiento.

• Ladrón

Siempre que emplees tus habilidades para entrar en lugares cerrados, tira +Entereza:

(15+) Obtienes tres opciones. Puedes gastarlas en cualquier momento durante la escena.

(10–14) Obtienes dos opciones. Puedes gastarlas en cualquier momento durante la escena.

(–9) Obtienes una opción, pero surge un problema. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Abres una puerta cerrada con llave silenciosamente y en un momento.
- ♦ Neutralizas una alarma.
- ♦ Abres una caja de caudales o una caja fuerte en menos de dos minutos.
- ♦ Evitas que alguien te descubra.
- ♦ Haces que alguien crea que perteneces a este lugar (por ejemplo, haciéndote pasar por guardia de seguridad) durante un tiempo limitado.

• Amenazador

Siempre que amenaces a alguien de forma creíble, ya sea de forma directa o insinuada, tira +Violencia:

(15+) Tu oponente debe elegir entre hacer lo que quieres o desafiarte a sabiendas de que puedes cumplir tu amenaza.

(10–14) Debes darle una tercera opción. Elige una:

- ♦ Te ofrece algo que cree que te gustaría tener.
- ♦ Se retira de la escena.
- ♦ Está aterrizado; tienes un +1 a todas las tiradas contra él hasta que demuestre que no te tiene miedo.
- ♦ Te ataca desde una posición desventajosa. Obtienes un +2 a la tirada de **entablar combate** si contraatacas.

(–9) Resulta que no tenías la ventaja que creías. El director hace un movimiento.

• Líder de una banda

Eres el jefe de una pequeña banda criminal. *Siempre que des órdenes a tu banda que sean arriesgadas o puedan tener un precio alto, tira +Violencia:*

(15+) Cumplen tus órdenes sin cuestionarlas.

(10–14) Hacen lo que quieres, pero hay una complicación (elige una opción):

- ♦ Uno de ellos te desafía delante de los demás.
- ♦ Todos estarán descontentos por un tiempo.

(–9) Surgen problemas. Puede que algo salga mal cuando lleven a cabo tus órdenes o que duden de tu capacidad como líder. El director hace un movimiento.

• Mirada asesina

Siempre que te encuentres en una situación tensa, tira +Violencia:

(15+) Estableces contacto visual con un PNJ, haciendo que se quede inmóvil y no pueda actuar hasta que rompas el contacto visual. También obtienes un +2 a todas las tiradas contra tu objetivo.

(10–14) Estableces contacto visual con un PNJ, haciendo que se quede inmóvil y no pueda actuar hasta que rompas el contacto visual.

(–9) Tus oponentes te ven como su amenaza principal.

• Pelea callejera

Siempre que luches cuerpo a cuerpo, tira +Violencia:

(15+) Obtienes tres bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obtienes dos bazas, pero el director también obtiene una complicación:

- ♦ Te arriesgas a perder el control durante la pelea (**mantén la calma** para evitarlo).
- ♦ Te ganas un enemigo, que intentará devolvértela más tarde.

(–9) Estás desconcentrado y pierdes el control. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ♦ **Esquivar:** Evitas un ataque.
- ♦ **Lluvia de golpes:** Obtienes +2 a la siguiente tirada para atacar a un oponente.
- ♦ **Golpe bajo:** Aturdes momentáneamente a un oponente golpeándolo dolorosamente en el ojo, la entrepierna o la oreja, por ejemplo.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Intuición**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: *Sreetwear*, traje, motero, *gangsta*, informal, chándal, corte exclusivo o ropa gastada.

Rostro: Duro, atractivo, con una cicatriz, maltratado, deshonesto o cruel.

Mirada: Adusta, calculadora, despiadada, fría, demente, codiciosa, oscura o suspicaz.

Cuerpo: Musculoso, larguirucho, enorme, pecho palomo, grácil, rectangular, lisiado, roto, rechoncho, fornido o nervudo.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes te escondió de la policía o de otros perseguidores. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Uno de los personajes sabe que has cometido un terrible crimen.
- ♦ Uno de los personajes tiene una deuda contigo.
- ♦ Uno de los personajes está relacionado con uno de tus rivales.
- ♦ Uno de los personajes te conocía de antes de que empezaras tus actividades criminales. Apúntate **+1 Relación** con él.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empiece con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL DESCENDIENTE

El Descendiente lleva sobre sus hombros una pesada carga de sangre, alma y herencia. Puede que sea el hijo de algún ancestro mítico, una familia ya extinguida o un dios perdido, o quizá haya sido elegido por algún culto oscuro o sea heredero de algún poder desconocido. Lo que persigue al Descendiente es el pasado, los «pecados de los padres». Puede tratarse de pactos oscuros, de servidumbre a demonios o de las secuelas de haberse criado en un ambiente de abusos y violencia, pero no importa adónde vaya el Descendiente o dónde se esconda: tarde o temprano, su pasado le dará alcance.

OCUPACIÓN

Elige la ocupación de tu Descendiente de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Anticuario, aristócrata, escritor, sintecho, tatuador, oculista, fugado de una secta, predicador, heredero, desempleado, oficinista, artesano, guardabosques.

SECRETOS INCONFESABLES

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Elegido

Un dios te ha elegido como su defensor o sacrificio. Los discípulos del dios te vigilan, a la espera del día de tu ascensión. Puede que hayas crecido en su secta o que te descubrieran cuando ya eras adulto. Sea cual sea el caso, no te cabe duda de que la secta tiene terribles planes para ti. Has intentado escapar de estos discípulos, pero siempre acaban por encontrarte de nuevo.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Escapar de tus perseguidores.
- ◆ Combatir la secta o a su dios.
- ◆ Cumplir la voluntad de tu dios.
- ◆ Conseguir más miembros para la secta.
- ◆ Descubrir la verdad sobre tu destino.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Heredero

Has recibido una herencia excepcional de parientes o amigos. Podría tratarse de un pequeño objeto o de algo más sustancioso, como una casa. La herencia ha suscitado una obsesión antinatural en ti. Sabes que oculta secretos y puede que también fuerzas desconocidas. ¿Quizá pueda revelar lo que le ocurrió a su dueño anterior? Hay más personas que quieren poseer tu herencia y sospechas que no se detendrán ante nada para conseguirla.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir la verdad sobre tu herencia.
- ◆ Proteger tu herencia.
- ◆ Investigar lo que le ocurrió a su dueño anterior.
- ◆ Confrontar a quienes pretenden hacerse con tu herencia.

Pacto con los poderes de la oscuridad

Has sellado un pacto con un poderoso ente. Puede que lo hayas hecho voluntariamente o puede que te haya engañado para que lo hicieras. En cualquier caso, ahora estás hechizado por la criatura. Quizá hayas obtenido grandes beneficios de este pacto, pero el precio podría ser, literalmente, tu alma. En el fondo, entiendes que tienes que encontrar una forma de engañar a la criatura para que lo rompa. La cuestión es ¿cómo?

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir una forma de romper el pacto.
- ◆ Engañar a la muerte.
- ◆ Matar a la criatura.
- ◆ Conseguir más poder o éxito.
- ◆ Vengarte de quien te engañara para sellar el pacto.

Secreto de familia

Tu familia tiene un secreto bien guardado que lleva persiguiéndote toda tu vida. Quizá fueran miembros de alguna extraña secta o hayan sufrido algún horror indescribible. Puede que te iniciaran en este secreto cuando eras niño o que no hayas descubierto la verdad hasta hace poco, ya siendo adulto. Este secreto te pone muy nervioso y amenaza con destruir tu vida. Es probable que tengas que hacer algo para salvarte a ti y a tu familia.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Guardar el secreto.
- ◆ Evitar a tu familia.
- ◆ Confrontar a tu familia.
- ◆ Ayudar a tu familia.
- ◆ Descubrir toda la verdad.

DESVENTAJAS

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Fobia

Le tienes un miedo incontrolable a algo. Elige el estímulo que te asusta. *Siempre que te encuentres cara a cara con el objeto de tu fobia, debes **mantener la calma**.*

• Maldito

Estás maldito. *En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo sobrenatural, **tira +0** para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:*

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufris un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, **tira +0:***

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10–14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(–9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. *En cualquier escena, cuando duermas, **tira +0:***

(15+) Duermes tranquilamente.

(10–14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche (*–1 a todas las tiradas* hasta que duermas), algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma (**mantener la calma**) al despertar.

(–9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

• Presencia sobrenatural

Te rondan fuerzas sobrenaturales. Con ayuda del director, determina la naturaleza de lo que crees que te ronda. *En la primera sesión de juego y siempre que estés distraído o debilitado, **tira +0** para ver si el ente consigue poder sobre ti:*

(15+) El ente te deja en paz.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por el ente. Por ejemplo, la criatura te exige un servicio y amenaza con vengarse si te niegas, posee tu cuerpo durante esa noche o revela una pista de qué es y qué quiere de ti.

• Recuerdos reprimidos

Has reprimido un suceso especialmente desagradable de tu pasado, pero su recuerdo resurge de vez en cuando. Podría tratarse de un crimen o de algo horrible que has hecho, has sufrido o has presenciado. El director decide la naturaleza de tu recuerdo reprimido, normalmente basándose en tus secretos inconfesables. *En situaciones asociadas con tus recuerdos reprimidos, **tira +0** para determinar si los recuerdos resurgen:*

(15+) Continúas reprimiendo tus recuerdos.

(10–14) Tus recuerdos resurgen parcialmente, tomando la forma de *flashbacks* o alucinaciones. Debes **mantener la calma**.

(–9) Tus recuerdos reprimidos te arrollan y te pierdes por completo en ellos. El director hace un movimiento duro y reduces tu **Estabilidad** en **–2**.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Artefacto

Posees un objeto de aspecto prosaico que en realidad tiene poderes místicos. Sus poderes se pueden activar mediante ciertos métodos, tales como verter sangre sobre él o susurrar unas palabras prohibidas (tú decides qué se necesita). *Siempre que actives el objeto, tira +Alma:*

(15+) Elige una opción (el director determina lo que ocurre).

(10–14) Elige una opción (el director determina lo que ocurre). Sin embargo, el artefacto también se cobra un precio adicional (el director determina lo que se requiere).

(–9) El artefacto hace algo inesperado, posiblemente peligroso. El director hace un movimiento.

Opciones sugeridas:

(Quizá el director desee modificar esta lista de opciones, ya sea por sí mismo o colaborando con el jugador para determinar qué hace exactamente el artefacto del personaje jugador).

- ♦ Ves la verdadera forma de una criatura o lugar.
- ♦ Tienes una visión de lo que te amenaza.
- ♦ Sales de un aprieto.
- ♦ Llamas al ente vinculado al artefacto y negocias con él.

• Poder interior

Albergas un misterioso poder que no terminas de comprender. El poder puede protegerte, pero no tienes control sobre él. *Siempre que liberes tu poder interior, tira +Alma:*

(15+) El poder ataca a todos los oponentes que haya cerca de ti, infligiendo **2 Daño**.

(10–14) El poder ataca al oponente que haya más cerca de ti, infligiendo **2 Daño**.

(–9) El poder ataca a *todos* los seres vivos que haya cerca de ti, incluido tú, infligiendo **2 Daño**.

• Sensibilidad expandida

Cuando centres tus sentidos en un lugar en el que la Ilusión sea débil, tira +Alma. Si tienes éxito, ves visiones sobre ese lugar y quizá puedas hablar con entes ligados a él.

(15+) Consigues discernir datos claros sobre ese lugar.

(10–14) Obtienes impresiones básicas del lugar.

(–9) La Ilusión se rompe. El velo se levanta temporalmente y revela una dimensión alternativa, determinada por el director. Puede que te veas arrastrado a ella o que algo cruce hasta nuestra realidad. El director hace un movimiento.

• Vinculado

Estás vinculado a un ente extradimensional cuyos poderes puedes extraer. Explica lo que crees que es. *Al principio de cada sesión, tira +Alma:*

(15+) Puedes elegir hasta tres opciones en cualquier momento de la sesión.

(10–14) Puedes elegir una opción en cualquier momento de la sesión.

(–9) Puedes elegir una opción en cualquier momento de la sesión, pero el director hace un movimiento por el ente en algún punto de ella.

Opciones:

- ♦ Ves la verdadera forma de una criatura o lugar.
- ♦ Dispersas magia de la que seas objetivo.
- ♦ Pides ayuda al ente.

• Amigos influyentes

Tienes amigos con poder e influencia. *Siempre que necesites conseguir un objeto, acceder a un lugar restringido o reunirte con una persona determinada, tira +Carisma:*

(15+) Tus amigos pueden conseguirte lo que quieres.

(10–14) Pueden conseguirte lo, pero tendrás que devolverles el favor más tarde.

(–9) Te consiguen lo que quieres, pero te ganas la enemistad de alguien poderoso o adquieres mala prensa. El director hace un movimiento.

• Intuitivo

Puedes notar las motivaciones de las personas mediante lecturas subconscientes de su lenguaje corporal, su elección de palabras y su comportamiento. *Siempre que cales a una persona,* puedes hacer una pregunta más, sea cual sea el resultado de tu tirada.

• Biblioteca ocultista

Siempre que estés en tu biblioteca investigando lo sobrenatural, tira +Razón:

(15+) Hazle dos preguntas de la lista siguiente al director.

(10–14) Hazle una pregunta de la lista siguiente al director.

(–9) Hazle una pregunta de la lista siguiente al director, pero has pasado por alto algo crucial. El director obtiene un punto que puede usar en cualquier momento para hacer un movimiento duro o suave.

Preguntas:

- ♦ ¿Con qué poder superior está conectado esto?
- ♦ ¿Qué necesito o qué tengo que hacer para exorcizar o controlar a este ser?
- ♦ ¿Con qué dimensión tiene relación esto?
- ♦ ¿Qué debo hacer para protegerme de esto?

• Protectores

Estás bajo la vigilancia y protección de un grupo de personas misteriosas que pretenden mantenerte con vida para sus propósitos desconocidos. *Siempre que estés en peligro de muerte,* puedes activar a tus protectores. Si lo haces, el director recibe un punto. Los protectores actúan como una banda pequeña/mediana/grande (**2/3/3 Daño, 5/10/15 Heridas**), según lo poderosa que sea la amenaza. Su única motivación es mantenerte a salvo. El director también puede gastar puntos por los protectores para que hagan un movimiento en tu contra.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza, Reflejos y Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma, Carisma, Entereza, Intuición, Percepción, Razón y Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Anticuada, informal, gastada y raída, extraña, negra, traje hecho a medida o capas como una cebolla.

Rostro: Infantil, afilado, apenado, con una cicatriz, deshonesto, enfermizo, bonito, pronunciado, tenso o redondo.

Mirada: Cansada, indiferente, llena de ansiedad, intensa, suspicaz, valiente, inocente, inquieta, astuta o triste.

Cuerpo: Débil, fuerte, huesudo, pequeño, enfermizo, esbelto, atlético, grande, larguirucho, jorobado, rígido o magro.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes ha crecido contigo. Apuntaos **+2 Relación** el uno con el otro.
- ♦ Uno de los personajes ha visto lo que te persigue. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Estás enamorado en secreto de uno de los personajes. Apúntate **+2 Relación** con él.
- ♦ Uno de los personajes es tu enlace.
- ♦ Uno de los personajes tiene una relación inextricable con tus secretos inconfesables. Apúntate **+1 Relación** con él.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL DETECTIVE

Ya se trate del detective privado desencantado que se sienta en su despacho rodeado de humo de tabaco o del curtido investigador de homicidios, el Detective está motivado por su necesidad de respuestas. Mientras tanto, su familia se desintegra, sus amigos lo abandonan y él cae en una espiral de oscuridad y adicción. Su «noble» búsqueda lo lleva por un camino peligroso que más valdría que nadie recorriera.

OCUPACIÓN

Elige la ocupación de la lista que aparece a continuación o invéntate una:

Policía de barrio, detective privado, abogado, investigador, guardia de seguridad, periodista de investigación, agente de inteligencia, inspector de policía, médium, hacker, criptógrafo, conspiranoico.

SECRETOS INCONFESABLES

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Conocimiento prohibido

Has descubierto alguna horrible verdad que pone en entredicho la mera naturaleza de la realidad. Quizá se trate de una forma de viajar entre dimensiones, de la revelación del verdadero rostro demoníaco del alcalde, de pruebas de que la historia se ha reescrito o de que el mundo tal y como lo conoces en realidad es un engaño. Ahora, los guardianes de la Ilusión van sobre tus pasos y solo es cuestión de tiempo que te encuentren.

Motivaciones personales sugeridas:

- ♦ Revelarle la Verdad al mundo.
- ♦ Conseguir poder o conocimiento.
- ♦ Explorar la verdad prohibida.
- ♦ Luchar contra el enemigo.
- ♦ Escapar de tus perseguidores.

Culpable de un crimen

Sientes remordimientos constantes por un crimen que has cometido. Lo hayas cometido por iniciativa propia o bajo coacción, tú sientes que eres el único culpable. Es probable que la víctima, su familia o la policía te estén buscando.

Motivaciones personales sugeridas:

- ♦ Escapar de la justicia.
- ♦ Confrontar a la víctima o a su familia.
- ♦ Castigarte.
- ♦ Ayudar a otras personas.
- ♦ Llevar a los demás culpables ante la justicia, ya sea legal o personal.
- ♦ Vengarte de quienes te hicieron cometer el crimen.

De vuelta del Otro Lado

Viviste un suceso en el que la Ilusión se rompió por completo y fuiste el único que regresó. Puede que el edificio en el que vivías se haya deslizado a otra dimensión y su existencia haya quedado borrada de la faz de la tierra. Puede que un aeroplano haya desaparecido y te hayan encontrado veinte años después sin recuerdos y sin haber envejecido ni un día. Puede que una compañía de soldados en Afganistán se haya adentrado literalmente en el infierno y solo tú hayas vuelto, cubierto de sangre de tus camaradas. En tu fuero interno sientes que no deberías haber sobrevivido y que hay algo que viene a por ti para restaurar el equilibrio y el orden.

Motivaciones personales sugeridas:

- ♦ Descubrir la verdad sobre el suceso.
- ♦ Mostrar ante el mundo lo que te sucedió.
- ♦ Eludir tu destino.
- ♦ Regresar a la escena del suceso.
- ♦ Encontrar a parientes o amigos perdidos.

Desaparición extraña

Alguien cercano a ti desapareció tras acercarse demasiado a la verdad mientras investigaba algo. No tienes ni idea de lo que ocurrió, pero hace poco alguien te envió cierta información críptica, urgiéndote a terminar lo que empezó tu colega. Desde que tu socio desapareció te has convertido en la víctima de unos perseguidores desconocidos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ♦ Descubrir qué le ocurrió a la persona desaparecida.
- ♦ Acabar la investigación que empezó esa persona.
- ♦ Escapar de tus perseguidores.
- ♦ Llevar a los culpables ante la justicia.
- ♦ Hacer pública la verdad.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la Ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ♦ Descubrir más sobre la Verdad.
- ♦ Pagar por tus actos.
- ♦ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ♦ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ♦ Combatir a los demonios.

DESVENTAJAS

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Drogadicto

Eres adicto a las drogas duras; designa al menos una. *En la primera sesión de juego y siempre que las hayas tomado o tengas la oportunidad de hacerlo, tira +0:*

(15+) Controlas el impulso, por ahora.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tu adicción. Por ejemplo, no puedes resistirte a drogarte, te quedas sin droga, contraes deudas con alguien peligroso, te pones en peligro mientras estás bajo la influencia de los estupefacientes o arruinas algo importante para ti (como una relación) mientras estás en ese estado.

• Enfermo

Sufres una peligrosa afección física, como una enfermedad de corazón, hipertensión, obesidad mórbida o una úlcera gástrica severa. *Cuando sufras estrés físico o psicológico grave, tira +0:*

(15+) Tu enfermedad está bajo control.

(10–14) Tu enfermedad se activa, provocándote dolor y mareos (*–1 a todas las tiradas hasta que acabe la escena*).

(–9) Tu enfermedad se agrava con resultados que hacen peligrar tu vida (**Soporta las heridas con 2 Daño**).

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10–14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(–9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. *En cualquier escena, cuando duermas, tira +0:*

(15+) Duermes tranquilamente.

(10–14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche (*–1 a todas las tiradas hasta que duermas*), algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma (**mantener la calma**) al despertar.

(–9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

• Recuerdos reprimidos

Has reprimido un suceso especialmente desagradable de tu pasado, pero su recuerdo resurge de vez en cuando. Podría tratarse de un crimen o de algo horrible que has hecho, has sufrido o has presenciado. El director decide la naturaleza de tu recuerdo reprimido, normalmente basándose en tus secretos inconfesables. *En situaciones asociadas con tus recuerdos reprimidos, tira +0* para determinar si los recuerdos resurgen:

(15+) Continúas reprimiendo tus recuerdos.

(10–14) Tus recuerdos resurgen parcialmente, tomando la forma de *flashbacks* o alucinaciones. Debes **mantener la calma**.

(–9) Tus recuerdos reprimidos te arrojan y te pierdes por completo en ellos. El director hace un movimiento duro y reduces tu **Estabilidad** en **–2**.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Sensibilidad expandida

Cuando centres tus sentidos en un lugar en el que la Ilusión sea débil, **tira +Alma**. Si tienes éxito, ves visiones sobre ese lugar y quizá puedas hablar con entes ligados a él.

(15+) Consigues discernir datos claros sobre ese lugar.

(10–14) Obienes impresiones básicas del lugar.

(–9) La Ilusión se rompe. El velo se levanta temporalmente y revela una dimensión alternativa, determinada por el director. Puede que te veas arrastrado a ella o que algo cruce hasta nuestra realidad. El director hace un movimiento.

• Soñador

Eres un vagabundo de los sueños autodidacta pero con talento. *Siempre que quieras reunirse con alguien o descubrir la verdad sobre algo en el Sueño, tira +Alma:*

(15+) Te reúnes con la persona a la que buscabas o llegas hasta ese lugar del Sueño.

(10–14) Te reúnes con la persona a la que buscabas o llegas hasta ese lugar del Sueño. Sin embargo, algún elemento ha cambiado o algo te ha seguido a ti o a la persona en cuestión.

(–9) Te pierdes en el sueño y no puedes despertar hasta que encuentres el camino de vuelta.

• Pali que

Siempre que hables con un personaje no jugador para llamar su atención, tira +Entereza:

(15+) Elige dos opciones.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Elige una opción, pero el PNJ empieza a sospechar de tus motivos. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ❖ Evitas que el PNJ se dé cuenta de algo que hay en su entorno inmediato.
- ❖ Haces que el PNJ revele algo importante (el director dará los detalles).
- ❖ Distraes al PNJ. Obienes un +1 a *tu siguiente tirada* contra él.

• Interrogador

Siempre que cales a una persona y menciones a alguien o algo, puedes hacer la pregunta «¿Estás mintiendo?». Esta no cuenta para el número de preguntas que permite hacer el movimiento normalmente.

• Instinto

Siempre que observes una situación y actúes de acuerdo a las respuestas del director, obienes +2 en lugar de +1.

• Calar a una multitud

Siempre que te muevas por una pequeña multitud para conseguir información, tira +Percepción. Algunos ejemplos de «pequeña multitud» son una fiesta, un bar, un restaurante o una oficina. Tú decides qué información en concreto estás buscando, siempre y cuando tenga sentido que esa multitud tenga esa información:

(15+) Haz tres preguntas.

(10–14) Haz dos preguntas, pero también atraes atención indeseada.

(–9) Haz una pregunta, pero te han descubierto. Quienes tienen lo que buscas te estarán esperando. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ❖ ¿Quién de aquí tiene la información que quiero?
- ❖ ¿Dónde puedo encontrar lo que busco?
- ❖ ¿Quién me está vigilando?
- ❖ ¿Hay algo más de interés?

• Sombra

Siempre que sigas a alguien sin que se dé cuenta, tira +Percepción:

(15+) Sigues a tu objetivo hasta su destino sin que nadie te descubra y te enteras de algo sobre él que puedes usar a tu favor más tarde.

(10–14) Sigues a tu objetivo hasta su destino sin que nadie te descubra.

(–9) Te descubren o te encuentran con algún tipo de problema por el camino. El director hace un movimiento.

Por el contrario, *siempre que quieras dar esquinazo a alguien que te siga, tira +Percepción:*

(15+) Te libras de tus perseguidores y puedes decidir intentar seguirlos tú a ellos.

(10–14) Te libras de tus perseguidores.

(–9) Tus perseguidores aún te siguen la pista y pueden tenderte una emboscada, desaparecer sin dejar rastro (y luego aparecer cuando menos te lo esperas) o persistir. El director hace un movimiento.

• Detective criminalista

Siempre que investigues la escena de un crimen, tira +Razón y haz preguntas de la siguiente lista:

(15+) Haz dos preguntas.

(10–14) Haz una pregunta.

(–9) Haz una pregunta, pero tu investigación te pone en peligro o da lugar a otros problemas más adelante.

Preguntas:

- ❖ ¿Cuál fue la cadena de acontecimientos?
- ❖ ¿Qué se puede deducir sobre el perpetrador?
- ❖ ¿Qué errores cometió el perpetrador?
- ❖ ¿Cuándo se cometió el crimen?
- ❖ ¿Cuándo estuvo alguien aquí por última vez?
- ❖ ¿Este crimen me recuerda a algo que ya conozca y, en ese caso, a qué?
- ❖ ¿Quién puede saber más sobre este crimen?

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza, Reflejos y Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma, Carisma, Entereza, Intuición, Percepción, Razón y Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Traje, ropa de *rweed*, a la moda, informal, seria, *business* o desaliñada.

Rostro: Amistoso, afilado, redondo, sudoroso, inocente, resuelto o cansado.

Mirada: Empática, indiferente, bizca, aguda, suspicaz, cálida o preocupada.

Cuerpo: Larguirucho, gordo, nervudo, fornido o musculoso.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ❖ Uno de los personajes te salvó de una situación peligrosa. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ❖ Uno de los personajes te engañó para que protegieras a alguien a quien estabas investigando.
- ❖ Ayudaste a uno de los personajes a resolver un misterio. Se apunta **+1 Relación** contigo.
- ❖ Uno de los personajes es tu compañero de trabajo. Apuntaos **+1 Relación** el uno con el otro.
- ❖ Uno de los personajes es tu informante. Apúntate **+1 Relación** con él.

*Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **viral (+2)**.*

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL JUGUETE

Entre las sombras, el Juguete está listo. Anhela liberarse, volver a ser humano y tomar control de su vida, mientras otros desean poseerlo. Ha llevado una vida de sumisión como paria, prisionero, monstruo de feria o trofeo. Alberga sentimientos de vacío y tragedia, así como sueños de esperanza, amor y felicidad... Unos sueños que no dejan de hacerse añicos una y otra vez.

Ocupación

Elige la ocupación de tu Juguete de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Participante de concursos de belleza infantiles, modelo, *stripper*, marido o mujer trofeo, *gigolo*, actor, experimento fugado, rey o reina del baile de fin de curso, videobloguero, famoso de un *reality*, actor porno, *escort*, superviviente de abusos, inocente encarcelado, víctima de la trata de seres humanos.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Culpa de un crimen

Sientes remordimientos constantes por un crimen que has cometido. Lo hayas cometido por iniciativa propia o bajo coacción, tú sientes que eres el único culpable. Es probable que la víctima, su familia o la policía te estén buscando.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Escapar de la justicia.
- ❖ Confrontar a la víctima o a su familia.
- ❖ Castigarle.
- ❖ Ayudar a otras personas.
- ❖ Llevar a los demás culpables ante la justicia, ya sea legal o personal.
- ❖ Vengarte de quienes te hicieron cometer el crimen.

Elegido

Un dios te ha elegido como su defensor o sacrificio. Los discípulos del dios te vigilan, a la espera del día de tu ascensión. Puede que hayas crecido en su secta o que te descubrieran cuando ya eras adulto. Sea cual sea el caso, no te cabe duda de que la secta tiene terribles planes para ti. Has intentado escapar de estos discípulos, pero siempre acaban por encontrarte de nuevo.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Escapar de tus perseguidores.
- ❖ Combatir la secta o a sus dios.
- ❖ Cumplir la voluntad de tus dios.
- ❖ Conseguir más miembros para la secta.
- ❖ Descubrir la verdad sobre tu destino.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Descubrir más sobre la Verdad.
- ❖ Pagar por tus actos.
- ❖ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ❖ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ❖ Combatir a los demonios.

Víctima de experimentos médicos

Fuiste objeto de experimentos médicos con resultados inesperados, con o sin tu consentimiento y conocimiento. Los experimentos han tenido efectos secundarios físicos o mentales duraderos. Quizá te hayan mostrado ventanas a dimensiones alternativas y eso te haya vuelto loco. Los efectos secundarios siguen atormentándote y para librarte de ellos necesitas encontrar a los responsables. También es posible que los sujetos de pruebas fueran tus padres y que tú heredas de ellos los efectos del experimento.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Encontrar a los responsables.
- ❖ Regresar a tu estado anterior.
- ❖ Vengarte del responsable o los responsables.
- ❖ Encontrar una forma de aceptar quién eres ahora.
- ❖ Explorar otras dimensiones.
- ❖ Exponer la verdad ante el mundo.

Víctima de un crimen

Has sufrido una terrible agresión. Este suceso te ha arruinado la vida y no puedes suprimir mentalmente esa profanación, por más que lo intentes. El miedo, la vergüenza, la rabia y una sensación de indefensión te atormentan, y para sobrevivir a este trauma tienes que encontrar una forma de sanar tus heridas.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Vengarte del agresor.
- ❖ Revivir el delito (como víctima o como perpetrador).
- ❖ Descubrir por qué te ocurrió a ti.
- ❖ Detener delitos similares.
- ❖ Confrontar al perpetrador y perdonarlo.

Desventajas

Recibes automáticamente la desventaja:

• Objeto de deseo

Tienes algo especial. Suscitas en los demás unos profundos deseos, insanos e incontrolables. *En la primera sesión de juego y siempre que conozcas a una o más personas, tira +0:*

(15+) En este momento no surge ningún deseo.

(10-14) Alguien empieza a desearte. El director obtiene 1 punto.

(-9) Un fuerte deseo despierta en una o varias personas. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para inflamar los deseos de una persona e influir en su comportamiento. Por ejemplo, puede ser presa de una incontrolable pasión por ti, intentar violarte, hacerte proposiciones sexuales insistentes, sentir intensos celos de ti o hacerse daño o hacérselo a otra persona debido al deseo que siente por ti.

Elige una desventaja más. Sugerencias:

• Fobia

Le tienes un miedo incontrolable a algo. Elige el estímulo que te asusta. *Siempre que te encuentres cara a cara con el objeto de tu fobia, debes **mantener la calma**.*

• Hostigado

Por alguna razón, personal o no, la gente suele discriminarte y acosarte, sobre todo las autoridades. *En la primera sesión de juego y siempre que llames la atención, tira +0 para ver si te hostigan:*

(15+) Has conseguido librarte del acoso.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tus acosadores. Por ejemplo, alguien destruye tu propiedad o tus posesiones, te acosan y atacan personas que tienen prejuicios contra ti, las autoridades te quitan algo por la fuerza (derechos, propiedades, recursos), alguien importante para ti sufre daño por asociarse contigo o se te niegan tus derechos básicos debido a tu identidad.

• Neurosis sexual

Tu sexualidad es una fuerza destructiva que controla tu vida. Buscas relaciones sexuales superficiales de manera compulsiva y estás dispuesto a realizar actos degradantes (o incluso cometer delitos graves) para satisfacer tus fantasías. *Siempre que tengas la oportunidad de tener sexo consentido o aprovecharte de alguien vulnerable ante tus pretensiones, tira +0:*

(15+) Consigues controlar tus impulsos.

(10-14) Elige entre tener relaciones sexuales con esa persona o reducir tu **Estabilidad** en -1.

(-9) No puedes resistirte a tener relaciones sexuales con esa persona y el director elige una opción:

- ❖ Haces daño físico o psicológico a tu pareja sexual (o esa persona te lo hace a ti).
- ❖ Los límites entre las dimensiones se debilitan y un ente del otro lado capta tu olor o el de tu amante.
- ❖ Tu pareja sexual se obsesiona contigo y empieza a perseguirte.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10-14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Propiedad de otro

Eras la propiedad privada de una persona peligrosa, con o sin tu consentimiento. Desde que escapaste, tu antiguo amo ha estado buscándote. Decide quién es tu antiguo amo. *En la primera sesión y siempre que llames la atención en público, tira +0:*

(15+) Por el momento estás a salvo.

(10-14) Tu antiguo amo encuentra tu rastro. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tu amo te encuentra. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tu antiguo amo. Por ejemplo, este puede aparecer inesperadamente para convencerte de que vuelvas, mandar esbirros a por ti, secuestrar o hacer daño a alguien importante para ti, amenazarte directamente, destruir algo importante para ti, intentar mutilarte para que nadie más te quiera o directamente matarte para que nadie más pueda tenerle.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Divino

Tienes algo que les recuerda quién eres en realidad a tus antiguos siervos. ***Siempre que te encuentres con una criatura monstruosa, tira +Alma:***

(15+) La criatura te confunde con un dios. Elige hasta tres opciones, que puedes usar en cualquier momento durante esta escena.

(10–14) Le resultas fascinante a la criatura. Elige una opción.

(–9) Puedes elegir una opción, pero tras usarla la criatura estará decidida a poseerte. Puede que intente devorarte o quizá capturarte. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Calmas a una criatura agresiva.
- ♦ Das una orden a la criatura y la obligas a cumplirla.

• Magnetismo

Siempre que atraigas la atención de todo el mundo, tira +Alma:

(15+) Elige hasta tres opciones. Puedes reservar hasta dos para un momento posterior de la escena.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Elige una opción, pero uno de los presentes se obsesiona contigo y quiere tenerte, retenerte y no compartirte con nadie. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ La gente olvida lo que está haciendo y no puede hacer nada que no sea quedarse mirándote.
- ♦ Atraes a alguien.
- ♦ Consigues que alguien haga lo que le pides.

• Víctima perpetua

Siempre que parezcas indefenso durante una experiencia peligrosa, tira +Carisma:

(15+) Elige tres opciones. Puedes reservarte hasta dos para usarlas más tarde durante la escena.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Alguien intenta aprovecharse de ti y de tu situación. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Haces que alguien quiera cuidarte.
- ♦ Haces que una persona agresiva no quiera hacerte daño.
- ♦ Haces que alguien confíe en ti.

• Como el hielo

Mantienes la calma y la templanza incluso en medio de la violencia y el caos. ***Siempre que estés en un conflicto violento, tira +Entereza:***

(15+) Obtienes tres bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obtienes dos bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(–9) Obtienes una baza, pero llamas la atención de los atacantes. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ♦ Evitas un ataque.
- ♦ Consigues hacerte con algo.
- ♦ Maniobras para colocarte en una posición mejor.
- ♦ Pones a alguien en una mala posición (todo el mundo obtiene un +2 a los movimientos de ataque).

• Furtivo

Siempre que permanezcas oculto e intentes no llamar la atención, tira +Entereza:

(15+) Obtienes dos opciones. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obtienes una opción. Puedes gastarla en cualquier momento de la escena.

(–9) Obtienes una opción, pero al final llamas la atención de alguien. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Encuentras un escondite seguro durante un tiempo.
- ♦ Encuentras una ruta alternativa para no encontrarte con nadie.
- ♦ Superas un sistema de seguridad u otro obstáculo sin que te detecten.

• Traicionero

Siempre que ataques a alguien desprevenido, tira +Entereza:

(15+) Elige dos opciones.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Dejas ver tu traición y tu objetivo puede reaccionar a tu ataque con normalidad. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ *Apuntar a las partes sensibles:* Infliges **+1 Daño**.
- ♦ *KO:* Si es un PNJ, queda inconsciente. Los PJ tiran para **soportar las heridas** y quedan neutralizados si sacan **(9–)**.
- ♦ *Cuidadoso:* No haces ningún ruido al actuar y, si tu víctima muere, no dejas pistas ni rastro tras de ti.

• Apretar los dientes

Los abusos, la violencia, las autolesiones y los ataques se han vuelto parte de tu día a día y el dolor ya apenas te afecta. No sufres penalizaciones por las heridas, ya sean graves o críticas.

• Soportar traumas

No te traumatizas tan fácilmente como los demás. ***Siempre que tu Estabilidad se reduzca, pierdes un nivel menos de lo normal.***

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza, Reflejos y Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma, Carisma, Entereza, Intuición, Percepción, Razón y Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Sugerente, con peluche y con volantes, sexy, extraña, a la moda, impráctica, espectacular, gótica, ornamentada, bohemia, brillante, inocente, desgarrada o elegante.

Rostro: Bonito, sonriente, triste, infantil, cubierto de moratones, cincelado, tranquilizador, maquillado, andrógino o alegre.

Mirada: Inocente, bonita, cautivadora, asustada, desapasionada, velada, coqueta, devastada, de ojos multicolor, violetas, pálidos, azul zafiro, verde esmeralda, dorados o grandes.

Cuerpo: Frágil, atractivo, pequeño, grácil, menudo, curvilíneo, atlético, digno, magro y en forma, esbelto, espigado, andrógino o alto.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes está enamorado de ti. Se apunta **+2 Relación** contigo.
- ♦ Uno de los personajes te ha estado cuidando. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Estás enamorado de uno de los personajes en secreto. Apúntate **+2 Relación** con él.
- ♦ Uno de los personajes te liberó. Apuntaos **+1 Relación** el uno con el otro.
- ♦ Uno de los personajes está celoso de ti.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL MALDITO

El Maldito vive un tiempo prestado. Puede que sea la desafortunada víctima de una enfermedad mortal o el blanco de la ira de un poder superior, pero lo más común es que haya vendido su alma a cambio de fama y fortuna. Ahora su tiempo está a punto de acabarse y el Maldito se ha dado cuenta de que la propia vida es lo más valioso que posee. Ningún precio le resulta demasiado alto al Maldito por tal de cambiar su destino, aun si esto implica sacrificar a otras personas.

Ocupación

Elige la ocupación de la lista que aparece a continuación o invéntate una: Oculista, fugado de una secta, agente de policía, ejecutivo, investigador, oficial del ejército, gánster, político, discapacitado con pensión, mago aficionado, famoso, presidiario, empresario, *playboy*, refugiado, investigador, famoso de Internet.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

De vuelta del Otro Lado

Viviste un suceso en el que la Ilusión se rompió por completo y fuiste el único que regresó. Puede que el edificio en el que vivías se haya deslizado a otra dimensión y su existencia haya quedado borrada de la faz de la tierra. Puede que un aeroplano haya desaparecido y te hayan encontrado veinte años después sin recuerdos y sin haber envejecido ni un día. Puede que una compañía de soldados en Afganistán se haya adentrado literalmente en el infierno y solo tú hayas vuelto, cubierto de sangre de tus camaradas. En tu fuero interno sientes que no deberías haber sobrevivido y que hay algo que viene a por ti para restaurar el equilibrio y el orden.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir la verdad sobre el suceso.
- ◆ Mostrar ante el mundo lo que te sucedió.
- ◆ Eludir tu destino.
- ◆ Regresar a la escena del suceso.
- ◆ Encontrar a parientes o amigos perdidos.

Elegido

Un dios te ha elegido como su defensor o sacrificio. Los discípulos del dios te vigilan, a la espera del día de tu ascensión. Puede que hayas crecido en su secta o que te descubrieran cuando ya eras adulto. Sea cual sea el caso, no te cabe duda de que la secta tiene terribles planes para ti. Has intentado escapar de estos discípulos, pero siempre acaban por encontrarte de nuevo.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Escapar de tus perseguidores.
- ◆ Combatir la secta o a su dios.
- ◆ Cumplir la voluntad de tu dios.
- ◆ Conseguir más miembros para la secta.
- ◆ Descubrir la verdad sobre tu destino.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades oculistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la Ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Maldición

Sufres una maldición, lo sepas o no. La maldición ha empezado a influir en tu vida y debes encontrar una forma de librarte de ella. Puede que la hayas heredado o puede que tú mismo te la hayas ganado con tus actos. Sus efectos están empezando a hacerte perder el contacto de la realidad y amenazan con hacer daño a las personas más cercanas a ti.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Averiguar qué es la maldición.
- ◆ Descubrir cómo romper la maldición.
- ◆ Transferirle la maldición a otra persona.
- ◆ Encontrar alguna forma de aceptar tu destino.
- ◆ Vengarte de la persona responsable de tu maldición.

Pacto con los poderes de la oscuridad

Has sellado un pacto con un poderoso ente. Puede que lo hayas hecho voluntariamente o puede que te haya engañado para que lo hicieras. En cualquier caso, ahora estás hechizado por la criatura. Quizá hayas obtenido grandes beneficios de este pacto, pero el precio podría ser, literalmente, tu alma. En el fondo, entiendes que tienes que encontrar una forma de engañar a la criatura para que lo rompa. La cuestión es ¿cómo?

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir una forma de romper el pacto.
- ◆ Engañar a la muerte.
- ◆ Matar a la criatura.
- ◆ Conseguir más poder o éxito.
- ◆ Vengarte de quien te engañara para sellar el pacto.

Desventajas

Recibes automáticamente la desventaja:

• Condenado

Tiempo: ○○○○○○○○○○

Tu destino ya está sellado. Quizá te estés muriendo de una enfermedad, estés prometido como sacrificio a un dios olvidado o le hayas vendido tu alma a algún ente que espera a que se te acabe el tiempo para arrastrarte al infierno. *Al principio de cada sesión de juego, tira +0:*

(15+) Aún te queda algo de tiempo.

(10-14) Tu destino se acerca. El director elige una de las siguientes opciones:

- ◆ El jugador se marca 1 Tiempo.
- ◆ Te torturan sueños o visiones de tu destino. Reduce tu **Estabilidad** en **-2**.
- ◆ El ente o suceso que selló tu destino se te aparece.
- ◆ Tu destino afecta negativamente a alguien que hay cerca de ti.
- ◆ Algo te da falsas esperanzas de escapar de tu destino.

(-9) Se acerca tu fin. El director obtiene puntos para realizar dos opciones de la lista anterior o te hace marcarte 2 Tiempo.

Cuando finalmente se te acabe el Tiempo, te llega tu destino.

Elige una desventaja más. Sugerencias:

• Codicioso

Te mueve un insaciable deseo de dinero y riquezas y estás dispuesto a sacrificar tu salud, a tu familia y a tus amigos para llenar el vacío que tienes dentro. *Cuando surja una oportunidad de aumentar tu riqueza, tira +0* para ver si controlas tu deseo.

(15+) Mantienes tu codicia bajo control.

(10-14) El negro vacío que hay en tu interior grita exigiendo más. Mientras la oportunidad exista y no la aproveches, sufres un *-1 a todas las tiradas*.

(-9) Te ves obligado a aprovechar todas las oportunidades para aumentar tu riqueza o reducir tu **Estabilidad** en **-2**.

• Drogadicto

Eres adicto a las drogas duras; designa al menos una. *En la primera sesión de juego y siempre que las hayas tomado o tengas la oportunidad de hacerlo, tira +0:*

(15+) Controlas el impulso, por ahora.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tu adicción. Por ejemplo, no puedes resistirte a drogarte, te quedas sin droga, contraes deudas con alguien peligroso, te pones en peligro mientras estás bajo la influencia de los estupefacientes o arruinas algo importante para ti (como una relación) mientras estás en ese estado.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10-14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. *En cualquier escena, cuando duermas, tira +0:*

(15+) Duermes tranquilamente.

(10-14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche (*-1 a todas las tiradas* hasta que duermas), algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma (*mantener la calma*) al despertar.

(-9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

• Presencia sobrenatural

Te rondan fuerzas sobrenaturales. Con ayuda del director, determina la naturaleza de lo que crees que te ronda. *En la primera sesión de juego y siempre que estés distraído o debilitado, tira +0* para ver si el ente consigue poder sobre ti:

(15+) El ente te deja en paz.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por el ente. Por ejemplo, la criatura te exige un servicio y amenaza con vengarse si te niegas, posee tu cuerpo durante esa noche o revela una pista de qué es y qué quiere de ti.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Intuición mágica

Tienes una capacidad innata para percibir las auras Kírlían y sentir la presencia de la magia. ***Siempre que utilices tu intuición mágica, tira +Alma:***

(15+) Elige hasta tres opciones. Puedes reservar hasta dos para un momento posterior de la escena.

(10–14) Elige hasta dos opciones. Puedes reservar una para un momento posterior de la escena.

(–9) Elige una opción, pero también recibes una visión inesperada o llamas la atención. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ◆ Descubres algo sobre la verdadera naturaleza de una criatura.
- ◆ Descubres si la naturaleza de algo es mágica.
- ◆ Descubres dónde es más fácil atravesar la Ilusión para ir a otras dimensiones.

• Vinculado

Estás vinculado a un ente extradimensional cuyos poderes puedes extraer. Explica lo que crees que es. ***Al principio de cada sesión, tira +Alma:***

(15+) Puedes elegir hasta tres opciones en cualquier momento de la sesión.

(10–14) Puedes elegir una opción en cualquier momento de la sesión.

(–9) Puedes elegir una opción en cualquier momento de la sesión, pero el director hace un movimiento por el ente en algún punto de ella.

Opciones:

- ◆ Ves la verdadera forma de una criatura o lugar.
- ◆ Dispersas magia de la que seas objetivo.
- ◆ Pides ayuda al ente.

• Estudios ocultistas

Eres un estudioso de lo oculto. ***Cuando entres en contacto con una disciplina, ente o fenómeno mágicos por primera vez, tira +Razón:***

(15+) Obienes las dos opciones siguientes.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Tienes un recuerdo borroso de algo así, pero no puedes decir con seguridad si es verdadero o no. El director te explica qué es lo que recuerdas.

Opciones:

- ◆ Sabes algo sobre esto (pregúntale al director lo que sabes y obtendrás un *+1 a todas las tiradas* mientras actúes de acuerdo a las respuestas durante esta escena).
- ◆ Sabes dónde puedes encontrar más información sobre esto (pregúntale dónde al director).

• Despiadado

Siempre que sacrifiques a otro para salvarte el pellejo, tira +Violencia:

(15+) Obienes tres bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obienes dos bazas.

(–9) Las cosas se ponen feas para ti, no para el otro. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ◆ *Escudo humano:* Obligas a la otra persona a sufrir todo el **Daño** de un ataque que estuviera dirigido a ti.
- ◆ *Cebo:* Expones a alguien al peligro para poder flanquear a un enemigo (infliges **+1 Daño**).
- ◆ *Sacrificio:* Dejas a alguien ante el enemigo mientras tú te escabulles.

• Instinto de autodestrucción

Siempre que luches sin tener en cuenta tu seguridad personal, tira +Violencia:

(15+) Obienes tres bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obienes dos bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(–9) Obienes una baza, pero luego descubres que te han herido sin que te dieras cuenta (**soporta las heridas**; el director determinará la cantidad de Daño que has sufrido según quién te haya atacado y cómo).

Bazas:

- ◆ *Entusiasta:* **Entablas combate** contra un enemigo más.
- ◆ *Brutal:* Infliges **+2 Daño** con un ataque.
- ◆ *Frenético:* Te colocas a la distancia adecuada para atacar a un enemigo.
- ◆ *Temerario:* Asustas a tus oponentes al echarte a reír ante la perspectiva de la muerte (*+1 a todas las tiradas* durante la pelea).

• Desesperado

Siempre que intentes sobrevivir cuando parece casi imposible, obtienes un +1 a todas las tiradas hasta que te hayas librado del peligro.

• Destino sellado

Siempre que sufras una herida crítica, puedes marcarte 1 punto de Tiempo de Condenado para estabilizar la herida inmediatamente.

Siempre que mueras, márcate 2 puntos de Tiempo de Condenado y vuelve a despertar, herido y débil, pero vivo. Todas tus heridas estarán estabilizadas.

• Hasta el último aliento

Siempre que te niegues a rendirte aunque todo parezca estar en tu contra, márcate 1 punto de Tiempo para repetir la tirada.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza, Reflejos y Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma, Carisma, Entereza, Intuición, Percepción, Razón y Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: De marca, única, traje hecho a medida, despreocupada, gabardina y traje, *heavy metal*, de diseño, manchada y raída, uniforme, de negro, extranjera, *business casual* o ensangrentada.

Rostro: Ojeroso, macilento, afilado, de modelo, bronceado, sonriente, con una cicatriz, marcado, entrado en carnes, pálido, colorado, masculino, afligido o enfermizo.

Mirada: Desesperada, sibilina, dura, rendida, valiente, quemada, intimidada, bonita, tras unas gafas de sol, oscura, cansada, rozuda o llena de esperanza.

Cuerpo: Enfermizo, bien entrenado, bronceado, firme, inestable, tembloroso, débil, atractivo, musculoso, esbelto, corpulento, con curvas, fullido, encogido, imponente, con la espalda recta o cabizbajo.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ◆ Uno de los personajes conoce el destino que te aguarda. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ◆ Uno de los personajes provocó tu destino inadvertidamente. Se apunta **+1 Relación** contigo.
- ◆ Utilizaste el éxito que tenías para ayudar a uno de los demás personajes. Se apunta **+1 Relación** contigo.
- ◆ Uno de los personajes te está ayudando a evitar tu destino. Obtenéis **+2 Relación** el uno con el otro.
- ◆ Uno de los personajes se interpone en tu camino, impidiéndote evitar tu destino. Determinad cómo entre los dos.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **viral (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL NÓMADA

El Nómada nunca se queda en ningún sitio el tiempo suficiente para considerarlo su hogar. Su hogar es el camino. Podría tratarse de una necesidad incontrolable de no echar raíces nunca o una reacción ante los perseguidores que siempre le pisan los talones. Ha aprendido a vivir con lo que le cabe en la mochila o en el maletero del coche. Lo que para los demás es importante para el Nómada carece de sentido, pues nunca siente apego por nada. Los demás mendigos y parias son sus amigos y aliados. Busca refugio en moteles decadentes, vagones de mercancías, casas abandonadas y otros refugios improvisados. La eterna pregunta que se hacen quienes lo conocen es: ¿de qué huyes?

Ocupación

Elige la ocupación de tu Nómada de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Sintecho, vagabundo, fugitivo, testigo protegido, desertor, delincuente de poca monta, mochilero, refugiado, prófugo, vendedor ambulante, correo, temporero, forastero.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

De vuelta del Otro Lado

Viviste un suceso en el que la Ilusión se rompió por completo y fuiste el único que regresó. Puede que el edificio en el que vivías se haya deslizado a otra dimensión y su existencia haya quedado borrada de la faz de la tierra. Puede que un aeroplano haya desaparecido y te hayan encontrado veinte años después sin recuerdos y sin haber envejecido ni un día. Puede que una compañía de soldados en Afganistán se haya adentrado literalmente en el infierno y solo tú hayas vuelto, cubierto de sangre de tus camaradas. En tu fuero interno sientes que no deberías haber sobrevivido y que hay algo que viene a por ti para restaurar el equilibrio y el orden.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Descubrir la verdad sobre el suceso.
- ❖ Mostrar ante el mundo lo que te sucedió.
- ❖ Eludir tu destino.
- ❖ Regresar a la escena del suceso.
- ❖ Encontrar a parientes o amigos perdidos.

Desarraigado

Tu familia siempre se ha ido mudando de un sitio a otro. Tus padres nunca te dijeron por qué, pero su mirada angustiada y sus conversaciones entre susurros te sugerían que estabais huyendo de algo aterrador. Te despertaban en mitad de la noche, haciéndote dejar atrás todo lo que tenías, solo para escapar. Al final, te abandonaron incluso a ti. Quizá aún estén huyendo o quizá aquello que temían acabase por alcanzarlos. El sentimiento de que alguien te persigue nunca acaba de irse y, vayas adonde vayas, no pasa mucho tiempo antes de que vuelvas a echarte a la carretera. No sabes exactamente qué pasaría si te detuvieras, pero sientes que es algo terrible.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Descubrir qué te persigue.
- ❖ Encontrar un lugar en el que puedas hacer un alto y tomarte un respiro.
- ❖ Escapar de lo que te persigue.
- ❖ Descubrir por qué está ocurriendo esto.

Enfermedad mental

Una persona muy cercana a ti o tú mismo sufrís una enfermedad mental. Según lo que has visto con tus propios ojos (u oído de ese familiar) es muy probable que la realidad no sea más que una ilusión. Pero ¿quién creería a un loco? Las instituciones psiquiátricas albergan muchos secretos y muchos

médicos tienen motivos ocultos. Para los dementes que acaban en las calles, hay mentores trastornados encantados de tomar a los recién llegados bajo su ala e iniciarlos en la Verdad.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Explorar la Ilusión.
- ❖ Exponer la conspiración.
- ❖ Vengarte de tus médicos y otros cuidadores.
- ❖ Descubrir la verdad sobre tu familiar.
- ❖ Encontrar a tu familiar demente desaparecido.

Maldición

Sufres una maldición, lo sepas o no. La maldición ha empezado a influir en tu vida y debes encontrar una forma de librarte de ella. Puede que la hayas heredado o puede que tú mismo te la hayas ganado con tus actos. Sus efectos están empezando a hacerte perder el contacto de la realidad y amenazan con hacer daño a las personas más cercanas a ti.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Averiguar qué es la maldición.
- ❖ Descubrir cómo romper la maldición.
- ❖ Transferirle la maldición a otra persona.
- ❖ Encontrar alguna forma de aceptar tu destino.
- ❖ Vengarte de la persona responsable de tu maldición.

Secreto de familia

Tu familia tiene un secreto bien guardado que lleva persiguiéndote toda tu vida. Quizá fueran miembros de alguna extraña secta o hayan sufrido algún horror indescriptible. Puede que te iniciaran en este secreto cuando eras niño o que no hayas descubierto la verdad hasta hace poco, ya siendo adulto. Este secreto te pone muy nervioso y amenaza con destruir tu vida. Es probable que tengas que hacer algo para salvarte a ti y a tu familia.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Guardar el secreto.
- ❖ Evitar a tu familia.
- ❖ Confrontar a tu familia.
- ❖ Ayudar a tu familia.
- ❖ Descubrir toda la verdad.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Buscado

Las autoridades (locales, nacionales o de otro nivel) te buscan por los delitos que has cometido. *Siempre que atraigas la atención u olvides pasar desapercibido, tira +0* para ver si te han descubierto:

(15+) Estás a salvo, por ahora.

(10–14) Has cometido un error. El director obtiene 1 punto.

(–9) Todas las miradas están puestas en ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por las autoridades. Por ejemplo, tu foto aparece en el telediaro y en los periódicos, los agentes de la ley intentan tenderte una trampa y capturarte o las autoridades detienen e interrogan a alguien importante para ti, confiscan tus posesiones o vuelven a tus familiares o amigos contra ti.

• Esquizofrenia

Te debates con episodios psicóticos recurrentes y alucinaciones terroríficas. *En la primera sesión y siempre que pases por experiencias difíciles, tira +0:*

(15+) Mantienes tu locura bajo control.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) La esquizofrenia se apodera de ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tu esquizofrenia. Por ejemplo, una de tus alucinaciones toma forma física, te parece que el entorno es hostil, sufres alucinaciones aterradoras, tienes unas oscuras visiones (ciertas o no) o alguien que hay cerca de ti resulta no ser real.

• Hostigado

Por alguna razón, personal o no, la gente suele discriminarte y acosarte, sobre todo las autoridades. *En la primera sesión de juego y siempre que llesmes la atención, tira +0* para ver si te hostigan:

(15+) Has conseguido librarte del acoso.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tus acosadores. Por ejemplo, alguien destruye tu propiedad o tus posesiones, te acosan y atacan personas que tienen prejuicios contra ti, las autoridades te quitan algo por la fuerza (derechos, propiedades, recursos), alguien importante para ti sufre daño por asociarse contigo o se te niegan tus derechos básicos debido a tu identidad.

• Maldito

Estás maldito. *En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo sobrenatural, tira +0* para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufrís un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10–14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(–9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Presencia sobrenatural

Te rondan fuerzas sobrenaturales. Con ayuda del director, determina la naturaleza de lo que crees que te ronda. *En la primera sesión de juego y siempre que estés distraído o debilitado, tira +0* para ver si el ente consigue poder sobre ti:

(15+) El ente te deja en paz.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por el ente. Por ejemplo, la criatura te exige un servicio y amenaza con vengarse si te niegas, posee tu cuerpo durante esa noche o revela una pista de qué es y qué quiere de ti.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Artefacto

Posees un objeto de aspecto prosaico que en realidad tiene poderes místicos. Sus poderes se pueden activar mediante ciertos métodos, tales como verter sangre sobre él o susurrar unas palabras prohibidas (tú decides qué se necesita). *Siempre que actives el objeto, tira +Alma:*

(15+) Elige una opción (el director determina lo que ocurre).

(10–14) Elige una opción (el director determina lo que ocurre). Sin embargo, el artefacto también se cobra un precio adicional (el director determina lo que se requiere).

(–9) El artefacto hace algo inesperado, posiblemente peligroso. El director hace un movimiento.

Opciones sugeridas:

(Quizá el director desee modificar esta lista de opciones, ya sea por sí mismo o colaborando con el jugador para determinar qué hace exactamente el artefacto del personaje jugador).

- ♦ Ves la verdadera forma de una criatura o lugar.
- ♦ Tienes una visión de lo que te amenaza.
- ♦ Sales de un aprieto.
- ♦ Llamas al ente vinculado al artefacto y negocias con él.

• Sensibilidad expandida

Cuando centres tus sentidos en un lugar en el que la ilusión sea débil, **tira +Alma**. Si tienes éxito, ves visiones sobre ese lugar y quizá puedas hablar con entes ligados a él.

(15+) Consigues discernir datos claros sobre ese lugar.

(10–14) Obienes impresiones básicas del lugar.

(–9) La ilusión se rompe. El velo se levanta temporalmente y revela una dimensión alternativa, determinada por el director. Puede que te veas arrastrado a ella o que algo cruce hasta nuestra realidad. El director hace un movimiento.

• Contactos en la calle

Tienes contactos entre los sintecho, los pirados y otros parias y marginados sociales. *Siempre que necesites saber algo y consultes a tus contactos, tira +Carisma:*

• Conductor

Estás cualificado para conducir profesionalmente vehículos a motor (coches o motos). *Siempre que conduzcas tu vehículo bajo presión y en situaciones peligrosas, tira +Entereza:*

(15+) Obienes tres bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obienes dos bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(–9) Obienes una baza que puedes gastar en cualquier momento de la escena, pero la situación empeora de alguna forma: quizá pases a toda velocidad junto a un coche de policía, te empiecen a perseguir más vehículos o tu vehículo o tú sufráis daño. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ♦ Haces una maniobra arriesgada para quitarte de en medio.
- ♦ Le das esquinazo a un vehículo que te perseguía.
- ♦ Utilizas tu vehículo como arma contra un peatón **(2/3/4 Daño)**, según la velocidad).
- ♦ Embistes a otro vehículo lateralmente y lo sacas de la carretera.

• Improvisación

Siempre que intentes salir de una situación peligrosa improvisando, tira +Entereza:

(15+) Elige dos opciones.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Tu improvisación empeora la situación. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Se te ocurre una mentira convincente.
- ♦ Encuentras algo que puedes usar como arma improvisada **(2 Daño)** cortante/punzante(contundente).
- ♦ Te escondes de un perseguidor.
- ♦ Tiendes una trampa que te da la ventaja de la sorpresa (+2 a tu primer movimiento de ataque).

• Actor

Siempre que intentes pasar desapercibido en un lugar o entre una multitud adaptando tu aspecto y tu comportamiento al de los presentes, tira +Intuición:

(15+) Elige tres opciones. Puedes guardar hasta dos para más tarde.

(10–14) Elige dos opciones. Puedes guardar una para más tarde.

(–9) Elige una opción, pero las cosas no salen según lo planeado. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Aplaca a alguien que empieza a sospechar.
- ♦ Accede a un lugar en el que no se permiten personas ajenas.
- ♦ Consigue que alguien te cuente los secretos de este lugar.
- ♦ Consigue la ayuda de alguien con algo de aquí.

• Vigilante

Siempre que cales a una persona, puedes elegir de entre estas preguntas, además de las habituales:

- ♦ ¿Me estás ocultando algo?
- ♦ ¿Qué sientes en realidad por mí?

• Errante

Siempre que te dirijas hacia otra localidad o hacia otra parte de la ciudad, tira +Percepción:

(15+) Ya has estado aquí. Elige dos opciones en cualquier momento de tu visita.

(10–14) Has oído hablar de este lugar. Elige una opción en cualquier momento de tu visita.

(–9) Ya has estado aquí, pero ocurrió algo malo. Elige una opción en cualquier momento de tu visita. El director explica qué tipo de problema te aguarda aquí y hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Hazle una pregunta sobre este lugar al director.
- ♦ Tienes un contacto en este lugar que podría ayudarte, con un poco de persuasión.
- ♦ Tienes un escondite aquí en el que puedes echarte un poco a descansar.
- ♦ Sabes algo sobre este lugar. Dile a los demás de qué se trata.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Intuición**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Gastada, extraña, de motero, rasgada, práctica, callejera, de acampada, capas como una cebolla, de otra estación, traje barato o ropa de vagabundo.

Rostro: Deteriorado, inocente, curtido, pronunciado, mugriento, amistoso, duro, tatuado, con una cicatriz o memorable.

Mirada: Nublada, cansada, inquieta, ciega, tuerta, inyectada en sangre, tensa, suspicaz, temerosa, alegre, sarcástica o inteligente.

Cuerpo: Nervudo, huesudo, con cojera, rápido, sucio, cubierto de cicatrices, grande, pequeño, estilizado, andrógino, alto, desproporcionado, relajado, tenso, malformado, retorcido, tatuado o animalesco.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes te deja quedarte en su casa de vez en cuando. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Uno de los personajes te sacó de un aprieto. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Uno de los personajes es un viejo amigo tuyo. Apúntate **+2 Relación** con él.
- ♦ A uno de los personajes lo conoces de los bajos fondos.
- ♦ Uno de los personajes te da trabajos ocasionales.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

- Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).
- Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).
- Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

- Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).
- Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.
- Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.
- Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

- Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL OCUL+IS+TA

El Oculista busca la respuesta a los misterios de la vida mediante teorías ocultas. Ciertos libros antiguos, líderes de sectas locos y oscuros foros de internet hablan de otras dimensiones, rituales mágicos, criaturas de otros mundos y poderes que pueden convertir a los hombres en dioses. El Oculista ha descubierto información suficiente para empezar a experimentar con estas fuerzas, pero ni de lejos basta para darle ningún grado de control. La magia siempre tiene un precio y el Oculista está a punto de tener que pagar su cuenta.

OCUPACIÓN

Elige la ocupación de la lista que aparece a continuación o invéntate una:
Anticuário, médium, exorcista, lingüista, desempleado, teólogo, profesor de universidad, trabajador de un depósito de cadáveres, adolescente, estudiante, burócrata, discapacitado con pensión, bibliotecario, converso reciente, telementa.

SECRETO INCONFESABLE

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Apariciones

A lo largo del tiempo has tenido varios encuentros con seres del más allá. Podría tratarse de familiares o amigos que te busquen después de la muerte, de entes descubiertos en lugares encantados o de fuerzas inhumanas que se interesen por ti. Parece que no puedes escapar de ellos hagas lo que hagas. Cada vez que piensas que por fin se ha acabado, vuelven a aparecer en tu vida: nunca consigues ser realmente libre.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir por qué sufres estas apariciones.
- ◆ Ayudar a los espíritus a descansar en paz.
- ◆ Luchar contra seres malignos.
- ◆ Ayudar a la gente a comunicarse con los muertos.
- ◆ Escapar del ente que te persigue.

Conocimiento prohibido

Has descubierto alguna horrible verdad que pone en entredicho la mera naturaleza de la realidad. Quizá se trate de una forma de viajar entre dimensiones, de la revelación del verdadero rostro demoníaco del alcalde, de pruebas de que la historia se ha reescrito o de que el mundo en realidad es un engaño. Ahora, los guardianes de la Ilusión van sobre tus pasos y solo es cuestión de tiempo que te encuentren.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Revelarle la Verdad al mundo.
- ◆ Conseguir poder o conocimiento.
- ◆ Explorar la verdad prohibida.
- ◆ Luchar contra el enemigo.
- ◆ Escapar de tus perseguidores.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la Ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Guardián

Has sido elegido para proteger un objeto, lugar o persona importante. Puede que este deber sagrado lo hayas heredado, que se te haya asignado personalmente o que se te haya concedido a petición tuya. Puede que lo que proteges esté destinado a desempeñar alguna tarea importante en el futuro o puede que lo estés salvaguardando para evitar que caiga en malas manos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Mantener a salvo lo que estás guardando.
- ◆ Averiguar más sobre los guardianes anteriores y lo que estás protegiendo.
- ◆ Transmitirle la custodia a alguien digno.
- ◆ Cumplir tu propósito.

Pacto con los poderes de la oscuridad

Has sellado un pacto con un poderoso ente. Puede que lo hayas hecho voluntariamente o puede que te haya engañado para que lo hicieras. En cualquier caso, ahora estás hechizado por la criatura. Quizá hayas obtenido grandes beneficios de este pacto, pero el precio podría ser, literalmente, tu alma. En el fondo, entiendes que tienes que encontrar una forma de engañar a la criatura para que lo rompa. La cuestión es ¿cómo?

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir una forma de romper el pacto.
- ◆ Engañar a la muerte.
- ◆ Matar a la criatura.
- ◆ Conseguir más poder o éxito.
- ◆ Vengarte de quien te engañara para sellar el pacto.

DESVENTAJAS

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Culpa

Cargas una pesada culpa por los pecados que has cometido, pues has hecho daño a una o varias personas por acción u omisión. *En la primera sesión de juego y siempre que parezca que todo está bien, tira +0:*

(15+) No estás pensando en la culpabilidad en este momento.

(10-14) Te acuerdas de tu culpabilidad. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tu culpabilidad te atosiga. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tu culpabilidad. Por ejemplo, los parientes de las personas a las que has hecho daño te buscan, tu culpabilidad atrae a demonios y otras criaturas, los muertos se te aparecen mediante pesadillas o visiones o caes presa de la ansiedad y la inseguridad.

• Médium involuntario

Eres un receptáculo abierto a disposición de todos aquellos espíritus o entes demoníacos que deseen un médium a través del que hablar o necesiten usar un cuerpo físico para sus propósitos. *Siempre que te encuentres con entes espirituales o lugares encantados, tira +0:*

(15+) Te resistes a la posesión

(10-14) El ente consigue influencia sobre ti. El director obtiene 1 punto.

(-9) El ente consigue control sobre ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por el ser que te posee. Por ejemplo, el ente puede hacerte tener una visión, utilizar tu cuerpo, comunicarse contigo o a través de ti, intentar hacer daño a otra persona a través de ti, seguirte sin que lo veas, exigirte algo o arrastrarte a otra dimensión.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10-14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. *En cualquier escena, cuando duermas, tira +0:*

(15+) Duermes tranquilamente.

(10-14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche (*-1 a todas las tiradas hasta que duermas*), algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma (*mantener la calma*) al despertar.

(-9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

• Presencia sobrenatural

Te rondan fuerzas sobrenaturales. Con ayuda del director, determina la naturaleza de lo que crees que te ronda. *En la primera sesión de juego y siempre que estés distraído o debilitado, tira +0* para ver si el ente consigue poder sobre ti:

(15+) El ente te deja en paz.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por el ente. Por ejemplo, la criatura te exige un servicio y amenaza con vengarse si te niegas, posee tu cuerpo durante esa noche o revela una pista de qué es y qué quiere de ti.

• Recuerdos reprimidos

Has reprimido un suceso especialmente desagradable de tu pasado, pero su recuerdo resurge de vez en cuando. Podría tratarse de un crimen o de algo horrible que has hecho, has sufrido o has presenciado. El director decide la naturaleza de tu recuerdo reprimido, normalmente basándose en tus secretos inconfesables. *En situaciones asociadas con tus recuerdos reprimidos, tira +0* para determinar si los recuerdos resurgen:

(15+) Continúas reprimiendo tus recuerdos.

(10-14) Tus recuerdos resurgen parcialmente, tomando la forma de *flashbacks* o alucinaciones. Debes *mantener la calma*.

(-9) Tus recuerdos reprimidos te arrollan y te pierdes por completo en ellos. El director hace un movimiento duro y reduces tu **Estabilidad** en **-2**.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Exorcista

*Siempre que realices un exorcismo para expulsar a un espíritu o criatura extradimensional, explica cómo es el ritual y **tira +Alma:***

(15+) La criatura es expulsada. Elige dos opciones.

(10–14) La criatura es expulsada. Elige una opción.

(–9) La criatura se resiste a la expulsión y algo sale terriblemente mal, como que la criatura te posee. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ❖ Nadie sale herido durante el ritual.
- ❖ El ente no reaparecerá más tarde.
- ❖ El ente no se volverá hostil hacia ti.

• Intuición mágica

Tienes una capacidad innata para percibir las auras Kírlían y sentir la presencia de la magia. *Siempre que utilices tu intuición mágica, **tira +Alma:***

(15+) Elige hasta tres opciones. Puedes reservar hasta dos para un momento posterior de la escena.

(10–14) Elige hasta dos opciones. Puedes reservar una para un momento posterior de la escena.

(–9) Elige una opción, pero también recibes una visión inesperada o llamas la atención. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ❖ Descubres algo sobre la verdadera naturaleza de una criatura.
- ❖ Descubres si la naturaleza de algo es mágica.
- ❖ Descubres dónde es más fácil atravesar la Ilusión para ir a otras dimensiones.

• Ocultista *amateur*

Sabes un poco sobre rituales mágicos, pero nunca has ido más allá de seguir instrucciones escritas. *Siempre que intentes realizar un ritual mágico a partir de instrucciones, **tira +Alma:***

(15+) Realizas correctamente todos los pasos; el ritual funciona como pretendías.

(10–14) Cometes un pequeño error. El director elige una complicación:

- ❖ No tienes ninguna protección efectiva contra las fuerzas o entes que invoca el ritual.
- ❖ Los efectos del ritual son ligeramente diferentes de lo que habías imaginado.
- ❖ El ritual invoca a entes o fuerzas inesperadas.

(–9) No entiendes bien las escrituras y realizas el ritual sin ningún tipo de control sobre el resultado. El director hace un movimiento.

• Sensibilidad expandida

*Cuando centres tus sentidos en un lugar en el que la Ilusión sea débil, **tira +Alma.*** Si tienes éxito, ves visiones sobre ese lugar y quizá puedas hablar con entes ligados a él.

(15+) Consigues discernir datos claros sobre ese lugar.

(10–14) Obienes impresiones básicas del lugar.

(–9) La Ilusión se rompe. El velo se levanta temporalmente y revela una dimensión alternativa, determinada por el director. Puede que te veas arrastrado a ella o que algo cruce hasta nuestra realidad. El director hace un movimiento.

• Soñador

Eres un vagabundo de los sueños autodidacta pero con talento. *Siempre que quieras reunirte con alguien o descubrir la verdad sobre algo en el Sueño, **tira +Alma:***

(15+) Te reúnes con la persona a la que buscabas o llegas hasta ese lugar del Sueño.

(10–14) Te reúnes con la persona a la que buscabas o llegas hasta ese lugar del Sueño. Sin embargo, algún elemento ha cambiado o algo te ha seguido a ti o a la persona en cuestión.

(–9) Te pierdes en el sueño y no puedes despertar hasta que encuentres el camino de vuelta.

• Artero

*Siempre que manipules a un personaje no jugador en una conversación prolongada, **tira +Intuición:***

(15+) Elige hasta dos opciones. Puedes guardar una para usarla un momento posterior de esta escena.

(10–14) Elige una opción.

(–9) El personaje sospecha de ti. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ❖ El PNJ sospecha de quien tú elijas.
- ❖ El PNJ te ve como su aliado mientras no lo traicionas (+1 a todas las tiradas contra él).
- ❖ El PNJ te hace un favor de buen grado.

• Biblioteca ocultista

*Siempre que estés en tu biblioteca investigando lo sobrenatural, **tira +Razón:***

(15+) Hazle dos preguntas de la lista siguiente al director.

(10–14) Hazle una pregunta de la lista siguiente al director.

(–9) Hazle una pregunta de la lista siguiente al director, pero has pasado por alto algo crucial. El director obtiene un punto que puede usar en cualquier momento para hacer un movimiento duro o suave.

Preguntas:

- ❖ ¿Con qué poder superior está conectado esto?
- ❖ ¿Qué necesito o qué tengo que hacer para exorcizar o controlar a este ser?
- ❖ ¿Con qué dimensión tiene relación esto?
- ❖ ¿Qué debo hacer para protegerme de esto?

• Sed de conocimiento

*Siempre que descubras información nueva sobre planos de existencia alternativos, una entidad sobrenatural o un Poder Superior, obienes **Estabilidad +1.***

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza, Reflejos y Voluntad.**

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma, Carisma, Entereza, Intuición, Percepción, Razón y Violencia.**

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: De negro de pies a cabeza, traje y gabardina, *hippie*, simbolismo ocultista, informal, espiritual, llamativa, brillante, hecha jirones, *new age*, peculiar, discreta o espectacular.

Rostro: Gran barba poblada, pelo negro largo y piel pálida, huesudo, desfigurado, agotado, bonito, tenso, pálido, indiferente, desdeñoso, aburrido, arrugado o envejecido.

Mirada: Vacía, lúcida, demente, incisiva, arrebataadora, interrogante, distante, cansada, derrotada, sedienta de poder o triste.

Cuerpo: Demacrado, lleno de cicatrices, roto, imponente, tembloroso, tatuado, quemado, menudo, jorobado, larguirucho, obeso, rígido o insinuante.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ❖ Uno de los personajes participó en uno de tus rituales.
- ❖ Uno de los personajes está relacionado con alguien a quien perdiste. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ❖ Uno de los personajes es tu amigo. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ❖ Uno de los personajes te ayuda a conseguir libros, información y artefactos. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ❖ Uno de los personajes te odia por hacerle algo, pese a tu amor por él. Apúntate **+2 Relación** con él.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL PROFETA

La fe y la religión otorgan poder, sin importar si uno es cura, pastor, imán, rabino o líder de cualquier otro culto. Puede que el Profeta haya elegido servir a su dios, pero también podría tratarse de un camino que su familia o una congregación le hayan obligado a seguir desde muy tierna edad. Formar parte de una asociación religiosa da acceso a una comunidad y proporciona el sentimiento de tener un objetivo más elevado. Sin embargo, las sombras que proyecta la luz Divina suelen esconder abusos de poder, ocultismo, perversión y adoración a dioses falsos.

OCUPACIÓN

Elige la ocupación de la lista que aparece a continuación o invéntate una:

Cura, pastor, imán, rabino, líder de una secta, miembro de una secta, fugado de una secta, profeta, médium, bruja, predicador, sanador, misionero, vidente, cultista, idólatra, iconoclasta, élder, oráculo, gurú.

SECRETOS INCONFESABLES

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Apariciones

A lo largo del tiempo has tenido varios encuentros con seres del más allá. Podría tratarse de familiares o amigos que te busquen después de la muerte, de entes descubiertos en lugares encantados o de fuerzas inhumanas que se interesen por ti. Parece que no puedes escapar de ellos hagas lo que hagas. Cada vez que piensas que por fin se ha acabado, vuelven a aparecer en tu vida: nunca consigues ser realmente libre.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir por qué sufres estas apariciones.
- ◆ Ayudar a los espíritus a descansar en paz.
- ◆ Luchar contra seres malignos.
- ◆ Ayudar a la gente a comunicarse con los muertos.
- ◆ Escapar del ente que te persigue.

Conocimiento prohibido

Has descubierto alguna horrible verdad que pone en entredicho la mera naturaleza de la realidad. Quizá se trate de una forma de viajar entre dimensiones, de la revelación del verdadero rostro demoníaco del alcalde, de pruebas de que la historia se ha reescrito o de que el mundo en realidad es un engaño. Ahora, los guardianes de la ilusión van sobre tus pasos y solo es cuestión de tiempo que te encuentren.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Revelarle la Verdad al mundo.
- ◆ Conseguir poder o conocimiento.
- ◆ Explorar la verdad prohibida.
- ◆ Luchar contra el enemigo.
- ◆ Escapar de tus perseguidores.

Elegido

Un dios te ha elegido como su defensor o sacrificio. Los discípulos del dios te vigilan, a la espera del día de tu ascensión. Puede que hayas crecido en su secta o que te descubrieran cuando ya eras adulto. Sea cual sea el caso, no te cabe duda de que la secta tiene terribles planes para ti. Has intentado escapar de estos discípulos, pero siempre acaban por encontrarte de nuevo.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Escapar de tus perseguidores.
- ◆ Combatir la secta o a su dios.
- ◆ Cumplir la voluntad de tu dios.
- ◆ Conseguir más miembros para la secta.
- ◆ Descubrir la verdad sobre tu destino.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Guardián

Has sido elegido para proteger un objeto, lugar o persona importante. Puede que este deber sagrado lo hayas heredado, que se te haya asignado personalmente o que se te haya concedido a petición tuya. Puede que lo que proteges esté destinado a desempeñar alguna tarea importante en el futuro o puede que lo estés salvaguardando para evitar que caiga en malas manos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Mantener a salvo lo que estás guardando.
- ◆ Averiguar más sobre los guardianes anteriores y lo que estás protegiendo.
- ◆ Transmitirle la custodia a alguien digno.
- ◆ Cumplir tu propósito.

DESVENTAJAS

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Fanático

Eres un ferviente adepto de una ideología. Interpretas el mundo entero según esta forma de pensar, que no admite cuestión. *Siempre que alguien ponga en duda tu ideología, tira +0:*

(15+) Consigues mantener tus emociones bajo control.

(10-14) Te enfadas, te quedas confuso o te frustras. Obtienes un *-1 a la siguiente tirada.*

(-9) Te ves obligado a elegir entre tomar medidas para hacer que la persona o situación cambien para adherirse a tu ideología o reducir tu **Estabilidad** en *-2*.

• Hostigado

Por alguna razón, personal o no, la gente suele discriminarte y acosarte, sobre todo las autoridades. *En la primera sesión de juego y siempre que llames la atención, tira +0 para ver si te hostigan:*

(15+) Has conseguido librarte del acoso.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tus acosadores. Por ejemplo, alguien destruye tu propiedad o tus posesiones, te acosan y atacan personas que tienen prejuicios contra ti, las autoridades te quitan algo por la fuerza (derechos, propiedades, recursos), alguien importante para ti sufre daño por asociarse contigo o se te niegan tus derechos básicos debido a tu identidad.

• Maldito

Estás maldito. *En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo sobrenatural, tira +0 para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:*

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufrís un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Médium involuntario

Eres un receptáculo abierto a disposición de todos aquellos espíritus o entes demoníacos que deseen un médium a través del que hablar o necesiten usar un cuerpo físico para sus propósitos. *Siempre que te encuentres con entes espirituales o lugares encantados, tira +0:*

(15+) Te resistes a la posesión

(10-14) El ente consigue influencia sobre ti. El director obtiene 1 punto.

(-9) El ente consigue control sobre ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por el ser que te posee. Por ejemplo, el ente puede hacerte tener una visión, utilizar tu cuerpo, comunicarse contigo o a través de ti, intentar hacer daño a otra persona a través de ti, seguirte sin que lo veas, exigirte algo o arrastrarte a otra dimensión.

• Neurosis sexual

Tu sexualidad es una fuerza destructiva que controla tu vida. Buscas relaciones sexuales superficiales de manera compulsiva y estás dispuesto a realizar actos degradantes (o incluso cometer delitos graves) para satisfacer tus fantasías. *Siempre que tengas la oportunidad de tener sexo consentido o aprovecharte de alguien vulnerable ante tus pretensiones, tira +0:*

(15+) Consigues controlar tus impulsos.

(10-14) Elige entre tener relaciones sexuales con esa persona o reducir tu **Estabilidad** en *-1*.

(-9) No puedes resistirte a tener relaciones sexuales con esa persona y el director elige una opción:

- ◆ Haces daño físico o psicológico a tu pareja sexual (o esa persona te lo hace a ti).
- ◆ Los límites entre las dimensiones se debilitan y un ente del otro lado capta tu olor o el de tu amante.
- ◆ Tu pareja sexual se obsesiona contigo y empieza a perseguirte.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10-14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Aura carismática

Irradías un aura que hace que la gente confíe en ti y busque tu compañía. *Siempre que tu aura resulte verdaderamente perceptible, tira +Alma:*

(15+) Elige dos opciones distintas.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Elige una opción, pero también atraes atención indeseada. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Llamas la atención de un desconocido. Despiertas su curiosidad y se acerca a ti.
- ♦ Cambias la actitud de una persona de agresiva a desconfiada, de desconfiada a neutra o de neutra a positiva.
- ♦ Haces que los oponentes te consideren inofensivo y te ignoren mientras permanezcas en segundo plano y no actúes en su contra.

• Exorcista

Siempre que realices un exorcismo para expulsar a un espíritu o criatura extradimensional, explica cómo es el ritual y tira +Alma:

(15+) La criatura es expulsada. Elige dos opciones.

(10–14) La criatura es expulsada. Elige una opción.

(–9) La criatura se resiste a la expulsión y algo sale terriblemente mal, como que la criatura te posee. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Nadie sale herido durante el ritual.
- ♦ El ente no reaparecerá más tarde.
- ♦ El ente no se volverá hostil hacia ti.

• Imponer las manos

Puedes curar las heridas de los demás sin emplear medicina ni primeros auxilios, pero debes canalizar las heridas sobre ti mismo o sobre otra víctima viva. Para transferir la **Herida**, debes poder ver a la víctima, pero no necesitas tocarla ni su consentimiento. La herida transferida es del mismo tipo, gravedad y estado que la original. *Siempre que impongas las manos sobre una persona con heridas graves o críticas y reces, tira +Alma:*

(15+) Curas por completo a la persona herida, canalizando la **Herida** sobre ti mismo o sobre el blanco elegido.

(10–14) Estabilizas a la persona herida, canalizando la **Herida** sobre ti mismo o sobre el blanco elegido.

(–9) Puedes decidir estabilizar al herido, pero, si lo haces, pierdes el control de tus poderes.

• Líder de una secta

Siempre que tus seguidores y tú realicéis un ritual, tira +Alma:

(15+) Elige tener hasta tres visiones de la lista siguiente.

(10–14) Elige tener hasta dos visiones de la lista siguiente.

(–9) Elige una visión, pero la ilusión se rompe a consecuencia de ello. Puede que te transportes a otra dimensión, que atraigas la atención de un ser demoníaco o que recibas un terrorífico presagio. El director hace un movimiento.

Visiones:

- ♦ La verdadera forma de una criatura.
- ♦ Un portal entre dimensiones.
- ♦ Los enemigos de la secta.
- ♦ La finalidad de un objeto.
- ♦ Los deseos de vuestra deidad (obienes un *+1 a todas las tiradas* mientras cumples sus deseos).

• Sensibilidad expandida

Cuando centres tus sentidos en un lugar en el que la ilusión sea débil, tira +Alma. Si tienes éxito, ves visiones sobre ese lugar y quizá puedas hablar con entes ligados a él.

(15+) Consigues discernir datos claros sobre ese lugar.

(10–14) Obienes impresiones básicas del lugar.

(–9) La ilusión se rompe. El velo se levanta temporalmente y revela una dimensión alternativa, determinada por el director. Puede que te veas arrastrado a ella o que algo cruce hasta nuestra realidad. El director hace un movimiento.

• Voz de la locura

Siempre que manipules a una multitud, tira +Alma:

(15+) Elige hasta tres opciones, que puedes usar en cualquier momento durante esta escena.

(10–14) Elige hasta dos opciones, que puedes usar en cualquier momento durante esta escena.

(–9) Puedes elegir una opción, que puedes usar en cualquier momento durante esta escena. Sin embargo, la multitud se vuelve incontrolable y volátil y no se puede dispersar. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Atraes más gente a la multitud.
- ♦ Haces que los miembros de la multitud te den todos sus objetos de valor.
- ♦ Unes a la multitud para que luche por ti.
- ♦ Incitas a la multitud a una orgía de emoción desenfrenada: lujuria, ira, pena, violencia, generosidad o celebración, según los conceptos que estés infundiendo en ella.
- ♦ Haces que la multitud se disperse y regrese tranquilamente a sus vidas normales.

• Buen samaritano

*Tiempre que ayudes a otra persona en detrimento tuyo, obtienes **Estabilidad +1.***

• Campeón divino

*Siempre que luches contra los enemigos de tu deidad o para proteger un objeto sagrado, infliges **+1 Daño** y obtienes un **+1 a soportar las heridas**.* Si pierdes una de estas batallas, tu deidad se encoleriza y obtienes un *–1 a todas las tiradas* de las acciones relacionadas con tu deidad hasta que hayas expiado tu fracaso.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Intuición**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Traje, sotana, abrigo y sombrero, ropa ortodoxa, de materiales ecológicos, bohemia, informal, callejera, extraña o gastada.

Rostro: Guapo, suave, atractivo, infantil, dominante, estrecho, aristocrático, franco o ascético.

Mirada: Alegre, profunda, demente, sabia, compasiva, hipnótica, incisiva o apasionada.

Cuerpo: Grande, esbelto, delgado, pequeño, alto y delgado, enfermizo, relleno, firme, enérgico o voluptuoso.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes comparte tu fe.
- ♦ Uno de los personajes te salvó. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Uno de los personajes negó a tu dios.
- ♦ Salvaste el alma inmortal de uno de los demás personajes. Se apunta **+1 Relación** contigo.
- ♦ Uno de los personajes es tu amante. Apúntate **+1 Relación** con él.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL RONIN

El Ronin siempre está haciendo equilibrisms al borde de un pozo sin fondo. Cuando uno se ha quedado sin opciones, contrata al Ronin para que resuelva el problema. Este lleva a cabo cualquier tarea en la que la compasión y la moralidad se consideren cargas y en la que los errores se paguen con la cárcel, la muerte o algo peor. Nunca puede confiar en nadie. Los clientes de ayer son los posibles objetivos de mañana. Una vez que la caza del Ronin ha comenzado, su presa ya no tiene escapatoria.

OCUPACIÓN

Elige la ocupación de tu Ronin de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Asesino a sueldo, sicario, agente especial, operaciones especiales, experimento militar, francotirador, asesino itinerante.

SECRETOS INCONFESABLES

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Apariciones

A lo largo del tiempo has tenido varios encuentros con seres del más allá. Podría tratarse de familiares o amigos que te busquen después de la muerte, de entes descubiertos en lugares encantados o de fuerzas inhumanas que se interesen por ti. Parece que no puedes escapar de ellos hagas lo que hagas. Cada vez que piensas que por fin se ha acabado, vuelven a aparecer en tu vida: nunca consigues ser realmente libre.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir por qué sufres estas apariciones.
- ◆ Ayudar a los espíritus a descansar en paz.
- ◆ Luchar contra seres malignos.
- ◆ Ayudar a la gente a comunicarse con los muertos.
- ◆ Escapar del ente que te persigue.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Guardián

Has sido elegido para proteger un objeto, lugar o persona importante. Puede que este deber sagrado lo hayas heredado, que se te haya asignado personalmente o que se te haya concedido a petición tuya. Puede que lo que proteges esté destinado a desempeñar alguna tarea importante en el futuro o puede que lo estés salvaguardando para evitar que caiga en malas manos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Mantener a salvo lo que estás guardando.
- ◆ Averiguar más sobre los guardianes anteriores y lo que estás protegiendo.
- ◆ Transmitirle la custodia a alguien digno.
- ◆ Cumplir tu propósito.

Maldición

Sufres una maldición, lo sepas o no. La maldición ha empezado a influir en tu vida y debes encontrar una forma de librarte de ella. Puede que la hayas heredado o puede que tú mismo te la hayas ganado con tus actos. Sus efectos están empezando a hacerte perder el contacto de la realidad y amenazan con hacer daño a las personas más cercanas a ti.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Averiguar qué es la maldición.
- ◆ Descubrir cómo romper la maldición.
- ◆ Transferirle la maldición a otra persona.
- ◆ Encontrar alguna forma de aceptar tu destino.
- ◆ Vengarte de la persona responsable de tu maldición.

Víctima de experimentos médicos

Fuiste objeto de experimentos médicos con resultados inesperados, con o sin tu consentimiento y conocimiento. Los experimentos han tenido efectos secundarios físicos o mentales duraderos. Quizá te hayan mostrado ventanas a dimensiones alternativas y eso te haya vuelto loco. Los efectos secundarios siguen atormentándote y para librarte de ellos necesitas encontrar a los responsables. También es posible que los sujetos de pruebas fueran tus padres y que tú heredaras de ellos los efectos del experimento.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Encontrar a los responsables.
- ◆ Regresar a tu estado anterior.
- ◆ Vengarte del responsable o los responsables.
- ◆ Encontrar una forma de aceptar quién eres ahora.
- ◆ Explorar otras dimensiones.
- ◆ Exponer la verdad ante el mundo.

DESVENTAJAS

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Buscado

Las autoridades (locales, nacionales o de otro nivel) te buscan por los delitos que has cometido. *Siempre que atraigas la atención u olvides pasar desapercibido, tira +0* para ver si te han descubierto:

(15+) Estás a salvo, por ahora.

(10–14) Has cometido un error. El director obtiene 1 punto.

(–9) Todas las miradas están puestas en ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por las autoridades. Por ejemplo, tu foto aparece en el telediario y en los periódicos, los agentes de la ley intentan tenderte una trampa y capturarte o las autoridades detienen e interrogan a alguien importante para ti, confiscan tus posesiones o vuelven a tus familiares o amigos contra ti.

• Maldito

Estás maldito. *En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo sobrenatural, tira +0* para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufries un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Marcado

Estás marcado por la oscuridad. La marca puede tener la forma de un tatuaje que te cubra toda la piel, una parte del cuerpo demoníaca (como un brazo vestigial, un tercer ojo o una boca extra), partes mecánicas integradas en tu carne u otras manifestaciones similares. *Siempre que hagas Daño a alguien conscientemente, tira +0:*

(15+) Mantienes el control.

(10–14) Alimentas la oscuridad. El director obtiene 1 punto.

(–9) La oscuridad consigue poder sobre ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por la oscuridad que habita en tu interior. Por ejemplo, la oscuridad se alimenta de tu energía vital para mantenerse, te obliga a cometer asesinatos para recargar su energía vital, toma el mando de tu cuerpo y te deja solo con recuerdos fragmentados de lo que ha ocurrido, te obliga a hacer daño a alguien que haya cerca de ti o transforma tu cuerpo temporalmente en algo inhumano. Puede que tengas que ***mantener la calma*** para resistir la influencia de la oscuridad.

• Némesis

Has cometido algún acto terrible que te ha granjeado un enemigo que hace todo lo que está en su mano para vengarse de ti. Decide quién es tu némesis y qué has hecho para ganarte su animadversión. *En la primera sesión y siempre que bajes la guardia, tira +0* para ver si tu némesis hace algún movimiento contra ti:

(15+) Estás a salvo de tu némesis por el momento.

(10–14) Te has descuidado y tu némesis hace un movimiento contra ti. El director obtiene 1 punto.

(–9) Has comprometido tu posición y tu némesis te ataca con todas sus fuerzas. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tu némesis. Por ejemplo, tu némesis puede atacar cuando estés solo, utilizar secretos que haya descubierto para extorsionarte, intimidarte, contratar esbirros para capturarte o atacar a alguien o algo preciado para ti.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. *En cualquier escena, cuando duermas, tira +0:*

(15+) Duermes tranquilamente.

(10–14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche (*–1 a todas las tiradas* hasta que duermas), algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma (***mantener la calma***) al despertar.

(–9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

• Presencia sobrenatural

Te rondan fuerzas sobrenaturales. Con ayuda del director, determina la naturaleza de lo que crees que te ronda. *En la primera sesión de juego y siempre que estés distraído o debilitado, tira +0* para ver si el ente consigue poder sobre ti:

(15+) El ente te deja en paz.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por el ente. Por ejemplo, la criatura te exige un servicio y amenaza con vengarse si te niegas, posee tu cuerpo durante esa noche o revela una pista de qué es y qué quiere de ti.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Sexto sentido

Tienes intuición tanto para las cosas buenas como para las malas. *Al principio de cada sesión de juego, tira +Alma:*

(15+) Elige hasta tres opciones, que puedes usar en cualquier momento de la sesión.

(10–14) Elige hasta dos opciones, que puedes usar en cualquier momento de la sesión.

(–9) Habrá una situación de peligro en la que tus instintos no se activen. El director hará un movimiento en algún momento de la sesión.

Opciones:

- ♦ Actúas primero en una situación de peligro. Esto puede llegar a incluir adelantarte a un ataque sorpresa.
- ♦ Percibes si alguien tiene buenas o malas intenciones hacia ti.
- ♦ Descubres o sientes una pista cuando estás perdido.

• Maestro de armas

Eres un as en el combate con armas blancas o de fuego. Elige tu especialidad:

Armas blancas: **Tira +Entereza** en lugar de **Violencia** para **entablar combate** cuerpo a cuerpo y además añade las siguientes opciones:

- ♦ Abalanzarse [2] [Alcance: habitación]
- ♦ Ataque de precisión [2] [Alcance: brazo, ignora armadura]
- ♦ Zancadilla [2] [Alcance: brazo, tira al suelo al objetivo]

Armas de fuego: **Tira +Entereza** en lugar de **Violencia** para **entablar combate** en un tiroteo y además añade las siguientes opciones:

- ♦ Dos tiros al pecho y uno a la cabeza [4] [Alcance: habitación, –2 munición]
- ♦ Desarme [1] [Alcance: habitación, –1 munición, un PJ objetivo debe **actuar bajo presión**]

• Camaleón

Siempre que imites la apariencia de otra persona u ocultes tu identidad para engañar a alguien, tira +Intuición:

(15+) Tu disfraz resulta convincente, siempre y cuando sigas actuando.

(10–14) Consigues engañar a todo aquel que no te examine en detalle, pero tienes que elegir una complicación:

- ♦ No puedes mantener este engaño mucho tiempo. Tienes que actuar rápido si no quieres arriesgarte a que te descubran.
- ♦ Dejas pistas y un rastro que luego se podrá conectar contigo.

(–9) Tu disfraz solo es efectivo a distancia. Si llamas la atención, aunque sea un poco, te descubrirán.

• Plan de huida

Siempre que hayas matado a alguien sin que nadie lo sepa y abandones la escena del crimen, tira +Percepción:

(15+) Obtienes las tres opciones siguientes.

(10–14) Elige dos de las opciones siguientes.

(–9) Elige una opción, pero te arriesgas a que te descubran o te enfrentas a obstáculos inesperados. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Abandonas la escena del crimen sin que nadie se dé cuenta y llegas a un lugar seguro cercano de tu elección. Describe cómo.
- ♦ No has dejado ninguna pista que se pueda relacionar contigo.
- ♦ El cuerpo está bien escondido y nadie lo encontrará durante bastante tiempo.

• Sabueso

Siempre que salgas a buscar información sobre alguien, tira +Razón:

(15+) Hazle tres preguntas de la lista siguiente al director.

(10–14) Hazle dos preguntas de la lista siguiente al director.

(–9) Hazle una pregunta de la lista siguiente al director, pero alguien se da cuenta de que has estado husmeando.

Preguntas:

- ♦ ¿Cuál es su trasfondo?
- ♦ ¿Qué o a quién ama por encima de todo?
- ♦ ¿De quién se rodea, quién le gusta y/o en quién confía?
- ♦ ¿Dónde se encuentra ahora mismo?
- ♦ ¿Cuál es la mejor forma de llegar hasta esta persona?

• Como un rayo

Siempre que te muevas con una rapidez inesperada en combate, tira +Violencia:

(15+) Obtienes tres bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obtienes dos bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(–9) Obtienes una baza, pero también acabas en una mala posición o encuentras una resistencia inesperada. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ♦ *Esquivar:* Evitas un ataque.
- ♦ *Velocidad vertiginosa:* **Entablas combate** contra todos los oponentes que haya al alcance de tu arma con un solo ataque. Si estás atacando con un arma de fuego, esto gasta toda su munición.
- ♦ *Precisión extraordinaria:* Golpeas el punto débil de tu enemigo. Infliges **+1 Daño**.

• Francotirador

Siempre que dispires a un objetivo lejano utilizando un fusil con mira telescópica, tira +Violencia:

(15+) El disparo da en el blanco. Elige dos opciones.

(10–14) El disparo da en el blanco. Elige una opción.

(–9) El disparo no da donde querías o revelas tu posición al enemigo: puedes esperar problemas como testigos o que tus oponentes te persigan cuando dejas la escena. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Infliges **+1 Daño**.
- ♦ Le das también a otro objetivo.
- ♦ Inmovilizas a tu objetivo.
- ♦ Haces que el objetivo pierda el control de algo.
- ♦ No revelas tu posición.

• Hasiado

*Siempre que saques (10–14) en **mantener la calma**, puedes suprimir tus emociones y posponer sus efectos hasta la siguiente escena.*

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos:

Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos:

Alma, Carisma, Entereza, Intuición, Percepción, Razón y Violencia.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Traje, discreta, negra, gastada, que oculta la identidad, extravagante, a la moda o práctica.

Rostro: Demacrado, inexpresivo, corriente, amistoso, con una cicatriz, duro, bonito o suave.

Mirada: Sombria, evaluadora, fría, oculta, melancólica, despiadada o desafiante.

Cuerpo: Grácil, atlético, pequeño, lleno de cicatrices, fuerte, enorme, nervudo, demacrado, tonificado o baqueteado.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes sabe quién eres en realidad. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Uno de los personajes te conoce por uno de tus alias.
- ♦ Uno de los personajes conoce tu miedo más profundo.
- ♦ Uno de los personajes te debe la vida. Se apunta **+1 Relación** contigo.
- ♦ Albergas una pasión secreta por la pareja de uno de los personajes. Apúntate **+2 Relación** con esa pareja.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL TRASTORNADO

El Trastornado ha mirado al Abismo y ha escapado con la mente hecha pedazos. Podría tratarse de un sintecho que hace rituales a dioses olvidados de manera inconsciente, el paciente demente que se ha convertido en el sujeto de pruebas de unos fármacos experimentales o el pecador que fue arrastrado físicamente al infierno pero consiguió escapar de alguna forma y volver a la tierra de los vivos. El Trastornado entiende las cosas de una forma diferente a los demás y puede ver más allá de la Ilusión. A cambio de su trauma irreparable, ha recibido un conocimiento excepcional de la Verdad. La cuestión es ¿hasta qué punto puede confiar en sus sentidos?

Ocupación

Elige la ocupación de tu Trastornado de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Sintecho, paciente psiquiátrico fugado, vendedor ambulante, artista callejero, perista, reportero *freelance*, tatuador, superviviente de abusos, persona normal en el lugar erróneo y el momento menos adecuado.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Conocimiento prohibido

Has descubierto alguna horrible verdad que pone en entredicho la mera naturaleza de la realidad. Quizá se trate de una forma de viajar entre dimensiones, de la revelación del verdadero rostro demoníaco del alcalde, de pruebas de que la historia se ha reescrito o de que el mundo tal y como lo conoces en realidad es un engaño. Ahora, los guardianes de la Ilusión van sobre tus pasos y solo es cuestión de tiempo que te encuentren.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Revelarle la Verdad al mundo.
- ◆ Conseguir poder o conocimiento.
- ◆ Explorar la verdad prohibida.
- ◆ Luchar contra el enemigo.
- ◆ Escapar de tus perseguidores.

De vuelta del Otro Lado

Viviste un suceso en el que la Ilusión se rompió por completo y fuiste el único que regresó. Puede que el edificio en el que vivías se haya deslizado a otra dimensión y su existencia haya quedado borrada de la faz de la tierra. Puede que un aeroplano haya desaparecido y te hayan encontrado veinte años después sin recuerdos y sin haber envejecido ni un día. Puede que una compañía de soldados en Afganistán se haya adentrado literalmente en el infierno y solo tú hayas vuelto, cubierto de sangre de tus camaradas. En tu fuero interno sientes que no deberías haber sobrevivido y que hay algo que viene a por ti para restaurar el equilibrio y el orden.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir la verdad sobre el suceso.
- ◆ Mostrar ante el mundo lo que te sucedió.
- ◆ Eludir tu destino.
- ◆ Regresar a la escena del suceso.
- ◆ Encontrar a parientes o amigos perdidos.

Enfermedad mental

Una persona muy cercana a ti o tú mismo sufrís una enfermedad mental. Según lo que has visto con tus propios ojos (u oído de ese familiar) es muy probable que la realidad no sea más que una ilusión. Pero ¿quién creería a un loco? Las instituciones psiquiátricas albergan muchos secretos y muchos médicos tienen motivos ocultos. Para los dementes que acaban en las calles,

hay mentores trastornados encantados de tomar a los recién llegados bajo su ala e iniciarlos en la Verdad.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Explorar la Ilusión.
- ◆ Exponer la conspiración.
- ◆ Vengarte de tus médicos y otros cuidadores.
- ◆ Descubrir la verdad sobre tu familiar.
- ◆ Encontrar a tu familiar demente desaparecido.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la Ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Víctima de experimentos médicos

Fuiste objeto de experimentos médicos con resultados inesperados, con o sin tu consentimiento y conocimiento. Los experimentos han tenido efectos secundarios físicos o mentales duraderos. Quizá te hayan mostrado ventanas a dimensiones alternativas y eso te haya vuelto loco. Los efectos secundarios siguen atormentándote y para librarte de ellos necesitas encontrar a los responsables. También es posible que los sujetos de pruebas fueran tus padres y que tú heredas de ellos los efectos del experimento.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Encontrar a los responsables.
- ◆ Regresar a tu estado anterior.
- ◆ Vengarte del responsable o los responsables.
- ◆ Encontrar una forma de aceptar quién eres ahora.
- ◆ Explorar otras dimensiones.
- ◆ Exponer la verdad ante el mundo.

Desventajas

Recibes automáticamente la desventaja:

• Enajenación

Alguna experiencia de tu pasado ha alterado tu psique hasta tal punto que no has podido recuperarte de ello. A consecuencia, tu **Estabilidad** nunca puede estar por encima de **Angustiado** (6).

Elige una desventaja más. Sugerencias:

• Compulsión

Tienes fijación por una determinada idea o acción, que tiene un fuerte impacto en tu vida. Elige una compulsión. *En las situaciones en las que tu compulsión pueda distraerte, tira +0:*

(15+) Controlas tu compulsión y puedes concentrarte en otras cosas.

(10–14) Te distraes y sufres un **–1** a todas las tiradas hasta que te hayas retirado de esa situación o hayas sucumbido a tu compulsión y realices los actos que esta te exija.

(–9) Te obsesionas completamente con tu compulsión. Si te centras en cualquier otra cosa, reduce tu **Estabilidad** en **–2**.

Lista de posibles compulsiones:

- ◆ Limpiar
- ◆ Contar
- ◆ Comprobar tres veces
- ◆ Ducharte
- ◆ Memorizar
- ◆ Piromanía
- ◆ Cleptomanía
- ◆ Decir palabrotas
- ◆ Confesar tus pecados
- ◆ Comer
- ◆ Hipocondría

• Drogadicto

Eres adicto a las drogas duras; designa al menos una. *En la primera sesión de juego y siempre que las hayas tomado o tengas la oportunidad de hacerlo, tira +0:*

(15+) Controlas el impulso, por ahora.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tu adicción. Por ejemplo, no puedes resistirte a drogarte, te quedas sin droga, contraes deudas con alguien peligroso, te pones en peligro mientras estás bajo la influencia de los estupefacientes o arruinas algo importante para ti (como una relación) mientras estás en ese estado.

• Esquizofrenia

Te debates con episodios psicóticos recurrentes y alucinaciones terroríficas. *En la primera sesión y siempre que pases por experiencias difíciles, tira +0:*

(15+) Mantienes tu locura bajo control.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) La esquizofrenia se apodera de ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tu esquizofrenia. Por ejemplo, una de tus alucinaciones toma forma física, te parece que el entorno es hostil, sufres alucinaciones aterradoras, tienes unas oscuras visiones (ciertas o no) o alguien que hay cerca de ti resulta no ser real.

• Médium involuntario

Eres un receptáculo abierto a disposición de todos aquellos espíritus o entes demoníacos que deseen un médium a través del que hablar o necesiten usar un cuerpo físico para sus propósitos. *Siempre que te encuentres con entes espirituales o lugares encantados, tira +0:*

(15+) Te resistes a la posesión

(10–14) El ente consigue influencia sobre ti. El director obtiene 1 punto.

(–9) El ente consigue control sobre ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por el ser que te posee. Por ejemplo, el ente puede hacerte tener una visión, utilizar tu cuerpo, comunicarse contigo o a través de ti, intentar hacer daño a otra persona a través de ti, seguirte sin que lo veas, exigirte algo o arrastrarte a otra dimensión.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10–14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(–9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Buscasendas

*Siempre que vayas de un sitio de la ciudad a otro y permitas que tu locura te guíe por los callejones, **tira +Alma:***

(15+) Descubres un atajo por los callejones que te lleva a tu destino en cuestión de minutos, por muy lejos que esté en realidad.

(10–14) Descubres un atajo, pero también hay algún tipo de obstáculo que tendrás que superar antes.

(–9) Descubres un atajo, pero te conduce a alguna situación peligrosa, como la guarida de alguna criatura o la emboscada de una banda. El director hace un movimiento.

• Intuición mágica

Tienes una capacidad innata para percibir las auras Kírlían y sentir la presencia de la magia. *Siempre que utilices tu intuición mágica, **tira +Alma:***

(15+) Elige hasta tres opciones. Puedes reservar hasta dos para un momento posterior de la escena.

(10–14) Elige hasta dos opciones. Puedes reservar una para un momento posterior de la escena.

(–9) Elige una opción, pero también recibes una visión inesperada o llamas la atención. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ◆ Descubres algo sobre la verdadera naturaleza de una criatura.
- ◆ Descubres si la naturaleza de algo es mágica.
- ◆ Descubres dónde es más fácil atravesar la Ilusión para ir a otras dimensiones.

• Locura contagiosa

*Siempre que permitas que tu locura infecte a alguien con quien estés hablando, **tira +Alma:***

(15+) Elige dos opciones.

(10–14) Elige una opción.

(–9) En vez de afectarla tú a ella, los terrores y secretos inconfesables de tu pretendida víctima se manifiestan en ti. Debes ***mantener la calma.***

Opciones:

- ◆ Infliges una psicosis temporal a tu víctima y se ve acosada por sus miedos (solo PNJ).
- ◆ Desencadenas una desventaja en otra persona (solo PJ, que tiran por la desventaja).
- ◆ Afectas a una víctima adicional.
- ◆ Invocas a criaturas de la locura para que persigan al infectado.

• Sensibilidad expandida

*Cuando centres tus sentidos en un lugar en el que la Ilusión sea débil, **tira +Alma.*** Si tienes éxito, ves visiones sobre ese lugar y quizá puedas hablar con entes ligados a él.

(15+) Consigues discernir datos claros sobre ese lugar.

(10–14) Obienes impresiones básicas del lugar.

(–9) La Ilusión se rompe. El velo se levanta temporalmente y revela una dimensión alternativa, determinada por el director. Puede que te veas arrastrado a ella o que algo cruce hasta nuestra realidad. El director hace un movimiento.

• Sexto sentido

Tienes intuición tanto para las cosas buenas como para las malas. *Al principio de cada sesión de juego, **tira +Alma:***

(15+) Elige hasta tres opciones, que puedes usar en cualquier momento de la sesión.

(10–14) Elige hasta dos opciones, que puedes usar en cualquier momento de la sesión.

(–9) Habrá una situación de peligro en la que tus instintos no se activen. El director hará un movimiento en algún momento de la sesión.

Opciones:

- ◆ Actúas primero en una situación de peligro. Esto puede llegar a incluir adelantarte a un ataque sorpresa.
- ◆ Percibes si alguien tiene buenas o malas intenciones hacia ti.
- ◆ Descubres o sientes una pista cuando estás perdido.

• Contactos en la calle

Tienes contactos entre los sintecho, los pirados y otros parias y marginados sociales. *Siempre que necesites saber algo y consultes a tus contactos, **tira +Carisma:***

• Intuitivo

Puedes notar las motivaciones de las personas mediante lecturas subconscientes de su lenguaje corporal, su elección de palabras y su comportamiento. *Siempre que **cales a una persona**, puedes hacer una pregunta más, sea cual sea el resultado de tu tirada.*

• Audaz

*Siempre que entres en una situación peligrosa, **tira +Percepción:***

(15+) Elige tres bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Elige dos bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(–9) Elige una baza, pero la situación se te va de las manos. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ◆ *Ojos bien abiertos:* Descubres una amenaza antes de que esta te descubra a ti.
- ◆ *Quitarte de en medio:* Evitas un ataque.
- ◆ *Saltar sobre ellos:* Haces daño a tu oponente antes de que pueda reaccionar.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza, Reflejos y Voluntad.**

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma, Carisma, Entereza, Intuición, Percepción, Razón y Violencia.**

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: De indigente, *streetwear*, traje desgarrado, extraña, gastada y raída, alternativa, informal, estafalaria, formal, con amuletos y feriches o sucia.

Rostro: Ojeroso, tatuado, huesudo, barba descuidada y pelo largo, con muecas, alegre, triste, sucio, con una cicatriz o inquieto.

Mirada: Oculta, fija, desolada, perturbada, asustada, llena de ansiedad, furiosa, distraída, valiente, agitada, intensa o despreocupada.

Cuerpo: Enjuto, encorvado, salvaje, flaco, grande, tatuado, cubierto de cicatrices, peludo, deforme, obeso, sucio o inestable.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ◆ Uno de los personajes está intentando que te repongas. Apuntaos **+1 Relación** el uno con el otro.
- ◆ Uno de los personajes estaba contigo cuando tu mente se quebró. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ◆ Uno de los personajes es tu amigo más íntimo. Apúntate **+2 Relación** con él.
- ◆ Uno de los personajes fue la razón por la que tu mente se quebró. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ◆ Estás enfadado con uno de los personajes. Apúntate **+1 Relación** con él.

*Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **viral (+2)**.*

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL VENGADOR

Al Vengador le han robado algo preciado, ya sea la persona a la que amaba, su trabajo, su familia, su humanidad, su honor, sus recuerdos o sus objetivos vitales. Sea lo que sea lo que le han arrebatado, su pérdida solo se puede pagar con sangre. Lo único que le queda es la venganza y no va a dejar que nada ni nadie se interponga, sean cuales sean las consecuencias.

Ocupación

Elige la ocupación de tu Vengador de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Amo de casa, agente de policía, pordiosero, desempleado, estudiante, delincuente, conspiranoico, refugiado, preso fugado, luchador profesional, viudo, famoso trasnochado, empresario fracasado, experimento científico a la fuga.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

De vuelta del Otro Lado

Viviste un suceso en el que la ilusión se rompió por completo y fuiste el único que regresó. Puede que el edificio en el que vivías se haya deslizado a otra dimensión y su existencia haya quedado borrada de la faz de la tierra. Puede que un aeroplano haya desaparecido y te hayan encontrado veinte años después sin recuerdos y sin haber envejecido ni un día. Puede que una compañía de soldados en Afganistán se haya adentrado literalmente en el infierno y solo tú hayas vuelto, cubierto de sangre de tus camaradas. En tu fuero interno sientes que no deberías haber sobrevivido y que hay algo que viene a por ti para restaurar el equilibrio y el orden.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Descubrir la verdad sobre el suceso.
- ❖ Mostrar ante el mundo lo que te sucedió.
- ❖ Eludir tu destino.
- ❖ Regresar a la escena del suceso.
- ❖ Encontrar a parientes o amigos perdidos.

Desaparición extraña

Alguien cercano a ti desapareció tras acercarse demasiado a la verdad mientras investigaba algo. No tienes ni idea de lo que ocurrió, pero hace poco alguien te envió cierta información críptica, urgiéndote a terminar lo que empezó tu colega. Desde que tu socio desapareció te has convertido en la víctima de unos perseguidores desconocidos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Descubrir qué le ocurrió a la persona desaparecida.
- ❖ Acabar la investigación que empezó esa persona.
- ❖ Escapar de tus perseguidores.
- ❖ Llevar a los culpables ante la justicia.
- ❖ Hacer pública la verdad.

Guardián

Has sido elegido para proteger un objeto, lugar o persona importante. Puede que este deber sagrado lo hayas heredado, que se te haya asignado personalmente o que se te haya concedido a petición tuya. Puede que lo que proteges esté destinado a desempeñar alguna tarea importante en el futuro o puede que lo estés salvaguardando para evitar que caiga en malas manos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Mantener a salvo lo que estás guardando.
- ❖ Averiguar más sobre los guardianes anteriores y lo que estás protegiendo.
- ❖ Transmitirle la custodia a alguien digno.
- ❖ Cumplir tu propósito.

Victima de experimentos médicos

Fuiste objeto de experimentos médicos con resultados inesperados, con o sin tu consentimiento y conocimiento. Los experimentos han tenido efectos secundarios físicos o mentales duraderos. Quizá te hayan mostrado ventanas a dimensiones alternativas y eso te haya vuelto loco. Los efectos secundarios siguen atormentándote y para librarte de ellos necesitas encontrar a los responsables. También es posible que los sujetos de pruebas fueran tus padres y que tú heredas de ellos los efectos del experimento.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Encontrar a los responsables.
- ❖ Regresar a tu estado anterior.
- ❖ Vengarte del responsable o los responsables.
- ❖ Encontrar una forma de aceptar quién eres ahora.
- ❖ Explorar otras dimensiones.
- ❖ Exponer la verdad ante el mundo.

Victima de un crimen

Has sufrido una terrible agresión. Este suceso te ha arruinado la vida y no puedes suprimir mentalmente esa profanación, por más que lo intentes. El miedo, la vergüenza, la rabia y una sensación de indefensión te atormentan, y para sobrevivir a este trauma tienes que encontrar una forma de sanar tus heridas.

Motivaciones personales sugeridas:

- ❖ Vengarte del agresor.
- ❖ Revivir el delito (como víctima o como perpetrador).
- ❖ Descubrir por qué te ocurrió a ti.
- ❖ Detener delitos similares.
- ❖ Confrontar al perpetrador y perdonarlo.

Desventajas

Recibes automáticamente la desventaja:

• Juramento de venganza

Has jurado vengar una injusticia imperdonable. Decide quién es el blanco de tu venganza y qué te ha hecho. Podría tratarse de un solo individuo, de las personas que comparten cierto rasgo o de los miembros de una organización. ***Siempre que aparezca el objetivo de tu venganza (o alguien o algo asociado con él), tira +0:***

(15+) Controlas tu naturaleza vengativa y puedes actuar con racionalidad.

(10–14) No te puedes concentrar en nada que no sea el objetivo de tu venganza. Sufres un *–1 a todas las tiradas* hasta que el objetivo deje de participar en la escena.

(–9) Te obsesiones y solo puedes actuar para llevar a cabo tu venganza. Para hacer cualquier otra cosa tienes que tirar por ***mantener la calma***. Tu obsesión no puede aplacarse mientras el objetivo permanezca en la misma escena que tú.

Elige una desventaja más. Sugerencias:

• Buscado

Las autoridades (locales, nacionales o de otro nivel) te buscan por los delitos que has cometido. ***Siempre que atraigas la atención u olvides pasar desapercibido, tira +0*** para ver si te han descubierto:

(15+) Estás a salvo, por ahora.

(10–14) Has cometido un error. El director obtiene 1 punto.

(–9) Todas las miradas están puestas en ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por las autoridades. Por ejemplo, tu foto aparece en el telediario y en los periódicos, los agentes de la ley intentan tenderte una trampa y capturarle o las autoridades detienen e interrogan a alguien importante para ti, confiscan tus posesiones o vuelven a tus familiares o amigos contra ti.

• Compulsión

Tienes fijación por una determinada idea o acción, que tiene un fuerte impacto en tu vida. Elige una compulsión. ***En las situaciones en las que tu compulsión pueda distraerte, tira +0:***

(15+) Controlas tu compulsión y puedes concentrarte en otras cosas.

(10–14) Te distraes y sufres un *–1 a todas las tiradas* hasta que te hayas retirado de esa situación o hayas sucumbido a tu compulsión y realices los actos que esta te exija.

(–9) Te obsesiones completamente con tu compulsión. Si te centras en cualquier otra cosa, reduce tu **Estabilidad** en **–2**.

Lista de posibles compulsiones:

- ❖ Limpiar
- ❖ Contar
- ❖ Comprobar tres veces
- ❖ Ducharte
- ❖ Memorizar
- ❖ Piromanía
- ❖ Cleptomanía
- ❖ Decir palabrotas
- ❖ Confesar tus pecados
- ❖ Comer
- ❖ Hipocondría

• Esquizofrenia

Te debates con episodios psicóticos recurrentes y alucinaciones terroríficas. ***En la primera sesión y siempre que pases por experiencias difíciles, tira +0:***

(15+) Mantienes tu locura bajo control.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) La esquizofrenia se apodera de ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tu esquizofrenia. Por ejemplo, una de tus alucinaciones toma forma física, te parece que el entorno es hostil, sufres alucinaciones aterradoras, tienes unas oscuras visiones (ciertas o no) o alguien que hay cerca de ti resulta no ser real.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona a la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. ***En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:***

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10–14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(–9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. ***En cualquier escena, cuando duermas, tira +0:***

(15+) Duermes tranquilamente.

(10–14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche (*–1 a todas las tiradas* hasta que duermas), algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma (***mantener la calma***) al despertar.

(–9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Sensibilidad expandida

Cuando centres tus sentidos en un lugar en el que la Ilusión sea débil, **tira +Alma**. Si tienes éxito, ves visiones sobre ese lugar y quizá puedas hablar con entes ligados a él.

(15+) Consigues discernir datos claros sobre ese lugar.

(10–14) Obienes impresiones básicas del lugar.

(–9) La Ilusión se rompe. El velo se levanta temporalmente y revela una dimensión alternativa, determinada por el director. Puede que te veas arrastrado a ella o que algo cruce hasta nuestra realidad. El director hace un movimiento.

• Simpático a los animales

Eres capaz de entender y controlar animales. *Siempre que intentes controlar un animal, tira +Intuición:*

(15+) Elige tres opciones. Puedes guardar hasta dos para más tarde.

(10–14) Elige dos opciones. Puedes guardar una para más tarde.

(–9) Elige una opción, pero el animal se ve afectado por tus recuerdos y desventajas. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Haces que el animal actúe contra sus instintos.
- ♦ Haces que el animal te siga.
- ♦ Haces que el animal te proteja de un atacante.

• Instinto

Siempre que observes una situación y actúes de acuerdo a las respuestas del director, obtienes +2 en lugar de +1.

• Instinto de supervivencia

Siempre que sufras una herida grave o crítica pero te niegues a rendirte, tira +Violencia. Si sacas un éxito, puedes ignorar temporalmente los efectos de las heridas, pero necesitarás tratamiento para estabilizarlas en cuanto expire el límite de tiempo:

(15+) Ignoras tus heridas hasta que se acabe el conflicto y además elige una opción:

- ♦ Brutalidad: *+1 a todas las tiradas de entablar combate* durante el resto de la pelea.
- ♦ Torrente de adrenalina: *+1 a todas las tiradas de soportar las heridas* durante el resto de la pelea.

(10–14) Ignoras tus heridas hasta que se acabe el conflicto.

(–9) Te sobreesfuerzas y, al cabo de un momento, tus heridas te hacen perder el conocimiento y caer. Tras tu siguiente acción, el director decide cuándo y cómo quedas inconsciente.

• Intimidante

Hay algo en ti que hace que los demás te teman de forma instintiva. *Siempre que intentes aterrorizar a alguien, tira +Violencia:*

(15+) Sucumbe al miedo y se pliega a tus demandas.

(10–14) Huye de ti o se rinde (el director elige).

(–9) Te ve como su principal amenaza y actúa en consecuencia. El director hace un movimiento por esa persona.

• Código de honor

Te atienes a un estricto código de honor. Decide su naturaleza. *Siempre que corras riesgos o hagas sacrificios por tu código de honor, obtienes Estabilidad +1.*

• Ojo por ojo

Siempre que sufras una herida grave o crítica, nombra a la persona que sientas que tiene la culpa. Obtienes un **+2 a todas las tiradas** contra ella, para siempre. Esto se aplica a todas las tiradas que tengan como objetivo a esa persona, pero solo se aplica a las tiradas contra su familia, amigos, secuaces y propiedades si al director le parece adecuado.

• Rabia

Cuando estés en combate, puedes despertar tu rabia interior. Pierdes **Estabilidad –1** y te anotas 1 punto de Rabia. Cada vez que te hieran y cada vez que derrotes a un enemigo, recibes 1 punto de Rabia. La Rabia dura hasta el fin del combate.

Durante el combate, puedes gastar 1 punto de Rabia para conseguir 1 baza.

Bazas:

- ♦ *Ataque brutal:* Obtienes **+1 Daño** a tu ataque.
- ♦ *Ignorar el dolor:* Obtienes un **+2 a soportar las heridas.**
- ♦ *Perdido en el frenesí:* Te liberas de la influencia psicológica o sobrenatural y la ignoras.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza, Reflejos y Voluntad.**

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma, Carisma, Entereza, Intuición, Percepción, Razón y Violencia.**

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: De cuero, de supervivencia, asquerosa, desparejada, cubierta por un abrigo, informal o gastada.

Rostro: Ojeroso, afilado, neoténico, con una cicatriz, huesudo, delgado, mutilado u hosco.

Mirada: Despiadada, helada, indiferente, desolada, cargada de dolor, cansada, demente u oscura.

Cuerpo: Robusto, deformado, rollizo, mutilado, espigado, animalesco, huesudo, demacrado, esbelto, enorme, fuerte o juvenil.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Le confiaste a uno de los personajes un secreto que podría llevarte a prisión si se revelara.
- ♦ Uno de los personajes intentó hacerte olvidar tu juramento de venganza. Se apunta **+1 Relación** contigo.
- ♦ Uno de los personajes intentó ayudarte a cumplir tu juramento de venganza. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ♦ Uno de los personajes tiene lazos con el objerivo de tu venganza.
- ♦ Uno de los personajes está relacionado de alguna forma con tu pasado.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **viral (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL VETERANO

El Veterano ha visto la muerte de cerca. Se ha pasado gran parte de su vida en combate. Puede ser un soldado de infantería agazapado en una trinchera en Afganistán, un SWAT que suela llevar a cabo misiones contra criminales fuertemente armados o un civil procedente de un país devastado por la guerra, ahora refugiado pero aún torturado por los recuerdos del conflicto.

Ocupación

Elige la ocupación de la lista que aparece a continuación o invéntate una: Agente especial, soldado, miembro de una banda, mercenario, luchador de MMA, oficial del ejército, guardia de seguridad, guardaespaldas, sicario, refugiado de guerra, policía militar, jubilado, veterano sintecho.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Apariciones

A lo largo del tiempo has tenido varios encuentros con seres del más allá. Podría tratarse de familiares o amigos que te busquen después de la muerte, de entes descubiertos en lugares encantados o de fuerzas inhumanas que se interesen por ti. Parece que no puedes escapar de ellos. Cada vez que piensas que por fin se ha acabado, vuelven a aparecer: nunca consigues ser realmente libre.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir por qué sufres estas apariciones.
- ◆ Ayudar a los espíritus a descansar en paz.
- ◆ Luchar contra seres malignos.
- ◆ Ayudar a la gente a comunicarse con los muertos.
- ◆ Escapar del ente que te persigue.

Culpable de un crimen

Sientes remordimientos constantes por un crimen que has cometido. Lo hayas cometido por iniciativa propia o bajo coacción, tú sientes que eres el único culpable. Es probable que la víctima, su familia o la policía te estén buscando.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Escapar de la justicia.
- ◆ Confrontar a la víctima o a su familia.
- ◆ Castigarle.
- ◆ Ayudar a otras personas.
- ◆ Llevar a los demás culpables ante la justicia, ya sea legal o personal.
- ◆ Vengarte de quienes te hicieron cometer el crimen.

De vuelta del Otro Lado

Viviste un suceso en el que la ilusión se rompió por completo y fuiste el único que regresó. Puede que el edificio en el que vivías se haya deslizado a otra dimensión y su existencia haya quedado borrada de la faz de la tierra. Puede que un aeroplano haya desaparecido y te hayan encontrado veinte años después sin recuerdos y sin haber envejecido ni un día. Puede que una compañía de soldados en Afganistán se haya adentrado literalmente en el infierno y solo tú hayas vuelto, cubierto de sangre de tus camaradas. En tu fuero interno sientes que no deberías haber sobrevivido y que hay algo que viene a por ti para restaurar el equilibrio y el orden.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir la verdad sobre el suceso.
- ◆ Mostrar ante el mundo lo que te sucedió.
- ◆ Eludir tu destino.
- ◆ Regresar a la escena del suceso.
- ◆ Encontrar a parientes o amigos perdidos.

Víctima de experimentos médicos

Fuiste objeto de experimentos médicos con resultados inesperados, con o sin tu consentimiento y conocimiento. Los experimentos han tenido efectos secundarios físicos o mentales duraderos. Quizá te hayan mostrado ventanas a dimensiones alternativas y eso te haya vuelto loco. Los efectos secundarios siguen atormentándote y para librarte de ellos necesitas encontrar a los responsables. También es posible que los sujetos de pruebas fueran tus padres y que tú heredas de ellos los efectos del experimento.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Encontrar a los responsables.
- ◆ Regresar a tu estado anterior.
- ◆ Vengarte del responsable o los responsables.
- ◆ Encontrar una forma de aceptar quién eres ahora.
- ◆ Explorar otras dimensiones.
- ◆ Exponer la verdad ante el mundo.

Víctima de un crimen

Has sufrido una terrible agresión. Este suceso te ha arruinado la vida y no puedes suprimir mentalmente esa profanación, por más que lo intentes. El miedo, la vergüenza, la rabia y una sensación de indefensión te atormentan, y para sobrevivir a este trauma tienes que encontrar una forma de sanar tus heridas.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Vengarte del agresor.
- ◆ Revivir el delito (como víctima o como perpetrador).
- ◆ Descubrir por qué te ocurrió a ti.
- ◆ Detener delitos similares.
- ◆ Confrontar al perpetrador y perdonarlo.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Drogadicto

Eres adicto a las drogas duras; designa al menos una. *En la primera sesión de juego o siempre que las hayas tomado o tengas la oportunidad de hacerlo, tira +0:*

(15+) Controlas el impulso, por ahora.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tu adicción. Por ejemplo, no puedes resistirte a drogarte, te quedas sin droga, contraes deudas con alguien peligroso, te pones en peligro mientras estás bajo la influencia de los estupefacientes o arruinas algo importante para ti (como una relación) mientras estás en ese estado.

• Fobia

Le tienes un miedo incontrolable a algo. Elige el estímulo que te asusta. *Siempre que te encuentres cara a cara con el objeto de tu fobia, debes **mantener la calma**.*

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10–14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(–9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. *En cualquier escena, cuando duermas, tira +0:*

(15+) Duermes tranquilamente.

(10–14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche (*–1 a todas las tiradas hasta que duermas*), algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma (**mantener la calma**) al despertar.

(–9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

• Presencia sobrenatural

Te rondan fuerzas sobrenaturales. Con ayuda del director, determina la naturaleza de lo que crees que te ronda. *En la primera sesión de juego y siempre que estés distraído o debilitado, tira +0* para ver si el ente consigue poder sobre ti:

(15+) El ente te deja en paz.

(10–14) El director obtiene 1 punto.

(–9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por el ente. Por ejemplo, la criatura te exige un servicio y amenaza con vengarse si te niegas, posee tu cuerpo durante esa noche o revela una pista de qué es y qué quiere de ti.

• Recuerdos reprimidos

Has reprimido un suceso especialmente desagradable de tu pasado, pero su recuerdo resurge de vez en cuando. Podría tratarse de un crimen o de algo horrible que has hecho, has sufrido o has presenciado. El director decide la naturaleza de tu recuerdo reprimido, normalmente basándose en tus secretos inconfesables. *En situaciones asociadas con tus recuerdos reprimidos, tira +0* para determinar si los recuerdos resurgen:

(15+) Continúas reprimiendo tus recuerdos.

(10–14) Tus recuerdos resurgen parcialmente, tomando la forma de *flashbacks* o alucinaciones. Debes **mantener la calma**.

(–9) Tus recuerdos reprimidos te arrollan y te pierdes por completo en ellos. El director hace un movimiento duro y reduces tu **Estabilidad** en **–2**.

VENTAJAS

Elige tres ventajas de la siguiente lista:

• Voz del dolor

La primera vez que sufras una herida grave o crítica a consecuencia del ataque de un enemigo, tu dolor puede enseñarte cosas. **Tira +Alma:**

(15+) Elige dos opciones.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Elige una opción, pero el dolor acabará por abrumarte y te dejará inconsciente.

Opciones:

- ❖ Te das cuenta de cómo atravesar las defensas de tu oponente. Obtienes un +1 a **entablar combate** contra él.
 - ❖ Descubres el punto débil de tu oponente. Infliges **+1 Daño** siempre que **entablas combate** con él.
 - ❖ Percibes el patrón de ataque de tu oponente. Obtienes un +1 a **evitar el daño** cuando te ataque.
- Estos efectos son permanentes contra este oponente.

• Cazador

Siempre que estés intentando dar caza a algo o a alguien, **tira +Percepción:**

(15 +) Obtienes tres opciones. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obtienes dos opciones. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(–9) Obtienes una opción, pero te conviertes en la presa. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ❖ Le tiendes una emboscada a tu enemigo (infliges el **Daño** de tu arma).
- ❖ Te camuflas (obienes +2 a **actuar bajo presión** mientras estás escondido).
- ❖ Te mueves entre las sombras (obienes +2 a **evitar el daño** de las armas a distancia).

• Instinto

Siempre que **observes una situación** y actúes de acuerdo a las respuestas del director, obtienes **+2** en lugar de +1.

• Supervivencialista

Siempre que utilices tus habilidades de supervivencialismo, **tira +Percepción:**

(15+) Elige hasta tres opciones, que puedes usar mientras permanezcas en esta situación.

(10–14) Elige hasta dos opciones, que puedes usar mientras permanezcas en esta situación.

(–9) Elige una opción, que puedes usar mientras permanezcas en esta situación, pero también has pasado por algo importante. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ❖ Encuentras agua y algo comestible.
- ❖ Superas un obstáculo del entorno.
- ❖ Encuentras un lugar seguro para esconderte y descansar.

• Artista marcial

Siempre que luches cuerpo a cuerpo, **tira +Violencia:**

(15+) Obtienes dos bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obtienes una baza.

(–9) Obtienes una baza, pero subestimas a tus oponentes, que pueden ser más numerosos o habilidosos de lo que has supuesto en un principio. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ❖ **Bloquear:** Evitas un ataque cuerpo a cuerpo.
- ❖ **Golpe circular:** **Entablas combate** contra varios oponentes que te estén rodeando con un solo ataque.
- ❖ **Desarmar:** Le quitas el arma a un oponente.
- ❖ **Proyección:** Desplazas a un oponente o lo tiras al suelo.

• Oficial

Siempre que estés combatiendo y tengas al menos un aliado de tu parte, **tira +Violencia:**

(15+) Obtienes tres bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(10–14) Obtienes dos bazas. Puedes gastarlas en cualquier momento de la escena.

(–9) Juzgas mal la situación. Elige si te has puesto en peligro a ti mismo o a uno de tus aliados. El director hace un movimiento por tu oponente.

Bazas:

- ❖ **¡Al ataque!** Un aliado obtiene un **+2 a la siguiente tirada** para **entablar combate**.
- ❖ **¡Fuego coordinado!** Todos los aliados obtienen un **+1 a la siguiente tirada** para **entablar combate** con armas de fuego mientras participen en la pelea.
- ❖ **¡A la cabeza!** Tu movimiento **entablar combate** o el de uno de tus aliados inflige **+1 Daño**.
- ❖ **¡A cubierto!** Un aliado o tú recibís **2 Armadura** contra un ataque a distancia.

• Curtido

Obtienes un **+1 a todas las tiradas** de **soportar las heridas**.

• Puntería letal

Eres un tirador veterano. Todo Daño que inflijas con un arma de fuego se considera **+1 Daño**.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Intuición**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Urbana, deportiva, ensangrentada, informal, camuflaje, uniforme o práctica.

Rostro: Duro, áspero, con una cicatriz, curtido, frágil, rudo o desfigurado.

Mirada: Endurecida, muerta, desolada, ardiente, cargada de dolor, airada o imperiosa.

Cuerpo: Compacto, robusto, lleno de cicatrices, enorme, corpulento, flexible, alto, musculoso, fibroso, fuerte o maltratado.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ❖ Uno de los personajes te ayudó cuando lo necesitabas. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ❖ Uno de los personajes te abandonó cuando más lo necesitabas.
- ❖ Uno de los personajes te siguió a la batalla. Apuntaos **+1 Relación** el uno con el otro.
- ❖ Uno de los personajes te escuchó relatar tus batallas.
- ❖ Uno de los personajes te ha visto perder el control.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **viral (+2)**.

AVANCES

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

□□□□□ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).

□□ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).

□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□□ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

□□ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).

□□ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.

□ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empieza con dos 2 avances.

□ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

□ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

EL DURMIENTE

Tu pasado está nublado por recuerdos imperfectos e intentas no pensar en el futuro. Te centras en el aquí y ahora, vives a través de los infinitos ofrecimientos de la televisión, los foros de internet y las aplicaciones del móvil. Tu vida y tu trabajo están bien, pero tú solo compartes los mejores momentos, donde todo parece fantástico. Todo el mundo tiene una casa bonita y un trabajo estupendo y no te gustaría que la gente pensara que te va peor que a ellos. Después del trabajo, sueles ver la tele hasta que te da la hora de irte a dormir. Haces ejercicio por la mañana, durante el almuerzo o mientras vuelves a casa. Todo el mundo parece ser perfecto, así que te motivas para hacer tu rutina en la cinta mientras escuchas el último podcast, bebes batidos light y comes comida envasada. La gente se siente mejor cuando no se centra en los pensamientos negativos. Eso leíste en un blog. Encima de la cama tienes una imagen caligráfica que reza «Yo estoy al cargo de mis sentimientos y hoy elijo la felicidad». Es bonito pensar en eso. Vives en una burbuja, filtrando todas las sombras y tonos de gris del mundo. Eres uno de los durmientes.

Interpretar Durmientes

Los personajes Durmientes son más débiles que los Conscientes. No tienen ventajas y han reprimido sus secretos inconfesables. Cuando los Durmientes utilizan puntos de **Experiencia** para avanzar, empiezan a recordar sus secretos inconfesables. Al sexto avance, despiertan y cambian de arquetipo.

En caso de querer incluir personajes durmientes, hay que tener en cuenta que el juego funciona mejor si todos los personajes jugadores empiezan como Durmientes y se convierten en arquetipos Conscientes juntos.

Ocupación

Elige la ocupación de tu Durmiente. Puede ser cualquier cosa.

Secretos Inconfesables

Elige un secreto inconfesable. Puedes elegir un secreto inconfesable, pero, mientras siga dormido, el personaje no recordará nada sobre él.

Desventajas

Elige dos desventajas de cualquier arquetipo.

Ventajas

Empiezas sin ventajas.

Atributos

Asigna los modificadores +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza, Reflejos y Voluntad**.

Asigna los modificadores +3, +2, +1, +1, +0, -1 y -2 a los siete atributos activos: **Alma, Carisma, Entereza, Intuición, Percepción, Razón y Violencia**.

Apariencia

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos. Sugerencias:

Ropa: Genérica, hipster, bien vestido, deportiva, vaqueros, traje, moderna, bohemia, gangsta, anónima, de negro de pies a cabeza, de empollón, chic, elegante, provocativa, favorecedora, *normcore* o alternativa.

Rostro: Mono, cansado, sonrisa forzada, sonrosado, duro, pastoso, hinchado, demacrado, pálido, inexpressivo, bonito, masculino, blando, adusto, largo, redondo, cuadrado, con barba o bronceado.

Mirada: Esquiva, de ojos grandes, desdén, coqueta, alegre, inocente, intensa, adormilada, dominante, exigente, de ojos oscuros, brillante, confusa o aburrida.

Cuerpo: Delgado, musculoso, rechoncho, flaco, alto, bajo, grande, fornido, magro, fuerte, robusto, totalmente encorvado, con la espalda recta, dinámico, sereno, expresivo, frenético, muy inquieto o gris.

Nombre

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la campaña.

Distracciones

Hay algo que utilizas para distraerte del mundo que te rodea y que te permite permanecer dormido.

Elige una o varias:

- ◆ Compras
- ◆ Decoración de interiores
- ◆ Ejercicio y salud
- ◆ Foros de internet
- ◆ Moda
- ◆ Pornografía
- ◆ Reality shows
- ◆ Redes sociales como Instagram, Facebook o similares
- ◆ Series de televisión
- ◆ Servicios de búsqueda de pareja
- ◆ Videojuegos en línea
- ◆ Otra distracción a tu elección

Cuando te dedicas a tu distracción durante varias horas, recuperas

+1 Estabilidad.

Cuando no puedas dedicarte a tu distracción durante varios días, debes hacer el movimiento **Mantener la calma** para no ceder al impulso, incluso en detrimento tuyo.

Cuando te hayas visto obligado a interrumpir tu distracción, sufres un -1 a la siguiente tirada.

Relaciones

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Vuelve a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ◆ Uno de los personajes es un colega del trabajo.
- ◆ Uno de los personajes es tu amante o amigo. Apunta **+1 Relación** el uno con el otro.
- ◆ Uno de los personajes está conectado con tu secreto inconfesable.
- ◆ Sigues al personaje en secreto en Instagram, su blog u otra red social. Apúntate **+1 Relación** con él.
- ◆ Uno de los personajes tiene algo de lo que estás celoso.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

Avance de los Durmientes

Un PJ Durmiente avanza dando los siguientes pasos:

- [1] Recuerda algo de su secreto inconfesable.
- [2] Recuerda algo de su secreto inconfesable.
- [3] Recuerda algo de su secreto inconfesable.
- [4] Recuerda algo de su secreto inconfesable.
- [5] Recuerda algo de su secreto inconfesable.
- [6] Despierta. El jugador elige un arquetipo Consciente. El PJ mantiene su secreto inconfesable y sus desventajas, pero el jugador elige tres ventajas de su nuevo arquetipo.

A decisión del grupo, los recuerdos del secreto inconfesable del Durmiente se pueden desarrollar de diversas formas:

- ◆ Los puede preparar y entregar el director (adecuado para aventuras preparadas).
- ◆ Los puede crear el jugador.
- ◆ El grupo entero puede colaborar para crearlos.
- ◆ Los pueden crear los demás jugadores, pero no la persona afectada.

En los casos en los que los datos los creen los jugadores, estos deberían limitar sus contribuciones a vagos recuerdos fragmentarios que el director pueda expandir y sobre los que pueda escribir posteriormente. Ninguno de los avances debería revelar la verdadera naturaleza del secreto inconfesable, sino que deberían funcionar más bien como pistas que el personaje pueda investigar.

LA ABOMINACIÓN

Mediante experimentos radicales, rituales mágicos o la oscuridad que hay en su interior, la Abominación se ha transformado en algo que no es del todo humano. Dentro de ella vive una rabiosa monstruosidad, siempre lista por si surge la oportunidad de abrirse camino al exterior y provocar violencia, terror y muerte. La Abominación lucha continuamente contra el monstruo que lleva dentro para evitar perder los últimos reductos de humanidad que le quedan. Se oculta de la sociedad, que la odia y la teme, y de los carceleros del Eliseo, que la persiguen y la atormentan. Solo entre los deformes y dementes puede encontrar paz la Abominación, condenada a contemplar para siempre una humanidad que ha perdido.

Ocupación

Elige la ocupación de tu Abominación de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Sintecho, soldado, paciente de hospital psiquiátrico, boxeador profesional, experimento fugado, científico loco, ocultista, cazador, delincuente, monstruo de circo, asesino, veterano de guerra.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Maldición

Sufres una maldición, lo sepas o no. La maldición ha empezado a influir en tu vida y debes encontrar una forma de librarte de ella. Puede que la hayas heredado o puede que tú mismo te la hayas ganado con tus actos. Sus efectos están empezando a hacerte perder el contacto de la realidad y amenazan con hacer daño a las personas más cercanas a ti.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Averiguar qué es la maldición.
- ◆ Descubrir cómo romper la maldición.
- ◆ Transferirle la maldición a otra persona.
- ◆ Encontrar alguna forma de aceptar tu destino.
- ◆ Vengarte de la persona responsable de tu maldición.

Secreto de familia

Tu familia tiene un secreto bien guardado que lleva persiguiéndote toda tu vida. Quizá fueran miembros de alguna extraña secta o hayan sufrido algún horror indescribible. Puede que te iniciaran en este secreto cuando eras niño o que no hayas descubierto la verdad hasta hace poco, ya siendo adulto. Este secreto te pone muy nervioso y amenaza con destruir tu vida. Es probable que tengas que hacer algo para salvarte a ti y a tu familia.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Guardar el secreto.
- ◆ Evitar a tu familia.
- ◆ Confrontar a tu familia.
- ◆ Ayudar a tu familia.
- ◆ Descubrir toda la verdad.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Pacto con los poderes de la oscuridad

Has sellado un pacto con un poderoso ente. Puede que lo hayas hecho voluntariamente o puede que te haya engañado para que lo hicieras. En cualquier caso, ahora estás hechizado por la criatura. Quizá hayas obtenido grandes beneficios de este pacto, pero el precio podría ser, literalmente, tu alma. En el fondo, entiendes que tienes que encontrar una forma de engañar a la criatura para que lo rompa. La cuestión es ¿cómo?

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir una forma de romper el pacto.
- ◆ Engañar a la muerte.
- ◆ Matar a la criatura.
- ◆ Conseguir más poder o éxito.
- ◆ Vengarte de quien te engañara para sellar el pacto.

Víctima de experimentos médicos

Fuiste objeto de experimentos médicos con resultados inesperados, con o sin tu consentimiento y conocimiento. Los experimentos han tenido efectos secundarios físicos o mentales duraderos. Quizá te hayan mostrado ventanas a dimensiones alternativas y eso te haya vuelto loco. Los efectos secundarios siguen atormentándote y para librarte de ellos necesitas encontrar a los responsables. También es posible que los sujetos de pruebas fueran tus padres y que tú heredaras de ellos los efectos del experimento.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Encontrar a los responsables.
- ◆ Regresar a tu estado anterior.
- ◆ Vengarte del responsable o los responsables.
- ◆ Encontrar una forma de aceptar quién eres ahora.
- ◆ Explorar otras dimensiones.
- ◆ Exponer la verdad ante el mundo.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Creador

Eres el resultado del terrible experimento o ritual inhumano realizado por tu creador. Conseguiste escapar, pero aún sigue buscándote. *En la primera sesión y siempre que le muestres tu verdadero yo a alguien, tira +0:*

(15+) Estás a salvo de tu creador.

(10-14) Tu creador encuentra tu pista. El director obtiene 1 punto.

(-9) Te has revelado a tu creador. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar un punto para hacer un movimiento por tu creador. Por ejemplo, puede que tu creador mande esbirros u otros experimentos para traerte de vuelta, que ataque a alguien que te importa, que te dé una orden y espere que la sigas o que te proporcione una comprensión inesperada sobre tu origen o tu propósito.

• Celos

Hay alguien que tiene la vida que quieres y tú harías cualquier cosa por poseerla. *Siempre que te encuentres con el objeto de tus celos o elementos de su vida (posesiones, familia, amigos...), tira +0* para ver si puedes mantener la calma:

(15+) Mantienes tus celos bajo control.

(10-14) Sufres celos y, con ellos, un *-1 a todas las tiradas* mientras permanezcas cerca de lo que los provoca y no reprimas tus anhelos.

(-9) Los celos te controlan. Debes **mantener la calma** para evitar hacer daño al objeto de tus celos, destruirlo o robarlo.

• Esquizofrenia

Te debates con episodios psicóticos recurrentes y alucinaciones terroríficas. *En la primera sesión y siempre que pases por experiencias difíciles, tira +0:*

(15+) Mantienes tu locura bajo control.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) La esquizofrenia se apodera de ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tu esquizofrenia. Por ejemplo, una de tus alucinaciones toma forma física, te parece que el entorno es hostil, sufres alucinaciones aterradoras, tienes unas oscuras visiones (ciertas o no) o alguien que hay cerca de ti resulta no ser real.

• Maldito

Estás maldito. *En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo sobrenatural, tira +0* para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufrís un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Némesis

Has cometido algún acto terrible que te ha granjeado un enemigo que hace todo lo que está en su mano para vengarse de ti. Decide quién es tu némesis y qué has hecho para ganarte su animadversión. *En la primera sesión y siempre que bajes la guardia, tira +0* para ver si tu némesis hace algún movimiento contra ti:

(15+) Estás a salvo de tu némesis por el momento.

(10-14) Te has descuidado y tu némesis hace un movimiento contra ti. El director obtiene 1 punto.

(-9) Has comprometido tu posición y tu némesis te ataca con todas sus fuerzas. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tu némesis. Por ejemplo, tu némesis puede atacar cuando estés solo, utilizar secretos que haya descubierto para extorsionarte, intimidarte, contraratar esbirros para capturarte o atacar a alguien o algo preciado para ti.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10-14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

HABILIDADES

Elige tres habilidades de la siguiente lista.

• Armas naturales

Tu cuerpo está dotado de armas naturales. Estas pueden incluir garras, colmillos, tentáculos, cuernos, miembros acorazados o alteraciones tecnológicas, como cuchillos integrados. *Cuando entables combate (cuerpo a cuerpo) con tus armas naturales, infliges 3 Daño.*

• Fuerza sobrenatural

Eres extremadamente fuerte. Las acciones como doblar barras de hierro, derribar puertas o levantar cientos de kilos no te resultan ningún problema. Obtienes **+1 Daño** a todos los ataques cuerpo a cuerpo y una vez hayas *inmovilizado* a alguien durante un combate sin armas, puedes elegir esta opción de ataque:

- ◆ **Aplastar [4]** [Alcance: brazo, la víctima debe estar ya *inmovilizada*].

También puedes levantar y lanzar objetos pesados como ataque a distancia:

- ◆ **Lanzar objeto pesado [3]** [Alcance: habitación].

• Inmunidad

Eres inmune a un efecto elemental que es letal para los seres humanos normales. *Cuando te sometas a este elemento*, solo la ropa y los demás objetos que lleses contigo sufren daño. Elige una opción:

- ♦ Fuego.
- ♦ Electricidad.
- ♦ Radioactividad.
- ♦ Frío.
- ♦ Químicos (ácidos/venenos/drogas).

• Invulnerabilidad

Eres invulnerable a un tipo de herida concreto. *Cuando sufras heridas de este tipo*, obtienes un +3 a la tirada de **soportar las heridas**. Elige una opción:

- ♦ Armas de fuego.
- ♦ Armas cortantes y punzantes.
- ♦ Armas contundentes y daño por aplastamiento.

• Rápido

Eres imposiblemente rápido. *Cuando des rienda suelta a tu capacidad de alcanzar velocidades vertiginosas, tira +Reflejos:*

(15+) Elige tres bazas. Puedes guardar hasta dos para más tarde.

(10–14) Elige dos bazas. Puedes guardar una para más tarde.

(–9) Elige una baza, pero atraes complicaciones indeseadas. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ♦ *Interrupción inmediata:* Actúas antes de que otro complete su acción.
- ♦ *Torbellino de movimiento:* Te desplazas inmediatamente de un rango de distancia a otro antes de que nadie pueda reaccionar; por ejemplo, de campo a habitación o de habitación a brazo.
- ♦ *Atacar con la velocidad del rayo:* Entablas combate (cuerpo a cuerpo) con alguien tan rápido que no le da tiempo de **evitar el daño**.
- ♦ *Lluvia de golpes:* Entablas combate con un objetivo más, superando el número de objetivos que permite normalmente el ataque.

• Recuerdos de vidas pasadas

Elige una ventaja cualquiera de un arquetipo Consciente.

• Regeneración

Tu cuerpo se cura a una velocidad sobrenatural. Las heridas graves desaparecen por completo en cuestión de horas y las heridas críticas se curan en un día. Sin embargo, las peores heridas pueden dejar cicatrices feas y tejido deforme.

• Visión en la oscuridad

Ves tan bien en la oscuridad como con luz. *Cuando uses la oscuridad contra tu enemigo, tira +Percepción:*

(15+) Elige tres bazas. Puedes guardar hasta dos para más tarde.

(10–14) Elige dos bazas. Puedes guardar una para más tarde.

(–9) Elige una baza, pero la oscuridad no es tan segura como pensabas en un principio. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ♦ *Atacar desde el abrigo de la oscuridad:* Puedes atacar a un oponente sin que se lo espere, pero revelas tu posición al hacerlo.
- ♦ *Sumergirse en las sombras:* Desapareces en la oscuridad.
- ♦ *Fundirse con la oscuridad:* Te ocultas tan bien que nadie puede encontrarte.

LIMITACIÓN

Estar deformado hasta convertirte en algo inhumano te ha limitado. *Elige dos limitaciones para tu personaje:*

• Aspecto inhumano

No pareces humano en absoluto y debes llevar un disfraz para poder estar junto a los demás. Por ejemplo, puede que tu piel se esté pudriendo y despellejando o que tengas diversas partes del cuerpo deformes, los miembros retorcidos, objetos mecánicos integrados bajo la piel o rasgos de insecto o araña. *Cuando un ser humano percibe tu verdadero aspecto*, se siente invadido por el asco, el miedo y el pánico.

• Cambios de forma incontrolados

Cuando tus emociones son especialmente intensas, te transformas en una bestia animalesca. Colabora con el director para describir los detalles de la forma monstruosa que adoptas. Elige la emoción que activa tu transformación (lujuria, ira, pena, celos, miedo...). *Siempre que sientas esta emoción o experimentes sucesos traumáticos, tira +Voluntad:*

(15+) Retienes tu forma humana.

(10–14) Adquieres algunos rasgos inhumanos.

(–9) Te contorsionas hasta convertirte en algo completamente inhumano. El director toma control de tu personaje hasta que el efecto se desvanezca, como mucho una escena completa después de tu transformación.

• Canibalismo

Debes consumir carne humana para sobrevivir. Si no has comido el equivalente a un adulto o tres niños en el espacio de dos semanas, te descompones y por ello sufres una **herida crítica**, que solo se puede curar comiendo la carne que necesitas... o más. Si pasas una semana más sin sustento, entras en coma. A la semana siguiente, mueres, a menos que alguien te alimente con carne humana.

• Instintos de caza

Tienes el instinto de perseguir y matar a un determinado tipo de presa. Decide qué tipo de presa buscas; algunos ejemplos son niños de cinco años, asesinos, agentes de policía, cantantes, etcétera. *Cuando tu presa está a tu alcance*, la percibes instintivamente y debes **tirar +Voluntad:**

(15+) Mantienes a raya tus **instintos de caza**.

(10–14) Si decides resistirte a cazar a tu presa, eso te agota mentalmente. **Estabilidad –1**.

(–9) Tienes que conseguir a tu presa ahora. Si no puedes, empiezas a sentirte terriblemente mal. **Estabilidad –4**.

• Sensibilidad

Eres especialmente sensible a algo. No te gusta estar cerca de ese elemento y si sufres **Daño** procedente de aquello a lo que eres sensible, sufres **+2 Daño** adicional. Elige una opción:

- ♦ Fuego.
- ♦ Electricidad.
- ♦ Hierro (no acero).
- ♦ Plata.
- ♦ Luz del sol (sufres **2 Daño** cuando expones tu piel desnuda a la luz solar directa).
- ♦ Agua (sufres **2 Daño** cuando expones tu piel desnuda al agua).
- ♦ Madera.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +3, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +4, +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Inuición**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos.

Ropa: Sucia y gastada, ensangrentada, cuero y pelo, chándal, callejera o que no es de su talla.

Rostro: Cansado, duro, desfigurado, feo, barbudo, oscuro, cautivador o mutilado.

Mirada: Furiosa, ardiente, demente, desolada, triste, curiosa, vacía o suspicaz.

Cuerpo: Descomunal, deformado, fibroso, jorobado, extraño, cubierto de cicatrices, musculoso o alto.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la historia.

ALIANZAS

Pregúntale al director si debes elegir un poder en la sombra ya existente o desarrollarlo en colaboración con él y el resto del grupo (consulta «Poderes en la sombra» en la página 360 del libro básico).

Elige un poder en la sombra como aliado y otro con el que estés en conflicto.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes te conoce de cuando aún eras humano. Apúntate **+1 Relación** con ese personaje.
- ♦ Has herido accidentalmente a uno de los personajes.
- ♦ Uno de los personajes ha visto tu verdadera naturaleza.
- ♦ Estás enamorado en secreto de uno de los personajes. Apúntate **+2 Relación** con ese personaje.
- ♦ Uno de los personajes confía en que mantengas el control. Se apunta **+1 Relación** contigo.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCE

Elige uno de estos:

- ☐ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +5).
- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +4).
- ☐ ☐ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +4).
- ☐ ☐ ☐ Elige una nueva habilidad de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

- ☐ ☐ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +5).
- ☐ ☐ ☐ Obrén una habilidad o ventaja de tu elección.
- ☐ Acaba la historia de tu personaje y hazte uno nuevo.
- ☐ Cambia el arquetipo de tu personaje por un nuevo arquetipo Iluminado.

Tras 10 avances también puedes elegir:

- ☐ Empieza tu viaje hacia el Despertar.

LA APARICIÓN

Algunas veces, cuando las personas mueren, sus almas se niegan a abandonar la tierra de los vivos. En vez de eso, se manifiestan físicamente o poseen otro cuerpo para caminar entre los vivos. A estas criaturas, otrora humanas, se les llama Apariciones. Experimentos despiadados, maldiciones y poderes oscuros también pueden deformar a un ser humano y hacerle perder parte de su humanidad para convertirse en una Aparición, condenada a caminar por la frontera entre la vida y la muerte.

Ocupación

Elige la ocupación de tu Aparición de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Estafador, modelo, *playboy*, actor, aristócrata, artista, dueño de una discoteca, vengador, experimento fugado, músico, político, oculista, prostituto.

Secretos Inconfesables

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

De vuelta del Otro Lado

Viviste un suceso en el que la Ilusión se rompió por completo y fuiste el único que regresó. Puede que el edificio en el que vivías se haya deslizado a otra dimensión y su existencia haya quedado borrada de la faz de la tierra. Puede que un aeroplano haya desaparecido y te hayan encontrado veinte años después sin recuerdos y sin haber envejecido ni un día. Puede que una compañía de soldados en Afganistán se haya adentrado literalmente en el infierno y solo tú hayas vuelto, cubierto de sangre de tus camaradas. En tu fuero interno sientes que no deberías haber sobrevivido y que hay algo que viene a por ti para restaurar el equilibrio y el orden.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir la verdad sobre el suceso.
- ◆ Mostrar ante el mundo lo que te sucedió.
- ◆ Eludir tu destino.
- ◆ Regresar a la escena del suceso.
- ◆ Encontrar a parientes o amigos perdidos.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubriendo una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la Ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◆ Pagar por tus actos.
- ◆ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◆ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◆ Combatir a los demonios.

Maldición

Sufres una maldición, lo sepas o no. La maldición ha empezado a influir en tu vida y debes encontrar una forma de librarte de ella. Puede que la hayas heredado o puede que tú mismo te la hayas ganado con tus actos. Sus efectos están

empezando a hacerte perder el contacto de la realidad y amenazan con hacer daño a las personas más cercanas a ti.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Averiguar qué es la maldición.
- ◆ Descubrir cómo romper la maldición.
- ◆ Transferirle la maldición a otra persona.
- ◆ Encontrar alguna forma de aceptar tu destino.
- ◆ Vengarte de la persona responsable de tu maldición.

Pacto con los poderes de la oscuridad

Has sellado un pacto con un poderoso ente. Puede que lo hayas hecho voluntariamente o puede que te haya engañado para que lo hicieras. En cualquier caso, ahora estás hechizado por la criatura. Quizá hayas obtenido grandes beneficios de este pacto, pero el precio podría ser, literalmente, tu alma. En el fondo, entiendes que tienes que encontrar una forma de engañar a la criatura para que lo rompa. La cuestión es ¿cómo?

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Descubrir una forma de romper el pacto.
- ◆ Engañar a la muerte.
- ◆ Matar a la criatura.
- ◆ Conseguir más poder o éxito.
- ◆ Vengarte de quien te engañara para sellar el pacto.

Víctima de un crimen

Has sufrido una terrible agresión. Este suceso te ha arruinado la vida y no puedes suprimir mentalmente esa profanación, por más que lo intentes. El miedo, la vergüenza, la rabia y una sensación de indefensión te atormentan, y para sobrevivir a este trauma tienes que encontrar una forma de sanar tus heridas.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◆ Vengarte del agresor.
- ◆ Revivir el delito (como víctima o como perpetrador).
- ◆ Descubrir por qué te ocurrió a ti.
- ◆ Detener delitos similares.
- ◆ Confrontar al perpetrador y perdonarlo.

Desventajas

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Juramento de venganza

Has jurado vengar una injusticia imperdonable. Decide quién es el blanco de tu venganza y qué te ha hecho. Podría tratarse de un solo individuo, de las personas que comparten cierto rasgo o de los miembros de una organización. ***Siempre que aparezca el objetivo de tu venganza (o alguien o algo asociado con él), tira +0:***

(15+) Controlas tu naturaleza vengativa y puedes actuar con racionalidad.

(10-14) No te puedes concentrar en nada que no sea el objetivo de tu venganza. Sufres un *-1 a todas las tiradas* hasta que el objetivo deje de participar en la escena.

(-9) Te obsesiones y solo puedes actuar para llevar a cabo tu venganza. Para hacer cualquier otra cosa tienes que tirar por ***mantener la calma***. Tu obsesión no puede aplazarse mientras el objetivo permanezca en la misma escena que tú.

• Maldito

Estás maldito. *En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo sobrenatural, tira +0* para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufrís un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Neurosis sexual

Tu sexualidad es una fuerza destructiva que controla tu vida. Buscas relaciones sexuales superficiales de manera compulsiva y estás dispuesto a realizar actos degradantes (o incluso cometer delitos graves) para satisfacer tus fantasías. ***Siempre que tengas la oportunidad de tener sexo consentido o aprovecharte de alguien vulnerable ante tus pretensiones, tira +0:***

(15+) Consigues controlar tus impulsos.

(10-14) Elige entre tener relaciones sexuales con esa persona o reducir tu **Estabilidad** en **-1**.

(-9) No puedes resistirte a tener relaciones sexuales con esa persona y el director elige una opción:

- ◆ Haces daño físico o psicológico a tu pareja sexual (o esa persona te lo hace a ti).
- ◆ Los límites entre las dimensiones se debilitan y un ente del otro lado capta tu olor o el de tu amante.
- ◆ Tu pareja sexual se obsesiona contigo y empieza a perseguirte.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10-14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Perseguidores

Te persigue un grupo u organización que ha jurado erradicar a los de tu calaña. *En la primera sesión y siempre que les muestres tu verdadera naturaleza a testigos humanos, tira +0:*

(15+) Estás a salvo de tus perseguidores, por el momento.

(10-14) Has dejado un rastro que tus perseguidores pueden seguir. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tus perseguidores te han localizado. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar un punto para hacer un movimiento por tus perseguidores. Pueden tenderte una trampa, localizar tu escondite, infiltrarse en tu entorno, capturar a uno de tus aliados, robar o destruir algo tuyo, aparecer inesperadamente o hacer causa común con uno de tus otros enemigos.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. *En cualquier escena, cuando duermas, tira +0:*

(15+) Duermes tranquilamente.

(10-14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche (*-1 a todas las tiradas* hasta que duermas), algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma (***mantener la calma***) al despertar.

(-9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

HABILIDADES

Elige tres habilidades de la siguiente lista.

• Cautivador

Ejerces un fuerte atractivo sobre la gente. *Cuando utilices tus poderes para manipular a alguien, tira +Carisma:*

(15+) Elige hasta tres opciones.

(10-14) Elige hasta dos opciones.

(-9) Elige una opción, pero también haces que tu víctima se obsesione contigo. Estará muriéndose por volver a verte y dedicará todos sus esfuerzos a ello.

Opciones

- ◆ Haces que le gustes a tu víctima. Adquiere una **Relación** de **+1** contigo.
- ◆ ***Influye*** en tu víctima como si hubieras sacado un **(+15)**.
- ◆ Haz que tu víctima te desee.

• Étereo

Eres capaz de transformar tu cuerpo en una fina niebla fantasmagórica. *Cuando asumas tu forma etérea, tira +Alma:*

(15+) Elige tres bazas. Puedes guardar hasta dos para más tarde.

(10-14) Elige dos bazas. Puedes guardar una para más tarde.

(-9) Elige una baza, pero atraes espíritus u otras criaturas etéreas. El director hace un movimiento.

Bazas:

- ◆ *Movimiento fantasmal:* Atraviesas un obstáculo como una persona, un muro o una puerta.
- ◆ *Las armas pasan a través de mí:* Evitas completamente el **Daño** físico.
- ◆ *Incontenible:* Te liberas de ataduras u otros objetos físicos que te atrapen.

•Invulnerabilidad

Eres invulnerable a un tipo de herida concreto. *Cuando sufras heridas de este tipo*, obtienes un +3 a la tirada de **soportar las heridas**. Elige una opción:

- ♦ Armas de fuego.
- ♦ Armas cortantes y punzantes.
- ♦ Armas contundentes y daño por aplastamiento.

•Manipular mentes

Puedes meterte en la mente de las personas para encontrar información en ella o implantar recuerdos falsos. *Cuando entres en la cabeza de alguien por la fuerza, tira +Alma:* **(15+)** Elige hasta tres opciones.

(10–14) Elige hasta dos opciones.

(–9) Elige una opción, pero también abres tu mente a la persona que estás calando. Ella también elige una opción que usar contra ti.

Opciones:

- ♦ Buscar un suceso concreto entre sus recuerdos. Experimentas este recuerdo como si fuera tuyo.
- ♦ Preguntarle a la persona cuáles son sus pensamientos superficiales en este momento.
- ♦ Buscar información concreta que la persona deba saber.
- ♦ Implantar un recuerdo falso. Se desvanecerá en unas horas, pero hasta entonces le parecerá real.

•Recuerdos de vidas pasadas

Elige una ventaja cualquiera de un arquetipo Consciente.

•Telequinesia

Puedes mover objetos usando el poder de tu mente, pero cuanto más grandes sean, más esfuerzo mental te costará. *Cuando utilices la telequinesia como arma*, puedes realizar los siguientes ataques:

- ♦ **Lanzar un objeto pequeño** [1] [Alcance: habitación, por ej. vaso, jarrón, botella].
- ♦ **Lanzar un objeto mediano** [2] [Alcance: habitación, –1 a **Estabilidad**, por ej. televisor, mesa, sillón].
- ♦ **Lanzar un objeto grande** [3] [Alcance: habitación, –2 a **Estabilidad**, por ej. coche, contenedor de mercancías].

•Voz imperiosa

Puedes dar órdenes a personas y criaturas. *Cuando le das una orden a una criatura inteligente no jugadora, tira +Alma –nivel de magia de la criatura:*

(15+) La persona o criatura debe obedecer tu orden, a menos que hacerlo le ocasione un daño directo.

(10–14) La persona o criatura debe obedecer tu orden, a menos que hacerlo la ponga en peligro.

(–9) La persona o criatura actúa de manera impredecible. El director determina si resiste la orden, la entiende mal, cumple tus instrucciones de manera incorrecta, se enfada contigo o cumple tu orden pero adquiriendo un vínculo mágico contigo del que se aprovechará más tarde.

*Cuando le des una orden a un personaje jugador, debe **mantener la calma***. Si falla la tirada, es incapaz de resistir la orden.

LIMITACIÓN

Elige dos limitaciones para tu personaje:

•Controlado por una fuerza externa

Has hecho un pacto con un demonio o Poder Superior (consulta el «Capítulo 21: Pactos y magia»). Podría tratarse de un nefarita, un ángel, un dios olvidado o incluso un Arconte o un Ángel de la Muerte. Si el pacto se rompe de cualquier forma, podrías perder tus poderes, volverte humano de nuevo o ser aniquilado.

•Sed de almas

Debes alimentarte de la fuerza vital de otras personas para sobrevivir. La absorción del alma suele ocurrir durante el acto sexual o al besar o tocar a una persona dormida o inconsciente. Para sobrevivir, debes devorar el equivalente a un alma humana a la semana (**10** puntos de **Estabilidad**). Podría tratarse de una sola víctima a la que devores por completo (dejando solo un cascarón apático) o de varias víctimas, a cada una de las cuales prives de un poco de su fuerza vital. Todo aquel que sea víctima de la **sed de almas** sin ser devorado pierde gradualmente su fuerza vital y se vuelve pálido y deprimido (entre **–1** y **–9** de **Estabilidad**). Cuando la **Estabilidad** de la víctima llega a **0** (Roto), devoras los últimos restos de su alma. Si no consigues devorar el equivalente a un alma humana a la semana, pierdes una cantidad de **Estabilidad** igual a lo que ha faltado (es decir, si al final de la semana te faltan **3** puntos de **Estabilidad** de «puntos de alimentación», pierdes **3** de **Estabilidad**). Si tu **Estabilidad** llega a **0** debido a esto, te conviertes en un fantasma etéreo hasta que vuelvas a tener la oportunidad de devorar almas humanas.

•Sed de sangre

Debes beber sangre humana para sobrevivir. Si no has bebido el equivalente a la sangre del cuerpo de un adulto o tres niños en el espacio de dos semanas, te marchitas y por ello sufres una **herida crítica**, que solo se puede curar bebiendo la sangre que necesitas... o más. Si pasas una semana más sin sustento, entras en coma. A la semana siguiente, mueres, a menos que alguien te alimente con sangre humana. Para beber sangre sin causar **2 Daño** debes **actuar bajo presión**.

•Sensibilidad

Eres especialmente sensible a algo. No te gusta estar cerca de ese elemento y si sufres **Daño** procedente de aquello a lo que eres sensible, sufres **+2 Daño** adicional. Elige una opción:

- ♦ Fuego.
- ♦ Electricidad.
- ♦ Hierro (no acero).
- ♦ Plata.
- ♦ Luz del sol (sufres **2 Daño** cuando expones tu piel desnuda a la luz solar directa).
- ♦ Agua (sufres **2 Daño** cuando expones tu piel desnuda al agua).
- ♦ Madera.

•Vinculación a un símbolo

Estás vinculado a un símbolo. Podría ser cualquier cosa, desde una joya a un edificio o un tatuaje en el cuerpo de otra persona. Siempre que el símbolo sufra daño, tú sufres heridas por simpatía. Si el símbolo se destruye, tú también eres aniquilado. Mientras el símbolo permanezca intacto, no puedes morir de verdad, sino que te levantas de la tumba si lo haces. Sin embargo, si alguien descubre el símbolo, puede conseguir poder sobre ti, incluso invocarte para que hagas lo que quiera. Además, mientras una persona posea el símbolo, no puedes hacerle daño.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +3, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +4, +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Intuición**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos.

Ropa: Anticuada, estrafalaria, última moda, provocativa, llamativa o extraña.

Rostro: Pálido, bello, cruel, enfermizo, infantil, majestuoso, andrógino o triste.

Mirada: Indiferente, oscura, intensa, astuta, demente, comprensiva o preocupada.

Cuerpo: Flaco, *sexy*, tembloroso, voluptuoso, frágil, deforme, andrógino o menudo.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la historia.

ALIANZAS

Pregúntale al director si debes elegir un poder en la sombra ya existente o desarrollarlo en colaboración con él y el resto del grupo (consulta «Poderes en la sombra» en la página 360 del libro básico).

Elige un poder en la sombra como aliado y otro con el que estés en conflicto.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes es tu aliado. Apúntate **+1 Relación** con ese personaje.
- ♦ A uno de los personajes le ha pasado algo malo por tu culpa.
- ♦ Uno de los personajes te pidió ayuda con algo relacionado con la muerte.
- ♦ Uno de los personajes te tiene miedo.
- ♦ Uno de los personajes es tu enemigo.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra** (**0**), una **valiosa** (**+1**) y una **vital** (**+2**).

AVANCE

Elige uno de estos:

- Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +5).
- Súmale +1 a un atributo activo (máximo +4).
- Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +4).
- Elige una nueva habilidad de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

- Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +5).
- Obrén una habilidad o ventaja de tu elección.
- Acaba la historia de tu personaje y hazte uno nuevo.
- Cambia el arquetipo de tu personaje por un nuevo arquetipo Iluminado.

Tras 10 avances también puedes elegir:

- Empieza tu viaje hacia el Despertar.

EL DISCÍPULO

El Discípulo se ha dado cuenta de que la independencia es debilidad y se ha arrodillado ante un Poder Superior. Miedo, fanatismo, idealismo, codicia o sumisión... Sean cuales sean las razones del Discípulo, ahora es el fiel siervo de ese Poder. Extendiendo el Principio de su deidad, el Discípulo refuerza la influencia de su Poder y aumenta su número de fieles. Sin embargo, ser un Discípulo no está exento de riesgos. En la guerra por las almas todo está permitido y el Discípulo es uno de los objetivos principales de los enemigos del Poder Superior. Mediante rituales arcaicos, pactos impíos y la manipulación de seguidores fanáticos, el Discípulo libra su guerra sagrada por el poder sobre la humanidad. Quizá se contente con servir a su maestro o quizá crea que su servidumbre le dará un conocimiento y un poder que algún día podrá usar para perseguir su propia divinidad.

OCUPACIÓN

Elige la ocupación de tu Discípulo de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Político, líder de una secta, director ejecutivo de una compañía, aristócrata, líder de una banda, jefe de la mafia, ocultista, videobloguero, asesor, obispo, investigador, policía, reina del instituto, celebridad, miembro de la *jet set*, empresario, sintecho, jubilado, burócrata.

SECRETOS INCONFESABLES

Elige uno o varios secretos inconfesables. Sugerencias:

Culpable de un crimen

Sientes remordimientos constantes por un crimen que has cometido. Lo hayas cometido por iniciativa propia o bajo coacción, tú sientes que eres el único culpable. Es probable que la víctima, su familia o la policía te estén buscando.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◇ Escapar de la justicia.
- ◇ Confrontar a la víctima o a su familia.
- ◇ Castigarte.
- ◇ Ayudar a otras personas.
- ◇ Llevar a los demás culpables ante la justicia, ya sea legal o personal.
- ◇ Vengarte de quienes te hicieron cometer el crimen.

Elegido

Un dios te ha elegido como su defensor o sacrificio. Los discípulos del dios te vigilan, a la espera del día de tu ascensión. Puede que hayas crecido en su secta o que te descubrieran cuando ya eras adulto. Sea cual sea el caso, no te cabe duda de que la secta tiene terribles planes para ti. Has intentado escapar de estos discípulos, pero siempre acaban por encontrarte de nuevo.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◇ Escapar de tus perseguidores.
- ◇ Combatir la secta o a su dios.
- ◇ Cumplir la voluntad de tu dios.
- ◇ Conseguir más miembros para la secta.
- ◇ Descubrir la verdad sobre tu destino.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◇ Descubrir más sobre la Verdad.
- ◇ Pagar por tus actos.
- ◇ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ◇ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ◇ Combatir a los demonios.

Guardián

Has sido elegido para proteger un objeto, lugar o persona importante. Puede que este deber sagrado lo hayas heredado, que se te haya asignado personalmente o que se te haya concedido a petición tuya. Puede que lo que proteges esté destinado a desempeñar alguna tarea importante en el futuro o puede que lo estés salvaguardando para evitar que caiga en malas manos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ◇ Mantener a salvo lo que estás guardando.
- ◇ Averiguar más sobre los guardianes anteriores y lo que estás protegiendo.
- ◇ Transmitirle la custodia a alguien digno.
- ◇ Cumplir tu propósito.

Pacto con los poderes de la oscuridad

Has sellado un pacto con un poderoso ente. Puede que lo hayas hecho voluntariamente o puede que te haya engañado para que lo hicieras. En cualquier caso, ahora estás hechizado por la criatura. Quizá hayas obtenido grandes beneficios de este pacto, pero el precio podría ser, literalmente, tu alma. En el fondo, entiendes que tienes que encontrar una forma de engañar a la criatura para que lo rompa. La cuestión es ¿cómo?

Motivaciones personales sugeridas:

- ◇ Descubrir una forma de romper el pacto.
- ◇ Engañar a la muerte.
- ◇ Matar a la criatura.
- ◇ Conseguir más poder o éxito.
- ◇ Vengarte de quien te engañara para sellar el pacto.

DESVENTAJAS

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Codicioso

Te mueve un insaciable deseo de dinero y riquezas y estás dispuesto a sacrificar tu salud, a tu familia y a tus amigos para llenar el vacío que tienes dentro. *Cuando surja una oportunidad de aumentar tu riqueza, tira +0* para ver si controlas tu deseo.

(15+) Mantienes tu codicia bajo control.

(10-14) El negro vacío que hay en tu interior grita exigiendo más. Mientras la oportunidad exista y no la aproveches, sufres un *-1 a todas las tiradas*.

(-9) Te ves obligado a aprovechar todas las oportunidades para aumentar tu riqueza o reducir tu **Estabilidad** en **-2**.

• Fanático

Eres un ferviente adepto de una ideología. Interpretas el mundo entero según esta forma de pensar, que no admite cuestión. *Siempre que alguien ponga en duda tu ideología, tira +0:*

(15+) Consigues mantener tus emociones bajo control.

(10-14) Te enfadas, te quedas confuso o te frustras. Obtienes un *-1 a la siguiente tirada*.

(-9) Te ves obligado a elegir entre tomar medidas para hacer que la persona o situación cambien para adherirse a tu ideología o reducir tu **Estabilidad** en **-2**.

• Maldito

Estás maldito. *En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo sobrenatural, tira +0* para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufrís un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Némesis

Has cometido algún acto terrible que te ha granjeado un enemigo que hace todo lo que está en su mano para vengarse de ti. Decide quién es tu némesis y qué has hecho para ganarte su animadversión. *En la primera sesión y siempre que bajes la guardia, tira +0* para ver si tu némesis hace algún movimiento contra ti:

(15+) Estás a salvo de tu némesis por el momento.

(10-14) Te has descuidado y tu némesis hace un movimiento contra ti. El director obtiene 1 punto.

(-9) Has comprometido tu posición y tu némesis te ataca con todas sus fuerzas. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tu némesis. Por ejemplo, tu némesis puede atacar cuando estés solo, utilizar secretos que haya descubierto para extorsionarte, intimidarte, contratar esbirros para capturarte o atacar a alguien o algopreciado para ti.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10-14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan

comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Protegido

Tenías un aprendiz al que instruías sobre la Verdad hasta que desapareció. Puede que lo abdujera un Poder Superior o quizá se volviera contra ti y te abandonara *motu proprio*. Tu protegido sigue siendo un punto débil para ti y tiene la capacidad de hacerte mucho daño, directa o indirectamente. Apúntate a tu protegido como una **Relación** de **+1** o **+2** (a tu elección). *En la primera sesión y siempre que hayas cumplido los Principios de tu maestro, tira +0:*

(15+) No pasa nada.

(10-14) Tu protegido aparece. El director obtiene 1 punto.

(-9) Tu protegido te pone en una situación difícil. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar un punto para hacer un movimiento por tu protegido. Por ejemplo, alguien te extorsiona amenazando con hacer daño a tu protegido o este regresa para pedirte ayuda, sabotear uno de tus planes, (amenazar con) revelar uno de tus secretos, robar algo o difamarte.

HABILIDADES

Elige tres habilidades de la siguiente lista.

• Abreportales

Puedes abrir portales temporales a la residencia de tu Poder Superior. Si la ilusión es débil en el lugar en el que te encuentras, puedes abrir uno inmediatamente; de lo contrario, el proceso requiere tiempo. *Cuando abras un portal, tira +Alma:*

(15+) El portal es estable y lo sigue siendo durante la escena o hasta que lo cierres. Si te aventuras a cruzarlo, puedes reconstruirlo para que conduzca de vuelta al mismo lugar a voluntad.

(10-14) El portal permanece abierto solo unos minutos y después se cierra. Si te aventuras a cruzarlo, debes abrir uno nuevo para regresar.

(-9) El portal es inestable, puede cerrarse en cualquier momento, conducir a un lugar indeterminado, interferir con la ilusión o atraer a los guardianes de esta. El director hace un movimiento.

• Experimentado

Tienes experiencias vitales y habilidades de tu vida antes de convertirte en iluminado. Elige una ventaja de un arquetipo Consciente.

• Fuerza divina

Puedes dejar que tu Poder Superior te infunda su fuerza. *Cuando canalizas la fuerza de tu Poder Superior, obtienes un +2 a soportar las heridas* y todos tus ataques hacen **+2 Daño** durante esta escena. Hasta que este poder divino se desvanezca, se manifiesta de forma física en tu cuerpo; por ejemplo, los ojos se te ponen completamente negros, irradian un aura dorada o te aparecen unas alas de sombra a la espalda (el jugador lo describe).

• Inquebrantable

Armándote de valor y disminuyendo tu **Estabilidad** en –1, obtienes un +2 a todas las tiradas de **mantener la calma** siempre que resistas una influencia mágica durante esta escena.

• Invocador

Tienes la capacidad de invocar a uno de los siervos de tu Poder Superior para que te ayude con algo. A los Arcontes les sirven criaturas nativas de Metrópolis, mientras que a los Ángeles de la Muerte les sirven criaturas del Infierno. Puedes invocar grupos de criaturas menores, como purgativas o fronterizos, o invocar a un solo ser más poderoso. Si la criatura invocada tiene habilidades mágicas, sufres una penalización a la tirada igual a su nivel de magia. *Cuando invocas a una criatura sierva, tira +Alma –nivel de magia de la criatura:*

(15+) Invocas a las criaturas, que obedecerán tus órdenes durante un día.

(10–14) Invocas a las criaturas, que obedecerán tus órdenes durante una escena o cumplirán una sola orden que lleve más tiempo. No tienes pleno control sobre estos seres, que actuarán *motu proprio* e interpretarán tus órdenes como quieran.

(–9) Invocas a las criaturas, pero no las controlas en absoluto, sino que actúan como les place.

• Maestro de ceremonias

Se te ha concedido la capacidad de realizar rituales dedicados a tu Poder Superior. El modo exacto en el que se llevan a cabo estos rituales queda a tu elección, pero por lo general se tarda bastante tiempo en hacerlos y deben realizarse en un lugar consagrado a tu Poder Superior. *Cuando realizas un ritual diseñado para reforzar la influencia de tu Poder Superior o alabar su fuerza, tira +Alma:*

(15+) Elige hasta dos opciones en cualquier momento de la escena siguiente.

(10–14) Elige una opción en cualquier momento durante la escena siguiente.

(–9) El ritual ha fracasado por el motivo que sea. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Infundir el Principio de tu Poder Superior a un grupo de personajes no jugadores humanos (con su consentimiento o no). Ahora son tus seguidores.
- ♦ Hacer esclava de los Principios de tu Poder Superior a una persona que esté presente. Si se trata de un personaje no jugador, está obligado a actuar de acuerdo a este Principio. Si un personaje jugador falla la tirada **mantener la calma**, queda obligado por el Principio y obtiene +1 **Estabilidad** cuando actúa de acuerdo a él y –1 **Estabilidad** cuando actúa en oposición a él. Un personaje jugador puede romper este vínculo mental usando magia vinculada al dominio del Poder Superior o matando al Discípulo.
- ♦ Extender la influencia de tu Poder Superior en la sociedad a nivel local. Obtienes un +2 la próxima vez que utilices una habilidad adecuada de una forma relacionada con tu Poder Superior.
- ♦ Invocar a tu Poder Superior y pedirle algo. Puede revelarse ante ti mediante visiones, encarnaciones o mediante su clero (ya sean ángeles o nefaritas). El

director determina si puedes conseguir lo que pides y, en ese caso, qué se te exige a cambio.

• Manipular la Ilusión

Puedes manipular la Ilusión y utilizarla contra seres y energías extradimensionales, ya sea defensiva u ofensivamente. Si tu acción entra en conflicto directo contra un ser con habilidades mágicas, sufres una penalización a la tirada igual a su nivel de experiencia mágica. *Cuando manipules la Ilusión para disipar una fuerza mágica, expulsar un ente o cerrar un portal, tira +Alma –nivel de magia de la criatura:*

(15+) Permites que la fuerza arrolladora de la Ilusión anule la magia o expulse al ser.

(10–14) Permites que la fuerza arrolladora de la Ilusión anule la magia o expulse al ser, pero hay complicaciones inesperadas, como que la magia o el ser tenga tiempo de afectarte primero o que la fuerza que ejerces atraiga atención indeseada.

(–9) La Ilusión te rechaza temporalmente. Puede que te veas abrumado, que te teletransportes a otro lugar o que te conviertas en el blanco de unas criaturas que ahora te ven claramente. El director hace un movimiento.

• Templarios

Tienes un grupo de guerreros devotos a ti y a tu Poder Superior. Ponle nombre a cada uno y describe cómo están armados. Los templarios te guardan una lealtad fanática siempre y cuando actúes de acuerdo al Principio del poder al que sirven. Con los templarios de tu lado, se os considera una banda mediana (3 Daño) y puedes hacer que tus templarios acepten riesgos e inflijan Daño cuando atacas. *Cuando envíes a tus templarios a una misión, tira +Carisma:*

(15+) Si cumplir la misión entra dentro de su capacidad razonablemente, realizan sus tareas sin errores y exactamente como se les ha indicado.

(10–14) La misión sufre algún tipo de complicación. Quizá salga bien pero tenga consecuencias inesperadas después o quizá las cosas no salgan como pretendías.

(–9) Algo sale mal. Quizá la misión no se cumpla según tus indicaciones, surjan graves problemas a consecuencia de ella o algunos o todos los templarios resulten heridos, capturados o muertos.

LIMITACIÓN

• Atado a un Poder Superior

Como Discípulo estás atado a un Arconte o un Ángel de la Muerte y debes atenerte al Principio de ese Poder Superior y difundirlo. *Cuando violes el Principio de tu Poder Superior, provocas la ira de tu Poder Superior y te arriesgas a que te castigue. Tira +0:*

(15+) Recibes una visión de tu Poder Superior en la que te amonesta, pero te lo deja pasar con una advertencia.

(10–14) Tienes una visión de tu Poder Superior en la que te exige penitencia por tus pecados. Si te niegas, el Poder Superior te castigará como si hubieras sacado un (9–). Algunas opciones de penitencia (a elección del director) son:

- ♦ Debes elegir y ofrecer un sacrificio vivo a tu Poder Superior. El sacrificio debería ser uno de los enemigos del Poder Superior, uno de tus seguidores, o alguien

importante para ti. La víctima es obligada a servir al Poder Superior durante toda su vida o morir.

- ♦ Debes hacer algo que fortalezca el Principio del Poder Superior, el director decide qué.

- ♦ Debes superar una prueba para demostrar tu devoción al Poder Superior. El director decide de qué se trata, pero debería ser peligroso.

(–9) Tu Poder Superior te castiga. El director elige una opción:

- ♦ El Poder Superior exige un sacrificio de sangre a su elección.

- ♦ El Poder Superior te marca para que todo el mundo sea testigo de tus pecados (por ejemplo, con estigmas, una parte del cuerpo deforme, carne putrefacta, un símbolo grabado en la cara, ojos antinaturales o ausencia de pelo).

- ♦ El Poder Superior te da una misión y te retira las habilidades que te hubiera concedido hasta que la cumplas.

El Poder Superior determina cuál es el Principio que debes seguir y qué se considera una violación de él.

Keter — *Jerarquía:* Someterte a alguien inferior a ti, rebelarte contra alguien superior.

Jokmah — *Sumisión:* Dejar escapar a un hereje.

Binah — *Comunidad:* Romper los vínculos de la familia o el colectivo o aceptar que otra persona los rompa.

Jesed — *Seguridad:* No prestar ayuda cuando se te pide o asustar tanto a la gente como para traumatizarla.

Geburah — *Ley:* Dejar que un infractor quede impune.

Tifaret — *Atracción:* Destruir algo hermoso.

Netzaj — *Victoria:* Rendirse frente a un desafío.

Hod — *Honor:* Dejar impune a alguien que ha mancillado tu honor.

Yesod — *Avaricia:* Dar algo gratis, dejar pasar una oportunidad de conseguir mayores ganancias.

Malkut — *Despertar:* Negarte a ti mismo o a otra persona la capacidad de adquirir entendimiento o saber.

Taumiel — *Poder:* Renunciar al poder o no hacerte con él cuando surge la oportunidad.

Chagidiel — *Abuso:* Salvar a un niño o a una persona débil.

Satariel — *Exclusión:* Invitar a una persona aislada a una comunidad.

Gamichicot — *Miedo:* Calmar los temores de alguien.

Golab — *Tormento:* Detener el sufrimiento de alguien.

Togarini — *Compulsión:* No ceder a un impulso.

Hareb-Serap — *Conflicto:* Retirarte de un conflicto.

Samael — *Venganza:* Perdonar a alguien por una injusticia.

Gamaliel — *Lujuria:* Negarte el placer sexual.

Nahemor — *Discordia:* Crear orden del caos.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +3, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +4, +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Inтуиción**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos.

Ropa: Espectacular, eclesiástica, rara, extraña, con simbolismo ocultista, espiritual, formal y correcta o traje.

Rostro: Tranquilizador, pronunciado, inocente, dominante, indiferente, envejecido o desafiante.

Mirada: Velada, inteligente, calculadora, evaluadora, apasionada, llamativa o sedienta de poder.

Cuerpo: Majestuoso, tenso, grande, larguirucho, roto, cubierto de cicatrices, grácil o frágil.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la historia.

ALIANZAS

Pregúntale al director si debes elegir un poder en la sombra ya existente o desarrollarlo en colaboración con él y el resto del grupo (consulta «Poderes en la sombra» en la página 360 del libro básico).

Elige un poder en la sombra como aliado y otro con el que estés en conflicto.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes es tu aliado. Apúntate +1 **Relación** con ese personaje.
- ♦ Uno de los personajes es enemigo de tu Poder Superior.
- ♦ Uno de los personajes ha aceptado tu ayuda. Se apunta +1 **Relación** contigo.
- ♦ Uno de los personajes te desprecia.
- ♦ Uno de los personajes protegió algo valioso para ti. Apúntate +1 **Relación** con ese personaje.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra** (0), una **valiosa** (+1) y una **vital** (+2).

AVANCE

Elige uno de estos:

- Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +5).
- Súmale +1 a un atributo activo (máximo +4).
- Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +4).
- Elige una nueva habilidad de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

- Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +5).
- Obrén una habilidad o ventaja de tu elección.
- Acaba la historia de tu personaje y hazte uno nuevo.
- Cambia el arquetipo de tu personaje por un nuevo arquetipo Iluminado.

Tras 10 avances también puedes elegir:

- Empieza tu viaje hacia el Despertar.

EL MAGO DE LA MUERTE

El Mago de la Muerte quiere comprender y controlar el poder de la Muerte. La quimbanda y el vudú utilizan antiguos conocimientos de las religiones espiritistas africanas. Los tántricos indios dedican su vida al vamachara como aghori, guardianes embaudunados de ceniza de enormes crematorios. Los magos ceremoniales occidentales estudian meticulosamente en un esfuerzo por comprender los secretos que hay tras la vida y la muerte. Los adolescentes curiosos encuentran páginas web con instrucciones sencillas para contactar con los muertos. Las motivaciones de los Magos de la Muerte van desde el altruismo al egoísmo más despiadado, pero, sean cuales sean sus razones, el Mago de la Muerte siempre se está acercando al borde de un precipicio invisible. Un pequeño paso en falso y caerá gritando al vacío, donde las criaturas del reino de la Muerte aguardan hambrientas.

• Realizar un ritual

Cuando realices un ritual, explícale al director lo que pretendes hacer y él te dirá lo que necesitas para llevarlo a cabo, basándose en la lista que aparece a continuación. Siempre tendrás que hacer algún tipo de sacrificio, ya se trate de una ofrenda viva o muerta.

Si el efecto es especialmente exigente:

- ♦ Se tardan varias horas o incluso días en completar el ritual.
- ♦ Necesitas uno o varios ayudantes para completar el ritual.
- ♦ Debes realizar el ritual en un lugar o en un momento determinado.
- ♦ Necesitas un objeto determinado para completar el ritual.

Por cada condición que no puedas cumplir, sufres un *-1* a la tirada.

Tira +Alma para determinar tu grado de control.

(15+) Elige dos opciones de la lista siguiente.

(10-14) Elige una opción.

(-9) Elige 1 opción, pero el ritual tiene consecuencias inesperadas, lo que lo hace más poderoso o más débil de lo esperado, hace que el mago atraiga a seres extradimensionales o que la Ilusión se quiebre. El director hace un movimiento.

Opciones

- ♦ El ritual afecta a otras dimensiones.
- ♦ Los efectos del ritual duran mientras los mantengas activamente.
- ♦ El ritual no se vuelve inestable (no se puede elegir con un resultado de 9-).
- ♦ *Oficial o superior*: Tienes protección de las criaturas y energías mágicas mientras permanezcas dentro del círculo protector.
- ♦ *Adepto o superior*: El ritual afecta a varios seres.

OCUPACIÓN

Elige la ocupación de tu Mago de la Muerte de la lista que aparece a continuación o invéntate una a tu gusto:

Sacerdote de vudú, director de funeraria, librero, noble, sacerdote de la *quimbanda*, *sadhu*, profesor de universidad de historia, estudiante de instituto, profesor, ocultista, médium, desempleado, anticuario.

SECRETOS INCONFESABLES

Elige uno o varios secretos confesables. Sugerencias:

Conocimiento prohibido

Has descubierto alguna horrible verdad que pone en entredicho la mera naturaleza de la realidad. Quizá se trate de una forma de viajar entre dimensiones, de la revelación del verdadero rostro demoníaco del alcalde, de pruebas de que la historia se ha reescrito o de que el mundo tal y como lo conoces en realidad es un engaño. Ahora, los guardianes de la Ilusión van sobre tus pasos y solo es cuestión de tiempo que te encuentren.

Motivaciones personales sugeridas:

- ♦ Revelarle la Verdad al mundo.
- ♦ Conseguir poder o conocimiento.
- ♦ Explorar la verdad prohibida.
- ♦ Luchar contra el enemigo.
- ♦ Escapar de tus perseguidores.

Experiencia con lo oculto

Has presenciado actividades ocultistas que han cambiado tu visión de la realidad. Quizá hayas participado en rituales arcanos, descubierto una secta que servía a una criatura perturbadora o visto cosas que revelaban que el mundo no es lo que parece. Tus experiencias hacen que te sea difícil aceptar la Ilusión en la que vive inmersa la mayoría de la gente.

Motivaciones personales sugeridas:

- ♦ Descubrir más sobre la Verdad.
- ♦ Pagar por tus actos.
- ♦ Ayudar a los demás a darse cuenta de la Verdad.
- ♦ Buscar más conocimiento y poder oculto.
- ♦ Combatir a los demonios.

Guardián

Has sido elegido para proteger un objeto, lugar o persona importante. Puede que este deber sagrado lo hayas heredado, que se te haya asignado personalmente o que se te haya concedido a petición tuya. Puede que lo que proteges esté destinado a desempeñar alguna tarea importante en el futuro o puede que lo estés salvaguardando para evitar que caiga en malas manos.

Motivaciones personales sugeridas:

- ♦ Mantener a salvo lo que estás guardando.
- ♦ Averiguar más sobre los guardianes anteriores y lo que estás protegiendo.
- ♦ Transmitirle la custodia a alguien digno.
- ♦ Cumplir tu propósito.

Maldición

Sufres una maldición, lo sepas o no. La maldición ha empezado a influir en tu vida y debes encontrar una forma de librarte de ella. Puede que la hayas heredado o puede que tú mismo te la hayas ganado con tus actos. Sus efectos están

empezando a hacerte perder el contacto de la realidad y amenazan con hacer daño a las personas más cercanas a ti.

Motivaciones personales sugeridas:

- ♦ Averiguar qué es la maldición.
- ♦ Descubrir cómo romper la maldición.
- ♦ Transferirle la maldición a otra persona.
- ♦ Encontrar alguna forma de aceptar tu destino.
- ♦ Vengarte de la persona responsable de tu maldición.

Pacto con los poderes de la oscuridad

Has sellado un pacto con un poderoso ente. Puede que lo hayas hecho voluntariamente o puede que te haya engañado para que lo hicieras. En cualquier caso, ahora estás hechizado por la criatura. Quizá hayas obtenido grandes beneficios de este pacto, pero el precio podría ser, literalmente, tu alma. En el fondo, entiendes que tienes que encontrar una forma de engañar a la criatura para que lo rompa. La cuestión es ¿cómo?

Motivaciones personales sugeridas:

- ♦ Descubrir una forma de romper el pacto.
- ♦ Engañar a la muerte.
- ♦ Matar a la criatura.
- ♦ Conseguir más poder o éxito.
- ♦ Vengarte de quien te engañara para sellar el pacto.

DESVENTAJAS

Elige dos desventajas. Sugerencias:

• Mala fama

Por alguna razón, sufres la desaprobación de la opinión pública, incluso su animosidad. Quizá hayas aparecido en los periódicos como un pedófilo o un asesino, falsamente o no. En la primera sesión de juego y siempre que atraigas la atención pública, **tira +0**:

(15+) Pasas desapercibido. Nadie va a por ti.

(10-14) Alguien te ha reconocido. El director obtiene 1 punto.

(-9) Te han reconocido varias personas. Sus actos están movidos por la ira y el miedo. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar los puntos para hacer un movimiento que represente cómo se te pega tu mala fama. Por ejemplo, puede que la gente reaccione con miedo y suspicacia ante ti, que se forme una muchedumbre enfurecida dispuesta a llevarte ante la justicia, que alguien destruya tus posesiones, que tus aliados se vuelvan contra ti o que pierdas el trabajo, acuerdos o relaciones.

• Maldito

Estás maldito. En la primera sesión y siempre que te encuentres cara a cara con lo sobrenatural, **tira +0** para ver con cuánta fuerza te influye la maldición:

(15+) Evitas la influencia de la maldición temporalmente.

(10-14) El director obtiene 1 punto.

(-9) El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por la maldición. Por ejemplo, alguien importante para ti o tú mismo sufrís un accidente, te arrebatan algo, sufres visiones terroríficas o te ves obligado a hacer cosas que te pondrán en riesgo de consecuencias nefastas si te niegas.

• Marca del Más Allá

La Magia de la Muerte te ha marcado y ahora los muertos se ven atraídos por ti como las polillas a una llama. En la primera sesión y siempre que uses magia, **tira +0**:

(15+) Evitas a los entes que te persiguen.

(10-14) Un ente se ha pegado a ti. El director obtiene 1 punto.

(-9) Varios entes, o un ser de la muerte muy poderoso, te siguen la pista. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por los entes. Puede que un ente posea a alguien cercano al personaje, que se revele ante él, que lo desafíe o que lo acose. Puede que uno o varios entes intenten engañarlo o atraerlo al reino de la Muerte o que un ser maligno lo posea.

• Marcado

Estás marcado por la oscuridad. La marca puede tener la forma de un tatuaje que te cubra toda la piel, una parte del cuerpo demoníaca (como un brazo vestigial, un tercer ojo o una boca extra), partes mecánicas integradas en tu carne u otras manifestaciones similares. Siempre que hagas Daño a alguien conscientemente, **tira +0**:

(15+) Mantienes el control.

(10-14) Alimentas la oscuridad. El director obtiene 1 punto.

(-9) La oscuridad consigue poder sobre ti. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por la oscuridad que habita en tu interior. Por ejemplo, la oscuridad se alimenta de tu energía vital para mantenerse, te obliga a cometer asesinatos para recargar su energía vital, toma el mando de tu cuerpo y te deja solo con recuerdos fragmentados de lo que ha ocurrido, te obliga a hacer daño a alguien que haya cerca de ti o transforma tu cuerpo temporalmente en algo inhumano. Puede que tengas que **mantener la calma** para resistir la influencia de la oscuridad.

• Némesis

Has cometido algún acto terrible que te ha granjeado un enemigo que hace todo lo que está en su mano para vengarse de ti. Decide quién es tu némesis y qué has hecho para ganarte su animadversión. En la primera sesión y siempre que bajes la guardia, **tira +0** para ver si tu némesis hace algún movimiento contra ti:

(15+) Estás a salvo de tu némesis por el momento.

(10-14) Te has descuidado y tu némesis hace un movimiento contra ti. El director obtiene 1 punto.

(-9) Has comprometido tu posición y tu némesis te ataca con todas sus fuerzas. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer movimientos por tu némesis. Por ejemplo, tu némesis puede atacar cuando estés solo, utilizar secretos que haya descubierto para extorsionarte, intimidarte, contratar esbirros para capturarte o atacar a alguien o algo preciado para ti.

• Perseguido

Te persigue un enemigo anónimo. Cualquier persona con la que te encuentres podría ser uno de sus esbirros... o incluso el propio perseguidor. No puedes confiar en nadie. Debes cambiar de dirección constantemente y estar alerta en todo momento para evitar dejar pistas que puedan seguir. *En la primera sesión y siempre que dejes que se sepa tu ubicación actual, tira +0:*

(15+) Estás a salvo por ahora.

(10–14) Tus enemigos te pisan los talones. El director obtiene 1 punto.

(–9) Tus enemigos te han dado alcance. El director obtiene 3 puntos.

El director puede gastar puntos para hacer un movimiento por tus perseguidores. Por ejemplo, puede que estos hayan comprado a un socio en el que confiabas, que uno de tus seres queridos o aliados desaparezca, que tus enemigos socaven algo que estuvieras intentando hacer o que intenten hacerte daño directamente.

• Pesadillas

Sufres pesadillas recurrentes, probablemente conectadas con tus secretos inconfesables. *En cualquier escena, cuando duermas, tira +0:*

(15+) Duermes tranquilamente.

(10–14) Las pesadillas te atormentan. El director puede hacer un movimiento por tus pesadillas. Por ejemplo, no consigues pegar ojo durante la noche (*–1 a todas las tiradas* hasta que duermas), algo te sigue de vuelta a la realidad, las pesadillas te dan una cierta comprensión de la Verdad o te ves obligado a procesar algún trauma (***mantener la calma***) al despertar.

(–9) Las pesadillas te controlan por completo. Quedas atrapado en el sueño hasta que encuentres alguna forma de despertar y todo lo que ocurra allí también afectará directamente a tu cuerpo dormido.

HABILIDADES

Obtienes automáticamente la habilidad:

• Iniciado

Eres un *amateur* que ha empezado a experimentar con la magia.

Elige dos habilidades más para tu personaje:

• Adepto (require: Oficial)

Estás empezando a alcanzar una comprensión más profunda de tu escuela de la magia. Elige una nueva **área de especialidad**.

Habilidad de Adepto: Poderoso.

Cuando **realices un ritual**, puedes elegir esta opción:

- ♦ El ritual afecta a varios seres.

• Aura oscura

Estás rodeado por un aura de influencia corruptora y pensamientos siniestros. *Cuando dejes que tu aura toque a otra persona, tira +Alma:*

(15+) Elige dos opciones.

(10–14) Elige una opción.

(–9) Elige una opción, pero dejas un rastro de tu aura en la persona afectada, que adquiere un vínculo mágico contigo.

Opciones:

- ♦ Descubres una debilidad de tu objetivo. Obtienes un +2 a tu tirada contra él cuando aproveches esta debilidad.
- ♦ Puedes sentir el alma de tu objetivo y puedes preguntar si ha sido marcada o mancillada por fuerzas sobrenaturales.
- ♦ Puedes maldecirlo. Su cuerpo empieza descomponerse y sufre una **herida grave** incurable hasta que se rompa la maldición.

• Experimentado

Tienes experiencias vitales y habilidades de tu vida antes de convertirte en Iluminado. Elige una ventaja de un arquetipo Consciente.

• Improvisador

No sufres penalizaciones por **realizar un ritual** fuera de tu santuario.

• Maestro (require: Adepto)

Eres una de las pocas personas vivas con habilidades mágicas semejantes a las de los seres de los mundos sobrenaturales. Elige una nueva **área de especialidad**. Además, siempre puedes elegir un efecto adicional cuando **realizas un ritual**.

• Oficial

Tus estudios y experimentos en tu escuela de magia te han otorgado un mayor entendimiento. Elige una nueva **área de especialidad**.

Habilidad de Oficial: Círculo protector

Cuando **realices un ritual**, puedes elegir esta opción:

- ♦ Tienes protección de las criaturas y energías mágicas mientras permanezcas dentro del círculo protector.

• Segunda oportunidad

Has aprendido un antiguo ritual. *Cuando mueras*, puedes elegir poseer el cuerpo de una víctima humana. Debes tener a la víctima preparada de antemano y debe estar confinada en tu santuario. El alma original de tu víctima no abandona su cuerpo, sino que solo es reprimida. Obtienes la desventaja **presencia sobrenatural**.

Descubriste un talismán que tiene un espíritu vinculado; por ejemplo, una mano momificada, una muñeca o una fotografía amarillenta. El talismán te puede guiar a los reinos de la Muerte. *Cuando dejes que el talismán te guíe, tira +Alma:*

(15+) Elige tres opciones.

(10–14) Elige una opción.

(–9) El talismán te falla. El director hace un movimiento.

Opciones

- ♦ Encuentras un lugar concreto en el reino de la Muerte.
- ♦ Encuentras un portal de vuelta a las tierras de los vivos.
- ♦ Refuerzas tus sentidos contra las influencias del reino de la Muerte o la magia de sus habitantes.

LIMITACIÓN

• Área de especialidad

Las **áreas de especialidad** denotan los aspectos de la magia de la Muerte que comprende el mago. *Cuando el Mago de la Muerte realice un ritual en un ámbito con el que no esté familiarizado*, no puede elegir la opción «El ritual no se vuelve inestable».

En la creación de personaje, elige 1 **área de especialidad** para tu Mago de la Muerte:

- ♦ Comunicarse con los muertos.
- ♦ Abrir portales al Infierno.
- ♦ Invocar.
- ♦ Afectar a los vivos.
- ♦ Atar y exorcizar.

ATRIBUTOS

Asigna los modificadores +3, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

Asigna los modificadores +4, +3, +2, +1, +0, –1 y –2 a los siete atributos activos: **Alma**, **Carisma**, **Entereza**, **Intruición**, **Percepción**, **Razón** y **Violencia**.

APARIENCIA

Elige los rasgos distintivos de tu personaje o invéntatelos.

Ropa: Anticuada, gastada, informal, extraña, cara o negra.

Rostro: Deteriorado, cansado, culpable, tenso, bello, adusto, plano o pálido.

Mirada: Arrogante, alegre, despiadada, intrépida, cansada, desesperada, juvenil o risueña.

Cuerpo: Grande, huesudo, delgado, enfermizo, imponente, fornido, majestuoso o frágil.

NOMBRE

Elige un nombre para tu personaje que sea adecuado para el lugar en el que está ambientada la historia.

ALIANZAS

Pregúntale al director si debes elegir un poder en la sombra ya existente o desarrollarlo en colaboración con él y el resto del grupo (consulta «Poderes en la sombra» en la página 360 del libro básico).

Elige un poder en la sombra como aliado y otro con el que estés en conflicto.

RELACIONES

Todo el mundo presenta a su personaje con su nombre, apariencia y personalidad, por turnos. Apunta los nombres de los personajes de los demás jugadores. Volved a dar la vuelta a la mesa para establecer vuestras Relaciones.

Si conoces a alguno de los otros personajes jugadores de antes, elige una de estas opciones para establecer la Relación que hay entre ambos:

- ♦ Uno de los personajes es tu aliado. Apúntate **+1 Relación** con ese personaje.
- ♦ Uno de los personajes se ha metido en problemas por tu culpa.
- ♦ Uno de los personajes te ha pedido ayuda con algo relacionado con la muerte.
- ♦ Uno de los personajes te tiene miedo.
- ♦ Uno de los personajes es tu enemigo.

Decide la naturaleza de tres Relaciones más: Una **neutra (0)**, una **valiosa (+1)** y una **vital (+2)**.

AVANCE

Elige uno de estos:

- ☐ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +5).
- ☐☐☐☐☐ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +4).
- ☐☐ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +4).
- ☐☐ Elige una nueva habilidad de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

- ☐☐ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +5).
- ☐☐☐ Obrén una habilidad o ventaja de tu elección.
- ☐ Acaba la historia de tu personaje y hazte uno nuevo.
- ☐ Cambia el arquetipo de tu personaje por un nuevo arquetipo Iluminado.

Tras 10 avances también puedes elegir:

- ☐ Empieza tu viaje hacia el Despertar.

• Nombre

• Arquetipo

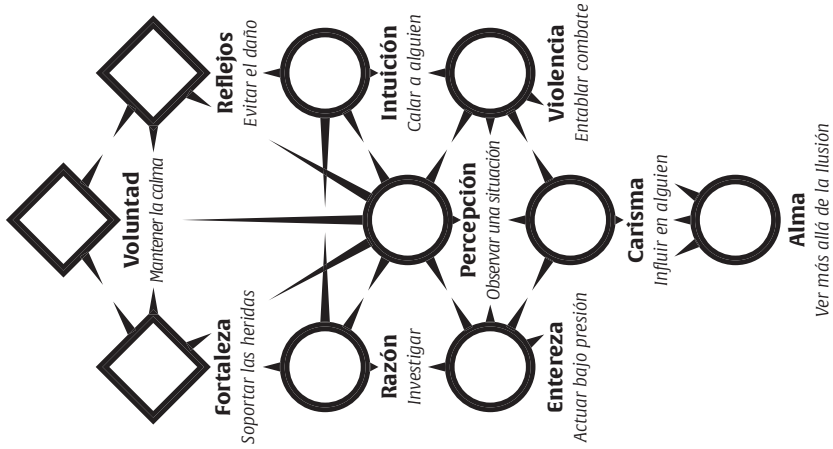
• Ocupación

• Apariencia

RUBI

♦ ΔΙΒΙΝΙΟΔΟ ΠΕΡΘΙΟΔ ♦

• Atributos



• Secretos inconfesables

• Desventajas

• Ventajas

• Relaciones

• Heridas

Heridas graves (–1 a todas las tiradas) Estabilizada

☐

☐

☐

☐

Herida crítica (–1 a todas las tiradas) Estabilizada

☐

• Estabilidad

☐ Tranquilo	
☐ Incómodo	Estrés moderado:
☐ Descentrado	–1 a las tiradas de desventaja
☐ Alterado	Estrés grave:
☐ Angustiado	–1 a <i>mantener la calma</i>
☐ Inestable	–2 a las tiradas de desventaja
☐ Trastornado	Estrés crítico:
☐ Irracional	–2 a <i>mantener la calma</i>
☐ Desquiciado	–3 a las tiradas de desventaja
	+1 a <i>ver más allá de la ilusión</i>
☐ Roto	El director hace un movimiento

• Ganchos dramáticos

• Inventario

• Notas

• Armas

• Nombre

• Arquetipo

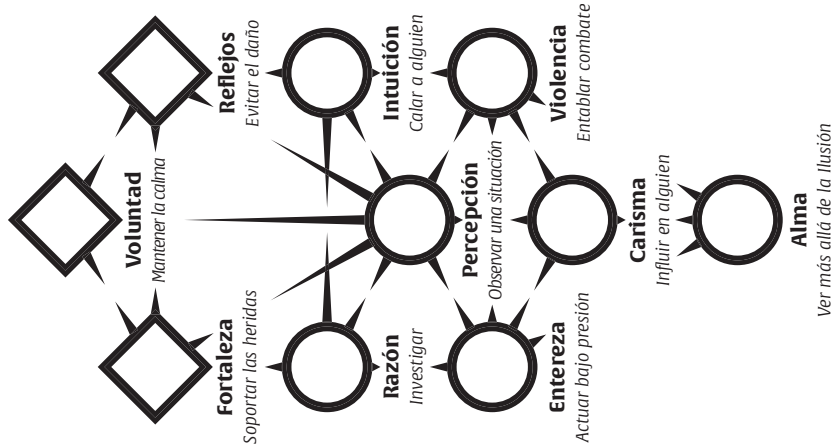
• Ocupación

• Apariencia

RUBI

♦ ΔΙΥΙΝΙΘΑΔΟ ΠΕΡΘΙΘΑ ♦

• Atributos



• Secretos inconfesables

• Desventajas

• Ventajas

• Relaciones

• Heridas

Heridas graves (–1 a todas las tiradas) Estabilizada

☐

☐

☐

☐

Herida crítica (–1 a todas las tiradas) Estabilizada

☐

• Estabilidad

☐ Tranquilo	
☐ Incómodo	Estrés moderado:
☐ Descentrado	–1 a las tiradas de desventaja
☐ Alterado	Estrés grave:
☐ Angustiado	–1 a <i>mantener la calma</i>
☐ Inestable	–2 a las tiradas de desventaja
☐ Trastornado	Estrés crítico:
☐ Irracional	–2 a <i>mantener la calma</i>
☐ Desquiciado	–3 a las tiradas de desventaja
	+1 a <i>ver más allá de la ilusión</i>
☐ Roto	El director hace un movimiento

• Ganchos dramáticos

• Inventario

• Avances

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

- ☐☐☐☐☐ Sumale +1 a un atributo activo (máximo +3).
- ☐☐ Sumale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).
- ☐ Sumale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).
- ☐☐☐ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

- ☐☐ Sumale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).
- ☐☐ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.
- ☐ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empiece con dos 2 avances.
- ☐ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.
- Tras 10 avances también puedes elegir:

☐ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

• Armas

• Nombre

• Arquetipo

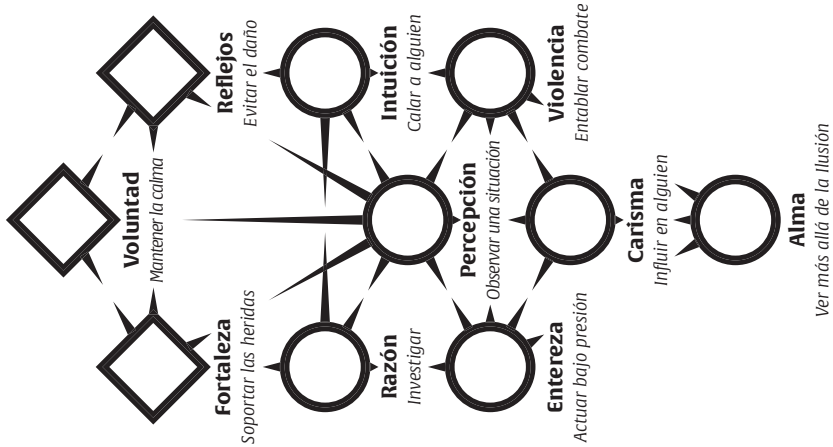
• Ocupación

• Apariencia

RUBI

◊ ΔΙΥΙΝΙΟΔΟ ΠΕΡΘΙΟΔ ◊

• Atributos



• Secretos inconfesables

• Desventajas

• Ventajas

• Relaciones

• Heridas

Heridas graves (–1 a todas las tiradas) Estabilizada

☐

☐

☐

☐

Herida crítica (–1 a todas las tiradas) Estabilizada

☐

• Estabilidad

☐ Tranquilo	
☐ Incómodo	Estrés moderado:
☐ Descentrado	–1 a las tiradas de desventaja
☐ Alterado	Estrés grave:
☐ Angustiado	–1 a <i>mantener la calma</i>
☐ Inestable	–2 a las tiradas de desventaja
☐ Trastornado	Estrés crítico:
☐ Irracional	–2 a <i>mantener la calma</i>
☐ Desquiciado	–3 a las tiradas de desventaja
	+1 a <i>ver más allá de la ilusión</i>
☐ Roto	El director hace un movimiento

• Ganchos dramáticos

• Inventario

• Avances

Un PJ Durmiente avanza dando los siguientes pasos:

[1] Recuerda algo de su secreto inconfesable.

[2] Recuerda algo de su secreto inconfesable.

[3] Recuerda algo de su secreto inconfesable.

[4] Recuerda algo de su secreto inconfesable.

[5] Recuerda algo de su secreto inconfesable.

[6] Despierta. El jugador elige un arquetipo Consciente. El PJ mantiene su secreto inconfesable y sus desventajas, pero el jugador elige tres ventajas de su nuevo arquetipo.

• Armas

• Nombre

• Arquetipo

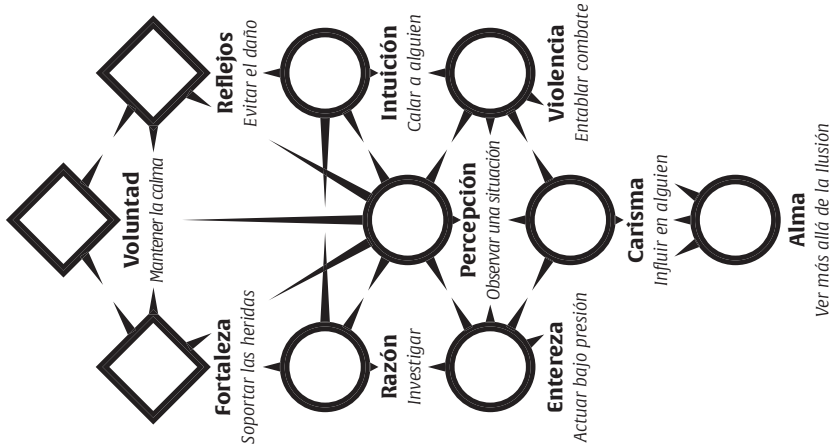
• Ocupación

• Apariencia

RUBI

♦ DIVINIDAD PERDIDA ♦

• Atributos



• Secretos inconfesables

• Desventajas

• Ventajas

• Relaciones

• Heridas

Heridas graves (-1 a todas las tiradas) Estabilizada

☐

☐

☐

☐

Herida crítica (-1 a todas las tiradas) Estabilizada

☐

• Estabilidad

☐ Tranquilo	
☐ Incómodo	Estrés moderado:
☐ Descentrado	-1 a las tiradas de desventaja
☐ Alterado	Estrés grave:
☐ Angustiado	-1 a mantener la calma
☐ Inestable	-2 a las tiradas de desventaja
☐ Trastornado	Estrés crítico:
☐ Irracional	-2 a mantener la calma
☐ Desquiciado	-3 a las tiradas de desventaja
	+1 a ver más allá de la ilusión
☐ Roto	El director hace un movimiento

• Ganchos dramáticos

• Inventario

• Avances

- Elige uno de estos:
- ☐ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +5).
 - ☐☐☐☐ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +4).
 - ☐☐ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +4).
 - ☐☐☐ Elige una nueva habilidad de tu arquetipo.
- Tras 5 avances también puedes elegir:
- ☐☐ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +5).
 - ☐☐☐ Obtén una habilidad o ventaja de tu elección.
 - ☐ Acaba la historia de tu personaje y hazte uno nuevo.
 - ☐ Cambia el arquetipo de tu personaje por un nuevo arquetipo Iluminado.
- Tras 10 avances también puedes elegir:
- ☐ Empieza tu viaje hacia el Despertar.

• Armas

MOVIMIENTOS DEL JUGADOR

• Evitar el daño

*Cuando esquives, desvíes o bloquees Daño, **tira +Reflejos:***

(15+) Sales completamente ileso.

(10-14) Evitas lo peor, pero el director decide si acabas en una mala posición, pierdes algo o sufres **Daño** parcial.

(-9) Has reaccionado demasiado lento o has calculado mal. Quizá no hayas conseguido evitar nada de **Daño** o quizá hayas acabado en una posición aún peor. El director hace un movimiento.

• Soportar las heridas

*Cuando soportes una herida, **tira +Fortaleza -Daño.** Si llevas armadura, súmala su puntuación a la tirada:*

(15+) Aguantas el dolor y sigues adelante.

(10-14) Sigues en pie, pero el director elige un estado:

- ♦ La herida te desequilibra.
- ♦ Pierdes algo.
- ♦ Sufres una **Herida grave.**

(-9) La herida te resulta insoportable. Elige si:

- ♦ Te quedas inconsciente (el director también puede elegir infligirte una **Herida grave**).
- ♦ Sufres una **Herida crítica**, pero puedes seguir actuando (si ya tienes una **Herida crítica**, no puedes volver a elegir esta opción).
- ♦ Mueres.

• Mantener la calma

*Cuando ejerzas autocontrol para no sucumbir al estrés, las experiencias traumáticas, la influencia psíquica o las fuerzas sobrenaturales, **tira +Voluntad:***

(15+) Aprietas los dientes y mantienes el rumbo.

(10-14) El esfuerzo para resistir te provoca un estado que se queda contigo hasta que hayas tenido tiempo de recuperarte. Sufres un -1 en las situaciones en las que este estado resulte un obstáculo para ti.

Elige uno:

- ♦ Te enfadas (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te pones triste (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te asustas (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te sientes culpable (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te obsesionas (+1 **Relación** con lo que te haya provocado el estado).
- ♦ Te distraes (-2 a las situaciones en las que este estado te limite).
- ♦ La experiencia te perseguirá luego.

(-9) El esfuerzo es demasiado para que tu mente lo soporte. El director elige tu reacción: te acobardas indefenso ante la presencia del peligro, entras en pánico y pierdes el control de tus actos, sufres un trauma emocional (-2 a **Estabilidad**) o sufres un trauma que te cambia la vida (-4 a **Estabilidad**).

• Actuar bajo presión

*Cuando hagas algo arriesgado o a contrarreloj, o intentes evitar un peligro, el director te explicará cuáles son las consecuencias del fracaso y tú debes **tirar +Entereza:***

(15+) Haces lo que pretendías.

(10-14) Lo haces, pero dudas, te retrasas o debes lidiar con una complicación: el director revela un resultado inesperado, un alto precio o una elección difícil.

(-9) Hay consecuencias graves, cometes un error o quedas expuesto al peligro. El director hace un movimiento.

• Entablar combate

*Cuando entables combate con un enemigo apto, explica cómo lo haces y **tira +Violencia:***

(15+) Infliges daño a tu oponente y evitas sufrir un contraataque.

(10-14) Infliges daño, pero con un coste. El director elige una opción:

- ♦ Sufres un contraataque.
- ♦ Haces menos daño del que pretendías.
- ♦ Pierdes algo importante.
- ♦ Gastas toda tu munición.
- ♦ Te ves hostigado por una nueva amenaza.
- ♦ Tendrás problemas más tarde.

(-9) Tu ataque no sale como esperabas. Puede que tengas mala suerte, que falles o que pagues un alto precio por él. El director hace un movimiento.

• Influir en alguien

Cuando influyas en un personaje no jugador mediante la negociación, la argumentación o desde una posición de poder, **tira +Carisma:**

(15+) Hace lo que le pides.

(10-14) Hace lo que le pides, pero el director elige una opción:

- ♦ Exige una compensación mayor.
- ♦ Surgirán complicaciones en el futuro.
- ♦ Cede por el momento, pero cambiará de opinión y se arrepentirá más tarde.

(-9) Tu intento tiene repercusiones involuntarias. El director hace un movimiento.

Cuando influyas en otro personaje jugador, **tira +Carisma:**

(15+) Las dos opciones que aparecen abajo.

(10-14) Elige una de las opciones de abajo.

(-9) El personaje obtiene un +1 a la próxima tirada contra ti. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Está motivado para hacer lo que le pides y recibe un +1 a la siguiente tirada si lo hace.
- ♦ Le preocupan las consecuencias si no hace lo que le pides y su **Estabilidad** desciende -1 si no lo hace.

• Ver más allá de la Ilusión

Cuando sufras un shock, te inflijan heridas o distorsiones tu percepción mediante drogas o rituales, **tira +Alma** para **ver más allá de la Ilusión:**

(15+) Percibes las cosas como son en realidad.

(10-14) Ves la Realidad, pero también afectas a la Ilusión. El director elige una opción:

- ♦ Algo te percibe.
- ♦ La Ilusión se quiebra a tu alrededor.

(-9) El director explica lo que ves y hace un movimiento.

• Calar a alguien

Cuando intentes calar a alguien, **tira +Intuición**. Con un éxito, puedes hacer preguntas al director/jugador sobre su personaje en cualquier momento durante esta escena, mientras estés conversando con ese personaje:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10-14) Puedes hacer una pregunta.

(-9) Le revelas accidentalmente tus intenciones a la persona que estás tratando de calar. Dile al director/jugador cuáles son esas intenciones. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Estás mintiendo?
- ♦ ¿Cómo te sientes ahora mismo?
- ♦ ¿Qué estás a punto de hacer?
- ♦ ¿Qué te gustaría que hiciese yo?
- ♦ ¿Cómo podría conseguir que tú [...]?

• Observar una situación

Cuando observes una situación, **tira +Percepción**. Con un éxito, puedes hacer preguntas al director sobre la situación. Cuando actúes de acuerdo a las respuestas, obtienes un +1 a todas las tiradas:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10-14) Puedes hacer una pregunta.

(-9) Puedes hacer una pregunta de todas formas, pero no obtienes bonificación por ella y se te pasa algo, atraes atención indeseada o te expones al peligro. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Cuál es la mejor forma que tengo de atravesar esto?
- ♦ ¿Qué constituye el mayor peligro ahora mismo?
- ♦ ¿Qué puedo usar en mi beneficio?
- ♦ ¿A qué debería prestar atención?
- ♦ ¿Qué está oculto a mí?
- ♦ ¿Qué resulta extraño de esto?

• Investigar

Cuando investigues algo, **tira +Razón**. Con un éxito, descubre todas las pistas directas y puedes hacer preguntas para obtener más información:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10-14) Puedes hacer una pregunta. La información tiene un coste determinado por el director, como que necesites a alguien o algo para conseguir las respuestas, que te expongas al peligro o que tengas que invertir tiempo o recursos extras. ¿Estás dispuesto a hacer todo lo necesario?

(-9) Puede que consigas algo de información de todas formas, pero tienes que pagar por ella. Puedes exponerte a peligros o costes. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Cómo puedo descubrir más sobre lo que estoy investigando?
- ♦ ¿Qué me dicen mis instintos sobre lo que estoy investigando?
- ♦ ¿Hay algo extraño en lo que estoy investigando?

• Ayudar o interferir

Cuando ayudes o entorpezcas el movimiento de otro personaje jugador, explica cómo lo haces antes de que tire y **tira +Atributo**, donde el atributo es el mismo que está utilizando el otro jugador en su tirada:

(15+) Puedes modificar la tirada subsiguiente con un +2/-2.

(10-14) Puedes modificar la tirada subsiguiente con un +1/-1.

(-9) Tu participación tiene consecuencias que no pretendías. El director hace un movimiento.

MOVIMIENTOS DEL JUGADOR

• Evitar el daño

*Cuando esquives, desvíes o bloquees Daño, **tira +Reflejos:***

(15+) Sales completamente ileso.

(10-14) Evitas lo peor, pero el director decide si acabas en una mala posición, pierdes algo o sufres **Daño** parcial.

(-9) Has reaccionado demasiado lento o has calculado mal. Quizá no hayas conseguido evitar nada de **Daño** o quizá hayas acabado en una posición aún peor. El director hace un movimiento.

• Soportar las heridas

*Cuando soportes una herida, **tira +Fortaleza -Daño.** Si llevas armadura, súmale su puntuación a la tirada:*

(15+) Aguantas el dolor y sigues adelante.

(10-14) Sigues en pie, pero el director elige un estado:

- ♦ La herida te desequilibra.
- ♦ Pierdes algo.
- ♦ Sufres una **Herida grave.**

(-9) La herida te resulta insoportable. Elige si:

- ♦ Te quedas inconsciente (el director también puede elegir infligirte una **Herida grave.**)
- ♦ Sufres una **Herida crítica**, pero puedes seguir actuando (si ya tienes una **Herida crítica**, no puedes volver a elegir esta opción).
- ♦ Mueres.

• Mantener la calma

*Cuando ejerzas autocontrol para no sucumbir al estrés, las experiencias traumáticas, la influencia psíquica o las fuerzas sobrenaturales, **tira +Voluntad:***

(15+) Aprietas los dientes y mantienes el rumbo.

(10-14) El esfuerzo para resistir te provoca un estado que se queda contigo hasta que hayas tenido tiempo de recuperarte. Sufres un -1 en las situaciones en las que este estado resulte un obstáculo para ti.

Elige uno:

- ♦ Te enfadas (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te pones triste (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te asustas (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te sientes culpable (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te obsesionas (+1 **Relación** con lo que te haya provocado el estado).
- ♦ Te distraes (-2 a las situaciones en las que este estado te limite).
- ♦ La experiencia te perseguirá luego.

(-9) El esfuerzo es demasiado para que tu mente lo soporte. El director elige tu reacción: te acobardas indefenso ante la presencia del peligro, entras en pánico y pierdes el control de tus actos, sufres un trauma emocional (-2 a **Estabilidad**) o sufres un trauma que te cambia la vida (-4 a **Estabilidad**).

• Actuar bajo presión

*Cuando hagas algo arriesgado o a contrarreloj, o intentes evitar un peligro, el director te explicará cuáles son las consecuencias del fracaso y tú debes **tirar +Entereza:***

(15+) Haces lo que pretendías.

(10-14) Lo haces, pero dudas, te retrasas o debes lidiar con una complicación: el director revela un resultado inesperado, un alto precio o una elección difícil.

(-9) Hay consecuencias graves, cometes un error o quedas expuesto al peligro. El director hace un movimiento.

• Entablar combate

*Cuando entables combate con un enemigo apto, explica cómo lo haces y **tira +Violencia:***

(15+) Infliges daño a tu oponente y evitas sufrir un contraataque.

(10-14) Infliges daño, pero con un coste. El director elige una opción:

- ♦ Sufres un contraataque.
- ♦ Haces menos daño del que pretendías.
- ♦ Pierdes algo importante.
- ♦ Gastas toda tu munición.
- ♦ Te ves hostigado por una nueva amenaza.
- ♦ Tendrás problemas más tarde.

(-9) Tu ataque no sale como esperabas. Puede que tengas mala suerte, que falles o que pagues un alto precio por él. El director hace un movimiento.

• Influir en alguien

Cuando influyas en un personaje no jugador mediante la negociación, la argumentación o desde una posición de poder, **tira +Carisma:**

(15+) Hace lo que le pides.

(10-14) Hace lo que le pides, pero el director elige una opción:

- ♦ Exige una compensación mayor.
- ♦ Surgirán complicaciones en el futuro.
- ♦ Cede por el momento, pero cambiará de opinión y se arrepentirá más tarde.

(-9) Tu intento tiene repercusiones involuntarias. El director hace un movimiento.

Cuando influyas en otro personaje jugador, **tira +Carisma:**

(15+) Las dos opciones que aparecen abajo.

(10-14) Elige una de las opciones de abajo.

(-9) El personaje obtiene un +1 a la próxima tirada contra ti. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Está motivado para hacer lo que le pides y recibe un +1 a la siguiente tirada si lo hace.
- ♦ Le preocupan las consecuencias si no hace lo que le pides y su **Estabilidad** desciende -1 si no lo hace.

• Ver más allá de la Ilusión

Cuando sufras un shock, te inflijan heridas o distorsiones tu percepción mediante drogas o rituales, **tira +Alma** para **ver más allá de la Ilusión:**

(15+) Percibes las cosas como son en realidad.

(10-14) Ves la Realidad, pero también afectas a la Ilusión. El director elige una opción:

- ♦ Algo te percibe.
- ♦ La Ilusión se quiebra a tu alrededor.

(-9) El director explica lo que ves y hace un movimiento.

• Calar a alguien

Cuando intentes calar a alguien, **tira +Intuición**. Con un éxito, puedes hacer preguntas al director/jugador sobre su personaje en cualquier momento durante esta escena, mientras estés conversando con ese personaje:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10-14) Puedes hacer una pregunta.

(-9) Le revelas accidentalmente tus intenciones a la persona que estás tratando de calar. Dile al director/jugador cuáles son esas intenciones. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Estás mintiendo?
- ♦ ¿Cómo te sientes ahora mismo?
- ♦ ¿Qué estás a punto de hacer?
- ♦ ¿Qué te gustaría que hiciese yo?
- ♦ ¿Cómo podría conseguir que tú [...]?

• Observar una situación

Cuando observes una situación, **tira +Percepción**. Con un éxito, puedes hacer preguntas al director sobre la situación. Cuando actúes de acuerdo a las respuestas, obtienes un +1 a todas las tiradas:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10-14) Puedes hacer una pregunta.

(-9) Puedes hacer una pregunta de todas formas, pero no obtienes bonificación por ella y se te pasa algo, atraes atención indeseada o te expones al peligro. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Cuál es la mejor forma que tengo de atravesar esto?
- ♦ ¿Qué constituye el mayor peligro ahora mismo?
- ♦ ¿Qué puedo usar en mi beneficio?
- ♦ ¿A qué debería prestar atención?
- ♦ ¿Qué está oculto a mí?
- ♦ ¿Qué resulta extraño de esto?

• Investigar

Cuando investigues algo, **tira +Razón**. Con un éxito, descubre todas las pistas directas y puedes hacer preguntas para obtener más información:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10-14) Puedes hacer una pregunta. La información tiene un coste determinado por el director, como que necesites a alguien o algo para conseguir las respuestas, que te expongas al peligro o que tengas que invertir tiempo o recursos extras. ¿Estás dispuesto a hacer todo lo necesario?

(-9) Puede que consigas algo de información de todas formas, pero tienes que pagar por ella. Puedes exponerte a peligros o costes. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Cómo puedo descubrir más sobre lo que estoy investigando?
- ♦ ¿Qué me dicen mis instintos sobre lo que estoy investigando?
- ♦ ¿Hay algo extraño en lo que estoy investigando?

• Ayudar o interferir

Cuando ayudes o entorpezcas el movimiento de otro personaje jugador, explica cómo lo haces antes de que tire y **tira +Atributo**, donde el atributo es el mismo que está utilizando el otro jugador en su tirada:

(15+) Puedes modificar la tirada subsiguiente con un +2/-2.

(10-14) Puedes modificar la tirada subsiguiente con un +1/-1.

(-9) Tu participación tiene consecuencias que no pretendías. El director hace un movimiento.

MOVIMIENTOS DEL JUGADOR

• Evitar el daño

*Cuando esquives, desvíes o bloquees Daño, **tira +Reflejos:***

(15+) Sales completamente ileso.

(10-14) Evitas lo peor, pero el director decide si acabas en una mala posición, pierdes algo o sufres **Daño** parcial.

(-9) Has reaccionado demasiado lento o has calculado mal. Quizá no hayas conseguido evitar nada de **Daño** o quizá hayas acabado en una posición aún peor. El director hace un movimiento.

• Soportar las heridas

*Cuando soportes una herida, **tira +Fortaleza -Daño.** Si llevas armadura, súmale su puntuación a la tirada:*

(15+) Aguantas el dolor y sigues adelante.

(10-14) Sigues en pie, pero el director elige un estado:

- ♦ La herida te desequilibra.
- ♦ Pierdes algo.
- ♦ Sufres una **Herida grave.**

(-9) La herida te resulta insoportable. Elige si:

- ♦ Te quedas inconsciente (el director también puede elegir infligirte una **Herida grave.**)
- ♦ Sufres una **Herida crítica**, pero puedes seguir actuando (si ya tienes una **Herida crítica**, no puedes volver a elegir esta opción).
- ♦ Mueres.

• Mantener la calma

*Cuando ejerzas autocontrol para no sucumbir al estrés, las experiencias traumáticas, la influencia psíquica o las fuerzas sobrenaturales, **tira +Voluntad:***

(15+) Aprietas los dientes y mantienes el rumbo.

(10-14) El esfuerzo para resistir te provoca un estado que se queda contigo hasta que hayas tenido tiempo de recuperarte. Sufres un -1 en las situaciones en las que este estado resulte un obstáculo para ti.

Elige uno:

- ♦ Te enfadas (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te pones triste (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te asustas (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te sientes culpable (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te obsesionas (+1 **Relación** con lo que te haya provocado el estado).
- ♦ Te distraes (-2 a las situaciones en las que este estado te limite).
- ♦ La experiencia te perseguirá luego.

(-9) El esfuerzo es demasiado para que tu mente lo soporte. El director elige tu reacción: te acobardas indefenso ante la presencia del peligro, entras en pánico y pierdes el control de tus actos, sufres un trauma emocional (-2 a **Estabilidad**) o sufres un trauma que te cambia la vida (-4 a **Estabilidad**).

• Actuar bajo presión

*Cuando hagas algo arriesgado o a contrarreloj, o intentes evitar un peligro, el director te explicará cuáles son las consecuencias del fracaso y tú debes **tirar +Entereza:***

(15+) Haces lo que pretendías.

(10-14) Lo haces, pero dudas, te retrasas o debes lidiar con una complicación: el director revela un resultado inesperado, un alto precio o una elección difícil.

(-9) Hay consecuencias graves, cometes un error o quedas expuesto al peligro. El director hace un movimiento.

• Entablar combate

*Cuando entables combate con un enemigo apto, explica cómo lo haces y **tira +Violencia:***

(15+) Infliges daño a tu oponente y evitas sufrir un contraataque.

(10-14) Infliges daño, pero con un coste. El director elige una opción:

- ♦ Sufres un contraataque.
- ♦ Haces menos daño del que pretendías.
- ♦ Pierdes algo importante.
- ♦ Gastas toda tu munición.
- ♦ Te ves hostigado por una nueva amenaza.
- ♦ Tendrás problemas más tarde.

(-9) Tu ataque no sale como esperabas. Puede que tengas mala suerte, que falles o que pagues un alto precio por él. El director hace un movimiento.

• Influir en alguien

Cuando influyas en un personaje no jugador mediante la negociación, la argumentación o desde una posición de poder, **tira +Carisma:**

(15+) Hace lo que le pides.

(10-14) Hace lo que le pides, pero el director elige una opción:

- ♦ Exige una compensación mayor.
- ♦ Surgirán complicaciones en el futuro.
- ♦ Cede por el momento, pero cambiará de opinión y se arrepentirá más tarde.

(-9) Tu intento tiene repercusiones involuntarias. El director hace un movimiento.

Cuando influyas en otro personaje jugador, **tira +Carisma:**

(15+) Las dos opciones que aparecen abajo.

(10-14) Elige una de las opciones de abajo.

(-9) El personaje obtiene un +1 a la próxima tirada contra ti. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Está motivado para hacer lo que le pides y recibe un +1 a la siguiente tirada si lo hace.
- ♦ Le preocupan las consecuencias si no hace lo que le pides y su **Estabilidad** desciende -1 si no lo hace.

• Ver más allá de la Ilusión

Cuando sufras un shock, te inflijan heridas o distorsiones tu percepción mediante drogas o rituales, **tira +Alma** para **ver más allá de la Ilusión:**

(15+) Percibes las cosas como son en realidad.

(10-14) Ves la Realidad, pero también afectas a la Ilusión. El director elige una opción:

- ♦ Algo te percibe.
- ♦ La Ilusión se quiebra a tu alrededor.

(-9) El director explica lo que ves y hace un movimiento.

• Calar a alguien

Cuando intentes calar a alguien, **tira +Intuición**. Con un éxito, puedes hacer preguntas al director/jugador sobre su personaje en cualquier momento durante esta escena, mientras estés conversando con ese personaje:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10-14) Puedes hacer una pregunta.

(-9) Le revelas accidentalmente tus intenciones a la persona que estás tratando de calar. Dile al director/jugador cuáles son esas intenciones. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Estás mintiendo?
- ♦ ¿Cómo te sientes ahora mismo?
- ♦ ¿Qué estás a punto de hacer?
- ♦ ¿Qué te gustaría que hiciese yo?
- ♦ ¿Cómo podría conseguir que tú [...]?

• Observar una situación

Cuando observes una situación, **tira +Percepción**. Con un éxito, puedes hacer preguntas al director sobre la situación. Cuando actúes de acuerdo a las respuestas, obtienes un +1 a todas las tiradas:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10-14) Puedes hacer una pregunta.

(-9) Puedes hacer una pregunta de todas formas, pero no obtienes bonificación por ella y se te pasa algo, atraes atención indeseada o te expones al peligro. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Cuál es la mejor forma que tengo de atravesar esto?
- ♦ ¿Qué constituye el mayor peligro ahora mismo?
- ♦ ¿Qué puedo usar en mi beneficio?
- ♦ ¿A qué debería prestar atención?
- ♦ ¿Qué está oculto a mí?
- ♦ ¿Qué resulta extraño de esto?

• Investigar

Cuando investigues algo, **tira +Razón**. Con un éxito, descubre todas las pistas directas y puedes hacer preguntas para obtener más información:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10-14) Puedes hacer una pregunta. La información tiene un coste determinado por el director, como que necesites a alguien o algo para conseguir las respuestas, que te expongas al peligro o que tengas que invertir tiempo o recursos extras. ¿Estás dispuesto a hacer todo lo necesario?

(-9) Puede que consigas algo de información de todas formas, pero tienes que pagar por ella. Puedes exponerte a peligros o costes. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Cómo puedo descubrir más sobre lo que estoy investigando?
- ♦ ¿Qué me dicen mis instintos sobre lo que estoy investigando?
- ♦ ¿Hay algo extraño en lo que estoy investigando?

• Ayudar o interferir

Cuando ayudes o entorpezcas el movimiento de otro personaje jugador, explica cómo lo haces antes de que tire y **tira +Atributo**, donde el atributo es el mismo que está utilizando el otro jugador en su tirada:

(15+) Puedes modificar la tirada subsiguiente con un +2/-2.

(10-14) Puedes modificar la tirada subsiguiente con un +1/-1.

(-9) Tu participación tiene consecuencias que no pretendías. El director hace un movimiento.

MOVIMIENTOS DEL JUGADOR

• Evitar el daño

*Cuando esquives, desvíes o bloquees Daño, **tira +Reflejos:***

(15+) Sales completamente ileso.

(10-14) Evitas lo peor, pero el director decide si acabas en una mala posición, pierdes algo o sufres **Daño** parcial.

(-9) Has reaccionado demasiado lento o has calculado mal. Quizá no hayas conseguido evitar nada de **Daño** o quizá hayas acabado en una posición aún peor. El director hace un movimiento.

• Soportar las heridas

*Cuando soportes una herida, **tira +Fortaleza -Daño.** Si llevas armadura, súmale su puntuación a la tirada:*

(15+) Aguantas el dolor y sigues adelante.

(10-14) Sigues en pie, pero el director elige un estado:

- ♦ La herida te desequilibra.
- ♦ Pierdes algo.
- ♦ Sufres una **Herida grave.**

(-9) La herida te resulta insoportable. Elige si:

- ♦ Te quedas inconsciente (el director también puede elegir infligirte una **Herida grave**).
- ♦ Sufres una **Herida crítica**, pero puedes seguir actuando (si ya tienes una **Herida crítica**, no puedes volver a elegir esta opción).
- ♦ Mueres.

• Mantener la calma

*Cuando ejerzas autocontrol para no sucumbir al estrés, las experiencias traumáticas, la influencia psíquica o las fuerzas sobrenaturales, **tira +Voluntad:***

(15+) Aprietas los dientes y mantienes el rumbo.

(10-14) El esfuerzo para resistir te provoca un estado que se queda contigo hasta que hayas tenido tiempo de recuperarte. Sufres un -1 en las situaciones en las que este estado resulte un obstáculo para ti.

Elige uno:

- ♦ Te enfadas (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te pones triste (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te asustas (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te sientes culpable (-1 a **Estabilidad**).
- ♦ Te obsesionas (+1 **Relación** con lo que te haya provocado el estado).
- ♦ Te distraes (-2 a las situaciones en las que este estado te limite).
- ♦ La experiencia te perseguirá luego.

(-9) El esfuerzo es demasiado para que tu mente lo soporte. El director elige tu reacción: te acobardas indefenso ante la presencia del peligro, entras en pánico y pierdes el control de tus actos, sufres un trauma emocional (-2 a **Estabilidad**) o sufres un trauma que te cambia la vida (-4 a **Estabilidad**).

• Actuar bajo presión

*Cuando hagas algo arriesgado o a contrarreloj, o intentes evitar un peligro, el director te explicará cuáles son las consecuencias del fracaso y tú debes **tirar +Entereza:***

(15+) Haces lo que pretendías.

(10-14) Lo haces, pero dudas, te retrasas o debes lidiar con una complicación: el director revela un resultado inesperado, un alto precio o una elección difícil.

(-9) Hay consecuencias graves, cometes un error o quedas expuesto al peligro. El director hace un movimiento.

• Entablar combate

*Cuando entables combate con un enemigo apto, explica cómo lo haces y **tira +Violencia:***

(15+) Infliges daño a tu oponente y evitas sufrir un contraataque.

(10-14) Infliges daño, pero con un coste. El director elige una opción:

- ♦ Sufres un contraataque.
- ♦ Haces menos daño del que pretendías.
- ♦ Pierdes algo importante.
- ♦ Gastas toda tu munición.
- ♦ Te ves hostigado por una nueva amenaza.
- ♦ Tendrás problemas más tarde.

(-9) Tu ataque no sale como esperabas. Puede que tengas mala suerte, que falles o que pagues un alto precio por él. El director hace un movimiento.

• Influir en alguien

Cuando influyas en un personaje no jugador mediante la negociación, la argumentación o desde una posición de poder, **tira +Carisma:**

(15+) Hace lo que le pides.

(10–14) Hace lo que le pides, pero el director elige una opción:

- ♦ Exige una compensación mayor.
- ♦ Surgirán complicaciones en el futuro.
- ♦ Cede por el momento, pero cambiará de opinión y se arrepentirá más tarde.

(–9) Tu intento tiene repercusiones involuntarias. El director hace un movimiento.

Cuando influyas en otro personaje jugador, **tira +Carisma:**

(15+) Las dos opciones que aparecen abajo.

(10–14) Elige una de las opciones de abajo.

(–9) El personaje obtiene un +1 a la próxima tirada contra ti. El director hace un movimiento.

Opciones:

- ♦ Está motivado para hacer lo que le pides y recibe un +1 a la siguiente tirada si lo hace.
- ♦ Le preocupan las consecuencias si no hace lo que le pides y su **Estabilidad** desciende –1 si no lo hace.

• Ver más allá de la Ilusión

Cuando sufras un shock, te inflijan heridas o distorsiones tu percepción mediante drogas o rituales, **tira +Alma** para **ver más allá de la Ilusión:**

(15+) Percibes las cosas como son en realidad.

(10–14) Ves la Realidad, pero también afectas a la Ilusión. El director elige una opción:

- ♦ Algo te percibe.
- ♦ La Ilusión se quiebra a tu alrededor.

(–9) El director explica lo que ves y hace un movimiento.

• Calar a alguien

Cuando intentes calar a alguien, **tira +Intuición**. Con un éxito, puedes hacer preguntas al director/jugador sobre su personaje en cualquier momento durante esta escena, mientras estés conversando con ese personaje:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10–14) Puedes hacer una pregunta.

(–9) Le revelas accidentalmente tus intenciones a la persona que estás tratando de calar. Dile al director/jugador cuáles son esas intenciones. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Estás mintiendo?
- ♦ ¿Cómo te sientes ahora mismo?
- ♦ ¿Qué estás a punto de hacer?
- ♦ ¿Qué te gustaría que hiciese yo?
- ♦ ¿Cómo podría conseguir que tú [...]?

• Observar una situación

Cuando observes una situación, **tira +Percepción**. Con un éxito, puedes hacer preguntas al director sobre la situación. Cuando actúes de acuerdo a las respuestas, obtienes un +1 a todas las tiradas:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10–14) Puedes hacer una pregunta.

(–9) Puedes hacer una pregunta de todas formas, pero no obtienes bonificación por ella y se te pasa algo, atraes atención indeseada o te expones al peligro. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Cuál es la mejor forma que tengo de atravesar esto?
- ♦ ¿Qué constituye el mayor peligro ahora mismo?
- ♦ ¿Qué puedo usar en mi beneficio?
- ♦ ¿A qué debería prestar atención?
- ♦ ¿Qué está oculto a mí?
- ♦ ¿Qué resulta extraño de esto?

• Investigar

Cuando investigues algo, **tira +Razón**. Con un éxito, descubre todas las pistas directas y puedes hacer preguntas para obtener más información:

(15+) Puedes hacer dos preguntas.

(10–14) Puedes hacer una pregunta. La información tiene un coste determinado por el director, como que necesites a alguien o algo para conseguir las respuestas, que te expongas al peligro o que tengas que invertir tiempo o recursos extras. ¿Estás dispuesto a hacer todo lo necesario?

(–9) Puede que consigas algo de información de todas formas, pero tienes que pagar por ella. Puedes exponerte a peligros o costes. El director hace un movimiento.

Preguntas:

- ♦ ¿Cómo puedo descubrir más sobre lo que estoy investigando?
- ♦ ¿Qué me dicen mis instintos sobre lo que estoy investigando?
- ♦ ¿Hay algo extraño en lo que estoy investigando?

• Ayudar o interferir

Cuando ayudes o entorpezcas el movimiento de otro personaje jugador, explica cómo lo haces antes de que tire y **tira +Atributo**, donde el atributo es el mismo que está utilizando el otro jugador en su tirada:

(15+) Puedes modificar la tirada subsiguiente con un +2/–2.

(10–14) Puedes modificar la tirada subsiguiente con un +1/–1.

(–9) Tu participación tiene consecuencias que no pretendías. El director hace un movimiento.