

Corderos de Dios

DESALMADOS

Juego de Rol de Horror paranormal

Nota:

Para economizar espacio, **en lugar de usar el masculino como Neutro o poner ambos,** en este libro se alternan los géneros femenino y masculino en los diferentes capítulos o secciones.

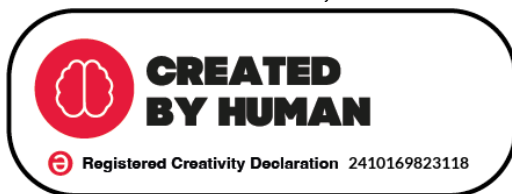
Ilustraciones: (por orden de aparición)

- NASA/ESA and The Hubble Heritage Team (STScI), Public domain, via Wikimedia Commons
- Valnynina, CC BY-SA 4.0, via Wikimedia Commons
- NASA, ESA, H. Teplitz and M. Rafelski (IPAC/Caltech), A. Koekemoer (STScI), R. Windhorst (Arizona State University), and Z. Levay (STScI), Public domain, via Wikimedia Commons
- Hali photographer? Or museum? Artwork by unknown Chinese weaver, Public domain, via Wikimedia Commons
- В в л а с е н к о , CC BY-SA 3.0, via Wikimedia Commons
- Internet Archive Book Images, No restrictions, via Wikimedia Commons
- John Bauer, Public domain, via Wikimedia Commons
- Dguendel, CC BY 4.0, via Wikimedia Commons
- Pieter Huys, Public domain, via Wikimedia Commons
- Said Tahseen (1904-1985 Syria), Public domain, via Wikimedia Commons
- scan by Norbert Kaiser, Public domain, via Wikimedia Commons
- Photo: Marcin Konsek / Wikimedia Commons
- Leonardo da Vinci, Public domain, via Wikimedia Commons
- Electrical Age Magazine, Public domain, via Wikimedia Commons
- Robert Fludd (1574-1637), Public domain, via Wikimedia Commons
- Sidney Paget (1860 - 1908), Public domain, via Wikimedia Commons
- Valentin de Boulogne, Public domain, via Wikimedia Commons
- Andreas Pietzowski, CC BY-SA 4.0, via Wikimedia Commons
- Adam Roscoe, CC BY 2.0, via Wikimedia Commons

- Francisco Goya, Public domain, via Wikimedia Commons
- Roberto Fernandez
- British Museum, Public domain, via Wikimedia Commons
- Universal Studios, Public domain, via Wikimedia Commons
- Francisco Goya, Public domain, via Wikimedia Commons
- Edward Frederick Brewtnall, Public domain, via Wikimedia Commons
- José Benlliure Gil, Public domain, via Wikimedia Commons
- Virgil Finlay, Public domain, via Wikimedia Commons
- Harold Saylor De Lay, Public domain, via Wikimedia Commons
- Gustave Doré, Public domain, via Wikimedia Commons
- 'Rank Doggerel', J. Hewson, 1892, CCO, via Wikimedia Commons
- Guido Philipp Schmitt, Public domain, via Wikimedia Commons
- Ernst Stöhr, Public domain, via Wikimedia Commons
- Internet Archive Book Images, No restrictions, via Wikimedia Commons
- Guindon, Arthur, 1864-1923, No restrictions, via Wikimedia Commons
- Mont Sudbury, Public domain, via Wikimedia Commons
- Internet Archive Book Images, No restrictions, via Wikimedia Commons
- Bayerische Staatsbibliothek München, Public domain, via Wikimedia Commons
- The National Archives UK, No restrictions, via Wikimedia Commons

Juego de Rol creado y diseñado por:

Roberto Fernández, 2024



Contenido

Ambientación	1
Línea Temporal	1
Fases Entre Universos	14
Dios y las religiones	15
Descripción y Creación de Protagonistas.....	17
Atributos	18
Profetas, Humanos Corrientes y Desalmados	19
Equipo:.....	19
Suerte:	20
Irracionalidad	21
Heridas	21
Crear un Protagonista	22
Sistema de Juego	25
Pruebas de Atributo	25
Persecuciones.....	29
Combate	31
Lo que acecha entre las sombras: Enfrentarse a Criaturas Paranormales.	35
Encontrarse con lo paranormal (Perder el control e Irracionalidad)	37
Combatir a criaturas paranormales	41
Posesión de un protagonista.....	42
Contagio	44
Imposible ganar	45
Magia:.....	47
Rituales	47
Profetas:.....	50
Estados paranormales	52
Bestiario: Eternos y otras Criaturas Paranormales.	53
Ángeles, Demonios y otros Eternos	53
Semidioses y Profetas	55

Semidemonios	55
Aberraciones	57
Muertos vivos	60
Tablas de Consecuencias y Pérdidas de Control	63
Hoja de Protagonista	67



Ambientación

Línea Temporal

“Para facilitar la comprensión, a lo largo de todo el texto, como unidad temporal se va a utilizar el año terrestre.”

El comienzo de los Tiempos

Del Big Bang, o “El comienzo de los Tiempos”, de hace 13800 millones de años, surgieron, simultáneamente, dos universos paralelos, tridimensionales y prácticamente idénticos. Uno de ellos, el nuestro, es el Universo paralelo 2 (UP2) y el otro, el Universo paralelo 1 (UP1).

Durante la mayor parte de la historia de UP1, las diferentes civilizaciones evolucionaron aisladas en sus planetas hasta que el nivel tecnológico en algunas de ellas fue tal, que empezaron a interactuar y a desarrollarse conjuntamente. Este hito aceleró aún más el progreso tecnológico y social en todo el universo, propiciando la aparición de una gran megacivilización, organizada a modo de República y conocida como Ultra.

Ambos universos transcurren por líneas temporales distintas, una de ellas es lineal, la del UP1, mientras que la otra, la de UP2, sigue una línea sinusoidal sobre el mismo eje de forma que, por cada 343 años en el UP2, tan solo pasan 10 años en el UP1.

*Cada 49 años, ambas líneas quedan alineadas, o **en fase**, durante un año en UP2, u 11 días en UP1, de forma que se abren ciertos puentes que permiten pasar de un universo al otro.*

Las leyes físicas que rigen el universo UP1 son ligeramente diferentes a las que rigen el universo UP2. Gracias a ello, y, a pesar de que, en términos temporales, UP1 (donde solamente han transcurrido 402 millones de años desde el comienzo de los tiempos) es un universo mucho más joven que UP2 (que ya tiene 13800 millones de años), las condiciones para la vida inteligente se dieron mucho antes, por lo que el nivel tecnológico de sus habitantes es muchísimo más avanzado.



El resto de los mundos de UP1, muy atrasados tecnológicamente respecto a Ultra, se convirtieron en fuerte de mano de obra esclava o simplemente fueron olvidados.

A finales de esta era, los científicos de Ultra descubrieron la existencia de UP2 y comenzaron a estudiar **el fenómeno de las fases**.

Desarrollo de la tecnología de Almas

Unos 3 millones de años de UP1 atrás (unos 103 millones de años en nuestro hogar, UP2), los científicos de Ultra lograron un avance tecnológico crucial: Una nueva y extraordinaria fuente de energía a la que denominaron **Alma**.

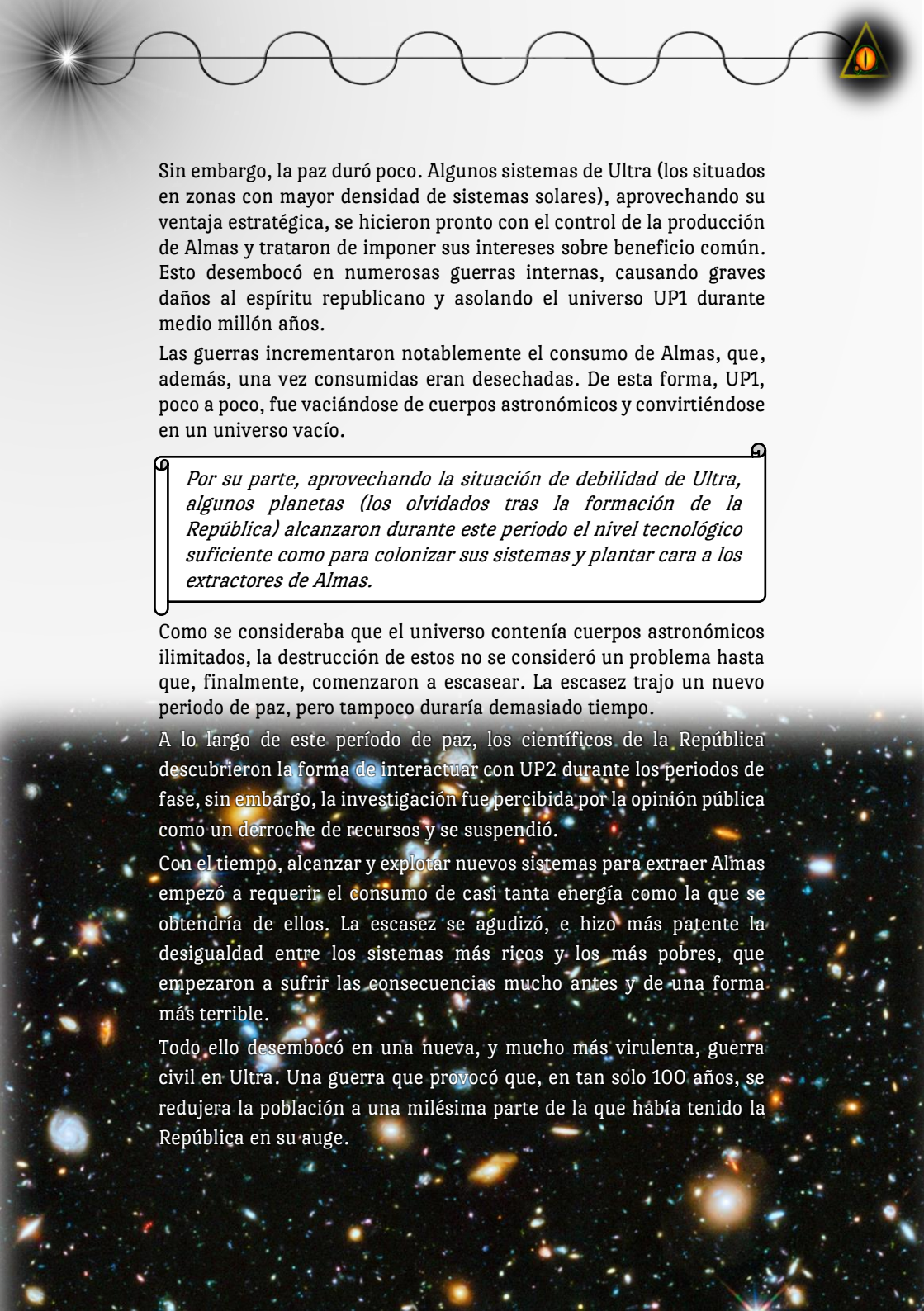
En poco tiempo, las Almas se convirtieron en la fuente de energía principal de toda la tecnología en Ultra, desde la animación de los autómatas (que servían de mano de obra o como carcasas para sus dueños) hasta el mantenimiento de los soportes vitales estáticos para las mentes de sus habitantes (que se habían convertido, gracias a la tecnología de Almas, en seres inmortales de puro intelecto, o **Eternos**).



El problema de las Almas es el enorme consumo de recursos que conlleva producirlas. Para obtener un Alma es preciso consumir completamente un astro mayor (planeta o estrella).

Los Eternos, cuyo intelecto se había transferido de sus antiguos contenedores orgánicos a soportes digitales imperecederos (SDI) (que se mantenían estáticos en cualquiera de las docenas de planetas habitados de Ultra), **ya no se diferenciaban de unas especies a otras**, por lo que **la paz reinó durante un tiempo** en el seno de la República.

*Para el mantenimiento de los soportes, se empleaban **autómatas** súper avanzados, que, a su vez, consumían grandes cantidades de energía. Además, los Eternos disponían de **carcasas orgánicas** que podían emplear si precisaban interactuar con el mundo físico. Los autómatas y las carcasas también eran necesarios para la defensa frente a los **infrecuentes ataques de otras civilizaciones mucho menos avanzadas** y que, en ocasiones, se rebelaban contra la destrucción de sus sistemas planetarios.*



Sin embargo, la paz duró poco. Algunos sistemas de Ultra (los situados en zonas con mayor densidad de sistemas solares), aprovechando su ventaja estratégica, se hicieron pronto con el control de la producción de Almas y trataron de imponer sus intereses sobre beneficio común. Esto desembocó en numerosas guerras internas, causando graves daños al espíritu republicano y asolando el universo UP1 durante medio millón años.

Las guerras incrementaron notablemente el consumo de Almas, que, además, una vez consumidas eran desechadas. De esta forma, UP1, poco a poco, fue vaciándose de cuerpos astronómicos y convirtiéndose en un universo vacío.

Por su parte, aprovechando la situación de debilidad de Ultra, algunos planetas (los olvidados tras la formación de la República) alcanzaron durante este periodo el nivel tecnológico suficiente como para colonizar sus sistemas y plantar cara a los extractores de Almas.

Como se consideraba que el universo contenía cuerpos astronómicos ilimitados, la destrucción de estos no se consideró un problema hasta que, finalmente, comenzaron a escasear. La escasez trajo un nuevo periodo de paz, pero tampoco duraría demasiado tiempo.

A lo largo de este periodo de paz, los científicos de la República descubrieron la forma de interactuar con UP2 durante los periodos de fase, sin embargo, la investigación fue percibida por la opinión pública como un derroche de recursos y se suspendió.

Con el tiempo, alcanzar y explotar nuevos sistemas para extraer Almas empezó a requerir el consumo de casi tanta energía como la que se obtendría de ellos. La escasez se agudizó, e hizo más patente la desigualdad entre los sistemas más ricos y los más pobres, que empezaron a sufrir las consecuencias mucho antes y de una forma más terrible.

Todo ello desembocó en una nueva, y mucho más virulenta, guerra civil en Ultra. Una guerra que provocó que, en tan solo 100 años, se redujera la población a una milésima parte de la que había tenido la República en su auge.



Tras la guerra, la República dio paso un nuevo tipo de régimen político en forma de Imperio, donde un solo sistema pasó a gobernar Ultra.

Durante la era Imperial, el sistema Dios impuso su voluntad sobre el resto de los sistemas y monopolizó la producción y la distribución de Almas, favoreciendo a aquellos sistemas que se habían alineado a su lado durante la Guerra.

Por su parte, los sistemas perdedores supervivientes se pusieron en hibernación, consumiendo la mínima cantidad de energía (solo la necesaria para mantener las mentes de sus mejores científicos trabajando en busca de una solución a la escasez). Algunas de estas investigaciones retomaron el estudio de las interacciones con UP2.

Tiempo después del fin de la guerra (hace 2.5 millones de años en UP1 u 87 millones de años en UP2), los científicos de algunos de los sistemas hibernados acabaron por descubrir, casi simultáneamente, la forma de establecer bases científicas en UP2. Para hacerlo, consiguieron crear carcassas orgánicas en UP2 que capaces de albergar sus proyecciones mentales (que se enviaban desde UP1 en el periodo de fase) del mismo modo que lo hacían sus carcassas de UP1.

*El principal problema era que, una vez finalizaba el periodo de fase, la **mente del Eterno quedaba atrapada permanentemente en UP2** hasta el siguiente periodo de fase.*

Por algún motivo, aunque la mente estuviera en UP2, seguía siendo preciso alimentar con energía el soporte digital imperecedero en UP1, como si la mente estuviera “físicamente” aun en UP1, pero sin estarlo.

*Otro problema que detectaron, consecuencia del anterior, era que, si bien las mentes de **los Eternos** en UP2 **podían viajar de una carcassa a otra, contaban con un tiempo limitado** o la mente se perdía, quedando inactiva en **el limbo**, y no volvía a la consciencia, ya en su recipiente digital en UP1, **hasta que los universos no volvían a estar en fase.***

Lo primero que intentaron los científicos de los sistemas hibernados fue extraer Almas de los astros en UP2, del mismo modo que lo hacían en UP1, pero las leyes físicas locales parecían funcionar de una forma diferente y los astros carecían de Alma. Mientras tanto, los parabiólogos de algunos sistemas hibernados, siguiendo una línea de



investigación alternativa, descubrieron que eran capaces de **infundir sus mentes en algunas criaturas de UP2**. Por desgracia, también comprobaron que, una vez dentro de sus anfitriones, estos **se convertían en prisiones para los Eternos**, que quedaban atrapados y sin ningún tipo de control sobre la criatura **hasta que esta muriera**.

Por su parte, las Almas obtenidas en UP1, al ser transportadas a UP2 se transforman en formas intangibles e incapaces de producir energía.

Durante estas investigaciones, casualmente, descubrieron una **especie pseudointeligente** en uno de sus escasos planetas habitados, el UP2-SC3624, que era **capaz de contener un Alma de UP1 vacía**. Esta especie, además, era **capaz de recargar ligeramente el Alma**. Lamentablemente, el proceso era muy ineficiente y, desde luego, absolutamente incapaz de cubrir la gigantesca demanda de Almas que precisaban los sistemas hibernados de Ultra para su reactivación. Sin embargo, este hallazgo dio a los científicos un hilo del que tirar.

Tras comprobar que era necesario que los recipientes funcionaran bajo las particulares leyes físicas de UP2, comenzaron a experimentar con especies autóctonas (añadiendo pequeñas modificaciones en las mismas e incluso hibridando especies de UP1 con especies de UP2). De esta forma, **en numerosos planetas de UP2** comenzaron a **surgir formas de vida inteligente**. Algunas de estas especies no eran más que formas evolucionadas de las especies originales de UP2, pero otras muchas habían sido modificadas lo suficiente como para **interactuar de una forma diferente con las leyes físicas de UP2**.



*Estas especies, y los intentos fallidos con inteligencia animal creados durante esta época, constituyen el conjunto de criaturas conocidas como **Aberraciones de primera Generación**, y, aún hoy día, es posible encontrarlas en muchos planetas diferentes en UP2.*



El homo sapiens y la recarga de Almas

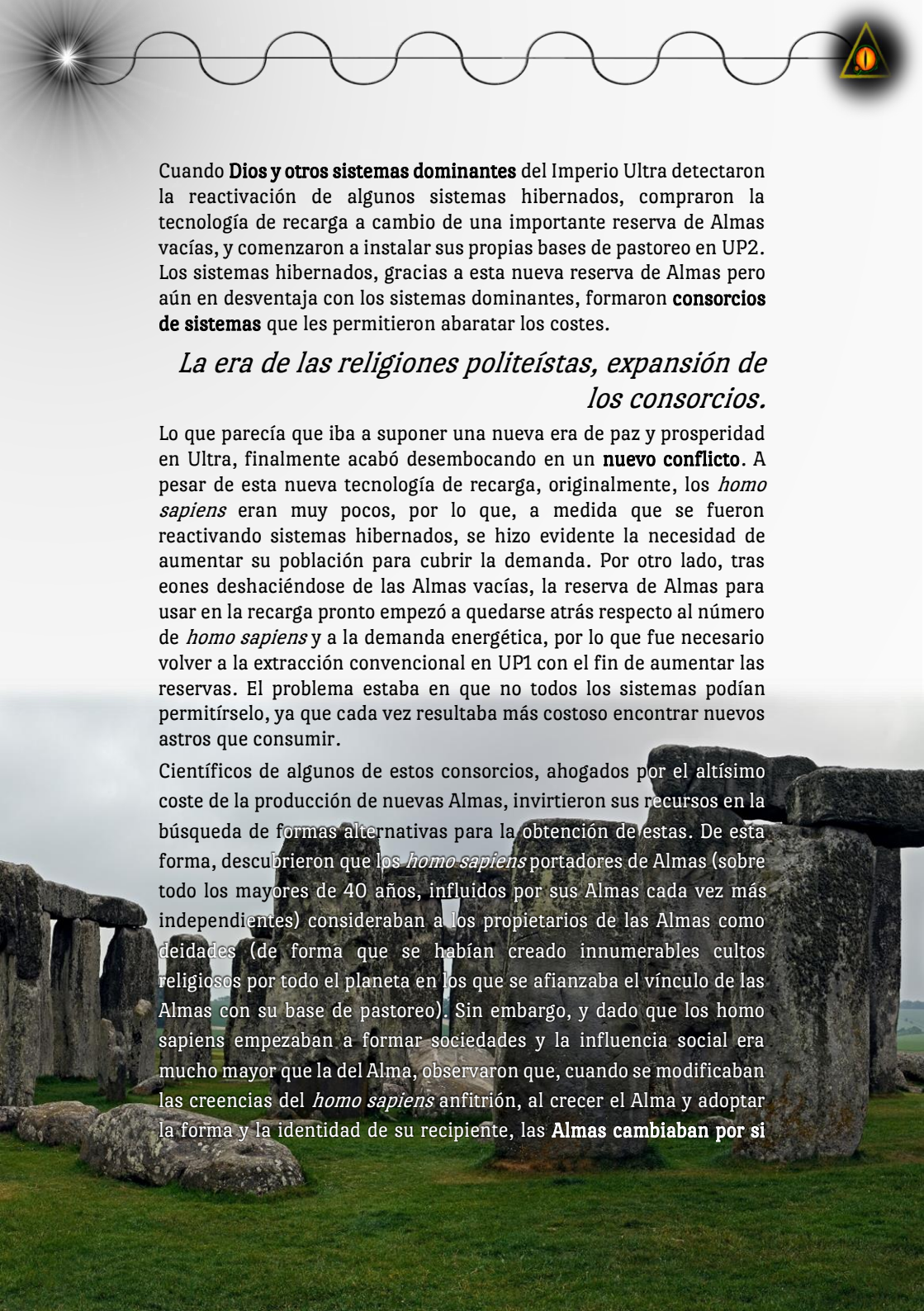
Finalmente, hace aproximadamente 10.000 años de UP1 (unos 350.000 en UP2), una de las formas de vida inteligente de UP2 (autóctona del planeta UP2-XG1129) y que, curiosamente, no había sido modificada por los científicos de UP1, el *homo sapiens*, demostró poseer una capacidad extraordinaria para la recarga de las Almas. Esto abrió la puerta a una nueva industria, más “ecológica”, para la obtención de la energía que precisaban en Ultra, la reutilización de Almas.

Los sistemas hibernados de Ultra establecieron **bases de pastoreo de Almas** en las proximidades del único planeta capaz de mantener con vida al *homo sapiens*, el UP2-XG1129, y comenzaron a infundir Almas agotadas en los *homo sapiens* al nacer. Tras el ciclo de vida de estos recipientes homínidos, las Almas volvían, por si solas y ya cargadas, a la base de pastoreo local del sistema propietario del Alma. Desde allí, en cada fase de universos, las Almas se enviaban de vuelta a UP1 para su utilización como fuente de energía hasta su agotamiento. Una vez agotadas y ya en la siguiente fase, se enviaban de nuevo a UP2, donde se almacenaban para ser infundidas en nuevos anfitriones humanos a medida que estos se iban reproduciendo, continuando con un ciclo sin fin.

En UP2, un Alma agotada es una pequeña esfera, intangible y de unos milímetros de diámetro, que se introduce en un homo sapiens en el momento de su nacimiento. A lo largo de la vida del receptor, el Alma va aumentando de tamaño y adquiriendo la forma del recipiente que la contiene, alcanzando su plenitud a los 40 años de este.

Como efecto secundario, las Almas van adquiriendo la consciencia y los recuerdos de su recipiente, convirtiéndose poco a poco en copias exactas del mismo. Una vez alcanzada su plenitud, las Almas están listas para ser recolectadas.

Si el recipiente vive mucho más de 40 años, poco a poco, el Alma comienza a adquirir cierta independencia, lo cual, en ocasiones, se refleja en forma de locura o demencia en el homo sapiens anfitrión.



Cuando **Dios y otros sistemas dominantes** del Imperio Ultra detectaron la reactivación de algunos sistemas hibernados, compraron la tecnología de recarga a cambio de una importante reserva de Almas vacías, y comenzaron a instalar sus propias bases de pastoreo en UP2. Los sistemas hibernados, gracias a esta nueva reserva de Almas pero aún en desventaja con los sistemas dominantes, formaron **consorcios de sistemas** que les permitieron abaratar los costes.

La era de las religiones politeístas, expansión de los consorcios.

Lo que parecía que iba a suponer una nueva era de paz y prosperidad en Ultra, finalmente acabó desembocando en un **nuevo conflicto**. A pesar de esta nueva tecnología de recarga, originalmente, los *homo sapiens* eran muy pocos, por lo que, a medida que se fueron reactivando sistemas hibernados, se hizo evidente la necesidad de aumentar su población para cubrir la demanda. Por otro lado, tras eones deshaciéndose de las Almas vacías, la reserva de Almas para usar en la recarga pronto empezó a quedarse atrás respecto al número de *homo sapiens* y a la demanda energética, por lo que fue necesario volver a la extracción convencional en UP1 con el fin de aumentar las reservas. El problema estaba en que no todos los sistemas podían permitirse, ya que cada vez resultaba más costoso encontrar nuevos astros que consumir.

Científicos de algunos de estos consorcios, ahogados por el altísimo coste de la producción de nuevas Almas, invirtieron sus recursos en la búsqueda de formas alternativas para la obtención de estas. De esta forma, descubrieron que los *homo sapiens* portadores de Almas (sobre todo los mayores de 40 años, influidos por sus Almas cada vez más independientes) consideraban a los propietarios de las Almas como deidades (de forma que se habían creado innumerables cultos religiosos por todo el planeta en los que se afianzaba el vínculo de las Almas con su base de pastoreo). Sin embargo, y dado que los *homo sapiens* empezaban a formar sociedades y la influencia social era mucho mayor que la del Alma, observaron que, cuando se modificaban las creencias del *homo sapiens* anfitrión, al crecer el Alma y adoptar la forma y la identidad de su recipiente, las **Almas cambiaban por sí**



solas de propietario retornando a la base de pastoreo del consorcio cuyo anfitrión adoraba como deidad.

De esta forma, muchos **consorcios**, que no disponían de los recursos suficientes para producir nuevas Almas, dedicaron todos sus esfuerzos tecnológicos a la mejora de sus capacidades para interactuar con los *homo sapiens* (todo ello, con el único **objetivo de robar Almas** a los sistemas dominantes y a otros consorcios).

Mediante su avanzadísima tecnología, e interviniendo muy sutilmente para no llamar la atención de los sistemas dominantes, comenzaron a facilitar la vida a los portadores de sus almas mediante “**Milagros**” y “**Profetas**”. De esta forma, dotaron a sus *homo sapiens* del fervor, la ambición y los medios necesarios para conquistar y **someter a *homo sapiens* de otros sistemas**, o consorcios, expandiendo el culto a las religiones que representaba a sus consorcios y **cambiando así la propiedad de esas Almas**.

*Mediante la procreación con humanos y la manipulación genética, los Eternos crearon **Profetas**, humanos con poderes especiales, debidos a su parte UP1, y que podían ser controlados por los Eternos.*

Durante este tiempo, numerosos **cultos politeístas** alcanzaron su auge en UP2-XG1129, ya entonces conocido como “**La Tierra**”, y los consorcios aumentaron notablemente su reserva de Almas.



***Los Pastores**, tomados por **dioses** por los humanos, están establecidos en las **bases de pastoreo** y utilizan **carcasas corporativas** fáciles de distinguir (entre unos consorcios y otros, e incluso entre diferentes sistemas dentro de un mismo consorcio).*



Con el objetivo de mantener la fidelidad y el fervor de los anfitriones de sus Almas mediante el **terror y la promesa de protección** frente a otros consorcios agresivos, los consorcios recuperaron la tecnología de hibridación para **crear nuevas criaturas** con las que desarrollar la mitología de sus civilizaciones.



*Las **Aberraciones de Segunda Generación**, cuya forma de interactuar con las leyes físicas de UP2 las hace parecer seres mágicos y/o aterradores a los ojos de los sufridos homo sapiens (autodenominados humanos), **contribuyen al aumento del fervor y la dedicación de estos**, que, buscando la protección de su deidad, o deidades, y, alentados por puntuales intervenciones de los **agentes de campo de los consorcios** (conocidos como **Pastores o Dioses**) a través de los Profetas y los Milagros.*

Cisma Imperial

Hace 222 años UP1 (~7600 años UP2 y unos 160 años UP1 antes del comienzo de las Guerras Santas), a uno de los Pastores del sistema Dios (conocidos como **Ángeles**), discrepante con la dirección de Dios en los métodos de pastoreo, se le ordenó volver a UP1 en la siguiente fase de universos para su retiro. Disconforme con la decisión de la dirección, **Lucifer** (que era su nombre) desplazó su base de pastoreo, y a otros Ángeles rebeldes como él, a un punto secreto bajo la superficie de la Tierra.

***Lucifer** había hecho cálculos y consideraba que la política de intervención de Dios en sus humanos era demasiado laxa, por lo que **abogaba por una intervención más directa**. Consideraba una pérdida de tiempo y energía permitir a los humanos vivir más allá de los 40 años necesarios para cargar sus Almas.*

Los científicos rebeldes desarrollaron en secreto un método que permitía a los **Ángeles de Lucifer** (que se hicieron llamar **Demonios**)



poseer y **controlar humanos normales** y sin necesidad de modificaciones (como era el caso de los profetas que empleaban el sistema Dios y los consorcios). Estos científicos, además, descubrieron que **determinadas conductas** (*durante la vida de los anfitriones humanos*) hacían que **sus Almas se corrompieran** y se desorientaran al fallecer el recipiente, siendo incapaces de retornar a su base de pastoreo. Con este conocimiento, Los científicos Demonio **diseñaron una baliza especial capaz de atraer a estas Almas**, ya cargadas, a su propia base de pastoreo (el **Infierno**).



En cada nueva fase de universos, Lucifer y sus Demonios alquilan esas **Almas robadas** a otros mundos fuera del Imperio (*algunos que sobrevivieron a la época de extracción de Almas de la República y el Imperio, y que finalmente han alcanzado un nivel tecnológico capaz de aprovechar la energía de las Almas para su uso como armas y/o fuente de trabajo esclavo*) a cambio de la **protección** y el **mantenimiento de sus soportes digitales**, desplazados a un remoto y secreto planeta llamado **Averno**, muy alejado de los dominios de Ultra.

*De esta forma, con la libertad de poder manejar a cualquier humano a su antojo, **los demonios se dedican a corromper y apropiarse de Almas** del sistema Dios y de otros sistemas que aún poseen alguna. Para hacerlo, **los demonios y sus “poseídos” engañan a los humanos** de otros cultos, forzándolos a comportarse **de forma que su Alma se corrompa** antes de la muerte de su anfitrión.*

*Por desgracia para ellos, **la ubicación oculta del Infierno les impide manifestarse en la Tierra si no son convocados desde allí.** Como solución provisional, mediante sus poseídos y las Almas robadas, han logrado formar un pequeño **culto secreto a Lucifer** que no funciona como una civilización, sino de forma **clandestina** (mezclado entre el resto de las civilizaciones) y que se dedica a **buscar fórmulas y herramientas (Rituales)** que les permitan **convocar, o abrir pasos ocultos entre la tierra y el infierno** para permitir el acceso de los Demonios.*



La era de Dios y las Guerras Santas

Finalmente, llegó el día en el que la capacidad de producción de nuevas Almas en UPI se agotó, o se hizo inviable. Entonces comenzaron una serie de **nuevas guerras comerciales**, con el objetivo de hacerse con el máximo número de Almas posible para poder mantenerse en el negocio de la recarga.

En ese momento, **al dejar de producir nuevas Almas y ver cómo disminuía su stock**, los sistemas dominantes productores de Almas se percataron de lo que habían estado haciendo los consorcios. Algunos errores (*por parte de un Demonio y de algunos consorcios cuyas civilizaciones se ubicaban en el continente europeo*) ayudaron a que el sistema **Dios descubriera antes que otros lo que estaba sucediendo** y tomara ventaja en su reacción.

Para solucionarlo, **Dios envió a sus propios Pastores**, buscando recuperar la propiedad de todas las Almas que les habían sustraído. Estos Pastores, **conocidos como Ángeles** por los humanos, se ocuparon de **fidelizar las Almas** (*propiedad de sus sistemas*) en torno a **nuevas edades monoteístas y cultos filosóficos**.

Emplearon sus propios Profetas, Milagros y Aberraciones para expandir sus cultos, comenzando un nuevo periodo histórico en la Tierra que se denominaría **“La era de las Guerras Santas”**. De esta forma, **los sistemas dominantes del Imperio Ultra** (*con el sistema Dios a la cabeza*) **desplazaron a la mayor parte de los consorcios**, **absorbieron sus civilizaciones** (*dentro de sus religiones monoteístas y filosóficas*), y **recuperaron la propiedad de las Almas** que los consorcios les habían robado.

Una vez descubierto el método para hacerse con las Almas de otros sistemas, **el propio sistema Dios**, desde su posición de ventaja, **comenzó a hacerse**





con las civilizaciones (y las Almas) de los otros sistemas dominantes.

Finalmente, solo quedó un sistema en Ultra, fruto de la absorción de todos los demás sistemas dominantes por parte del sistema Dios. Por mera economía de recursos, **Dios conservó las bases de pastoreo absorbidas a otros sistemas y las puso a cargo de sus propios Pastores**, los Ángeles, los cuales, utilizando diferentes carcasas y Profetas, en algunos casos **generaron nuevos y variados cultos monoteístas**, y, en otros, mantuvieron la estructura filosófica ya implantada por el sistema predecesor.

Además del sistema Dios, **algunos consorcios** lo suficientemente **fuerteres**, o con sus poblaciones de Almas lo suficientemente aisladas de las civilizaciones controladas por Dios, **lograron sobrevivir** e, incluso, se fortalecieron aprovechando la caída de sistemas o consorcios vecinos.

Tras las primeras Guerras Santas, algunas discrepancias en el modelo de producción, y **roces personales entre los diferentes Ángeles**, llegaron a desembocar en nuevas Guerras Santas (esta vez **internas** y entre humanos cuyas almas tenían un único propietario, **el sistema Dios**).



La dirección del sistema **Dios**, sin embargo, **decidió no intervenir** en estas guerras, debido que sus análisis concluyeron que el ambiente crispado, derivado de estas, había propiciado un **aumento en la fidelidad de sus humanos**. Además, como las Almas se cargaban completamente en unos 40 años UP2 de vida humana, prolongar la vida humana más allá era considerado un derroche por parte de algunos Pastores. El éxito de estas nuevas civilizaciones, y la evolución tecnológica provocada por las guerras, condujo a **la conquista de nuevos territorios**, aún en manos de pequeños consorcios, como los que controlaban la franja de Tierra firme a la que los humanos denominaron América.



La política de no intervención en las guerras internas entre Pastores, por parte de la dirección de Dios, también se debió a las consecuencias de la gestión del primer caso, la rebelión de Lucifer y los Demonios.

*Aprovechando las Guerras Santas, **Lucifer consiguió aumentar su reserva de Almas** y tomo el control de algunas criaturas del grupo de **Aberraciones de Segunda Generación** (las creadas por los sistemas y consorcios que iban cayendo bajo el yugo de Dios). Desde entonces, además de a sus Demonios, **Lucifer controla muchas aberraciones mágicas de origen politeísta** y las utiliza para sembrar el terror y corromper nuevas Almas para su reserva.*

Desalmados

El aumento de la población humana del planeta Tierra (*debido, en gran medida, a la estabilidad que se originó cuando Dios absorbió al resto de sistemas dominantes del Imperio y a la industrialización*), provocó que, **una vez superado el número de Almas disponible para la recarga**, cada vez hubiera **más humanos sin Alma** habitando la Tierra. Esto generó un reservorio de recipientes cargadores, listos para ser infundidos en cualquier momento a lo largo de sus vidas.

Los Pastores comenzaron a utilizar estos **“Desalmados”** para terminar de cargar Almas cuyo recipiente hubiera fallecido prematuramente.

*Muchos de estos **“Desalmados”** no adoran a ninguna deidad, pero aún quedan otros tantos que, a pesar de no poseer un Alma, siguen adorando a las deidades tradicionales de su civilización por pura inercia cultural.*

*En algunos de estos casos se dan algunas incompatibilidades entre el recipiente y su nueva Alma, provocando que el humano tenga **problemas mentales y de conducta**.*





Fases Entre Universos

Las fases entre universos tienen lugar cada 49 años y duran todo un año de la Tierra en el universo UP2, o lo que serían 11 días de la Tierra en el Universo UP1. Para saber si un año es un año de fase, suma, o resta 49 años empezando por el año 0.

“Corderos de Dios - Desalmados” transcurre **entre** la fase de **1862** y la fase de **2058**. Durante este tiempo tienen lugar otras 3 fases, en **1911, 1960 y 2009**.

Durante el tiempo de fase, todas las Almas, total o parcialmente cargadas y que se encuentran en las bases de pastoreo en UP2 son enviadas a UP1 para su uso. Al mismo tiempo, una nueva remesa de Almas agotadas es enviada a UP2 para su recarga.

Durante muchos siglos, el número de humanos de la Tierra fue aumentando conforme a las necesidades energéticas de UP1, sin embargo, en un momento dado, debido a que las reservas de Almas dejaron de aumentar en UP1 y a que la población humana se disparó en la tierra, el porcentaje de la población de humanos sin Alma empezó a aumentar vertiginosamente.

En la Tabla se muestra el porcentaje aproximado de desalmados para cada época.

<i>Época</i>	<i>% de Humanos sin Alma</i>
<i>Edad de Piedra</i>	0.10 %
<i>Edad Antigua</i>	0.50 %
<i>Edad Media</i>	1 %
<i>Renacimiento</i>	5 %
<i>Revolución francesa</i>	7 %
<i>Edad Victoriana</i>	10 %
<i>WWI</i>	15 %
<i>WWII</i>	20 %
<i>Segunda Mitad SXX</i>	30 %
<i>Edad Contemporánea</i>	60 %



“Corderos de Dios - Desalmados” es un juego diseñado para jugar aventuras de terror paranormal en las épocas que van desde la mitad de la Edad Victoriana (con un 10 % de desalmados) hasta Edad Contemporánea (donde se llega a superar el 60 %).

Dios y las religiones

Las primeras religiones empiezan a aparecer entre los *homo sapiens* hace 32.000 años, pero no es hasta hace unos 5.000 años cuando estas religiones (mayoritariamente politeístas) empiezan a expandirse ligadas a Civilizaciones Avanzadas.

Durante siglos, numerosas **civilizaciones politeístas**, controladas por **consorcios**, se expandieron por todos los rincones del mundo. Muchas desaparecieron, siendo absorbidas sus Almas por el sistema Dios, pero algunas aún se mantienen con fuerza, como el hinduismo. Aquí se muestran **algunos ejemplos de las religiones y civilizaciones más importantes.**

- Hinduismo (5000 AC – Actualidad)
 - Indo (2600 AC – 1400 AC)
 - Védico (1500 AC – 700 AC)
 - Actual (700 AC – Actualidad)
- Sumerios (3200 AC – 2000 AC)
- Antiguo Egipto (3000 AC – 100 AC)
- Elamitas (2900 AC – 500 AC)
- Hititas (2300 AC – 900 AC)
- Babilonia (2000 AC – 500 AC)
- Mitanni (1600 AC – 1400 AC)
- Assur (1500 AC – 600 AC)
- Grecia Clásica y Roma (2600 AC – 380 DC)
 - Creta (2600 AC – 1000 AC)
 - Troya (2600 AC – 1000 AC)
 - Micenas (2500 AC – 1000 AC)
 - Frigios (800 AC – 500 AC)
 - Grecia clásica (800 AC – 100 AC)
 - Etruscos (600 AC – 100 AC)
 - Roma (750 AC – 380 DC)
- Ásatrú (Nórdica) (1800 AC – 1100 DC)

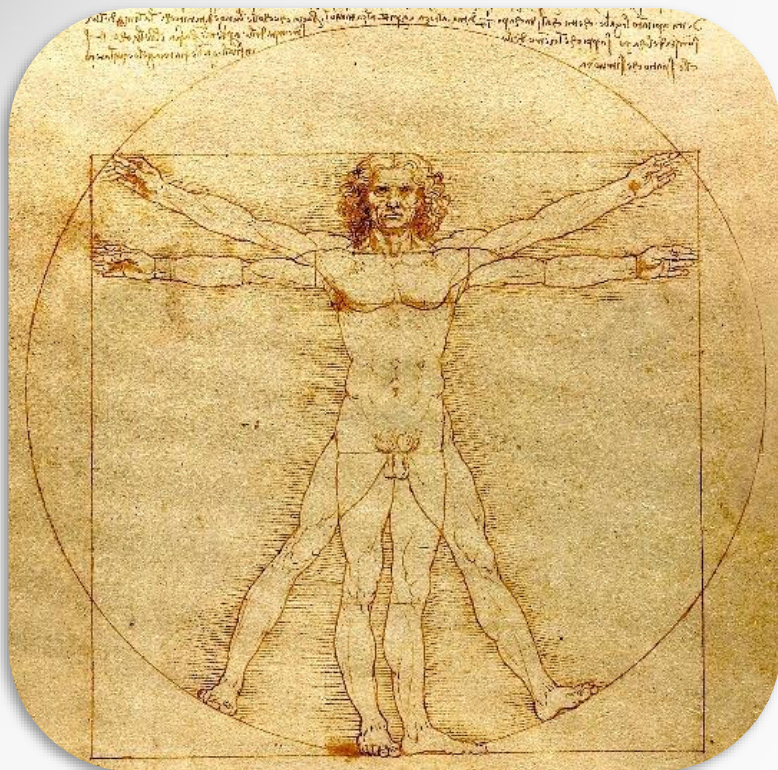


- Celtas (1200 AC – 500 DC)
- Persas (200 AC – 500 DC)
- Religiones Indoamericanas (3000 AC – 1600 DC)
 - Mayas (1800 AC – 1521 DC)
 - Olmecas (1200 AC – 400 AC)
 - Toltecas (650 DC – 1150 DC)
 - Aztecas (1325 DC – 1521 DC)
 - Incas (1400 DC – 1600 DC)
- Vudú (1600 DC – Actualidad)
- Zulú (1700 DC – Actualidad)

El **sistema Dios**, por su parte, **controla** casi todas las **religiones monoteístas y filosóficas** de la Tierra:

- Judaísmo (600 AC – Actualidad)
- Confucionismo (450 AC – Actualidad)
- Taoísmo (200 AC – Actualidad)
- Shenismo (200 AC – Actualidad)
- Budismo (100 AC – Actualidad)
- Akan (2000 AC – Actualidad)
- Cristianismo (0 DC – Actualidad)
- Islam (600 DC – Actualidad)





Descripción y Creación de Protagonistas

“CdD – Desalmados” es un juego diseñado para jugar **aventuras de terror paranormal** entre las fases de universos de 1862 y 2058.

Los/as **protagonistas**, a quienes interpretan los/as jugadores, son **personas comunes** que se topan (o buscan) con aventuras inverosímiles y aterradoras en las que lo **“paranormal”** es un factor importante.



Los/as protagonistas tienen que **resolver misterios y enfrentarse a terrores del más allá** equipados con una linterna, un bloc de notas, un lapicero y el equipo que puedan conseguir.

Tienen a su disposición toda la tecnología de la época en la que estén, desde las armas de fuego a los ordenadores (en la fase final del siglo XX y en el siglo XXI).

El otro/a jugador/a, **el/la Pastor/a de Almas (PdA)**, no necesita hacerse una hoja de personaje, ya que se ocupa de **interpretar a todos los personajes no jugadores** (PNJ), de **describir los escenarios** y de **plantear los diferentes desafíos** a los que se enfrentarán los/as Protagonistas. Viene a ser algo así como **el/la directora/a de la película**. Si la aventura la ha diseñado él/ella, también será el/la guionista.

Atributos

Aunque hay acciones que se pueden realizar de distintas formas (*usando diferentes Atributos*), **cada Atributo** de un personaje define, grosso modo, **su capacidad para llevar a cabo esas acciones** de una determinada manera.

Cuerpo

Todo tipo de acción que use las capacidades atléticas del personaje. Correr, trepar, nadar, pelear, moverse sigilosamente, intimidar...

Mente

Todo lo que requiera usar la cabeza del personaje, ya sea para saber cosas, para elaborar planes, esconderse o esconder algo, manejar máquinas, manipular mecanismos, comunicarse con otros personajes, interrogar, engañar, averiguar intenciones, buscar en archivos y bibliotecas...

Sentidos

Todo lo que tenga que ver con usar los sentidos, para percibir, apuntar, buscar objetos, detectar trampas o lugares ocultos, conducir...

Alma

Todo lo que tenga que ver con la magia, la estabilidad mental y lo paranormal.



Profetas, Humanos Corrientes y Desalmados

Un **Profeta** es un humano que desciende de los Eternos, por lo que tiene algún poder mágico. (Ver “Profetas”, en “Magia”)

Un **Desalmado** es un humano sin Alma y es inmune a las maldiciones y a las bendiciones.

- Aunque sea herido por una criatura que contagie una maldición (no vale enfermedad), no quedará maldito.
- Si alguien lanza una Maldición, un mal de ojo o una bendición sobre un Desalmado, no funcionará.



Equipo:

Linterna: Por cuidadoso que sea un personaje, en las películas de terror siempre puede fallar la linterna. **Cada vez** que un personaje realice una prueba de Atributo en la oscuridad y con la linterna encendida, **si obtiene un 1 en el dado, la linterna se queda sin pilas** (o sin aceite o alcohol) **repentinamente** (además de cualquiera que sea la consecuencia de su fracaso).

Objetos personales: Un recuerdo, un símbolo sagrado, una reliquia familiar, una fotografía... Gastar un objeto personal (1 vez por objeto y por sesión) **permite al personaje evitar una pérdida de control** (antes de hacer la tirada) **y también la consecuencia derivada.**

Herramientas: Cuerdas, cámara de fotos, juego de ganchos, palanca de uña, estaca, agua bendita, pilas de repuesto, un hacha... Lo que se



os ocurra que pueda ser útil. **Algunas pueden incluso servir como armas** según cómo se utilicen en un combate.

Armas de fuego: El PdA tendrá en cuenta el arma de fuego, **por comparación**, cuando reparta ventajas y desventajas en un combate.

- La **munición** es “**ilimitada**” salvo que el PdA o las circunstancias indiquen lo contrario.
- Un **cargador se acaba** solo cuando se obtiene un **3** en la tabla de **consecuencias de combate**.

Dinero: Se considera que los protagonistas disponen, o pueden conseguir, cualquier cosa que necesiten para su supervivencia (comida, agua, alojamiento...) salvo que las circunstancias de la aventura indiquen lo contrario (***Ejemplo: perdidos en un bosque...***).

Equipo extra: Siempre pueden gastar un punto de suerte para intentar tener o encontrar algo que no tienen apuntado. (ver “Suerte”)

Suerte:

Un personaje **puede gastar un punto de suerte en cualquier momento de la sesión**. Gastar un punto de suerte **sirve para una cualquiera de estas opciones**:

- **Pasar automáticamente una prueba de Cuerpo** (se puede usar después de haber fallado).
- **Cambiar una prueba de Alma** en un “**encuentro con lo paranormal**” por una de Mente.
- Hacer una **prueba de Atributo de Sentidos para encontrar (o llevar encima)** cualquier **objeto, herramienta o arma** que necesite, estando en cualquier lugar. ***Ejemplo: Un coche en marcha, un bate bajo la barra, un mechero...***
 - Para **armas de fuego** se tira con una o más **desventajas**, en función de lo inverosímil que sea tener o encontrar un arma en ese lugar.
- **Repetir una tirada de Consecuencias**.
- **Añadir un elemento al escenario** para realizar una acción con un Atributo en vez de otro o para facilitar una acción. ***Ejemplo: Un cable que permite llegar a un lugar más fácilmente, un toldo bajo la ventana para detener la caída...***
- **Sobornar a alguien**.



Irracionalidad

La Irracionalidad de un protagonista indica, de alguna manera, su **salud mental** y su capacidad para enfrentarse a lo desconocido. Cuanto más alto es el valor de Irracionalidad, más desconectado de la “realidad” está el personaje, cuanto más bajo, más seguro está de que lo paranormal es solo un cuento.

La **Irracionalidad** estará siempre entre -6 y +6, pero un personaje con **+6 en Irracionalidad ya no será jugable** y tendrá que pasar una temporada en el hospital psiquiátrico.

Racionalizar

Una vez por sesión, un protagonista puede tratar de **racionalizar sus experiencias** realizando una **prueba de mente**.

Para poder hacerlo, el personaje debe de estar en un **lugar seguro** y el jugador debe explicar a todos qué se dice a sí mismo su personaje.

Las consecuencias para esta prueba de mente se tiran en la **tabla de Consecuencias de Irracionalidad** (ver “Encuentro con lo paranormal”).

Si tiene **éxito** baja un nivel de Irracionalidad.



Heridas

Dependiendo del dado que haya asignado a **Cuerpo**, un personaje **puede soportar** un número de heridas **antes de caer incapacitado o muerto**.

- Con d6, con 2 heridas cae incapacitado.
- Con d8, con 3 heridas cae incapacitado.
- Con d10, con 4 heridas cae incapacitado.
- Con d12, con 5 heridas cae incapacitado.



Recuperación

Heridas no letales

Si las heridas han sido causadas con **combate no letal**, el personaje se **recupera completamente al finalizar la escena**.

Si el personaje ha terminado **incapacitado** con heridas no letales, se **despierta en 1d6 horas y recupera todas las heridas menos una**, que se convierte en una herida letal.

Heridas letales

Las heridas letales se recuperan mucho más despacio:

- Con una **actividad normal**: 1 por día.
- **Descansando**: 2 por día.
- Atendido en un **hospital**: 3 por día.

Rasguños

Un rasguño no es lo suficientemente grave como para contar como una herida, por lo que no hace falta apuntarlo y la recuperación es inmediata. Sin embargo, **si basta para conseguir inocular un veneno, contagiar una enfermedad o contraer una maldición**.

Crear un Protagonista

Crea tu personaje usando la **Hoja de protagonista** (al final del libro) y empezando por ponerle un **Nombre**.

Caracterización:

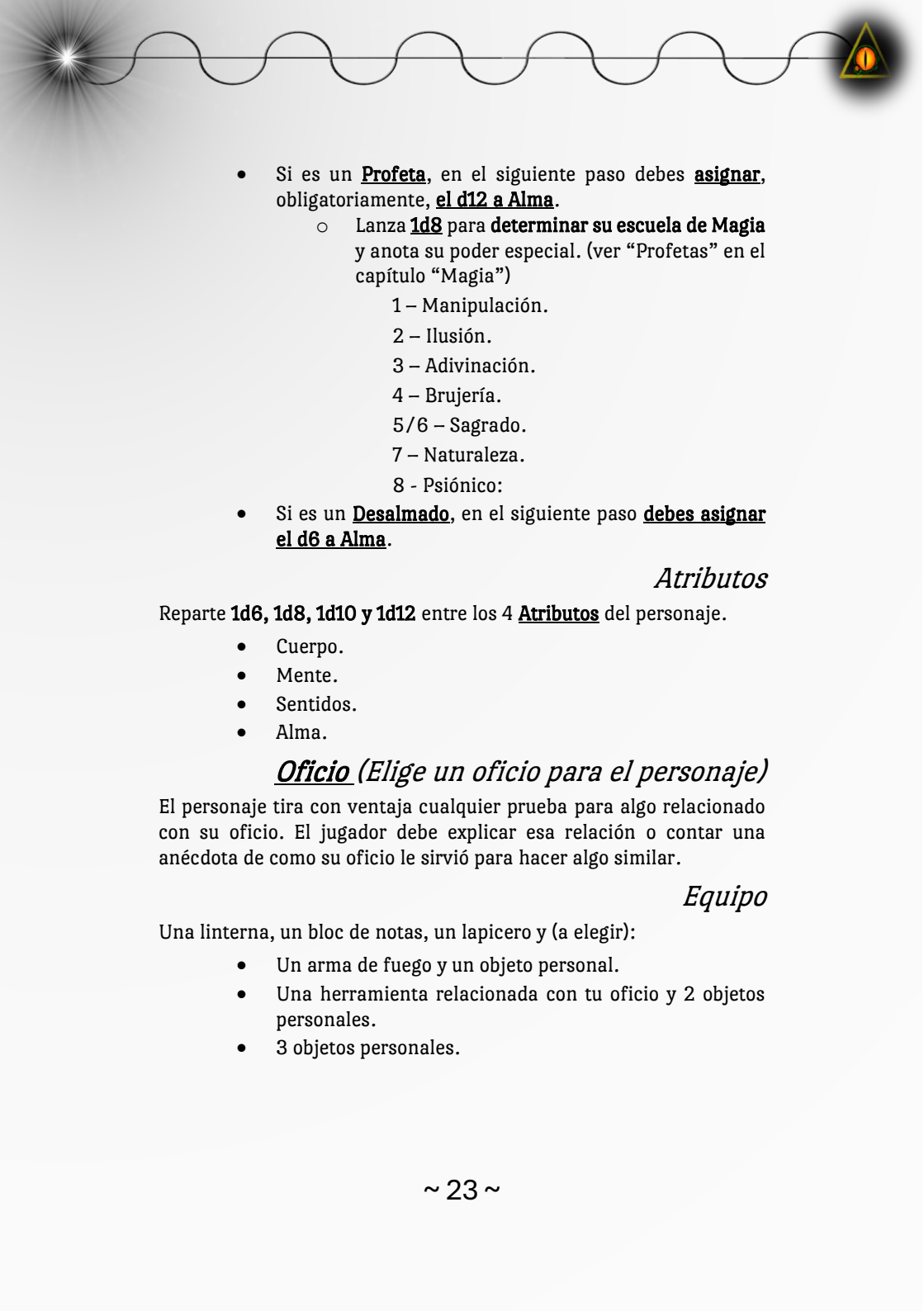
Añade una **Descripción**, para que todos sean capaces de ponerle cara. Cuenta sus rasgos físicos, su tamaño, su forma de vestir...

Piensa un **Trasfondo**, ¿quién es?, ¿qué ha estado haciendo hasta ahora?...

Y explica su **Motivación**, ¿qué objetivos persigue en la vida? ¿Por qué se metería en líos y por qué no?...

Tipo de humano:

Elige si quieres que sea un **Profeta** (un humano con sangre de Eterno y capacidades mágicas), un **humano corriente** o un **desalmado** (un humano sin alma). Cada opción tiene sus pros y sus contras.



- Si es un **Profeta**, en el siguiente paso debes **asignar**, obligatoriamente, **el d12 a Alma**.
 - Lanza **1d8** para **determinar su escuela de Magia** y anota su poder especial. (ver “Profetas” en el capítulo “Magia”)
 - 1 – Manipulación.
 - 2 – Ilusión.
 - 3 – Adivinación.
 - 4 – Brujería.
 - 5/6 – Sagrado.
 - 7 – Naturaleza.
 - 8 - Psiónico:
- Si es un **Desalmado**, en el siguiente paso **debes asignar el d6 a Alma**.

Atributos

Reparte **1d6, 1d8, 1d10 y 1d12** entre los 4 **Atributos** del personaje.

- Cuerpo.
- Mente.
- Sentidos.
- Alma.

***Oficio** (Elige un oficio para el personaje)*

El personaje tira con ventaja cualquier prueba para algo relacionado con su oficio. El jugador debe explicar esa relación o contar una anécdota de como su oficio le sirvió para hacer algo similar.

Equipo

Una linterna, un bloc de notas, un lapicero y (a elegir):

- Un arma de fuego y un objeto personal.
- Una herramienta relacionada con tu oficio y 2 objetos personales.
- 3 objetos personales.



Suerte

Al comienzo de cada sesión, el jugador lanza el dado de Alma + 1, el resultado obtenido son los puntos de suerte de los que dispone su personaje durante toda la sesión.

Irracionalidad

La Irracionalidad inicial de un humano corriente y la de un desalmado es 0, la de un Profeta es 2.

Heridas

Inicialmente, un personaje no sufre ninguna Herida, pero debes indicar que puede soportar tantas como corresponda según su dado de **Cuerpo**:

- D6: 2 heridas.
- D8 3 heridas.
- D10: 4 heridas.
- D12: 5 Heridas.





Sistema de Juego

Normalmente, para cualquier acción sencilla o hecha sin prisa, no debería ser necesario hacer ninguna prueba. Si un personaje está más capacitado para la acción, sencillamente la hace más rápidamente o con mayor precisión. Sin embargo, para llevar a cabo acciones más complicadas, o hacer algo bajo presión, la **Pastora de Almas (PdA)** puede requerir una **prueba de Atributo**.

Pruebas de Atributo

“¡**Mucha atención a esta sección!!** Y a los ejemplos, ya que, con pequeñas diferencias, **este es el sistema** con el que se van a resolver todas las pruebas en el juego”.

Para realizar una prueba, la **jugadora** que maneja al personaje **elige cómo y con qué Atributo resuelve la acción**, **explicándose** a los demás. (El **PdA** tiene la última palabra)

Ejemplo: *Leslie quiere entrar en una habitación cerrada, podría intentar echar abajo la puerta con Cuerpo, pero solo tiene 1d6, así que*



convence a los demás de que puede abrir la cerradura usando Mente (desarmándola porque la conoce bien), o sentidos (tanteando con prueba y error y buscando el click). Al PdA le parece bien cualquiera de las dos, así que elige Mente, que tiene el d12.

Ventajas y desventajas

En función de la forma que lo quiere hacer, las circunstancias, el equipo (herramienta) con el que cuenta la protagonista y la dificultad de lo que quiere conseguir, **el PdA da a la jugadora más o menos ventajas o desventajas para la prueba.**

- **Tanto las ventajas como las desventajas** hacen que la jugadora lance **1 dado más por cada ventaja o desventaja**.
- Si tira con **ventajas**, la jugadora elige el **valor más alto** de los obtenidos en los dados, si juega con **desventajas**, elige el **más bajo**.
- Una **ventaja anula una desventaja y viceversa** (no se puede tener una de cada).

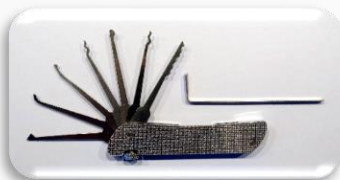
La PdA es quien asigna ventajas y desventajas, la jugadora que lleva al protagonista es quien debe convencerle de que algo le da ventaja.

Ejemplo: *Leslie quiere abrir una cerradura, el PdA decide, arbitrariamente, que esa cerradura es muy difícil de abrir y que lo tiene que hacer con prisa porque algo se está acercando, por lo que da una desventaja a Leslie para la prueba.*

Oficio y Herramientas

La jugadora **suma una ventaja** si puede explicar, o contar una anécdota o “flashback” (para no romper la inmersión), por qué su **oficio** es útil para realizar esa prueba.

La jugadora **suma una ventaja** si tiene una **herramienta adecuada** pero no imprescindible. Si le **falta una herramienta imprescindible**, suma una **desventaja**.



Ejemplo: *Leslie es azafata, intenta convencer al PdA de que en el avión acostumbra a atascarse una cerradura, pero **no cuela**. Por suerte, también tiene un juego de **ganzúas**, según ella, la herramienta ideal para esta situación. El PdA se lo concede y le da una **ventaja**.*



Lanzar los dados

La jugadora **lanza un dado del tipo que tiene asignado al Atributo** que ha elegido, **y añade un dado (del mismo tipo) más por cada ventaja o desventaja** que tenga para la prueba (ver ventajas y desventajas).

Ejemplo: Una ventaja sirve para compensar la desventaja, por lo que Ane, la jugadora que maneja a Leslie, solo tendrá que lanzar un dado (1d12) y quedarse con el valor que salga. **Si no hubiera tenido las ganzúas**, con una desventaja habría tenido que lanzar 2 dados iguales (el del Atributo, 2d12) y quedarse con el valor más bajo. **Si no hubiera tenido prisa**, quizá no hubiera tenido la desventaja, así que, con las ganzúas, hubiera tirado con una ventaja, lanzando 2d12 y eligiendo el valor más alto.

Resolución:

Si la jugadora obtiene, con el dado:

- **Entre 1 y 3**, la protagonista personaje **fracasa** y sufre una **consecuencia**.
- **Entre 4 y 5**, la protagonista tiene **éxito parcial**, tiene éxito, pero sufre una **consecuencia**.
- **6 o más**, la protagonista tiene **éxito** sin consecuencias.

Ejemplo: Leslie lanza el d12 y obtiene un 4, un **éxito parcial**. Logra abrir la cerradura, pero tiene que lanzar un dado en la tabla de consecuencias.

Consecuencias

Si el resultado indica que la protagonista sufre una consecuencia, la jugadora **debe lanzar un dado de 6 (1d6)** en la tabla de consecuencias.

Consecuencias en pruebas de Atributo:(1d6)

(1) - Pierde una pieza de su equipo (se rompe, lo extravía o lo que más convenga a la situación) (al azar, incluyendo la linterna, el block y el lápiz, y sin importar si es un objeto personal usado).

(2 – 3) - Pierde mucho tiempo.

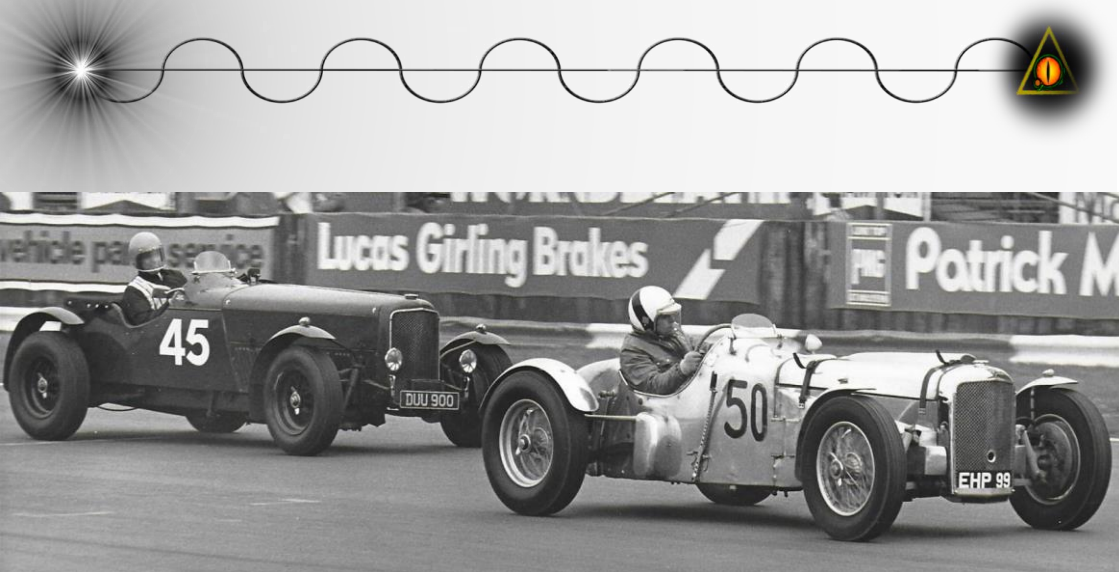
(4 – 5) - El personaje está agotado. (Desventaja a Cuerpo y Mente hasta que descanse 1 hora)

(6) – Nada extraordinario.



Para las **pruebas de atributo “normales”** se usan las “**Consecuencias en pruebas de Atributo**”.

Ejemplo: *Leslie ha conseguido abrir la puerta pero... Lanza 1d6 y obtiene un 5, según la tabla de “Consecuencias en pruebas de atributo”, el estrés de la situación ha dejado agotada a Leslie, que tendrá que descansar en cuanto esté en un lugar seguro. Por el momento, tiene una desventaja en cualquier prueba que haga de Cuerpo o Mente.*



Persecuciones

Una persecución se juega **como cualquier otra prueba de Atributo**, pero teniendo en cuenta el equipo (vehículo) del rival (o rivales) (es una **prueba enfrentada**) y usando las **consecuencias de persecución** para el fracaso (de 1 a 3) y el éxito con consecuencias (de 4 a 5).

Ventajas y desventajas

De por sí, algunos rivales especialmente **rápidos o habilidosos**, o especialmente **lentos o torpes**, esos rivales poco convencionales dan **ventajas o desventajas** al protagonista.

Oficio y Herramientas (vehículos)

Algunos oficios, como **taxista o atleta**, pueden dar ventaja en una persecución. El jugador tiene que explicar o contar una anécdota que justifique cómo y el PdA dar por buena esa explicación.

En una **persecución**, el protagonista tendrá una o más **ventajas** si tiene un **mejor vehículo** y **desventajas** si es **peor**. Si la persecución es a pie, esto es irrelevante, pero igual uno de los participantes va descalzo. **Usad el sentido común.**

Lanzar los dados

Lo más habitual es que se utilicen atributos como **“Sentidos” para conducir** o **“Cuerpo” para correr**, pero quizá el jugador sea capaz de imaginar una forma de hacerlo con otro Atributo.



Resolución

Tener **éxito** (6 o más) o en la prueba aseguran **capturar a un rival** que huye del protagonista o **escapar** de un perseguidor.

Un **éxito parcial** (4 o 5) implica tener **que jugar otro turno** de persecución (*siempre y cuando una mala consecuencia, un 1, no diga lo contrario*).

Un **fracaso** (de 1 a 3) implica ser **capturado** (*si el protagonista es el perseguido*) o que el rival que huye se **escapa definitivamente**.

Consecuencias

En esta tabla se tira el dado de **consecuencias para las persecuciones**, dando una consecuencia para persecuciones en vehículo o a pie.

Consecuencias en Persecuciones (vehículo/a pie): (1d6)

(1) – El vehículo vuelca / El protagonista se cae. (Los ocupantes del vehículo sufren 1 herida / el protagonista sufre una herida) (el rival huye o el protagonista es capturado)

(2 - 3) – El vehículo hace un trompo o choca con algo / El protagonista pisa mal, se pasa de largo un desvío o tropieza con algo. (el protagonista tiene **desventaja en la siguiente prueba**)

(4 - 5) – Hay vía libre (no sucede nada relevante)

(6) – El vehículo rival hace un trompo o choca con algo / El adversario pisa mal, se pasa de largo un desvío o tropieza con algo. (el protagonista tiene **ventaja en la siguiente prueba**)



Combate

Como en las persecuciones, el Combate **es una prueba de Atributo enfrentada**, en la cual, además de tener en cuenta las herramientas con las que cuenta la protagonista, **hay que tener en cuenta las de su rival** y las circunstancias. En lugar de las consecuencias de Atributo, para el fracaso (de 1 a 3) y el éxito parcial (de 4 a 5), en combate se usan las **consecuencias de combate**.

Combate Letal y no Letal

Las peleas **de puñetazos** o **con armas aturdidoras** son **combate no letal**, **se juega igual**, pero las **Heridas no letales** se recuperan más rápido (Ver “Heridas” en “Descripción y creación de protagonistas”).

Ventajas y desventajas

De por sí, algunas rivales especialmente **peligrosas**, o especialmente **inofensivas**, dan **ventajas o desventajas** a la protagonista.

Ejemplo: *Un grupo de 4 matones a acorralado a John y Leslie en un callejón. Parecen tipos duros, acostumbrados a la violencia. El PdA indica que los protagonistas tienen una desventaja.*

Oficio, Armas y herramientas.

La jugadora **suma una ventaja** si puede explicar, con una anécdota o “flashback”, por qué su **oficio** es útil para esa prueba de combate.



En un **combate**, la jugadora suma una **ventaja** si su protagonista está **mejor armada** (Armas de fuego o Herramientas) que sus rivales para la ocasión (o la **distancia**), o una **desventaja** si es **peor**.

***Ejemplo:** John trabaja de periodista, pero dice que estuvo cubriendo la guerra de Vietnam y recibió entrenamiento de combate, el PdA le concede una Ventaja. Leslie, por su parte, cuenta que su avión cubre la ruta Manchester – Tenerife y que, habitualmente, tiene que luchar contra ingleses borrachos de 150 kg, el PdA está tentado de darle 2 ventajas, pero, finalmente, solo le da una.*

John lleva un bate de beisbol y Leslie una pistola, los matones van armados con porras y puños americanos. El PdA considera que John está a la par, pero da una ventaja a Leslie, por su arma de fuego.

Lanzar los dados

Generalmente, en un combate **cuerpo a cuerpo se usa “Cuerpo”** y en uno **a distancia “Sentidos”**, pero si a la jugadora que maneja a la protagonista se le ocurre otra forma de combatir usando **otro Atributo**, debe **explicar su acción** ante el resto de las jugadoras (La PdA siempre tiene la última palabra).

***Ejemplo:** John no se complica la vida y usará el bate para intentar partir algún cráneo, usará Cuerpo (1d10). Leslie solo tiene d8 en Sentidos, no obstante no se le ocurre otra forma de usar la pistola en esta situación y no quiere perder la ventaja que le da usar el arma. Finalmente, John tiene una ventaja y una desventaja, se queda con una **tirada “normal”**. Leslie tiene dos ventajas y una desventaja, se queda en una ventaja, **lanzará un dado más y elegirá el valor más alto**.*

Resolución (según el tipo de enemiga):

Cómo resolver las pruebas de combate dependerá del **tipo de enemigas**, que pueden ser Esbirros (poco importantes para la trama) o Jefes (personajes o criaturas relevantes para la trama).

Esbirros (enemigas secundarias)

- **Éxito termina el combate**, con **victoria** de la protagonista.
- **Fracaso** implica sufrir **una herida** y **jugar otro turno** (si la protagonista no está inconsciente o se rinde).



Jefes (enemigas importantes)

Los personajes importantes puede que resistan más de un éxito. Al número de éxitos necesario para hacer caer a una enemiga así, lo llamaremos **nivel de desafío** (cada jefe tiene el suyo).

- **Éxito** resta 1 al **nivel de desafío** de la rival.
- **Fracaso** implica sufrir **una herida y jugar otro turno** (si la protagonista no está inconsciente o se rinde).

Múltiples protagonistas y enemigas

Si hay **más de una enemiga**, entre todas las protagonistas **deben lograr tantos éxitos como esbirros o niveles de desafío sumen las rivales**. Con cada éxito se elimina una Esbirro o se baja un nivel de desafío a una rival.

***Ejemplo:** John lanza su d10 y obtiene un 7. **Éxito**, deja a uno de los Esbirros fuera de combate, abriéndole la cabeza con un golpe digno (en elegancia y violencia) del mismísimo Babe Ruth. Leslie tiene una ventaja por lo que lanza 2d8, obteniendo un 5 y un 3 y quedándose con el valor más alto, el 5. Un **Éxito parcial**, otro Esbirro queda fuera de combate con un agujero en la rodilla (el matón empieza a chillar de dolor mientras se sujeta la rodilla tirado en el suelo), pero Leslie sufre una consecuencia de combate.*

Consecuencias

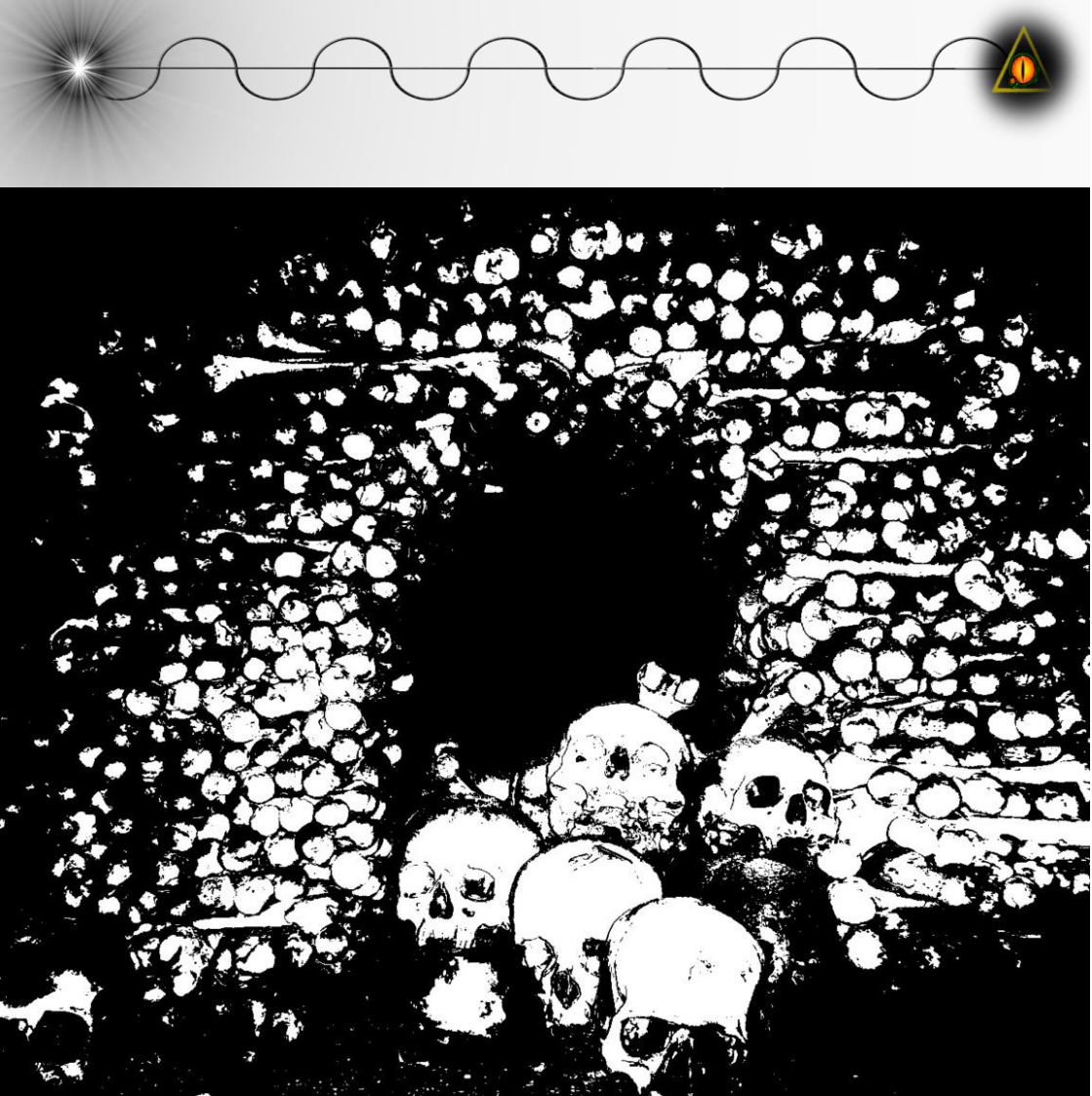
Por buena que sea luchando una protagonista, a veces los combates tienen consecuencias contra las que no se puede hacer nada.

Consecuencias de combate: (lanza 1d6)

- (1) - ¡Clonk! (La protagonista sufre **1 herida extra** y queda **inconsciente**).
- (2) - ¡Ay! (La protagonista sufre **una herida extra**).
- (3) - ¡Plaf! (La protagonista se cae, se le cae el arma o tiene que recargar, **tiene desventaja el siguiente turno**, y **sufre un rasguño**)
- (4) - ¡Por un pelo! (La protagonista **sufre un rasguño**)
- (5) - ¡Dame un respiro! (La protagonista pierde el resuello o le ganan la posición, **tiene desventaja el siguiente turno**)
- (6) - ¿Eso es todo lo que sabes hacer? (Nada extraordinario)



Ejemplo: Leslie lanza 1d6 en la tabla de consecuencias de combate, para ver que le ha ocurrido en este turno, y obtiene un 3. ***¡Plaf! El retroceso de su pistola ha hecho tropezar a Leslie, que ha caído aparatosamente de espaldas y se ha hecho un rasponazo. El próximo turno tendrá una desventaja que añadir a su prueba.***



Lo que acecha entre las sombras: Enfrentarse a Criaturas Paranormales.

En este capítulo se explica qué sucede cuando los protagonistas se encuentran ante criaturas o eventos paranormales y cómo jugar esas escenas.





Encontrarse con lo paranormal (Perder el control e Irracionalidad)

Si un protagonista se encuentra ante un **ente o suceso paranormal**, lo primero que **debe** hacer es una **prueba en encontrarse con lo paranormal** (prueba de Alma) para no **perder el control**:

Ejemplo: *Una luz brillante surge por las rendijas de la puerta. —¿hay alguien haciendo fotocopias en la cocina?— se pregunta Rosa, que se acerca y abre la puerta. Los muebles, los cubiertos, la vajilla, los electrodomésticos empiezan a volar, chocando en el aire y contra las paredes, las puertas de los armarios se abre y se cierran golpeando con estruendo. El típico poltergeist. El PdA pide a Lucía, que interpreta a Rosa, que haga una **prueba de encontrarse con lo paranormal** para no perder el control.*



Ventajas y desventajas

El **PdA** determina si el protagonista tiene **ventajas o desventajas** en función de las características del evento o criatura paranormal.

Ejemplo: *un poltergeist en casa es algo bastante espectacular, sobre todo cuando tu propia tostadora ha estado a punto de aplastarte el cráneo, pero el PdA no considera que lo sea tanto como para dar desventaja. Eso sí, tampoco da ninguna ventaja.*

Oficio

El jugador **suma una ventaja si** puede explicar por qué el **oficio** de su protagonista es útil para la prueba.

Ejemplo: *Rosa es cirujano, y a Lucía no se le ocurre ningún motivo por el que esto la pueda ayudar a racionalizar el poltergeist, de modo que no tendrá ventaja debido a su oficio.*

Lanzar los dados

La prueba se realiza igual que cualquier otra prueba de Atributo: (de 1 a 3) **Fracaso** (con consecuencia), (4 a 5) **Éxito parcial** (con consecuencia) y (6 o más) **Éxito**. Pero siempre con el atributo **Alma** y usando las **consecuencias de Irracionalidad**.

Ejemplo: *Rosa tiene d8 en el Atributo Alma, sin ventajas ni desventajas, Lucía lanza 1d8 y obtiene un 3.*

Resolución

Además de las consecuencias del éxito parcial (de 4 a 5) o del fracaso (de 1 a 3), **fracasar** en esta prueba **provoca** una **pérdida de control** del protagonista (que debe lanzar 1d6 + su Irracionalidad y buscar en la **Tabla de Pérdidas de control**).

Ejemplo: *Rosa ha fracasado en la prueba y, además de perder el control, tendrá una consecuencia de Irracionalidad. La Irracionalidad de Rosa es 0, por lo que no sumará nada a su d6 en la tabla de pérdidas de control. Lanza 1d6 y obtiene un 3. Sus manos empiezan a temblar vigorosamente, Rosa deja caer la taza que llevaba en la mano, pero el estruendo de la cerámica rota apenas se oye con el escándalo que provoca el poltergeist. Rosa tiene ahora una desventaja a cualquier prueba de Cuerpo que quiera hacer antes de salir de ahí.*



Tabla de Pérdidas de Control (1d6 + Irracionalidad)

1. **Paralizado** y pierde el control de sus esfínteres.
2. **Corre en dirección contraria**, chillando. (Gana 1 ventaja a cualquier prueba de Cuerpo para huir)
3. **Temblores de manos**. (Gana 1 desventaja para cualquier acción de Cuerpo hasta el final de la escena)
4. Grita de terror y **deja caer** lo que tenga en las manos.
5. **Grita de terror**.
6. Traga saliva y **mantiene el control**.
7. **Grita de terror**.
8. Grita de terror y **deja caer** lo que tenga en las manos.
9. **Temblores de manos**. (Gana 1 desventaja para cualquier acción de Cuerpo hasta el final de la escena)
10. **Corre en dirección contraria**, chillando. (Gana 1 ventaja a cualquier prueba de Cuerpo para huir)
11. **Paralizado** y pierde el control de sus esfínteres.

Consecuencias

Las consecuencias de Irracionalidad explican qué tal ha asimilado la mente del protagonista lo que acaba de ver.

Consecuencias de Irracionalidad: (lanza 1d6)

- (1 - 2) - **Click en el cerebro**, ¿qué horrores desconocidos nos acechan ahí fuera? (El personaje **sube uno (+1)** su Irracionalidad)
- (3 - 5) - **Seguro que tiene explicación**. (El personaje es capaz de asimilarlo y no cambia nada)
- (6) - **Se os ve el plumero**. (El personaje lo racionaliza (el jugador explica cómo) y **baja uno (-1)** su Irracionalidad)

Ejemplo: Lucía lanza 1d6 y obtiene un 1. **Click en el cerebro**. Rosa no entiendo lo que ocurre, pero está claro que no es algo que nadie pueda explicar a través de la ciencia. **La puntuación de Irracionalidad de Rosa sube uno (+1).**



Acostumbrarse

Aunque parezca mentira, la mente humana acaba siendo capaz de acostumbrarse a casi todo.

Una vez se obtenga un Éxito y se mantenga el control tras una prueba de Enfrentarse a lo Paranormal, un **protagonista no volverá a necesitar hacer la prueba al encontrarse con un evento o criatura similar.**



Combatir a criaturas paranormales

La dificultad (ventajas o desventajas) de enfrentarse a una criatura paranormal depende de lo **rápida, fuerte o poderosa** que sea, pero también de sus **debilidades** y de **cómo decidan enfrentarse a ellas las protagonistas**.

La PdA **premiará con ventajas las buenas ideas** y el contar con el **equipo adecuado** (armas de plata, estacas, agua bendita, fuego, luz...).

Como cualquier otra rival, las criaturas paranormales también pueden ser **Esbirros** o **Jefes** (con niveles de desafío).

Ventajas y Desventajas añadidas al luchar con entes paranormales

Poderes mágicos y características naturales

Ser más grande, tener garras, volar, ser pequeña, superfuerza, supervelocidad, ser muy lenta, estar acorazada, escupir fuego, inmunidad, regeneración, pulso electromagnético, telequinesis... Los **poderes mágicos o naturales** que dan ventaja o desventaja a las criaturas que se enfrentan a las humanas **son tan ilimitados como**



vuestra imaginación y, mecánicamente, se traducen en **Desventajas o Ventajas** para las protagonistas.

*En el capítulo “**Bestiario: Eternos y otras criaturas paranormales**” se dan algunos **ejemplos de criaturas**, con las **ventajas o desventajas** que dan y sus **niveles de desafío**.*

Oficio, herramientas, armas y debilidades

Dependiendo del tipo de criatura, quizá alguna jugadora sea capaz de justificar por qué su **oficio** le da **ventaja** al enfrentarse a ella.

Igual que pueden tener poderes, los entes paranormales pueden tener **debilidades**: *El sol, el fuego, la plata, el frío, el agua bendita, la luz...*

La PdA tiene en cuenta si las protagonistas están **equipadas** (armas y herramientas) **adecuadamente** para enfrentarse a la criatura paranormal, o si **conocen sus puntos débiles**, y **da ventajas o desventajas** en función de ello.

*En los ejemplos del capítulo “**Bestiario: Eternos y otras criaturas paranormales**” se indica también cuantas ventajas otorga contar con el equipo adecuado o conocer el punto débil de una criatura.*

Posesión de un protagonista

Algunas criaturas (Espíritus, Eternos, Demonios...) tienen la capacidad de **poseer** a una humana, para ello, lo atacarán en un “combate” en el que la humana debe jugar una **prueba de Alma**.

Este combate funciona de una manera especial:

Ventajas y desventajas (luz)

No existe ningún oficio que de ventaja en una posesión.

El **poder de la criatura** que intenta poseer es **irrelevante**.

Siempre que **hay luz**, la humana tiene **ventaja** en la prueba.

- La **linterna** o las **velas** pueden mantener a raya a estas criaturas, pero las pilas y el aceite no duran para siempre y una ráfaga de viento puede apagar cualquier pequeña llama.



Quedarse a oscuras

Una criatura con poderes como “pulso electromagnético” podría apagar todos los aparatos eléctricos, una con “telequinesis” quizá pueda apagar la llama de una vela. Si se da el caso, el PdA evaluará si la reacción de las protagonistas ha sido lo suficientemente rápida o si estas han tomado las medidas oportunas para evitarlo. Si decide que no, dejarán de tener ventaja en el siguiente intento de posesión y hasta que vuelvan a tener luz.

Resolución

En una posesión, aunque se juega como un combate, la protagonista **no puede sufrir heridas físicas**, pero:

- Con un **Fracaso** (de 1 a 3): **Está poseída** por el ente paranormal.
- Con un **Éxito parcial** (de 4 a 5) aún no está a salvo: Tiene que tirar en la tabla de **consecuencias de combate**. Si sufre una que produce **una herida o un rasguño**, también **está poseída**.
- Con un **Éxito** (6 o más): Ha conseguido **evitar la posesión**.

Un espíritu solo puede intentar poseer una vez a una humana, por lo que **no lo volverá a intentar**.

Un Demonio, Ángel o Eterna puede intentarlo hasta 4 veces, ya que solo puede estar **49 segundos** (10 respiraciones) fuera de su carcasa física o de un cuerpo.

¿Qué ocurre cuando estás Poseída?

Poseída por un demonio:

La protagonista está **bajo control total del Demonio**.

- Debe hacer una prueba de Alma, restando su **Irracionalidad** a lo obtenido en el dado, cada vez que quiera impedir que haga algo. Para esta prueba se usan las **consecuencias de Irracionalidad** (ver “Encuentro con lo paranormal”).



Poseída por un Ángel o cualquier otra Eterna:

Si la humana **es un Profeta**, la Eterna **lo puede controlar completamente**, igual que un Demonio a cualquier humano.

Si no, la protagonista **mantiene el control total de su cuerpo**. Aunque, si la Eterna lo desea, puede comunicarse con ella **telepáticamente**.

- Cada vez que el Eterno hable con su anfitriona, esta debe hacer una **prueba de Alma para no perder el control** (con desventaja la primera vez, sin nada la segunda y con ventaja a partir de la tercera). (Ver “Encuentro con lo paranormal”)

Poseída por un Espíritu:

La criatura **puede controlar parcialmente** a la protagonista.

- Una vez por día (el espíritu necesita reunir todo su poder para hacerlo) el espíritu puede tomar el control y obligar a la protagonista a hacer algo en contra de su voluntad.
- La protagonista debe hacer una **prueba de Alma**, restando su **Irracionalidad** a lo obtenido en el dado, para no realizar esa acción. Para esta prueba se usan las **consecuencias de Irracionalidad** (ver “Encuentro con lo paranormal”).

Expulsar a un ente paranormal de un cuerpo

La **única forma** de expulsar a un **demonio** de dentro de un cuerpo es el ritual de **Exorcismo** o la **muerte de la anfitriona**.

A un **Espíritu**, un **Ángel** o cualquier otra **Eterna** (excepto los demonios) se les puede **convencer** para que abandonen el cuerpo, ya que pueden entrar y salir de cualquier cuerpo humano a voluntad, pero también lo abandonarán con un ritual de **Exorcismo** o al **morir el anfitrión**.

Contagio

Algunas criaturas (**zombis, vampiros, hombres lobo...**) pueden **envenenar** o **contagiar enfermedades** o **maldiciones**.

- Una protagonista herida (o con un rasguño) tiene que hacer una **prueba de Cuerpo** (para **enfermedades y veneno**) o de **Alma** (para **maldiciones**).
- Según lo contagiosa que sea la criatura, la PdA añade ventajas o desventajas a la prueba.



- Los **efectos** del veneno, la enfermedad o la maldición son los **que diga la PdA**.
- Si es una maldición, las protagonistas desalmadas son inmunes.

Imposible ganar

Hay criaturas que están totalmente fuera del alcance de las protagonistas, criaturas tan poderosas con las que la única estrategia para sobrevivir es conseguir escapar sin ser vistas.







Magia:

En Corderos de Dios, **la magia se debe a las diferentes leyes físicas que rigen UP1 y UP2 y suele estar fuera del alcance de los protagonistas.**

Salvo en los personajes que son Profetas, el contacto de los personajes con lo sobrenatural se limita a los rituales (Como ese viejo y arcano ritual, vital para la aventura, que permite expulsar a un demonio, o capturar a un dragón.), a sufrir los efectos de los poderes de las criaturas o a sufrir maldiciones, males de ojo o bendiciones.

Rituales

El PdA puede imaginar cualquier ritual que le convenga a su aventura, pero también los jugadores pueden hacer sugerencias.

Ejemplos de Rituales: (coste en Irracionalidad)

- Animar Muerto viviente. (+2)
- Bendecir. (+0)
- Controlar criatura. (+1)
 - Para controlar a una criatura hay que **obtener tantos éxitos como niveles de desafío** tenga.



- Corromper. (+2)
- Deshacer Maldición. (+1)
- Exorcismo. (+2)
 - Para expulsar a un **demonio** hay que **obtener tantos éxitos como niveles de desafío** tenga.
- Despedir Demonio. (+2)
- Despedir Espíritu. (+2)
- Hablar con los muertos. (+2)
- Mal de ojo. (+1)
- Maldición. (+2)
- Marchitar. (+2)
- Ouija. (+0)
- Resurrección. (+3)
- Robar Alma. (+2)
- Robar Cuerpo. (+3)
- Robar Vida. (+2)
- Sacralizar. (+1)
- Transmutación. (+3)
- Ubicar criatura. (+1)
- Vista de pájaro. (+1)

Prueba de Conjunción

Para que un ritual tenga éxito, el conjurador **debe hacer una prueba de Alma**, pero usando las **consecuencias de los rituales**.

Usar un ritual también tiene unos **costes**:

- El conjurador **suma puntos de irracionalidad** (tantos como decida el PdA en función del ritual).
- El conjurador **gasta 1 punto de Suerte**.

Ventajas y desventajas

En función de la **difficultad y el poder** del ritual, el PdA da **más o menos ventajas o desventajas** para la prueba.



Oficio, componentes y lugares de poder
Sacerdotes, magos... **No hay muchas profesiones reales que parezcan tener relación con el uso de la magia**, que sea el jugador el que convenza al PdA con alguna anécdota.

Algunos rituales requieren de una serie de **componentes**, sin los cuales es imposible, o muy difícil, tener éxito. El PdA puede dar **desventajas** por no tenerlos o simplemente **no permitir** hacer el ritual.

Algunos **amuletos**, algunos **momentos** (*la luna llena, un eclipse...*) y algunos **lugares** (*imbuidos por un poder especial o en los que la interfase entre universos es más tenue*) pueden ayudar a realizar un conjuro, dando **ventajas** en la prueba de conjuración.

Aquelarre:

Varios personajes pueden intervenir en un ritual. Por **cada 4** participantes, el conjurador principal gana **una ventaja** en su prueba de Alma.

- Todos los participantes **sufren una consecuencia**, en caso de que la haya, gastan **1 punto de suerte** y **ganan tanta irracionalidad como el conjurador principal**.



Lanzar los dados

En una prueba de Conjuración **siempre se usa el Atributo Alma** y se juega como cualquier otra prueba de Atributo.



Resolución

Con **Éxito** (6 o más) o **Éxito parcial** (de 4 a 5) el conjuro se lleva a cabo y se obtiene el resultado o el efecto esperado. Con **Fracaso** (de 1 a 3) el Ritual falla y no sucede nada.

Tanto el **Éxito parcial** como el **Fracaso** implican tener que realizar una tirada en la tabla de **Consecuencias de los Rituales**.

Consecuencias

Las consecuencias de los rituales pueden llegar a ser **muy molestas**, pero, a veces, pueden aportar algo de fortuna.

Consecuencias de los rituales: (lanza 1d6)

- (1) - **Rotura del velo**. Has molestado a "algo". A discreción del PdA, un Espíritu o un Demonio empezará a acecharte o a fijarse en ti, **pierde un punto de suerte permanentemente**. *(el PdA quizá pueda usar esto para una futura aventura)*
- (2 – 5) - **Pánico**. **Sufre una pérdida de control** (ver “Encuentro paranormal”) y **suma un punto extra de irracionalidad**.
- (6) - **Tacto**. Has caído bien a "algo", **gana un punto de suerte permanentemente**.

Profetas:

Excepcionalmente, **algunos humanos pueden emplear magia a un nivel muy rudimentario**, estos humanos son los Profetas y **tienen parte de sangre de los Eternos**.

Usar los poderes que otorga esta magia tiene **un coste en puntos de Suerte** para el Profeta, pero no aumenta su Irracionalidad. Sin embargo, **un humano corriente o un desalmado** que sean **testigos** de su uso, **tienen que realizar**





una prueba de Encontrarse con lo paranormal (sin ventajas ni desventajas).

Dependiendo del Eterno del que descienden, los profetas controlan un poder de una escuela de magia diferente. **La escuela de magia de un protagonista siempre se determina al azar**, lanzando un dado de 8 caras (1d8).

Escuelas de magia (Poder del Profeta) (1d8)

1 - Manipulación: (Telepatía: Puede comunicarse telepáticamente, a cualquier distancia, pero solamente con alguien con quien haya hablado antes.)

2 - Ilusión: (Ilusión: Con un gasto de 1 punto de suerte, puede crear una ilusión menor, del tamaño de una persona o más pequeño. La ilusión no emite sonidos y solamente afecta al sentido de la vista, pero puede moverla como desee durante 10 minutos por cada punto de suerte invertido.)

3 - Adivinación: (Espiritismo: Con un gasto de 1 punto de suerte, puede ver a los espíritus que habitan un lugar y comunicarse con ellos. Sin hacer gasto alguno, los espíritus, por propia voluntad, pueden hacerse visibles y comunicarse con un adivino.)

4 - Brujería: (Transmutación: Con un gasto de 1 punto de suerte y solo si es de noche, puede transformarse en un gato o en un cuervo. La transformación dura hasta que el sol asome por el horizonte y puede ser interrumpida a voluntad.)

5/6 - Sagrado: (Bendecir: A cambio de 1 punto de suerte, puede bendecir hasta un galón (unos 4 litros) de agua.) (Dañar: Si combaten contra una criatura paranormal, aunque vayan desarmados, cuenta como que llevan una Herramienta.)

7 - Naturaleza: (Hablar con animales y plantas: Puede comunicarse con animales y plantas. No son criaturas inteligentes, por lo que la información que pueden dar es muchas veces confusa y queda a discreción del PdA.)

8 - Psiónico: (Telequinesis: Con un gasto de 1 punto de suerte, puede mover un objeto de hasta 1 kg en un área de 50 metros de radio y durante un minuto. En combate cuenta como tener un arma de fuego.)



Estados paranormales

Mal de ojo

Un personaje con mal de ojo **pierde 1 o más puntos permanentes de suerte** (se restan a la tirada para cada sesión) hasta que se le quite con una bendición.

Maldición

La **licantropía**, el **vampirismo**, **convertir** a alguien **en un animal** (como un sapo), **dormir eternamente** o cualquier otra que se le pudiera ocurrir al Pastor de Almas para su Aventura.

Deshacer una maldición, si es que es posible, implicará siempre **un peligroso ritual**.

Bendición

Un personaje bendito gana **1 punto temporal de suerte** durante **12 horas**.

Un personaje que recibe una bendición elimina un mal de ojo.





Bestiario: Eternos y otras Criaturas Paranormales.

Ángeles, Demonios y otros Eternos

Las proyecciones mentales de los Eternos, procedentes de UP1, viven ocultas en sus bases de pastoreo en UP2 y raramente intervienen en los asuntos de las humanas desde que hay humanas de sobra como para recargar todas las Almas del sistema Dios y de los consorcios que quedan. De necesitar intervenir, lo suelen hacer a través de sus Profetas y Aberraciones, y rara vez utilizan sus carcasas físicas fuera de sus bases.

Tanto dentro de sus carcasas, como en su forma etérea u ocupando el cuerpo de un profeta, los Eternos cuentan con temibles poderes mágicos que los hacen ser prácticamente invencibles.

Todos los Eternos **tienen la capacidad de ocupar cuerpos de seres vivos** en UP2, a las que se conoce como **poseídas**, pudiendo, salvo excepciones, abandonar el cuerpo cuando deseen. Además, **pueden llegar a controlar a las profetas que poseen. Fuera de sus carcasas o de cualquier tipo de huésped, los Eternos solamente sobreviven 49**



segundos (10 respiraciones) antes de que su mente se pierda y no se reactive, ya en UP1, en la siguiente fase de universos.

Demonios

Los Demonios son un tipo especial de Eterno, con unos poderes y limitaciones especiales debidos a su inversión en I+D y a la ubicación del Infierno.

Los Demonios (que siguen librando una guerra clandestina con sus antiguos compañeros del sistema Dios, los Ángeles) no viven ocultos en el Infierno, su base, por voluntad propia, sino que se encuentran atrapados en ella debido al lugar en el que la ocultó Lucifer. Por este motivo, a través de sus escasos seguidores, **los Demonios tratan de encontrar formas para abrirse paso hasta la humanidad y corromperla.**



Demonio

Un demonio puede tener super fuerza, super velocidad, capacidad de volar, el control mental y Posesión.

Tiene debilidad por el hierro frío, los objetos sagrados, el agua bendita... (Puedes añadir las que quieras...).

- Un **Demonio con su carcasa** infernal da, en combate, **3 desventajas** y tiene **5 niveles de desafío**.
- Un **Demonio en un cuerpo humano** da, en combate, **2 desventajas** y tiene **2 niveles de desafío**.

Contar con las **herramientas o armas adecuadas** puede dar, como mucho, **1 ventaja**.

*Sí está fuera de una carcasa, **el Demonio intentará poseer a la humana más próxima**(o a la más adecuada). (ver “Posesión de un protagonista” en “Lo que acecha entre las sombras.”)*

Solamente los Demonios conocen la forma de **controlar a las poseídas, y solamente pueden hacerlo si son humanas**. En contrapartida, los Demonios **no pueden abandonar un cuerpo poseído hasta que su anfitriona muere**, salvo cuando son expulsados mediante un ritual de



Exorcismo. En cualquier otro animal únicamente pueden sobrevivir hasta encontrar un nuevo huésped, pero **sin controlarlo** y **sin poder abandonarlo** mientras siga vivo.

Semidioses y Profetas

Fruto de la experimentación y de las relaciones entre Eternos y humanos surgieron **Semidioses**.

La mayor parte de ellos, con la sangre diluida por el paso del tiempo, son los **Profetas**. Sin embargo, **la primera generación**, fruto directo de la relación entre un Pastor, o Ángel, y un humano, o creados a través de la manipulación genética, **son conocidos como Semidioses**, y, además de su acceso a la magia, similar al del resto de los Profetas, también cuentan con algunos de los **poderes sobrenaturales** de sus progenitores Eternos.



Semidemonios

Los Demonios no crearon Profetas, ya que eran capaces de controlar a cualquier humano, pero sí que hubo algunos deslices con resultados inesperados:

Durante la era politeísta, **algunos Demonios procrearon con humanos** dando origen a algunas criaturas mágicas semidemoniacas, tal es el caso **Mari, la Dama del Amboto**, o de los **Súcubos y los Íncubos**, mitad humanos mitad Demonios, descendientes de la humana Lilith y algunos Demonios cuyo nombre se perdió en el tiempo.

Vampiros

Mención especial aparte merecen los Vampiros, cuyo origen se remonta a hace unos 6000 años, cuando el hijo de un cacique de una tribu de Oriente Medio (con bastante fortuna y protegido de la



posesión por un amuleto diseñado por un chamán de la tribu) logró **dar caza a un Demonio** en su carcasa y **devoró su corazón** (tal y como era la costumbre de su tribu) antes de que el Demonio tuviera tiempo de poseer otro cuerpo en las proximidades.

Para su desgracia, y pese a la protección, su Alma se fusionó con el Demonio creando una criatura nueva, capaz de las proezas más extraordinarias e inmortal, pero **presa de un hambre terrible que tan solo era capaz de saciar con sangre humana y condenado a no poder volver a ver la luz del día**, que lo abrasaba. Esta condena, además, resultó ser **contagiosa**, al dar de beber un poco de su sangre a sus víctimas, estas despertaban convertidas en nuevos vampiros.



Vampiro.

Entre los poderes de un vampiro se encuentra la super fuerza, la super velocidad, la transmutación (en gas o en enjambres de pequeños animales), la capacidad de volar, la regeneración y el control mental.

Pero tienen debilidad por los objetos sagrados, la luz del sol, el agua bendita, las estacas en el corazón... (Puedes añadir las que quieras...).

Por ello, en función de su edad (como vampiro), **combatir con:**

- Un **vampiro joven**: **1 desventaja** y es un **Esbirro**.
- Uno **maduro**: **2 desventajas** y tiene **2 niveles de Desafío**.
- Uno **venerable**: **3 desventajas** y tiene **3 niveles de desafío**.

Contar con las **herramientas o armas adecuadas** y saber **dónde golpear** puede dar **entre 1 y 2 ventajas**.



La sangre demoníaca que da sus poderes a los vampiros se va diluyendo a medida que se crean nuevos vampiros, pero con el tiempo, al igual que las Almas, crece y los poderes del vampiro aumentan.

Aberraciones

Primera Generación

Ocultas en los rincones más recónditos del planeta, y en otros planetas de nuestro universo, siguen habitando algunas de las aberraciones de la primera generación. Aquellas creadas antes de la existencia de los humanos, tales como los Dragones, creados a partir de los dinosaurios, algunas peligrosas especies depredadoras que habitan la zona más interna de nuestra galaxia o los Virus Aberrantes, que pueden dormir aletargados en cualquier lugar del universo, o incluso de la Tierra, a la espera de encontrar criaturas vivas a las que infectar.

Segunda Generación

También ocultas a los ojos de los humanos, cientos de aberraciones de la segunda generación, aquellas creadas por los consorcios durante la era politeísta, sobreviven, prosperan y, algunas, incluso se reproducen. En esta categoría entran los Trolls del norte de Europa, el Kraken de los mares, los Minotauros, muchas especies de duendes, hadas y criaturas de los bosques, además de otras aberraciones que habitan desiertos y montañas, como el Yeti, cuevas subterráneas, como los Gouls, e incluso el fondo de los mares, como los Tritones y las Sirenas. Algunas de estas aberraciones de segunda generación están bajo el control de los Demonios de Lucifer desde el final de la era politeísta.





Troll.

Tiene el Poder Super fuerza y Regeneración. y las características Gran tamaño (entre grande y gigantesco), Olfato, Garras y Mordisco.

Pero tienen debilidad por la luz del sol y el fuego... (Puedes añadir las que quieras...).

Por ello, en función de su tamaño, **combatir con:**

- Un troll **grande**: 1 desventaja y es un **Esbirro**.
- Un troll **Enorme**: 2 desventajas y tiene 2 niveles de **Desafío**.
- Un troll **Gigantesco**: 3 desventajas y tiene 3 niveles de **desafío**.

Contar con las **herramientas o armas adecuadas** puede dar entre 1 y 2 ventajas.

Aberraciones.

Cambiando los poderes y las características (en la forma de describir sus ataques y para adaptarlos a la criatura) puedes usar las **estadísticas del Troll para casi cualquier Aberración**.

Ya sea de **primera o segunda generación**.





Hombres lobo

Los Hombres Lobo y otros Licántropos, humanos que pueden (o deben,



con luna llena) transformarse en bestias, surgen a raíz de los experimentos de algunos Pastores en Humanos, bien por el mero placer de la investigación, bien como **Maldición a estos humanos por haberlos molestado de algún modo.** La licantropía **es contagiosa**, por lo que muchos otros humanos se acabaron contagiando a lo largo de los siglos, extendiendo la estirpe.

Hombre Lobo.

En forma animal, tiene el Poder Super fuerza, Super velocidad y Regeneración, y las características Olfato, Garras y Mordisco. Pero tienen debilidad por la plata y el fuego... (Puedes añadir las que quieras...).

Los hombres lobo envejecen, por ello, en función de su edad, **combatir con:**

- Un **Hombre lobo joven: 1 desventaja** y tiene **3 niveles de Desafío.**
- Un **Hombre lobo Adulto: 2 desventajas** y tiene **3 niveles de Desafío.**
- Un **Hombre lobo viejo: 1 desventajas** y tiene **2 niveles de desafío.**

Contar con las **herramientas o armas adecuadas** puede dar **entre 1 y 2 ventajas.**

En **forma humana** solo conserva el Olfato y parte de su fuerza, reduce sus estadísticas **en 1 desventaja y un nivel de desafío menos.** Las debilidades le afectan igualmente.



Muertos vivientes

Momias

Los humanos de algunas civilizaciones, sin ser conscientes de ello, crearon **estructuras**, que, por su diseño piramidal, son **capaces de impedir que las Almas abandonen sus cuerpos**, aun después de muertos. Estas **Almas**, con el tiempo, **tomaron el control de sus cuerpos muertos** y son capaces, gracias a su origen, de manipular las leyes físicas de UP2 de forma extraordinaria. Sin embargo, **tantos años de encierro las ha hecho enloquecer**. Algunos humanos conocen a estas criaturas como Momias.



Momias.

Las momias tienen Garras y Mordisco, son invulnerables (salvo en la cabeza y el corazón), pueden controlar los elementos y pueden convocar enjambres de pequeños animales.

Su debilidad son los golpes en la cabeza y el corazón.

- **Una Momia** en combate da **3 desventajas** y tiene **3 niveles de desafío**.

Saber dónde golpear da **1 ventaja**.



Zombis

Otro tipo de muerto viviente son los Zombis, pueden ser originalmente **cadáveres** en los que algún tipo de modificación genética, provocada **por virus con orígenes aberrantes**, impide la salida del Alma al fallecer, sin embargo, **estas Almas están atrofiadas** por la enfermedad y tan solo son capaces de activar la respuesta motora de los cadáveres.



Estas Almas atrofiadas, piensan que para recuperar el resto de las funciones de su cuerpo necesitan materia cerebral humana, de modo que utilizan sus cuerpos compulsivamente tratando de conseguirla, y devorarla. Estos virus aberrantes, además, suelen ser altamente contagiosos a través de la sangre y la saliva. Los Zombis suelen ser bastante lentos, pero a menudo se mueven en hordas, lo que los hace muy peligrosos.

Zombis.

Los Zombis son lentos, pero tienen Garras, Mordisco, son **contagiosos***, invulnerables (salvo en la cabeza) y van en hordas.

Su debilidad son los golpes en la cabeza.

- **Un solo zombi** por cada humano permitirá a los humanos tener **1 ventaja** en un combate.
- El **doble de zombis** que de humanos **implica jugar sin ventaja**.
- El **triple** implica **1 desventaja**.
- **Cuatro veces más** (o más) implica **2 desventajas**.

Todos los Zombis son **Esbirros**.

Saber dónde golpear da **1 ventaja**.

**(ver "Contagio" en "Lo que acecha entre las sombras.")*



Espíritus

Algunas **Almas** (*imbuidas en humanos que se encontraban muy concentrados en llevar a cabo algún tipo de misión o tarea en el momento de su muerte, o que murieron de una forma particularmente horrible*) se resisten a volver a las bases de pastoreo y **se quedan vagando, intangibles e invisibles, cerca de donde murió su cuerpo.**

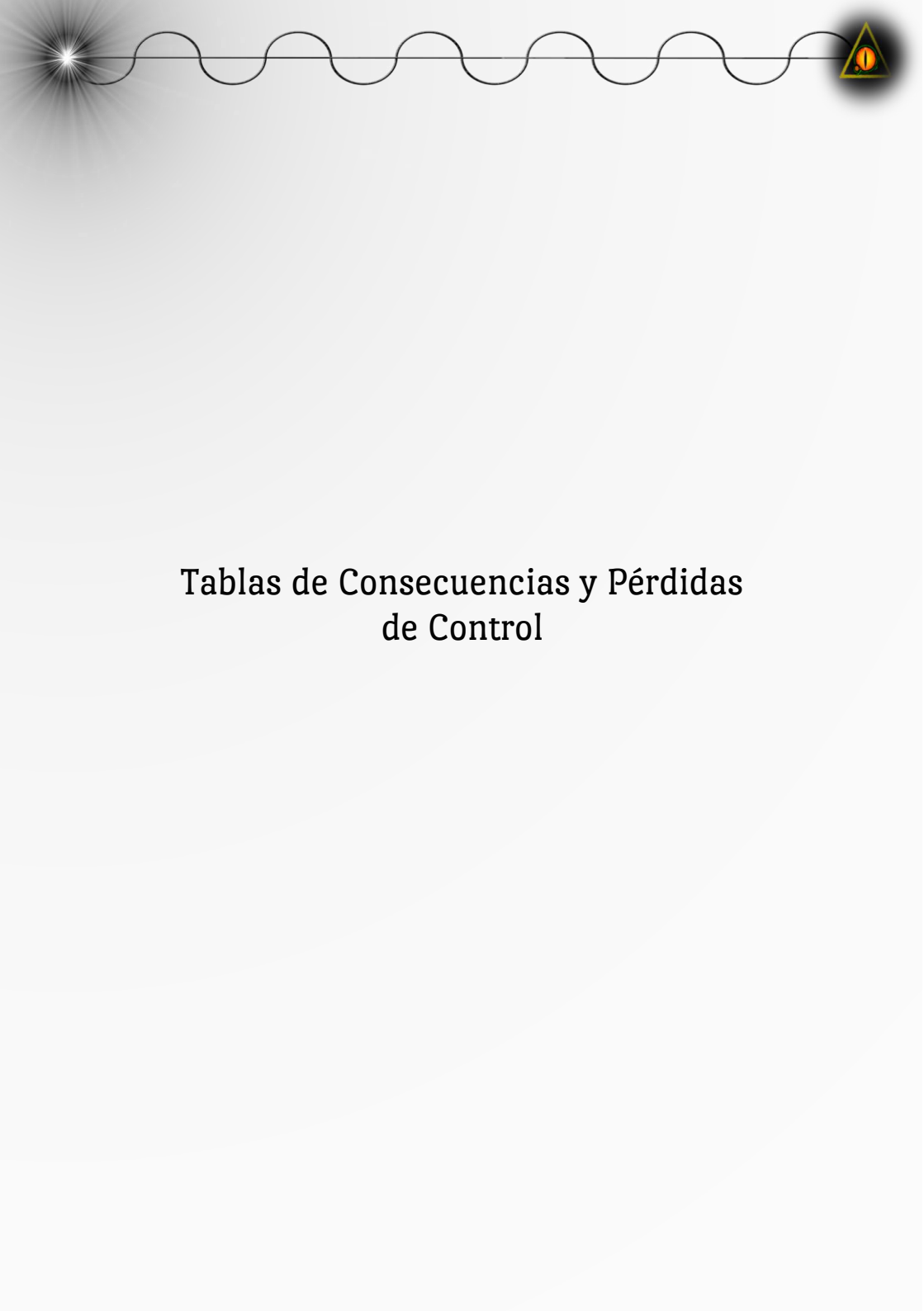
Estas Almas, conocidas como Espíritus, creen firmemente que son el humano en el que habitaban y **no viajarán hasta su base de pastoreo hasta haberse asegurado de cumplir con su tarea.** Si su tarea fuera imposible de cumplir, vagarán hasta que un Pastor de su propietario vaya a buscarlas. Con el tiempo, estos Espíritus, además de enloquecer, van descubriendo maneras de interactuar con el mundo físico e incluso poseer parcialmente a algunos humanos, lo que los hace más peligrosos. Algunos humanos tienen el poder innato de verlos y/o comunicarse con ellos.



Espíritus.

No se puede dañar a un Espíritu, ya que es intangible, pero, si el Espíritu es lo suficientemente poderoso para tener el poder **Telequinesis** o el poder **pulso Electromagnético**, puede interactuar con el mundo moviendo objetos o apagando y encendiendo dispositivos eléctricos.

Si lo considera oportuno, un Espíritu **intentará poseer** a un humano.*(*ver “Posesión de un protagonista” en “Lo que acecha entre las sombras.”*)



**Tablas de Consecuencias y Pérdidas
de Control**





Consecuencias en pruebas de Atributo: (1d6)

- (1) - **Pierde una pieza de su equipo** (se rompe, lo extravía o lo que más convenga a la situación) (al azar, incluyendo la linterna, el block y el lápiz, y sin importar si es un objeto personal usado).
- (2 - 3) - **Pierde mucho tiempo.**
- (4 - 5) - El personaje **está agotado.** (Desventaja a Cuerpo y Mente hasta que descanse 1 hora)
- (6) - Nada extraordinario.

Consecuencias en Persecuciones (vehículo/a pie): (1d6)

- (1) - **El vehículo vuelca / El protagonista se cae.** (Los ocupantes del vehículo sufren 1 herida / el protagonista sufre una herida) (el rival huye o el protagonista es capturado)
- (2 - 3) - **El vehículo hace un trompo o choca con algo / El protagonista pisa mal, se pasa de largo un desvío o tropieza con algo.** (el protagonista tiene **desventaja en la siguiente prueba**)
- (4 - 5) - Hay vía libre (no sucede nada relevante)
- (6) - **El vehículo rival hace un trompo o choca con algo / El adversario pisa mal, se pasa de largo un desvío o tropieza con algo.** (el protagonista tiene **ventaja en la siguiente prueba**)

Consecuencias de combate: (lanza 1d6)

- (1) - ¡Clonk! (La protagonista sufre 1 herida extra y queda inconsciente).
- (2) - ¡Ay! (La protagonista sufre una herida extra).
- (3) - ¡Plaf! (La protagonista se cae, se le cae el arma o tiene que recargar, **tiene desventaja el siguiente turno, y sufre un rasguño**)
- (4) - ¡Por un pelo! (La protagonista **sufre un rasguño**)
- (5) - ¡Dame un respiro! (La protagonista pierde el resuello o le ganan la posición, **tiene desventaja el siguiente turno**)
- (6) - ¡Eso es todo lo que sabes hacer? (Nada extraordinario)



Consecuencias de Irracionalidad: (lanza 1d6)

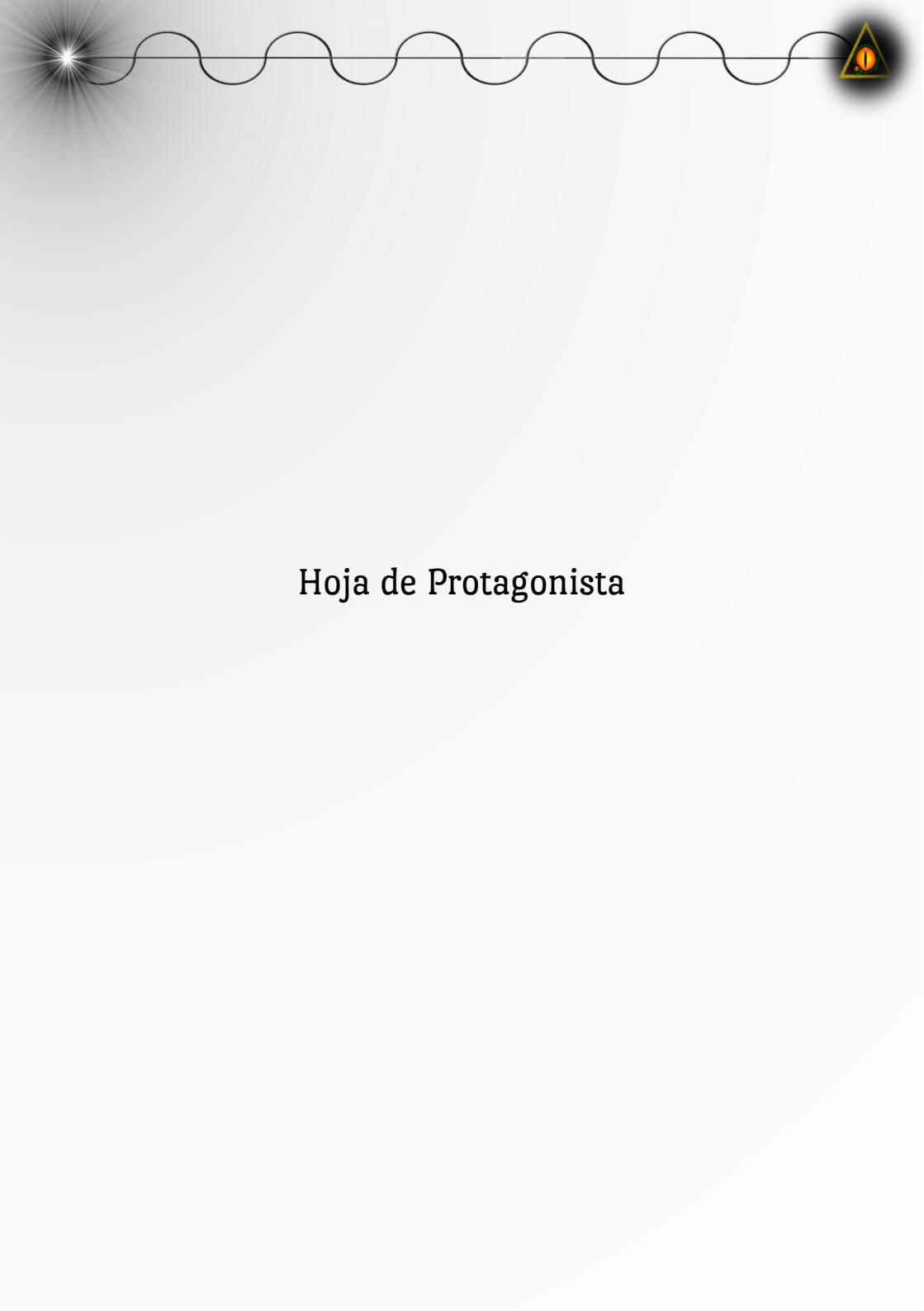
- (1 - 2) - **Click en el cerebro**, ¿qué horrores desconocidos nos acechan ahí fuera? (El personaje **sube uno (+1) su Irracionalidad**)
- (3 - 5) - **Seguro que tiene explicación**. (El personaje es capaz de asimilarlo y no cambia nada)
- (6) - **Se os ve el plumero**. (El personaje lo racionaliza (el jugador explica cómo) y **baja uno (-1) su Irracionalidad**)

Tabla de Pérdidas de Control (1d6 + Irracionalidad)

12. **Paralizado** y pierde el control de sus esfínteres.
13. **Corre en dirección contraria**, chillando. (Gana 1 ventaja a cualquier prueba de Cuerpo para huir)
14. **Temblor de manos**. (Gana 1 desventaja para cualquier acción de Cuerpo hasta el final de la escena)
15. Grita de terror y **deja caer** lo que tenga en las manos.
16. **Grita de terror**.
17. Traga saliva y **mantiene el control**.
18. **Grita de terror**.
19. Grita de terror y **deja caer** lo que tenga en las manos.
20. **Temblor de manos**. (Gana 1 desventaja para cualquier acción de Cuerpo hasta el final de la escena)
21. **Corre en dirección contraria**, chillando. (Gana 1 ventaja a cualquier prueba de Cuerpo para huir)
22. **Paralizado** y pierde el control de sus esfínteres.

Consecuencias de los rituales: (lanza 1d6)

- (1) - **Rotura del velo**. Has molestado a "algo". A discreción del PdA, un Espíritu o un Demonio empezará a acecharte o a fijarse en ti, **pierde un punto de suerte permanentemente**. (el PdA quizá pueda usar esto para una futura aventura)
- (2 - 5) - **Pánico**. **Sufre una pérdida de control** (ver "Encuentro paranormal") y **suma un punto extra de irracionalidad**.
- (6) - **Tacto**. Has caído bien a "algo", **gana un punto de suerte permanentemente**.



Hoja de Protagonista





Nombre del Protagonista: _____

Nombre del Jugador: _____

Descripción:

Trasfondo:

Motivación:

Oficio:

CUERPO



ALMA



SENTIDOS



MENTE

Suerte:

□□□□□□□□□□

+6

+5

+4

+3

+2

+1

0

-1

-2

-3

-4

-5

-6

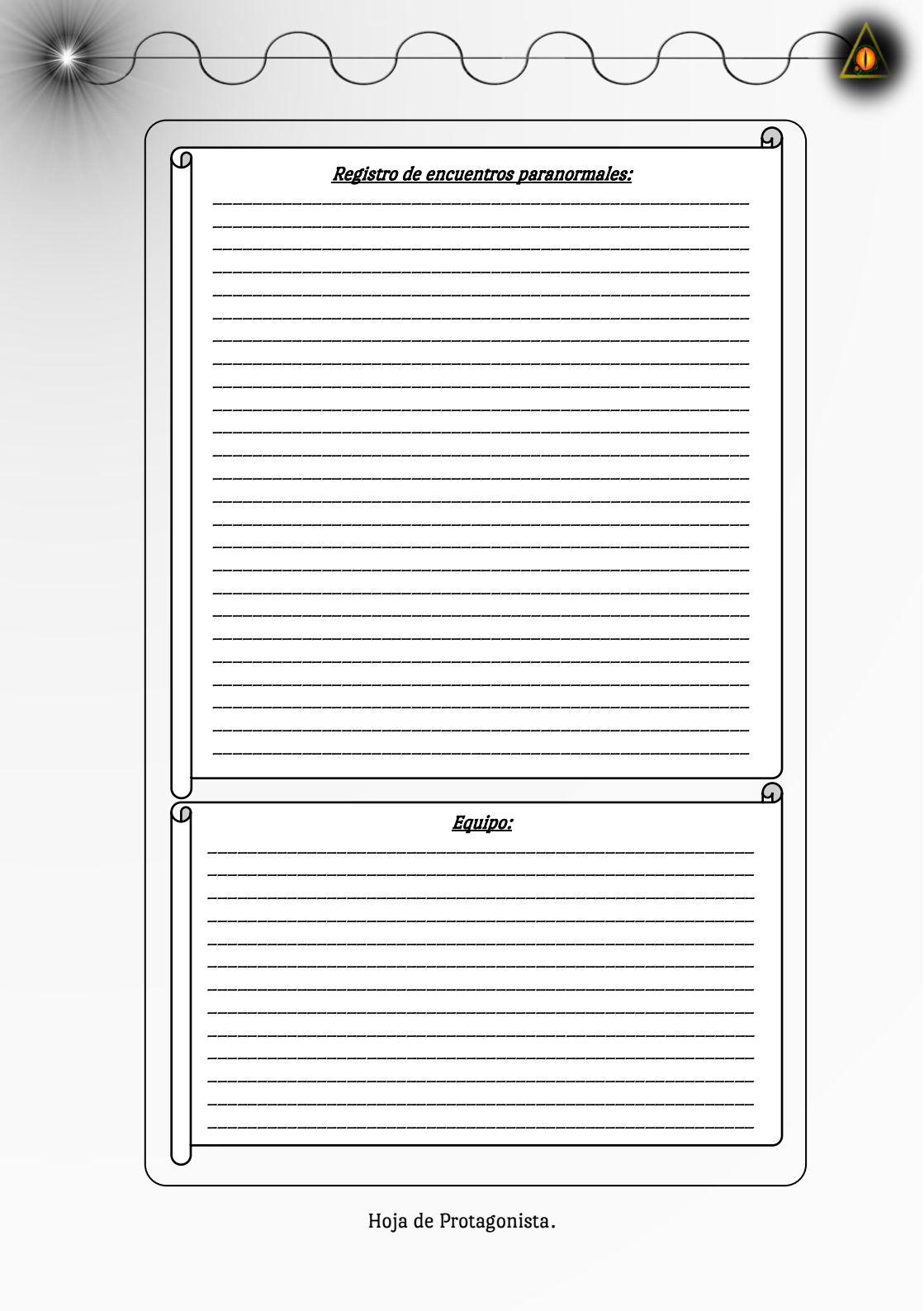
Heridas:

□□□□□□

Irracionalidad:

Profeta ○ / Humano corriente ○ / Desalmado ○

Escuela de Magia:

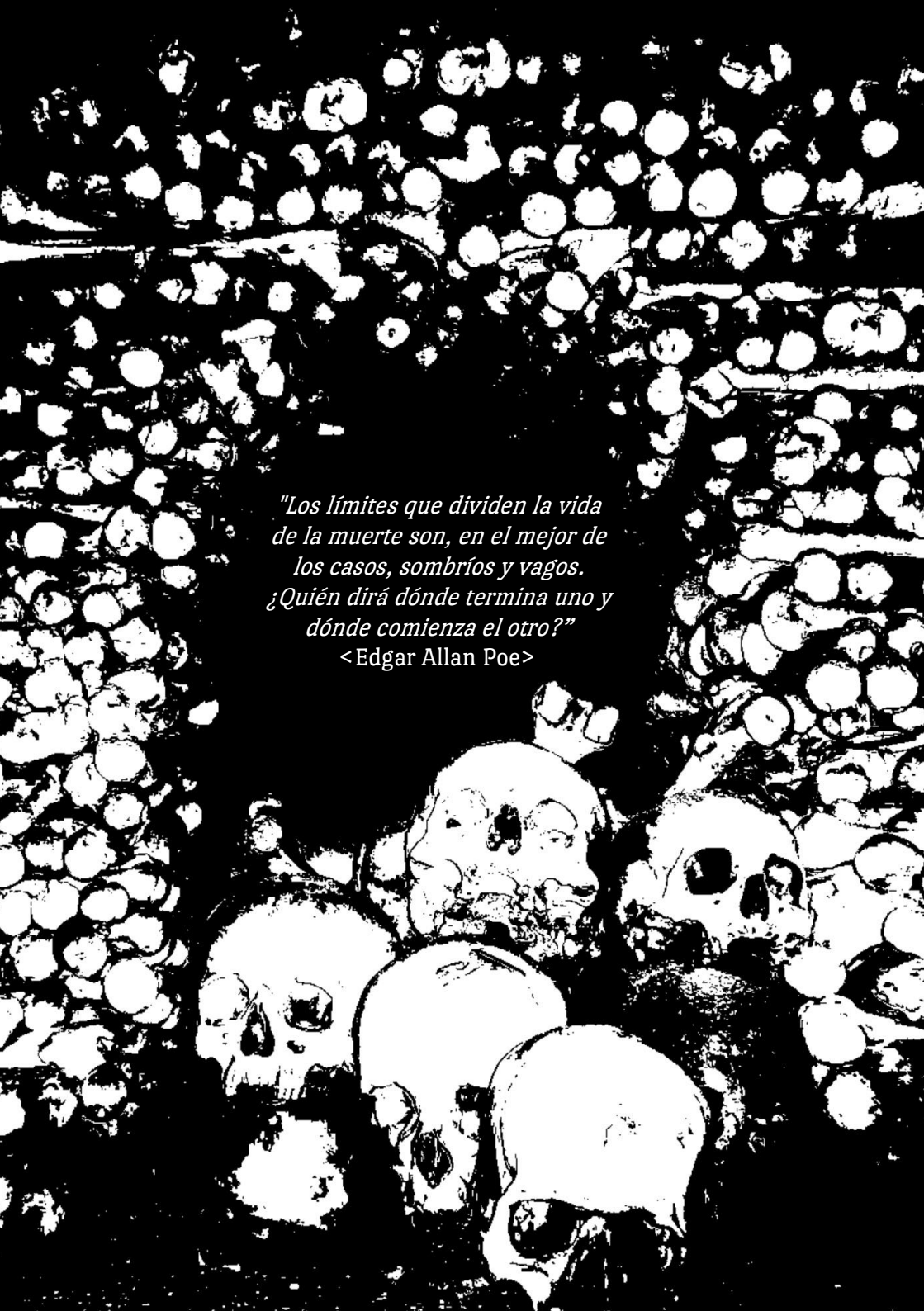


Registro de encuentros paranormales:

Handwriting practice lines for the 'Registro de encuentros paranormales' section.

Equipo:

Handwriting practice lines for the 'Equipo' section.

The image is a high-contrast, black and white photograph or graphic. It depicts a vast, dense field of human skulls, filling the entire frame. The skulls are arranged in a somewhat regular, grid-like pattern, suggesting they might be in a mass grave or a cemetery. The lighting is dramatic, with the skulls appearing as bright, almost white shapes against a deep black background. The perspective is from above, looking down on the field of skulls. The overall effect is one of overwhelming scale and a somber, macabre atmosphere.

*"Los límites que dividen la vida
de la muerte son, en el mejor de
los casos, sombríos y vagos.
¿Quién dirá dónde termina uno y
dónde comienza el otro?"*

<Edgar Allan Poe>