DEUS X MACHINA



KIT DE INICIO

Escrito por Juan Fernández-Viagas Ortiz

EDITORIAL SUSEYA PUBLICACIONES

ÍNDICE

LIBRO 1: BIENVENIDOS A AETHÊR

La historia de Aethêr 4

Introducción 5
- Licencia 5
- ¿Qué es exactamente este manuscrito? 5
- Material necesario para jugar 5
- Contenido del manual 5
- Glosario 6

Capítulo 1
- La ficha de un personaje 11
- Ficha de ejemplo 12

Capítulo 2
- Acerca del sistema de juego 14
- Asalto y turno: actuar 14
- Chequeo de rasgo 14
  - Acciones según los rasgos 14
  - Atributos y rasgos 15
  - Realizar un chequeo 15
  - Realizar un chequeo enfrentado 15
  - Dificultades 16
  - Resultados especiales 17
  - Especializaciones 18
- Chequeo de cuerpo y mente 18

Capítulo 3
- El arte de combatir 20
  - Acciones para combatir 20
  - El desarrollo de una lucha 20
  - El daño final de un ataque 22
  - Críticos al atacar o defender 22
  - Pifias al atacar o defender 22
- La vitalidad 23
  - Los puntos de vida y el maná 23
  - El daño y la reducción de los PV 23
  - La rotura de los hilos 23
  - La recuperación de la vitalidad 23

Capítulo 4
- Tipos de armas 25
- Tipos de daño 26
- Las propiedades de las armas 26
- Armas de combate a corta distancia 27
- Armas de combate a larga distancia 27
- Tipos de armaduras 28
- Los escudos y el combate 29
- Armaduras y escudos 29

Capítulo 5
- La tecnología: nacimiento y crecimiento 31

LIBRO 2: EL PODER DE LA MAGIA

- Las habilidades mágicas 34
- La Formulas 34
  - Crear un conjuro 34
  - Lanzar un conjuro 34
  - Disipar un conjuro 35
  - Realizar un contrataque mágico 35
- Fórmulas 1: Focos 36
  - Invocar 36
  - Regir 36
  - Transformar 37
- Fórmulas 2: Convocaciones elementales 37
  - Vía elemental aire 38
  - Vía elemantal agua 38
  - Vía elemental tierra 38
  - Vía elemental fuego 39
- Fórmulas 3: guías 40
  - Guía elemental aire 41
  - Guía elemental agua 42
  - Guía elemental tierra 43
  - Guía elemental fuego 43

LIBRO 3: BAILE DE TÍTERES

- Los protagonistas de nuestra historia 46
- Molly Kendrick 46
- Eve Cuomo 47
- Erik Rybner 48
- Tom Weeney 49
- Prólogo 51
- Episodio 1: el corazón de cobre 52
- Episodio 2: el experimento 56
- Episodio 3: el final del viaje 60

CRÉDITOS

Autor
Juan Fernández-Viagas Ortiz

Ilustraciones
Gerardo Alonso Zahonero

Maquetación
Igor Arriola Fernández

Editor
José Luis Pastor Diez

Prohibida toda reproducción, por cualquier medio, del presente reglamento, a excepción de las páginas 61, 62, 63 y 64, que pueden ser fotocopiadas exclusivamente para uso personal.

Los nombres y situaciones utilizados en este juego son completamente ficticios. Cualquier parecido con nombres o situaciones reales es pura coincidencia.

© 2017 Suseya Ediciones. Todos los derechos reservados.



LIBRO 1
BIENVENIDO A AETHÊR

El mundo de Aethêr ha sufrido tantos cambios desde sus inicios, que la humanidad apenas recuerda fragmentos de un pasado lejano. La falta de documentos, la mayoría de ellos perdidos o eliminados a consciencia, ha hecho que escasamente se logren evocar sucesos veraces acontecidos antes del día en el que el orbe, en su totalidad, sufriera una alteración de la que fue imposible escapar.

Al principio, cuando se dio el cataclismo, la vida fue extremadamente difícil. La ascensión de la tierra al cielo y los cambios sustanciales que se produjeron en la atmósfera y la composición del planeta, hicieron que todas las criaturas del mundo tuvieran que adaptarse de nuevo. Esto produjo infinidad de luchas encarnizadas entre los primeros asentamientos que se crearon, ya que la falta de recursos y alimentos fue notable. Pero al llegar el año 141 del calendario actual, un hombre decidido a acabar con los conflictos que se estaban dando, reunió un pequeño ejército con el que, tras dos inviernos de guerra, logró unificar a los de su raza bajo una misma bandera, haciendo que en el 143 se fundase el primer y único imperio humano. Por aquel entonces, otras razas como los draekas o los elfos, que tuvieron más facilidades para sobrevivir debido a la suerte y sus capacidades, ya habían constituido sus propios hogares lejos de los conflictos.

En apariencia, con la fundación del imperio de Aspheria, la era de prosperidad comenzó. Poco a poco, tras el levantamiento de las ciudades más grandes que el hombre jamás hubiese visto hasta entonces, la humanidad inició una era de avances sorprendentes. Entre el 201 y el 311, y gracias a ingenios tan maravillosos como las aeronaves o los ferrocarriles, entre muchos otros que deberían ser nombrados y que nadie sabe cómo pudieron ser creados mediante los medios que se tenían en ese momento, se dio pie a un intercambio cultural muy beneficioso que había sido imposible de llevar a cabo hasta ahora por culpa de los enormes océanos y mares de aire que separaban los continentes. Así, se abrieron muchas fronteras, y el imperio humano compartió estos inventos con el resto del mundo, propiciando un proceso evolutivo que fue importante durante los años que siguieron. Por suerte, la paz acompañó a esta etapa, y las riquezas fueron adecuadamente utilizadas en fomentar la enseñanza, apoyar los estudios tecnológicos y mejorar las condiciones de vida de la sociedad. Sin embargo, y como se suele decir, sin caos no hay orden, y llegó el día en el que la armonía fue bruscamente violada. En el año 335 después del cataclismo y, según dicen, por tercera vez en el mundo, un enfrentamiento mundial se originó tan rápido como lo que tarda en consumirse la mecha de un explosivo.

El conflicto se mantuvo en alza durante catorce largos y tortuosos años, en los que millones de personas perdieron la vida y ciudades enteras quedaron calcinadas. Los draekas, ahora conocidos como draesirians, habían iniciado una cruzada descabellada, culpando a los humanos de la muerte de su emperatriz quien, por lo que parecía, había sido asesinada. Valiéndose de sus formas animales y primigenias, innumerables dragones surcaron los cielos de Aethêr reduciendo a cenizas todo aquello que se les resistía. Los enfrentamientos fueron brutales, y todas las razas sufrieron indescriptibles tormentos. Los elfos fueron los más perjudicados, quienes vieron su tierra natal consumida casi por completo. Una alianza entre humanos, enanos, faeryas, elfos, wolvems, khraldars y silenos se conformó, y el frente contra la amenaza fue tozudo en todo momento. Gracias a esto, al llegar el 12 de octubre del año 339, la guerra llegó finalmente a su conclusión, dando la victoria al bando de los aliados. El imperio de Aspheria se hizo con el control temporal de Draeria, el continente draeka, y los draesirians fueron obligados a firmar un tratado y renegar, de esta manera, de sus formas primitivas, penando con la muerte a aquellos que no obedecieron. Los draekas que se mantuvieron firmes huyeron abandonando su parte más humana y nunca más fueron vistos atravesando alguno de los cielos de este mundo.

Desde entonces, y hasta ahora, los años pasaron acompañados de progresos significativos. La familia imperial de los Von Essen de Aspheria rigió el imperio con sabiduría, ofreciendo un trato exquisito a su pueblo, y el mundo volvió a ser un lugar próspero. Hasta el año 593, espacio en el que nos encontramos...

Ahora, en un mundo donde la máquina lo domina todo y las empresas abandonan sus costumbres más humanas para prescindir de muchos de sus trabajadores con la intención de automatizar los sistemas de producción, los dioses y el pasado han quedado relegado a un plano casi inexistente, haciendo que la humanidad venere, por encima de todo, lo relacionado con la tecnología. No obstante, y aunque pocos se den cuenta de ello, la ciencia está actuando como la peor de las drogas, consumiendo la sociedad y a su gente a un ritmo desorbitante.

Estas primeras páginas actúan como prólogo, mediante el cual pretendemos ofrecerte una idea de las bases del sistema de juego de Deus X Machina RPG, así como un resumen del contenido que guarda el propio manual.

Licencia

Ya que este suplemento es una guía rápida de inicio al sistema de juego, permitimos su distribución, tanto en formato digital como en físico, siempre y cuando sea sin ánimo de lucro.

¿Qué es exactamente este manuscrito?

Como ya hemos dicho, se trata de un suplemento creado para que puedas disponer de una guía de inicio rápido con las reglas básicas y avanzadas del sistemas, de forma resumida. Ciertos extractos del texto, al igual que las ilustraciones, aparecen en el libro.

Material necesario para jugar

Para empezar a jugar a Deus X machina, únicamente necesitarás este suplemento, tantos personajes predefinidos como jugadores vayan a participar (en todas las aventuras gratuitas que ofrecemos puedes encontrar fichas de personajes desarrollados por nosotros) y varios dados de diez caras (con unos cuatro o cinco bastará). No obstante, es recomendable disponer de algunos lápices o bolígrafos, hojas de papel y una goma. Por último, sólo nos resta decir que, de entre todos los jugadores, uno deberá actuar como dramaturgo (lo que sería el director de juego), mientras que el resto tendrá que interpretar a los protagonistas del periplo.

Contenido del manual

A día de hoy, mientras escribimos este suplemento, nos es imposible especificar la cantidad de páginas que tendrá el manual cuando sea publicado. Sin embargo, sí que podemos decirte qué es lo que encontrarás en su interior:



Un sistema sencillo: El sistema de juego de Deus X machina está pensado para que pueda crearse cualquier personaje con rapidez gracias a un método muy sencillo pero completo. Asimismo, a la hora de llevarlo a la mesa, verás que las mecánicas son tan simples como lanzar una cantidad determinada de dados de diez caras (en base a la cifra contemplada en el atributo) y contar como éxitos aquellos resultados que no estén por encima del rasgo usado (aquí no hay habilidades; los personajes tienen ocho rasgos mediante los cuales pueden llevar a cabo una gran variedad de acciones). La suma de todos los éxitos indicará cómo se resuelve la actuación.



Ocho razas distintas: Además de humanos, enanos y elfos, descubrirás otras cinco razas seleccionables, como los orgullosos draekas o los pequeños faeryas. Asimismo, los elfos que hallarás aquí viven adaptados a los tiempos que corren, acostumbrados ya a un mundo decadente y sumamente desarrollado; sin embargo, aún sobreviven linajes más salvajes de esta misma especie y otros seres que rehúyen de la tecnología.



Creación y uso de disciplinas marciales: Gracias a un sencillo sistema, podrás crear una gran cantidad de técnicas de lucha muy variadas que permitirán sobresalir en ciertos aspectos del combate. Además, ponemos en tus manos un listado de disciplinas desarrolladas por nosotros (atribuidas a ciertas razas del mundo de Aethêr), para que puedas adquirirlas y utilizarlas de inmediato.



El arte de la magia: Las corrientes mágicas fluyen por el mundo recorriendo todos los rincones del orbe. Aquí, los místicos crean formulaciones sobrenaturales, inscripciones que se graban en su alma de maná y a través de las cuales enfocan hacia la realidad sus sortilegios. Las formulaciones surgen de la unión de fórmulas mágicas. En el manual encontrarás más de 300 fórmulas distintas, repartidas entre las cuatro vías mayores (Aire, Tierra, Agua y Fuego), las cuatro menores (Naturaleza, Fascinación, Esencia e Ilusión) y en una vertiente abierta que recibe el nombre de cromática, la cual acoge fórmulas que pueden ser practicadas por cualquier místico.



La convocatoria: Es el arte de invocar, controlar y desterrar criaturas que no son de este mundo. La convocatoria es una disciplina practicada por muy pocos, pues entraña innumerables peligros. Como se suele decir, hay puertas que es mejor no abrir…



La gracia: Aunque fueron olvidados y desterrados del planeta, los dioses siguen de cerca las acciones de sus hijos. A veces, cuando alguna criatura despierta un cierto interés en una deidad, esta la premia con capacidades inhumanas y el poder de la gracia. Estas habilidades especiales son conocidas como virtudes, y permiten realizar acciones sorprendentes, aunque también pueden traer consigo desgracias a aquellos que abusan de ellas.



Creación de vehículos: Dispondrás de las reglas necesarias para crear cualquier tipo de vehículo que desees: aeronaves, máquinas bípedas de guerra, carros de vapor…



Concepción de entidades: Además de poder crear tus propias criaturas (casi sin limitaciones) y dotarlas de habilidades y características especiales, también podrás construir autómatas y seres corrientes. Aquí encontrarás todo lo necesario para engendrar cualquier entidad que pase por tu cabeza, además de un bestiario con todo tipo de criaturas.

Glosario

Este es el mismo glosario que puedes leer en el manual de juego (si cambia alguna palabra es porque tal vez hayamos hecho alguna corrección de última hora después de escribir esto). Aunque en este suplemento no aparecerá nada que esté relacionado con las disciplinas marciales, la magia, la convocación o las virtudes de los dioses, hemos creído conveniente añadir todos los términos para que puedas ir familiarizándote con el vocabulario de Deus X machina.

Acción: Se llama así a la facultad de hacer algo. Existen tres tipos de acciones que se deben tener en cuenta durante los asaltos: las acciones activas, las acciones pasivas y las acciones espirituales.

Acción activa: Es aquella acción que puede realizar un individuo si le llega su turno dentro del asalto. Cada personaje tiene una cantidad máxima de acciones activas por asalto.

Acción pasiva: Es aquella acción que un personaje puede realizar de forma innata, sin necesidad de tener la iniciativa dentro de un asalto, aunque debe ser su turno de actuación.

Agravante: Resultado, en un dado de diez caras, igual o menor a 2. Da la posibilidad de tirar un nuevo dado adicional.

Amplificación: Se utiliza para indicar el aumento de los efectos o el daño de un sortilegio conjurado.

Antagonista: Enemigos de los personajes principales de la trama.

Arma predilecta: Es el arma principal que sabe manejar el personaje y la que, por norma general, más suele utilizar.

Armonía: Es una cifra que indica el potencial de un místico en el campo de la magia. Puede tener una puntuación máxima de 40.

Arquetipo: Así denominamos a la clase de un personaje, lo que sería la profesión en otros juegos de rol.

Asalto: El asalto recoge todos los turnos de los individuos implicados en una situación.

Ataque: Es el intento de realizar un efecto o un daño sobre un objetivo.

Ataque físico: Es aquel tipo de ataque que se realiza sin usar aptitudes sobrenaturales.

Ataque místico: Es un tipo de ataque realizado con poderes sobrenaturales.

Atributos: Existen dos: cuerpo y mente. Estos representan la parte física y anímica del personaje.

Autómata: Máquina que, mediante un mecanismo físico o mágico, es capaz de realizar tareas.

Bonificador: Cifra que puede obtener un personaje para sumar a sus rasgos de forma permanente o temporal en el momento en el que deba realizar un chequeo de cualquier tipo.

Brujo: Se llama así a todos aquellos individuos que practican la magia. También pueden denominarse místicos u ocultistas.

Campo de visión: Es todo aquello que puede ver un individuo con sus ojos en una distancia determinada. Es también llamado campo visual o rango de visión.

Celeridad: Es la iniciativa o velocidad de reacción de un individuo en una situación. Aunque se explica más adelante, la celeridad final de un personaje se conoce mediante la suma de ciertos rasgos.

Chequeo: Se llama chequeo al lanzamiento de dados con la intención de conseguir con éxito una acción o una prueba. Hay varios tipos de chequeos, aunque todos se desarrollan de forma similar.

Chequeo enfrentado: Es un chequeo en el que participa más de un individuo.

Clase: A veces se llama clase al arquetipo.

Combate a distancia (CD): Todo combate que se realiza atacando desde una cierta distancia.

Combate cuerpo a cuerpo (CC): Se llama así al combate que se lleva a cabo desde una distancia corta con el enemigo.

Si quieres mejorar la experiencia de juego, puedes entrar en nuestra página Web para leer toda la información que ofrecemos acerca del mundo en el que se desarrolla Deus X machina. Te dejamos aquí los enlaces a los distintos apartados que podrían interesarte:

Aethêr, el mundo: http://deusxmachinarpg.com/index.php?p=11
Línea temporal: http://deusxmachinarpg.com/index.php?p=12
Las razas: http://deusxmachinarpg.com/index.php?p=13

Relatos breves y semillas para aventuras:

http://deusxmachinarpg.com/index.php?p=14

También disponemos de un foro desde el que puedes realizarnos cualquier pregunta que te plantees:

Foro de la Web: http://deusxmachinarpg.com/foro.php?p=1

Si a la hora de acceder a algunos de los enlaces no responde el navegador, es posible que se haya cambiado la dirección del mismo. Entra en la propia página Web y ve al apartado que hemos titulado LA BIBLIOTECA o visita el foro.

Web: http://deusxmachinarpg.com

Competencia en armas: Es el conocimiento y la capacidad de utilizar ciertas armas.

Contra: Abreviatura de Contraataque.

Contraataque: Acción que consiste en devolver al enemigo un golpe parado o evadido teniendo una cierta ventaja.

Control: Palabra que se utiliza para indicar un chequeo. Ver chequeo más arriba.

Convocación: Es el arte de invocar a entidades pertenecientes a otros planos.

Convocación elemental: Es una de las fórmulas utilizadas en la magia para crear conjuros.

Corriente elemental: Viento sobrenatural que recorre el mundo y del que surge la magia. Ocho son las corrientes conocidas: cuatro mayores y cuatro menores.

Crítico: El crítico es el resultado de un 1 en un dado de diez caras. Cuando se refiere a un golpe crítico decimos que ha sido un golpe fuera de lo común.

Crítico en combate: Es la cifra más alta que un personaje puede obtener en combate como resultado del lanzamiento de un dado de diez caras para conseguir un crítico utilizando una forma de combate dentro de una lucha.

D10: Es la abreviatura de un dado de diez caras.

Daño base: Es la cantidad de daño básico que se puede obtener al realizar un ataque con un determinado arma o utensilio sin tener en cuenta factores adicionales.

Daño final: Es la cantidad de daño que se puede obtener al realizar un ataque utilizando un arma o un utensilio y sumando la fuerza de quien la empuña. Pueden darse otros factores especiales que den un aumento del daño final.

Daño físico: Es un tipo de daño que afecta al cuerpo terrenal y a lo físico.

Daño místico: Tipo de daño que afecta a lo espiritual, al alma o al maná de una entidad. Similar a la quemadura de maná.

Dramaturgo: Se llama así a quien dirige la partida, narrando la historia e interpretando a los personajes no jugadores que intervienen en ella. En otros juegos de rol se conoce al dramaturgo como director de juego.

Defensa: Es la acción de intentar evitar un efecto o un daño.

Desenlace: Es el resultado final del combate en relación a los éxitos obtenidos por los dos combatientes perjudicados. Existen también los desenlaces sobrenaturales, que se dan al utilizar poderes mágicos.

Dificultad: Es la cantidad de éxitos que debe obtener un individuo al realizar un chequeo.

Disciplina marcial: Técnica que ofrece ventajas y conocimientos a la hora de luchar.

Disipación: Acción de disipar un conjuro.

Efecto: Es la consecuencia de recibir algún tipo de ataque místico o el resultado de algún veneno o brebaje.

Encantamiento: El resultado de un efecto mágico sobre un objeto.

Entidad: Se utiliza para referirnos a un ser o criatura, ya sea terrenal o de algún plano.

Esencia: Representa la unión de los personajes al mundo. Existen cuatro tipos de esencia: la terrenal, la sobrenatural, la arcana y la suprema. Una cifra indica el nivel de la esencia, y esta depende de los puntos gastados para mejorar ciertas características del personaje.

Especialidad: Las especialidades (o especializaciones) permiten realizar acciones con mayor facilidad.

Estado alterado: Es siempre producido por un efecto sobre un individuo.

Etéreo: Algo no perceptible a la vista. Muchos de los conjuros que lanzan los místicos pueden ser etéreos.

Éxito: Lograr obtener una cifra igual o menor a la puntuación del rasgo utilizado durante una acción.

Fatiga: Puntuación que comienza en 0 y va aumentando a medida que el personaje realiza diversas acciones o sobreesfuerzos.

Féerico: Algo mágico, relacionado con lo sobrenatural.

Foco: Tipo de fórmula usada en un conjuro.

Fórmula: Se utilizan para crear conjuros. Existen tres tipos, y estos son: los focos, las convocaciones elementales y las guías.

Formulación: Es el arte de formular. A través de la formulación se pueden crear sortilegios de todo tipo.

Fracaso: Se llama fracaso a obtener un resultado fallido al tirar un dado de diez, normalmente cuando sacamos una cifra superior a la puntuación que posee el rasgo usado.

Golpe demoledor: Ocurre cuando, al realizar un ataque físico, el personaje obtiene una diferencia igual o mayor a 2 éxitos en relación al resultado de su oponente, aumentando así el daño final que puede llegar a causar.

Gracia: Puntos que se obtienen al seguir los caminos dictaminados por una entidad suprema y que permiten utilizar las virtudes.

Guía: Otro tipo de fórmula.

Intensificación: Como ya hemos visto, tiene el mismo significado que la amplificación.

Maná: Es la atadura que mantiene al alma de los seres dentro del cuerpo y que permite realizar acciones sobrenaturales. También se conoce como alma de maná.

Maniobra de combate: las maniobras son acciones especiales que se realizan en un combate con la intención de tomar una cierta ventaja frente al enemigo.

Mantenimiento: Coste que se debe pagar por ciertos sortilegios para poder conservar activos sus efectos.

Místicos: Es una forma de llamar a los brujos y a los convocadores.

Modificador: cifra negativa o positiva que modifica el nivel de un rasgo.

Nivel de crítico en combate: Se utiliza para medir la capacidad de obtener un crítico dentro de un combate y causar así daños más graves. Ver "crítico en combate".

Nivel de un rasgo: Cifra que representa el desarrollo en un rasgo, por lo que mientras mayor sea, más facilidades tendrá el personaje a la hora de resolver los chequeos. Este puede oscilar entre 0 y 10. A efectos de juego, indica la cantidad máxima que puede obtenerse en cada dado para que se considere éxito.

Nivel de pifia: Mide el resultado de una pifia cuando queremos conocer las consecuencias de un efecto específico por pifia.

Ocultista: Persona dedicada al estudio de la magia o de algún otro poder sobrenatural.

Pifia: Es el resultado de obtener una cantidad de 10 por encima o igual a los éxitos totales. Conlleva además efectos específicos en relación al nivel de la pifia.

Penalizador: Cifra negativa que se resta al rasgo.

Penalizador acumulado: Es la acumulación de más de un penalizador.

Penalizador a toda acción: Cifra negativa que afecta a cualquier chequeo que realice el personaje.

Perjuicio: Característica negativa que se aplica al personaje a cambio de adquirir puntos de avance para mejorar otros detalles.

Personaje jugador: Personaje controlado por alguno de los jugadores participantes en la partida. Normalmente son los protagonistas.

Personaje no jugador: Personaje controlado por el dramaturgo y que interviene en la trama de una u otra forma.

Propiedad: Es una cualidad especial de un objeto.

Puntos de avance (PA): Puntos utilizados para crear y mejorar la ficha. Al usarlos se suman a la esencia para que esta aumente.

Quemadura de maná: Tipo de ataque místico poco común que reduce el maná de un individuo sin llegar a afectar a sus puntos de vitalidad.

Raza: Es la casta a la que pertenece un individuo. Aunque existe una considerable diversidad de razas, los jugadores tienen a su disposición, en el libro, ocho de ellas.

Rango de acción: Alcance o distancia a la que puede actuar un personaje, un ataque o una acción cualquiera.

Rasgo: Los rasgos permiten llevar a cabo acciones de todo tipo. Hay ocho de ellos divididos en dos ramas, y estas se encuentran ligadas a cada atributo. Por parte de cuerpo están agilidad, destreza, fuerza y constitución, mientras que en mente se hallan percepción, carisma, inteligencia y voluntad.

Regeneración: Es la capacidad de recuperación de puntos de vitalidad y maná.



Rotura de guardia: Ocurre cuando un personaje se defiende en un mismo turno de más de un ataque seguido.

Sanación: Acción de sanar a un individuo.

Sortilegio: Conocido también como hechizo o conjuro, es un poder mágico que procede del entramado del mundo. Estos se crean gracias a las formulaciones que realizan los brujos.

Talento: Beneficio que se obtiene utilizando los puntos de avance.

Tirada múltiple: Tipo de tirada muy común en Deus X machina que consiste en lanzar, al mismo tiempo, varios dados con la intención de superar un chequeo.

Tirada enfrentada: Tirada en la que participan varios personajes y en la que se comparan los resultados para conocer quién sale victorioso.

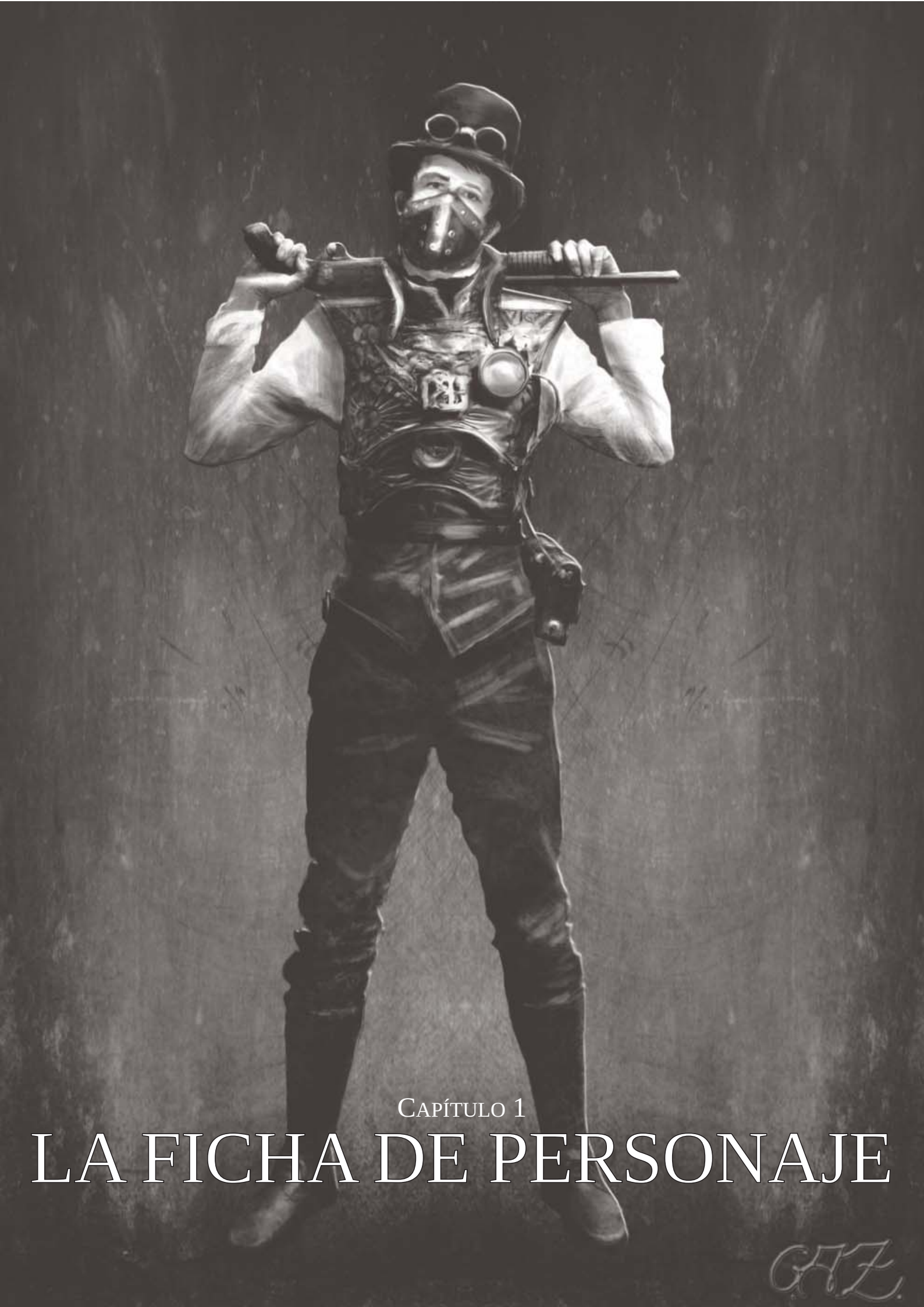
Turno: Es el momento de actuación de un individuo. Los turnos se llevan a cabo dentro de un asalto, en el cual puede actuar un determinado número de personajes.

Vía mágica: De donde procede el poder de la magia. Las fórmulas están repartidas entre las vías existentes. Las vías mágicas y las corrientes elementales son lo mismo.

Virtud: Poder ofrecido por una entidad al poseer puntos de gracia.

Vitalidad: Puntuación que determina la cantidad de daño que puede recibir un personaje antes de caer rendido.





Capítulo 1

LA FICHA DE PERSONAJE

En este capítulo vamos a describirte los datos que componen una ficha de juego.

La ficha de un personaje

La ficha de personaje recoge todas las características que posee el individuo que representarás en el juego. En ella puedes consultar los atributos, los rasgos y otros datos como la vitalidad, el maná o la propia velocidad de reacción. Para que las explicaciones resulten sencillas, aquí tienes el ejemplo de la ficha de juego que aparece en el primer capítulo del manual.

Nombre: Indica el nombre del personaje.

Raza: Es la raza a la que pertenece. Cada raza otorga una serie de bonos que se suman a los rasgos del personaje, así como algunos modificadores que se aplican a otros detalles (celeridad, vitalidad, maná...)

Arquetipo: Se trata de su clase. Al igual que la raza, ofrece una serie de bonos y una habilidad especial única.

Apariencia: Aquí se describe al personaje o se especifican sus datos personales.

Cuerpo (C) y **mente** (M): Son los dos atributos que tiene todo personaje. El primero está relacionado con la parte física, mientras que el segundo representa lo anímico. La puntuación de estos no puede ser menor de 1 ni mayor de 10.

Agilidad, **destreza**, **constitución** y **fuerza**: Son cuatro de los rasgos (aquellos que están unidos al atributo cuerpo). Sus valores no pueden bajar de 1 ni superar el 10.

Percepción, **carisma**, **inteligencia** y **voluntad**: El otro grupo de rasgos está unido al atributo mente. Estos, al igual que los anteriores, pueden poseer cifras que estén comprendidas entre 1 y 10.

Esencia: La esencia se compone de una palabra simple (que puede ser terrenal, sobrenatural, arcana o suprema) y una cuantía (que corresponde a la cantidad de puntos que se han gastado en la creación de la ficha). En este ejemplo, vemos que el personaje es de origen terrenal (un ser mundano como otro cualquiera) y el jugador ha utilizado 15 puntos de avance en crearlo (así se llama a los puntos de creación).

Movimiento: Señala la cantidad de metros que puede recorrer el personaje al actuar. Este valor es igual al rasgo agilidad más los posibles bonos que se le apliquen.

Acciones: Indica el número de acciones por turno (lo normal es que sea 1). Es algo que se calcula a través de los rasgos agilidad y destreza (consultando una tabla).

Tamaño: El tamaño puede ser diminuto, pequeño, mediano, grande, gigante o colosal. Según la raza, podrá seleccionarse uno u otro.

Fatiga: Representa el cansancio del personaje. Siempre comienza en 0 (siendo el límite igual al doble del rasgo constitución). A medida que avance una partida, la fatiga podrá ir incrementando.

Celeridad: Es la rapidez con la que un individuo puede desenvolverse en las situaciones que se presentan ante él. Es igual a la suma de los rasgos agilidad y destreza, más el añadido de los posibles bonos por raza y clase. Las armas y armaduras pueden afectar directamente a la celeridad.

Nivel de crítico en combate: Indica el valor que debe obtenerse para conseguir un crítico al luchar. En ningún caso podrá estar por encima de 5

Vitalidad: La cantidad de daño que podrá soportar el personaje antes caer rendido. La regeneración ayuda a conocer, consultando la tabla adecuada, los puntos de vitalidad que recuperará este cada vez que transcurra un día. Es siempre igual al doble de la constitución, más los bonos por raza y clase (aunque puede aumentarse con el uso de puntos de avance).

Maná: El maná es la resistencia del alma. Es necesario para llevar a cabo acciones sobrenaturales, pero también es una energía importante para sobrevivir en este mundo. Un personaje puede tener la vitalidad a 0 y seguir vivo (aunque inconsciente), pero si su maná se esfuma, fallecerá irremediablemente.

Talentos y **perjuicios**: Son ventajas y desventajas que se pueden aplicar al personaje para destacar en ciertos aspectos. En el ejemplo, tenemos el talento rápida actuación, lo que nos ha hecho sumar +3 a su celeridad.

Habilidades especiales: Las habilidades especiales sólo pueden ser adquiridas por ciertas criaturas.

Características especiales: Al igual que las habilidades especiales, únicamente se tendrán en cuenta en seres y personajes no jugadores especiales.

Otros detalles: Aquí se recogen detalles del personaje, como la capacidad de salto, la carga que puede llevar o las pertenencias. En la propia ficha, hay espacios creados para apuntar estos datos de forma clara.

Especialidades: Cualquier personaje tiene la posibilidad de gastar puntos de avance en adquirir especialidades (también conocidas como especializaciones). Ofrecen facilidades a la hora de usar los rasgos en acciones específicas.

Capacidad especial: La capacidad especial se escoge de entre una lista mostrada en el arquetipo al que pertenece el personaje. Sólo se puede tener una al mismo tiempo.



Nombre: Eve Cuomo

Raza: Humano | Arquetipo: Rastreador

Apariencia: Posee una altura 1,68 m y un peso de 58 Kg.

Cuerpo 3 | **Mente** 2

Agilidad 3 - **Destreza** 4 - **Constitución** 2 - **Fuerza** 2

Percepción 4 - **Carisma** 3 - **Inteligencia** 2 - **Voluntad** 2

Esencia: terrenal 15 | **Movimiento**: 3 m / turno.

Acciones: 1 activa | **Tamaño**: mediano | **Fatiga**: 0 / 4

Celeridad: 16 |

Nivel de crítico en combate: 1

Vitalidad: 12, **recuperación** 3

Maná: 10, **recuperación** 2

Talentos y perjuicios: Rápida actuación: +3 celeridad.

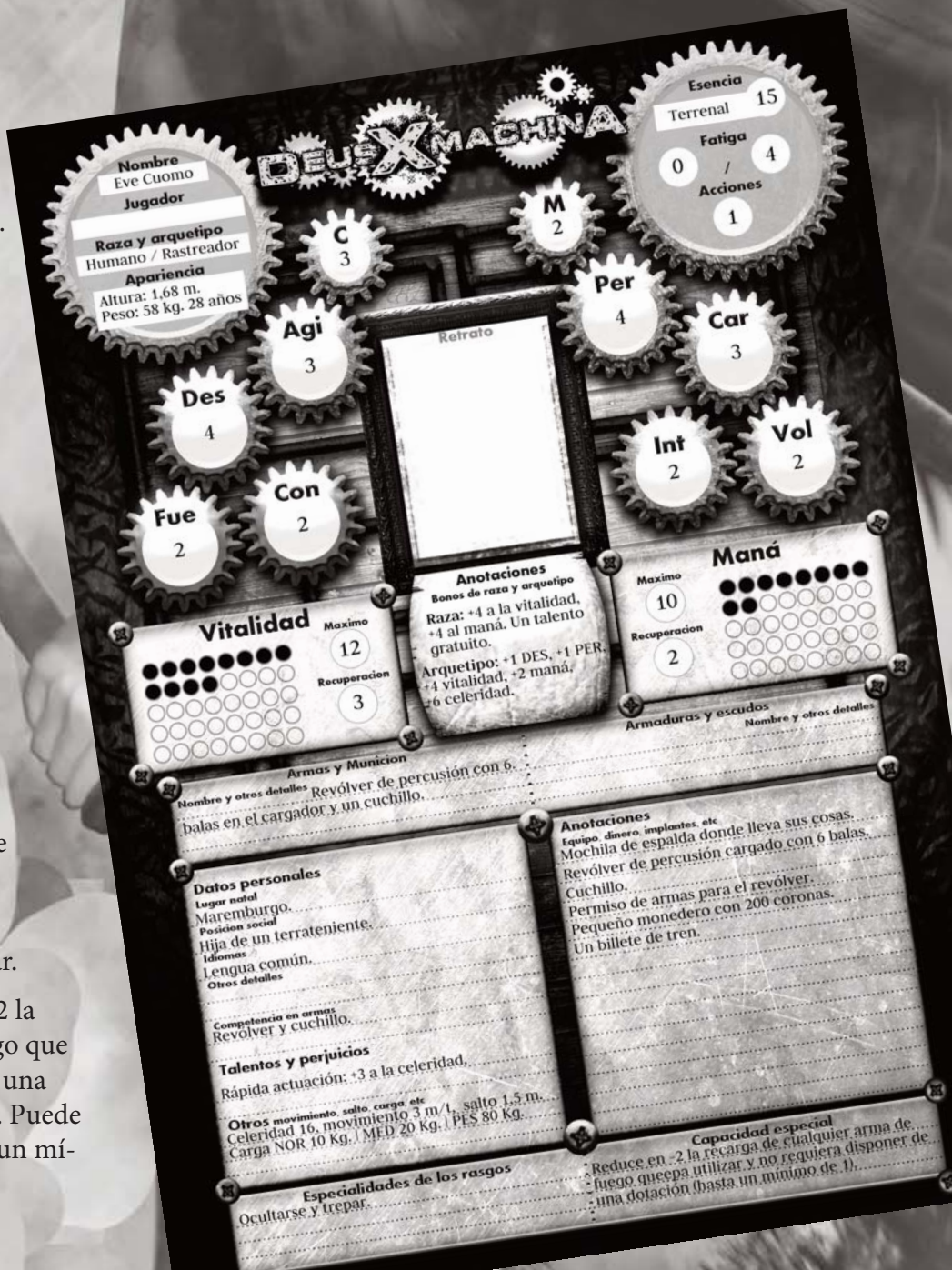
Habilidades especiales: Ninguna.

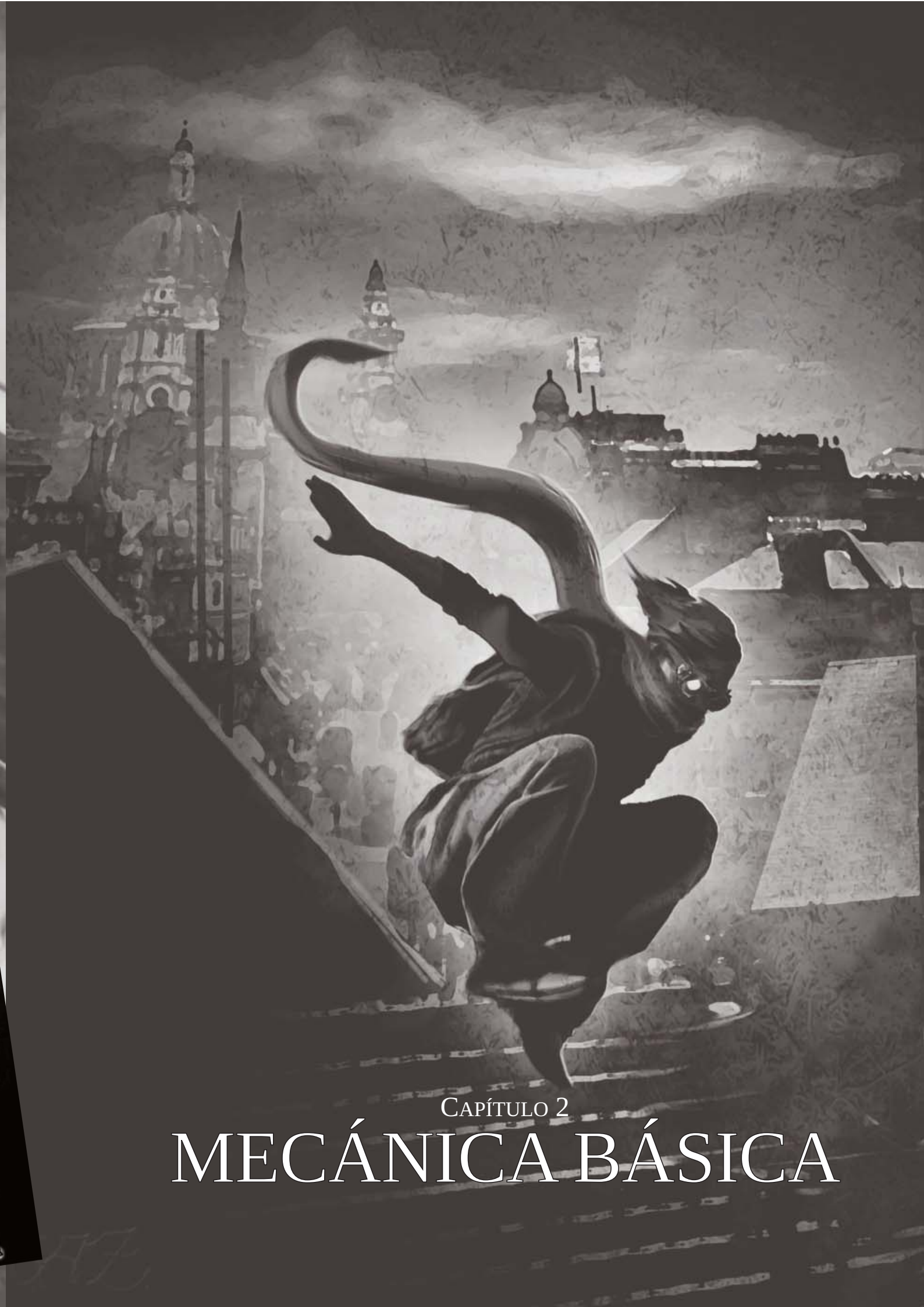
Características especiales: Ninguna.

Otros Detalles: Salto 1,5 m, carga normal 10 Kg., carga media 20 Kg., carga pesada 80 Kg. Competencia en armas para el revólver y el cuchillo. Habla la lengua común. Es hija de un famoso terrateniente del estado imperial de Maremburgo. Aunque su padre no lo acepta, dedica su vida a cazar a aquellos delincuentes por los que las autoridades ofrecen grandes sumas de dinero. Siempre lleva consigo su revólver familiar cargado.

Especialidades: Ocultarse y trepar.

Capacidad especial: Reduce en -2 la recarga de cualquier arma de fuego que sepa utilizar y que no requiera de una dotación para su funcionamiento. Puede reducir la recarga del arma hasta un mínimo de 1.





Capítulo 2

MECÁNICA BÁSICA

Aquí resumiremos las bases del sistema, explicando cómo se resuelven los chequeos de forma general.

Acerca del sistema de juego

El manual de Deus X machina es amplio y ofrece una gran cantidad de reglas sencillas para resolver todas las situaciones que pueden darse en una partida. A pesar de ello, para esta explicación vamos a centrarnos en la base del sistema; más adelante, hallarás varios resúmenes completos que tratan los chequeos que se realizan en un combate, aquellos que sirven para convocar la energía de la magia y los utilizados en la convocación de entidades.

Asalto y turno: actuar

Lo primero que tienes que saber es que cuando en una situación van a actuar varios personajes, debes crear un asalto que recoja los turnos de todos los implicados. Esto es muy sencillo, y ayudará a que los jugadores lleven a cabo acciones de manera ordenada. Los pasos a seguir son:

1. Cada uno de los personajes implicados lanzará 2D10 y sumará el resultado a su celeridad.
2. Se creará un asalto y todos actuarán en base a la cifra final producto de la suma de la celeridad y el resultado de los dos dados lanzados. Primero empezará el que haya obtenido un mayor valor, y le seguirán aquellos que estén por debajo (siempre de forma ordenada). A esto se le llama turno.
3. Cuando todos los turnos hayan pasado, volverán a repetirse los pasos si es necesario.



Eve Cuomo, nuestro personaje, se ha visto envuelta en una situación comprometida con dos sujetos bastante peligrosos (los llamaremos A y B para que se entienda mejor). Antes de actuar, debido a que hay más implicados, el dramaturgo nos pide que lancemos 2D10 y sumemos el resultado a nuestra celeridad. Obtenemos un 4 y un 7, que sumados a los 16 que tenemos de celeridad, da un total de 27. Él hace lo mismo con los personajes no jugadores, logrando 18 por un lado para A y 22 por otro para B. Ya que hemos conseguido la cifra más alta de todos, empezaremos a actuar en primer luego; luego continuarán B y A (en ese mismo orden).

Chequeo de rasgo

El chequeo de rasgo es lo que en otros juegos se conoce como chequeo o control de habilidad. En Deus X machina, cada uno de los rasgos permite realizar una serie de acciones relacionadas con el mismo (pilotar, trepar, ocultarse, robar...). En el manual hay un capítulo dedicado a ello, con un extenso listado de acciones; aquí, por falta de espacio, vamos a enumerarlas sin entrar en detalles (aunque se sobreentienden sin más problemas).

Acciones según los rasgos

Antes de pasar a explicar cómo resolver chequeos de rasgo, debes saber qué acciones puede llevar a cabo un personaje. En el libro nos extendemos mucho más en esto, ya que algunas acciones (aquellas que requieren de estudio) sólo pueden realizarse si el personaje tiene un conocimiento previo de las mismas (por ejemplo, valerse de ingeniería para construir un autómata); no obstante, al final de este capítulo tienes una lista completa con todas las acciones existentes según los rasgos.

Agilidad: Acoge acciones relacionadas con la movilidad general del cuerpo.

Bailar, cabalgar, contorsionarse, correr, hacer piruetas, moverse en sigilo, nadar, saltar...

Destreza: Tiene que ver con la coordinación de las capacidades motrices.

Cocinar, disfrazarse, falsificar, forzar cerraduras, hacer escapismo, hacer juegos de mano, hacer mímica, ocultarse, tocar un instrumento, trepar, pilotar, realizar primeros auxilios, robar...

Fuerza: Mide las capacidades físicas relacionadas con el esfuerzo y la musculatura.

Apresar, echar un pulso (hacer fuerza), levantar peso...

Constitución: Determina la fortaleza y vitalidad del cuerpo que posee el individuo.

Ninguna acción asociada.

Percepción: Acoge las capacidades relacionadas con las sensaciones que el cuerpo recoge a través de los cinco sentidos.

Escuchar, leer labios, percibir, rastrear...

Carisma: Es la capacidad de ocasionar admiración e inspirar confianza.

Engañar, interpretar, liderar, narrar, persuadir...

Inteligencia: Mide la facultad de razonar, aprender y, en definitiva, de todo aquello relacionado con la mente.

Alquimia, arquitectura, astrología, astronomía, biología, cartografía, ciencia militar, criptografía, detectar engaño, diplomacia, herbolaria, historia, ingeniería, literatura, matemáticas, medicina, memorizar, ocultismo, política, tasación, venenos...

Voluntad: Es la entereza o espíritu del personaje.

Frialdad, meditar, resistir el dolor, intimidar..

Atributos y rasgos

A la hora de resolver los chequeos, deberás tener en cuenta a qué atributo está ligado cada rasgo (luego verás el porqué).

Cuerpo (C):Agilidad (AGI), destreza (DES), fuerza (FUE) y constitución (CON).

Mente (M): Percepción (PER), carisma (CAR), inteligencia (INT) y voluntad (VOL).

Cómo realizar un chequeo de rasgo

Cuando un personaje especifica que desea llevar a cabo una acción de cualquier tipo, debe plantearle al dramaturgo lo que quiere hacer para que este le indique el rasgo a utilizar y la dificultad que debe superar. Los pasos a seguir son muy sencillos:

1. El jugador indicará qué quiere hacer.
2. El dramaturgo especificará el rasgo a usar para la acción y determinará un nivel de dificultad (luego verás todas las dificultades posibles).
3. El jugador podrá tirar tantos D10 como valor tenga en el atributo al que está ligado su rasgo.
4. Una vez lanzados los dados, contará como éxitos aquellos en los que la cifra obtenida sea igual o menor al nivel o valor de su rasgo.
5. Si la cantidad total de éxitos es igual o mayor a lo que pide la dificultad dada por el dramaturgo, la acción se habrá realizado. En caso contrario... habrá fracasado en el intento.

Cómo realizar un chequeo de rasgo enfrentado

En ciertas situaciones, el dramaturgo puede pedirnos que realicemos un chequeo de rasgo enfrentado (algo que por ejemplo ocurre en el combate). Esto significa que nuestra acción podrá verse perjudicada por la de otro sujeto. Los pasos que deben seguirse son idénticos a los vistos en el punto anterior, con la diferencia de que para salir airoso es necesario obtener una cantidad de éxitos mayor a la del oponente.

1. El jugador A declarará sus intenciones. De forma seguida, el jugador B o el dramaturgo (si está implicado un personaje no jugador), indicará lo que pretende hacer para contrarrestar la acción del jugador A.
2. Ambos lanzarán los dados teniendo en cuenta el valor del atributo ligado al rasgo que utilicen.
3. Cada implicado sumará los éxitos obtenidos en su tirada (aquellos dados cuya puntuación sea igual o menor a su rasgo).
4. Se compararán los totales. Quien haya logrado la mayor cantidad de éxitos habrá ganado.



Le comentamos al dramaturgo que deseamos escalar una verja para acceder al interior de un complejo. Este nos dice que para trepar, tenemos que valernos del rasgo destreza, y que la dificultad (teniendo en cuenta factores como el entorno y la propia valla que escalaremos) es de nivel 3 (requiere 2 éxitos). Observamos el atributo al que está ligado el rasgo (en este caso es el cuerpo) y vemos que su valor es 3, así que vamos a lanzar todos los dados que podemos. Así pues, tiramos 3D10 y logramos estas cifras: 4, 5 y 3. Ya que tenemos una puntuación de 4 en destreza, todos los resultados con esta cuantía o por debajo de ella se considerarán válidos. En total, hemos logrado 2 éxitos (el 4 y el 3) y 1 fracaso (el 5). ¡La acción se ha realizado!

Ya hemos accedido al complejo objetivo y, ahora, tenemos que movernos con cautela para que no nos descubran. Indicamos que vamos a avanzar de manera sigilosa, así que el dramaturgo nos dice que para ello debemos usar nuestra agilidad (cuya puntuación es 3). Ya que este rasgo está unido al cuerpo (que tiene un valor de 3), podremos lanzar 3D10 en el chequeo. Seguidamente, el director de juego nos advierte que hay un guardia cerca que se halla atento a todo lo que le rodea, así que se tratará de un chequeo de rasgo enfrentado. Esto quiere decir que usará la acción percibir (mediante el rasgo percepción) para ver si llega a escuchar nuestros pasos. El dramaturgo se encargará de realizar el control del personaje no jugador, lanzando 2D10 (pues el atributo ligado a la percepción es la mente, que tiene un valor de 2 puntos en el caso de este guardia). Después de lanzar los dados, comparamos los éxitos que hemos obtenido (nuestros resultados han sido 3, 3 y 4) con los del dramaturgo (que ha logrado un 3 y un 5). Parece que finalmente conseguimos movernos sin que nos descubran, ya que el guardia sólo consiguió 1 éxito y nosotros 2.

Tabla 1:
Dificultades, esencia y exitos necesarios

Nivel	Terrenal	Sobrenatural	Arcana	Suprema
1	1 (+2)	1 (+2)	1 (+2)	1 (+3)
2	1 (+1)	1 (+1)	1 (+1)	1 (+2)
3	2	2	2	1 (+1)
4	3	3	3	2
5	4	4	4	3
6	5	5	5	4
7	6	6	6	5
8	7	7	7	6
9	---	8	8	7

Dificultades

Cuando un jugador declara la intención de hacer algo, el dramaturgo tendrá que estimar la dificultad de la acción y, en relación a ello, indicar la cantidad de éxitos necesarios para superarla. La dificultad, además de ser impuesta según la situación o el entorno, debe fijarse teniendo en cuenta el tipo de esencia del individuo, ya que por ejemplo, a los seres supremos les costaría menos resolver una acción muy difícil que a cualquier otro ser terrenal (Sin embargo, esto no se tendrá en cuenta aquí, por lo que sólo deberás fijarte en la primera columna de la **tabla 1: Dificultades, esencia y éxitos necesarios** que verás más adelante). Algunas dificultades, además, ofrecen a su lado un número situado entre paréntesis, que es un bono que se sumará al rasgo utilizado por el personaje.

- **Ordinario (Nivel 1)**: Común, algo del día a día. Todos los chequeos relacionados con esta dificultad ofrecen un bonificador al rasgo según el tipo de esencia del personaje. El dramaturgo nunca debería pedir chequeos de este nivel.
- **Trivial (Nivel 2)**: Algo fácil, sin complicaciones aparentes. Los chequeos de esta dificultad, al igual que con la anterior, no deberían ser pedidos por el dramaturgo a excepción de en casos excepcionales en los que pueda ser posible fallar (el personaje esté cansado, haya sufrido heridas...).
- **Medio (Nivel 3)**: Acciones que empiezan a requerir un previo conocimiento de la materia para poder ser realizadas, pero que no entrañan una mayor dificultad. Algunos ejemplos pueden ser tocar varios acordes seguidos en un piano o trepar por un pequeño muro con salientes bien resaltados. Esta es, por lo normal, la dificultad más utilizada a lo largo de una partida.
- **Difícil (Nivel 4)**: Algo que requiere de una mayor destreza o un conocimiento superior en una capacidad para poder ser llevado a cabo. Forzar una cerradura, esconderse cuidadosamente o seguir un rastro visible son algunos ejemplos.
- **Muy difícil (Nivel 5)**: Son acciones que comienzan a requerir toques de suerte para poder ser realizarlas o



un conocimiento amplio en la materia. Cosas tales como dirigir un barco fuera de puerto o realizar complejas acciones matemáticas estarían dentro de esta dificultad.

- **Desafiante (Nivel 6)**: Algo que únicamente pueden realizar algunas personas con maestría o grandes toques de extraordinaria suerte. Ejemplo de ello sería moverse en sigilo en pleno día en una ciudad repleta de gente u ocultarse delante de los ojos de un grupo de personas sin que estas se percaten.
- **Extraordinario (Nivel 7)**: Algo que sobrepasa los límites de una persona normal. Requieren normalmente algún tipo de ayuda. Saltar desde un esquife que se está hundiendo para alcanzar la cubierta de un barco y trepar por ella en completo sigilo sin que nadie se dé cuenta de lo que está ocurriendo sería algo de este nivel.
- **Imposible (Nivel 8)**: Como su nombre indica, son acciones imposibles de realizar para un ser terrenal, salvo con extraordinaria destreza y, a veces, con ayuda de poderes sobrenaturales. Coger con la mano una flecha disparada desde varios pocos metros de distancia, abrir una puerta cerrada con diez cerrojos en menos de un minuto o escalar por la cola de un dragón sin que este note la presencia del sujeto.
- **Arcano (Nivel 9)**: Aquellas acciones que escapan al entendimiento terrenal, rompiendo los esquemas de la realidad. Para realizar este tipo de acciones el individuo necesita poseer una esencia sobrenatural, arcana o suprema. Un ejemplo de una acción arcana sería parar la bala de un mosquete sin sufrir daño alguno.

Aunque en la tabla anterior se reflejan todas las dificultades posibles y el número de éxitos, en muchas ocasiones puede darse el caso de que el dramaturgo desee aumentar o disminuir la cifra de aciertos si desea que alguien supere o falle la acción por algún motivo en concreto.

Tras evadir a los guardias del complejo y llegar hasta el edificio principal (nuestro destino), decidimos que lo mejor sería intentar alcanzar un saliente bien señalizado para acceder por una ventana. El dramaturgo, viendo que la altura es de casi dos metros, observa detenidamente los distintos niveles de dificultad y determina que serán necesarios 2 éxitos.

Resultados especiales

Ya hemos aclarado que, para considerar como éxito el resultado de un dado, la cifra que muestre debe ser igual o menor al rasgo usado en la acción. Sin embargo, hay resultados especiales que pueden hacer que todo se resuelva de forma más efectiva o, por el contrario, la acción se convierta en un estrepitoso fracaso

Cuando se pifia en alguna de las acciones aquí mostradas, es necesario lanzar 1D10 y consultar la tabla 3 para saber si este estrepitoso fallo ha causado algún problema grave.

TABLA 2:
TIPOS DE RESULTADOS EN 1D10

Resultado	Efecto
1	**Crítico**: te permite un nuevo D10, además de contar como 2 exitosen lugar de 1.
2	**Agravante**: esto quiere decir que es un éxito poco común que, además, te otorga la posibilidad de lanzar un nuevo D10 en el chequeo.
3-8	Resultado Corriente: pueden ser considerados éxitos o fracasos según la puntuación del atributo.
9	**Fracaso Elevado**: cuenta como un fracaso común. Asimismo, este resultado hará que, en caso de empate, se resuelva a favor de tu oponente.
10	**Fracaso Seguro y Posible Pifia**: si la cantidad de 10s obtenidos en un chequeo es igual o superior a los éxitos totales, se ha de calcular el nivel de la pifia para ver que ha ocurrido.

Ya dentro del edificio, el dramaturgo nos ha dicho que al pasar cerca de una puerta, advertimos levemente el sonido de dos voces que provienen del interior de la habitación. Declaramos nuestra intención de pegarnos a la misma y escuchar con detenimiento, así que nos indica que la dificultad para descubrir qué es lo que se está hablando es de 3 éxitos. Escuchar es una acción que se realiza con el rasgo percepción, y este depende de la mente. Nuestro atributo mente es 2 (la percepción que tenemos es 4), por lo que tiramos 2D10. Los resultados de los dados han sido 1 y 6. El 1 cuenta como 2 éxitos pero, además, nos permite lanzar un nuevo D10. Tiramos este dado adicional y conseguimos un 3. Gracias al crítico hemos logrado 3 éxitos y, por consiguiente, oímos bien la conversación.



TABLA 3:
NIVEL DE PIFIA CON UNA ACCIÓN

Resultado	Efecto
1-3	**Leve**: Este nivel de pifia significa un leve fallo y no implicaría un fracaso de la acción. No obstante, el dramaturgo podrá considerar aplicar alguna desventaja al resultado.
4-6	**Medio**: En este nivel la acción se llevaría a cabo con algún pequeño error, pero sin llegar a ser un fracaso. Ejemplo de ello sería un individuo que intentase pasar en sigilo por un terreno, dejando huellas tras de sí sin percatarse en absoluto, lo que podría perjudicarle a la hora de que otro sujeto realizase una búsqueda.
7-9	**Grave**: Llegaría a ocurrir un fracaso en la acción, perjudicando de alguna forma al personaje. Podría estar corriendo y tropezarse, o resbalarse de un saliente al trepar.
10	**Muy grave**: Este nivel implicaría un fracaso trágico en la acción que podría llegar a poner en peligro la vida del individuo e incluso la de los que le rodean.

Como ejemplo, suponte que vamos conduciendo un carromato a vapor y un ciervo se nos interpone, saliendo de unos arbustos hacia la carretera sin previo aviso. Lo único que podemos hacer es intentar no chocar con el animal, así que indicamos la intención de llevar a cabo un chequeo con la acción pilotar. Tenemos destreza 4 y cuerpo 3. Tiramos 3D10 y obtenemos estos números: 1, 5 y 10. Han sido 2 éxitos (gracias al 1) y 2 fracasos (el 5 y el 10). El 1 nos permite lanzar un nuevo D10, así que lo hacemos rodar pero, desgraciadamente, sacamos otro 10. En total, el número de 10 obtenidos es igual a la cantidad de éxitos... hemos pifiado. El dramaturgo nos pide que tiremos 1D10 y consultemos la tabla 3. En este dado sacamos un 8, lo que indica que ha sido una pifia grave. Posiblemente el vehículo vuelque...

Especializaciones

Las especializaciones representan aquellas aptitudes o acciones en las que destaca un personaje. Aunque no entremos en detalles, ni expliquemos cómo se pueden desarrollar, sí que vemos importante que resumamos su uso a través de una serie de puntos y un ejemplo. Cuando un personaje disponga de una especialización y vaya a realizar esa misma acción, podrá valerse de estas dos ventajas:

- En el chequeo, podrá lanzar 1D10 adicional, como si el atributo del que depende el rasgo tuviera una puntuación de +1.
- Podrá restar -1 al resultado de uno de los dados lanzados si en el mismo ha sacado una cifra inferior a 9 y mayor que 2.



Vamos a volver al ejemplo de nuestro personaje, Eve Cuomo. Tras oír la conversación, advertimos unos pasos que se aproximan a nuestra posición. Lo único que se nos ocurre es escondernos, así que indicamos lo que vamos a hacer. El dramaturgo especifica que la dificultad es tan sólo de 2 éxitos, ya que el entorno está oscuro, y declara que tenemos que usar nuestra destreza (que es 4) para ocultarnos. Este rasgo depende de nuestro cuerpo (cuya puntuación es 3), pero tenemos la especialidad ocultarse, lo que quiere decir que podemos lanzar 4D10 en lugar de 3D10. Tiramos los dados y vemos nuestros resultados, que han sido 4, 6, 7 y 5. Al tener la especialización, podemos además reducir uno de los dados, así que aplicamos ese -1 al 5, quedándose en 4. Finalmente, el total ha sido de 2 éxitos; ¡logramos la acción!

Chequeo de cuerpo y mente

Los chequeos de cuerpo y mente se utilizan para evitar los posibles efectos adversos que pueda adquirir un personaje al verse expuesto a venenos, enfermedades, efectos psicológicos, etc... Estos controles se realizan mediante el lanzamiento de 1D10, intentando obtener un resultado igual o menor a la cifra del atributo implicado en ese momento (algo que indicará el dramaturgo). Si se consigue pasar el control, se anulará el posible efecto, aunque no el daño que se pudiera recibir. Hay que especificar que aunque las pifias y los críticos no están ligados a este tipo de chequeos, un resultado de 10 será siempre un fracaso. En el caso de los controles de mente, el personaje tendrá derecho a realizarlos siempre que reciba un ataque sobrenatural con una esencia que no supere a la propia en más de 100 puntos. Sin embargo, en esta aventura no serán necesarios.

Hemos sufrido la caída de una piedra que nos ha golpeado en la cabeza. Por suerte, seguimos vivos, pero el dramaturgo nos pide que superemos un chequeo de cuerpo para evitar desmayarnos. Lanzamos 1D10 y conseguimos sacar como resultado un 2. Siendo nuestro cuerpo 3, ¡hemos superado el chequeo!, pero por los pelos, ya que la diferencia es únicamente de 1.



Capítulo 3

EL ARTE DE COMBATIR

El combate siempre es un punto a tener en cuenta en la mayoría de juegos de rol, ya que pueden darse situaciones en las que los personajes deban enfrentarse con sus antagonistas.

El arte de combatir

Dedicaremos este apartado a explicar cómo se deben resolver los combates que sucedan durante las aventuras que vivan los personajes jugadores. Al igual que con el resto de mecánicas, tan sólo nos centraremos en las reglas básicas, dejando a un lado todo lo avanzado.

Acciones para combatir

Existen cuatro acciones dedicadas exclusivamente a la lucha. Tres de ellas requieren del uso de la destreza, mientras que una se lleva a cabo con el rasgo agilidad. Estas serán explicadas muy brevemente.

Atacar cuerpo a cuerpo (destreza / DES): Es una acción de ataque usada en distancias reducidas, utilizando tanto armas cortas como de mayor tamaño, pero únicamente entre individuos que se hallan cercanos.

Atacar a distancia (destreza / DES): Se usa para manejar todo tipo de armas a distancias tales como el arco, la pistola de mecha o la cerbatana, buscando acertar al enemigo desde una cierta distancia. Se considera una acción de ataque.

Realizar una guardia (destreza / DES): La guardia se utiliza para detener ataques sin apenas moverse de la posición, aprovechando para esto escudos o incluso la propia armadura. Es una acción pasiva de defensa.

Llevar a cabo una evasión (agilidad / AGI): Permite al personaje realizar movimientos para evitar un golpe, con la idea de apartarse de la trayectoria del mismo. Al igual que la anterior, se trata de una acción pasiva de defensa.

El desarrollo de una lucha

El combate se desarrolla de manera muy similar al chequeo de rasgo enfrentado que ya vimos. Estos son los pasos que deben seguirse:

1 Siempre que se produzca un encuentro, tendrá que crearse un asalto para saber el orden de actuación de cada uno de los individuos que estén implicados.

2 Una vez conocida la distribución de los turnos, comenzará la lucha y cada sujeto actuará en su momento. No es obligatorio atacar, se pueden hacer muchas más cosas durante un combate (como moverse, realizar maniobras, llevar a cabo otras acciones...), pero aquí nos centraremos únicamente en el ataque y la defensa.

3 Cuando un personaje vaya a atacar, primero tendrá que declarar la acción y especificar cuál será su objetivo. Hecho esto, lanzará tantos D10 como cifra tenga en el atributo cuerpo y contará como éxitos aquellos dados cuyo valor sea igual o menor al del rasgo usado (que siempre será la destreza)

4 Si el objetivo afectado es inanimado (un objeto, una estructura...), el ataque impactará en caso



de que el personaje haya logrado, al menos, 1 éxito. Sin embargo, puede que se trate de un ser capaz de defenderse. Si fuera así, tendrá derecho a usar alguna de las dos acciones defensivas para evitar el golpe: será necesario que especifique de cuál se valdrá y, acto seguido, lance tantos D10 como cifra tenga en su atributo cuerpo. Los dados que muestren resultados que sean iguales o menores al rasgo utilizado en el chequeo se considerarán éxitos.

5 Finalmente, habrá que comparar los resultados de ambos personajes. Si el atacante ha obtenido una cantidad de éxitos mayor que el defensor, habrá impactado al objetivo; en caso contrario, el ataque se considerará fallido (puede haber sido parado o evadido). Debido a que aquí no se reflejan las reglas avanzadas, un empate será considerado un fallo.

Un soldado nos ha descubierto y viene directo hacia nosotros. El dramaturgo decide crear un asalto porque se iniciará un combate. Nos pide que lancemos 2D10 y sumemos el resultado de los dados a nuestra celeridad (tras hacerlo, conseguimos un total de 24 puntos); él hace lo mismo con el personaje no jugador, logrando un total de 20. Afortunadamente, podemos comenzar nosotros. Declaramos que vamos a atacar cuerpo a cuerpo con un cuchillo que encontramos con anterioridad. Nuestro cuerpo es 3 y la destreza 4. Lanzamos 3D10 y sacamos un 3, un 4 y un 7 (han sido sólo 2 éxitos). El director de juego hace lo mismo con el soldado, aunque realizando una guardia (su cuerpo es 3 igualmente y su destreza 3). Sus resultados muestran un 8, un 7 y un 3 (dando un total de 1 éxito). ¡Logramos impactar a nuestro oponente!, ahora sólo nos queda calcular el daño que le hacemos.

El daño final de un ataque

Cuando se impacta a un objetivo, hay que calcular el daño que causa el ataque. Para ello, sigue estos pasos:

1 En primera instancia, el atacante tendrá que sumar su rasgo fuerza al daño base del arma. Este será el daño final del golpe.

2 En segundo lugar, si el objetivo dispone de alguna indumentaria que actúe como una armadura, resta su protección al daño final.

3 Por último, los puntos de daño que queden tras haber comprobado la protección, reducirán la vitalidad del afectado.

Ten presente que algunas armas pueden realizar dos o más tipos de daño distintos (por filo, perforante...), que pueden ser más o menos efectivos según la protección que porte el objetivo. Antes de atacar se debe especificar cual de ellos se desea causar, siendo aplicado siempre el primer tipo de daño del arma si no se ha indicado antes. Cuando se ataca con las manos desnudas el daño será siempre igual a la fuerza del personaje, considerándose de tipo contundente.

Impactamos al soldado con nuestro cuchillo. Ya que no especificamos antes qué daño queríamos hacer, este será de filo 3). A esa cifra, le sumamos nuestra fuerza, que es 2, dando un total de 5. Nuestro objetivo dispone de una armadura acolchada, que entre otras, tiene protección contra filo (restando 1 punto al daño que le hacemos). Por lo tanto, nuestro ataque únicamente le ha reducido 4 puntos de vitalidad.

Críticos al atacar o defender

Si hablamos deº un ataque, dependiendo del daño ocasionado, uno o más críticos en la tirada puede causar graves heridas, cortes o incluso amputaciones (tal y como se explica en el capítulo 6 del manual). Además, al considerarse como un golpe muy perfecto, cada crítico obtenido en esa tirada incrementará el daño final en +2. Cuando se trata de una defensa, cada uno de los críticos ofrecerá al personaje una reducción de daño adicional igual a 2 puntos, ya que aunque el golpe haya podido alcanzar al personaje, lo habrá hecho en una zona más protegida.

Pifias al atacar o defender

Cuando un personaje sufra una pifia al realizar un ataque o llevar a cabo una defensa de cualquier tipo, deberá realizar una tirada de 1D10 y calcular el nivel de la misma basándose en la tabla siguiente.

TABLA 4: NIVEL DE PIFIA EN ATAQUE Y DEFENSA

Resultado	Efecto
Leve	Este nivel de pifia significa un leve fallo y no implicaría un fracaso en la acción, por lo que el combate transcurrirá con normalidad.
Medio	Puede implicar un pequeño error, pero sin llegar a ser un fracaso. Es posible que al personaje se le fuera un poco de las manos el arma y causara un daño menor al golpear o que al recibir un golpe le alcanzara en una pieza de la armadura más debilitada, recibiendo más daño.
Grave	Indica un fracaso en la acción, perjudicando de alguna forma al personaje. Podría haber tropezado, perdido el arma o habérsele abierto algún cierre de la armadura, perdiendo la protección.
Muy Grave	Este nivel de pifia implicaría un fracaso absoluto en la acción y un fallo tan grave que podría llegar a poner en peligro la vida del personaje. Puede que se hiriera el mismo o, tal vez, que una pieza de la armadura se le desprendiera en el mismo momento en el que recibía un golpe.

La vitalidad

Los puntos de vitalidad de un personaje, que normalmente son llamados puntos de vida (PV), representan la capacidad que tiene este de evitar caer rendido ante el daño que pueda sufrir proveniente de golpes o acciones trágicas. En cada una de las fichas de personajeincludas en este Kit de Inicio tendrán indicados sus PV.

Los puntos de vida y el maná

Aunque los PV simbolizan la salud de personaje, perder toda la reserva de vitalidad no implica morir. La parte anímica de un ser, el alma y la consciencia, es lo que permite moverse a un cuerpo. Esto quiere decir que, si un personaje pierde todos sus PV, no morirá hasta que su maná llegue a 0.

Sin embargo, existen dos excepcione: Si la cabeza es separada del cuerpo de alguna forma, o su cuerpo es machacado, todo su maná se esfumará al instante, por lo que perderá la vida inmediatamente y su espíritu quedará libre, sin ataduras que lo retengan.

El daño y la reducción de los PV

Existe una gran variedad de formas mediante las cuales un personaje puede ver reducida su vitalidad: una simple caída, ser alcanzado por una bala o recibir un fuerte golpe son algunas de ellas. Sea cual sea la circunstancia, cuando un jugador recibe una cantidad de daño debe restarla directamente de sus PV totales, y el excedente, en caso de haberlo, se aplicará de forma automática a sus puntos de mana, aunque más tarde irá recuperándolos poco a poco a medida que su regeneración natural actúe.

La rotura de los hilos

En el momento en el que la vitalidad de un personaje queda reducida a 0 y haya perdido puntos de mana, caerá en un estado de inconsciencia en la que el alma flaquea ante los vientos de la magia y el maná del cuerpo se desvanece lentamente.

Para mantenerlo con vida es necesaria una continua atención médica, realizando un chequeo cada media hora con una dificultad de difícil si se usa la acción de medicina, o en el caso de primeros auxilios, de desafiante. A su vez, el jugador afectado deberá realizar un chequeo de mente con un bonificador igual a la cantidad de éxitos obtenidos por el médico (incluidos los éxitos adicionales) o con un penalizador equivalente a los fracasos en el caso de que el asistente fallara . Si este último chequeo es superado,recuperará un punto de mana o recobrará la conciencia en caso de tener el mana intacto, recuperando un cuarto de sus PV totales, pero si falla perderá una cantidad de maná equivalente a la diferencia del fracaso multiplicada por 2.

Si los puntos de maná de un personaje llegan a cero, perderá la consciencia y podrá llegar a morir en un número de asaltos equivalente a su atributo mente si no es atendido de alguna forma, ya que su alma escaparía sin remedio de la cárcel de carne y huesos. Si, por el contrario, si sus puntos de mana alcanzarán de nuevo su límite máximo, el sujeto recobrará la consciencia y sus puntos de vitalidad aumentarán hasta un cuarto de los PV totales.

La recuperación de la vitalidad

La regeneración de un individuo representa la facilidad con la que este es capaz de recuperarse del daño sufrido y recobrar, de esta forma, la vitalidad que haya podido perder. La recuperación de un personaje corriente es siempre igual a su constitución, y esta cifra se conoce igualmente como índice de regeneración.

Además de la regeneración, existen otras formas por las que un personaje puede recuperar sus PV. A través de los primeros auxilios, es posible recuperar por día una cantidad de vitalidad igual a los resultados exitosos obtenidos en un chequeo. En cuanto al uso de medicina, la vitalidad que podrá reponerse será igual al doble de los éxitos. Otra posibilidad es utilizar sortilegios u otros poderes sobrenaturales que sanen las heridas. El dramaturgo puede dar la posibilidad de usar pociones, medicinas naturales u otros objetos menos corrientes.





Capítulo 4

ARMAS Y ARMADURAS

Aethêr es un mundo oscuro que arrastra incontables batallas y continuas luchas por la supremacía y la supervivencia, un lugar donde la industria armamentista avanza sin control, donde las intrigas, los asesinatos y los secuestros se encuentran a la orden del día, un lugar en el que caminar desarmado es una clara llamada a la muerte. En este capítulo encontrarás todo el material necesario para comprender el uso de las armas y las armaduras, así como algunos de los efectos místicos más conocidos y las propiedades creadas por la ingeniería moderna.

Tipos de armas

Antes de comenzar con la descripción de las características generales de las armas, debemos tener presente la división de las mismas en dos tipos distintos: de corta y larga distancia. Las armas de corta distancia, también llamadas armas de cuerpo a cuerpo, son aquellas utilizadas en combate físico donde los oponentes se enfrentan a pocos metros el uno del otro. Por el contrario, las armas de larga distancia o de proyectiles, son las usadas para intentar acabar con el enemigo antes de que este logre acercarse. Dentro de estas dos categorías, subdividimos las armas en diez tipos distintos, siendo siete de combate cuerpo a cuerpo y tres de proyectiles. No te asustes, esta división tiene el único fin de organizar.

A corta distancia

- **Espadas**: Las espadas son armas blancas de hoja larga y recta, que poseen un filo cortante. Normalmente llevan una guarnición cerca de la empuñadura que protege la mano de posibles golpes. Dentro de esta categoría se incluyen también los sables y las armas similares a la espada, incluso con hoja curva.
- **Hachas**: Es un arma formada por un mango o empuñadura, normalmente de madera, insertada en una hoja ancha y afilada.
- **Mazas**: Se entienden por mazas todas aquellas armas cuyo daño se produce por contundencia, formadas por una cabeza de metal sujeta a una empuñadura. Entran dentro de este tipo los martillos de guerra de una mano.
- **Armas de asta**: Son todas aquellas armas cuya empuñadura está formada por una vara larga. Requieren las dos manos para su correcto uso y, la mayoría, dispone de la propiedad alcance.
- **Cuerda / Cadena**: Estas armas están formadas por cuerdas o cadenas que en muchos casos llevan en sus extremos filos cortantes o garfios. Todas gozan de la propiedad extensión.
- **Armas cortas**: Se engloba dentro de esta categoría a todas aquellas armas de tamaño pequeño tales como las espadas cortas, los cuchillos o las armas de mano, como el garfio.
- **Armas pesadas**: Se llaman armas pesadas a aquellas que superan el tamaño medio y que, normalmente, requieren de las dos manos para su correcto uso.

De proyectiles

- **Cuerda**: Dentro de las armas de proyectiles con cuerda se encuentran los arcos o las ballestas, armas que deben ser tensadas para dispararse.
- **Fuego**: Las armas de fuego son todas aquellas que utilizan pólvora para su funcionamiento y no dependen de la fuerza del personaje al calcular el daño final.
- **Arrojadizas**: Dentro de la categoría de armas arrojadizas nos encontramos algunas armas que depen-



den de la fuerza del lanzador para medir su distancia. Estas son: los estiletes, los shurikens o las jabalinas, entre otras. Tienen la propiedad equilibrio.

Tipos de daño

Aunque todas las armas han sido creadas con un mismo fin, cada una de ellas realiza una función distinta, siendo más o menos efectiva contra ciertos tipos de armadura. Así pues, tenemos que distinguir el tipo de daño que realiza cada una de las armas, siendo cinco los principales que podemos hallar: contundente, perforante, filo, látigo y fuego.

- **Contundentes**: Son ataques que normalmente producen daño por contusión (por ejemplo, al atacar con los puños).
- **Perforante**: Ataques realizados por armas terminadas en punta y que se utilizan para atravesar un cuerpo.
- **Filo**: Aquellos que se realizan mediante tajos con la intención de cortar, ya sea gracias al afilado del arma o a la fuerza que obtenga con la caída.
- **Látigo**: Son ataques que pueden llegar a realizar cortes de menor profundidad y que, por lo normal, sirven para debilitar al enemigo.
- **Fuego**: Este es el tipo de ataque más demoledor. Actúa penetrando al objetivo y sin tener en cuenta la fuerza del atacante, causando en el mayor de los casos heridas mortales.

El daño base se indica siempre mediante un número. Cuando se impacta a un objetivo, a esta cifra se le sumará la fuerza del sujeto, lo que dará el daño final del golpe. Sólo se aplica a aquellas armas que utilizan la fuerza del personaje y no indican lo contrario en su descripción. Cuando un arma puede realizar dos o más tipos de daño distintos, debe especificarse cuál de ellos se desea causar antes de hacer cualquier tirada, siendo aplicado, siempre, el primer tipo de daño del arma si no se ha indicado al realizar el ataque.

La fuerza requerida

Uno de los puntos importantes que se debe tener en cuenta a la hora de utilizar un arma u otra, es la fuerza mínima requerida para poder blandirla correctamente en un combate. Los arcos, por ejemplo, deben ser tensados para disparar, y sin la fuerza necesaria es posible que la flecha ni siquiera se aproxime a su objetivo. Si el personaje tiene una fuerza inferior a la mínima requerida del arma, por cada punto de diferencia ser verá reducido su rasgo de destreza en -1, representando esto la dificultad de blandirla. Su fuerza no tendrá la misma influencia al calcular el daño final, por lo que el bono de daño se verá reducido igualmente hasta un mínimo de 0. En las armas de proyectiles, además, la distancia máxima de alcance se reducirá en medio metro por cada punto de diferencia.

La celeridad y el uso de las armas

Cuando un personaje combate desarmado, decimos que está utilizando plenamente su capacidad. Al usar armas, sin embargo, un personaje puede ver reducida su capacidad de reacción.

Las propiedades de las armas

Las armas que poseen algún tipo de propiedad especial pueden desarrollar una doble función o ayudar a realizar ciertos tipos de maniobra con mayor precisión. Un arma puede poseer una o más propiedades distintas, y algunas de estas son:

TABLA DE ARMAS A CORTA DISTANCIA

Nombre	F. Mínima	Celeridad	Tipo de Daño
Sable	2+	-4	Filo +5 / Perforante +6 / Contundente +2
Cuchillo/Daga	1+	+0	Filo +3 / Perforante +4 / Contundente +1
Espada Corta	2+	-1	Filo +4 / Perforante +5 / Contundente +3
Espada Larga	2+	-6	Filo +6 / Perforante +5 / Contundente +3
Hacha de Guerra	2+	-6	Filo +6 / Contundente +3
Lanza	2+	-4	Filo +4 / Perforante +7 / Contundente +3
Mangual	2+	-6	Contundente +6
Martillo de Guerra	3+	-6	Contundente +8

- **Alcance / extensión**: Ofrece la capacidad de realizar un ataque desde una cierta distancia (solo se aplica a armas de más de 150 cm de longitud). Los metros que puede alcanzar se especifican tras esta misma propiedad. Las armas extensibles que poseen algún tipo de cadena se benefician igualmente de esta regla.
- **Desarme**: Existen variantes de algunos tipos de armas que ofrecen ciertas ventajas a la hora de desarmar a un oponente, gracias a que disponen de una guarnición creada para trabar la hoja del arma enemiga. Un personaje que se valga de un arma con esta propiedad, no tendrá que obtener un golpe demoledor.
- **Equilibrio**: Esta propiedad indica que el objeto puede ser utilizado como arma arrojadiza sin que el personaje sufra el penalizador por arma equivocada (como verás en el Capítulo 12).
- **Precisión**: Las armas con precisión son aquellas con las que aumenta la facilidad para alcanzar a un objetivo. Al realizar un ataque apuntado, se reduce a la mitad el negativo.
- **Presa**: Las armas con esta propiedad permiten reducir la movilidad del oponente. Cuando un personaje utiliza un arma con esta característica, no necesita conseguir un golpe demoledor para realizar con éxito la presa sobre el enemigo. Al realizar las tiradas enfrentadas, se utilizará el tipo de presa para realizar el chequeo (representado mediante una cifra que se indica en las tablas de armas), como si se tratase del propio rasgo fuerza de quien la utiliza.

Otros tipos de propiedades

Con el rápido avance de la tecnología han sido muchos los curiosos inventos aplicados a las armas, mejorando aspectos de las mismas y ofreciendo posibilidades hasta ahora inexistentes. Al final de este capítulo encontrarás una descripción de algunos de los mecanismos más utilizados, además de las propiedades que pueden obtener aquellas armas que son imbuidas por el poder sobrenatural proveniente de la magia.

Armas de combate a corta distancia

Como comentamos anteriormente, las armas de combate a corta distancia o cuerpo a cuerpo, son aquellas utilizadas para luchar a pocos pasos del objetivo. La lista que ofrecemos a continuación muestra todas las características generales de las armas, las cuales son:

- **Nombre**: Es el nombre más común.
- **Fuerza Mínima (Fm)**: La fuerza mínima necesaria para blandirla con soltura.
- **Celeridad (C)**: Puntos que se restan a la celeridad del sujeto que la utiliza.
- **Tipo**: Indica el tipo de arma.
- **Tipo de daño**: Indica el tipo de daño que causa, junto al daño base.
- **Propiedad**: Muestra la propiedad especial en el caso de que pueda tener alguna.

Armas de combate a larga distancia

Las armas de combate a larga distancia son aquellas utilizadas para acabar con el enemigo sin dar a este la posibilidad de ini-

TABLA DE ARMAS A LARGA DISTANCIA

Nombre	F. Mínima	Celeridad	Tipo de Daño	Alcance	Recarga	Cadencia
Arcabuz	3+	0	Fuego 20	40m	3	1
Arco Corto	2+	-2	Perforante 5	30m	1	1
Arco Largo	3+	-6	Perforante 5	120m	1	1
Ballesta	2+	0	Perforante 9	45m	2	1
Cuchillo	1+	0	Perforante 4	15m	2	1
Dardo	1+	0	Perforante 1	10m	1	1
Mosquete	3+	0	Fuego 18	100m	2	1
Revolver**	2+	0	Fuego 20	25m	6	6

** Recargas 1 disparo por turno hasta un máximo de 6. La Cadencia será igual al número de turnos que hayas aplicado a la recarga.

ciar un combate cuerpo a cuerpo, guardando una cierta distancia de seguridad. Dentro de esta categoría nos encontramos dos tipos: las armas de proyectiles (tanto de fuego, como de cuerda), que utilizan mecanismos para su disparo y no requieren de mucha fuerza, y las armas arrojadizas, que dependen de la fuerza del lanzador a parte de su destreza. Las características generales de las armas de fuego son las siguientes:

- **Nombre**: Es el nombre que se le da.
- **Fuerza mínima (Fm)**: La fuerza mínima necesaria para poder utilizarla correctamente y que el peso o retroceso no afecte.
- **Celeridad (C)**: Puntos que resta a la velocidad de reacción del personaje (se restan directamente a su celeridad final).
- **Tipo**: El tipo de arma.
- **Tipo de daño**: Es el tipo de daño que causa. En el caso de las armas de proyectiles, se debe tener en cuenta la suma de dos cifras, el daño base que ofrece la munición y el bono que brinda el arma.
- **Alcance**: Distancia máxima que puede alcanzar.
- **Recarga (Rec)**: Acciones activas necesarias para dejarla lista tras una recarga completa.
- **Cadencia de fuego (Cad)**: La cantidad de proyectiles que puede lanzar el arma al ser utilizada tras su recarga.
- **Propiedad**: Indica la propiedad especial que puede poseer.

Tipos de armaduras

Al igual que distinguíamos las armas dependiendo del tipo al que pertenecían, las armaduras son divididas en dos tipos distintos que se diferencian en el tipo de daño que son capaces de soportar con mayor facilidad. Por un lado, están las armaduras flexibles, que son aquellas que protegen mejor contra armas que causan daño de filo y perforante. Estas armaduras suelen usarse complementadas con una protección secundaria como puede ser una camisa acolchada debajo de la misma. Por otro lado, las armaduras sólidas o duras, también conocidas como armaduras pesadas, son las que mejor protegen contra el daño contundente, además de perforante y de filo. El mayor problema de estas últimas es que son difíciles de conseguir, ya que cada día se fabrican menos.

La constitución requerida

De la misma manera que las armas necesitan una fuerza mínima para su uso, las armaduras requieren de una constitución acorde a la misma que permita al personaje llevarla sin ningún tipo de penalizador. Si un individuo lleva una armadura que requiera una constitución mayor a la que posea, reducirá su celeridad y perderá un metro de movimiento en tanto por cada punto de diferencia por debajo, hasta un mínimo de 0.

La reducción de la celeridad y el movimiento

Tanto la celeridad, como el movimiento y la velocidad de carrera, pueden verse reducidas con el uso de algunas protecciones. Mientras más pesada o completa sea la armadura, más dificultad tendrá el personaje al caminar o combatir, a cambio de una mayor protección contra el daño de las armas. Las protecciones duras harán que el movimiento final sea la mitad.



La posición

Normalmente, las armaduras protegen las partes vitales del cuerpo del personaje, como pueden ser el torso, la cabeza o la espalda. Algunas de ellas, como las armaduras completas o semicompletas cubren, si no todo, casi todo el cuerpo. Ten en cuenta que una armadura únicamente reducirá el daño de un ataque si este ha impactado contra la zona que protege.

La protección

La protección indica la cantidad de daño que anula la armadura. Todas las armaduras reducen en mayor o menor medida todos los tipos de daño normal, pero, como se dijo con anterioridad, cada una ha sido creada con una finalidad. A efectos de juego, la protección es la cifra que debe restarse al daño final que recibe el personaje al ser alcanzado por un ataque.

El factor de protección

El factor de protección de una armadura muestra la facilidad o la dificultad que existe a la hora de impactar en sus puntos más débiles para evadir su protección y causar daños importantes. Esto no significa realizar un ataque a las zonas desprotegidas, sino dirigir el golpe a aquellas partes en las que pueda tener menos resistencia. Por esto, el factor de protección y el ataque apuntado son dos cosas totalmente diferentes. Esta cifra es un penalizador que debe aplicarse al rasgo de quién realiza el ataque, como veremos en el Capítulo 12. Este negativo podrá variar en relación al tipo de armadura y a la complejidad de la misma. Como es lógico, las armaduras blandas serán más fáciles de atravesar que las duras. Ten siempre en cuenta que si se realiza un ataque apuntado no podrá aplicarse el factor de protección y viceversa.

Los escudos

Los escudos, al ser protecciones que se manejan con las manos o el brazo, tienen ciertas peculiaridades que los distinguen de los demás tipos de armaduras.

- No utilizan la constitución del personaje, en vez de esto, se valen de la fuerza (al igual que las armas).
- No reducen la velocidad de movimiento.
- Se consideran protecciones duras y de posición variable.
- En lugar de reducir el daño, ofrecen una cantidad adicional de D10 a la hora de usar la destreza para parar un golpe.
- Pueden ser utilizados con la mano inexperta sin causar al personaje un penalizador.

Los escudos y el combate

Aunque los escudos son utilizados principalmente para defenderse de los golpes que se puedan recibir en un combate, aumentando así la guardia del personaje, también pueden ser usados como armas contundentes a la hora de atacar a un enemigo. Si un personaje utiliza un escudo como arma valiéndose de la mano que menos controla, sufrirá el penalizador de -2 al rasgo destreza en el caso de no ser ambidiestro, tal y como se explica en el Capítulo 12.

Armaduras y escudos

Cuando se entabla un combate usando armas, si no se dispone de una protección, es posible que se produzcan múltiples daños que acaben con la vida de un personaje. Para evitar esto, es común llevar algún tipo de armadura que reduzca el daño o incluso lo anule, protegiendo así las partes más vulnerables del cuerpo. En general, las características que encontraremos en las tablas de armaduras son:

- **Nombre**: El nombre que recibe la armadura.
- **Constitución mínima (Cm)**: La constitución requerida para poder llevarla sin problemas.
- **Celeridad (C)**: Los puntos de celeridad que reduce la armadura al portarla el personaje.
- **Reductor de acción (Ra)**: Penalizador que afecta a algunos rasgos cuando se porta esta protección, pero únicamente cuando se llevan a cabo acciones que no estén relacionadas con el combate.
- **Tipo**: Tipo de armadura.
- **Protección**: El tipo de daño que anula y la cantidad.
- **Bono de guardia**: Esta característica es única de los escudos y ofrece una cantidad de dados adicionales al realizar la parada de un golpe usando la destreza, incluso si el personaje utiliza el máximo de dados posibles en relación al atributo.

TABLA DE ARMADURAS Y ESCUDOS

Nombre	Con. Mínima	Reducción de Acción	Celeridad	Tipo de Daño
Cuero	1+	0	0	Filo 3 / Perforante 3 / Contundente 2 / Fuego 0 / Mágico 2
Cota de Malla	2+	-1	-4	Filo 5 / Perforante 4 / Contundente 2 / Fuego 0 / Mágico 0
Escamas	2+	-1	-2	Filo 5 / Perforante 5 / Contundente 3 / Fuego 0 / Mágico 2
Placas	3+	-1	-6	Filo 5 / Perforante 5 / Contundente 5 / Fuego 2 / Mágico 2
Completa	4+	-4	-8	Filo 6 / Perforante 5 / Contundente 6 / Fuego 3 / Mágico 2
Escudo común	2+	---	-4	Bono de Guardia +2d10



Capítulo 5

TECNOLOGÍA

La tecnología: nacimiento y crecimiento

Nos hallamos en el año 593 del calendario actual. Desde el día en el que el mundo cambió, todas las criaturas de Aethêr, en mayor o menor medida, se preocuparon por adaptarse lo antes posible a esta alteración. Sus antiguas costumbres, y aquellas condiciones de vida que una vez tuvieron, quedaron sepultadas por completo bajo las ruinas de la gran catástrofe. Algunos de los conocimientos que fueron transmitidos de boca a boca, y ciertos libros antiguos que lograron mantenerse a salvo en mano de unos pocos, ayudaron a la humanidad a la hora de comenzar desde cero. Cuando se iniciaron las fundaciones de los diversos reinos y estados que fueron dando lugar a imperios en algunos casos, las razas pudieron centrarse en otros asuntos más importantes alejados de los conflictos, lo que favoreció a la creación de pequeñas empresas enfocadas en campos relacionados con la tecnología.

La primera compañía en ver la luz por aquel entonces, que a día de hoy sigue siendo una de las más significativas en lo referente al progreso de Aethêr, fue bautizada como Caelum. Bajo su seno, vinieron al mundo centenares de inventos que hicieron que la vida fuera mucho más sencilla, haciendo que se superasen todos esos obstáculos que hasta entonces habían sido imposibles de salvar.

Los primeros inventos

La creación de las primeras maquinarías funcionales, como el motor de vapor o el de impulso, permitieron la construcción de vehículos impactantes. Los primeros de ellos fueron las aeronaves, barcos acondicionados con una serie de motores especiales que les permitían deslizarse por el aire en lugar de surcar los océanos, ya que la nueva forma que había tomado Aethêr se hallaba rodeada de espacios aéreos extremadamente amplios. Pronto, fueron seguidos por otras máquinas terrestres y voladoras más sencillas, como los carros y biciclos a vapor, el zeppelín o el ferrocarril. A medida que fueron pasando los años, con la intención de aumentar aún más la producción de las empresas, facilitar las tareas más complicadas y agilizar el trabajo, reduciendo la mano de obra y con ellos los costes, surgieron los primeros autómatas a vapor, que aunque solo eran capaces de llevar a cabo órdenes sencillas preprogramadas mediante sistemas de engranajes y cuerdas, fueron un avance más que considerable. De esta forma, la tecnología fue marcando a toda la humanidad con cada paso que daba.

Las construcciones bélicas

Como bien es sabido, durante los períodos de guerra la ciencia se mueve a un ritmo colosal. Todos esos inventos desarrollados y desplegados sobre el campo de batalla para forzar la balanza hacia el lado de la victoria, hacen que la tecnología avance con fluidez tan solo por la necesidad de acabar con el enemigo lo antes posible. En Aethêr, esto repercutió de forma inimaginable, y durante la guerra de las mil llamas se crearon centenares de nuevas armas, así como vehículos de guerra de todo tipo. Algunas de las creaciones más conocidas fueron los resistentes tanques a vapor, los vaegyrs o las grandes aeronaves acorazadas, que luego ayudaron a concebir otros inventos importantes.

La tecnomagia

Con el mundo envuelto en un nuevo período de paz, los últimos años han sido extremadamente provechosos, abrumando a la sociedad con novedades muy interesantes. La ciencia, mezclada con la magia, ha logrado desplegar un abanico de posibilidades mucho más amplio, algo que ha hecho que surjan los tecnomagos, místicos con grandes capacidades en ambos campos. Y aunque esta energía sobrenatural aún no es bien vista por sí sola en ciertas partes del mundo, en conjunto con la tecnología está dando unos resultados muy interesantes.

Los autómatas de nakra son el fruto más notable de esta nueva ciencia. Estas máquinas antropomorfas tienen la capacidad de realizar funciones de forma autónoma, sin la necesidad de repetir un mismo patrón, y hasta ahora han demostrado ser muy fiables. Funcionan con un motor de nakra que ofrece la posibilidad de asignar órdenes a través de la voz o llevar a cabo un programado específico mediante un sistema de placas y conexiones. Asimismo, disponen de una fuerza y aguante mayor a la de cualquier ser humano, por lo que son perfectas para trabajos forzados.

Muchas lenguas dicen que existe otro tipo de autómata menos corriente, conocido como consciente, capaz de pensar y razonar como cualquier ser vivo de este planeta. Se dice que incluso poseen alma propia, pero esta última afirmación no hace más que despertar las risas de aquellos que oyen el rumor.

Las fuentes de energía

Las principales fuentes de energía de vehículos y demás inventos son el carbón y el nakra. El primero de ellos, al tratarse de un combustible fósil y ser un recurso no renovable, está empezando a dejar de ser utilizado en algunas zonas del orbe, sustituyendo los motores a vapor por los tecnomágicos. No obstante, a día de hoy, sigue siendo el combustible más utilizado. Por el contrario, el nakra, que se vende en forma de cristales de diversos tamaños, es una fuente más limpia que puede ser renovada. El único problema, y lo que está llevando a muchas organizaciones a estudiar variantes de esta energía, es que el monopolio de su venta está en manos de Caelum, quienes además se niegan a brindar información detallada de su extracción y procesamiento.

La tecnología con respecto a la actualidad

Ahora mismo, las máquinas son el centro de todo. La única preocupación, a parte del poder, es la tecnología, que a su vez es el medio más eficaz a través del cual conseguir notoriedad frente a otros reinos e imperios. Los dioses han sido olvidados y el pasado ha quedado casi postergado. Gran parte de las personas intentan no recordar quiénes fueron sus antepasados y cómo vivieron en su día junto a los padres que lo dieron todo por ellos. Y aunque algunas agrupaciones religiosas aún promulgan la fe en Vanir y otras entidades mayores, la mayoría de individuos solo cree en la propia humanidad y sus capacidades.



ALGUNOS ARTILUGIOS INTERESANTES



ACTIVADOR DE NAKRA

Detalles: El activador de nakra puede ser llamado igualmente detonador, pues se utiliza para activar, en el tiempo especificado, aquello a lo que se encuentra unido. Es un artilugio creado con un pequeño circuito de nakra, que funciona mediante una pila khrolta y un reloj que dispone de manecillas adicionales para temporizar la acción. Este temporizador tiene un rango comprendido entre un mínimo de 1 y un máximo de 1444 minutos. Normalmente, la pila dura alrededor de seis activaciones antes de gastarse. Los usos más comunes son para activar bombas, armas o máquinas fotográficas.

Disponibilidad: Común.

ALAS DE SALTO

Detalles: La creación está conformada por una mochila de un peso aproximado de 6 kilogramos, que tiene en su interior una especie de mecanismo sencillo que, al ser activado tirando de una pequeña anilla, despliega dos alas que permiten al portador planear una cierta distancia. Cada una de las estructuras que sostienen la tela gruesa que forma las alas dispone de 8 puntos de estructura y un nivel de protección 1. La dirección y velocidad del aparato pueden controlarse mediante otras dos anillas que se extienden junto al despliegue del artilugio.

Disponibilidad: Inusual.



AUDIÓGRAFO

Detalles: El audiógrafo es un aparato caro de última generación capaz de captar las voces y algunos de los sonidos que resuenan a su alrededor, si estos están dentro de un radio no superior a 3 metros, para convertirlas en datos mediante un complejo sistema de nakra que, posteriormente, graba los registros en una especie de tarjeta muy gruesa. Al igual que las radios de nakra, no funciona si se encuentra dentro de una zona muerta, ya que necesita que las corrientes sobrenaturales pasen por donde se encuentre para poder percibir los sonidos

Disponibilidad: Singular





LINTERNA DE NAKRA

Detalles: Al igual que los catalejos corrientes, permiten divisar la lejanía con gran detalle, mirando a través de una lente que amplía aquello que se encuentra a una cierta distancia. La gran ventaja de este, aunque parezca una tontería, es que puede curvarse para tomar diversas formas y mirar desde diferentes puntos de vista.

Disponibilidad: Común.



MÁQUINA FOTOGRÁFICA

Detalles: Las máquinas fotográficas llevan ya un tiempo de vida entre la sociedad. Se las conoce igualmente como cámara oscura, debido a la forma y el funcionamiento. Estos artilugios son capaces de retener las imágenes que pasan a través de una lente para luego, una vez lleno el carrete, revelarse y obtener lo que se conocen como fotografías. Han sido muy utilizadas hasta ahora, y se están estudiando diversas formas de mejorarlas con el uso del nakra, intentando incluso obtener imágenes en movimiento.

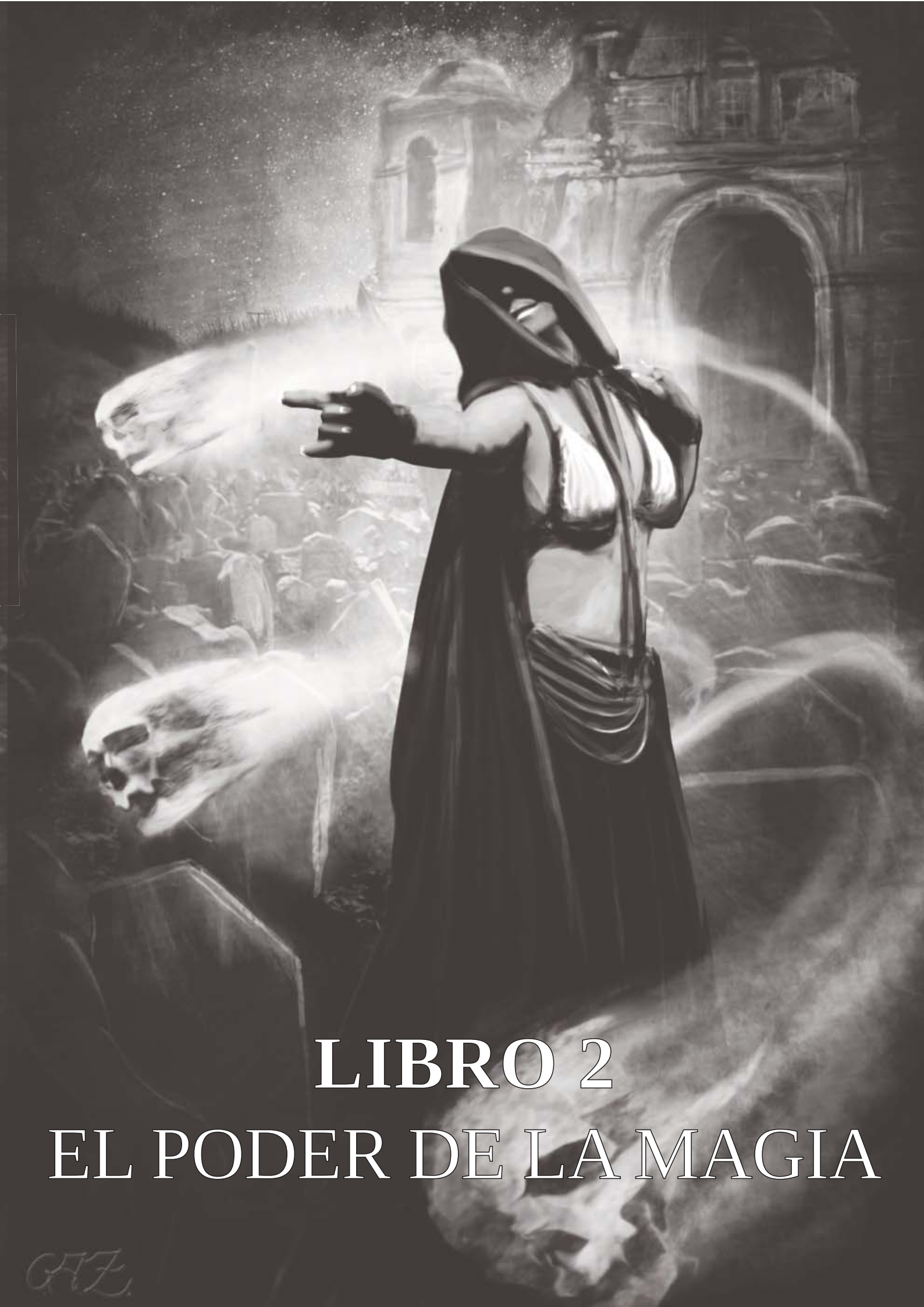
Disponibilidad: Común.

CATALEJO MALEABLE

Detalles: Al igual que los catalejos corrientes, permiten divisar la lejanía con gran detalle, mirando a través de una lente que amplía aquello que se encuentra a una cierta distancia. La gran ventaja de este, aunque parezca una tontería, es que puede curvarse para tomar diversas formas y mirar desde diferentes puntos de vista.

Disponibilidad: Común.





LIBRO 2
EL PODER DE LA MAGIA

La magia en Deus X Machina es bastante compleja, ya que a diferencia de otros juegos aquí no se ofrecen hechizos prefijados, sino que el jugador puede crearlos mediante la unión de una serie de fórmulas.

Las habilidades mágicas

Debido a que nos es imposible explicar detalladamente su funcionamiento en este suplemento, vamos a ofrecer un resumen con el que te podrás guiar durante las partidas.

Acciones para utilizar la magia

De la misma manera que existían acciones específicas para el combate, también las hay para la magia. Un personaje que posea la dote fuerza espiritual podrá realizar cualquiera de ellas sin tener que especializarse.

- **Controlar la magia (Inteligencia / INT)**: Esta acción es utilizada tanto para lanzar un conjuro como para resguardarse de uno. Es el equivalente a las acciones de atacar cuerpo a cuerpo, atacar a distancia y realizar una guardia, aunque no puede ser utilizado para el mismo fin que estas.
- **Disipar la magia (Inteligencia / INT)**: Una disipación se realiza para anular el poder de una fórmula materializada sin importar si afecta al ambiente, a otro individuo o al propio personaje.
- **Enfocar maná (Voluntad / INT)**: Enfocar es una acción que se lleva a cabo con la intención de preparar el maná del espíritu para crear un conjuro.
- **Evadir conjuro (Voluntad / INT)**: Evadir es una acción refleja con la que tratamos de evitar las posibles consecuencias dañinas del conjuro del que seamos objeto.

Las fórmulas

La magia se estudia y se recrea mediante lo que comúnmente se denominan fórmulas. Existen tres categorías distintas de fórmulas: los focos, las convocaciones elementales y las guías.

Crear un conjuro

1 Lo ideal es empezar enfocando maná. El sujeto realizará un chequeo de rasgo con su voluntad y sumará todos los éxitos que logre; cada uno de ellos equivaldrá a 1 punto de maná que habrá sido preparado correctamente para su uso. El maná podrá permanecer acumulado tantas horas como valor disponga en su rasgo voluntad. Transcurrido este tiempo, se anulará, aunque no se reducirá de su reserva.

2 Una vez tengas claro el fin del conjuro, declara las fórmulas que vas a utilizar. Las estructuras posibles son estas:

- Estructuras conocidas
- Foco + Convocación elemental
- Foco + Convocación elemental + Convocación elemental
- Foco + Convocación elemental + Guía
- Foco + Convocación elemental + Convocación elemental + Guía

Siempre debe estar presente un FOCO y, al menos, una CONVOCACIÓN ELEMENTAL. Si se va a utilizar una guía cualquiera, la misma indicará qué foco necesita y qué elementos pueden unirse a ella para que funcione. Una vez se hayan encadenado todas las fórmulas (así llamamos al arte de unirlas), el brujo deberá especificar qué es lo que va a hacer el conjuro (aunque aún no se considera construido). Si hay una guía presente, será esta la que se encargue de ofrecer al místico las posibilidades.

3 Se calculará el gasto de maná, que será siempre igual a la suma de los costes de todas las fórmulas presentes, teniendo en cuenta que si alguna de ellas se amplifica por cualquier motivo, el coste también se incrementará. Si el personaje ya ha enfocado maná, es probable que haya acumulado la cantidad requerida (que se restará directamente de la reserva de maná); en caso de que no sea así, deberá seguir enfocando (recuerda que es una acción activa). Una vez hecho todo, el conjuro estará listo para el uso, aunque aún será necesario lanzarlo.

Formular es algo pasivo. Si el brujo tiene acumulado el maná que necesita, no tendrá que gastar ninguna acción para encadenar las fórmulas y crear el sortilegio. Por ello, es siempre importante prever las situaciones y mantener una cierta cantidad preparada.

Para crear un conjuro que borre todo rastro de huellas por donde hemos pasado, queremos utilizar un foco invocar (sin coste alguno), una convocación elemental de nivel 2 (coste de maná: 2) y una guía elemental libre conocida como desvanecimiento del rastro elemental (coste de maná: 1). La formulación completa cuesta 3 puntos de maná (la suma de todas las fórmulas). Como no hemos enfocado aún, vamos a hacerlo ahora. Lanzamos 4D10 (nuestro atributo mente es 4, mientras que la inteligencia es 5) y los resultados son: 4, 3, 4 y 6. Al disponer solo de tres éxitos, no hemos podido más que acumular 3 puntos de maná. Necesitamos 5, así que tendremos que enfocar nuevamente hasta alcanzar esta cifra.

Lanzar un conjuro

1 En primer lugar el brujo debe declarar la fórmula creada que va a ser lanzada (previamente creada siguiendo los pasos mostrados con anterioridad). Será necesario, siempre, que el personaje disponga de una acción activa.

2 Tendrá que usar la acción controlar la magia, así que se valdrá de la inteligencia para llevar a cabo un control de rasgo, lanzando tantos D10 como valor tenga en el atributo mente. Como siempre, todos aquellos resultados con una cifra que no supere a la puntuación del rasgo serán éxitos, necesitando obtener al menos uno para conseguir llevar a cabo el lanzamiento. En el caso de que exista algún tipo de modificador, deberá aplicarse antes de tirar.

3 En este último paso, se construirá el sortilegio. Los conjuros se componen de tres datos importantes (los cuales serán necesarios en el caso de que otro sujeto desee disipar los efectos del mismo). Estos son: el poder, la esencia y el maná. El poder es igual al menor resultado de entre los éxitos obtenidos en la tirada múltiple, y será utilizado posteriormente en el caso de que algún personaje intente disipar el conjuro. La esencia equivale a la esencia final del brujo en el momento de lanzar el conjuro. Y finalmente, el maná es la cantidad de maná total que ha gastado el místico para poder formular el sortilegio.

4 Un objetivo con la posibilidad de reaccionar, tiene derecho a intentar evitar el ataque con una acción evasión o de disipar la magia. El afectado realizará una tirada de forma normal con el rasgo que corresponda según la acción, contando tras esto todos sus éxitos. Como en cualquier chequeo enfrentado, el atacante habrá impactado en su objetivo si supera los éxitos obtenidos por este.

En este ejemplo, un personaje que tiene inteligencia 5 y mente 3, decide unir un foco crear y una convocación elemental de fuego de nivel 2 para lanzar un proyectil mágico en llamas. Lanza 3D10 y los resultados son 5, 7 y 4 (ha obtenido solo dos éxitos). Teniendo en cuenta que su esencia terrenal es 14 (recuerda aquello del potencial de la esencia) y que ha consumido 2 puntos de maná, el sortilegio queda de la siguiente forma: poder 4, esencia 14 y maná 2. El oponente ha usado controlar la magia para intentar detenerlo y, tras lanzar sus dados, ha logrado 3 éxitos, frenando el conjuro; podrá hacer un contraataque para devolver el hechizo. Si hubiera utilizado la acción para disipar la magia (cuyas reglas verás ahora), habría tenido que lanzar sus dados con la intención de obtener un resultado igual o inferior a 4 (este es el valor del poder del conjuro).

Disipar un conjuro

La disipación permite a un brujo eliminar de la propia realidad un sortilegio que se encuentre activo, anulando su esencia y el maná del que se compone. Aunque esta acción puede ser utilizada como respuesta a un ataque mágico que afecte al propio brujo o a un individuo cercano, normalmente es usada para desencantar objetos, borrar conjuros ambientales o anular sortilegios de efecto que actúen sobre terceras personas.

Cuando un personaje desea realizar una disipación, debe indicar el conjuro al que afectará y llevar a cabo una tirada múltiple usando su rasgo inteligencia. En el caso

de que obtenga al menos un éxito cuya cifra sea igual o inferior al poder del sortilegio, lo habrá conseguido y el conjuro se eliminará, restando una cantidad de maná al alma del brujo idéntica al maná que contenía el hechizo sin tener la necesidad de enfocarlo de ninguna forma, ya que lejos de construir un conjuro, va a destrozarlo. Si el brujo no dispone de ese maná, no podrá finalizar correctamente una disipación. En aquellos casos en los que la esencia del brujo sea mayor a la del conjuro, por cada 10 puntos de diferencia reducirá en -1 el resultado de uno de los dados y conseguir un mejor resultado.

Alexia es una bruja que acaba de encontrar un objeto que parece estar encantado por un sortilegio. Decide desencantarlo. Este conjuro tiene poder 2, esencia 18 y maná 8. Realiza una tirada múltiple con 4D10 y obtiene los siguientes resultados: 5, 4, 5 y 3. Su éxito más bajo es 3, por lo que no llega a superar el poder del conjuro, pero ya que la esencia de Alexia es 29 y es mayor a la del conjuro, y la diferencia es de 11, puede aplicar un reductor de -1 a un resultado. Por lo tanto, al final su 3 se ha convertido en 2, consiguiendo disipar el sortilegio del objeto.

Realizar un contraataque mágico

Un personaje puede obtener la posibilidad de llevar a cabo un contraataque mágico al haber conseguido con éxito una defensa y haber superado el chequeo de su agresor, siempre y cuando haya utilizado la acción controlar la magia, ya que con el uso de la disipación el conjuro quedaría eliminado y no podría devolverse de ninguna manera. Para hacer un reflejo de maná el personaje debe utilizar una acción activa y poseer una esencia no inferior en más de 100 puntos a la del sortilegio que va a intentar devolver. El siguiente paso es realizar un control de rasgo con su inteligencia (usando controlar la magia), como si de un lanzamiento común se tratase, aunque no tiene la necesidad de formular, ya que se vale del conjuro y el maná que se encuentra activo en ese momento. El objetivo hacia el que va dirigido el reflejo, quien en principio lanzó el conjuro, tiene derecho a realizar una parada del contraataque mágico, pero será incapaz de devolverlo, ya que el sortilegio se encontrará demasiado debilitado para volver a ser reflejado y, de una forma u otra, terminará consumiéndose entre las energías místicas del ambiente en el caso de no realizar ningún daño o efecto.

La armonía

La armonía representa la unión del personaje a las misteriosas corrientes que fluyen por el mundo, simboliza el control que puede llegar a tener un individuo sobre los infinitos entramados de la magia. Para que un personaje pueda comprender este concepto y utilizar las distintas capacidades descritas en este capítulo, es necesario que haya adquirido previamente la dote fuerza espiritual. Esta, que se conoce también como armonía natural mística, se encuentra directamente relacionada con la inteligencia y la voluntad del individuo, y se calcula sumando los dos rasgos, dando así el potencial armónico total que posee el místico.

Antes de poder empezar a adquirir las fórmulas que veremos en un momento, un místico debe fijar su armonía en, al menos, una de las cuatro vías mágicas mayores, no existiendo ninguna limitación en cuanto al número de vías que pueda llegar a dominar al mismo tiempo. Para hacer esto, debe indicar la cifra armónica que va a fijar en cada una de las vías, repartiendo así los puntos de su armonía entre las seleccionadas

Fórmulas I
Focos

Cualquier místico conoce a la perfección los tres focos existentes, por lo que no hace falta que se adquieran (se presupone que el brujo, durante su aprendizaje, estudió estas tres fórmulas y las memorizó). Además, el uso de estos no conlleva gastar parte del maná del alma, por lo que no tienen coste alguno. Asimismo, no disponen de un nivel de armonía fijado, y esto hace que no importe cuáles sean las vías mágicas en las que el personaje haya repartido su armonía natural. Se describen de la siguiente forma:

Nombre: Se trata del nombre que recibe el foco.

Descripción: Para qué sirve el foco y su descripción.

Posibles usos: Ejemplos de efectos que puede causar al unirlo con distintas convocaciones elementales.

Invocar (Crear)

Descripción: Este foco se utiliza junto a otras fórmulas con la finalidad de crear un sortilegio que, al lanzarlo, convoque una cierta cantidad del elemento nombrado. Lo más normal es unirlo a una fórmula de convocación elemental (o dos), aunque también es posible mezclarlo, además, con guías que pidan este foco.

Posibles usos: Las posibilidades son muchas, y tan solo estarán limitadas por la imaginación del místico que formule el conjuro o el dramaturgo.

Aire: Permite crear corrientes de aire o cargas eléctricas. Sería posible empujar un objeto con una ráfaga de viento, parar la caída de un individuo o incluso formar un muro que impidiese el paso.

Agua: Este elemento, además de servir para crear agua con la que llenar una botella o cualquier otro recipiente, puede ser utilizado para lanzar chorros a presión, levantar columnas que protejan del calor a quienes se hallen en su interior o incluso estropear mecanismos mojándolos desde el núcleo.

Tierra: La creación de la tierra incluye todos los elementos derivados de este material, a excepción de los minerales más extravagantes. Pueden conjurarse piedras, tierra o arena. Es posible levantar un muro, crear unas escaleras o incluso formar una pasarela de pedruscos que permita salvar ciertas distancias.

Fuego: Es posible encender una lámpara de aceite llamando a la llama, formar una fogata de grandes dimensiones, hacer arder un objeto o crear un suelo repleto de lava incandescente.

Regir (Controlar)

Descripción: El dominio elemental permite llevar a cabo un sinfín de acciones muy variadas utilizando la tierra, el agua, el aire y el fuego, como dividir el agua en dos, mitigar llamas, dar diversas formas a la piedra o agitar la tierra para crear temblores. Como el anterior foco, puede mezclarse con una o dos convocaciones elementales, y con ciertas guías.



Posibles usos: Ya que sería imposible describir, al completo, las posibilidades, verás algunos de los efectos más comunes.

Aire: Ofrece la capacidad de controlar el viento y la electricidad. Así, un personaje podría abrirse camino por una fuerte tormenta, enfervorizar o tranquilizar corrientes de aire o reducir e incrementar las intensidades eléctricas de una fuente de esta energía. Asimismo, es posible dominar una tormenta.

Agua: El control sobre el agua da la posibilidad crear pequeños o enormes remolinos, apartar el agua al paso del personaje, levantar un gran muro de este elemento o hacer que se alcen columnas tan altas como imagines. Es posible también frenar la corriente de agua de un río, avivar la marea para crear tsunamis o incluso calmarla, serenando al mar.

Tierra: Al controla la tierra se puede remover la misma con solo desearlo para abrir orificios o incluso conseguir que las rocas de una montaña se abran en dos, creando una cueva o un camino transitable. Es posible causar pequeños temblores y grandes terremotos, aprovechar la humedad de una cavidad para hacer crecer estalactitas o estalagmitas, o simplemente moldear la tierra para darle forma.

Fuego: Permite mitigar o incrementar la intensidad de un fuego (recuerda que cada nivel elemental representa una intensidad distinta), hacer que las abrasadoras llamas de un incendio dejen camino libre al personaje o eliminar el fuego de un punto concreto y transferirlo a otro con movimientos serpenteantes.

Transformar (Convertir)

Descripción: La modificación elemental capacita al ocultista para cambiar la forma de un elemento. Al igual que los dos focos anteriores, este podrá ser mezclado con hasta dos convocaciones elementales y ciertas guías.

Posibles usos: Ciertas acciones que pueden realizarse con esta fórmula son mostradas bajo estas líneas.

Aire: Da la capacidad de forzar una nube para que tome una forma deseada, alterar unas chispas eléctricas o una descarga mayor para que tengan un aspecto diferente, convertir una corriente de aire en un muro impenetrable o dar forma al viento para crear un camino etéreo a través del cual mover objetos livianos.

Agua: Se le puede dar diversas formas a este elemento, creando así cúpulas, muros o caminos. Podría incluso servir para convertir las gotas de agua en vapor.

Tierra: Entre muchas otras, algunas de las posibilidades son: convertir un pedrusco en arenisca o viceversa, reformar un edificio de piedra modificando la estructura, transformar un suelo de grava en arenas movedizas o convertir una enorme piedra en una escalerilla.

Fuego: Otorga el poder de modificar la intensidad del fuego, convirtiendo una llamarada en un pequeño destello (o al revés), transformando la lava en una escalera de fuego o haciendo que las llamas de una lámpara tomen formas que luego puedan proyectarse sobre un muro.

Los efectos surgidos de conjuraciones sencillas realizadas con estos focos (formulaciones que solo consten del foco y de la unión de una o dos convocaciones elementales), son permanentes y no deberán ser mantenidos. El final del efecto vendrá dado por la propia naturaleza, por el entorno en el que se encuentre. Por ejemplo, una cúpula levantada con agua dejará de existir cuando este elemento se evapore, o una escalera de piedra se derrumbará cuando sufra daños. Asimismo, aunque solo se ha hablado de algunos efectos, también es posible realizar diversos ataques con cualquier de los tres focos. Con la intención de facilitar las cosas, vamos a dar una serie de ejemplos de usos agresivos.

Fórmulas II Convocaciones elementales

Las convocaciones elementales se disponen por vías y, dentro de estas, se hallan divididas en orden ascendente según el nivel o el poder que posee cada una de ellas. El nivel indica la intensidad del elemento que puede convocarse (puedes consultar las intensidades en el capítulo 16), y esto a su vez especifica la cantidad de esa materia que se puede invocar, regir o transformar, el daño que causaría si se utilizase de forma agresiva o la protección que ofrecería si se usase para defender. No obstante, siempre es posible realizar una amplificación y modificar temporalmente el efecto, el daño y la protección que puede producir el conjuro. Los niveles de una convocación elemental comprendidos entre el 1 y el 3, solo permiten materializar ataques dirigidos hacia un único objetivo (esto ocurre porque suelen tomar la forma de un proyectil). En el caso de los niveles situados entre el 4 y el extremo, los ataques podrán llevarse a cabo hacia un sujeto o, si el místico lo desea, actuar en área.

Evidentemente, pueden utilizarse convocaciones elementales con un nivel alto para producir efectos de niveles más bajos (cosa que habría que indicar al realizar la formulación con esa fórmula), aunque la cantidad de maná que debería consumirse sigue siendo la misma. Por esto, cuando una guía pida una convocación elemental con un nivel específico, podrán unirse igualmente convocaciones elementales de ese elemento que posean un nivel mayor. Un brujo puede aprender todos y cada uno de los niveles de una convocación elemental si lo desea.

Las vías elementales se describen de la siguiente forma:

Nombre: El nombre de la convocación. Indica qué elemento será el que se cree.

Nivel de armonía: El nivel de armonía mínimo que debe poseer el brujo en la vía mágica para poder comprender la fórmula y saber utilizarla.

Coste: El coste en maná cuando se usa.

Efecto corriente: Los posibles efectos que se pueden realizar.

Efecto de daño: Daño que causaría un ataque con este elemento.

Efecto de protección: El daño que podría absorber al utilizar la convocación para proteger a un objetivo.

Amplificación: Indica la esencia mínima necesaria para poder amplificar la fórmula en el caso de que sea posible y el coste adicional de maná que se sumará por cada amplificación.

Efecto añadido: Es el efecto que se añadirá por cada aumento o amplificación que se realice sobre la fórmula. Pueden ser varios.

Cadena: Nombra los focos que pueden utilizarse junto a la convocación elemental.

Vía elemental aire

El aire en sí no permite realizar ataques, pues no es capaz de causar un daño directo. Sin embargo, con este elemento, además de llamar a la fuerza del viento, es posible convocar electricidad y, de esta manera, realizar conjuros dañinos.

Convocar elemento aire (nivel 1)

Coste: 1

Nivel de armonía: 2

Efecto corriente: El místico puede convocar al viento para levantar una leve brisa a su alrededor o en un punto concreto que designe, ocupando un diámetro de 1 metro. Igualmente, este puede cargar un cuerpo objetivo, o el suyo propio, de electricidad estática.

Efecto de daño: En caso de realizar un ataque eléctrico, causará un tipo de daño especial de electricidad 2.

Efecto de protección: Al levantar una brisa de aire para proteger a un cuerpo de ataques, el daño que podría reducir el escudo sería de 1 punto.

Amplificación: Esencia 10, maná 1.

Efecto añadido: +0,5 metros de diámetro, +1 al daño y +1 a la protección.

Cadena: Invocar, regir o transformar.

Convocar elemento aire (nivel 2)

Coste: 2

Nivel de armonía: 3

Efecto corriente: Dentro de un diámetro de 5 metros, en el lugar designado, se aviva una corriente de viento no muy fuerte. El místico puede, en lugar de realizar el efecto anterior, decidir cargar su cuerpo u otro con energía eléctrica. De esta forma, si toca a alguien, podrá causar una descarga que realice un daño notable.

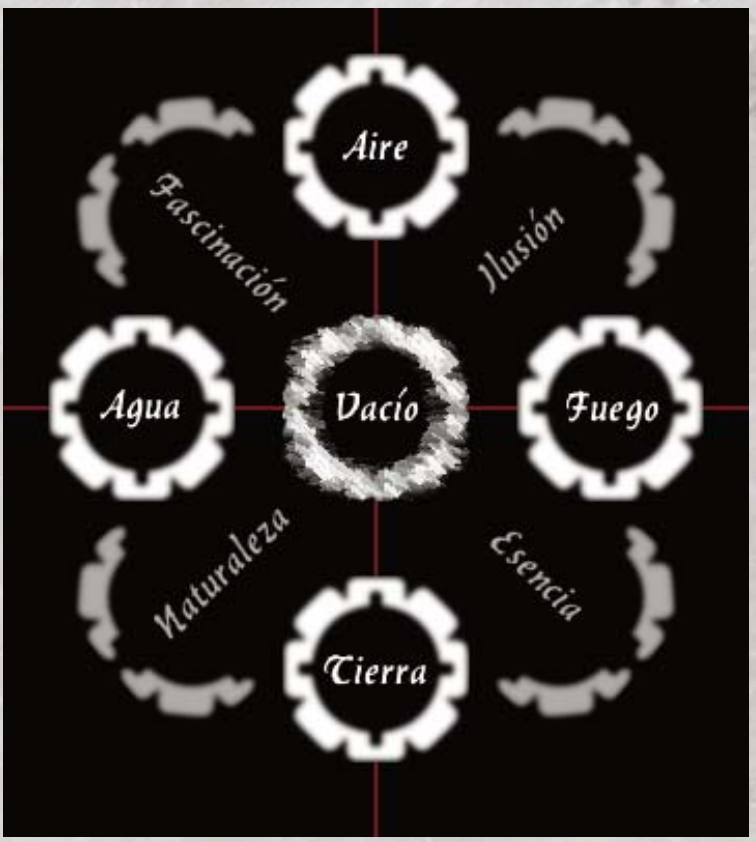
Efecto de daño: El daño eléctrico es de 8 puntos.

Efecto de protección: El aire levantado con esta fórmula, con la intención de proteger, absorberá hasta 4 puntos de daño.

Amplificación: Esencia 12, maná 1.

Efecto añadido: +0,5 metros de diámetro, +1 al daño y +1 a la protección.

Cadena: Invocar, regir o transformar.



Vía elemental agua

La energía resultante de estas fórmulas permite llevar a cabo un llamamiento a la esencia que reside en el agua de ríos, mares u océanos, además de en los propios seres vivos. Por sí sola, el daño que causan sus ataques es extremadamente bajo, y es necesario utilizar convocaciones de niveles altos para que este sea notable. Con la protección ocurre exactamente lo mismo.

Convocar elemento agua (nivel 1)

Coste: 1

Nivel de armonía: 2

Efecto corriente: Materializa hasta 1 litro de agua limpia y en condiciones óptimas para ser ingerida. El brujo debe designar el lugar en el que aparecerá (una botella vacía a su alcance, en las propias manos...).

Efecto de daño: Un golpe de agua de este nivel causará 1 punto de daño contundente.

Efecto de protección: Si la fórmula es utilizada para reducir daño, podrá absorber hasta 1 punto.

Amplificación: Esencia 10, maná 1.

Efecto añadido: +500 ml adicionales, +1 al daño y +1 a la protección.

Cadena: Invocar, regir o transformar.

Convocar elemento agua (nivel 2)

Coste: 2

Nivel de armonía: 3

Efecto corriente: Esta intensidad puede formar hasta 10 litros de agua potable.

Efecto de daño: El daño contundente producto de este nivel será 4 puntos.

Efecto de protección: Un escudo de agua de nivel 2 tendrá la capacidad de detener hasta 4 puntos de daño.

Amplificación: Esencia 12, maná 1.

Efecto añadido: +5 litros por amplificación, +1 al daño y +1 a la protección.

Cadena: Invocar, regir o transformar.

Vía elemental tierra

Los distintos niveles de esta convocación elemental permiten dominar ciertos fragmentos de este mundo, como la propia tierra por la que caminamos o las altas montañas que se extienden a lo largo de kilómetros de distancia. Convocando esta energía se puede crear tierra limpia, pero es igualmente posible concebir otros tipos de este material, como arcilla, mantillo o tierra vegetal.

Convocar elemento tierra (nivel 1)

Coste: 1

Nivel de armonía: 2

Efecto corriente: El brujo, gracias a la poderosa energía de Aethêr, hace un llamamiento a este elemento para crear hasta 1 kilogramo de tierra.

Efecto de daño: El daño que puede causar de base es 2, y únicamente de tipo contundente.

Efecto de protección: Un escudo del elemento tierra a este nivel puede absorber hasta 2 puntos de daño.

Amplificación: Esencia 10, maná 1.

Efecto añadido: +500 gr adicionales, +1 al daño base y +1 a la protección.

Cadena: Invocar, regir o transformar.

Convocar elemento tierra (nivel 2)

Coste: 2

Nivel de armonía: 3

Efecto corriente: Con la fuerza sobrenatural de esta convocación elemental se pueden crear hasta 10 kilogramos de cualquier tipo de tierra.

Efecto de daño: En lo relacionado a un ataque, es capaz de causar un daño de tipo contundente 8.

Efecto de protección: A la hora de proteger contra el daño, la absorción será de 8 puntos.

Amplificación: Esencia 12, maná 1.

Efecto añadido: +5 Kg, +1 al daño base y +1 a la protección

Cadena: Invocar, regir o transformar.

Vía elemental fuego

La vía elemental de fuego da la posibilidad de convocar a la llama y de hacer que esta aparezca frente al brujo. Un ataque con este elemento puede ser letal, pues es capaz de prender a





los objetivos y causarles, adicionalmente, un daño gradual que puede ser considerable. Al no valer como protección, cualquier barrera creada con esta convocación elemental causará el mismo daño que podría realizar en un ataque.

Convocar elemento fuego (nivel 1)

Coste: 1

Nivel de armonía: 2

Efecto corriente: Ofrece al personaje la posibilidad de crear una pequeña llama algo más grande que la que puede prender en una lámpara de aceite.

Efecto de daño: Si se utiliza en un ataque, causará un daño especial de tipo calor 2.

Efecto de protección: Sin protección, el escudo causa daño.

Amplificación: Esencia 10, maná 1.

Efecto añadido: +10 centímetros de diámetro al tamaño de la llama y +1 al daño base.

Cadena: Invocar, regir o transformar.

Convocar elemento fuego (nivel 2)

Coste: 2

Nivel de armonía: 3

Efecto corriente: Materializa una llama del tamaño que tendría el fuego de una gran antorcha.

Efecto de daño: Puede causar un daño especial de tipo calor 8.

Efecto de protección: Sin protección, el escudo causa daño.

Amplificación: Esencia 12, maná 1.

Efecto añadido: +50 centímetros de diámetro al fuego y +1 al daño base por calor.

Cadena: Invocar, regir o transformar.

Fórmulas III
Guías

Las guías son el tercer y último tipo existente de fórmula. Están organizadas en tres ramas: las guías elementales puras, las guías elementales libres y las guías cromáticas. En este mismo capítulo puedes hallar la descripción de cada una de ellas.

Cualquier guía debe ir siempre unida a un foco y, al menos, a una convocación elemental, pues no tienen valor alguno por sí solas. Asimismo, siempre se deberá tener en cuenta la cadena que indican, pues esta hace conocer cuál es el foco que debe unirse a la formulación. Esto quiere decir que nunca deberá tenerse en cuenta la cadena que pide la convocación elemental al utilizar guías.

La fuente de una guía especifica el nivel de la convocación elemental que requiere la misma. En aquellos casos en los que el efecto pueda variar según el nivel del elemento, se indicará en la fórmula y, en algunos casos, se detallarán todos los posibles resultados.

Las guías elementales están descritas de la siguiente forma:

Nombre: Es el nombre de la guía.

Nivel de armonía: La cifra mínima de armonía que se debe tener en la corriente o vía a la que pertenece la guía para poder obtenerla y utilizarla.

Coste: No es otra cosa que la cantidad de maná que gastará el brujo al usar la guía.

Efecto: Es el efecto de la fórmula. Aquí se indica también el daño y los datos pertinentes. Las guías elementales libres pueden indicar distintos efectos según el elemento usado junto a estas.

Amplificación: Especifica la esencia mínima requerida para poder amplificar el conjuro (siempre que sea posible) y la cantidad de maná adicional que el brujo debe gastar con cada amplificación. Al igual que con las convocaciones elementales, este gasto se sumará directamente al coste total de la formulación realizada. Si el efecto añadido depende de la propia convocación elemental utilizada, no se indicará nada en este campo.

Efecto añadido: El efecto que se añadirá cada vez que se aumente esta fórmula. En muchos casos ofrece un incremento de esencia extra, que se suma a la esencia máxima a la que puede afectar según indique su descripción.

Mantenimiento: Indica si es por asaltos o si es diario. Si no se especifica nada, no será necesario mantener el conjuro resultante de la formulación.

Fuente: Es la convocación elemental, y el nivel mínimo de la misma, que se requiere junto a la guía para que pueda realizarse correctamente una formulación. En algunos casos puede permitir el uso de una convocación elemental u otra, según el efecto final que se desee causar con el sortilegio. Si pide un elemento menor, será necesario utilizar

las dos convocaciones elementales que den vida a ese elemento, y se indicará además cual es el nivel mínimo que debe tener al menos una de las dos convocaciones elementales.

Cadena: Indica el foco que tiene que usarse junto a esta guía. Este foco prevalece por encima del de las convocaciones utilizadas, por lo que cuando se realice una formulación donde intervenga una guía, habrá que tener en cuenta únicamente el foco que pida esta.

Guía elemental aire

Levitar

Nivel de armonía: Aire 4

Coste: 3

Efecto: El místico es capaz de otorgar la capacidad de levitar un objetivo, a una altura máxima de 1 metro sobre el suelo. Si se utiliza en una caída, el cuerpo descenderá lentamente hasta quedarse situado a 1 metro por encima de la superficie. El índice de vuelo al que puede moverse un individuo afectado por este conjuro es de 2.

Amplificación: Esencia 14, maná 1.

Efecto añadido: +1 al índice de vuelo.

Mantenimiento: Por asalto.

Cadena: Transformar.

Control ambiental

Nivel de armonía: Aire 16

Coste: 20

Efecto: La esencia del aire ofrece al místico la habilidad de ejercer un dominio sobre el frío. Esto le confiere el poder necesario para modificar la temperatura ambiental, pudiendo incrementarla o reducirla en un rango de 1 a 6 (como puedes observar en el capítulo 16. Ya que es un efecto general que influye sobre todo lo que rodea al personaje, el propio brujo se verá afectado por sus efectos. El conjuro puede actuar sobre un rango de 500 metros de radio alrededor del místico.

Amplificación: Esencia 60, maná 10.

Efecto añadido: +250 metros al radio máximo de acción.

Mantenimiento: Ninguno.

Cadena: Transformar.

Cuerpo y aire en uno

Nivel de armonía: Aire 17

Coste: 25

Efecto: Con tan solo pensarlo, el místico es capaz de trasladarse de forma casi instantánea desde su posición actual hasta otro punto lejano que no se encuentre a más de 8 kilómetros de distancia. Esto es posible de-



bido a que su cuerpo, por unos instantes, pasa a formar parte del aire, y fluye velozmente a través de este elemento. Para que el sortilegio resultante funcione adecuadamente, es muy importante que el personaje conozca el punto de destino o tenga una imagen mental aproximada del mismo.

Amplificación: Esencia 70, maná 12.

Efecto añadido: +2 kilómetros de distancia.

Mantenimiento: Ninguno.

Fuente: Aire.

Cadena: Transformar.

Un mundo etéreo

Nivel de armonía: Aire 19

Coste: 35

Efecto: Todo ser vivo de cualquier condición, u objeto inanimado, que se halle en un radio de 8 kilómetros y el brujo lo designe como objetivo, pasará a tomar forma etérea, como si estuviese compuesto de aire. Sin embargo, mantendrán intacta su esencia, y no morirá ni será destruido incluso si se tratase de un ser vivo con órganos y funciones vitales necesarias. La esencia máxima a la que puede afectar es 400.

Amplificación: Esencia 90, maná 18.

Efecto añadido: +2 kilómetros de radio o +10 a la esencia.

Mantenimiento: Ninguno.

Cadena: Transformar.

Señor de los cielos

Nivel de armonía: Aire 20

Coste: 40

Efecto: El místico consigue tal afinidad con el elemento aire que puede controlarlo dentro de un rango de 8 kilómetros de radio a su alrededor. Adquiere la capacidad de crear y dominar fenómenos naturales como la lluvia, las tormentas, los tornados, los ciclones, las nubes y, en general, todo aquello relacionado con el viento. Además de todo esto, adquiere un control completo sobre las corrientes terrenales de aire, pudiendo utilizarlas para enviar mensajes a través de estas, para moverse por ellas hacia otro punto, trasladar objetos o lanzar conjuros desde cualquier otro punto del mundo por donde corriese viento. La esencia máxima a la que puede afectar es de 500, y el foco a utilizar dependerá directamente del uso que le vaya a dar a esta fórmula.

Amplificación: Esencia 100, maná 20.

Efecto añadido: +2 kilómetros de radio o +10 a la esencia a la que podrá afectar.

Mantenimiento: Diario.

Fuente: Aire (nivel extremo).

Cadena: Invocar, regir o transformar.

Guía elemental agua

Hidratar

Nivel de armonía: Agua 2

Coste: 1

Efecto: Hidrata un cuerpo de la misma forma que si estuviera nutriéndose con agua. Puede usarse sobre cualquier tipo de ser vivo, ya sea humanoide, animal o vegetal. La cantidad de agua que el cuerpo objetivo puede recibir debe ser especificada por el brujo, pero siempre teniendo en cuenta que no podrá ofrecer más líquido del que sea capaz de materializar según el nivel de la convocación elemental que utilice en la formulación. Asimismo, el cuerpo no admitirá más agua del que pueda tolerar antes de sobrehidratarse.

Amplificación: No.

Efecto añadido: Ninguno.

Mantenimiento: Ninguno.

Cadena: Invocar.

Reposo

Nivel de armonía: Agua 4

Coste: 3

Efecto: Incrementa la recuperación de maná del objetivo en +4. Los efectos comenzarán a notarse desde el mismo día del primer mantenimiento.

Amplificación: Esencia 14, maná 1.

Efecto añadido: +1 a la recuperación de maná.

Mantenimiento: Diario.

Cadena: Transformar.



Círculo interior

Nivel de armonía: Agua 18

Coste: 30

Efecto: Forma un área de protección en un radio de hasta 8 kilómetros alrededor del brujo. Todo aquel individuo situado dentro del rango y que sea designado por el místico obtiene una protección sobrenatural hacia cualquier tipo de daño, enfermedad o veneno, siempre que la fuente de la que provengan no tenga una esencia mayor a 300. A efectos de juego, se hace completamente inmune a estos.

Amplificación: Esencia 80, maná 15.

Efecto añadido: +2 kilómetros adicionales de radio o +10 a la esencia a afectar.

Mantenimiento: Por asalto.

Fuente: Agua (nivel extremo).

Cadena: Invocar.



Guía elemental tierra

Ecos de la tierra

Nivel de armonía: Tierra 2

Coste: 1

Efecto: Ofrece la facultad de conocer lo ocurrido, en una superficie de tierra, hasta hace 7 días atrás, pero siempre dentro de un radio de 10 metros alrededor del punto designado. De esta manera podrá ser capaz de saber quién pasó por allí o qué eventos se produjeron. Todo lo que se halle fuera del rango de acción se verá de forma difuminada.

Amplificación: Esencia 10, maná 1.

Efecto añadido: +2 metros de radio o +1 día.

Mantenimiento: Ninguno.

Cadena: Regir.

Petrificar

Nivel de armonía: Tierra 6

Coste: 5

Efecto: El afectado por este conjuro quedará petrificado de pies a cabeza, viendo convertida su piel en piedra, como si fuese una estatua. Sin embargo, sus funciones vitales seguirán activas, por lo que, por ejemplo, podrá seguir respirando. El individuo sufrirá un estado de parálisis mientras el sortilegio se encuentre activo.

Amplificación: No

Efecto añadido: Ninguno.

Mantenimiento: Por asalto.

Cadena: Transformar.

Destrozar cuerpo

Nivel de armonía: Tierra 16

Coste: 20

Efecto: La energía desatada sobre un cuerpo objetivo es tal, que es capaz de desintegrarlo completamente, sin dejar rastro alguno de su existencia. A efectos de juego, se considera un ataque etéreo que puede eliminar del mundo a un cuerpo con una esencia no superior a 100. Es necesario estar en contacto con el objetivo para realizar la acción.

Amplificación: Esencia 60, maná 10.

Efecto añadido: +10 a la esencia a afectar.

Mantenimiento: Ninguno.

Cadena: Transformar.

Caos misterioso

Nivel de armonía: Tierra 18

Coste: 30

Efecto: Dentro de un rango de 8 kilómetros de radio, a partir del cuerpo del místico, se produce un completo caos mágico que afecta a todos los objetivos que sean designados por este. Nada ocurre como debería ocurrir, y nada es lo que parece. Los sentimientos pueden confundirse o incluso invertirse, la gravedad se modifica por completo, las leyes físicas se entremezclan y lo irreal parece muy real. El dramaturgo debe encargarse de fijar los límites de este efecto. Afecta a cualquier objetivo cuya esencia no sea mayor a 300.

Amplificación: Esencia 80, maná 15.

Efecto añadido: +2 kilómetros de radio o +10 a la esencia a afectar.

Mantenimiento: Diario.

Fuente: Tierra (nivel extremo).

Cadena: Transformar.

Guía elemental fuego

Susurro de las cenizas

Nivel de armonía: Fuego 4

Coste: 3

Efecto: Permite conocer las causas de un incendio al estar en contacto con las cenizas restantes del desastre, sin importar el tiempo que haya transcurrido desde el mismo. Puede conocer la forma en la que se produjo, el

tiempo que duró, o la intensidad que se formó. El dramaturgo decidirá en todo momento los datos que el brujo podrá llegar a conocer.

Amplificación: No.

Efecto añadido: Ninguno.

Mantenimiento: Ninguno.

Fuente: Fuego (cualquier nivel).

Cadena: Regir.

Cadenas de fuego

Nivel de armonía: Fuego 6

Coste: 5

Efecto: Forma una cadena de fuego sobrenatural alrededor del objetivo causando un tipo de presa 4. Además, causará un daño especial de calor igual al que causaría un ataque con ese nivel de convocación elemental. Como es lógico, el daño base podrá ser incrementado si se amplifica la convocación de fuego.

Amplificación: Esencia 16, maná 2.

Efecto añadido: +1 a la presa.

Mantenimiento: Por asalto.

Fuente: Fuego (nivel 3 o superior).

Cadena: Invocar.

Agua a fuego

Nivel de armonía: Fuego 17

Coste: 25

Efecto: El brujo tiene la capacidad de convertir el agua que toca en lava. No importa la cantidad, en cuanto roce este elemento con sus dedos, todo el líquido en contacto se transmutará para volverse fuego líquido hasta en una distancia de 8 kilómetros de radio. Así, si toca la orilla del mar, el resto del mismo, se convertirá en lava gradualmente. Puede afectar igualmente a seres elementales de agua, lo que les modificaría su tipología drásticamente. La esencia del objetivo no puede ser superior a 200.

Amplificación: Esencia 70, maná 12.

Efecto añadido: +2 kilómetros adicionales o +10 a la esencia.

Mantenimiento: Por asalto.

Cadena: Transformar.

Señor de las llamas

Nivel de armonía: Fuego 20

Coste: 40

Efecto: El elemento del fuego se une al cien por cien con la esencia del místico, ofreciéndole un control absoluto sobre esta fuente en un radio de 8 kilómetros. Según el foco del que se valga, este conjuro le conferirá la habilidad de controlar los volcanes, los incendios y, en general, cualquier fuente de calor sin importar su intensidad (entre ellas también se debería tener en cuenta a los seres elementales). Así pues, además de poder realizar alteraciones, es capaz de llevar a cabo una gran cantidad de acciones distintas relacionadas con las diferentes guías elementales puras y libres existentes. La esencia máxima a la que puede afectar es de hasta 500.

Amplificación: Esencia 100, maná 20.

Efecto añadido: +2 kilómetros al radio o +10 a la esencia a la que puede afectar.

Mantenimiento: Diario.

Cadena: Invocar, regir o transformar.





LIBRO 3
BAILE DE TÍTERES

Una aventura de iniciación para DEUS X MACHINA

LOS PROTAGONISTAS DE NUESTRA HISTORIA



Molly Kendrick

Molly es la única hija de Edman Kendrick, un destacado psiquiatra especializado en neuropsiquiatría. Es originaria de Maremburgo, aunque actualmente reside con su padre en Ada, al cual ayuda en muchos de sus estudios.

Molly es una persona tranquila y muy reservada, una erudita que se pasa horas y horas encerrada en su escritorio, Sin embargo, sabe perfectamente como tratar a la gente y cuidar sus amistades. En estos momentos está comenzando a verse atraída por el mundo del ocultismo, y dedica muchas horas a indagar en libros viejos y antiguos manuscritos.

¿Qué se le da bien hacer?

Molly dispone de buenos conocimientos en medicina, por lo que es capaz de tratar una gran cantidad de lesiones. Si realiza un chequeo con la acción medicina (usando la inteligencia), para ayudar a un individuo herido, podrá hacer que recupere tantos puntos de vida como el doble de éxitos obtenidos.

Pese a pasar tanto tiempo en su estudio, Molly tiene un don de gente, y es capaz de descubrir mentiras en base a la manera que tienen las personas de expresarse.

Aunque a simple vista no lo parezca, debido a la serenidad que muestra, Molly Kendrick es una persona realmente obsesiva y observadora que siempre está pendiente de todo lo que le rodea.

Recuperación diaria de salud

Cada vez que transcurran veinticuatro horas y, tras tomar el debido descanso, podrá regenerar hasta 2 puntos de vitalidad en el caso de que haya sufrido daños.

Pertenencias iniciales

Maleta de hombro donde guarda sus cosas.

Diario personal de bolsillo.

Pluma bañada en plata (de tinta negra).

Libro de bolsillo: "Los puentes azures".

Cinco caramelos de menta.

Cartera de bolsillo con 100 coronas.

Un billete de tren.



Eve Cuomo

Eve es hija de un terrateniente muy importante que posee un famoso coto privado de caza con gran variedad de animales. Gracias a ello, desde pequeña se ha visto interesada por la cacería y aprendió a utilizar una gran cantidad de armas de fuego.

Siempre ha sido muy solitaria, por lo que tiene pocos amigos, pero sabe perfectamente cómo comportarse cuando debe asistir a fiestas o a eventos importantes. Al contrario que su hermana adoptiva, la belleza de Eve es considerable, y esto ha sido siempre el detonante que ha causado que infinidad de hombres hayan intentado pretenderla. Sin embargo, por ahora, no está interesada en comenzar ninguna relación seria.

¿Qué se le da bien hacer?

Acostumbrada a la caza de animales, sabe a la perfección cómo debe ocultarse a la hora de acechar a una presa.

Se le da muy bien trepar por diversas superficies.

Recuperación diaria de salud

Si ha sido herida, podrá recuperar hasta 2 puntos de vitalidad cada vez que pase un día completo, aunque debe descansar para ello.

Pertenencias iniciales

Mochila de espalda donde lleva sus pertenencias.

Revolver de percusión cargado con seis balas.

Permiso de armas para el revólver.

Cuchillo.

Pequeño monedero con 200 coronas.

Un billete de tren.



Eric perdió a sus padres cuando no era más que un crío, y como huérfano, estuvo internado en un orfanato de Emmerich, al suroeste de Ada. Cuando cumplió 17 años de edad, fue adoptado por una familia adinerada, y se fue a vivir a Grenobe.

Sus aptitudes relacionadas con el robo y la estafa fueron aplacándose con el paso de los años gracias a la educación que recibió, pero a día de hoy, trabajando como mercader de objetos preciados, se vale de muchos de sus conocimientos para sacar una buena tajada.

¿Qué se le da bien hacer?

Su actos pasados, y la forma de vida tan sucia que tenía, le ofrecen una serie de aptitudes que pocos poseen. Eric sabe bien cómo moverse de manera sigilosa, qué debe hacer para robar una cartera sin que se percate el dueño y cuál es la forma más sencilla de forzar una cerradura sin dejar huellas.

Recuperación diaria de salud

Puede recuperar hasta 2 puntos de vitalidad cada veinticuatro horas siempre que descanse.

Pertenencias iniciales

Mochila de hombro (de cuero de hipogrifo).

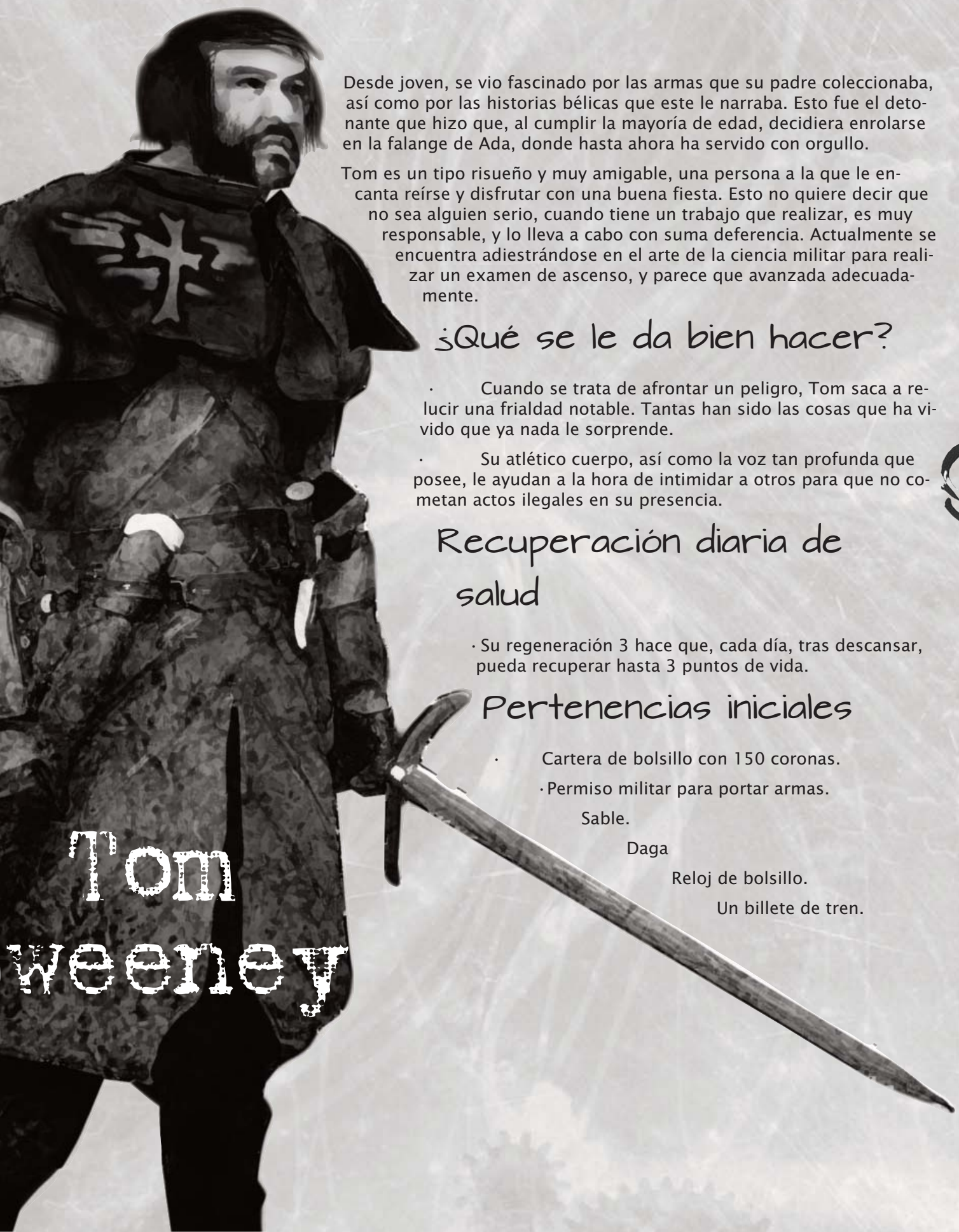
Daga (escondida en su bota derecha).

Cartera de bolsillo con 250 coronas.

Reloj de pulsera.

Un billete de tren.

Erik Rybner



Tom Weiney

Desde joven, se vio fascinado por las armas que su padre coleccionaba, así como por las historias bélicas que este le narraba. Esto fue el detonante que hizo que, al cumplir la mayoría de edad, decidiera enrolarse en la falange de Ada, donde hasta ahora ha servido con orgullo.

Tom es un tipo risueño y muy amigable, una persona a la que le encanta reírse y disfrutar con una buena fiesta. Esto no quiere decir que no sea alguien serio, cuando tiene un trabajo que realizar, es muy responsable, y lo lleva a cabo con suma deferencia. Actualmente se encuentra adiestrándose en el arte de la ciencia militar para realizar un examen de ascenso, y parece que avanzada adecuadamente.

¿Qué se le da bien hacer?

- Cuando se trata de afrontar un peligro, Tom saca a relucir una frialdad notable. Tantas han sido las cosas que ha vivido que ya nada le sorprende.
- Su atlético cuerpo, así como la voz tan profunda que posee, le ayudan a la hora de intimidar a otros para que no cometan actos ilegales en su presencia.

Recuperación diaria de salud

- Su regeneración 3 hace que, cada día, tras descansar, pueda recuperar hasta 3 puntos de vida.

Pertenencias iniciales

- Cartera de bolsillo con 150 coronas.
- Permiso militar para portar armas.
- Sable.
- Daga
- Reloj de bolsillo.
- Un billete de tren.

Si eres jugador, te recomendamos que no leas esta aventura, e insistas a tu director de juego para que os la narre a ti y al resto de jugadores que componen tu mesa. En caso de que vayas a actuar como dramaturgo, adelante, sigue leyendo.

Baile de títeres es el nombre que recibe una aventura de iniciación, con final abierto, que hemos creado para que puedas conocer mejor la ambientación del mundo de Aethèr y seas capaz de introducir a los jugadores a Deus X machina. Está pensada para un grupo de hasta cinco personas, aunque pueden añadirse más jugadores sin que esto suponga un problema.

Datos importantes de la aventura

La aventura sumergirá a los personajes en una situación crítica. Lo que comenzará como un simple viaje en ferrocarril desde Ostland hasta Grenobe, terminará siendo una aterradora masacre de la que deberán escapar con vida. Está compuesta por un prólogo y tres episodios, y tiene una duración aproximada de entre tres y cuatro horas (aunque todo depende de la actuación de los jugadores y el tiempo de narración).

Sería conveniente que los personajes mantuvieran un previo lazo de amistad antes de iniciar el periplo, pues de esta forma sería posible justificar el hecho de que viajasen juntos, facilitando el inicio de la partida (esto no es algo obligatorio, ya que de otro modo se conocerán en el propio tren, y los hechos harán que no tengan otra opción más que actuar juntos si desean sobrevivir a lo que se les avecina).

Las pertenencias de las que dispongan los protagonistas deben ser aclaradas entre los jugadores y el dramaturgo. Las normas de uso del ferrocarril prohíben llevar cualquier tipo de arma sin un permiso previo, que debe ser sellado y computado por varios organismos (esto es algo que muchos pasajeros no respetan). En el caso de que alguno de ellos desee esconder algo, como un cuchillo o una pequeña pistola, tendrá que tener astucia para que nadie vea el arma y lo denuncie al supervisor.

Viajeros desafortunados

Lo ideal es que los personajes participantes tengan un potencial de la esencia de entre 15 y 20 puntos (buscando así el equilibrio con respecto a los personajes no jugadores). Nosotros hemos ofrecido cuatro fichas con una esencia terrenal 15.

Los chequeos y las acciones

En ciertas partes de la aventura, se han especificado algunos chequeos que los personajes deberán superar para hallar objetos o vencer obstáculos. Aun así, podrás solicitarles nuevos controles si estos desean realizar ciertas acciones. Algunas de las actuaciones que requerirán un chequeo son estas:

- Para salvar la distancia del techo de un vagón a otro podría ser necesario superar un chequeo de agilidad con la acción saltar contra una dificultad de nivel medio o difícil, ya que el tren estará en movimiento y no será una tarea sencilla.
- Realizar un robo a un pasajero requiere realizar un chequeo enfrentado entre la acción robo del personaje y el percibir del afectado (los viajeros tendrán percepción 2 o 3, y mente 2).
- Para forzar una puerta interior utilizando la fuerza, habrá que superar un chequeo de rasgo. Eso sí, se necesitará fuerza 4. Las puertas que dan al exterior están bloqueadas por un sistema de nakra que impide que se abran mientras el ferrocarril se halle en movimiento. Forzarlas es algo imposible, pues se requiere fuerza 8 como mínimo.
- Para acceder al techo de un vagón desde alguna de las ventanillas (o viceversa), los personajes deberán superar un chequeo de destreza utilizando la acción trepar y conseguir un mínimo de 3 éxitos (es una acción difícil).
- Lo mismo deberán hacer si desean moverse por fuera de un vagón sujetándose al borde del techo, y para pasar de una ventanilla a otra.

El porqué

La aventura se desarrolla durante parte de la noche del 20 de enero del año 593 y la madrugada del 21. Han pasado apenas siete días desde que el brillante ingeniero Benjamin Naughton finalizase su nueva obra, un motor de nakra capaz de mejorar los intrincados sistemas de reconocimiento de voz de los autómatas, algo que, dentro de poco, le hará amasar una gran fortuna, además de conseguir la aversión de muchas otras personas (desde compañeros de trabajo hasta activistas que luchan por los derechos humanos y desean acabar con la producción de autómatas). Ahora, sus superiores, le han encomendado que tome un tren con destino a Grenobe, la capital de Ada, con la intención de transportar esta creación (la cual ha sido apodada como el corazón de cobre), junto a varios prototipos de autómatas en los que se ha implantado. El destino es la propia sede de Caelum, una importante empresa volcada en el desarrollo de la tecnología.

El tren partirá a las 21:00 desde Brumas, la estación más grande de todo el imperio humano de Aspheria. Será un recorrido directo, de una duración de algo más de 12 horas, por lo que, por supuesto, el tren dispone de habitaciones para descansar, aunque muchos viajeros prefieren recostarse en sus asientos y ahorrar el dinero que cuestan los dormitorios.

El nakra

El nakra es una energía muy utilizada, pues de ella depende el funcionamiento de todo tipo de máquinas, desde autómatas hasta aeronaves, pasando por otras muchas creaciones. Se descubrió en el año 201, y fue un hallazgo de Albert Salazar, quien además creó el primer motor de impulso, un mecanismo capaz de hacer que los navíos se elevaran para surcar los cielos de Aethêr. Puede adquirirse en forma de cristales, cuyo tamaño puede variar en relación a la carga, y son conocidos como cristales khrolta.

Prólogo: Pasajeros al tren
Horario aproximado: 20:45 - 22:00

La estación de brumas

Brumas es la estación más importante de todo el imperio de Aspheria, por eso se la conoce igualmente como la gran estación. Situada en Ostland, la propia capital, y con más de cincuenta líneas de tren, tanto interiores como exteriores, acoge diariamente a una ingente cantidad de viajeros de todas las razas. Sencillos humanos, elegantes elfos, enanos con largas y cuidadas barbas... casi todo el mundo utiliza estos ferrocarriles para desplazarse por el estado de Nottinghem o con la intención de viajar a otros parajes más alejados. Es de las pocas estaciones que posee un sistema automatizado de expedición de billetes, con una gran cantidad de autómatas de nakra minuciosamente programados para ello, algo que reduce drásticamente el tiempo de espera de las largas colas que se forman en las horas de mayor ajetreo, normalmente por las mañanas.

Todo comenzará en el interior de la propia estación, con los personajes dirigiéndose hacia el andén número 13, el mismo que acoge al ferrocarril de la línea 31. Viajarán hacia la región de Ada movidos por un motivo u otro, algo que ellos mismos podrán decidir si lo desean (en caso de que prefieras determinarlo tú como dramaturgo, adelante, no hay problema). En cualquier caso, se conozcan de antes o no, una vez cojan el ferrocarril, se encontrarán en el vagón número 7, pues por casualidad, será el único con asientos libres (también podrían estar numerador los billetes, todo es posible). A partir de ahora, la narración se realizará suponiendo que los protagonistas viajan juntos.

Las cajas y el hombre del bastón

Brumas se halla casi en silencio, envuelta en una calma que tan solo es interrumpida, en ciertas ocasiones, por las calderas de las máquinas cuando estas se encienden. El frío que trae consigo el mes de enero se hace notar con intensidad y, a medida que pasan los minutos, este se intensifica de manera desmesurada.

Mientras caminan, los personajes se darán cuenta de que varias cajas están siendo transportadas en la misma dirección hacia la que se dirigen. Si se les ocurre preguntar qué es lo que contienen, no encontrarán una respuesta agradable, pues los mozos que las están cargando responderán de forma casi descortés, declarando que no les concierne. Cuando lleguen al andén, verán como un hombre de unos 45 o 50 años de edad, ataviado con un elegante abrigo largo y un sombrero de copa (algo que le hace destacar entre la multitud), se vale de un bastón ornamentado para acercarse a la puerta del tren y subir. Arriba, le espera un joven que tal vez sea su criado. Tras esto, podrán observar como desaparece en el interior del ferrocarril, moviéndose en dirección a la cola.

La salida nocturna

Es la hora, y el mecanismo del gran reloj central, situado en la salida principal que lleva directamente hacia todos los andenes, enfila sus preciosos soldaditos de madera pintada con tonos brillantes, los cuales toman sus puestos alrededor de un dragón rojo con las alas desplegadas, simbolizando de esta forma el paso de una hora, marcando así sus manecillas las nueve de la noche. Los personajes deben subir, pues el silbato de la locomotora está sonando, mientras una voz a lo lejos anuncia que el tren partirá inmediatamente.

Ya pueden empezar a sentirse las vibraciones que causa el desplazamiento del ferrocarril al salir de la estación de Brumas. A medida que esta se queda atrás, comienzan a aparecer las siluetas de las fábricas que están situadas en las afueras de la enorme metrópolis. Minutos después, las enormes estructuras van dejando paso a un paisaje más verde, repleto de árboles y maleza, aunque la noche no permite vislumbrarlo muy bien. En la lejanía, ya se llegan a distinguir las luces de las pequeñas casas en las que hacen su vida los pocos leñadores y agricultores que coexisten junto a esta sociedad tan sumamente desarrollada; en Ostland, lo más común es trabajar para alguna de las muchas empresas que hay, las cuales llevan a buen puerto las factorías encargadas de la producción de los diversos vehículos aéreos destinados a la imponente armada imperial.

Los dragones carmesí

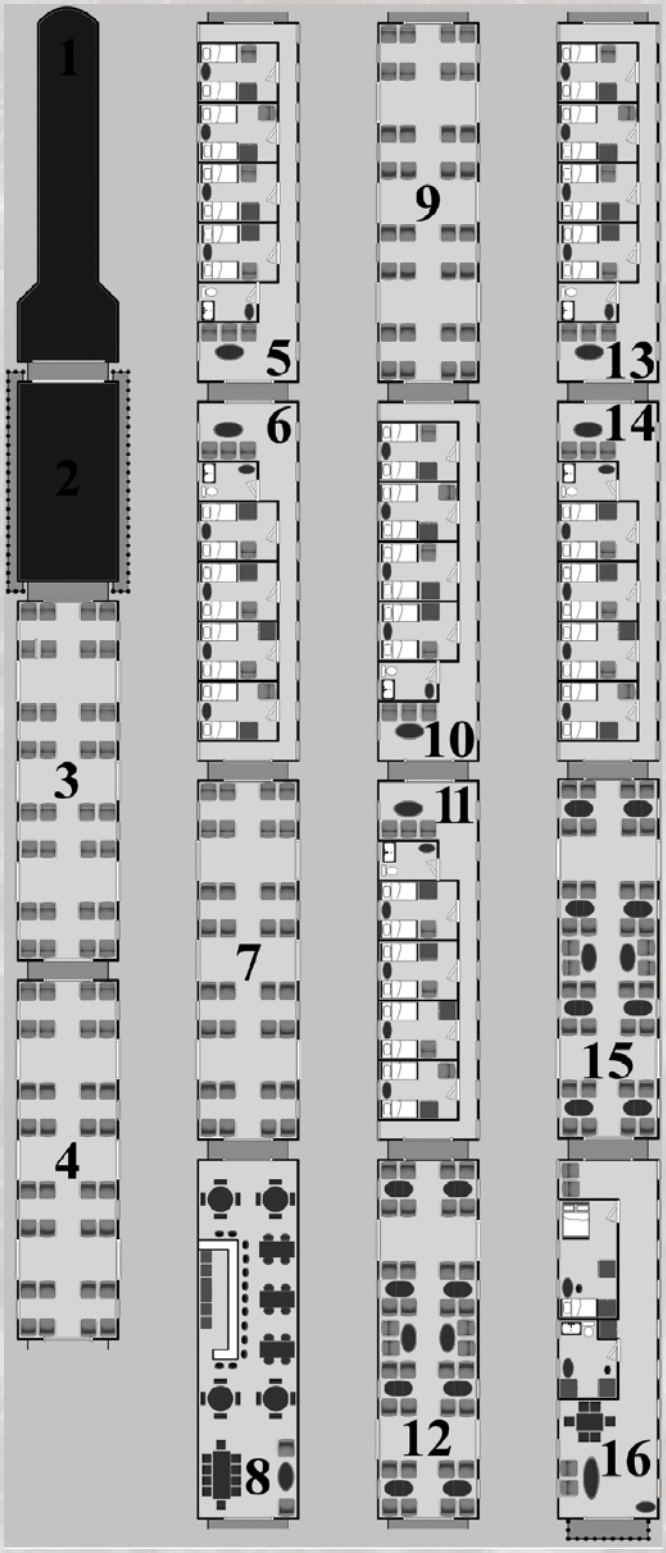
Los dragones de color carmesí se convirtieron en un símbolo trascendental dentro de todo el continente de Aspheria tras el último gran conflicto mundial: la guerra de las mil llamas. El gran reloj de la estación de Brumas es una clara alegoría que representa la victoria en esta guerra contra los enormes reptiles alados, donde la humanidad sufrió durante catorce largos años.

Descripción del ferrocarril

Hemos puesto a tu disposición el plano completo del tren, por lo que podrás verlo con cierto detalle.

Esta línea es una de las más modernas, por lo que es capaz de alcanzar casi 57 kilómetros por hora. Dispone de un gran número de comodidades que hacen más amenos los viajes largos (asientos confortables, un amplio vagón restaurante...), y cuenta con un sistema de alumbrado que se vale de lámparas que funcionan con nakra, similares a los faroles de las grandes urbes, que al igual que las puertas, se controlan desde un panel situado en la misma locomotora. Cada uno de los vagones tiene un tamaño de 20 metros de longitud, una anchura aproximada de 3 y casi 4 de altura (aunque por dentro el techo está situado a unos 3 metros). Las descripciones de los vagones son las siguientes.

1.- Locomotora a vapor: La locomotora tiene una amplia cabina en la que pueden trabajar cómodamente hasta cinco personas. Aquí se halla la caldera, el mecanismo que hace funcionar toda la máquina y una serie de paneles que controlan ciertas partes de los vagones unidos a esta. Es importante destacar que tiene instalado un sistema automático de alimentación de la caldera, algo que agiliza el trabajo, sin embargo, es necesario que un empleado esté presente en todo momento para asistirla y evitar que se



produzcan fallos si por cualquier motivo se sobrealimenta la máquina.

2.- Ténder: Se trata de un vagón importante que contiene el combustible y el agua que utiliza la locomotora. Para permitir el paso de los trabajadores a cargo de la maquinaria al interior del ferrocarril o viceversa, dispone de una pasarela situada a cada uno de los lados. También posee dos escaleras instaladas en la pared para poder acceder al techo, como ocurre con el resto de los vagones.

3, 4, 7 y 9.- Vagones de pasajeros: Estos son los cuatro vagones más sencillos del tren. Disponen de treinta y dos asientos, organizados en ocho grupos de cuatro, cada uno con su propia ventanilla, que puede ser abierta si se desea. Seis son las puertas de salida, situadas a ambos lados, y dos las que sirven como pasarela a los vagones colindantes, conocidas como puertas de conexión. Como es ya común en casi todos los ferrocarriles, el suelo es completamente de madera.

5, 6, 10, 11, 13 y 14.- Vagones dormitorio: Debido al tamaño del ferrocarril, dispone de seis vagones con varios dormitorios, en los que se han acondicionado armarios. Estas habitaciones deben ser contratadas el momento de adquirir el billete, incrementando el coste del mismo una cuantía igual a la mitad del coste de un tique corriente. El baño, por supuesto, es de uso público.

8.- Vagón restaurante: Aquí se puede disfrutar de una buena comida, así como de casi cualquier bebida que se desee. Está acondicionado con nueve mesas, aunque también tiene una barra con taburetes. Está abierto durante todo el viaje, sin importar la hora.

12 y 15.- Vagones acomodados: Son similares a los vagones de pasajeros, salvo por la excepción de que dispone de varias mesas.

16.- Vagón privado: La cantidad de vagones privados depende de las personas que deseen utilizarlos. Como es lógico, son bastante caros, y suelen disponerse únicamente para aquellos pasajeros importantes que requieren una cierta privacidad. Tienen la ventaja de disponer de una llave especial que solo es entregada al cliente (ni el maquinista, ni cualquier otro trabajador, dispone de una copia de la misma). En este caso, solo hay uno, en el que se encuentra Benjamin Naughton.

Episodio 1: El corazón de cobre
Horario aproximado: 22:00 - 01:00

Ha transcurrido una hora desde que dejaron atrás la estación de Brumas. El mal tiempo les ha alcanzado, y aunque en el interior del tren puede sentirse un ambiente muy cálido, fuera, el agua no deja de caer en forma de lluvia persistente. Hace ya unos minutos que el supervisor recorrió todos los vagones revisando los billetes de los casi cien viajeros que han tomado el tren, y alguno de estos ya han comenzado a levantarse para ir al vagón comedor o al servicio.

La hora siguiente transcurrirá con total normalidad y, si los jugadores lo desean, podrán aprovecharla para hacer cualquier cosa. Si dan una vuelta por el tren, se encontrarán con todo tipo de personas: desde lectores empedernidos que pasan el tiempo pegados a un libro, hasta niños correteando de un lado a otro, sin excluir a aquellos que no pierden ni un minuto calentando su cuerpo con unas copas de whiskey en el restaurante.

Sobre las once de la noche, sin importar dónde se encuentren los personajes, uno de ellos se fijará en un extraño sujeto que cruzará a paso acelerado por el pasillo central. Si se hallan en otro vagón distinto al de pasajeros, igualmente se moverá de una puerta de conexión a la otra, siempre en dirección hacia la cola del ferrocarril. El individuo porta un maletín



negro que parece tener un seguro con clave, y viste una chaqueta fina y unos pantalones de estilo del mismo color que este, además de portar sobre su cabeza un bonito sombrero con adornos. Parece un elfo, pues sus rasgos faciales lo delatan, sin embargo, el tono de su pálida piel es algo más claro de lo normal.

Llegados a este punto, los personajes pueden decidir seguir a este tipo o ignorarlo por completo. Si se decantan por acecharlo, es necesario que se mantengan siempre ocultos, aprovechándose de las personas que paseen o de las esquinas que encuentren. Pueden evadir su percepción realizando un chequeo de destreza con la acción ocultarse, siendo la dificultad de 3 éxitos (difícil), y deberá utilizarse una vez por cada vagón que crucen. Si fallan y este sujeto los descubre, se dará la vuelta y les dirá que si no dejan de seguirlo, hablará con el revisor (realmente lo hará si persisten y son descubiertos de nuevo). En caso contrario, observarán como llegará hasta la puerta de conexión entre el vagón 15 y el 16 (donde se encuentra el ingeniero Benjamin). Una vez allí, al ser una zona privada, llamará, y un señor (el mismo que vieron subir al tren apoyándose en un bastón) le abrirá y le invitará a pasar. El resto del tiempo transcurrirá sin problema alguno, pero al llegar las doce del nuevo día, en pleno comienzo de la madrugada, se desatará el caos.

Los personajes jugadores pueden estar durmiendo, ya sea en sus asientos o en las habitaciones (en el caso de que las hayan reservado, estas serán las que se encuentran en el vagón número 6), o tal vez haciendo cualquier otra cosa. A las 00:00, el sonido de un estruendo, de algo que parece ser una pequeña explosión, les llegará a los oídos. La confusión se abrirá paso a lo largo de todos los vagones, las luces que alumbran cuartos y pasillos comenzarán a parpadear, incluso con pequeños apagones que durarán hasta dos minutos. La gente, sobresaltada, entrará en pánico. El estallido parece que provino de la locomotora.

En este tramo de la aventura, los jugadores pueden llevar a cabo varias acciones.

1) Se dirigen a ver qué ha pasado

Si deciden ir hacia la locomotora, al llegar a esta, se encontrarán con una escena horrible (por el camino, verán como todos los pasajeros están asustados y no paran de gritar, preguntando qué está ocurriendo). Sobre el suelo, cubiertos de heridas y quemaduras, yacen los cuerpos sin vida de cinco personas, todas humanas. Uno de ellos es el maquinista, se puede advertir por el sombrero caído a su lado. Junto a este se encuentran el revisor del tren y otros tres trabajadores.

Parece que se ha producido un estallido en el morro de la locomotora, y por lo que se ve, ha afectado a todo el panel de control del ferrocarril. La aguja que marca la velocidad está aumentando hasta alcanzar el límite del contador, el freno está dañado y el sistema automático de alimentación de la caldera sigue trabajando (si intentan forzar su interrupción, les será imposible, no hay forma de hacerlo). Los personajes deberán sacar sus propias conclusiones pero, básicamente, si no hacen algo para reducir la velocidad o frenar el tren, podría llegar a descarrilar en cualquier curva demasiado prolongada.

Si les da por buscar en la cabina y obtienen una dificultad de, al menos, nivel medio (2 éxitos), hallarán diversas herramientas mecánicas (llaves especiales de varios tipos, destornilladores...) y un mapa del ferrocarril, en el que se marca la localización del freno de emergencia y el cableado de este, además de una pistola de rueda y tres balas en el cinto de uno de los cadáveres. El freno está situado en la propia cabina, y se ve que el cable se extiende por el techo de todos los vagones para activar el sistema al mismo tiempo, pero hay un problema, no funciona, es posible que el cable haya sido cortado en algún tramo concreto. Según lo que decidan hacer, selecciona el punto adecuado de entre los dos siguientes que aparecen.

- Trepan hasta el techo para buscar el trozo que ha sido cortado: Si deciden subir, notarán que la lluvia está cesando. Se encontrarán con el problema sobre el vagón número 6 (para no caerse del techo deberán mantener el equilibrio valiéndose de la acción piruetas, siendo necesario obtener 2 éxitos, lo que equivaldría a una dificultad media). El cable se encuentra en perfecto estado, aunque la incisión que tiene lo ha dividido en dos partes. Para arreglarlo, es necesario unirlo de nuevo. Aunque no hará falta tener conocimientos de ninguna aptitud, si que requerirá una cierta destreza (esto quiere decir que el personaje que se encargue de ello deberá superar un chequeo de destreza contra una dificultad media, lo que equivale a obtener un mínimo de 2 éxitos en los dados), además de poseer un cuchillo o algo afilado que permita recortar el cable para volver a unirlo (En caso de fallar, recibirá una pequeña descarga que le restará 4 puntos de vitalidad sin protección posible). Una vez esté arreglado, y sin importar donde esté ubicado cada uno de los personajes, todos ellos comenzarán a

escuchar disparos provenientes de algunos vagones cercanos. Como es lógico, no podrán mirar por la ventanilla desde fuera, sería una auténtica locura. Al volver a la cabina y activar la palanca, esta seguirá sin funcionar, parece ser que la explosión ha alcanzado el circuito de nakra interno, no se puede hacer nada. Lo más probable es que los personajes vuelvan al interior del tren, así que sáltate las dos siguientes opciones y sigue leyendo para ver qué ocurre.

- Vuelven hacia atrás: Cabe la posibilidad de que no hagan nada y, simplemente, regresen por donde han venido. En este caso, sáltate las dos siguientes opciones y sigue leyendo la historia.

2) Permanecen en el lugar, esperando noticias

A los pocos minutos, un pasajero aparecerá corriendo y anunciará que el maquinista y otros miembros del servicio han fallecido. Gritará asustado, diciendo que el tren se encuentra fuera de control y que esto será el fin de sus vidas. Sus palabras originarán un completo desorden: Muchas personas se levantarán y correrán hacia una u otra dirección, otras se aferrarán a sus asientos y estallarán en lágrimas. Según lo que hagan, pasa a un punto u otro.

- Permanecen en el mismo vagón, sin hacer nada: Se mantienen en su sitio, sin atender al peligro. Continúa leyendo más abajo, saltándote la opción número 3.
- Van hasta la locomotora para ver lo ocurrido: Vuelve a la opción 1.
- Se dirigen hacia la cola del tren: Ve a la siguiente opción, la número 3.

3) Se dirigen hacia el lado contrario

Si por cualquier motivo creen que lo mejor es moverse hacia la cola del tren, se encontrarán con otro problema grave. Continua leyendo para saber qué ocurre.

De repente, dos autómatas irrumpirán en el vagón en el que se hallen actualmente los protagonistas. Estas dos máquinas, de aspecto humanoide, creadas con la mejor madera y el metal más reluciente, visten largos abrigos de piel de oso y llevan botas como calzado, imitando de esta forma a los seres vivos humanoides. Sus rostros, completamente inertes y carentes de expresión significativa alguna, se encuentran adornados con dos preciosos ojos negros de cristal que parecen observar a los personajes en todo momento, sin importar la perspectiva desde la que estos los miren. Van armados, por lo que claramente representan un peligro, y las palabras de poco pueden servir con ellos.

Sin más, los dos autómatas comenzarán a abrir fuego contra todo aquello que se mueva (no sería conveniente que disparasen a los protagonista aún, aunque, si lo hicieran, las balas pasarían muy cerca de ellos, sin impactarles). Así pues, en apenas unos segundos, el vagón se convertirá en un dantesco cuadro lleno de cadáveres, donde los únicos supervivientes serán los propios jugadores, los cuales deberán actuar con presteza si no quieren acabar muertos como todos aquellos pobres desgraciados.

Ya que estos no disponen de armas (aunque es posible que alguno escondiera una antes de subir al tren o descubriera la pistola que poseía uno de los cuerpos en la cabina de la locomotora), no tienen mucho que hacer frente a estas máquinas. En esta situación, deberías dejarles claro que los autómatas son peligrosos y que no disponen de las armas adecuadas para acabar con ellos. En el caso de que entablen un combate, dudosamente podrán vencer, aunque claro, el destino puede decantarse hacia cualquier lado a través de la suerte. Si deciden

LOS AUTÓMATAS

CUERPO 3d10		Movimiento	3m
Agilidad	3	Acciones	1
Destreza	4	Tamaño	Mediano
Constitución	4	Celeridad	+11
Fuerza	4	Nivel crítico	1

ESTRUCTURA 18
Protección 2

MENTE 3d10	
Percepción	3
Carisma	0
Inteligencia	0
Voluntad	0

Especializaciones

correr - saltar - trepar - piruetas - percibir, - rastrear - escuchar.

Ventajas y desventajas

Puntos de estructura y nivel de protección: Los autómatas no poseen puntos de vitalidad como los seres mundanos, en lugar de ello, tienen lo que se conoce como puntos de estructura. Estos representan el daño que pueden soportar antes de ser destrozados. Por otro lado, el nivel de protección simboliza la dureza del material con el que están hechos. En este caso, para que un arma pueda dañarlos, es necesario que el daño final que cause sea, como mínimo, de 3 puntos.

Exoneración de lo físico: Al tratarse de creaciones que no poseen un cuerpo natural, siguen una serie de reglas especiales. Estas son: no envejecen, son inmunes a cualquier tipo de psicología, no tienen consciencia como tal, son infatigables, no sienten dolor, no respiran, no duermen, no se alimentan y son inmunes a los venenos terrenales, así como a las enfermedades.

LOS AUTÓMATAS

En el interior del ferrocarril hay un total de cinco autómatas de combate. Todos ellos funcionan gracias a un motor de nakra que les permite llevar a cabo las órdenes almacenadas en su memoria a través de las palabras de quien los controla (por ello, no disponen de INT, ESP o CAR). Son capaces de fijar objetivos y seleccionar presas, así como de entablar combate contra cualquier individuo que se interponga en su camino. La ficha de juego de estas creaciones es la siguiente:

Como ya sabes, hay cinco autómatas activos en el ferrocarril. Si los personajes logran deshacerse de ellos, para la escena final en la que se encuentran con Cael, habrá dos más en funcionamiento, pues son una parte importante en la narración, ya que serán los que cubran al elfo en su huída Si ves que pueden destruirlos con excesiva facilidad, introduce más de estas máquinas en la historia, al menos para agobiarlos y obligarlos a no combatir de forma abierta.

correr, deberán hacerlo por donde han venido, pues las máquinas se encuentran bloqueando la otra puerta.

Al volver hacia atrás, en el caso de que pasen por un vagón dormitorio, notarán que todas las habitaciones están cerradas y, si se paran a escuchar, advertirán murmullos que proceden de las mismas. Los pasajeros del tren han corrido a esconderse donde han podido. Algunos han ocupado cuartos de baño y dormitorios, otros se han escondido bajo los asientos. Los autómatas no cesarán en la persecución, por lo que para darles esquinazo, el grupo deberá ocultarse en algún sitio seguro (también podrían acceder al techo del ferrocarril y moverse hacia la cola).

Pasa a la opción que corresponda según lo que los jugadores hagan.

1) Deciden esconderse de las máquinas

En esta situación, tendrás que valerte de alguna de las acciones perceptivas de los autómatas, usando el rasgo percepción, para detectar a los personajes. Estas son: percibir, rastrear o escuchar. Ten presente que las máquinas avanzarán continuamente hasta alcanzar la locomotora (están limpiando el ferrocarril) y no se pararán para buscar a fondo, salvo si escuchan o ven algo raro que les llame mucho la atención. Cuando pase el peligro, podrán volver a moverse, aunque si se dirigen al morro del tren, se toparán de nuevo con estas. Si ven que es mejor moverse hacia el lado contrario, sigue leyendo ignorando la opción número 2.

2) Acceden al techo del tren

Si acceder al techo del tren, podrán moverse por este para alcanzar cualquier otro vagón (recuerda que, para que mantengan el equilibrio y no caigan a la vía, han de superar un chequeo de agilidad usando la acción piruetas con una dificultad media, aunque también pueden ir arrastrándose, algo que los ralentizaría). Si se mueven demasiado por aquí, cuando estén alcanzando el vagón 14, deberán bajar inmediatamente, pues un autómata se aferrará al borde del techo desde la escalera del vagón 15 al 14 e intentará subir. Continúa leyendo.

Sin importar lo que hagan antes o el tiempo que se demoren, al internarse en el vagón 14 se toparán de frente con el ingeniero Benjamin Naughton. Tiene un aspecto muy desaliñado, y su ropa presenta diversidad de cortes. Este, se acercará corriendo a los protagonistas y les hará un gesto para que no hablen. A los pocos segundos, les indicará que lo sigan hasta la habitación más cercana, la cual, casualmente, estará abierta. Se le nota muy nervioso y no para de mirar hacia

Mosquete de repetición



Fuerza Mínima	3+
Celeridad	0
Fuego	18
Alcance	80m
Recarga	4
Cadencia	4

Bayoneta

Fuerza Mínima	---
Celeridad	-2
Filo	0
Perforante	5
Contundente	0



atrás. En ese momento, la puerta del fondo, por la que ha venido, se abrirá de golpe, dejando entrever a otros dos autómatas. Los jugadores no tienen muchas alternativas, deberán seguir a Benjamin, luchar contra las máquinas o darse la vuelta y correr por donde han venido. En este último caso, Benjamin empezará a gritar: ¡¿qué es lo que estáis haciendo?! ¡Estáis locos, os matarán! Sin embargo, Naughton los seguirá en lugar de quedarse allí solo.

Cuando estén en un lugar seguro (en caso de que sea dentro de una habitación, Naughton esperará a que los autómatas pasen de largo), el ingeniero comenzará a hablar con ellos de forma muy nerviosa. Les comentará que todo esto no tiene sentido, que es una locura, que no puede estar pasando. Hará hincapié una y otra vez en que no puede ser verdad. Llegado a un punto de la conversación y, aunque los personajes no pregunten nada, se quejará de que le han robado el corazón de cobre, su última obra de arte.

El corazón de cobre

El corazón de cobre es un valioso motor de nakra que imita la forma de un corazón humanoide. Está construido con cobre y madera, lo que lo hace ligero. Es el último ingenio de Benjamin, la obra en la que ha invertido el mayor tiempo de su vida, algo creado para revolucionar el mundo de la ingeniería.

Este pequeño motor permite mejorar el ya de por sí intrincado sistema de reconocimiento de voz que poseen la mayoría de autómatas de nakra. Asimismo, dispone de un mecanismo de gestión de recursos capaz de administrar de manera eficiente el combustible, reduciendo en gran parte el consumo de la máquina.

Si los personajes preguntan sobre el robo, este les dirá que el culpable ha sido alguien que conocía, y les dará una breve descripción del mismo (es aquél sujeto que vieron pasar con un maletín en la mano). Además, les hablará sobre lo que está sucediendo, les dirá cuántos autómatas han sido puestos en marcha, especificando que son máquinas muy peligrosas que es mejor evitar. Es posible que todo esto les resulte extraño a los personajes, pero hará hincapié en que no está mintiendo, en que dice la verdad. El individuo acusado, el elfo enchaquetado, continúa en el tren, pero su paradero es desconocido. A cambio de ayuda, Benjamin les prometerá una suma de dinero muy alta, o incluso cualquier otra cosa que deseen y esté a su alcance, pues les comentará que esta tragedia podría acabar con su carrera.

ANOTACIÓN IMPORTANTE

La obra de Benjamín es algo más que un simple motor de nakra mejorado. Fue creado siguiendo unos esquemas que no eran totalmente suyos. Se apoyó en una investigación importante que estaba realizando una organización poderosa, una empresa del tamaño de un imperio cuyo peso en el mundo es más notable de lo que puedas imaginar. El fin de la obra no era otro que la creación de las primeras armas de nakra: rifles capaces de lanzar descargas de energía.

Más adelante saldrán datos a la luz

Episodio II: El experimento
Horario aproximado: 01:00 - 04:00

A medida que el tiempo avance, los personajes se darán cuenta de que las vibraciones del ferrocarril son cada vez mucho más fuertes, y notarán que los sistemas de alumbrado de todos los vagones parecen fallar con mayor frecuencia (estaría bien que se dieran apagones que durasen más de cinco minutos). Esto debería preocuparles, pues hace pensar que el tren ha alcanzado el límite de velocidad.

Estando con Benjamin pueden suceder varios eventos. A los personajes se les podría ocurrir preguntarle si sería capaz de solucionar el problema de la avería en la locomotora (se supone que es un gran ingeniero, algunos conocimientos podrían serle de utilidad al grupo). También podrían ignorarlo y seguir con sus cosas (algo poco probable y sin sentido aparente, pero quién sabe) o marchar en busca del corazón de cobre movidos por la posible recompensa que Benjamin les entregará si logran devolverlo con el menor rasguño. A lo mejor, simplemente, se guían por sus propios principios.

Pasa a la opción adecuada de las mostradas a continuación.

1) Le piden ayuda a Benjamin para arreglar la avería del panel de control

Si los personajes le explican qué es lo que ha ocurrido con el panel de control de la locomotora y le piden ayuda para solucionar el problema, Benjamín aceptará. Pueden ir por el techo del ferrocarril o por su interior, todo queda en sus manos. Sea cual sea la opción, debes saber que dentro del tren hay dos patrullas de autómatas (estos se están moviendo en grupos de dos) y sobre el techo se encuentra una máquina, vigilando que nadie suba. El autómata del techo se halla en el vagón número 3, situado de tal forma que su visión le permite observar la locomotora. Podrá ser cogido por sorpresa, pero será necesario que, quien se acerque, lo haga con sumo cuidado y en silencio. Superar un simple chequeo de fuerza con 2 éxitos valdrá para empujarlo hacia la vía.

En el interior, todos los vagones están repletos de cadáveres, pues los pasajeros que han sido alcanzados por los autómatas han terminado siendo asesinados sin el mínimo atisbo de piedad. Entre ellos pueden verse ancianos, hombres, mujeres y niños... humanos, elfos, faeryas e incluso enanos.

Una vez alcancen la maquinaria de la locomotora, Benjamín comenzará a revisarlo todo. Tras algo más de cinco minutos y con una mueca de pesadumbre, dirá que es algo imposible sin el instrumental necesario. No sabe dónde encontrar todo lo que podría necesitar (cables, herramientas, nuevos cristales khrolta de serie C...). En resumidas cuentas, deberán olvidarse de ello, pues es totalmente imposible volver a poner en funcionamiento el panel. Sin embargo, Benjamin les comentará que ha logrado reducir la alimentación automática, por lo que la velocidad del ferrocarril disminuirá en, al menos, tres o cuatro kilómetros por hora, lo que les dará un margen más amplio para actuar y buscar otra solución. Ahora, lo único que pueden hacer, es regresar por donde han venido. Sáltate los dos puntos siguientes y sigue leyendo.

Benjamin Naughton

CUERPO
2a10

Agilidad	2	Movimiento	3m
Destreza	3	Acciones	I
Constitución	2	Tamaño	Mediano
Fuerza	2	Celeridad	+II
		Nivel crítico	I
		Terrenal	26

MENTE
4a10

`Percepción	4
Carisma	2
Inteligencia	6
Voluntad	4

Especializaciones

ingeniería - tecnomagia - biología
matemáticas - física - historia
ingeniero - detectar engaño
diplomacia - percibir. .

VITALIDAD
10
Recuperación 2

○○○○
○○○○
○○

MANÁ
20
Recuperación 6

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

El elfo se encuentra armado. En su cinturón, oculta bajo la chaqueta, tiene una pistola de repetición, un arma capaz de disparar hasta cinco balas en menos de dos segundos. A pesar de que los protagonistas lo cabreen, no la utilizará, pues no ve la necesidad de matarlos él mismo.

Los protagonistas podrán peguntarle todo lo que deseen (otra cosa es que quiera responder), pero llegará un punto en el que Benjamin, realmente enfadado (a la vez que asustado), le gritará, solicitando una respuesta de todo lo ocurrido. Cael, con total sinceridad, le dirá que lo siente mucho (tomándolo como un amigo), pero que las órdenes de la cúpula directiva no pueden discutirse. En la conversación que se producirá ahora, Cael aclarará una parte de lo que está ocurriendo, pero siempre manteniendo como algo confidencial el nombre de Aeterna y la conexión que existe con Caelum. En el cuadro situado más abajo encontrarás algunos enunciados que hacen referencia a pequeños detalles de lo que comentará.

Mientras dure la conversación, el elegante elfo mantendrá en todo momento una cierta distancia de seguridad para evitar que se acerquen demasiado. Si está próximo a la barra, tomará una botella de vino y se servirá un poco más en su copa, aunque en ningún momento bajará la guardia (es un elfo, tiene muy buen oído y unos reflejos sorprendentes). Los personajes podrían tener la mala idea de acercarse demasiado. Esto haría que Cael soltase rápidamente la copa de vino y sacase su pistola de repetición, con la que les apuntaría (como ya dijimos, no llegaría a utilizarla, salvo si fuese extremadamente necesario). Asimismo, en ese momento, dos de los autómatas entrarían por la puerta de conexión más cercana y se situarían a los lados de este, apuntando a los personajes con sus mosquetes.

2) Le ayudan a recuperar el corazón

Si se ponen en marcha a ello, comenzarán a buscar por todo el ferrocarril al elfo. Como se explica en el punto anterior, hay un autómata vigilando el techo del tren y otros cuatro recorriendo el interior, moviéndose en grupos de dos. Todos los vagones están atestados de cadáveres. Muchos viajeros no han podido escapar de las máquinas y sus cuerpos adornan el suelo, los asientos, las mesas y las camas, es una auténtica tragedia. En el momento en el que lleguen al vagón restaurante, sigue leyendo haciendo caso omiso de la opción número 3.

3) Lo ignoran por completo

Si lo ignoran, pueden hacer lo que les plazca e ir a cualquier otra parte del tren. De todos modos, no conseguirán nada. Benjamín no dejará de seguirlos, suplicando ayuda para poner fin a todo esto. Puedes presionarles haciendo que los autómatas los persigan y llevarlos de esta forma hasta donde más te convenga. En el momento en el que entren al vagón restaurante, continua leyendo lo que viene a continuación.

Cuando accedan al vagón restaurante, encontrarán en este al sujeto que buscaba Naughton, al supuesto ladrón y culpable de todo lo ocurrido. El elfo, que está sentado en una de las mesas bebiendo algo de color rojizo, seguramente un vino, tiene apoyado un brazo sobre el maletín, el cual se halla situado sobre la mesa (en su interior está el artefacto de Benjamin). Al ver a los personajes, alzará la copa y le dará un profundo trago, entonces, se levantará de su silla agarrando la maleta. Los mirará uno a uno y les dirigirá unas palabras, presentándose como Cael y preguntándoles qué es lo que puede hacer por ellos.

CAEL, EL AGENTE

Cael es un elfo, pero es muy diferente del resto de sus hermanos de sangre. Nació y se crio en el seno de Aeterna, una poderosa organización conectada a Caelum que actúa bajo el manto de sombras más oscuro que jamás haya existido. Allí fue amamantado con una serie de valores que lo convirtieron en un ser impecable, en un soldado capaz de dar su vida por la causa. Demostró ser una figura importante, lo que hizo que se convirtiera en uno de los agentes más preciados de los últimos tiempos. Tiene 210 años de edad, por lo que su potencial es muy alto, más que el de muchos de sus otros compañeros. Esto le ha brindado el privilegio de poder trabajar solo, pues lo normal es ser asignado a un grupo de actuación junto a otros dos camaradas, quienes terminan convirtiéndose en parte de tu familia.

Realmente no es malvado, no disfruta matando ni viendo cómo otras personas pierden su vida, pero la lealtad que mantiene para con los suyos le obliga a ejecutar todas y cada una de las órdenes que recibe.

No hemos visto conveniente mostrar la ficha de Cael debido a que en sus planes no está el enfrentarse a los personajes. De todos modos, es un ser poderoso, por lo que si estos intentan acometer contra él, sus golpes ni lo alcanzarán, y probablemente estos reciban algún que otro golpe.

Utiliza los puntos del siguiente cuadro para ayudarte en la interpretación de la charla que mantendrá Cael con Benjamin.

Todo sale a la luz

- Insistirá en que el corazón de cobre no puede llegar hasta Ada, pues no debe ser entregado a Caelum y, menos aún, puesto en conocimiento de otras personas.
- Es posible que le haga preguntas a Benjamin: ¿estás seguro de que esta obra es exclusivamente tuya? ¿No tomaste ayuda prestada? ¿No robaste nada? Si Naughton no responde o simplemente dice que él, y solo él, es el creador, Cael cerrará los ojos, bajando la cabeza, y preguntará: ¿nunca te dijeron que mentir está mal?
- La verdad es que a Benjamín le entregaron los planos para que desarrollase este motor, a petición de alguien importante posicionado en lo más alto de la junta directiva de Caelum. Tal vez, Cael comente que el motor servirá como ayuda en una de las mayores investigaciones que jamás se hayan realizado. Los planos eran parte de un estudio en el que se buscaba la manera de intensificar las señales de nakra que podían ser emitidas desde un motor. La intención era crear armas de nakra, potentes rifles capaces de abrir de un solo disparo hasta la armadura del vaegyr más robusto.
- Cael se ocupó de orquestar todo este incidente para hacerse con el corazón de cobre. Ha registrado los datos del funcionamiento de las máquinas, ya que así, de paso, conocerá el alcance del motor aplicado a los autómatas. Felicitará a Benjamin por la obra. Según él, el ingeniero ha conseguido un gran avance.
- Todo rastro de estas pruebas debe ser borrado, lo que incluye a los personajes y a los pasajeros involucrados, quienes no deben sobrevivir.
- El panel de control del tren fue destrozado porque pretende que descarrile. Pero no es el único plan en mente, si esto no sucede, el equipo de limpieza se encargará de todo. Ya están en camino, y el primer grupo llegará en unos minutos.

En un momento dado, Cael se llevará la mano a su bolsillo, sacando de este un reloj dorado muy ornamentado. Lo abrirá con una simple pulsación y, tras asegurarse de la hora actual (pueden ser las 02:00 o las 03:00, según el tiempo que los protagonistas tardasen en dar con él), dirá que tiene mucha prisa y que, por desgracia, debe marcharse. Entonces, si los dos autómatas no aparecieron antes (los personajes decidieron no acercarse demasiado), lo harán ahora, y se situarán delante del elfo, cubriéndolo. Cael dirigirá su mirada hacia una de las ventanas del vagón, momento en el cual se producirá un violento tiroteo desde el exterior, proveniente de un vehículo que se encuentra paralelo al tren. Lógicamente, será un momento de confusión, la oportunidad que utilizará para salir por la puerta de conexión y, posteriormente, saltar hasta el carromato a vapor que está acribillando el vagón. Los jugadores deberán superar un chequeo de rasgo valiéndose de su agilidad



contra una dificultad de 2 éxitos para lograr ponerse a cubierto y evitar ser alcanzados. Los dos autómatas acabarán en el suelo, pues varios proyectiles impactarán contra ellos. Benjamín correrá la misma suerte y será alcanzado en el torso, cayendo al suelo del vagón sobre un charco de su propia sangre.

Con su último aliento, Benjamin les intentará decir que, por favor, se dirijan a su vagón, al último de la cola, y que busquen en su habitación unos documentos que hacen referencia al corazón de cobre (explicará que se hallan ocultos dentro de un libro falso que tiene como título Los cien animales más enigmáticos de Aethêr). Mientras se disculpa por no poder cumplir parte de su trato, ya que su vida está a punto de expirar, les suplicará que hagan todo esto público (por toda la gente que ha fallecido), entregando dichos documentos y sus testimonios en los medios locales de Grenobe, porque puede no ser seguro acudir a la sede de Caelum. Además, les aconsejará abandonar el tren lo antes posible, exponiéndoles una idea: pueden separar el vagón número 16 del resto del ferrocarril quitando el anclaje (las herramientas encontradas en la cabina podrían servir para ello).

Así pues, todo queda en sus manos, y disponen de varias posibilidades.

1) Ignoran a Benjamin

Les queda alrededor de 30 o 40 minutos antes de que el tren descarrile. Tal vez ignoren la petición de Naughton y tan solo piensen en salvarse, o quien sabe, a lo mejor deciden recoger toda la información y utilizarla para beneficiarse ellos mismos. Sea lo que sea lo que determinen, si no separan el

vagón, morirán en el período de tiempo establecido, ya que al finalizar este, el ferrocarril sufrirá un descarrilamiento (esto si no han sido alcanzados antes por el equipo de limpieza que, como verás adelante, ha asaltado el tren y se encuentra en su interior). Si, finalmente, optan por separarlo, sáltate la opción número 2 y sigue leyendo.

2) Le hacen caso

De la misma forma que en el caso anterior, tendrán entre 30 y 40 minutos para resolver todo. Cuando se aproximen al Vagón e intenten abrir la puerta, verán que parece atascada, y es posible que necesiten una llave (en realidad sí, necesitan la llave, pues las puertas de los vagones privados se mantienen cerradas cuando se encajan).

La puerta es muy resistente. La idea de usar la fuerza bruta para abrirla no es una opción, por lo que necesitan la llave (o utilizar una ganzúa, los que les obligaría a realizar un chequeo de destreza usando la acción forzar cerraduras, en el que tendrían que conseguir una dificultad muy difícil, 4 éxitos). Si vuelven hasta el cuerpo de Benjamin para registrarlo, no hallarán nada de valor. Naughton perdió la llave mientras huía de los autómatas, por lo que esta se encuentra en el pasillo del vagón en el que lo vieron por primera vez.

Una vez estén dentro del dormitorio, pueden valerse de la acción percibir para encontrar el libro con los documentos (solo necesitan 1 éxito, lo que equivale a una dificultad trivial, pues están situados encima de una pequeña mesilla), además de otros objetos como una cartera (en cuyo interior hallarán dos billetes de 100 coronas), un reloj de pulsera y dos anillos de plata (obteniendo 2 éxitos). Continúa con la lectura.

Sin importar la opción que hayan seguido, corren un grave peligro, pues el primer equipo de limpieza, compuesto por seis personas (todas ellas humanas), está recorriendo el interior del tren en busca de supervivientes (y acabando con los autómatas que permanecen aún en pie). Es posible que escuchen tiros provenientes de los vagones más cercanos a la locomotora, pues ha sido por ese punto por donde han subido a bordo. Si los personajes son descubiertos, el enemigo no cesará en su empeño de acabar con ellos, por lo que los perseguirían allá a donde vayan. La única forma de perderlos de vista es utilizando algún lugar para esconderse durante unos minutos.

Cuando se decidan por separar el vagón en el que se estuvo alojando Benjamin, descubrirán que necesitan algunas herramientas (tal vez ya las tengan encima). Para desencajar el anclaje es necesario que el personaje que lo haga tenga un mínimo de fuerza 3 (el resto es sencillo, pues solo se trata de desencajar unas tuercas utilizando una de las llaves y desconectar el cableado que corre por el techo del vagón, aunque esto último les llevará unos minutos). Una vez separadas las arandelas y los cables (se quedarán completamente a oscuras), tan solo habrá que pulsar una palanca y el vagón se separará del resto.

El grupo de Limpieza

CUERPO 4a10

Agilidad	4
Destreza	4
Constitución	3
Fuerza	3

MENTE 3a10

`Percepción	4
Carisma	2
Inteligencia	2
Voluntad	3

MANÁ 10

Recuperación 3

○○○○○
○○○○○

Movimiento	4m
Acciones	1
Tamaño	Mediano
Celeridad	+14
Nivel crítico	1
Terrenal	30

Especializaciones

ocultarse - sigilo - percibir
rastrear - correr - trepar - saltar
pilotaje - frialdad - ingeniería.

VITALIDAD 14

Recuperación 3

○○○○○
○○○○○
○○○○

A continuación ofrecemos la ficha completa de uno de los "soldados" de Aeterna, pero podría considerarse que todos ellos disponen de las mismas características, pues son entrenados en los mismos campos que sus otros compañeros.

El primer equipo de limpieza que ha sido enviado al tren está compuesto por seis humanos. Estos son los encargados del registro exhaustivo de aquellos lugares en los que se han realizado experimentos importantes (cuando estos sitios son de carácter público), para limpiar algunas de las pruebas y acabar con quienes puedan abrir la boca.

Equipo que portan

Todos disponen de una armadura ligera especial con unas características similares a la de cuero endurecido. Como armas, llevan pistolas, mosquetes de repetición y diversas armas cortas, aunque queda a discreción del dramaturgo.

Episodio III: El final del viaje
Horario aproximado: 04:00 - ¿?

A medida que pierde velocidad, el vagón en el que se encuentran los personajes se va quedando atrás, mientras el ferrocarril continúa su trayecto, directo a un destino fatal. Finalmente, han logrado sobrevivir a la masacre originada por los autómatas que Cael activó y, tras escapar del equipo de limpieza, sus vidas ya no corren peligro... o eso parece. Aunque esta pequeña aventura ha terminado, no es más que un capítulo de lo que está por llegar.

Los preciados documentos

A partir de este punto, con los valiosos documentos en sus manos, los personajes se convertirán en el punto de mira de un enemigo que se mueve oculto. Aeterna dispone de ojos en todos los rincones del orbe y no permitirá que nadie más se haga con los planos que detallan la creación del corazón de cobre. Pese a que, por el momento, no son conscientes de que los protagonistas poseen los escritos de Benjamin Naughton, es probable que en algún momento estos hagan algo que los delate. Por ello, si piensas continuar la historia, nos sentimos obligados a listarte una serie de ideas que te pueden facilitar tu tarea como dramaturgo.

- El grupo de jugadores podría decidirse por llegar hasta Grenobe y visitar la sede de Caelum. Es muy probable que cuenten todo lo que ha sucedido y entreguen los documentos a cambio de un precio. Esta acción podría filtrarse fácilmente hasta los oídos de Aeterna, quienes se encargaría rápidamente de robar estos planos y de sellar, de una vez por todas, los labios de los supervivientes.
- Otra posibilidad, muy distinta de la anterior, podría ser la de una persecución. Es posible que Cael haya esperado hasta el último momento antes de alejarse de las vías. Tal vez, por casualidad, haya visto como los personajes escapaban separando el vagón en el que se hospedaba Naughton. Si esto fuese así, no dudaría ni un instante en enviar a cuantos fuera necesario con tal de pararles los pies. La caza podría obligar a los protagonistas a buscar refugio en algún lugar (es posible incluso que pidan ayuda a Caelum, algo que no sería una buena idea).
- Con los planos en su poder, y temerosos de llevarlos hasta Grenobe, han decidido buscar a un comprador que les ofrezca una considerable suma de dinero a cambio de los documentos. En la primera ciudad que visiten, se toparán con una persona interesada, un amigo íntimo de Benjamin (ellos, por supuesto, no lo sabrán). Cuando este revise los planos, se dará cuenta de qué es lo que son, y les preguntará. Si los personajes se niegan a hablar de lo sucedido, este insistirá, ofreciéndoles lo que deseen. Una vez hablen, y sorprendido de todo lo ocurrido, se ofrecerá a prestar su ayuda.
- Aeterna siguió de muy cerca los pasos de los supervivientes, pues realmente los dejó escapar para ver cómo actuarían. Ahora, tras urdir un engañoso plan, han logrado hacer que las autoridades culpen a estos de todo lo ocurrido. La guardia de todas las ciudades que forman parte del imperio de Aspheria será alertada, y se iniciará una búsqueda... ¿Serán capaces de sacar a relucir toda la verdad?



Deus X Machina

Nombre
Molly kendrick

Jugador

Raza y arquetipo
Humano / Ilustrado

Apariencia
Altura: 1,79 m.
Peso: 88 kg. 33 años

Esencia
Terrenal 15

Fatiga
0 / 4

Acciones
1

C	M	Agi	Per	Des	Car	Fue	Con	Int	Vol
2	3	2	4	3	3	2	2	4	2

Retrato

Vitalidad

Maximo: 10

Recuperacion: 2

Maná

Maximo: 16

Recuperacion: 4

Anotaciones

Bonos de raza y arquetipo

Raza: +4 a la vitalidad, +4 al maná. Un talento gratuito.

Arquetipo: +1 PER, +1 INT, +2 vitalidad, +4 maná, +2 celeridad.

Armas y Municion

Nombre y otros detalles

Armaduras y escudos

Nombre y otros detalles

Datos personales

Lugar natal
Maremburgo.

Posicion social
Hijo de un destacado psiquiatra.

Idiomas
Lengua común.

Otros detalles

Competencia en armas

Talentos y perjuicios

Erudito: Concede 3 especializaciones gratuitas relacionadas con el rasgo inteligencia (INT).

Otros movimiento, salto, carga, etc
Celeridad 7, movimiento 4 m/t, salto 2 m.
Carga NOR 10 Kg. | MED 20 Kg. | PES 40 Kg.

Anotaciones

Equipo, dinero, implantes, etc

Maleta de hombro donde lleva sus cosas.
Diario personal de bolsillo.
Pluma bañada en plata (de tinta negra).
Libro de bolsillo "Los puentes azures".
Cinco caramelos de menta.
Cartera de bolsillo con 100 coronas.
Un billete de tren.

Especialidades de los rasgos

Medicina, historia, literatura, ocultismo, percibir, memorizar y detectar engaño.

Capacidad especial

Es capaz de asimilar información con mayor rapidez. Asimismo, en cualquier chequeo con el rasgo inteligencia (INT), podrá ignorar hasta uno de los resultados que muestren un 10.

DEUS X MACHINA

Nombre
Tom Sweeney

Jugador

Raza y arquetipo
Humano / Beligerante

Apariencia
Altura: 1,80 m.
Peso: 90 kg. 40 años

Esencia
Terrenal 15

Fatiga
0 / 6

Acciones
1

C	M
3	2

Agi	Per
3	2

Des	Car
4	2

Fue	Con
4	3

Int	Vol
2	2

Retrato

Vitalidad

Maximo: 16

Recuperacion: 3

Anotaciones

Bonos de raza y arquetipo

Raza: +4 a la vitalidad, +4 al maná. Un talento gratuito.

Arquetipo: +1 DES, +1 FUE, +6 vitalidad, +2 maná, +4 celeridad.

Maná

Maximo: 10

Recuperacion: 2

Armas y Municion

Nombre y otros detalles: Sable y daga.

Armaduras y escudos

Nombre y otros detalles

Datos personales

Lugar natal
Ada.

Posicion social
Hijo de un militar de alto rango.

Idiomas
Lengua común.

Otros detalles

Competencia en armas
Sable y daga.

Talentos y perjuicios

Sentido agudizado (vista): +1 al rasgo PER en el momento de realizar acciones perceptivas.

Otros movimiento, salto, carga, etc
Celeridad 11, movimiento 3 m/t, salto 1,5 m.
Carga NOR 20 Kg. | MED 40 Kg. | PES 160 Kg.

Anotaciones

Equipo, dinero, implantes, etc
Cartera de bolsillo con 150 coronas.
Permiso militar para portar armas.
Sable.
Daga.
Reloj de bolsillo.
Un billete de tren.

Especialidades de los rasgos

Frialdad e intimidar.

Capacidad especial

En un duelo de dos, tiene la posibilidad de llevar a cabo un contraataque sin gastar 1 acción activa.

DEUS X MACHINA

Nombre
Eve Cuomo

Jugador

Raza y arquetipo
Humano / Rastreador

Apariencia
Altura: 1,68 m.
Peso: 58 kg. 28 años

Esencia
Terrenal 15

Fatiga
0 / 4

Acciones
1

C	M
3	2

Agi	Per
3	4

Des	Car
4	3

Fue	Con
2	2

Int	Vol
2	2

Retrato

Vitalidad

Maximo 12

Recuperacion 3

Anotaciones

Bonos de raza y arquetipo

Raza: +4 a la vitalidad, +4 al maná. Un talento gratuito.

Arquetipo: +1 DES, +1 PER, +4 vitalidad, +2 maná, +6 celeridad.

Maná

Maximo 10

Recuperacion 2

Armas y Municion

Nombre y otros detalles
Revólver de percusión con 6. balas en el cargador y un cuchillo.

Armaduras y escudos

Nombre y otros detalles

Datos personales

Lugar natal
Maremburgo.

Posicion social
Hija de un terrateniente.

Idiomas
Lengua común.

Otros detalles

Competencia en armas
Revólver y cuchillo.

Talentos y perjuicios

Rápida actuación: +3 a la celeridad.

Otros movimiento, salto, carga, etc
Celeridad 16, movimiento 3 m/t, salto 1,5 m.
Carga NOR 10 Kg. | MED 20 Kg. | PES 80 Kg.

Anotaciones

Equipo, dinero, implantes, etc
Mochila de espalda donde lleva sus cosas.
Revólver de percusión cargado con 6 balas.
Cuchillo.
Permiso de armas para el revólver.
Pequeño monedero con 200 coronas.
Un billete de tren.

Especialidades de los rasgos

Ocultarse y trepar.

Capacidad especial

Reduce en -2 la recarga de cualquier arma de fuego queepa utilizar y no requiera disponer de una dotación (hasta un mínimo de 1).

DEUS X MACHINA

Nombre
Eric Rybner

Jugador

Raza y arquetipo
Humano / Rastreador

Apariencia
Altura: 1,77 m.
Peso: 75 kg. 34 años

Esencia
Terrenal 15

Fatiga
0 / 4

Acciones
1

C	M
3	2

Agi	Per
4	3

Des	Car
4	2

Fue	Con
2	2

Int	Vol
2	2

Retrato

Vitalidad

Maximo 12

Recuperacion 3

Anotaciones

Bonos de raza y arquetipo

Raza: +4 a la vitalidad, +4 al maná. Un talento gratuito.

Arquetipo: +1 AGI, +1 DES, +4 vitalidad, +2 maná, +6 celeridad.

Maná

Maximo 10

Recuperacion 2

Armas y Municion

Nombre y otros detalles

Daga.

Armaduras y escudos

Nombre y otros detalles

Datos personales

Lugar natal
Ada.

Posicion social
Hijo de una familia adinerada.

Idiomas
Lengua común.

Otros detalles

Competencia en armas
Daga.

Talentos y perjuicios

Piernas de acero: +3 al movimiento.

Otros movimiento, salto, carga, etc
Celeridad 14, movimiento 8 m/t, salto 4 m.
Carga NOR 10 Kg. | MED 20 Kg. | PES 80 Kg.

Anotaciones

Equipo, dinero, implantes, etc
Mochila de hombro (de cuerdo de hipogrifo).
Daga.
Cartera de bolsillo con 200 coronas.
Reloj de pulsera.
Un billete de tren.

Especialidades de los rasgos

Forzar cerraduras, robar y sigilo.

Capacidad especial

Además de aplicar +1 al movimiento, es capaz de moverse y saltar por terrenos difíciles sin ver reducida su capacidad.