

wraith: otra vuelta de tuerca

Μ Α Τ Α Σ Ε Σ Τ Υ Λ Τ Ο Ε Σ Τ

A R T Í C U L O

«Otra Vuelta de Tuerca» es el título de una novela fundamental en el género del terror y, especialmente, en cuanto se refiere a fantasmas. La frase designa, además, todo paso que se da más allá del límite establecido, lo que la hace doblemente adecuada para encabezar este artículo de presentación del cuarto juego del sistema narrativo que comenzara con *Vampiro: La Mascarada*.

Wraith: El Olvido, es el cuarto juego de la serie del Sistema Narrativo de la compañía estadounidense White Wolf. Los PJs son, en esta nueva entrega del mundo Gótico-Punk, fantasmas que se niegan a sumirse en el Olvido, la Nada. La Factoría de Ideas presenta ahora la versión en castellano de este juego, traduciendo directamente la segunda edición.

Para empezar

El preludeo del juego, que ya da una idea muy clara de lo que se avecina, consiste en la carta de una pareja de populares fantasmas: uno se llama George (Gordon, lord Byron) y otro Ernest (Hemingway). Este prólogo explica las principales características de los wraiths, así como su historia y organización. La sociedad de los muertos es tan complicada y peligrosa como el mundo de los vivos, y desde luego mucho más aterradora.

El capítulo 2 presenta el mundo Gótico-Punk del Sistema Narrativo desde la perspectiva de sus habitantes invisibles, los wraiths. Aconsejo tanto a jugadores como a narradores que estudien atentamente este capítulo, ya que contiene las claves para comprender las motivaciones y características de este tipo de personajes.

Así, podremos conocer las diferencias entre las Tierras de las Pielas (la palabra vulgar para el mundo físico que habitan los mortales), y las Tierras de las Sombras, la dimensión fantasmal del mismo mundo. Conceptos como el Velo, la Tempestad, los Gremios, las Legiones, y, desde luego, el temible Olvido, encuentran aquí su explicación junto a muchos más. Además nos encontramos con la historia de Estigia, el imperio de los muertos sin descanso. Aconsejo perseverancia a los lectores: la recompensa es encontrar todo un mundo nuevo habitado por fantasmas y previsto por los creadores del juego en sus mínimos detalles. Actividades como el tráfico de almas o la caza de

espectros dan una nueva dimensión al juego de rol terrorífico, incluso entre los del Sistema Narrativo.



Garantizo que las ideas para módulos llenarán la cabeza del Narrador cuando haya acabado la lectura del capítulo 2.

Los Personajes

Los PJs de *Wraith: El Olvido*, aunque sujetos a las mismas reglas básicas, son bastante más complicados que sus equivalentes de los demás juegos del Sistema Narrativo. Esto se debe a que su trasfondo, la forma en que vivió y murió la persona cuyo fantasma interpreta el Jugador, así como sus motivaciones, cobran una enorme importancia en cuanto a las características del PJ.

Debido a esta complejidad, será mejor que sigamos el proceso de creación del PJ paso a paso mediante un ejemplo: el fantasma de Gilbert Loomis.

Un nombre así marca para toda la vida. Gilbert era el clásico novato enclenque, alérgico y feúcho, blanco de todas las malas pasadas y gamberradas en el colegio y, más tarde, también en el instituto. Si Gilbert

creyó alguna vez que las cosas iban a cambiar en la universidad, no podía estar más equivocado: las bromas empeoraron, ya que desde el primer día del curso se convirtió en la víctima favorita de Flash Maxwell y sus compañeros del equipo de fútbol americano de la universidad. Para acabar de arreglar las cosas, no se le ocurrió más que enamorarse de Tracy Hotlips, jefa de animadoras, rubia estúpida en grado terminal y novia de Flash Maxwell.

Una noche oscura y tormentosa, los muchachotes de la hermandad Alfa Alfa, con Flash Maxwell al frente, tomaron al asalto la residencia universitaria donde se alojaba Gilbert, con la intención de celebrar una «macronovatada salvaje» con los desventurados alumnos de primero. Gilbert huyó de su habitación, perseguido por tres veteranos borrachos. La mala suerte hizo que tropezase, cayendo escaleras abajo y rompiéndose el cuello.

Las autoridades universitarias echaron tierra (nunca mejor dicho) sobre todo el asunto, haciéndolo pasar por un simple accidente para evitar el escándalo. Pero Gilbert ha vuelto al campus, y esta vez no va a huir...

Bueno, ya hemos definido nuestro PJ hasta cierto punto: su nombre es Gilbert Loomis. Fue un novato que tuvo mala suerte y murió como había vivido, huyendo de una broma pesada. Su vuelta está marcada por el deseo de venganza. Podríamos decir que su Naturaleza es la de Solitario, y su Conducta la de Científico.

En cuanto a los Atributos de Gilbert, ayudan a describirlo, siendo los primarios los Mentales, seguidos por los Físicos, y los Sociales en último lugar (por ejemplo, la Apariencia de Gilbert es de 1, y su Inteligencia alcanza el 4). Por lo que respecta a las Habilidades, Gilbert acude a los Conocimientos como categoría primaria (Ordenadores, Ciencias, Enigmas... etc.) Como capricho, otorgamos a Gilbert

un alto nivel en Actuación, ya que su gran afición es (o era) tocar el órgano electrónico. Las Habilidades de carácter eminentemente físico o de combate no son muy del agrado de Gilbert, y apenas tiene un mísero punto en Esquivar (adquirido a base de intentar evitar los golpes de los matones).

Los trasfondos

Llegamos ya a los Trasfondos, que adquieren en *Wraith: El Olvido* singular importancia. Gilbert tiene los siguientes: Morada (su antigua habitación en la residencia universitaria), Mentor (Walter, un experimentado wraith), Memoriam (define el grado en que es recordado el wraith en el mundo de los vivos, y además le ayuda a recibir puntos de Pathos; Gilbert es recordado entre los aficionados a la informática por sus artículos en revistas especializadas y las numerosas anécdotas que circulan entre ellos sobre su capacidad como *hacker*) y Aliados (Sonny *el Tieso*, el fantasma de un yonqui muerto por sobredosis en los lavabos de un cine de sesión continua). Como veréis, los Trasfondos son similares a los de los demás juegos del Sistema Narrativo, pero adaptados al mundo de *Wraith*. Además, hay algunos otros propios del juego, como Memoriam o Eidolon.

Las Pasiones

Son las razones que tiene un wraith para aferrarse a la existencia tras su muerte. La fuerza e importancia de cada Pasión viene determinada por un número de 1 a 5, y el Pj tiene 10 puntos para distribuir entre las mismas. Las Pasiones de Gilbert son éstas:

- Perjudicar y humillar como sea a la hermandad Alfa Alfa, y en especial a Flash Maxwell y Tracy Hotlips. (Ira) 3 puntos.

- Disfrutar de todos los placeres que no conoció en vida, especialmente los carnales. (Lujuria) 2 puntos.

- Proteger el viejo cine Palace, en el que solía refugiarse en vida, y donde conoció después de muerto a Sonny *el Tieso*. (Esperanza) 3 puntos.

- Proteger y ayudar en lo posible a Elwood Wykowsky, novato como él y su mejor amigo en vida. (Amistad) 2 puntos.

Los Grilletes

Son los vínculos que conserva un wraith con el mundo de los vivos. Cuanto más fuertes y resistentes sean éstos, más fácil será para el wraith manifestarse en las Tierras de las Pielas. Esos Grilletes suelen ser objetos, lugares o

personas que tuvieron en vida del wraith gran importancia para él. Cada Pj tiene 10 puntos para repartir entre los Grilletes, con un máximo de cinco para cada uno: serán mejores cuanto más puntos tengan asignados. Aconsejo que su elección se realice de acuerdo con el Narrador. En el caso de Gilbert, son los siguientes:

- Un cine de sesión continua, el Palace, especializado en películas de terror *gore* y serie B, a las que es muy aficionado. Gilbert solía utilizar el cine como escondite cuando era perseguido por los matones de su instituto. Además, ese cine es el refugio de otro fantasma, Sonny *el Tieso*, que se ha convertido en Aliado de Gilbert. 3 puntos.

- El ordenador central de la universidad, en cuya memoria Gilbert acostumbraba a introducirse clandestinamente gracias a sus conocimientos de informática. 2 puntos.

- Su viejo órgano electrónico, que su compañero de habitación Elwood Wykowsky conserva como recuerdo. 1 punto.

- La residencia universitaria en la que murió. 2 puntos.

- El mismo Elwood, novato y nueva víctima de los Alfa Alfa. 2 puntos.

Y vamos con los poderes

Los Arcanoi son los distintos poderes sobrenaturales que puede poseer un wraith.

Sus reglas y distribución son bastante similares a las Disciplinas de **Vampiro: La Mascarada** (niveles de 1 a 5), y sus efectos incluyen todos los que estamos acostumbrados a suponer en un alma en pena, desde la posesión de un ser humano o una máquina, hasta la realización de apariciones fantasmales, o provocar los fenómenos conocidos como Poltergeist.

Para empezar, Gilbert escoge los siguientes Arcanoi:

- Habitar, la capacidad de poseer y controlar todo tipo de máquinas y aparatos. 3 niveles.

- Pandemónium, el poder de provocar multitud de fenómenos extraños y terroríficos. 1 nivel.

- Titeres, la facultad de introducirse en un cuerpo humano y utilizarlo para sus propios fines. 1 nivel.

- Después, gastando algunos de los Puntos Gratuitos otorgados, Gilbert adquirirá el primer nivel del Arcano Mate-



Os habréis percatado de que Grilletes, Trasfondos y Pasiones coinciden en algunos casos. Esto no es accidental, y aporta bastantes ventajas y coherencia al Pj, pero el Narrador puede tener una idea distinta, o, simplemente, preferir otros elementos en la crónica, por lo que opino que la libertad del Jugador para crear su Pj no debe ser absoluta en estos apartados, sino que el resultado óptimo llegará del común acuerdo de ambos.

rializar. Con él, puede hacerse oír por los vivos mediante susurros fantasmales.

Los tradicionales Niveles de Salud de otros juegos del Sistema Narrativo (es difícil hablar de eso cuando uno está muerto ¿no?) han sido sustituidos por un nuevo concepto: el del Corpus, o la «salud» de un wraith. Los Pjs pueden perder Corpus en combate con otras criaturas sobrenaturales, o por ocupar el mismo espacio que algo del «mundo real» (como

ocurre por ejemplo al atravesar una pared).

El Pathos de un wraith refleja hasta qué punto puede interactuar con el mundo físico, así como sus capacidades curativas y sobrenaturales. El Pathos está muy ligado a las Pasiones del wraith, que determinan la forma en que éste lo recupera.

Por otra parte, se mantiene en la Hoja de Personaje un rasgo tan versátil e importante como es el de la Fuerza de Voluntad.

La Sombra, un nuevo concepto

La Sombra es una novedad en los juegos del Sistema Narrativo, característico de *Wraith: El Olvido*, y lo que le da una dimensión más oscura y realista al personaje del wraith, haciendo que las tiradas por Humanidad de Vampiro parezcan tonterías.

En pocas palabras, la Sombra no es más que el lado oscuro del PJ, un personaje dentro del personaje, una especie de Pepito Grillo perverso que intenta continuamente hacerse con el control momentáneo del PJ, impulsándole a cometer acciones malvadas. Si ese control llegase a hacerse permanente, el wraith se convertiría en un Espectro (el equivalente fantasmal a un vampiro con Humanidad 0).

En el juego, la Sombra viene representada por una pequeña hoja de personaje, con datos muy sencillos y descriptivos: Arquetipo, a escoger de una larga lista, Espinas, o capacidades especiales de la Sombra, Pasiones Oscuras, que determinan sus objetivos, y Angustia, que se refiere tanto a la fuerza de la Sombra como al grado de control que tiene sobre el PJ y sus acciones.

Por supuesto, la Sombra es una entidad independiente que no puede ser interpretada por el mismo jugador que se ocupa del PJ, por lo que las reglas proponen una serie de sistemas (que las Sombras sean interpretadas por el Narrador, por un sub-Narrador o por otros Jugadores) entre los que escoger.

Un aviso importante: sus propias Sombras son el mayor peligro para los PJs, y uno de los aspectos más importantes del juego, por lo que es conveniente prestar mucha atención al tema durante la organización y desarrollo de las partidas. Una Sombra bien creada e interpretada es el elemento que más veracidad aporta a un PJ de *Wraith: El Olvido*.

¿Y los malos?

En la sección dedicada a posibles enemigos y antagonistas, las reglas distin-

guen entre espectros (fantasmas malignos y monstruosos), estudiosos mortales (entre los que destacan los Benandanti) y criaturas sobrenaturales, como vampiros y hombres lobo.

Habrà más información sobre estos personajes en **Reflejo oscuro: Espectros y Los vivos y los muertos**, suplementos de futura aparición.

Resumiendo

Wraith: El Olvido es un gran juego, original y detallado, que procura cubrir todas las posibles cuestiones y suministrar la información necesaria para ambientar las partidas tanto en las Tierras de las Sombras como en Estigia o la Tempestad, pero al mismo tiempo, esa cantidad de información hace que pueda parecer un juego confuso y difícil.

Desde luego, no se trata de un juego para cualquiera. La complejidad de sus conceptos básicos, así como la madurez requerida a sus jugadores, lo aleja (de la misma forma en que ocurre con juegos como *Kult* o *Nephilim*), de la tradicional ambientación fantástica del rol, o incluso de los juegos de horror más convencionales, como puedan ser *Chill* o *La llamada de Cthulhu*.

El aspecto editorial

En cuanto a la realización técnica, como las ilustraciones y la encuadernación, sólo puedo decir que *Wraith: El Olvido*, no sólo mantiene, sino que eleva, el nivel autoimpuesto por *White Wolf* en sus juegos y seguido por *La Factoría de Ideas*.

Próximamente, *La Factoría* planea publicar, con su habitual costumbre de dotar rápidamente de apoyo a sus juegos: **La pantalla del Narrador** (por supuesto); **El Expreso de Medianoche**, una aventura introductoria; **Necrópolis: Atlanta**, un crossover *Wraith/Vampiro* ambientado en esta ciudad del sur de Estados Unidos, y **Los Resucitados**. ¿Que qué es eso? Ahí va el resumen de *White Wolf*:

«Es sobre estar CABREADO.

No cabreado como cuando te pilla un atasco de tráfico. Cabreado como cuando quieres matar a alguien.

Cabreado como cuando quieres hacer que alguien SANGRE.

Es sobre el tipo de ira que hace que quieras vender tu alma por la oportunidad de volver a tu cuerpo putrefacto y salir a rastras de la tierra.

Es sobre la FURIA que te hace alzarle de la tumba, la furia que te convierte en la venganza misma.

«Si ya no quieres juegos de niños...»

David Alabort Jordán

Bibliografía

Algunas sugerencias

«*El ejecutivo*», de Thomas M. Disch, una fantástica novela rebosante de humor negro, en la que el ejecutivo del título asesina a su esposa, sólo para encontrarse con que ha vuelto... algo cambiada.

«*Otra vuelta de tuerca*», de Henry James, es el gran clásico del género. Narra con un estilo muy gótico las desventuras de una institutriz enfrentada a dos niños poseídos por fantasmas. Esta novela, que tiene tanta importancia entre los relatos de fantasmas como «*Drácula*» de Bram Stoker entre los de vampiros, ha sido llevada al cine en innumerables ocasiones.

«*Christine*», de Stephen King, es el nombre de un impresionante coche de los años 50, poseído por una fuerza maligna (¿adivinais cuál?) que alcanza a su nuevo dueño, un adolescente con problemas.

Las «*Historias sobrenaturales*» de M. R. James, o los cuentos de Aleister Crowley recopilados en «*El testamento de Magdalen Blair*» son historias cortas de lo más recomendable. Otros nombres venerables son los de Arthur Machen, Abraham Merritt, Lord Dunsany, A. Conan Doyle o Jean Ray. Autores más modernos e igualmente interesantes son Ramsey Campbell, Gene Wolfe y Tim Powers.

Las «*Crónicas Necrománticas*», de Brian Lumley, son una algo ridícula saga de seis o siete novelones repletos de espías con poderes parapsicológicos y vampiros simbióticos con vocación de Alien. Si cito aquí la serie, es porque su pretencioso protagonista, un hiper/ultra/super/mega/maxi/lo que quieras/poderoso personaje llamado Harry Keogh, tiene la capacidad, (entre muchísimas otras) de conversar amistosamente con los muertos y aprovechar sus conocimientos. «*Necroscopio*», el primer volumen de sus andanzas, contiene varias ideas aprovechables para aventuras de *Wraith: El Olvido*, especialmente en lo que concierne al villano Boris Dragosani.

«*Carnacki el cazafantasmas*» es un personaje de W. Hope Hodgson, autor algo apollado que influenció al mismo Lovecraft, y cuyo mayor mérito parece ser la capacidad de escribir el mismo cuento decenas de veces sin darse por enterado. El volumen publicado en la colección Última Thule narra las aventuras de un investigador sobrenatural de técnicas algo (muy) monótonas.

«*Revelaciones*» es un cuento corto sobre el tema (incluido en la antología «*Sangre*») de Clive Barker, uno de los pocos autores de terror que siguen un estilo propio e identificable, aunque últimamente algo errático. Es innegable que la obra de Barker ha inspirado en gran medida muchas de las ilustraciones (e incluso el espíritu) del juego.