



“Ok, comencemos por el principio. ¿Por qué estabas en Mulhanney?”.

“Ya te lo he dicho. Quería caramelos”.

“Claro, claro, ‘caramelos’. Seguro. ¿Y no querías una botella?”.

El hombre sucio del abrigo bajó la cabeza, avergonzado. Acarició su barba incipiente y contempló su reflejo en la superficie de la mesa. La débil luz que se colaba por entre las ventanas cubiertas de barrotes, indicaba que estaba a punto de amanecer. Miró al investigador de policía. “De acuerdo. Sí. Quería beber. ¿Y qué? No es ilegal”.

“No, pero mentirme sí lo es”.

“¡Oh, mierda! Te lo he dicho, no maté a ese tipo. Solo quería tomar algo. Fue ese... ese...”. Empezó a temblar, y fue incapaz de continuar.

El investigador se sentó en el borde de la mesa. “Mira, todos queremos irnos a casa, pero no lo haremos hasta que escuchemos toda la historia”.

El hombre asintió a regañadientes. “Vale. Estaba allí cuando ese tipo llegó por la puerta trasera, la que da al aparcamiento. Parecía raro, como si no enajara en el lugar. A Mulhanney no le gustaba, así que comenzó a gritarle que se largara”.

“El tipo dijo algo. No lo comprendí, como si lo hubiera dicho en otro idioma. Pero Mulhanney debía entenderlo. Se volvió loco. Agarró una bolsa o algo y saltó del mostrador armado con un bate. No tengo ni idea de por qué se puso así”.

“Así que persiguió al tipo hasta la puerta trasera. No les podía ver, pero sí oír. Sonaba como... como un animal... y gritos”.

Capítulo 1: La historia secreta

Hay mundos habitados por demonios, regiones de la más siniestra oscuridad. Quienquiera que envidie al Espíritu, caerá en la oscuridad de la muerte.

—Isa Upanishad

Tom, con las manos dentro de los bolsillos de su chaqueta de pana, sonrió y suspiró aliviado. “Nada ha cambiado. Es justo como lo recuerdo”.

“Oh, vamos”, dijo Jenny, con los brazos cruzados, mientras miraba alrededor del estanque. “Nada permanece igual para siempre. Estoy segura de que este viejo agujero no es el mismo”.

“No, te lo aseguro: nada ha cambiado. Los mismos árboles, las mismas ramas, el mismo nivel de agua. Joder, apuesto lo que quieras a que el viejo ‘agujero hacia no-se-sabe-dónde’ sigue aún en el fondo”.

“¿Agujero hacia no-se-sabe-dónde?”. Jenny frunció el ceño. “Suena inquietante”.

“Sí. Acostumbrábamos a desafiarnos a nadar por él. Bobby lo intentó una vez, pero no consiguió mantener la respiración lo suficiente como para llegar muy lejos. Estuvo a punto de costarle la vida”.

“Ergh”. Jenny agitó las brazos, en un esfuerzo por alejar la imagen. “¿Por qué los chicos hacéis cosas tan idiotas?”.

Tom se quitó la chaqueta, sonriendo. “Juré que encontraría el final de ese agujero algún día”.

Jenny lo observó, horrorizada. “Estás bromeando”. Agitó la cabeza con fuerza. “Deténte, Tom”.

Tom se echó a reír y se quitó los pantalones, poniendo al descubierto su torso de nadador. Antes de que Jenny lo pudiera agarrar del brazo, se había lanzado al agua cenagosa.

“¡No podrás ver nada con tanto barro!”, gritó Jenny. “Olvidalo. Volvamos a casa”.

“No”, dijo Tom, “juré que lo haría. Es más, en una ocasión tiré ahí un dólar de plata. Lo quiero recuperar”. Se sumergió sin más.

Jenny podía apreciar su silueta internándose a más y más profundidad. Se detuvo en lo que parecía ser el fondo y entonces desapareció. Gimió y se abrazó a sí misma mientras mordía su labio; y esperó.

“¡Tom!”, gritó al ver que no regresaba. “¡Oh Dios mío!”. Se desbizo de sus zapatos y se quitó los pantalones. No llevaba traje de baño, solo su ropa interior. Temblando al contacto con el frío agua, comenzó a vadearla.

A medio camino del centro se detuvo y se llevó las manos a la boca, en un grito mudo. La sangre se mezclaba con las burbujas allá donde Tom había desaparecido. Congelada por el miedo, trató de sumergirse para ayudarlo. Entonces la mano de él surgió de improviso. Respiró aliviada, mas el suspiro no tardó en convertirse en un grito cuando la mano continuó ascendiendo, cortada a la altura de la muñeca.

Todo el mundo ha tenido en algún momento la sensación de que las cosas no son realmente lo que parecen. A veces creemos que las verdades siniestras se ocultan bajo una fachada de normalidad, veladas parcialmente por las racionales “leyes naturales” enseñadas por la ciencia. Se nos ha dicho que las creencias medievales acerca de los monstruos y magia no constituían más que supersticiones primitivas. En los tiempos que corren somos demasiado sabios para esta clase de estupideces. O eso es de lo que tratamos de convencernos. Pero por la noche, cuando las sombras se alargan y el viento silba a través de los árboles, temblamos y recordamos antiguas verdades, las verdades de nuestros ancestros, quienes tenían razones para temer a la oscuridad.

En nuestro interior sabemos que el mundo es un lugar mucho más terrorífico del que nuestras mentes racionales se atreven a reconocer. Aceptar esta verdad subconsciente es invitar a la locura, sucumbir al caos que acecha en los bordes de nuestra percepción. Es mejor cerrar nuestros ojos, y pretender que no hay nada allí. Si no lo vemos, quizá no nos vea a nosotros.

No obstante, ignorar algo no hace que deje de existir. Solo ayuda a ocultarlo mejor... y a los predadores les gusta esconderse de su presa para que esta no huya.

Un mundo donde estos depredadores existen es la peor pesadilla para cualquier teórico de conspiraciones. En semejante realidad, los seres invisibles traman planes contra nosotros, tirando de los hilos por encima de todos; escondidos en la oscuridad reinante más allá de las luces de escena. Nuestra única protección es la ignorancia, el olvido que nos permite continuar día a día, y dotar de cierto “significado” a nuestra vida: una carrera, un hogar, una familia. Las afirmaciones acerca de maestros en la sombra o criaturas que acechan en la noche carecen de evidencias. Si estas cosas son reales, ¿por qué no las vemos en las noticias? Incluso los sitios de Internet que se dedican a desvelar estas fuerzas desconocidas no son capaces de ofrecer una única imagen fiable. Es difícil creer en algo que no se puede ver.

Quizá ellos lo quieran así.

Bienvenido al Mundo de Tinieblas.

En el interior de las sombras

Extraído de “Un extraño en un mundo extraño”, Extraordinary Times Magazine, julio 1999, por “Jack Bleak”, periodista underground.

Esta es tu última oportunidad.

Sin importar lo que te haya traído hasta aquí, sin importar la forma en que hayas encontrado estas letras, esta es tu última oportunidad para volverte atrás. Echa la revista a la trituradora. Cierra el libro y ponlo de nuevo en la estantería. Sal de la cuenta y borra el historial del navegador. Hazlo y tal vez (solo tal vez) seas capaz de volver a disfrutar de la vida que has tenido hasta ahora. No te lo puedo garantizar. Pero sí te puedo garantizar que si no paras ahora, si no te rindes ante la idea de ver cosas que se suponen invisibles, ni aprender cosas que se suponen incognoscibles, vas a alcanzar el punto de no retorno. Y más pronto de lo que esperas. Después ya no serás capaz de vivir en el mismo mundo que el resto de la gente. Querrás hacerlo (Dios, cómo lo desearás), pero no será posible.

Esta es la última advertencia.

De acuerdo.

No me has escuchado.

Así que vayamos al grano.

Si has llegado tan lejos, es posible que algo te haya ocurrido recientemente. Algo ha descornado el velo de tus ojos durante un momento y ahora quieres saber más. Si estás convencido de meter tus narices

donde no deberías, básicamente te tengo que decir dos cosas. La primera es algo que ya sabes. Algo que has sabido durante toda tu vida, algo que todos sabemos pero que nadie quiere admitir.

No estamos solos.

Lo sabías desde niño ¿verdad? Sentías su presencia en tu cama bien entrada la noche. Los veías por el rabillo del ojo cuando te ibas a dormir.

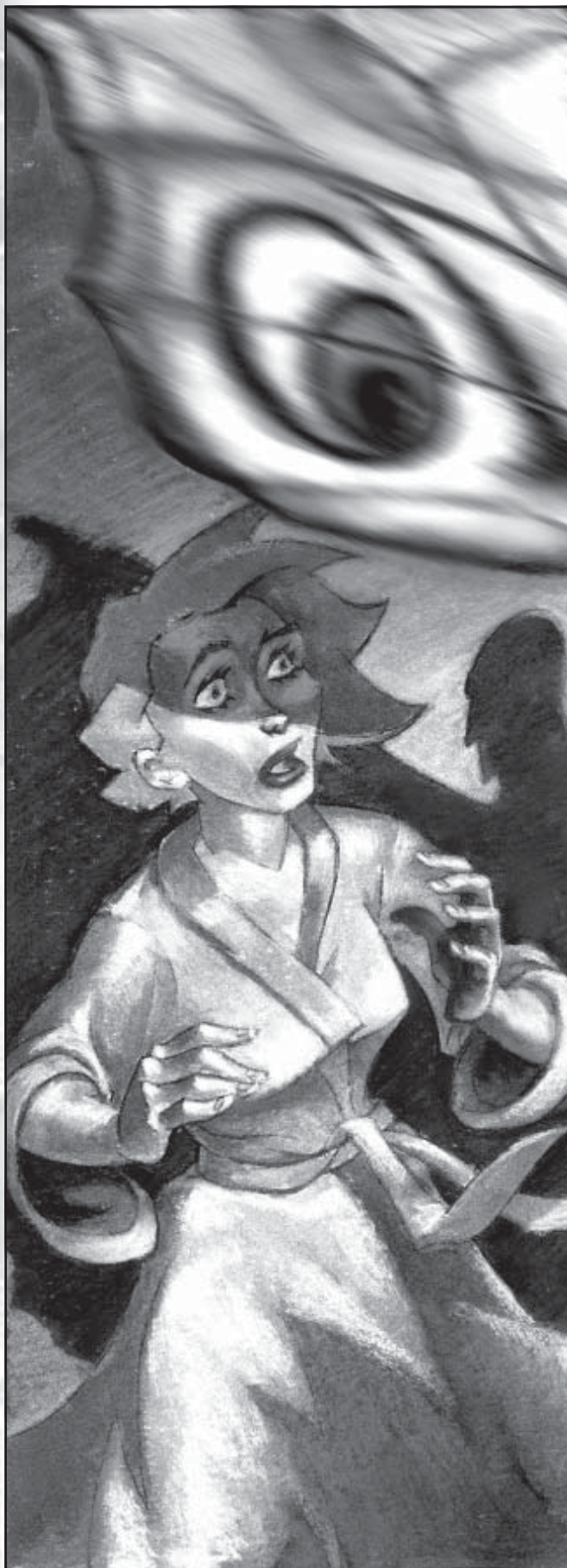
Toda cultura en la Historia conoce la verdad, que hay otros en el mundo junto a nosotros, otras inteligencias, otros “seres”. Tienen miles de nombres: espíritus, dioses, gigantes, ángeles, diablos, hadas, fantasmas, gules, santos, arcontes, magos, monstruos. Toda sociedad humana, desde el albor de los tiempos, ha mantenido la idea de que hay cosas que nos acompañan, cosas con sus propios planes, cosas dispuestas a todo cuando nos cruzamos en su camino. Incluso la Biblia los menciona cuando habla de gigantes en la tierra, ángeles en el camino y brujas en la cueva. ¿Y sabías que hay docenas de pinturas renacentistas colgadas en el Louvre que muestran objetos metálicos y lenticulares flotando en los cielos sobre Italia?

Únicamente en los tiempos actuales ha sido cuando los humanos (al menos los que vivimos en las ciudades más “modernas”) han decidido que nos encontramos en la cima de la cadena alimenticia en solitario. Es ahora cuando hemos decidido que siglos de sabiduría han de ser ignorados, desechados o ridiculizados. Pero por mucho que nos esforcemos en lo contrario, la verdad siempre consigue salir a flote. La gente de Point Pleasant, al oeste de Virginia, fue testigo. En 1966, su ordalía dio comienzo con el avistamiento de una enorme criatura con apariencia de hombre, de ojos brillantes y alas de insecto. Durante todo un año, cientos de personas aseguraron ver al denominado “Hombre-polilla”; testigos creíbles, gente normal que jamás había realizado afirmaciones absurdas.

Hay infinidad de informes acerca de criaturas con características de humano y ave mezcladas, desde ángeles bíblicos hasta el *kikiyaon* o “devorador de almas”, cuya captura se aseguró haber sido llevada a cabo por exploradores europeos en Gambia durante el 1939. A primera vista, resulta tentador colocar al Hombre-polilla en esta categoría, como algún tipo de criatura sobrenatural o de animal extraño. Pero entonces ¿qué haríamos con las luces en el cielo sobre Point Pleasant, avistadas por múltiples testigos durante 1966? ¿O con las historias que mencionan extraños “hombres de negro” que aparecen en el pueblo y a veces advierten a la gente que no hablen sobre las cosas raras que ven? ¿O con la inusual conducta de estos: su raro acento, sus voces musicales, su poca familiaridad con los idiomas comunes o incluso los objetos más cotidianos, como un bolígrafo o un tenedor? Es casi como si dos o tres historias diferentes confluyeran en Point Pleasant, entremezclándose hasta el punto de hacer que una sencilla explicación sea imposible.

Visité Point Pleasant hace cinco años para escribir sobre el incidente del Hombre-polilla. Hablé con una mujer que abrió la puerta de su porche trasero solo para encontrarse cara a cara con un par de enormes ojos rojos. Cuando entró de nuevo en casa, aterrorizada, reparó en que habían transcurrido tres horas. Conversé con el anterior jefe de policía, quien había recibido una serie de llamadas telefónicas, siempre entre las dos y las tres de la madrugada, que le urgían a destruir los informes que había recopilado. Cuando grabó las llamadas, se dio cuenta de que la voz del interlocutor era idéntica a la suya.

Abandoné Point Pleasant con algunas jugosas historias bizarras, pero nada que no hubiera sido visto o contado antes. Y así debiera haber sido. Pero a la segunda noche de estar en casa, recibí una llamada telefónica de madrugada. Escuché una grabación de la discusión que había tenido con mi editor 12 horas antes (desde el principio hasta el fin). Al siguiente día, cuando llevaba mi coche a que le cambiaran el aceite, sonó mi móvil. Me encontré escuchando lo que parecía una conversación. Dos hombres charlaban sobre (no tardé en darme cuenta) mí. Mencionaron mi nombre, mi dirección, la revista. Fui incapaz de saber de lo que hablaban en concreto. Aparte de los



detalles sobre mi vida, sus afirmaciones eran bastante vagas y llenas de eufemismos que no tenían significado para mí. "El proceso". "Espacio débil". "Siete reinos".

Me pareció obvio que era la víctima de una broma pesada, quizá de algún colega de la revista. Pocos días después, dejé la ciudad para trabajar en otra historia, y de paso dar-me unas pequeñas vacaciones. Tres semanas. El día que regresé a mi apartamento, me crucé con un vecino y mencioné que me alegraba de volver. Se quedó perplejo y dijo que no se había dado cuenta de mi ausencia. Cuando le comenté que había estado fuera tres semanas, me miró de forma extraña, y me contó que durante una tarde, dos días antes, me había tomado unas cuantas cervezas con él mientras veíamos un partido.

Cuando entré en mi apartamento, encontré tres semanas de correo en la mesa cerca de la puerta. No debería haber estado allí, puesto que había dado orden de que mi correo no saliera de la oficina postal. Pero allí estaba. Todo abierto y clasificado, justo de la misma forma en que yo lo hago. En mi cocina, la comida había sido abierta y medio comida. Había algunas cosas que simplemente habían desaparecido, y varios paquetes que nunca había visto.

Llamé a mi portero, quien me aseguró que no había visto a nadie extraño en el edificio, ni en mi piso, y mucho menos entrando en mi apartamento. *Excepto yo misma*. Recordaba haberme visto varias veces en las semanas en las que no había estado aquí. En una ocasión llamé a unos cuantos amigos. En otra, habíamos comido juntos. Y en otra más, estaba convencido de habernos encontrado en la calle y charlado unos diez minutos o así.

Entonces llamé a mi madre.

Me dijo que había cenado con ella dos veces en las últimas tres semanas. En su casa. Había estado allí unas cuantas horas. Y no, no había actuado extrañamente, al menos desde su punto de vista.

Alguien había estado viviendo mi vida mientras estaba fuera.

Partiendo de la base de que estas cosas ocurrieron realmente, has de preguntarte si hay una conexión entre este suceso y mi investigación del Hombre-polilla. ¿Pero qué tipo de conexión? ¿Alguien trataba de asustarme para que dejara de escribir sobre ello? ¿Quién? ¿El gobierno? ¿La gente de Point Pleasant? ¿El propio Hombre-polilla? ¿Y por qué? No había revelado nada que no hubiera sido descrito docenas, si no cientos de veces desde los sucesos de 1966. Cuantas más vueltas les das, menos sentido tiene. Quienquiera que estuviese detrás de todo esto debería darse cuenta de que utilizar este tipo de tácticas con un periodista solo incrementaría su interés.

Se trataba de una estrategia sin pies ni cabeza para una conspiración del gobierno o de los mismos extraterrestres. Cuando más pienso sobre ello, más creo que fue algún tipo de psicología inversa. Alguien o algo quería que siguiera investigando. Ya fuera porque querían que diera con la verdad, o porque no tenían miedo de que lo descubriera todo y les parecía divertido, como una especie de juego. No mucho después de que llegara hasta esta conclusión, fui visitado por los seres-muñeca que han formado parte de mi vida desde entonces. Desde entonces he visto hasta diecisiete tipos distintos de humanoides alados. Tras contemplar al primero, decidí romper el contacto con amigos y familia (por su seguridad) y comencé a dejar historias en localizaciones ocultas.

El Hombre-polilla es un producto de la histeria de masas, pero de algún modo ha dejado su huella en el mundo real. Es el experimento secreto del gobierno, aunque los agentes enviados para ocultar su rastro poseen extraños acentos y carecen de habilidades sociales. Es un extraterrestre, pero los alienígenas que viajan por el espacio no son capaces de imaginar que resultarán extraños para los humanos ordinarios. Elige lo que quieras. Cuanto más te fijas, más te darás cuenta de que las piezas del puzzle no encajan. Cuantas más piezas encuentres, menos comprenderás.

He llegado a darme cuenta de que no hay respuestas, sino solo más cuestiones. Encontrar la verdad no es un objetivo asequible. A lo más

que puedes aspirar es conseguir hacerte una idea de cuánto desconoces. Y esa es la segunda cosa que he de decirte. Crees que investigas en busca de verdades ocultas. *Pero tú nunca encontrarás la verdad.* No podrás. Cada misterio conduce a nuevos misterios. Es un laberinto sin salida, y la puerta por la que has entrado ha desaparecido. Aunque va contra el mismo instinto humano, has de asumir que todos tus esfuerzos e intentos por hallar la verdad están condenados. Lo mejor que puedes hacer es analizar los detalles con los que consigas hacerte.

Cada sombra oculta nuevas sombras.

Historias de medianoche

No sabemos a partir de cuándo los humanos comenzaron a contar historias, ni tampoco el porqué. Pero de lo que sí estamos seguros es que fue la forma en que los primeros narradores trataban de explicar los misterios que les rodeaban. De hecho, algunas de las historias más antiguas que aún hoy se relatan, abarcan los más grandes misterios de todos: la vida, la muerte, la creación, la redención, y la lucha del bien contra el mal. Denominamos al juego que tienes entre manos como Narrativo, puesto que es una oportunidad a tu disposición para que participes en la narración de historias. Encontrarás más acerca de las reglas en capítulos posteriores.

Las historias que se cuentan en este juego discurren en el Mundo de Tinieblas. Es un lugar muy parecido al nuestro, pues comparten la misma Historia, cultura, y geografía. Desde un punto de vista superficial, la gente de ese mundo vive una vida muy parecida a la nuestra. Comen la misma comida, llevan la misma ropa, y pierden el tiempo viendo los mismos estúpidos programas de televisión. Pero en el Mundo de Tinieblas, las noches son más cerradas, las sombras más oscuras, y la niebla más espesa. Si en nuestro mundo hay una casa abandonada que inquieta a los viandantes, en el Mundo de Tinieblas esa casa emite extraños ruidos en determinadas noches del año, y de vez en cuando puede ser avistada una cara humana en el interior por el raballo del ojo. O eso dicen algunos vecinos. En nuestro mundo, hay leyendas urbanas. En el Mundo de Tinieblas, las leyendas urbanas son susurradas en los oídos de niños autistas por arañas invisibles.

En el mundo al que te dispones a entrar, los horrores y las pesadillas de leyenda no son solo historias para no dormir; son reales, incluso aunque la mayoría de la gente no se dé cuenta de ello. La verdad, o al menos algo de la verdad acerca de los terrores ocultos en este escenario, se revela en otros libros. Pero no necesitas todas las respuestas para comenzar. Este libro te ofrece todo lo imprescindible para crear tus propias historias interactivas. Historias de terror, de fantasmas, de fantasía, aventuras o misterios. Historias de gente que sospecha la verdad que acecha en las sombras solo después de haber atisbado un retazo de la misma.

Este capítulo contiene las palabras de algunos que anduvieron por el camino que estás a punto de recorrer. Después de eso, el resto del libro habla sobre el modo en que tú y tus amigos podéis contar vuestras propias historias, con unas cuantas reglas simples. Este juego no consiste solo en tirar dados y calcular puntuaciones, sino en representar a un personaje que será tan real y creíble como quieras hacerlo. El auténtico éxito de un juego Narrativo viene dado por la interactividad de tu personaje con el mundo imaginario que habita.

Quizá el personaje que crees descubra algunos secretos de este sombrío mundo. Quizá se convierta en uno de ellos. El tiempo lo dirá.

La fría verdad

Extraído de un informe escrito por el Reverendo Lucille Chambers, Iglesia luterana reformada de San Paul, King's Crossing, Massachussets.

Si has abierto este fichero, significa que te han enviado para reemplazarme. Puede que me haya desvanecido sin explicación, o quizá haya sido yo quien te haya contado esto en persona. No es mi última voluntad. No voy a decirte qué me ha ocurrido o quién está detrás de ello. Solo compartiré algunos datos que espero te sirvan como advertencia durante tu estancia aquí.

Tómame algo de tiempo para estudiar la historia de nuestra iglesia. La gente de aquí está orgullosa de que King's Crossing pueda trazar sus raíces hasta uno de los primeros navíos que llegó a Inglaterra, y de que nuestra iglesia sea una de las más antiguas de Nueva Inglaterra. No mucho después de que me estableciera aquí, me dediqué a leer acerca de la fundación de nuestro pueblo. Mi padre era profesor de Historia, y mi primer trabajo consistió en investigar para él, así que tengo algo de experiencia con las bibliotecas y los documentos históricos. Invirtiendo varios meses de mi tiempo libre, acabé profundizando más allá de los hechos relatados en la Historia enseñada en los institutos y presentada en los museos. Ya la conoces. Los arrojados colonos inician un arriesgado viaje por el Atlántico, tras el que encuentran una nueva tierra, se arremangan y perseveran gracias al duro trabajo y algo de ayuda de los nativos amistosos. Cualquiera que se haya preocupado de investigar un poco, sabe que esto es un cuento de hadas. Cruzar el Atlántico no fue una aventura, sino una experiencia dramática, especialmente para la gente (la mayor parte) que nunca había viajado por el mar en su vida. La nave que transportaba a los colonos de Jamestown (la primera colonia en los EE.UU.) perdió la mitad de su tripulación y pasajeros para cuando alcanzaron Virginia. Y aunque el *Mayflower* perdió solo un pasajero en su viaje (además de albergar el nacimiento de otro) recibió un terrible castigo a causa de tormentas y marejadas, que dejaron a sus viajeros empapados y miserables. En determinado punto del viaje, entraba tanta agua en el barco que consideraron la idea de volver atrás. Pero ya que llevaban la mitad del trayecto recorrido, tenía más sentido continuar adelante.

El viaje del *Lazarus*, el barco que transportaba los colonos del *King's Crossing*, fue particularmente azaroso. He encontrado varios registros que mencionan una enfermedad o plaga que golpeó a los viajeros no mucho después de que abandonaran Inglaterra, y que continuó hasta su llegada a Plymouth. Los extractos de diarios cuentan que tanto pasajeros como tripulación eran encontrados muertos en sus literas, sin marca alguna, con su piel "fría y pálida como el hielo". Según pasaban los meses (desafortunadamente, el capitán parecía ser un mal navegante además de un borracho) el índice de mortalidad se elevó hasta el punto de que se encontraba un cadáver cada pocos días. Comenzaron a circular historias acerca de que el ángel de la muerte caminaba por la noche por el barco "cubierto con las ropas de un marinero", buscando a los durmientes. El miedo llevó a pasajeros y tripulación a tratar de mantenerse despiertos hasta el amanecer, con la esperanza de no ser atacados.

La Historia parece haber pasado por alto este dato. Yo me enteré de todo esto gracias al artículo de una revista, escrito en 1984 por un doctor y un historiador amateur. Mostraba su confusión al respecto del tipo de mal que había sido responsable del incidente, puesto que la enfermedad no parecía ajustarse al patrón de ninguna infección vírica o bacteriológica. No se mencionaba síntoma alguno, y todas las víctimas morían durante el sueño, aunque antes de irse a la cama se encontraran perfectamente.

El doctor que escribió el artículo especulaba que lo que había ocurrido no tenía nada que ver con una enfermedad. Su teoría se basaba en que las muertes eran, de hecho, asesinatos. Quizá el trabajo del



primer asesino en serie del país, o el resultado de una disputa entre familias o facciones. O tal vez todo se reduzca a que uno de los viajeros se volvió loco a causa del aislamiento, las incomodidades y el peligro de la vida en alta mar. Sea lo que fuera que ocurrió, continuaba el artículo, requería de una historia que encubriera la verdad, y la historia de la plaga fue la elección.

No sé por qué las razones del doctor me convencieron. Pero sin importar la causa de las muertes, quedé sorprendido por el estoicismo de los colonos. Se mostraban preocupados por las misteriosas muertes, pero no mucho más de lo que nosotros lo hacemos por el tiempo. Quizá simplemente fueran más circunspectos en sus diarios que lo que lo somos hoy en día. Más cuando lees una anotación que dice "La pasada noche estubo raso, el Capitán afirmó haber avistado ballenas a estribor, Mary fue hallada muerta esta mañana, la tripulación se dedicó a reparar el mástil dañado", te preguntas si estoicismo no es sinónimo de negación.

La colonia tuvo un comienzo complicado. Plymouth perdió a todos excepto a treinta y dos de sus habitantes originales en su primer invierno. Y la colonia de la isla Roanoke, en el territorio de Virginia, quedó desierta hasta que llegó la siguiente oleada de colonos. King's Crossing parecía destinado a seguir el camino de Roanoke. No solo sufrieron una sequía que acabó con la mayoría de sus primeros cultivos (obligándolos a forrajear y cazar), sino que con frecuencia eran asaltados por los indios de la zona (quienes habían sido maltratados por otros colonos, y que por tanto se mostraban menos amistosos que con los que se encontraron los peregrinos del Mayflower). Un comerciante que se arriesgó a viajar de una colonia a otra, comentó que el siguiente invierno sería como "el fin definitivo de un pequeño esfuerzo".

Después de eso, no hay referencias acerca de la colonia durante los diez años siguientes, hasta que un informe dice que la "aldea de King's Crossing" está prosperando, y que cuenta con dos graneros, una fábrica textil, y varias granjas. La población se había incrementado por diez y se había desarrollado un saludable comercio de cobre y cristal. No se describe la razón de estos avances.

Poco después de acceder a este documento, ciertos sucesos me distrajeron de mi afición. Algunos miembros de mi congregación enfermaron y murieron de neumonía. Era enero, y el invierno nos azotaba con particular fuerza. Hubo cuatro muertos en el espacio de dos semanas y media. Dos de los fallecidos habían estado internados en un sanatorio, otra era una joven madre de dos hijos, y el cuarto se trataba de un, en apariencia, saludable estudiante. Los funerales fueron grises.

Pocos días después, visité a una familia que vivía en la montaña. Llegué por la noche. Incluso con mi cuatro-por-cuatro me costó conducir sobre el hielo y la nieve. El acceso para coches estaba cubierto de nieve, así que aparqué mi vehículo en la carretera, y caminé hasta la casa. Las montañas nevadas se alzaban a ambos lados de mí. El aire soplaba tan callado que pensé que sería capaz de oír caer los copos que caían.

La casa era un rancho de dos o tres dormitorios. Según me acercaba a la entrada, pasé por delante de una ventana iluminada y eché un vistazo. La hija más joven dormía placidamente, con una sonrisa en el rostro. Al lado de su cama había un hombre alto y delgado que no reconocí. De alguna forma se trataba de una figura excéntrica. Tenía un cabello corto y de color blanco, una larga barba pulcramente cuidada y de un cierto matiz plateado. Vestía por completo de blanco. La luz estaba encendida y proyectaba una larga sombra sobre la cama.

La pareja me había pedido que nos viéramos para hablar sobre su hijo, un adolescente que se había metido en algún lío en el colegio. Sospechaba que se trataba de algo relacionado con las drogas, pero yo creía que no era nada tan serio. Recé con ellos, les di algunos consejos sobre cómo tratar a su hijo, y les sugerí la mejor manera de establecer una vía de comunicación con él. Estuve con ellos unas dos horas o así. Regresé a mi coche con la satisfacción de haber cumplido. La nieve había cesado y los caminos aún estaban transitables.

Al otro día la chica murió a causa de un neurisma cerebral.

Al siguiente domingo, cuando subí al púlpito, me sentí como si la muerte estuviera asediando a mi comunidad, rodeándonos, tomándonos uno a uno. Miré hacia las caras de mis feligreses y me pregunté quién sería el siguiente. Traté de sonar animado durante mi sermón, pero era obvio que mis palabras resultaban huecas y sin sentido, incapaces de conseguir efecto alguno.

Durante el funeral de la niña me encontré ofreciendo condolencias predecibles, versos típicos de la Biblia y comentarios poco inspirados.

De camino al cementerio, una estatua de mármol cubierta de nieve me hizo pensar sobre el hombre de blanco. Y en un instante me di cuenta de que lo había visto antes. Recordé haberme cruzado con él en un corredor, y también que me llamó la atención su extraña forma de vestir. Pensé durante varios minutos, y mientras nos reuníamos en torno al pequeño ataúd, conseguí acordarme. Había visto a aquel hombre no hacía mucho. Estaba visitando la enfermería de la Ruta 11, al oeste de la ciudad. Una mujer murió de neumonía una semana después.

Pocos días después le pregunté al Sr. Crane, el presidente del consejo eclesiástico, si conocía a alguien que encajase con la descripción del hombre. Me dijo que no.

Decidí investigar en los archivos de la iglesia. Me veía incapaz de guiar a mi congregación a través de este invierno frío y oscuro. Quería saber lo que habían hecho mis predecesores en tiempos de crisis. Quería leer esas palabras mágicas de las que se servían para calmar los miedos y apuntalar su fe. Al segundo día de trabajo, encontré una caja llena de papeles viejos que aparentemente habían sido etiquetados de forma incorrecta. Y al fondo de la caja, sellada con alguna clase de plástico o lámina, había un pergamino que daté alrededor del siglo XVII. Me inundó la excitación del descubrimiento, pero no tardó mucho en convertirse en terror.

"La comida que hemos reunido es de escaso valor y no ha tardado mucho en agotarse. Ahora el hielo y la nieve nos mantienen atrapados donde nadie puede ayudarnos. Nos hemos comido los caballos y los perros. Los niños lloran. Se habla de alimentarse de los cadáveres.

"Vino a nosotros la pasada noche y su voz era dulce y amistosa. 'Oídmelo y os salvaréis', nos dijo. 'Haced lo que os pido y veréis de nuevo la primavera'".

"No puedo escribir esa cosa tan horrenda que exigió de nosotros".

Lane Richards le desafió: "¿Y qué precio pides por la impía salvación que ofreces?", y el monstruo replicó: "Ahora nada. Pero regresaré cada cincuenta años, y tomaré trece de vuestra estirpe. Y si una vez no recibo mi pago, moriréis todos. Mas cumplid mi mandato y vuestra aldea prosperará".

"No podemos hacer otra cosa que no sea aceptar. Hace demasiado frío. Y aquellos de nosotros que somos

jóvenes, cuando se aclare nuestro cabello, aguardaremos el regreso de Aquel vestido de blanco".

Mis manos temblaban según seguía leyendo. Los demás documentos eran partes de defunción, anotados cuidadosamente. Hace cincuenta años había habido trece muertes entre los parroquianos en el mes de enero. Cincuenta años antes, lo mismo. Y así sucesivamente.

Me negaba a creerlo. Seguramente, alguien con una imaginación hiperactiva había depositado aquellos documentos allí.

Pero...

Visité a la familia que había perdido a su hija. Estaban destrozados, como suponía. Oramos y hablamos. En determinado punto de la conversación les pregunté si habían visto a alguien en la parroquia que fuera delgado, con pelo blanco, y vestido del mismo color.

Inmediatamente se mostraron incómodos. Aseguraron no saber de lo que les estaba hablando, pero sus ojos mostraban duda y agitación. ¿Sentimiento de culpa? Tal vez.

Traté de olvidar lo que había encontrado. Cinco personas habían muerto desde primeros de enero. Y estábamos a 23.

Ese fin de semana me preparé a conciencia el sermón. El texto que había de leerse era el de Lázaro, hermano de María y Marta. Una historia sobre resurrección. La leí despacio durante el servicio del domingo. Entonces comencé con mi sermón. La muerte, dije, no es el poder absoluto. Jesús triunfó sobre ella, y a través de él, también nosotros lo haremos. Mencioné cómo a través de la Historia, hemos tratado de conquistar la muerte a nuestra manera. Cómo la hemos personificado en la figura de la segadora cadavérica. Cómo los colonos que fundaron nuestra aldea se habían enfrentado a un viaje peligroso desde el viejo mundo, y conté la historia acerca del ángel de la muerte que caminaba por la cubierta de su barco.

Imaginad si la muerte fuera un hombre, continué. Si anduviera entre nosotros, tomándonos como un granjero lleva las ovejas al matadero. Lo relacioné con la imagen de Cristo en la forma del cordero de Dios, que triunfó sobre la muerte. En muchas culturas, dije, es el blanco el color de la muerte, y no el negro. Pero si la muerte es un hombre vestido de blanco, entonces Cristo vendrá ataviado en prendas de un color aun más prístino y puro.

Concluí el sermón de una forma más convencional, conminando a la oración, la confianza en Dios, y el apoyo mutuo. Algunos parroquianos se habían revuelto inquietos en sus asientos durante el sermón, mirándose los unos a los otros con suspicacia. Aprendes a reconocer las caras desde el púlpito, como un pájaro de presa reconoce el aleteo de un gorrión. Estaba seguro de que mis palabras habían provocado una reacción.

Esa tarde alguien llamó a mi puerta. La abrí y me encontré con el Sr. Crane y cinco aldeanos más. El consejo eclesiástico. Supe que habían tenido una reunión en el piso de abajo. A menudo venían a verme después para charlar un rato, así que tampoco me sorprendí mucho de verlos allí.

El Sr. Crane aclaró su garganta y me dijo "Nos preguntábamos si podríamos hablar con usted sobre cierto asunto".

No tenía suficientes sillas para todos, aunque les indiqué con un gesto que tomaran asiento. Ninguno lo hizo.

"Es sobre... bien... es difícil de decir".

Traté de que fueran al grano. "Soy un adulto. Sin rodeos. ¿A qué vienen esas caras largas?".

"Comprendemos su buena voluntad", dijo una de las mujeres, creo que la Sra. Eckard. "Lo hacemos. Pero usted es nuevo aquí".

"Se terminará acostumbrando", se aventuró otro, aunque no pudo disimular su incomodidad. "Quiero decir, usted ya... quiero decir sabe que todos estamos contentos de que esté aquí, ¿verdad?". Surgió un murmullo afirmativo.

"¿Por qué no me decís a qué viene todo esto?", dije, tratando de parecer relajado y autoritario al mismo tiempo.

"Verá, Pastor", comenzó el Sr. Crane. "Verá, hay ciertas cosas que se hacen aquí... que ocurren aquí... de una forma concreta. Y nosotros... nosotros, creemos que las cosas han de ser hechas de la misma forma que siempre lo han sido".

"¿De qué se trata?"; de repente sentí frío.

"Oímos que llamó al detective del condado el otro día", soltó por fin el Sr. Crane.

"Sí, pero no estaba. Le dejé un mensaje. ¿Cómo lo sabéis?".

"El detective es mi cuñado", reveló uno de los hombres. "Él, uh... no le llamará".

"Es lo mejor", aseguró la Sra. Eckard

"Es mejor que la gente no lo sepa. Estamos todos mejor sin saberlo".

Me levanté. "¿Qué es lo que tratan de decirme?".

"No se moleste, Pastor", dijo el Sr. Crane, indicando con sus manos que me detuviera. "Hay muchas cosas que puede hacer por nosotros aquí. Simplemente pensamos que debería dejar eso en paz, eso es todo".

"El mes casi ha terminado", afirmó una mujer baja que aún no había hablado. Los otros le echaron una mirada reprobatoria. "Solo decía...", susurró.

"Aguardad un momento", exigí. "Esto es sobre... ¿la cuota de trece?". Di un paso adelante y retrocedieron. Parecían impresionados, y sus ojos casi se salen de las órbitas con la mención del número.

"Nosotros... Nosotros...". El Sr. Crane se humedeció los labios. "No sabemos nada sobre eso". Los otros asintieron. "Las cosas ocurren", añadió la Sra. Eckard. "Nadie sabe el porqué. Así es como funcionan las cosas y nadie va a cambiarlo".

No hubo mucha más conversación después de eso. Se marcharon tras aconsejarme que "Todo marcharía bien si seguía sus advertencias". Aquellas palabras resonaban en mis oídos cuando me volví a sentar en mi despacho. Me encontraba en alguna especie de pesadilla y no sabía cómo despertarme. ¿A quién hablar de esto? Solo había una persona con quien hacerlo, así que bajé hasta la capilla y hablé con Él.

"No se levante, por favor".

Las palabras vinieron de detrás de mí. Debería haberme sobresaltado al oír la voz de un hombre en mi oficina. Mi despacho se encontraba delante de la única puerta. No había forma alguna de que alguien hubiera entrado sin ser visto. Pero no me sobresalté en absoluto. Fue como si hubiera sabido en todo momento que estaba allí. Y lo que es más, no podía levantarme. Mis piernas no me obedecían, y mis brazos se negaban a moverse. Fue como si mis músculos se hubieran convertido en piedra.

"No te convencieron, ¿verdad?".

Temí que mi boca tampoco me respondiera, pero sí lo hizo. "No. Supongo que no".

Hubo un suspiro, un suspiro demasiado mundano, algo que me hubiera esperado de los padres exhaustos de un niño hiperactivo de tres años. "No creí que lo hicieran. Eres una persona educada, curiosa e inteligente". Oí el crack sobre el suelo tras de mí; como si alguien caminara de una pared a la otra. Mi cabeza no se giró.

"¿Y ahora qué?", quise saber.

"Tendremos una pequeña charla, y dependiendo de cómo discorra, veremos".

"¿Puedo preguntar quién es?".

No hubo respuesta. En su lugar, advertí la presión de una mano sobre mi hombro. Moví mis ojos hacia la derecha hasta ver unos estilizados dedos. Uñas pálidas acompañadas por un vello blanquecino en los nudillos. La manga de una chaqueta blanca.

"¿Por qué lo hiciste?".

"¿Por qué alguien hace algo? Todos tenemos nuestro lugar en la Creación. Todos seguimos los papeles que nos han asignado". La mano izquierda se situó sobre mi hombro. Su toque resultaba ligero. "Algo me conecta a esta comunidad. Algo más precioso de lo que imaginas".

"¿Vas a matarme ahora que sé quién eres?".

"No sabes lo que sabes", respondió. "Y no te mataré si no necesito hacerlo. Hay un papel mejor para ti".

Me esforzaba por levantar el brazo derecho, pero lo más que pude hacer fue levantar mi dedo índice media pulgada. "¿De qué estamos hablando?".

"El rebaño necesita de su pastor", replicó.

Una idea se asomó en mi cerebro. "¿Viniste con ellos, verdad?", inquirí. "Llevas asesinandolos desde...".

Como una goma que se estira hasta el máximo para luego soltarla, así salió despedido mi cuerpo cuando la fuerza que me detenía se disipó. Trastabillé por la habitación hasta agarrarme a una librería para recuperar el equilibrio. No había nadie conmigo, nadie al menos que pudiera percibir.

He visto muchas, muchas cosas desde entonces. Algunas relacionadas con el hombre de blanco, y otras, no lo sé. Pero todo refuerza la iluminación de aquel día. La gente de aquí, y supongo, de todo el mundo, no tiene ni idea de lo que sucede a su alrededor. No porque sean ignorantes, sino porque no quieren saberlo. Nos acecha la muerte. Guarda entre las sombras, revoloteando sobre nuestras cabezas, agazapada tras los matorros. Pero no queremos saber que está ahí. Como los colonos del barco, queremos vivir nuestras vidas como si la muerte no existiera. Y haremos todo lo posible por seguir así. No nos quejaremos demasiado cuando uno de los nuestros caiga, pues eso sería admitir que quizá nosotros seamos los siguientes. Peor aún, podríamos atraer la atención de aquello que pretendemos ignorar.

Acostumbraba a pensar que mi trabajo era abrir los ojos de la gente. Ahora me doy cuenta de que mi deber es mantenerlos cerrados. Cerrados para resguardarlos de las horribles verdades que los derrumbarían. Por la razón que sea, me he tropezado con estas cosas que aguardan en las sombras. Es mi carga evitar que se convierta en la carga de otros. Como el consejo eclesiástico esa noche. Apenas eran conscientes de lo que ocurría, y aun así luchaban para que no cayera en la oscuridad, mientras se esforzaban en no aprender más de lo que ya sabían.

Ahora que estás aquí, te pido que continúes mi trabajo.

Los elementos del horror elegante

Este libro contiene las reglas para dirigir partidas de un tipo de juego de rol denominado Narrativo. En esta clase de juego, los elementos tradicionales de una historia: tema, ambiente y personaje, son más importantes que las reglas en sí. Estas tan solo servirían para ayudarte a contar historias acerca de tus personajes en una experiencia interactiva, para evitar conflictos o proporcionar una base sólida para trabajar con los elementos mencionados, aunque siempre sin ensombrecer a la historia. Los triunfos y las tragedias de tus personajes mientras tratan de sobrevivir e incluso medrar en el Mundo de Tinieblas constituyen el meollo del asunto, y no las tiradas de dados o las listas de atributos.

Los juegos narrativos necesitan de al menos dos jugadores, aunque el número ideal sería de cuatro en adelante. Todos los participantes cuentan una historia en grupo: los jugadores asumen el rol de sus personajes y el Narrador crea y desarrolla una trama, representa a los aliados y antagonistas con los que los personajes interactúan. Las elecciones de estos alteran la propia trama. El trabajo del Narrador no es defender su historia ante cualquier posible cambio, sino cooperar para crearla, reaccionando ante las decisiones de los jugadores, aportando así una mayor coherencia y continuidad.

A continuación mostramos algunos de los elementos claves que tanto los jugadores como el Narrador deberían tener presentes a la hora de relatar historias en el Mundo de Tinieblas.

Tema: misterio siniestro

Cada historia tiene su propio tema, algo sobre lo que trata. A veces se le denomina “lección” o “moraleja”, aunque no tiene por qué proporcionar una respuesta definitiva a las cuestiones que realiza. Basta con plantear ciertas preguntas para capturar el tema en cuestión.

En el Mundo de Tinieblas se trata del “Misterio Siniestro”. Es un mundo de sombras dentro de sombras. Aquellos que participan en esas conspiraciones deberían descubrir tanto como puedan, puesto que los propios investigadores podrían convertirse en meros peones de los juegos de fuerzas mayores. Pero descubrir el velo en muchos casos solo revela muchos velos más, cada uno de los cuales esconden nuevos secretos. No es posible descubrirlos todos. A pesar de ellos, los personajes pueden trabajar para poner al descubierto la mayor cantidad posible, y así liberarse de esas influencias oscuras.

Aunque cada historia posee su tema principal, el tema que subyace tras todos ellos explora las ramificaciones dramáticas de un mundo repleto de secretos sobrenaturales. Tanto el Narrador como los jugadores deberían tener en mente este tema cuando sientan la necesidad de recuperar el espíritu del juego.

Ambiente: miedo

La gente teme lo que no conoce o no comprende. En estos casos, la mayoría piensa que lo que experimenta no es cierto, o que está siendo engañado. En lugar de afrontar la verdad (“¿Quién me está mintiendo? ¿Dónde están?”), prefieren ignorarla. La gente se comporta como si nada hubiera pasado y continúan viviendo sus vidas como siempre han hecho. Ya sea a causa del miedo a lo oculto o a las antiguas depredaciones de las criaturas sobrenaturales, las personas se niegan a reconocerla. Siguen dormidos ante la realidad y rechazan abrir los ojos.

Incluso aquellos que se enfrentan a las sombras, lo hacen con algo de temor. Explorar lo desconocido tiene sus recompensas, pero también puede conllevar consecuencias inesperadas. Así pues ¿vale la pena? Cada paso que conduce al misterio es menos seguro que el anterior, y pocos se adentran en la noche con arrojo.

Atmósfera: simbolismo inquietante

Combina el tema con el ambiente dentro de las calles inundadas de niebla, clubes siniestros, áticos elevados, bosques a media-noche y santuarios apartados. Añade una pizca de lo sobrenatural, que se filtra entre los muros de la realidad, y ya tienes la atmósfera perfecta para el horror Narrativo.

Todo en el Mundo de Tinieblas tiene su significado. Nada es lo que parece. Un árbol muerto puede albergar un espíritu angustiado. Un coche puede ser una reserva de energías mágicas que quizá acabe con algún desprevenido. Todo va más allá, otorgando así un misterioso significado a lo que de otra forma sería algo meramente casual. ¿Es solo una coincidencia que hayas recibido la carta de un amigo del colegio del que no habías sabido nada en años justo un día antes de que muera por desangramiento? ¿Te atreverás a abrirla?

El Mundo de Tinieblas raramente ofrece sus secretos de una manera directa. En su lugar, los misterios se revelan prestando atención a todo lo que te rodea: símbolos de verdades desazonadoras. Es fácil ignorar tales signos. Mucha gente cierra los ojos ante ellos, asustados ante lo que pueden descubrir. “Es solo una coincidencia”. Sigue tratando de convencerte de ello...

Escenario: crear ambiente

El Mundo de Tinieblas no es un lugar lejano y desconocido. Es nuestro mundo actual, aunque algo diferente. Desde una perspectiva global, parece el mismo. Si te fijas un poco más, verás que la diferencia estriba en los detalles. Esa casa semiderruida en la calle no está simplemente abandonada, sino hechizada. Nadie va ya a la vieja cantera. Algunos adolescentes nunca vuelven. Esa nueva discoteca es genial, aunque tal vez algo inquietante. ¿Viste aquel tipo que tenía la vista clavada en nosotros la pasada noche?

La ventaja de jugar a un juego de horror contemporáneo es que los sucesos se pueden desarrollar en tu calle, literalmente. Tan simple como coger tu propia ciudad y poblarla de toda clase de secretos terroríficos. Tal vez el dependiente de ese pequeño supermercado es el esclavo de una criatura sobrenatural. A lo mejor ayuda a su maestro a alimentarse con los cadáveres de los sin hogar que duermen entre los arbustos cercanos. O igual tu alcalde es miembro de una sociedad secreta que se dedica a conservar para sí los despojos del poder, evitando que otros alcancen su auténtico potencial.

Los personajes del Mundo de Tinieblas hacen que la línea entre la realidad y lo oculto se difumine. De hecho, eso es de lo que trata todo. Explorar un mundo de misterio que no desea ser descubierto. Un mundo que castiga a aquellos demasiado curiosos. Pero los que se niegan a contemplar la verdad sufren incluso más. Zozobran en mares de conspiraciones de las que ni siquiera sospechan algo. Estás condenado a lo que hagas. No hay respuestas sencillas, y el conocimiento es solo una batalla más en la larga guerra contra las sombras.

Los caminos menos transitados

De la primera conferencia planeada para el nuevo curso, “Zoo-logía Experimental”, por el profesor Malcolm Yee, instructor, Universidad Estatal de Pensilvania, Departamento de Zoología. Cancelada tras la presunta muerte del Dr. Yee.

Algunos creen que soy un Indiana Jones (**Pausa para risa.**) Se imaginan que invierto mi tiempo en recorrer catacumbas infestadas de telarañas o en atravesar la jungla con la ayuda de guías nativos. He estado en ambos lugares y los he encontrado fascinantes, pero allí no estaba lo que buscaba.

La mayoría de ustedes están familiarizados con el concepto de “críptido”, un tipo de animal desconocido. A pesar de todo

nuestro conocimiento y tecnología, aún seguimos descubriendo nuevas especies de fauna; desde el coelacanth, un pez que no ha sufrido cambios desde la era devónica (**transparencia #1**), hasta el pitohui, el único pájaro venenoso del mundo, identificado por primera vez en 1981 (**transparencia #2**). Continuamos nuestra búsqueda de críptidos, cuya existencia se sugiere a través del folclore, la tradición, y las pruebas físicas. La enorme ave del trueno del sureste americano, el mokele-mbembe, similar a un dinosaurio, del África central, el bunyip de los lagos y ríos australianos. Estos animales y otros parecidos han atraído la atención de miles de zoológicos, muchos de los cuales son científicos de credibilidad contrastada.

Yo propongo la creación de una nueva categoría de críptidos. La denomino "antrocríptidos" Es decir, críptidos que son similares en apariencia e inteligencia a los seres humanos. Esta clase de criaturas aparecen en nuestra historia y folclore cíclicamente. En los tiempos actuales, la idea de que otra forma de vida inteligente more secretamente entre nosotros nos parece tan improbable que no admite discusión alguna. Pero consideren esto: cada año, cientos de animales escapan de su confinamiento en los zoológicos. Y en la mitad de las ocasiones, los animales no se recuperan. Esto incluye bestias de tamaño considerable como los monos, ungulados y felinos. Quizá algunos de esos animales consigan encontrar un hueco en el sistema ecológico y sobrevivan ocultas en el medio urbano, suburbano o rural. Si estas criaturas que actúan por instinto, escapan de tales búsquedas ¿no resultará mucho más fácil para una forma de vida inteligente y similar a la humana evitar ser descubierta?

Es el momento de desarrollar una metodología para buscar y estudiar antrocríptidos. A tal fin, he usado lo poco que sabemos para crear tres categorías distintivas (**transparencia #3**).

Salvajes

Si quieres ocultarte de los humanos, la solución más obvia es la de situarte lo más alejado posible de la civilización. A este tipo de antrocríptidos los denomino "salvajes". Ya conocen de sobras las historias acerca del yeti o el sasquatch, y aunque las evidencias acerca del "piesgrandes" son casi a ciencia cierta fraudulentas, hay no pocos registros acerca de este tipo de criaturas como seguir siendo investigadas. La clave para encontrar más es, en mi opinión, buscarlas en su propio medio. A menos que estés entrenado y preparado para sobrevivir en este tipo de zonas, viajar a las más remotas localizaciones implica correr un serio riesgo.

Hábitat

Incluso si eres un botánico que pasa la mitad de su tiempo en busca de orquídeas en el Yucatán, no te recomendaría que te dedicaras a rastrear salvajes. Por muy cómodo y seguro que te sientas en la espesura, estás en su terreno. No hay forma de verlos, oírlos u olerlos venir. No puedes esperar igualar su conocimiento del terreno, clima, flora o fauna. Todo lo que puedes hacer es esperar ser afortunado. Es una tremenda pérdida de tiempo, recursos y esfuerzo.



Una aproximación mucho mejor es buscar lo que los biólogos denominan “medios límite”, lugares donde dos ecosistemas se encuentran. El límite entre una gran extensión de hielo flotante se une con el océano; la frontera entre el desierto y la sabana. Estos son medios-límite clásicos, donde se puede observar con facilidad cómo los organismos van de un ecosistema a otro. En el caso de los salvajes, un medio límite es un lugar habitado por una pequeña comunidad humana situada en una enorme extensión de tierra salvaje. Probablemente aquí existan menos salvajes que en otras zonas menos accesibles, pero la oportunidad de verlos será mucho mayor, ya sea por casualidad o como consecuencia de tu esfuerzo.

Ejemplo: Isla Coeur, Columbia Británica

La Isla Coeur es una de las incontables islas situadas entre Port Hardy y Columbia Británica, accesible solo por mar. Incluso así, es difícil viajar hasta allí, especialmente en otoño y primavera. No hay ciudades, y tampoco cuenta con estructuras de carácter permanente. He reunido un considerable número de historias de posibles encuentros salvajes en la zona, a partir de las narraciones de la población nativa, recopiladas por el misionero Padre Pierre (contaré algo más sobre él la próxima semana). También he escuchado el testimonio de cazadores y pescadores que de vez en cuando la visitan en la actualidad.

Entre los más notables he de incluir el caso de Oscar Johnson en 1922. Aseguraba que una noche, mientras dormía en la playa, fue arrastrado en su saco de dormir ocho kilómetros tierra adentro. Cuando finalmente se detuvieron y consiguió salir de su saco, se vio rodeado de un grupo de grandes e hirsutas criaturas que mostraban una mezcla de rasgos humanos y simioscos. Dijo que fue su prisionero durante seis días, durante los que se le alimentó con agua y pescado crudo, antes de que pudiera escapar.

He estado en la Isla Coeur unas cuantas veces. Es un lugar primitivo. El agua de la playa es prístina, y el bosque, solo a unos cientos de kilómetros, se alza sobre ti como un ejército de gigantes. Por la noche la aurora boreal parece estar tan cerca que podría tocarte. He encontrado huellas que daban la impresión de combinar rasgos animales y humanos, aunque no me he encontrado con ningún salvaje directamente. Hubo una noche en que mi guía y yo fuimos despertados por lo que parecía ser el aullido de los lobos. A la siguiente mañana, había unas cuantas pisadas (**transparencia #4**) que conducían desde la playa directamente al mar. Pertenecen a algún tipo de animal. Pero observen que son de tamaño enorme. Continúan hasta el agua. Es interesante remarcar que se dirigen hacia la isla que hay en medio de la bahía. (**Beber agua. Posponer las preguntas hasta después**).

Lo sobrenatural

Hay otras formas de pasar desapercibido en lugar de ocultarse. Una de ellas, utilizada por no pocos organismos, es el camuflaje. Hay muchas variaciones dentro de esta estrategia, desde el cambio de coloración (fundándose así con el entorno) hasta el mimetismo. Estoy convencido de que los antrocríptidos han estado viviendo con nosotros desde, tal vez, siempre. Teóricamente, los puedes encontrar en todas partes, aunque los informes de los que dispongo apuntan hacia los lugares más inusuales. Suelen ser observados en choques de coches y otro tipo de accidentes. También se han visto en aeropuertos. Lo más normal es encontrarse con ellos de noche.

Las descripciones de estos seres varían, aunque hay dos puntos comunes en la mayoría de los encuentros. El primero es su apariencia física. A menudo son descritos aludiendo a su belleza “sobrenatural” o proporciones “idealizadas”. En otras ocasiones son más exóticos que bellos; sus características parecen “esculpidas” o “geométricas”. Tienden a poseer rasgos delicados,

ser altos y moverse con gracia. Sus voces son musicales, con un acento extraño, y la colonia con la que se perfuman tiene un olor extraño. Es frecuente que se vistan de forma inapropiada: llevando un esmoquin en un supermercado, o con abrigo y sombrero en un día de verano.

Hábitat

¿Qué deberías hacer para esconderte entre un gran grupo de seres humanos? En primer lugar, deberías introducirte en un grupo lo suficientemente numeroso y cosmopolita, cuanto más diverso tanto mejor. En zonas donde se entremezclan varios lenguajes, estilos de ropa, conductas, lenguajes y etnias, resultará complicado advertir cualquier defecto en tu disfraz. Quizá esta sea la razón por la que la mayoría de sobrenaturales se avistan en o cerca de las mayores ciudades del mundo, especialmente aquellas preferidas por los turistas. También ayudaría la abundancia de recursos. El dinero compra privacidad y discreción. Puesto que estos seres parecen capaces de hablar nuestro lenguaje y actuar sin problemas dentro de nuestra cultura, en mayor o menor grado, es de suponer que habrán aprendido a imitar o manipular nuestras actividades económicas.

Ejemplo: Zona del Silencio, México

Las anécdotas que he recopilado acerca de estas criaturas sugieren que los sobrenaturales son capaces de moverse libremente a través de áreas restringidas tales como edificios gubernamentales, hospitales y museos. Se han visto en no pocas ocasiones en clubes nocturnos, hoteles y centros de recreo exclusivos. Tales lugares suponen excelentes lugares de reunión, puesto que se espera del personal que sea discreto, además del continuo flujo de visitantes e invitados existente. Sin embargo, mi único encuentro con un sobrenatural ocurrió en un lugar que no se encuadra en el hábitat sobrenatural del que he hablado. Deberían recordar que en la práctica, la Biología no siempre sigue los patrones descritos en las transparencias. (**Pausa para risa.**)

En México, a unos 650 kilómetros de El Paso, Texas, hay un lugar conocido popularmente como la Zona de Silencio (**transparencia #5**). El gobierno mejicano la ha renombrado como Mar de Tetis. En esencia no es más que un desierto de cactus, piedra, espinos y serpientes venenosas. Los únicos residentes aquí son los integrantes de un equipo científico situados en el centro del lugar. Desde 1930 en adelante ha sido imposible establecer una comunicación por radio en la zona. Me enteré de esto cuando visité la región tras la graduación. No pienso decir qué año (**pausa para risa**). Nuestras radios y televisiones no recibían señal alguna.

Durante nuestro primer día allí, nos dirigíamos hacia el emplazamiento científico, cuando nuestro jeep se atascó. Habíamos revisado el vehículo antes de partir, así que imagínense nuestra frustración. La temperatura rondaba los 39 grados, pero el motor no parecía sobrecalentado. Simplemente no se ponía en marcha. Mientras estábamos ocupados tratando de localizar la avería, oímos pasos tras nosotros. Recuerdo girarme en derredor y preguntarme si eran imaginaciones mías. Entonces vi a una persona pequeña de pie un poco más allá. Creo que era un hombre. La verdad es que podía haber sido tanto de un sexo como de otro. Tenía pelo largo, de un color rubio tan pálido que parecía blanco. Su piel era rosácea, sin ni siquiera un ligero matiz bronceado; me veía incapaz de imaginar por que el sol del desierto no lo había achicharrado por completo. Vestía ropa sencilla. Una camiseta desvaída, pantalones cortos grises, y botas de montaña.

Mi profesor le saludó y le preguntó si pertenecía al equipo de investigadores. Él agitó la cabeza y luego habló con voz mezcla de hombre y mujer. Preguntó si nosotros habíamos sido enviados por “las autoridades”. Le aseguramos que no, que solo íbamos a la caza de fósiles. Asintió. Nos contempló a ambos durante unos segundos. En todo momento mantuvo una ligera sonrisa en sus

labios. Entonces el motor del jeep volvió a la vida, sobresaltándonos a los dos. Para cuando volvimos la cabeza hacia el extraño, ya había desaparecido.

El incidente nos dejó muy alterados. Luego nos dimos cuenta de que el extraño no llevaba botellas de agua o equipo alguno. Ni siquiera un gorro para el sol. E incluso aunque el territorio que nos rodeaba era tan liso como una tortita, el extraño se había desvanecido en segundos, sin siquiera dejar una pisada. Cuando llegamos al emplazamiento, el equipo nos aseguró que no había nadie por la zona que encajara en nuestra descripción. Por supuesto que nadie podría haber sobrevivido tan adentro del lugar sin provisiones, y un reconocimiento aéreo de rutina al que tuvimos acceso después no mostró evidencia de ningún vehículo excepto el nuestro.

Los ajenos

El tercer grupo, ajenos, también se podría llamar fantasmas zoológicos, puesto que adoptan la forma de un organismo, aunque puede que pertenezcan a un orden diferente. En épocas pasadas, estas criaturas recibían el nombre de "espíritus" o "fantasmas". Es difícil discutir sobre ellos sin trabarse con siglos y siglos de prejuicios tanto religiosos y culturales. Pero creo que una aproximación objetiva y aséptica es la mejor forma de abordar el tema. **(transparencia #6)**

Los ajenos adoptan muchas formas, desde globos de luz animados hasta apariciones espectrales, pasando por simulacros de carne y hueso. Su característica clave es que parecen comportarse como si provinieran de un lugar "ajeno" al nuestro. Aparecen y desaparecen, atraviesan los objetos sólidos, provocan cambios en la temperatura y desafían nuestra comprensión del mundo físico. A veces toman la forma de un ser amado, o la de un extraño cuya identidad es revelada a posteriori. Algunos de ellos parecen actuar sin sentido, limitándose a vagar de un lado a otro o repitiendo la misma conducta una y otra vez. Otros pueden llegar a proceder incluso de forma maliciosa.

Hábitat

A través de la cuidadosa observación de los datos disponibles, así como la aplicación de modelos simples de conducta animal, se pueden colegir algunas teorías interesantes acerca de estos críptidos. En primer lugar, parecen muy territoriales. Habitualmente se asocian con una localización específica: una casa, cierto tramo de camino, o un cementerio en concreto. A los ajenos no les atraen las multitudes. Da la impresión de que no desean mezclarse con los humanos, aunque sí les gusta estar donde estos lo han hecho antes. Creo que esa es la clave para comprenderlos.

Los ajenos tienen algún vínculo con la emoción humana. Tienen a situarse en lugares con una intensa resonancia emocional. Casas donde se han cometido asesinatos, montes que una vez fueron el cementerio principal de alguna cultura, incluso sitios donde dos ejércitos se enzarzaron y se provocó un gran derramamiento de sangre. Estos lugares les resultan apetecibles, aunque la acción en cuestión haya tenido lugar siglos atrás. Si las emociones humanas despiden algún tipo de energía o vibración, quizá estas criaturas efímeras se alimentan de ella. Si su territorio se ve amenazado de algún modo: la casa es vendida, o el viejo castillo es restaurado, todo esfuerzo será poco para reclamar estas zonas como suyas.

Ejemplo: Cementerio de San Jaime, Londres, Inglaterra

Hace dos años un amigo de un amigo describió lo que me pareció como incidentes de actividad ajena. El asunto resultaba de interés particular debido a que los eventos se sucedían en un cementerio. Tal posibilidad reforzaba la idea de que los ajenos no

son las almas de los muertos sin reposo. Después de todo, nadie muere en un cementerio, y los fallecidos no suelen tener un fuerte vínculo con el lugar durante su vida. Sin embargo, si tú fueras una criatura que se alimenta de las emociones extremas, el lugar sería perfecto. Hay multitud de visitantes que proporcionan sustento, pero no hay habitantes que amenacen tu privacidad.

(Pausa para risa.)

Al final acabamos pasando la noche en el Cementerio de San Jaime, en la sección del Londres septentrional. Alrededor de 167.000 personas yacen aquí. A menudo se encuentra un cadáver desenterrado, lo que provoca cierta conmoción **(pausa para risa)**. También existe el rumor de que un vampiro tiene aquí su tumba. Mi asociado tiene algunos contactos que nos granjearon el acceso al cementerio y el permiso para permanecer allí por la noche. Tras la puesta de sol, las lápidas y monumentos parecieron adquirir formas diferentes por el rabullo del ojo. Es curioso como el viento soplando a través del follaje recuerda a un susurro continuo. La noche transcurrió sin incidentes, y el sofisticado equipo que llevábamos no detectó nada en especial.

O eso pensábamos. Después de volver a casa, revisé las grabaciones. Las analicé con un programa de ordenador y di con una anomalía, sobre las 4 de la madrugada, a dos pies de la tumba donde habíamos estado vigilando. La amplificación de la señal reveló que se asemejaba a una voz humana, que repetía las siguientes cinco palabras setenta veces y luego guardaba silencio: "Tú tiras y yo empujo". Aún no estoy seguro de lo que significa. Quizá alguno de ustedes sí.

(PAUSA PARA RISA.) (CONTESTAR PREGUNTAS SI EL TIEMPO LO PERMITE.)

Historia no registrada

Cuando nos damos cuenta de que las cosas no son como pensamos, llegamos a la conclusión de que nunca han sido como pensábamos. La Historia es una mentira. Si criaturas que andan y hablan como la gente, existen, ¿cuánto tiempo llevan con nosotros? Las antiguas leyendas parecen describir algunas de estos seres. ¿Son los desvaríos supersticiosos de nuestros ciertos? Quizá sí que existen realmente los vampiros, hombres lobo, y hechiceros... como siempre lo han hecho.

¿Qué parte de la Historia que conocemos es cierta y qué parte mera conjetura? ¿Hay seres que trabajan activamente para falsificar las evidencias del pasado, que cubren cualquier rastro que pudiera conducir a ellas? Quizá los hechos sí sean correctos, pero no las razones. Por supuesto que Colón descubrió América, pero quizá sus motivos no eran buscar las Indias para demostrar así que la Tierra era redonda. ¿Y si transportaba algo desde el Viejo Mundo al Nuevo, a una tierra que sabía que existía gracias a leyendas y fragmentos de mapas? ¿Y si ese algo no era una cosa, sino un ser inmoral que había influido en la mente de Colón? Ridículo, por supuesto. Considerar este tipo de conspiraciones absurdas nos conduce a deducir que todas las conspiraciones no son más que el resultado de imaginaciones hiperactivas.

¿Pero qué ocurre con aquellos hechos menos importantes de la Historia, aquellos que aún se encuentran rodeados por el misterio? Por ejemplo, ¿qué originó el cráter de Tunguska en Siberia? La explicación oficial nos dice que fue a causa de un meteorito. En el Mundo de Tinieblas, los cazadores nómadas aseguran a un periodista francés que se divisan extrañas criaturas por la zona. Los campesinos susurran que aquellos que pasan demasiado cerca del cráter por la noche se convierten en sonámbulos durante los meses siguientes. Estupideces, afirman otros. Claramente es la zona cero del Rayo de la Muerte de Nicolai Tesla. Caso cerrado.

Estudiar la Historia a través de las lentes de la maquinación sobrenatural nos permite extraer historias que contar. Desde la invención de la agricultura hasta la bomba nuclear, pueden ser interpretadas a una luz siniestra, mientras fuerzas de seres extraños y sociedades secretas usan a los ignorantes humanos como peones en sus juegos eternos.

¿Qué conseguiríamos si pudiéramos retirar el velo de nuestros ojos y ver las cosas tal y como son? El potencial humano no tiene límites, y solo se ve entorpecido por nuestra resistencia a

cuestionarnos las ramificaciones de la realidad. Sin embargo, ten cuidado a quien diriges tus preguntas, no sea que resultes alistado a los ejércitos de la noche y libres sus batallas en lugar de las tuyas.

La voz del ángel

Originario del testamento de Marco Singe, el autodenominado "Profeta del dolor" de Nueva Delhi.

cuando tenía doce años, mi padre me golpeó después de escuchar lo que había hecho con otro niño. Fue cuando estaba tirado en el suelo, sintiendo como la sangre de mi espalda se volvía pegajosa y fría, cuando el ángel me habló por primera vez. El aire se llenó de un olor metálico y me envolvió con un halo de llamas azules; estaba asustado.

"No temas," me dijo. "He venido para hablar contigo, y a través de ti. Por los designios del dios máquina escucharás mis palabras y sabrás que son ciertas." Su voz se asemejaba a las notas de una flauta y sus vibraciones calmaban mi miedo. Así fue como aprendí la historia secreta del mundo.

El dios máquina construyó nuestro mundo como un lugar de descanso para sus primeros hijos, a quien los hombres llamaban ángeles o antiguos. Después de cierto tiempo, los antiguos desearon disponer de sirvientes que morasen junto a ellos, sirvientes que anduvieran erguidos, tuvieran formas agradables y que pudieran hablar. Enviaron las señales adecuadas al dios máquina, y se les concedió hacer lo que pedían. En primer lugar, los antiguos cogieron a las bestias del campo y les regalaron el don de hablar y el de andar, pero estos animales conservaron su salvajismo y no resultaban buenos sirvientes. Crecieron retorcidos y violentos, y fueron devueltos a la espesura. Se trataba de los segundos hijos, a los que los hombres llamaron demonios.

Así que los antiguos crearon nuevos sirvientes y les ordenaron que se extendieran por la tierra. Y estos fueron los terceros hijos, la humanidad. Y la humanidad sirvió bien a los antiguos, en paz y regocijo. Aquellos cuyos cuerpos se deterioraban y envejecían eran enviados a dormir a la sombra de la tierra, y volvían no mucho después, recuperadas su salud y juventud.

Los antiguos les encomendaron a sus sirvientes que construyeran una gran ciudad, una ciudad tan vasta que un niño que partiera de un extremo, llegase al otro siendo anciano. Invocando el poder del dios máquina, los antiguos alzaron su ciudad en la bóveda del cielo, allí donde la órbita de la luna confluía con la órbita del sol. Y en la ciudad situaron un tercio de la humanidad para que los hombres les sirvieran como vasallos y esclavos.

En la ciudad de los antiguos, los hombres vivían más cerca que nunca con los primeros hijos. Y algunos de los hombres comenzaron a preguntarse "¿por qué los antiguos pasan sus días descansando mientras nosotros debemos trabajar sin descanso?" Y así el resentimiento cundió entre los terceros hijos. Realizaron los cálculos necesarios y enviaron señales de oración a las coordenadas del dios máquina, diciendo "también somos tus hijos. No es justo que seamos esclavos. ¿No gozamos de tu favor?"

Y recibieron esta respuesta:

"Lo que se alza debe caer. Lo que ha caído puede alzarse de nuevo?"

Los hombres de la ciudad debatieron durante siete años. Finalmente decidieron que la voluntad del dios máquina era que se rebelaran contra sus señores. Determinados a matar a los antiguos y tomar su lugar como los favoritos del dios máquina, los hombres de la ciudad usdieron su plan cuidadosamente. Cuando el momento llegó, cayeron sobre los antiguos en su sueño, asesinandolos con sus propias armas en una única noche de traición.

Las calles de la ciudad celestial se inundaron de sangre. Un gran grito bramó de la tierra, y las montañas se agitaron, y los cielos fueron cubiertos de tormentas. Los antiguos se defendieron, pero era demasiado tarde. Solo ocho de ellos consiguieron sobrevivir. Mientras huían, gritaron "nuestro tiempo se ha acabado, pero aunque el nuestro ha sido largo y placentero, el vuestro será corto y doloroso." Y desde entonces se les conoció como las furias.

La primera furia fue nombrada silencio, y huyó al centro del sol. Maldijo a la humanidad para que olvidaran el arte de hablar y recibir las señales del dios máquina.

La segunda furia fue nombrada muerte, y huyó a la cara oculta de la luna. Maldijo a la humanidad para que olvidara el camino que llevaba a la sombra de la tierra.

La tercera furia fue nombrada tormento, y huyó a la estrella de venus. Maldijo a la humanidad a ser dividida en dos seres, los hombres-wuff, y los hombres-wo, cada uno de los cuales sería imperfecto y buscaría al otro para completarse.

La cuarta furia fue nombrada miedo, y huyó bajo la montaña más alta de la tierra. Maldijo a la humanidad a ser odiada y temida por todas las bestias y pájaros y peces y el resto de criaturas.

De los otros cuatro antiguos nada puede ser dicho, pues eligieron reservar sus maldiciones para cuando llegara el momento adecuado.

Y entonces la ciudad de los antiguos se agitó hasta sus cimientos. Los hombres no sabían qué ocurría y eran incapaces de detenerlo. La ciudad se soltó de sus amarres y se zambulló en el firmamento. Los hombres gritaron presa del terror, y



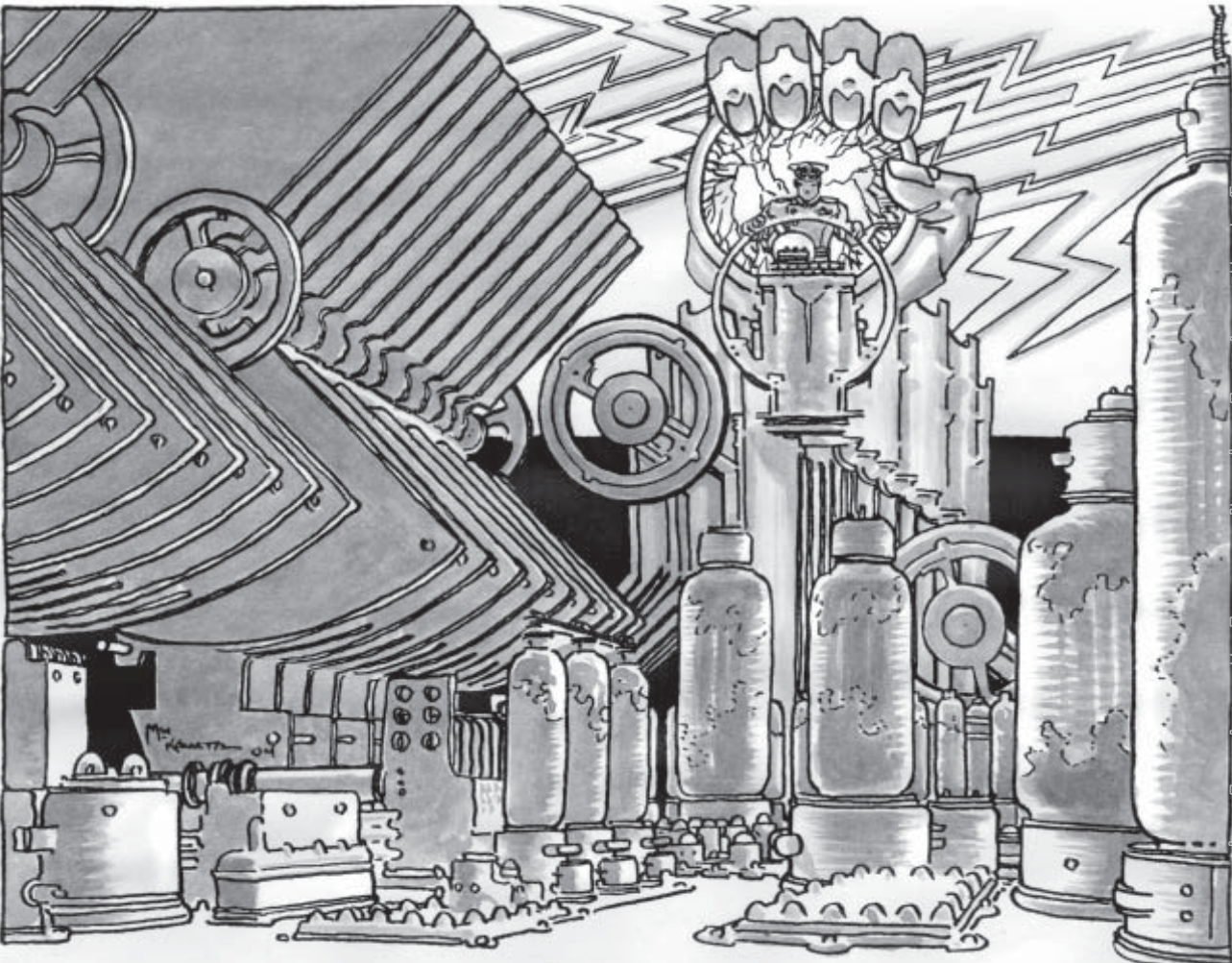
pero el antiguo no tuvo en cuenta lo rápido que se propagaba la humanidad. no mucho después de que cerrara sus ojos, los nativos de la tierra acudieron al lugar y contemplaron al ser que había caído del cielo. eran una gente habilidosa en la lectura de sueños, y sus magos se asomaron a la mente del antiguo yaciente. vieron que el visitante albergaba un profundo y amargo odio hacia la humanidad, y también la maldición que algún día desataría.

La gente se asustó. no tenían armas lo suficientemente poderosas, ni guerreros capaces de eliminar a uno de los antiguos. de lo único que disponían era de canciones y de historias. así que susurraron y cantaron en voz baja hasta que tramaron un sueño que ahondó en el descanso del antiguo, que calmó su furia y apaciguó su sed de venganza. y los magos cubrieron el ángel con tierra, con más y más tierra. cuando terminaron, transformaron el montón en roca, y lo llamaron ula-ru.

y el antiguo quedó complacido con las historias y las canciones de los nativos. hizo un pacto con ellos: su furia quedaría aplacada, y compartiría historias acerca de su origen y su mundo, pero si la gente dejaba de contar historias y canciones-sueño, el antiguo se despertaría y desataría su maldición. así que hoy en día, los aborígenes anangu continúan con las canciones y rituales como así lo hicieron sus antepasados. ula-ru aún es un lugar de gran poder, donde los espíritus se reúnen y fluye una energía extraña. el gobierno de australia ha cedido la conservación de la zona a los anangu, puesto que prefieren eso a tener que tratar con informes acerca de luces en el cielo, campos magnéticos fluctuantes y animales inusuales.

de toda la gente de la tierra, aquellos que fueron a vivir a américa del sur fueron los que más conocimiento acumulaban de su época en la ciudad de los antiguos. su viaje desde la ciudad caída hasta lo que acabaría por ser su hogar les llevó varias generaciones, y algunos pensaron que su destino estaba sellado. pero aún recordaban mucho y construyeron poderosas civilizaciones, y redescubrieron el arte de la escritura, matemáticas, astronomía, y agricultura. los hijos de este grupo fueron los xi, y los de estos, los mayas, los incas, los toltecas y los aztecas. mientras las diferentes tribus, las ciudades estado y los imperios se alzaban y caían, los secretos de los antiguos se extendían y el conocimiento se hacía más refinado.

y fue justo tal conocimiento el motivo de su derrumbe. desde el fondo del mundo, uno de los antiguos observaba. y vio que la elite de las culturas del sol estaba cerca de dominar los ritos de las estrellas, los rituales que abrirían agujeros en el tiempo y convertirían a los hombres en dioses. "no es justo que los terceros hijos reciban la iluminación," dijo el antiguo, y pidió permiso al dios máquina para lanzar su maldición. el dios máquina le transmitió: "adelante, pero que



471481-
4389419937191
31171301937
10049
33703--
00073
070330731764641001
0164001000171361
210390033030370
37000000047302402-
042307201094902878-
7362-
1023378290364024-
64-4-
4927421-17-
890402472
872-2-2737
8445603470-
274384746831-
38-3883-
465--4570-
479272--
892790--37-
2=45790940
464090640-
4-1374649-
7460--
4292729
17-
4097709-3-
10-49471-
7491937190-
479-34-
7=7497
800406
40460
17464-1-1-
275775
5727
262826262
4271330310
80
1137371
1203704
11047010
10104645691
994-074--47-
373-3847-
74-7-1=1-
4374806564-
575657567566610-
386-
74028123494-
74-
01228201292294794-
74-
39=4844291-
-92=22
920208081048=0-
48474--19-
2-9-
903844770-
029-9-9-0
99-89-9-
11929043844847722-
82-2-47424-
40471-122-
2383027=03823-
4-4-347-
34-473-270-
2-12-01-
292-094-
038373-
844728123494-
74-
01228201292294794-
74-
39=4844291-
-92=22
920208081048=0-
48474--19-
2-9-
903844770-
029-9-9-0
99-89-9-
11929043844847722-
82-2-47424-
40471-122-
2383027=03823-
8314

Sumario de reglas del Sistema Narrativo

Este libro proporciona las reglas para la narración en el Mundo de Tinieblas. Antes de que te adentes de lleno en ellas, encontrarás aquí un breve compendio de las más básicas para que comiences a crear a tu personaje.

Dados

Como la mayoría de los juegos de rol que se juegan alrededor de una mesa, el Sistema Narrativo requiere de dados para determinar el éxito o fracaso. Siempre que el personaje realice una acción bajo condiciones adversas o cuando el resultado es incierto, su jugador habrá de tirar dados para comprobar si consigue su propósito o no.

El sistema narrativo usa dados de diez caras, un puñado para cada jugador. Con unos diez bastará. Cuanto mejor sea tu personaje ejecutando la tarea en cuestión, más dados necesitarás. Al número de dados con los que se representan las habilidades de un personaje, lo denominamos “reserva de dados”.

Características

Los personajes poseen una amplia variedad de características, que describen sus capacidades innatas, habilidades entrenadas, e incluso cuántas heridas pueden sufrir antes de morir. Estas características se describen con todo detalle en capítulos posteriores. Existen dos tipos de características fundamentales: Atributos y Habilidades.

Cada una de estas características es medida en círculos (●), que van desde 1 a 5, de forma similar al sistema que utilizan los críticos a la hora de valorar las películas. Por ejemplo, un personaje puede tener un Atributo de Destreza ●●● (3 círculos) y una Habilidad de Armas de Fuego de ●● (2 círculos).

Cuando tu personaje realice una acción que requiera de tirada de dados, has de formar tu reserva de dados añadiendo el Atributo más apropiado a la Habilidad más apropiada. Si tu personaje dispara una pistola, añadirías su Destreza ●●● a su Armas de Fuego ●● para un total de cinco dados; un dado por círculo.

Modificadores

Diversas condiciones y circunstancias pueden facilitar o empeorar la tarea que tu personaje trata de llevar a cabo. Por un lado, las herramientas de calidad quizá le otorguen una bonificación a la hora de reparar un coche, o un violín Stradivarius le ayude en la ejecución de una sinfonía. En el otro supuesto, una tormenta no facilitaría precisamente la conducción, lo que se traduciría en penalizaciones a la habilidad; un objetivo distante es difícil de alcanzar con una pistola, lo que conlleva la aplicación de penalizaciones por distancia. Por ejemplo, cuando dispares a un objetivo situado a 25 metros con tu pistola Glock 17 (medio alcance para esta arma), tu personaje sufrirá una penalización de -2. Lo que te deja con una reserva de dados de tres.

El Narrador determina si cualquier circunstancia conlleva modificadores y su cuantía exacta.

Reserva de dados

Se puede decir que la reserva de dados se determina de la siguiente forma: Atributo + Habilidad + modificador por equipo +/- modificadores impuestos por el Narrador (si los hubiere)

En general, las bonificaciones a tus reservas de dados siempre se añaden antes de aplicar las penalizaciones (antes de que los dados se retiren).

Hay unas pocas complicaciones más, pero todas se explican en detalle en los siguientes capítulos.

Tirada de dados

Ahora que conoces la mecánica, veamos cómo han de leerse los resultados. Cada dado que haya obtenido un 8, 9 ó 10 se considera un éxito. Si son varios los que lo han hecho, habrás conseguido varios éxitos. El sistema no te dice si lo has conseguido o no, sino lo bien que lo has hecho.

Si ninguno de tus dados marca estas puntuaciones, fracasas. Raramente se trata de algo dramático. A menudo es simplemente un contratiempo, con lo que tu personaje ha de intentar la acción de nuevo (o una y otra vez en el caso del combate).

Obviamente, cuantos más dados tengas en tu reserva, más altas serán las oportunidades de éxito de tu personaje, y mayor la probabilidad de obtener múltiples éxitos.

Por otro lado hemos de hacer alusión a una regla llamada “repetir los 10”. Cuando obtengas un 10 en cualquier tirada, tíralo de nuevo. Si marca 8, 9 ó 10 conseguirás un nuevo éxito. De hecho, si vuelves a conseguir un 10, podrás lanzarlo de nuevo y así indefinidamente (siempre y cuando sigas consiguiendo dieces). Por tanto, si has tirado tres dados y los resultados han sido: 2, 8 y 10, habrás conseguido dos éxitos. Como has obtenido un 10, tiras de nuevo. Si obtienes un 8 ó 9, el total obtenido será de tres éxitos. Si se trata de un 10, también tendrás tres éxitos pero lo volverás a lanzar, y así hasta que dejes de conseguir dieces.

Tipos de acciones

No todas las acciones llevan el mismo tiempo. Tardarás más en reconstruir el motor de un coche que en apuñalar a alguien. El sistema narrativo presenta dos tipos de acciones: las instantáneas y las extendidas.

Una acción instantánea se resuelve con una única tirada de dados. Solo se necesita un éxito para completarla, aunque los éxitos adicionales mejorarán los resultados. Las acciones de este tipo incluyen cualquiera que pueda ser concluida en el lapso de tres segundos: lanzar un puñetazo, saltar una verja...

Una acción extendida se resuelve con una serie de tiradas de dados, y los éxitos de cada tirada se acumulan, hasta conseguir los necesarios para completar la acción. El Narrador determina el número total de éxitos necesarios (en los capítulos siguientes se ofrecen algunas directrices). Cada tirada implica una cierta cantidad de tiempo dentro de la historia, que va desde los cinco minutos a un día entero, dependiendo de la tarea en cuestión. El Narrador declara cuánto tiempo en concreto. Por ejemplo, arreglar un coche lleva unos 30 minutos por tirada. Una puesta a punto solo cuatro éxitos, mientras que reparar la transmisión quizá 10 o más.

Un tercer tipo de acción es la acción enfrentada, que puede transcurrir en un breve lapso de tiempo, al igual que las acciones instantáneas o prolongarse como las acciones extendidas. En una acción enfrentada, dos o más oponentes tratan de acometer una tarea en primer lugar o mejor que el resto. Quien consiga la mayor cantidad de éxitos (o el total requerido en el caso de acciones extendidas) es el ganador. Un pulso sería un buen ejemplo de una acción instantánea y enfrentada. Dos personajes que compiten en una carrera de larga distancia, estarán llevando a cabo una acción extendida y enfrentada.

Combate

La lucha conlleva una serie de acciones instantáneas hasta que alguien termina por rendirse o es incapaz de seguir luchando.

El combate se realiza mediante una única tirada de dados por ataque. El resultado te dirá si has conseguido impactar o no a tu adversario, y la cantidad de daño que causas. La reserva de dados se calcula como ya hemos visto, pero el modificador por equipo depende del arma usada. Un cuchillo es más mortífero que un puño, y una pistola aún más.

Cada éxito obtenido en la tirada de ataque representa un punto de daño infligido a la característica de Salud del objetivo. Cuando el objetivo ya no cuente con más Salud, caerá inconsciente o muerto (dependiendo del tipo de daño que se trate).

Hay tres tipos de daño: contundente (provocado por armas romas como puños o porras; estas heridas sanan con rapidez), letal (provocado por armas afiladas como cuchillos y balas; estas heridas sanan lentamente) y agravado (provocado por ataques sobrenaturales; estas heridas tardan mucho tiempo en curarse).

Hay ciertas complicaciones más en el combate, como la característica de Defensa del objetivo (que se sustrae de la reserva de dados de cualquier ataque cuerpo a cuerpo que se dirija contra él), así como penalizaciones por armadura, cobertura y más. Encontrarás los detalles más adelante, aunque la esencia del mecanismo es simple. Haz una tirada de para impactar; los éxitos conseguidos reflejan el daño causado.

Ejemplo

Tu personaje trata de disparar a un ladrón que acaba de matar a su amigo. La destreza de tu personaje es de ●●●, y su habilidad en Armas de Fuego ●●. Usa una Glock de 9 mm, lo que le otorga un modificador de +2. Tu reserva de dados es, por tanto, de siete.

El ladrón está a unos 25 metros (dentro del alcance medio de la pistola). A los ataques realizados a media distancia se les aplica una penalización de -2, con lo que tu reserva de dados se ve reducida a cinco.

Pero ahí no acaba la cosa. Está lloviendo a cántaros. El Narrador decreta que hay una penalización de -1 a causa de la poca visibilidad. Esto nos deja con una reserva de dados de cuatro.

Los dados marcan un 3, 5, 8 y 9: dos éxitos. Le has dado. Sufre dos puntos de daño letal. Le duele, pero no es suficiente para detenerlo y consigue huir. Tu personaje habrá de decidir si le persigue o trata de dispararle de nuevo a una distancia mayor.

Tirada desesperada

Una última regla: si tu reserva de dados se ve reducida a cero o menos, aún puedes hacer una "tirada desesperada". Tu personaje hace un intento a la desesperada para acometer una acción en la que normalmente tendría pocas oportunidades de éxito. Tira un único dado; solo habrás tenido éxito si obtienes un 10 (aún se aplica la regla de "repetir los 10"). No obstante también existe la posibilidad del fracaso más estrepitoso. Si tu tirada es un 1 (tu *primera* tirada), tu personaje habrá cometido un "fallo dramático", una pifia. La naturaleza de la pifia se deja a juicio del Narrador.

Comienzo

Ahora que conoces la mecánica básica del Sistema Narrativo, puedes pasar a crear tus propios personajes. Sabrás qué clase de características necesitarás puesto que la mayoría de sus denominaciones son autoexplicativas; cuantos más círculos tenga tu personaje, mejor realizará las acciones relacionadas con aquellas.



Creación del personaje

La creación del personaje en el Sistema Narrativo es un simple proceso de siete pasos. Haz una copia de la hoja de personaje, hazte con un lápiz y comencemos.

1. Elige el trasfondo. En primer lugar, piensa en el concepto de tu personaje. Para que sea más sencillo, reflexiona acerca de la identidad y motivaciones de tu personaje, y añade una descripción de dos o tres palabras. Normalmente, aunque no siempre, esto incluye alguna idea acerca de su ocupación: "periodista nocturno", "mecánico estoico", "niño abandonado", "yuppie pedante", "joven enfadado".

En segundo lugar, elige la facción de tu personaje. Si estás jugando con un mortal, esto no tiene demasiada importancia. Podría ser un policía, un investigador privado o un dependiente sin más. No obstante, un ser sobrenatural se halla sumergido en un mundo antiquísimos legados donde se le juzga incluso por sus afiliaciones involuntarias. Para más detalles acerca de esto, consulta: **Vampiro: El Réquiem**, **Hombre Lobo: La Maldición** o **Mago: El Despertar**.

Opción: preludios. Un método narrativo avanzado es el de interpretar a los personajes mortales antes de ser iniciados de algún modo en el mundo sobrenatural. De esta forma, su iniciación en las terribles verdades que se ocultan en las sombras tiene un mayor significado y puede resultar especialmente traumática, trágica o incluso triunfante. Si estás creando el preludio de un personaje, espera que elija su facción dependiendo de los sucesos desarrollados a lo largo del mismo.

2. Elige los Atributos, las capacidades innatas de tu personaje de acuerdo con tres categorías (5/4/3). Tu personaje comienza con un círculo en cada Atributo de forma automática, que ya se muestra marcado en la hoja del personaje. Los círculos gastados en esta fase se añaden a aquellos. El quinto círculo cuesta de obtener el doble, es decir, dos puntos.

Ejemplo: *Olson quiere que su personaje tenga una Destreza de 5. Esto le cuesta 5 puntos. Su primer círculo es gratuito y el último le cuesta dos.*

Para más información, consulta el Capítulo 2: Atributos.

3. Elige las Habilidades, las capacidades adquiridas de tu personaje de acuerdo con tres categorías (11/7/4). El quinto círculo en cualquier habilidad cuesta el doble. Para más información, consulta el Capítulo 3: Habilidades.

4. Elige las Especialidades de Habilidades, las áreas de experiencia de tu personaje: elige tres Especialidades cualesquiera. Puedes asignarlas sin límite alguno: tres a una misma habilidad o cada una de ellas a una habilidad distinta. Tampoco hay límite al número de Especialidades con las que puede contar una Habilidad. Para más información, consulta el Capítulo 3: Habilidades.

5. Aplica la plantilla sobrenatural, basándote en la transformación concreta que ha sufrido tu personaje: el Abrazo, el Primer Cambio o el Despertar. Consulta **Vampiro: El Réquiem**, **Hombre Lobo: La Maldición** o **Mago: El Despertar** (si estás creando el preludio del personaje, no elijas su plantilla hasta que los acontecimientos se desarrollen y ocurra su transformación).

6. Elige las ventajas, características derivadas de los Atributos de tu personaje: Defensa (Destreza o Astucia, la que sea más baja), Salud (Resistencia + Tamaño), Iniciativa (Destreza + Compostura), Moralidad (7 para personajes iniciales), Tamaño (5 para la mayoría de los humanos), Velocidad (Fuerza + Destreza + 5), Voluntad (Aplomo + Compostura), y Virtud/Vicio (elige uno de cada). Para más información, consulta el Capítulo 4: Ventajas.

Nota: la mayoría de las ventajas no se pueden incrementar directamente mediante puntos de experiencia. En su lugar has de incrementar las características de las que se derivan (la Moralidad es la única excepción).

Virtudes y Vicios

Elige uno de cada. Para más información, lee la p.88.

Virtudes: Caridad, Fe, Fortaleza, Paciencia, Justicia, Prudencia, Templanza

Vicios: Envidia, Gula, Avaricia, Lujuria, Orgullo, Ira, Pereza

7. Elige Méritos, que representan las mejoras con las que cuenta tu personaje y los elementos de trasfondo: gasta siete círculos en Méritos. El quinto círculo cuesta el doble. Fíjate en que hay muchos Méritos que tienen requisitos que han de cumplirse. Para más información, consulta el recuadro y el Capítulo 5: Méritos.

Méritos

Méritos Mentales: Conocimiento Enciclopédico (●●●●), Consciencia del Ser (●●●), Idioma (● a ●●●), Memoria Eidética (●●), Mente Meditativa (●), Sentido Común (●●●●), Sentido del Peligro (●●), Sentido Invisible (●●●).

Méritos Físicos: Ambidiestro (●●●), Conducción de Combate (●●●), Curación Rápida (●●●●), Desarmar (●●), Desenfundado Rápido (●), Espalda Fuerte (●), Esquiva Armada (●), Esquiva Marrullera (●), Estilo de Lucha: Boxeo (● a ●●●●●), Estilo de Lucha: Dos Armas (● a ●●●●●), Estilo de Lucha: Kung Fu (● a ●●●●●), Estómago de Hierro (●●), Gigante (●●●●), Gran Capacidad Pulmonar (●), Inmunidad Natural (●), Lucha Precisa (●●), Pies Ligeros (● a ●●●), Pistolero (●●●), Reflejos Rápidos (● a ●●), Resistencia a las Toxinas (●●), Salud de Hierro (● a ●●●), Sentido de la Dirección (●), Ventaja Táctica (●)

Méritos Sociales: Aliados (● a ●●●●●), Beldad (●● o ●●●●), Contactos (● a ●●●●●), Criado (● a ●●●●●), Fama (● a ●●●), Inspiración (●●●●), Juerguista (●), Mentor (● a ●●●●●), Posición (● a ●●●●●), Recursos (● a ●●●●●)

Toques finales

Para redondear los detalles de tu hoja de personaje, rellena el nombre de la crónica en la que participará tu personaje (te lo dirá el Narrador), y el nombre de su grupo de compañeros (si es que lo hay). Finalmente, haz una lista con los objetos que porta tu personaje. Ahora estará listo para afrontar cualquier destino que le depare el Mundo de Tinieblas.

Personajes avanzados (opcional)

Para aquellos personajes que sean más experimentados, el Narrador tiene la posibilidad de conceder algunos puntos de experiencia adicionales que los jugadores pueden gastar antes de que comience el juego.

- Personajes veteranos: 35 puntos
- Personajes expertos: 75 puntos
- Personajes heroicos: 100 puntos de experiencia

Ten en cuenta que para incrementar más de un círculo un rasgo mediante puntos de experiencia es necesario pagar también por los niveles intermedios. Es decir, si quieres subir un Atributo de ●●● a ●●●●●, te costará 45 puntos de experiencia (20 para subir de 3 a 4, y 25 más para pasar de 4 a 5).

Coste en puntos de experiencia

Rasgo	Coste
Atributo	(Nivel que deseas adquirir) x 5
Habilidad	(Nivel que deseas adquirir) x 3
Especialidad en Habilidad	3 puntos
Mérito	(Nivel que deseas adquirir) x 2
Moralidad	(Nivel que deseas adquirir) x 3

Mundo de Tinieblas

Nombre: _____ Concepto: _____ Origen: _____
 Edad: _____ Virtud: _____ Fación: _____
 Qualidad: _____ Vicio: _____ Nombre del grupo: _____

1 (circled) points to the character name and concept fields.

2 (circled) points to the **ATRIBUTOS** section.

ROGEE	Inteligencia ●0000	Fuerza ●0000	Presencia ●0000
PRECISION	Ataque ●0000	Destreza ●0000	Manipulación ●0000
LAZADANTE	Aplazco ●0000	Resistencia ●0000	Capacidad ●0000

3 (circled) points to the **HABILIDADES** section.

4 (circled) points to the **Sociales** sub-section of HABILIDADES.

5 (circled) points to the **OTROS RASGOS** section.

6 (circled) points to the **Moralidad** section.

7 (circled) points to the **Méritos** section.

6 (circled) points to the **Defectos** section.

6 (circled) points to the **Experiencia** field.

Armas Mod. dados: _____
Equipo Mod. dados: _____

Resistencia y Vigor • Intimidación y Persuasión • Mente y • Comprar el primer círculo en cualquier característica personal • Poder • Intimidación • Tormenta • Fuerza de Voluntad • Habilidad • Compromiso • Tormenta y para humanos adultos • Defensa • Tormenta de • Tormenta • Tormenta • Modificador de Intimidación • Tormenta • Compromiso • Voluntad • Tormenta • Tormenta • Moralidad social y

Glosario

Este es un compendio de los términos generales que usa este Sistema Narrativo y que podrás encontrar a lo largo de este libro. Dichas explicaciones te ayudarán a comprender las reglas que siguen a continuación. Sin embargo, no se incluyen entradas para cada una de los rasgos (características que permiten definir a tu personaje) usados en el juego. Si es eso lo que buscas, ve al índice de la p.197.

Las palabras en *itálica* poseen una entrada específica en el glosario. Para encontrar su descripción completa y su contexto has de ir a la referencia de páginas del índice.

acción: una tarea que acapara todo el tiempo y concentración del personaje. El hilo narrativo distingue entre *acciones instantáneas* (de uno a tres segundos, tienen lugar en único turno) y *acciones extendidas*, que llevan más tiempo (su duración la determina el Narrador). Asimismo, también existen *acciones reflejas*: no consumen tiempo, así que el personaje puede llevar a cabo otra acción en el mismo turno; y *acciones enfrentadas*, en las que dos o más personajes compiten entre sí en pos de lograr un mismo objetivo.

acción enfrentada: dos o más personajes compiten entre sí en buscando el mismo objetivo. Aquel que logre el mayor número de éxitos es el vencedor. Pueden ser *acciones instantáneas* o *extendidas*.

acción extendida: tarea que lleva su tiempo completar. Los jugadores tiran los dados y acumulan *éxitos* en diversas fases de la tarea, aunque solo logran realizarla una vez han alcanzado la suma total requerida.

acción instantánea: tarea que tiene lugar en un único turno. Un personaje solo puede realizar una *acción* por turno, a menos que posea un *Mérito* o poder que le permita hacerlo de algún modo.

acción refleja: acto instintivo que no supone un tiempo apreciable, como por ejemplo, reaccionar ante un imprevisto o darse cuenta de algo por el rabillo del ojo. Realizar una acción refleja no impide que el personaje pueda llevar a cabo otra *acción* en ese mismo turno.

agravado (daño): un punto de *daño* que provoca una *herida* muy grave o sobrenatural. Los vampiros sufren *daño* agravado en contacto con el fuego; mientras que en el caso de los hombres lobo, es la plata quien produce dicho efecto. Los mortales podrían recibir *daño* agravado debido a funestos poderes sobrenaturales tales como un rayo invocado desde el cielo por una bruja. Por lo general, las *heridas* agravadas sanan a razón de un punto por semana.

Aguante: los personajes pueden resistirse a los intentos de otros por persuadirlos socialmente, apresarles físicamente o incluso dominarlos mentalmente. Siempre que este tipo de aguante requiera de toda la atención del personaje, se llevará a cabo como una *acción enfrentada*, aunque por lo general se tratará de una *acción refleja*, permitiendo a la víctima realizar también una acción en ese turno.

Atributo: rasgo del personaje que representa una capacidad innata, ya sea Mental, Física o Social. Se usa en combinación con una *Habilidad* (o, en ciertos casos, con otro Atributo) para determinar la *reserva de dados* básica que posees para desempeñar una tarea.

círculo: medida gradual de un rasgo permanente. La mayor parte de los rasgos varían entre 1 y 5 círculos; aunque algunos (como la Voluntad) varían de 1 a 10, y otros (*Salud*) pueden superar incluso ese valor.

combate a distancia: ataque que envía un proyectil de cualquier tipo al objetivo, ya sea la bala de una pistola o un cuchillo

lanzado con la mano. Este tipo de ataques usan el *Atributo* Destreza para completar la reserva de dados. La *Defensa* de los personajes no suele valer de nada contra las armas de fuego, aunque los objetivos pueden reducir la precisión del oponente tendiéndose en el suelo o buscando cobertura.

combate cuerpo a cuerpo: ataques que implican una lucha a puño descubierto o con armas. Este tipo de ataques usan el *Atributo* Fuerza para completar la reserva de dados. Sin embargo, los personajes ganan su *Defensa* contra las acometidas en combate cuerpo a cuerpo.

contundente (daño): un punto de *daño* que provoca una *herida* contusa o una magulladura, del estilo a la que produciría un puñetazo o un bate de béisbol. Normalmente, las *heridas* contundentes se restablecen a razón de un punto cada 15 minutos.

dado: el Sistema Narrativo emplea dados de diez caras para representar el elemento aleatorio. Un grupo de dados constituye la *reserva de dados* para una acción.

daño: cantidad de puntos infligidos contra la *Salud* de un personaje o contra la *Estructura* de un objeto; calificado como *contundente*, *letal* o *agravado*. Cada punto de *daño* supone una *herida*.

Defensa: *ventaja* cuyo valor está determinado por la menor de las siguientes características: Astucia o Destreza. Los personajes pueden reducir la precisión de su oponente en *combate cuerpo a cuerpo* al restar su *Defensa* de la *reserva de dados* del contrincante.

degeneración: los personajes que actúan contra sus principios éticos pierden círculos de *Moralidad*. La degeneración puede hacer que un personaje adquiera un *trastorno*.

Durabilidad: rasgo que representa la solidez de un objeto, basándose en el material del que está hecho (la madera posee menos Durabilidad que el metal). Se evalúa en *círculos*. El *daño* del ataque ha de ser superior a la Durabilidad para destruir el objeto.

equipo: los personajes pueden aumentar sus posibilidades de tener éxito en una tarea si usan el equipo adecuado. Este beneficio se traduce en un *modificador* a la *reserva de dados*, que varía según qué es lo que se use y cuál sea su calidad.

escena: división del tiempo basada en el hilo argumental, como por ejemplo el desenlace una trama y el comienzo de otra. Por lo general, siempre que el personaje abandone el escenario donde tuvo lugar un acontecimiento dramático, o cuando el combate ha llegado a su fin, la escena vigente termina y comienza la siguiente.

Especialidad: un apartado especializado de una *Habilidad* en la que el personaje sobresale. Siempre que el personaje pueda aplicar su Especialidad a la tarea que le ocupa, añade un dado a su *reserva de dados*. No hay límite al número de Especialidades que puedes asignar a una misma Habilidad.

Estructura: rasgo que representa la integridad de un objeto, determinado por la suma de su *Durabilidad* y *Tamaño*. Se valora en *círculos*, que puede perder debido al *daño*. Al contrario de lo que ocurre con las *heridas* de las criaturas vivas, un objeto no puede curar los desperfectos en su Estructura; tiene que ser reparado.

éxito: cada dado en el que se obtiene un 8, un 9 o un 10 supone un éxito (excepción: en una *tirada desesperada* debes sacar un 10 para tener éxito). En una *acción instantánea*, un jugador debe conseguir al menos un éxito para completar la tarea. En una *acción extendida*, el número de éxitos requeridos (acumulados tras una serie de tiradas) depende de la propia tarea. En una tirada de ataque, cada éxito conlleva un punto de *daño*.

éxito excepcional: siempre que se consigan cinco o más éxitos en una tirada, el personaje alcanza un éxito excepcional. Este logro a menudo supone un beneficio adicional que va más allá del mero

conjunto de éxitos. Por ejemplo, un personaje que obtiene cinco éxitos en una tirada de charlatanería podría disipar el recelo de su interlocutor hasta el punto de creerse todo lo que diga el personaje durante el resto de la *escena*.

fallo: cualquier tirada en la que no se consigue ningún *éxito* es un fallo; la tarea emprendida por el personaje fracasa.

fallo dramático: un 1 en una *tirada desesperada* desemboca en un fallo dramático, un desastre que va más allá del típico fallo. La pistola del personaje podría encasquillarse o podría terminar disparando a un amigo por accidente. El Narrador es el encargado de decidir qué sucede y de describir el resultado.

grupo: tu grupo de amigos en el juego.

Habilidad: rasgo del personaje que representa una habilidad adquirida o un conocimiento. Se suma a un *Atributo* para calcular la *reserva de dados* básica en una tarea.

herida: un punto marcado de *Salud*, que denota una lesión derivada de un *daño*. Las heridas *contundentes* se señalan con una “/”, las *letales* con una “X” y las *agravadas* con un “*”. (Ver *Salud*)

Iniciativa: *ventaja* que da una idea de la capacidad del personaje para responder ante eventos repentinos, definida por la suma Destreza + Compostura. La Iniciativa del personaje le permite conseguir una buena posición en el *orden de Iniciativa*.

letal (daño): punto de *daño* que provoca una *herida* cortante o punzante, como la que produciría una espada o una bala. Normalmente, las heridas letales sanan a razón de un punto cada dos días.

Mérito: rasgo del personaje que destaca una cualidad extraordinaria o elementos reseñables del trasfondo del personaje, tales como sus aliados o su influencia. Los Méritos se miden en *círculos*, pero no siempre se usan para determinar reservas de dados. Más bien representan en qué grado se incrementa la calidad o cantidad de aquello a lo que hacen referencia.

modificador: las *reservas de dados* son a menudo modificadas por diversos factores, desde bonificaciones (añaden dados) proporcionados por el *equipo* o ciertas condiciones ideales, hasta penalizaciones (restan dados) debido a condiciones adversas.

Moralidad: *ventaja* que revela la posición moral y ética del personaje, e incluso su salud psicológica. Se evalúa en *círculos*, que puedes perder por *degeneración* al realizar determinados actos poco decorosos o criminales.

Narrador: el “director” o “editor” de la historia interactiva que se cuenta a los jugadores. Crea la trama e interpreta a los personajes, tanto aliados como villanos, con los que los personajes de los jugadores van a interactuar.

orden de Iniciativa: lista que determina cuándo le toca a cada personaje realizar su acción dentro del turno. Excepto aquellos personajes que hayan sido cogidos por sorpresa, cada jugador tira un

dado y suma la *Iniciativa* del personaje al resultado. El que consiga la mayor puntuación actúa primero, seguido del personaje con la siguiente puntuación más alta, y así sucesivamente, hasta que hayan actuado todos los personajes que puedan hacerlo ese turno. Normalmente solo se hace una tirada de Iniciativa por cada encuentro; aunque el Narrador puede obligar a tirarla cada turno.

punto: rasgo empleado para obtener ciertos efectos, como por ejemplo un punto de Voluntad, o una medida del *daño* o de la *Salud*. La cantidad de puntos disponible para gastar es igual a los *círculos* del rasgo al que pertenece. Los puntos gastados se recuperan con el paso del tiempo o a través de ciertas acciones.

puntos de experiencia: puntos con los que el Narrador recompensa a sus jugadores al final de una sesión y de una historia, y que se usan para adquirir nuevos rasgos o para aumentar los *círculos* de los ya existentes. Ver p.33 para conocer los costes.

repetir los 10: si sacas un 10 en cualquier dado, puedes volver a tirarlo en un intento por conseguir más *éxitos*. Si de nuevo obtienes un 10 con ese dado, sumas un *éxito* y puedes volver a tirar otra vez, y así sucesivamente hasta que el resultado deje de ser 10.

reserva de dados: número de dados que se tiran para determinar el éxito o el fracaso (es decir, el grado de éxito) de la acción de un personaje. Normalmente se fija sumando un *Atributo* a una *Habilidad*, además de cualquier *equipo* relevante y/o *modificador*.

Salud: *ventaja* cuyo valor viene determinado por la suma Resistencia + Tamaño. Se evalúa tanto en *círculos* como en *puntos*. (Ver también *Herida*).

tirada desesperada: siempre que los *modificadores* reduzcan tu *reserva de dados* a cero o menos dados, puedes hacer una tirada desesperada con un único dado. Al contrario que el resto de tiradas normales, la tirada desesperada tiene éxito solo si el resultado es 10. Y lo que es aún peor, un 1 desemboca en un *fallo dramático*.

trastorno: aquellos personajes que pierden *círculos* de *Moralidad* debido a la *degeneración* o que sufren un atroz trauma psicológico, pueden heredar un trastorno mental. Algunos trastornos pueden ser considerados como “leves”, incomodando al personaje, convirtiéndolo en una conciencia atormentada. Otros son “severos”, a menudo casos clínicos de enajenación. Los trastornos derivados de la degeneración pueden ser subsanados al recuperar los *círculos* de *Moralidad* perdidos.

turno: lapso de tiempo de tres segundos. Las *acciones instantáneas* se confinan en turnos. Un combate (una serie de acciones instantáneas) se considera como turnos consecutivos en los que cada adversario intenta superar a sus oponentes.

ventaja: un rasgo del personaje, como por ejemplo *Salud* o *Voluntad*, que normalmente representa habilidades derivadas de otras características. Las ventajas se miden en *círculos*, y en ocasiones en *puntos*.

GLOSARIO

Sumario de tiradas y Rasgos

Ahora que has visto los elementos básicos del Sistema Narrativo, el siguiente sumario aún muchas de las tiradas y acciones que tienen lugar a lo largo del juego para que tengas una referencia de fácil acceso. No intentes comprender toda esta información en este momento, ya que solo cobrará sentido una vez hayas leído el resto del libro. Entonces podrás venir aquí a obtener lo que necesites y en el momento que lo necesites.

Abrir cerraduras: Destreza + Fullerías + equipo; acción instantánea o extendida (se necesitan 2-12+ éxitos, dependiendo de lo sofisticada que sea la cerradura; cada tirada equivale a un turno, tres segundos, de trabajo) (p.67).

Aguantar la respiración: acción refleja (p.46).

Atrapar objetos: Destreza + Atletismo; acción instantánea si el objeto le es lanzado *al* receptor, enfrentada si es lanzado *contra* el receptor y no se aplica la Defensa (p.63).

Charlatanería: Manipulación + Persuasión + equipo (el que habla) contra Compostura + Empatía o Subterfugio (del oyente); acción enfrentada (p.73).

Combate a distancia, pistolas y arcos: Destreza + Armas de Fuego, menos la armadura del blanco; acción instantánea. Añade dados adicionales según el arma empleada y la acción ejecutada, y finalmente, resta las penalizaciones por las condiciones circundantes. Cada éxito inflige un punto de daño a la Salud; el tipo de daño sufrido viene determinado por la naturaleza del ataque (p.134).

Combate a distancia, armas arrojadas: Destreza + Atletismo, menos la Defensa y armadura del blanco; acción instantánea. Añade dados adicionales según el arma empleada y la acción ejecutada, y finalmente, resta las penalizaciones por las condiciones circundantes. Cada éxito inflige un punto de daño a la Salud; el tipo de daño sufrido viene determinado por la naturaleza del ataque (p.134).

Combate cuerpo a cuerpo, con armas: Fuerza + Armamento, menos la Defensa y armadura del oponente; acción instantánea. Añade dados adicionales según el arma empleada y el movimiento ejecutado, y finalmente, resta las penalizaciones por las condiciones circundantes. Cada éxito inflige un punto de daño a la Salud; el tipo de daño sufrido viene determinado por la naturaleza del ataque (p.134).

Combate cuerpo a cuerpo, sin armas: Fuerza + Pelea, menos la Defensa y armadura del oponente; acción instantánea. Añade dados adicionales según el arma empleada y el movimiento ejecutado, y finalmente, resta las penalizaciones por las condiciones circundantes. Cada éxito inflige un punto de daño a la Salud; el tipo de daño sufrido viene determinado por la naturaleza del ataque (p.134).

Controlar vehículo: Destreza + Conducir + Maniobrabilidad; acción instantánea (p.127).

Crear obra: Destreza + Pericias + equipo; acción extendida (4-15+ éxitos; cada tirada supone 30 minutos de trabajo) (p.57).

Curar heridas: Destreza o Inteligencia + Medicina + equipo; acción extendida (se requiere un éxito por cada punto de daño sufrido; cada tirada equivale a un minuto de trabajo [primeros auxilios] o una hora de trabajo [tratamiento hospitalario]) (p.55).

Defensa: el menor de los siguientes rasgos: Astucia o Destreza; acción refleja (p.78).

Degeneración: tira tantos dados como indique el pecado que has cometido. Si fallas, la Moralidad se reduce en uno. Tira de nuevo con el rasgo Moralidad (incluyendo la reciente pérdida) como tu reserva de dados. Si no consigues ningún éxito, adquieres un trastorno (p.82).

Disfrazarse: Astucia + Subterfugio + equipo (impostor) contra Astucia + Subterfugio (víctima); acción enfrentada (p.76)

Documentación: Inteligencia + Academicismo + equipo; acción extendida (3-10+ éxitos; cada tirada equivale a 30 minutos de búsqueda) (p.51).

Domar: Compostura + Trato con Animales + equipo (entrenador) contra Resistencia + Aplomo (animal); acción extendida y enfrentada (la tarea exige tantos éxitos como Voluntad posea el animal; cada tirada supone un día de entrenamiento) (p.77).

Embestir vehículo: Destreza + Conducir + Maniobrabilidad para impactar; acción instantánea. Para determinar el daño, el Tamaño del vehículo propio funciona como reserva de dados, recibiendo un +1 por cada 15 km/h (redondeando hacia abajo) de velocidad a la que viaje (p.128).

Escalar: Fuerza + Atletismo + equipo; acción instantánea o extendida (se necesita un éxito por cada 30 cm de altura; cada tirada equivale a un minuto de escalada) (p.61).

Esquivar: el blanco del ataque dobla su Defensa (p.139); supone gastar la acción de ese turno.

Estructura de un objeto: Durabilidad + Tamaño (p.121).

Examinar escena: Astucia + Investigación + equipo; acción extendida (3-10+ éxitos; cada tirada equivale a 10 minutos de actividad) (p.54).

Explosivos: Destreza + Atletismo (si hay que lanzarlos) o Inteligencia + Ciencia (si hay que activarlos); acción instantánea (p.159).

Fatiga: haz una tirada de Resistencia + Aplomo para permanecer despierto; acción refleja (p.161).

Iniciativa: Destreza + Compostura + un dado (p.135).

Interrogación: Astucia + Intimidación + equipo (interrogador) contra Resistencia + Aplomo (interrogado); acción extendida y enfrentada (la tarea exige conseguir tantos éxitos como la Voluntad del interrogado; cada tirada equivale a una hora de interrogatorio) (p.72).

Inutilizar sistema de seguridad: Destreza + Fullerías + equipo; acción extendida (5-15 éxitos, dependiendo de la complejidad del sistema; cada tirada supone un turno, tres segundos de trabajo) (p.67).

Lanzar: Alcance: Fuerza + Destreza + Atletismo, menos el Tamaño del objeto (corto alcance) para un objeto que no sea aerodinámico; para uno que sí lo sea, dobla la distancia calculada. Precisión: Destreza + Atletismo + equipo; acción instantánea (p.63).

Levantar/mover objetos: Fuerza (+ Resistencia); acción instantánea (p.44).

Meditación: Compostura + Astucia + equipo; acción extendida (4 éxitos; cada tirada supone 30 minutos) (p.47).

Memorizar y recordar: Inteligencia + Compostura; acción refleja (p.42).

Mercado negro: Manipulación + Callejeo + equipo; acción extendida (2-10 éxitos; cada tirada supone estar un día trabajando la calle) (p.70).

Negociar: Manipulación + Persuasión + equipo contra Manipulación + Persuasión + equipo; acción extendida y enfrentada (se necesitan 3-10+ éxitos; cada tirada equivale a una hora de negociación) (p.73).

Oratoria: Presencia + Persuasión + equipo contra la mayor puntuación de Aplomo + Compostura entre la audiencia; acción enfrentada (p.74).

Percepción: Astucia + Compostura o una Habilidad pertinente en su lugar; acción refleja (p.43).

Permanecer consciente: si se rellena la última casilla de Salud con una barra inclinada (daño contundente), haz una tirada de Resistencia cada turno para permanecer consciente (no se

aplica la penalización de -3 por las heridas a esta tirada); acción refleja (p.153).

Persecución a pie: Resistencia + Atletismo + equipo contra Resistencia + Atletismo + equipo; acción extendida y enfrentada (cada tirada equivale a un turno corriendo) (p.61).

Persecución en vehículo: Destreza + Conducir + Maniobrabilidad contra Destreza + Conducir + Maniobrabilidad; acción extendida y enfrentada (cada tirada equivale a un turno de conducción) (p.64).

Piratería: Inteligencia + Informática + equipo contra Inteligencia + Informática + equipo; acción extendida y enfrentada (5-10+ éxitos; cada éxito supone estar 30 minutos programando) (p.53).

Presa: haz una tirada de Fuerza + Pelea - Defensa del oponente para que el atacante intente hacerle una llave a su adversario; haz una tirada de Fuerza + Pelea - Defensa del oponente para realizar una maniobra definitiva o para romper el agarre; acción instantánea (p.140).

Prestidigitación: Destreza + Fulleras + equipo contra Astucia + Compostura o Astucia + Fulleras; acción enfrentada (p.67).

Reparar objeto: Destreza + Pericias + equipo; acción extendida (4-10 éxitos; cada tirada equivale a 30 minutos de trabajo) (p.58).

Resistir coacción: Aplomo + Astucia o Aplomo + Resistencia; acción refleja (p.44).

Resistir veneno o enfermedad: Resistencia + Aplomo; acción refleja y potencialmente extendida y/o enfrentada (p.46).

Resolver enigmas: Inteligencia + Investigación + equipo; acción instantánea o extendida (3-10+ éxitos; cada tirada equivale a una hora de actividad) (p.55).

Saltar: Fuerza + Atletismo + equipo; acción instantánea (p.63).

Salud: Resistencia + Tamaño (p.80).

Sedución: Presencia + Persuasión + equipo (seductor) contra Astucia + Compostura + equipo (seducido); acción enfrentada y/o extendida (la parte extendida y enfrentada del asunto requiere un número de éxitos igual al doble de la Presencia del seductor o al doble del Aplomo del seducido; cada tirada supone 10 minutos de seducción) (p.74).

Seguir sigilosamente: Astucia + Sigilo + equipo (perseguidor) contra Astucia + Compostura + equipo (perseguido); acción enfrentada (p.69).

Seguir vehículo: Astucia + Conducir + Maniobrabilidad (perseguidor) contra Astucia + Compostura + equipo (perseguido); acción enfrentada (p.66).

Sorpresa: Astucia + Compostura; acción refleja (p.135).

Tamaño: el valor básico para un humano adulto es 5 (p.84).

Velocidad: Fuerza + Destreza + factor de la Especie (5 para los humanos adultos, 3 para los niños) (p.84).

Vida social: Manipulación + Sociedad + equipo (juerguista) contra Compostura + Empatía (sujeto); acción extendida y enfrentada (la tarea exige tantos éxitos como el doble de la Resistencia más alta de entre las personas con las que se está relacionando el personaje; una tirada por cada hora de conversación) (p.75).

Vivaquear: Astucia + Supervivencia + equipo; acción extendida (se necesitan cinco éxitos; cada tirada equivale a una hora de búsqueda) (p.69).

Voluntad: Aplomo + Compostura; acción refleja (p.84). El gasto de Voluntad otorga 3 dados adicionales en una tirada o un +2 a una de las siguientes características de Aguante: Resistencia, Aplomo, Compostura o Defensa, en un determinado instante (p.119).

