

CAZADORES DE SOMBRAS

La noche cae, y el mundo se prepara para dormir. Sin embargo, será un sueño turbulento; horribles pesadillas atormentan cada vez más a la gente de todas partes. Así ha sido durante los últimos meses, desde El Suceso. Al menos, eso es lo que Russell Whitfield cree. "E" mayúscula. "S" mayúscula.

¿Fue así como empezó? Puede; o puede que no. Pero sobre lo que no hay duda es que Russell comenzó a ver las cosas; los monstruos. Entonces, utilizó la palabra. Monstruos. Los ha visto, los ha combatido, los ha matado. Y, en cuanto llegó Roberta, se dispuso a combatirlos de nuevo.

En la calle, dirigió su mirada hacia el almacén, pero sus ojos inconscientemente se dirigían hacia los oscuros pozos de noche que se alargaban tristemente sobre las tenues luces de los callejones. Algo acechaba en las sombras; algo vil y hambriento. Podía sentirlo, estaba observándole, ansioso. Había tenido que hacer algunas concesiones a los monstruos; ellos no eran estúpidos. Al menos, algunos no lo eran.

Tuvo que esforzar su mirada a través de la oscuridad, y advirtió la silenciosa llegada de Roberta. Hace un minuto estaba sólo (salvo quizás, por el ente de las sombras) y al siguiente ella estaba detrás de él. Ni siquiera pestañeó, pero no dejó de alegrarse de su llegada.

—Roberta —murmuró con una voz queda y profunda—. Gracias por venir.

—Russell —replicó Roberta. Su voz misteriosa denota un cierto aire travieso. Ella disfrutaba con estas cacerías, y no lo ocultaba— No me lo perdería por nada del mundo, ya lo sabes.

—Lo sé —interrumpió él. ¿Por qué desperdiciar palabras?—. Allí, entre la segunda y la tercera farola.

Roberta sonrió mientras sacaba su escopeta del bolso. —¿Preparado para cazar sombras?

En la calle, una figura retorcida se escurrió de la oscuridad y se dirigió hacia ellos. Después una segunda forma la imitó, y una tercera. Por sus andares tambaleantes y los desgarrones que gracias a la tenue luz mostraban sus trajes de ejecutivo, Russell supuso que se trataba de algún tipo de zombis. Desenfundó su espada; su filo grabado con runas brillaba con luz propia. Casi se podía decir que vibrara en sus poderosas manos.

—¿Cazarlos? —dijo Russell mientras cargaba contra ellos— ¡Maldición! ¡Estoy dispuesto a trocearlos y enviarlos de vuelta al infierno del que han surgido!

Extracto

Los héroes patean los culos de los horrores supernaturales que invaden el mundo.

Resumen de la campaña

CAZADORES DE SOMBRAS es un tipo de fantasía moderna. La campaña se centra en el terror heroico al estilo de *Resident Evil*, *Special*

Unit 2, *Alone in the Dark*, *Embrujadas* y *Buffy Cazavampiros*. En esta campaña, monstruos sobrenaturales pululan por el mundo actual. Los héroes, que a veces toman el nombre de Cazadores de sombras, luchan contra esos monstruos y ofrecen algo de esperanza entre el horror que reina por todas partes.

En este escenario los monstruos de un millón de historias de terror rondan por las calles de nuestro mundo y acechan ominosamente en las noches de niebla bajo una luna llena hinchada sobre una desprevenida ciudad. Sombra, el oscuro reino que vomita los monstruos hasta nuestra realidad, esconde su horrible naturaleza. Sus propiedades interactúan con las defensas naturales de la mente humana para proteger la débil psique de los hombres de una realidad que podría destrozarla. Los héroes emergen sabiendo al menos algo de la verdad acerca de esta invasión, pero este conocimiento es tan beneficioso como mortal.

Los Cazadores de sombras tienen las habilidades, las aptitudes y los conocimientos necesarios para enfrentarse a estas amenazas sobrenaturales; y ayudarán en la defensa del mundo contra estos habitantes de Sombra, luchando en cada escaramuza con todos los medios de los que dispongan. Los héroes aceptan este reto mortal y desalentador porque alguien tiene que hacerlo, porque ellos son conscientes de parte de la realidad acerca de la intrusión, y, a menudo, porque así se lo pide una autoridad superior, un sentimiento, o el destino. Vampiros, hombres lobo, fantasmas y trasgos se ciernen sobre los ciudadanos de nuestro mundo. Es la hora de que los héroes les paren los pies.

La verdad permanece escondida. Casi nadie puede penetrar en las Cosas de la Oscuridad, y por lo tanto ni pueden ni quieren ver lo que son en realidad. El velo del autoengaño y de la ilusión hace que la mayor parte del mundo siga funcionando a pesar de los horrores que nos rodean. Sin embargo, aquellos que son capaces de ver a través de las sombras a menudo encuentran desprecio e incluso locura en el otro lado. Es peligroso conocer la naturaleza real del mundo, pues ser capaz de ver a los monstruos a menudo significa que ellos también son capaces de verte a ti.

El papel de los héroes

En este escenario, los héroes son Cazadores de sombras, gente por lo demás normal que se ha dado cuenta de la intrusión de Sombra. Este conocimiento empuja a algunos a la desesperanza y la locura, pero nuestros héroes están hechos de material más duro. Ellos aceptan el reto y deciden enfrentarse a los habitantes de Sombra, debido a su gran sentido del deber y la responsabilidad o para asegurar su propia supervivencia.

En este escenario, el mundo actual entra en colisión con un mundo de horror sobrenatural poblado de monstruos de pesadilla, magia de bajo nivel, y escasos objetos mágicos. En gran parte los héroes tendrán que depender de la tecnología de nuestro mundo y de sus compañeros, aunque algo de investigación puede proporcionarles algún conocimiento mágico.

Además de las clases básicas y avanzadas, en este escenario hay disponibles otras dos clases avanzadas: el asesino de sombras y el ocultista.

Los héroes pueden trabajar para alguna institución privada, para alguna agencia gubernamental, para la antigua orden de los Cazadores de sombras, o quizás vayan por cuenta propia, pudiendo acudir sólo a ellos mismos cuando los monstruos aparezcan por la esquina.

Los monstruos están aquí. Quizás siempre hayan estado, pero por alguna razón se han vuelto más activos últimamente. Como la ma-

yor parte del mundo no reconoce o no puede reconocer la existencia de las criaturas de Sombra, es tarea de los héroes ponerse del lado de los buenos y proteger a los inocentes de los terrores de la noche. Una vez que hayan atisbado la oscura realidad que se cierne en torno a ellos, podrían tardar algunas aventuras en ponerse al tanto de la verdadera naturaleza de nuestro mundo, pero en algún momento deberían decidir enfrentarse a ella, o los monstruos (y la locura) acabarían por devorarles.

¿Quiénes son los Cazadores de sombras? Los Cazadores de sombras son los héroes que saben y comprenden que los monstruos existen, y tienen las habilidades y aptitudes necesarias para combatir a esas amenazas sobrenaturales.

¿Qué hacen los Cazadores de sombras? Defienden al mundo de los habitantes de Sombra, luchando en cada escaramuza en la que participan con todas las armas y magia que puedan reunir.

¿Dónde actúan los Cazadores de sombras? En donde tú quieras. Los habitantes de Sombra amenazan el mundo entero. Tus Cazadores de sombras pueden operar en una única ciudad o pueblo, o pueden vagar por el mundo en busca de monstruos a los que destruir.

¿Cuándo tiene lugar una campaña de CAZADORES DE SOMBRAS?

Aquí y ahora. Los Cazadores de sombras combaten a los monstruos en el mundo actual.

¿Por qué los Cazadores de sombras se enfrentan a los monstruos? Porque alguien tiene que hacerlo, y porque son ellos los que saben lo que se está cocinando (o al menos saben más que una persona media). Y, habitualmente, por encima de un Cazador de sombras hay una autoridad, sentimiento o destino. Al menos, una vez que se enteren de lo que sucede, deberían comportarse así.

Rasgos de la campaña

CAZADORES DE SOMBRAS es terror con un punto cinematográfico. El horror, en forma de monstruos y situaciones sobrenaturales, debe ser intenso y sobrecogedor. Sin embargo, al contrario que en las campañas normales de terror, los héroes son capaces de luchar contra los monstruos y, con suerte y perseverancia, de ganar.

Trasfondo

Los monstruos siempre han estado entre nosotros, emergiendo hasta nuestro mundo desde sus horribles dimensiones. Ellos han hecho nacer nuestras más terribles leyendas y peores pesadillas. En algunas épocas, los monstruos han estado extremadamente activos, numerosos y ciegos de rabia. En otras, la conexión entre nuestro mundo y Sombra ha sido más tenue, menos sólida y directa. Aquellos fueron los días en los que los monstruos eran más discretos y menores en número.

Sin importar la época, cuando los habitantes de Sombra se ciernen sobre el mundo, aparecen héroes que se enfrentan a ellos. En todas las generaciones hay unos pocos que, por diferentes circunstancias y mala suerte, son capaces de ver a las criaturas de Sombra tal y como son realmente. De estos pocos, aquellos con la suficiente fuerza de espíritu y la voluntad de marcar la diferencia, aquellos que se defienden y viven a pesar de la omnipresente locura, se convierten en campeones de la luz. Responden a muchos nombres, pero nosotros les conocemos como Cazadores de sombras.

Al comienzo del nuevo milenio, este nombre que había nacido como un apelativo burlesco adquiere un significado más profundo. Por supuesto, el resto del mundo considera a estos campeones (cuando se dan cuenta de su existencia) como personas excéntricas, raras, o completamente locos. Algunos se ríen a sus espaldas, y otros se mofan abiertamente de ellos. “Dejad de cazar fantasmas” dicen algunos, “buscad un trabajo de verdad”. Son pocos los que creen que las sombras esconden horrores que deben ser perseguidos, atacados, y reducidos a pedazos, de forma que no puedan volver a matar.

La verdad de toda la historia es que los héroes no pueden parar de perseguir a las sombras. Hacer eso significaría rendirse, dejar que las Cosas de la Oscuridad campen a sus anchas, y por tanto condenar al mundo a un infierno que ni siquiera podemos imaginar.

Hoy, Sombra está tan cerca que se superpone con nuestro mundo en muchos lugares. Esos son malos lugares, las zonas muertas, donde los monstruos habitan y se abandonan a la caza salvaje. Sombra se puede comparar a las mareas en sus subidas y bajadas. Sus olas oscuras bañan las costas de nuestro mundo con una multitud de malvadas criaturas hambrientas. Se trata de una época de terror, de una época de locura. Para algunos, se trata del principio del fin del mundo.

Pero no será así si los Cazadores de sombras tienen algo que decir.

Reglas d20 Moderno en Cazadores de Sombras

Esta campaña añade tres rasgos de FX a lo que de otro modo sería un escenario contemporáneo: monstruos sobrenaturales, una pequeña cantidad de magia arcana y algunos pocos objetos mágicos juiciosamente proporcionados.

Eres libre de utilizar cualquier monstruo del Capítulo 8: amigos y enemigos, aunque aquellos con rasgos sobrenaturales encajan mejor. Se trata de una campaña de horror heroico, en la que los héroes luchan codo con codo contra criaturas surgidas de pesadillas. Por ello, criaturas como acechadores invisibles, arañas monstruosas, bestias trémulas, demonios, esqueletos, gárgolas, gólems de carne, hombres lobo, momias, vampiros y zombis encajan mejor en esta campaña. Si te apetece, puedes utilizar monstruos del *MANUAL DE MONSTRUOS* de DUNGEONS & DRAGONS® o libros similares. En ese caso, recuerda que el VD listado para una criatura concreta puede ser mayor cuando lo enfrentas contra héroes de CAZADORES DE SOMBRAS. Esto se debe a que los héroes de esta campaña no tienen acceso a los objetos o conjuros de alto nivel. Podrías añadir a los monstruos alguna debilidad que los héroes puedan descubrir y explotar para compensar la falta de magia. Consulta el Capítulo 8 para más información.

Las clases avanzadas de asesino de sombras y ocultista disponen de acceso limitado a conjuros o efectos sortilegos. Permite que el ocultista encuentre algo de magia a través de la investigación y a lo largo del curso de las aventuras, pero la magia arcana debería ser escasa y arriesgada. Lo mismo se puede decir de los objetos mágicos. Como DJ puedes decidir ayudar a los héroes de algún modo, pero recuerda que el tono de esta campaña se basa en el horror. Los héroes deberían tener algunas de las herramientas que necesitan, pero no todas. Sé tacaño, y consigue que el descubrimiento de los objetos mágicos sean el clímax de tus aventuras. En cualquier caso, estos tesoros deben requerir sacrificio, y deberían ser adquiridos en pocas y espaciadas ocasiones.

El Departamento-7 en CAZADORES DE SOMBRAS

Salvo que los héroes hayan decidido enfrentarse a los monstruos de mutuo acuerdo, trabajarán para el Departamento-7. Si deseas que tu campaña tenga un hilo de conspiraciones gubernamentales, el Departamento-7 puede ser parte del FBI o cualquier otra agencia del país. El Departamento-7 también puede ser una institución o una corporación privada, dedicada a la investigación de los misterios de Sombra, pero que siempre acaba cazando y matando a las criaturas.

¿Cuáles son las conexiones entre el Departamento-7 y la Comunidad (consulta la pág. 289)? Pueden estar secretamente relacionados, o pueden competir abiertamente. El DJ decidirá como tratar este aspecto en su campaña

El mundo de las sombras

CAZADORES DE SOMBRAS tiene lugar en un mundo exactamente igual al mundo que conocemos y amamos. En él suceden las cosas cotidianas a las que estamos acostumbrados. Hemos crecido con ellas, y esperamos que sigan allí. Nos hacen sentir cómodos y contentos

Hamburguesas. Móviles. DVD. Un ruido en sótano.

El mundo de CAZADORES DE SOMBRAS es un clon de nuestro mundo. Sus climas, sus paisajes y sus accidentes geográficos son idénticos a los nuestros. Las únicas diferencias las introduce el DJ para crear personajes ficticios y posibles cambios que tienen lugar como consecuencia de las acciones de los héroes.

Internet. Televisores de pantalla plana. Pizzas. Una figura oscura, imposible en todos los sentidos, aparece por el rabillo de tu ojo.

Otras diferencias comienzan a aparecer en escena cuando tomamos un primer plano de esta versión ficticia de nuestro mundo. Por alguna razón, la noche es más oscura, e incluso el más soleado de los días parece esconder algo de tristeza; y la luz es más tenue, menos vibrante que en el mundo que conocemos. Por alguna razón, la oscuridad de la noche es más profunda, más solitaria de lo que estamos acostumbrados en nuestro mundo. La noche vista desde el mundo de Sombra absorbe todos los sonidos, atenúa la luz y reverbera con ecos distantes de sonidos de pesadillas que te ponen la carne de gallina.

Agendas electrónicas. Tacos. CD. Afiladas y largas garras acarician tu carne, hilillos de sangre.

Finalmente, la diferencia más importante entre el mundo de CAZADORES DE SOMBRAS y el mundo real se centra en los habitantes de Sombra, los monstruos acechan entre los callejones sombríos. Rondan por la noche. Golpean, infundiendo terror e instaurando un miedo inidentificable en todas las personas, en todas partes. Criaturas míticas vagan por los silenciosos campos y se instalan cerca de las calles urbanas. Vampiros, zombis, y hombres lobo, entre otras tantas criaturas de Sombra, cazan a los inocentes, los débiles y los atemorizados.

Patines de línea. Microondas. Bestias trémulas desgarrando trozos de carne sanguinolenta de tu cuerpo, que aún forcejea mientras sucumbes a una lenta y dolorosa muerte...

Los tres conceptos clave

Tres conceptos forman la base de la campaña de CAZADORES DE SOMBRAS:

- Los monstruos existen en un mundo que de otro modo sería idéntico al nuestro.
- Sombra oscurece y esconde la verdadera forma de los monstruos al mundo.

- Surgen héroes para proteger al mundo y luchar contra los monstruos.

Coge el mundo real, mézclalo con los rasgos anteriormente indicados y tendrás una campaña lista para jugar en un mundo que será tan familiar para DJ y jugadores como su propio mundo, y tan fantástico y terrorífico como permita vuestra imaginación. Aquí tienes una breve descripción de cómo funcionan estos conceptos en la campaña.

Los monstruos existen: cualquiera de las criaturas descritas en el Capítulo 8: amigos y enemigos puede ser un habitante de Sombra. Desde los tradicionales monstruos de las novelas de terror, como el hombre lobo, el vampiro o la momia; hasta criaturas menos sobrenaturales pero no menos monstruosas como los azotamientos, los osgos y las bestias trémulas. Imagina que cualquiera de esos monstruos anduviera suelto en un mundo que se parece mucho al nuestro. El caos sería espectacular.

Una banda de malvados hombres lobo aterroriza a una barriada. Un poderoso vampiro controla un sindicato del crimen que opera en la ciudad. Un demonio caza a aquellos que se pasean de noche por un parque de una zona residencial. Estas y otras amenazas monstruosas que se cuelan desde Sombra penden sobre toda la humanidad.

Sombra oscurece la verdad: aunque los monstruos existen, muy poca gente puede verlos tal y como son en realidad; al menos no hasta el último momento, cuando el horror alcanza el clímax y la criatura se revela ante su víctima para inundarla de terror antes de dar el golpe final. Las propiedades de Sombra interactúan con las defensas naturales de la mente humana para proteger a la gente de los terribles monstruos que caminan entre ellos.

Hay tres tipos de gente en nuestro mundo. El primero desconoce felizmente la naturaleza de la amenaza que pende sobre todos nosotros. No pueden ver más allá de las sombras. Sus mentes no alcanzan a comprender que las criaturas de la oscuridad y el mal pueden existir, por ello ven lo que esperan ver: un perro grande, una rata escurridiza bastante grandota y un feo matón enfundado en un traje de ejecutivo. Nunca verán a un can del infierno, a una rata terrible o a un troll. Cuando ve algo inusual o antinatural, este tipo de gente lo achaca a juegos de luz o una alucinación momentánea.

El segundo tipo a veces capta a un habitante de Sombra en su forma verdadera por el rabillo del ojo o con un barrido de las luces del coche. Son parcialmente conscientes de la realidad de Sombra, por lo que estos individuos a menudo se vuelven locos a causa de las efímeras visiones que tienen. Algunos mantienen la cordura y creen en secreto que los monstruos existen. Intentan seguir con sus vidas lo mejor que pueden, pero cuando se van a la cama sufren pesadillas que no han creado sus mentes.

El tercer tipo puede ver sin problemas más allá del velo que teje Sombra. Pueden ver a los monstruos, y la mayoría de las veces los monstruos también pueden verles. Adivinos, parapsicólogos, pitonisas, místicos, lunáticos y más tipos de gente emergen de este grupo. Finalmente, muchos de los héroes que quieren presentar batalla a los habitantes de Sombra también pertenecen a este grupo de los que son completamente capaces de percibir la realidad.

Para aumentar el misterio y el desconocimiento de la realidad, Sombra reclama a sus monstruos caídos. Cuando un monstruo muere o es destruido, sus restos rápidamente se disipan, deritiéndose y evaporándose como un cubito de hielo en una calzada caliente bajo un brillante sol estival.

Surgen héroes: por la razón que sea (destino, intervención divina, genética, una vieja maldición o por simple coincidencia), una pe-

queña parte de la raza humana está predispuesta a percibir Sombra. Estos individuos caen en una de las dos últimas categorías anteriormente descritas: perciben parcial o completamente la realidad. Lo que les une a pesar de sus diferencias es el deseo de proteger al mundo de los habitantes de Sombra. Ahora bien, no todos esos héroes son altruistas ni bien intencionados. Pueden batallar contra la oscuridad por el instinto de conservación, por beneficios, por venganza o porque es lo correcto.

Todos los Cazadores de sombras sufren una evolución similar: un suceso, algún encuentro casual con los entes de Sombra, desencadena la percepción en un individuo. El odio, la venganza o el genuino deseo de representar a la luz motivarán a esa persona, por lo que comenzará su cruzada que sólo acabará cuando exhale su último suspiro, pues nadie confía en derrotar a los habitantes de Sombra. Sólo pueden confiar en defenderse y preservar la luz durante otra hora, otro día u otro año.

En un determinado momento, el Cazador de sombras se encontrará con otros. Pertenecer a un grupo proporciona seguridad y fuerza por igual, y parece razonable combinar esfuerzos en esta guerra interminable contra las criaturas de la noche. Pero no te confundas, los Cazadores de sombras son por igual presas y cazadores. Siempre se están moviendo, buscando monstruos a los que derrotar mientras intentan no convertirse en las víctimas de esta guerra sin fin. La vida de un Cazador de sombras no es fascinante. La mayoría de la gente que incluso ha tenido una mínima prueba de la existencia de los monstruos les toma por charlatanes, timadores o lunáticos. No obstante, ellos continúan con sus esfuerzos, sin terminar de estar preparados para adentrarse silenciosamente en la noche.

Otros Cazadores de sombras

Aunque a veces puede parecerte que tus Cazadores de sombras están solos frente a la oscuridad, en el mundo hay más gentes que luchan en la misma guerra. Al igual que los miembros de tu equipo, ellos también han recibido la llamada para perseguir a los habitantes de Sombra, para defender la luz, para proteger la noche. Sin embargo, como Sombra es engañosa, los Cazadores de sombras encuentran gran dificultad en confiar unos en otros o en trabajar juntos, incluso si perte-

necen a la misma organización, principalmente por que nada es exactamente como parece ser.

A pesar de ello, a veces un Cazador de sombras acudirá a ti, bien en busca de información sobre una amenaza específica o para proporcionarte el conocimiento que pueda ayudarte en alguna de tus escaramuzas. En ocasiones menos frecuentes, la amenaza de Sombra puede ser demasiado grande para un único grupo, y el Departamento-7 u otra organización intervendrá para apremiar a dos o más grupos de Cazadores de sombras a que colaboren.

No todos los que pueden ver a los entes de Sombra tal como son realmente reciben el nombre de Cazadores de sombras. También existen aquellos que han advertido el peligro pero que no están equipados o no son capaces de levantarse contra los monstruos. Estos individuos, una vez que son descubiertos, pueden convertirse en los mejores amigos que un Cazador de sombras puede tener. Pueden proporcionar información, avisando a los Cazadores de sombras de lo que se dice en la calle, dándoles a conocer que algo malo ha invadido el barrio, o que se ha instalado en una estación de metro. Pueden ver, pero no son héroes. Son empleados de tiendas o quioscos que abren toda la noche. Son vagabundos excéntricos y propietarios de pequeñas tiendas que venden los objetos más extraños que puedas imaginar. A veces son pacientes de hospitales psiquiátricos que pueden tener un momento lúcido para responder a una o dos preguntas que revelen los detalles de un sueño apocalíptico cuando los Cazadores de sombras vayan a visitarlos.

Finalmente, aquellos que contemplan cómo se rasga el velo de la oscuridad acaban por acudir ante los Cazadores de sombras en busca de orientación o confirmación de que lo que han visto es real. Algunos de estos individuos se convertirán en Cazadores de sombras por derecho propio, quizás incluso uniéndose a un equipo de Cazadores, siempre que puedan aceptar la verdad y encontrar un modo de enfrentarse con la misión que el destino ha colocado ante ellos.



KK

Adam participa en una justa contra un demonio callejero

Recursos

Los Cazadores de sombras no tienen mucho en lo que confiar, incluso si trabajan para una organización. Casi todo el mundo piensa que están locos, y cualquiera que se encuentren puede ser un enemigo disfrazado. Cuando alguno les toma en serio a ellos y a su misión, suele acabar siendo un aliado de Sombra o algún instituto privado o gubernamental interesado en el estudio de algún fenómeno o en acabar con los Cazadores de sombras.

A pesar de ello, hay algunos que proporcionarán dinero y recursos cuando exista necesidad. Habrá mecenas que quieran devolver alguna jugarreta a los habitantes de Sombra, o clientes que estarán dispuestos a pagar por la ayuda de los Cazadores de sombras. Algunos Cazadores intentan mantener vidas normales entre las escaramuzas con los monstruos, y tienen algún trabajo que les permita pagarse la comida y el alojamiento. Otros viajan por el mundo, buscando las intrusiones de Sombra dondequiera y cuando quiera que estas tengan lugar.

Incluso cuando disponen de una buena fuente de ingresos o de un mecenas adinerado, los equipos de Cazadores de sombras no tendrán los suficientes recursos como para confiarse. Es posible que tengan un arma o dos y acceso a algún laboratorio, o biblioteca o taller arcano cuando la aventura lo exija; pero también muchas veces como parte de una aventura necesitarán tomar prestado, comprar, fabricar o robar aquello que necesitan para deshacerse del monstruo en cuestión.

Y, si todo lo demás falla, los Cazadores de sombras pueden pedir ayuda a la Comunidad, aunque la mayoría reza para que esto nunca sea necesario.

La Comunidad

La Comunidad. Es un nombre que incluso el Cazador de sombras más duro sólo se atreve a pronunciar en un quedo murmullo, pues los rumores y las leyendas afirman que puede ser tan peligroso tenerlos de tu parte como tenerlos enfrente. O incluso puede ser peor tenerlos de tu parte.

¿Qué es la Comunidad? Para muchos Cazadores de sombras no es más que una historia, un cuento inventado para asustar a los Cazadores novatos después un par de cervezas. Es un cuento, hasta que la Comunidad acude con una petición, una misión, o una oferta de ayuda cuando más la necesitas.

¿Qué es la Comunidad? Es una antigua organización secreta de Cazadores de sombras. Algunos afirman que la Comunidad se creó poco después del amanecer de la civilización, cuando tuvo lugar la primera incursión de Sombra. Otros creen que se ha formado durante la última incursión, hace unos 125 años. Y hay algunos que, sin importar el número de veces que encuentren a un agente de la Comunidad, siguen creyendo que la organización no es más que un mito propagado por el gobierno o alguna agencia de Sombra.

Sea cual sea la verdad (que puede ser diferente en cada campaña), a veces la Comunidad se involucra en las vidas de los Cazadores de sombras. Un misterioso contacto puede aparecer con la información necesaria o el tomo perdido que contiene la respuesta requerida. Puede llegar un Cazador de sombras sin nombre, portando el símbolo de la Comunidad y ofrecer las armas, dinero o magia que se necesite. Todo lo que la Comunidad pide a cambio es que se le devuelva el favor cuando llegue el día, y los Cazadores de sombras acepten una misión que les encomiende la Comunidad. Algunos Cazadores de sombras pensarán que hacer pactos con la Comunidad es hacer pactos con el diablo, pero a veces, cuando los monstruos están aporreando tu puerta, no tienes elección.

Unidades especiales e investigadores privados

A veces los héroes deciden pertenecer a un equipo de especialistas que se agrupan para combatir específicamente contra la intrusión de Sombra. Pueden trabajar para una rama del gobierno, para los militares, o para una agencia al servicio de la ley, bajo los auspicios del Departamento-7. Podrían estar asociados con una agencia federal, estatal o local. Incluso podrían estar unidos a una corporación privada, una universidad o una ONG. Lo que importa es que el grupo consiste en una mezcla de personajes y carreras necesarias para enfrentarse con eficacia a las fuerzas de Sombra.

Esta unidad especial trabaja para el Departamento-7. A veces recibe misiones de sus superiores; otras veces seguirá su propio camino para investigar las posibles incursiones de Sombra. La unidad especial podría tener acceso a recursos que de otra forma le estarían vedados, o podrá tener un presupuesto ajustado dada la incredulidad reinante entre los altos mandos de la organización. En cualquier caso, una unidad especial dispone de mayor potencia de fuego y mayor capacidad para localizar, investigar y erradicar a las criaturas de Sombra que acechan a los ciudadanos que se hallan bajo su jurisdicción.

Otra posibilidad es que el grupo de héroes siga el camino de los investigadores privados. En esta campaña, los héroes trabajan por cuenta propia, buscando fuentes de ingreso que cubran sus gastos o incluso que les permitan obtener beneficios luchando contra los habitantes de Sombra. Podrían tener a un mecenas adinerado que crea en su causa, o podrían estar en lucha continua para poder pagar las facturas mensuales mientras esperan al siguiente caso. Podrían resolver crímenes no relacionados con monstruos, o podrían trabajar para una publicación sensacionalista que cubra extraños reportajes e historias. En todo caso es una forma complicada de ganarse la vida, ya que la mayoría de la gente no cree en la amenaza contra la que tú afirmas estar defendiendo al mundo.

Los héroes podrían obtener un sobresueldo dedicándose a casos normales o actuando como asesores de las fuerzas de policía locales acerca de los casos extraños y misteriosos, estén o no relacionados con Sombra, por lo que nunca pueden saber cuando un caso va deslizarse fuera de los límites de la normalidad y adentrarse en el reino de las pesadillas.

ASESINO DE SOMBRAS

El asesino de sombras tiene un destino que no puede negar. En todas las generaciones aparece un campeón para combatir a las fuerzas de la oscuridad y derrotar a los habitantes de Sombra. El asesino de sombras es ese campeón. Tiene un don que le encamina hacia los lugares en los que la oscuridad es más profunda y una aptitud para llamar la atención de las criaturas malvadas. El asesino de sombras puede no reconocer inmediatamente su destino, pero en algún momento su vocación se hará evidente según la marea de Sombra se haga más fuerte.

En el mundo del asesino de sombras, los habitantes de Sombra son malvados y hostiles, por lo que es su destino combatir a esas criaturas y proteger al mundo de su siempre creciente oscuridad.

Escoge esta clase avanzada si quieres que tu personaje se dedique en cuerpo y alma al combate contra los habitantes de Sombra. El asesino de sombras sabe instintivamente cómo combatir a las criaturas de la oscuridad y obtiene aptitudes que le harán más fácil el camino.

La forma más rápida, aunque no la única, de acceder a esta clase avanzada consiste en adquirir niveles de la clase básica de héroe Fuerte.

Russell el asesino de sombras y
Roberta la ocultista



Requisitos

Para convertirse en asesino de sombras, un personaje debe cumplir los siguientes requisitos.

Ataque base: +3.

Dote: Competencia con armas arcaicas.

Información de clase

La siguiente información pertenece a la clase avanzada de asesino de sombras.

Dado de golpe

El asesino de sombras obtiene 1d8 puntos de golpe por cada nivel, además del bonificador de Constitución.

Puntos de acción

Cada vez que adquiera un nuevo nivel en esta clase, el asesino de sombras obtiene un número de puntos de acción igual 6 + la mitad de su nivel de personaje, redondeando hacia abajo.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del asesino de sombras son las siguientes:

Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con) Equilibrio (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (ninguna), Intimidar (Car), Leer/Escribir un idioma (ninguna), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saber (actualidad, cultura popular, mundología) (Int), Saltar (Fue), Tregar (Fue).

Puntos de habilidad cada nivel: 3 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes rasgos pertenecen a la clase avanzada asesino de sombras.

Detectar Sombra

Los asesinos de sombras son expertos en localizar a los habitantes de Sombra y en advertir la verdadera naturaleza de la realidad. Una vez al día por cada nivel en esta clase avanzada, el personaje podrá sentir la presencia de un habitante de Sombra. Para ello, cualquier criatura sobrenatural descrita en el Capítulo 8: amigos y enemigos (es decir, todo lo que no son animales o sabandijas) o en el *MANUAL DE MONSTRUOS* de DUNGEONS & DRAGONS® cuenta como una criatura de Sombra. Utilizar este talento emplea una acción de ataque que requiere concentración. Tiene un alcance de 30' y dura tanto como la concentración del asesino de sombras, hasta un máximo de asaltos igual al nivel del personaje en esta clase avanzada.

La cantidad de información obtenida depende del tiempo que el asesino concentre su atención.

1.º asalto: presencia o ausencia de criaturas de Sombra.

2.º asalto: número de auras de Sombra (criaturas u objetos de Sombra) en el área y el poder del aura más poderosa que se halle presente. Si el poder del aura es "abrumador", y tiene un rango de al menos el doble del nivel de personaje del asesino de sombras, el personaje quedará aturdido durante 1 asalto y perderá la concentración. Mientras esté aturdido, no podrá

actuar, perderá cualquier bonificador de Destreza a la Defensa y los atacantes obtendrán un bonificador +2 a las tiradas de ataque que realicen contra él.

3.º asalto: averigua el poder de cada aura que se halle en el área. Si un aura está fuera del campo visual del asesino, éste conocerá su dirección, pero no su localización exacta.

Aura de Sombra: una criatura de Sombra emana un aura que le une a su dimensión sobrenatural. El poder de un aura de Sombra depende del tipo de criatura u objeto que emite el aura, y de sus DG o nivel de lanzador (para más información sobre el nivel de lanzador consulta el Capítulo 10: aptitudes FX)

Criatura/objeto	Rango
Ajeno	DG
Aberración, constructo, dragón, elemental, muerto viviente	DG × 1/2
Objeto o conjuro mágico	Nivel de lanzador × 1/2
Otros habitantes de Sombra	DG × 1/5

Rango	Poder del aura
1 o menos	Débil
2-4	Moderado
5-10	Fuerte
11 o más	Abrumador

Si un aura encaja en dos o más categorías de fuerza (por ejemplo, si una criatura y un objeto mágico están en el mismo lugar y cada uno de ellos emite un aura), la aptitud indicará la más fuerte de los dos.

Duración de los restos del aura: un aura permanece cierto tiempo después de que el objeto o la criatura hayan desaparecido del lugar. La cantidad de tiempo que permanece depende de la fuerza del aura.

Poder original del aura	Duración
Débil	1d6 minutos
Moderado	1d6x10 minutos
Fuerte	1d6 horas
Abrumador	1d6 días

Cada asalto, el asesino de sombras puede detectar la presencia de Sombras en otra zona. Esta aptitud puede penetrar obstáculos, pero 1' de piedra, 1" de metal o 3' de madera o tierra la bloquearán.

Inmunidad a Sombra

A nivel 2º, un asesino de sombras obtiene reducción del daño contra las armas naturales de las criaturas de Sombra (garras, mordiscos y demás). La inmunidad a Sombra no reduce el daño que causan las

armas de fuego, las armas cuerpo a cuerpo u otros efectos dañinos. La reducción del daño es igual a la mitad de los niveles de esta clase avanzada que tenga el personaje, redondeando hacia abajo.

Dotes adicionales

A nivel 3º, 6º y 9º, el asesino de sombras consigue una dote adicional. Esta debe ser seleccionada de la siguiente lista y el personaje debe cumplir todos sus prerrequisitos para poder seleccionarla.

Acrobático, Alerta, Artes marciales de combate avanzadas, Artes marciales defensivas, Ataque poderoso, Competencia con arma cuerpo a cuerpo exótica, Desequilibrar al oponente, Gran hendedura, Hendedura, Objetivo elusivo, Reflejos de combate.

Arma asesina

A nivel 4º, el asesino de sombras obtiene la aptitud de potenciar cualquier arma cuerpo a cuerpo que esgrima. Un arma potenciada se comporta como una arma mágica en las manos del personaje, y proporciona un bonificador de mejora igual a la mitad de los niveles de esta clase avanzada que tenga el asesino, redondeando hacia abajo (a nivel 4º el bonificador de mejora es +2). Este bonificador permite causar más daño y herir a las criaturas con reducción del daño.

El asesino de sombras puede potenciar cualquier arma cuerpo a cuerpo, incluyendo sus propios impactos sin arma. Se necesita una acción de asalto completo para potenciar un arma, y sólo actúa como tal cuando se halle en las manos del asesino de sombras que la potenció. El bonificador de mejora dura un número de asaltos igual al nivel del personaje en esta clase avanzada.

Enemigo de Sombra

A nivel 5º y 7º, el asesino de sombras elige un tipo de criatura de Sombra como enemigo predilecto. Gracias al amplio estudio de estos enemigos y al entrenamiento en las técnicas apropiadas para combatirlos, el personaje obtiene un bonificador +2 a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Engañar y Escuchar que realice contra criaturas de ese tipo. También recibe un bonificador +1 a las tiradas de daño causado por armas contra las criaturas del tipo elegido.

Cada nivel a partir del 5º, el asesino de sombras puede sumar +1 al valor del bonificador contra cualquiera de sus enemigos predilectos. Por ejemplo, un asesino de sombras de nivel 5º puede elegir humanoides monstruosos como tipo de enemigo predilecto, y obtendrá un bonificador +1 contra las criaturas de este tipo a partir de ese momento, aumentando el bonificador en +1 por cada nuevo nivel que obtenga. Cuando alcance el nivel 7º, puede elegir elemental como su otro tipo de enemigo predilecto. A partir de este momento, por cada nivel que obtenga este bonificador también aumenta

TABLA 9-1: EL ASESINO DE SOMBRAS

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref.	S. de de Vol.	Rasgos de clase	Bonif. Defensa	Bonif. Reputación
1	+1	+1	+1	+1	Detectar Sombra	+1	+0
2	+2	+2	+2	+2	Inmunidad a Sombra	+1	+0
3	+3	+2	+2	+2	Dote adicional	+2	+0
4	+4	+2	+2	+2	Arma asesina	+2	+0
5	+5	+3	+3	+3	Enemigo de Sombra	+3	+1
6	+6	+3	+3	+3	Dote adicional	+3	+1
7	+7	+4	+4	+4	Enemigo de Sombra	+4	+1
8	+8	+4	+4	+4	Curación rápida	+4	+1
9	+9	+4	+4	+4	Dote adicional	+5	+2
10	+10	+5	+5	+5	Palabra mortal	+5	+2

en +1. Por ello, cuando alcance el nivel 10º, su bonificador contra humanoides monstruosos será +6 y su bonificador contra elementales será +4.

Tipo de enemigo de Sombra (subtipo)	Ejemplo
Aberración	Ilícido
Ajeno	Demonio
Bestia mágica	Bestia trémula
Construido	Gólem de carne
Dragón	Sierpe
Elemental	Acechador invisible
Fata	Hada de los dientes
Gigante	Ogro
Humanoide	Gnoll
Humanoide monstruoso	Minotauro
Muerto viviente	Zombie

Curación rápida

A partir de nivel 8º, el asesino de sombras obtiene la aptitud de curación rápida. Cada asalto, el personaje recupera un número de puntos de golpe igual a la mitad de su nivel en esta clase avanzada. Por ello, un asesino de sombras de nivel 8º recupera 4 puntos de golpe cada asalto.

Palabra mortal

A nivel 10º, el Asesino de sombras alcanza su máximo poder. Gastando 1 punto de acción y utilizando una acción de ataque, el personaje puede pronunciar una palabra de poder capaz de barrer a las criaturas de Sombra. La palabra mortal afecta a todos los habitantes de Sombra que se hallen a una distancia no superior a 15' del asesino. Los efectos dañinos dependen de los DG de las criaturas, tal como se muestra a continuación.

DG	Efecto
12 o más	Atontado
8-11	Aturdido
4-7	Paralizado
3 o menos	Muerto

Una criatura atontada no puede actuar durante 1d4 asaltos. Una criatura aturdida lo estará durante 2d4 asaltos. Una criatura paralizada no podrá moverse ni actuar durante 1d10 minutos. Una criatura muerta muere (si era una criatura viva) o es destruida (si se trataba de un constructo o un muerto viviente).

OCULTISTA

El ocultista se mueve entre la estrecha barrera que separa la luz del día de la oscuridad de la noche. Se relaciona con los asuntos de la oscuridad para aprender de ellos, para dominarlos y, en último grado, para controlarlos. No considera que la destrucción sea el único curso de acción posible al tratar con los habitantes de Sombra, por lo que no se niega a hacer tratos ellos para evitar males mayores, y su curiosidad sobre los asuntos de Sombra es tan fuerte como su deseo de proteger al mundo de su invasión.

El ocultista practica un juego peligroso: utilizar las fuerzas de Sombra para sus propios fines. Ambicioso, estudioso y deseoso de caminar por el sendero intermedio, el ocultista utiliza Sombra para combatir a Sombra. Sin embargo, si su tenue control falla, no será ca-

paz de dominar esas fuerzas, y puede que tampoco sea capaz de tratar con el peligro que representa para su cuerpo y para su mente.

Elige esta clase avanzada si quieres que tu personaje aprenda las artes ocultas y descubra el antiguo saber de Sombra.

La forma más rápida de acceder a esta clase avanzada, aunque no la única, consiste en adquirir niveles de la clase básica de héroe Listo.

Requisitos

Para convertirse en ocultista, un personaje debe cumplir los siguientes requisitos.

Habilidades: 6 rangos en Descifrar escritura, 6 rangos en Investigar, 6 rangos en Saber (ciencia arcana).

Dote: Culto, Diligente.

Información de clase

La siguiente información pertenece a la clase avanzada de ocultista.

Dado de golpe

El ocultista obtiene 1d6 puntos de golpe por cada nivel, además del bonificador de Constitución.

Puntos de acción

Cada vez que alcance un nuevo nivel en esta clase, el ocultista obtiene una cantidad de puntos de acción igual 6 + la mitad de su nivel de personaje, redondeando hacia abajo.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del ocultista son las siguientes:

Artesanía (arte visual, redactar) (Int), Conducir (Des), Descifrar escritura (Int), Descubrir (Int), Escapismo (Des), Falsificar (Int), Hablar un idioma (ninguna), Investigar (Int), Juego de manos (Des), Leer/Escribir un idioma (ninguna), Oficio (Sab), Saber (ciencia arcana, historia, teología y filosofía), Usar objeto mágico (Car).

Puntos de habilidad cada nivel: 5 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes rasgos pertenecen a la clase avanzada ocultista.

Habilidades arcanas

Un ocultista tiene acceso a las habilidades arcanas que se describen a continuación. Estas habilidades se consideran habilidades de clase para el ocultista, y podrá utilizar sus puntos de habilidad para adquirir rangos en ellas del mismo modo que con el resto de habilidades.

Concentración (Con): la habilidad normal de Concentración adquiere los nuevos contenidos que se detallan a continuación.

Prueba: debes realizar una prueba de Concentración cuando exista la posibilidad de que te distraigas mientras estás realizando alguna habilidad que requiera tu atención completa, como lanzar un conjuro, o concentrarte en un conjuro activo.

Si la prueba tiene éxito, podrás continuar con la actividad normalmente. Si la prueba falla, la acción fallará automáticamente y la habrás desperdiciado. Si estabas lanzando un conjuro, el conjuro se habrá perdido. Si estabas concentrándote en un conjuro activo, el conjuro finalizará.

La tabla de las pág. 52-53 resume diferentes tipos de distracciones. Cuando las distracciones tengan lugar mientras estás lanzando un conjuro, tendrás que añadir el nivel del conjuro a la CD.

Nuevos intentos: puedes volverlo a intentarlo, pero no por ello cancelarás los efectos derivados del fallo anterior. Si has perdido un conjuro, el conjuro seguirá perdido.

Especial: puedes lanzar conjuros a la defensiva realizando una prueba (CD 15 + nivel del conjuro). De esta manera evitarás ataques de oportunidad siempre que tengas éxito en la prueba.

Usar objeto mágico (Car): *sólo entrenada.* Puedes emplear esta habilidad para activar dispositivos mágicos, como pergaminos o varitas, que no se puedan activar de otro modo.

Prueba: puedes utilizar esta habilidad para leer un conjuro de un pergamino o de un libro de conjuros, o para activar un objeto mágico. Esta habilidad te permite utilizar el objeto mágico como si tuvieras la aptitud o el rasgo de clase de otra clase o una lealtad diferente.

Cuando intentes activar un objeto mágico a través de esta habilidad, tendrás que hacerlo como acción de ataque. Sin embargo, las pruebas necesarias para determinar si tienes éxito al activar el objeto mágico no consumen tiempo por sí mismas, por lo que ya están incluidas en la acción de ataque empleada para activar el objeto mágico.

Debes utilizar Usar objeto mágico cada vez que actives un objeto (como un pergamino, o una varita). Si estás utilizando esta habilidad para emular algún rasgo de alguna manera continua, necesitas realizar pruebas una vez cada hora.

Tarea	CD
Activar a ciegas	25
Descifrar un conjuro escrito	25 + nivel de lanzador
Emular un rasgo de clase	20
Emular una puntuación de característica	Texto
Emular una lealtad	20
Utilizar un pergamino	20 + nivel de lanzador
Utilizar una varita	20

Activar a ciegas: algunos objetos mágicos se activan con palabras especiales, pensamientos o acciones. Puedes activar dichos objetos como si estuvieras utilizando la palabra, pensamiento o acción de activación incluso si no lo estás haciendo; e incluso si no sabes cuáles son. Para ello tienes que utilizar algo equivalente. Debes hablar, mover el objeto e intentarlo de varias formas. Obtienes un bonificador +2 a la prueba si ya has activado dicho objeto en el pasado.

Si fallas la prueba por 10 o más, sufrirás un percance. La energía mágica se habrá liberado, pero no de la manera que pretendías. El DJ determina las consecuencias de esto. El percance por defecto afecta a un objetivo erróneo o provoca una energía mágica descontrolada que te causa 2d6 puntos de daño. Además de este percance,

también se sufren todos aquellos derivados normalmente del lanzamiento de un conjuro a partir de un pergamino cuando el nivel de lanzador del conjuro es superior a tu nivel en esta clase.

Descifrar un conjuro escrito: funciona igual que el uso del mismo nombre de la habilidad Conocimiento de conjuros (consulta la pág. 323), salvo que la CD es 5 puntos superior. Para descifrar un conjuro escrito se requiere 1 minuto de concentración.

Emular un rasgo de clase: a veces es necesario tener un rasgo de clase para activar un objeto mágico. El resultado de la prueba menos 20 será tu nivel efectivo en la clase emulada.

Esta habilidad no te permite utilizar un rasgo de clase de otra clase, simplemente te permite activar objetos mágicos como si realmente poseyeras tal rasgo.

Si la clase cuyo rasgo quieres emular tuviera una lealtad como requisito, deberás cumplir también dicho requisito. Ello puede requerir una prueba diferente para emular la lealtad (consulta más adelante).

Emular una puntuación de característica: para lanzar un conjuro a partir de un pergamino, necesitas tener una puntuación alta en la característica apropiada (Inteligencia para los conjuros arcanos y Sabiduría para los conjuros divinos). El resultado de la prueba menos 15 será tu puntuación efectiva en dicha característica. Si ya tienes una puntuación lo suficientemente alta en la característica, no necesitas realizar esta prueba.

Emular una lealtad: algunos objetos mágicos tienen efectos positivos o negativos en función de tu lealtad. Puedes utilizar estos objetos como si tuvieras la lealtad que quieras. Sólo puedes emular una lealtad a la vez.

Utilizar un pergamino: normalmente, para lanzar un conjuro a partir de un pergamino debes pertenecer a una clase que tenga acceso al conjuro arcano o divino inscrito en él. Usando la habilidad de este modo, podrás utilizar el pergamino como si pertenecieras a la clase lanzadora de conjuros apropiada. La CD es igual a 20 + el nivel de lanzador del conjuro que estás intentando lanzar a partir del pergamino.

Para lanzar un conjuro a partir de un pergamino, primero tienes que identificarlo, y además se necesita una puntuación de la característica apropiada de 10 + el nivel del conjuro. Si no tienes la puntuación necesaria, tendrás que emular también dicha puntuación con una prueba diferente (como se ha descrito anteriormente).

Utilizar una varita: normalmente, para utilizar una varita debes pertenecer a una clase que tenga acceso a al conjuro arcano o divino encantado en la varita. Usando la habilidad de este modo, podrás utilizar la varita como si pertenecieras a la clase lanzadora de conjuros apropiada.

TABLA 9-2: EL OCUISTA

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref.	S. de de Vol.	Rasgos de clase	Bonif. Defensa	Bonif. Reputación
1	+0	+0	+0	+1	Habilidades arcanas, resistencia a conjuros	+0	+0
2	+1	+0	+0	+2	Investigación arcana (pergaminos)	+1	+0
3	+1	+1	+1	+2	Dote adicional	+1	+1
4	+2	+1	+1	+2	Contacto de Sombra	+1	+1
5	+2	+1	+1	+3	Atar criatura de Sombra	+2	+1
6	+3	+2	+2	+3	Dote adicional	+2	+2
7	+3	+2	+2	+4	Investigación arcana (objetos)	+2	+2
8	+4	+2	+2	+4	Atar criatura de Sombra	+3	+2
9	+4	+3	+3	+4	Dote adicional	+3	+3
10	+5	+3	+3	+5	Desterrar	+3	+3

Nuevos intentos: sí, pero si obtienes un resultado natural de 1 al intentar activar un objeto mágico y fallas la prueba, no podrás volver a intentar activar dicho objeto en 24 horas.

Especial: no puedes elegir 10 o elegir 20 con esta habilidad. La magia demasiado poco predecible como para que se pueda confiar en ella.

Resistencia a conjuros

Un ocultista tiene una resistencia a conjuros (consulta la pág. 229) igual a 5 + su nivel en esta clase. Nunca interferirá con sus propios conjuros, y podrá bajar su resistencia a conjuros en cualquier momento.

Investigación arcana (pergaminos)

A partir de 2.º nivel, el ocultista puede investigar conjuros e inscribir pergaminos. De hecho, la única forma que tiene el ocultista para lanzar conjuros es inscribir pergaminos. El método y el proceso son particulares de los ocultistas, bien diferentes de la aptitud del mago de inscribir rollos de pergamino. No hay CD de compra ni coste de PX para los pergaminos que el ocultista recibe con cada nuevo nivel que obtenga en esta clase.

Cuando el ocultista alcanza el nivel 2.º y con cada nivel posterior, descubrirá pergaminos de conjuros a través de la investigación y el estudio. El DJ determinará al azar cuáles son los conjuros que contienen los pergaminos, aunque el ocultista podrá realizar una prueba de Investigar para elegir un determinado número de sus propios conjuros. La tabla que hay a continuación muestra cuántos pergaminos de cada nivel de conjuros recibe el ocultista con cada nivel, así como cuántos de esos conjuros pueden ser investigados en cada nivel. Si se falla la prueba de Investigar el ocultista recibirá todos sus conjuros al azar.

Nivel	1	2	3	4	Investigar
2.º	3	—	—	—	1 (CD 20)
3.º	4	—	—	—	2 (CD 23)
4.º	5	2	—	—	3 (CD 25)
5.º	5	3	—	—	4 (CD 28)
6.º	5	4	—	—	5 (CD 30)
7.º	6	5	2	—	6 (CD 33)
8.º	6	5	3	—	7 (CD 35)
9.º	6	5	4	—	8 (CD 38)
10.º	7	6	5	2	9 (CD 40)

De esta forma, a nivel 2.º, el ocultista obtiene tres pergaminos de conjuros arcanos de 1.º nivel. El ocultista puede seleccionar uno de esos conjuros siempre que tenga éxito en una prueba de Investigar (CD 20); los otros dos conjuros serán determinados al azar. Éstos son todos los pergaminos de conjuros que tiene el ocultista hasta que alcance el 3.º nivel. Una vez que haya utilizado un conjuro, desaparecerá del pergamino que lo contenía. El ocultista puede encontrar otros pergaminos durante el transcurso de sus aventuras.

El ocultista debe utilizar la habilidad arcana de Usar objeto mágico para lanzar conjuros a partir de pergaminos (como se ha descrito anteriormente).

Dotes adicionales

A nivel 3.º, 6.º y 9.º el ocultista consigue una dote adicional. Esta debe ser seleccionada de la siguiente lista y el personaje debe cumplir todos sus prerrequisitos para poder seleccionarla.

Alerta, Artes marciales defensivas, Atento, Centrado, Competencia con armas arcaicas, Competencia con armas de fuego personales, Confianza, Disparo a bocajarro, Presencia amedrentadora, Voluntad de hierro.

Contacto de Sombra

A nivel 4.º, el ocultista obtiene un contacto entre los habitantes de Sombra. La criatura de Sombra debe tener unos DG iguales o inferiores a la mitad del nivel de clase del ocultista. Esta proporcionará información u otro tipo de ayuda menor como si su actitud hacia el ocultista fuera amistoso (consulta la pág. 56 para más detalles acerca de las actitudes). Aún así podría omitir uno o dos detalles, en función de su relación con el personaje. La criatura de Sombra no acompañará al ocultista en sus aventuras, y es posible que no esté disponible siempre que se la necesite. Normalmente, el personaje podrá acudir al contacto una vez por semana, y la criatura esperará que se le devuelva el favor o se le compense de alguna forma.

Si la criatura muere, será reemplazada por otra nueva cuando el ocultista alcance un nuevo nivel.

Atar criatura de Sombra

A nivel 5.º, un ocultista puede elegir un tipo de criatura de Sombra (cualquier tipo de criatura que no sea animal o sabandija) y atar a una de esas criaturas a su servicio. Una criatura de Sombra del tipo y DG apropiados (a elección del DJ) aparecerá al lado del ocultista en 1d6+1 días. A partir de ese momento, servirá al personaje con una actitud aparente solícita, aunque internamente pueda odiar al ocultista que le ha atrapado. Obedecerá al ocultista, le protegerá, luchará a su lado y realizará otros tipos de servicios, siempre obedeciendo sus órdenes al pie de la letra, aunque a veces puede utilizar esto para dañar o entorpecer de algún otro modo casi tanto como ayuda.

A nivel 5.º, el ocultista puede atar a una criatura de Sombra de 2 DG o menos.

A nivel 8.º, el ocultista puede atar a una criatura de Sombra de 4 DG o menos.

Investigación arcana (objetos)

A partir de nivel 7.º, el ocultista puede realizar investigaciones para encontrar objetos mágicos. El método y el proceso son propios de los ocultistas. No hay CD de compra ni coste de PX para los objetos que el ocultista recibe con cada nuevo nivel que obtenga en esta clase.

Cuando el ocultista alcanza el nivel 7.º y con cada nivel posterior, descubrirá un objeto mágico a través de la investigación y el estudio arcano. El DJ determinará al azar el objeto, aunque el ocultista podrá realizar una prueba de Investigar (CD 25) para especificar el tipo de objeto obtenido.

El objeto debe ser un objeto maravilloso, una varita, un arma mágica o una armadura mágica.

El ocultista utiliza la habilidad arcana de Usar objeto mágico para utilizar objetos mágicos (como se ha descrito anteriormente).

Desterrar

A nivel 10.º, el ocultista alcanza su máximo poder. Gastando 1 punto de acción y utilizando una acción de ataque, el ocultista puede pronunciar una palabra de poder que forzará a un habitante de Sombra a regresar a su dimensión. La criatura de Sombra recibe un tiro de salvación (CD 10 + nivel del ocultista + modificador de Carisma del ocultista) con un bonificador a la salvación igual a sus DG. Si la sal-

vacación tiene éxito, la criatura de Sombra no desaparecerá, pero quedará aturdida durante 1d4+1 asaltos.

IDEAS PARA AVENTURAS

En una aventura de CAZADORES DE SOMBRAS, el monstruo es la clave. Eso no quiere decir que tú, como DJ, no debas desarrollar una trama inteligente y unos entornos interesantes para localizar las escenas de acción, pero el monstruo (u otros oponentes) será el principal responsable del éxito o del fracaso de tu aventura. Escoge cualquier monstruo del Capítulo 8: amigos y enemigos. Después piensa cómo podría comportarse dicho monstruo si se le soltase en el mundo actual. Este será el primer paso a la hora de desarrollar un monstruo de CAZADORES DE SOMBRAS. El segundo llega a la hora de decidir qué cambios, si es que hay que hacer alguno, debes realizar a sus aptitudes y actitudes. Finalmente, debes decidir cuál será su debilidad, y sólo queda añadir pistas a lo largo de la aventura para ayudar y conducir a los héroes hasta la solución y crear escenas interesantes.

Guardias de hueso (aventura para niveles bajos)

Por ejemplo, cojamos a un grupo de esqueletos de tamaño Mediano. Habitan en las mazmorras y en los castillos abandonados y dispersos por los campos de los escenarios de fantasía. En una campaña de CAZADORES DE SOMBRAS, nuestro grupo de esqueletos reside en un viejo almacén, y hacen las veces de guardianes para las misteriosas cajas de embalaje que allí se encuentran. Utiliza las estadísticas de los esqueletos humanos en la pág 236. Hay seis de ellos.

Además de sus aptitudes e inmunidades normales, los huesos de estos esqueletos se desmiembran cuando sus puntos de golpe llegan a 0. Sin embargo, 1d4 asaltos más tarde, estos huesos se vuelven a unir para volver a dar forma al esqueleto revivido. Para destruir a

un esqueleto completamente los héroes deben descubrir el secreto de cómo fueron animados. Sólo pueden ser destruidos si se extraen las monedas ocultas en sus cuencas oculares, el lugar donde ante se hallaban sus ojos.

Los héroes deben descubrir que las monedas se hallan en estos huesos cubiertos por sombras, y después deben sacarlas durante los breves periodos en los que los huesos se hallan desperdigados. Una vez se han extraído, el encantamiento se disipa y los huesos no se volverán a animar.

¿Y qué hay en los embalajes? Eso es cosa tuya. Sea lo que sea, es posible que pertenezcan al mago maligno que animó a los esqueletos para que las guardaran. Por supuesto, este villano debería salvarse para causar más problemas a los héroes. Cuando tengan el poder y las habilidades necesarias para enfrentarse al mago y oponerse a sus planes demoníacos, ya tendrás la base de otra aventura.

Muerte en los cielos (aventura para niveles medios)

Aquí tienes otro ejemplo con gárgolas. Una pareja de depredadores voladores ha anidado en las agujas de una vieja catedral situada en los barrios bajos de la ciudad. Durante el día las criaturas se mantienen en lo alto, de forma que no parecen ser más que ornamentos de piedras. Sin embargo, de noche, descienden y atacan a cualquiera lo suficientemente desafortunado para caminar por las calles que rodean a la catedral. Las gárgolas son duras; protegidas por la reducción del daño y armadas con la dote de Ataque múltiple, son capaces de aguantar los ataques del más perseverante de los Caza-

500K



Elliot se enfrenta con los muertos.

dores de sombras. Utiliza las estadísticas de las gárgolas que aparecen en la pág. 237.

De noche, esta barriada se convierte en una zona de combate. Las bandas rivales creen que sus enemigos están matando a sus miembros, y la policía cree que se trata de algún tipo de asesino ritual. La verdad es aún más terrible, y los aventureros necesitarán buenas dosis de investigación y descubrimientos antes de encontrar los nidos de las gárgolas y enfrentarse a ellas en su guarida.

El príncipe momia (aventura para niveles altos)

Un antiguo príncipe de un reino hace tiempo olvidado ha regresado en forma de momia y se ha hecho con una tienda de antigüedades y curiosidades de la ciudad. La gente que compra en esta tienda de antigüedades sucumbe a una misteriosa enfermedad. Aquellos que resultan infectados caen en coma y pierden 1 punto de Constitución cada día, hasta que su puntuación llega a 0 y mueren. El vínculo común es una baratija que han comprado en la tienda de antigüedades. Esta baratija, un objeto mágico en realidad, causa que la víctima caiga en un coma al irse a dormir. Después comienza a consumir 1 punto de Constitución y lo transfiere al príncipe momia. Con el punto que consume, el príncipe puede mantener la ilusión de vida y vitalidad, y de esta forma su cuerpo no aparece ajado y desecado.

Los héroes deben descubrir la conexión y averiguar que las baratijas son la causa de la enfermedad. Cada baratija está mágicamente conectada con el sarcófago de la momia, que está escondido en una cámara secreta detrás de la tienda de curiosidades. Para sanar a las víctimas hay que destruir el sarcófago.

El príncipe momia es un héroe Duro/Dedicado. Utiliza las estadísticas del detective privado de alto nivel que aparecen en la pág. 280, pero incluye los rasgos de clase, puntos de acción y características especiales.

Sombras al descubierto (aventura introductoria)

Puedes utilizar esta aventura para comenzar tu campaña de CAZADORES DE SOMBRAS. Haz todos los ajustes que consideres necesarios para incorporar tus propias ideas para mejorar la aventura.

Primer encuentro con Sombra

Los héroes no comienzan como verdaderos creyentes en las Cosas de la Oscuridad. Necesitan experimentar un suceso que marque el comienzo de su comprensión de los peligros que acechan en los lugares oscuros del mundo. Puedes decidir libremente si los héroes se conocen o no antes de comenzar la aventura, pero la acción comenzará por la noche, tarde, en un autobús casi vacío que recorre una parte muy poco poblada de la ciudad. Aparte del conductor, un par de pasajeros y los héroes, el autobús está vacío. Ese extraño silencio que cae sobre el mundo en las horas previas al alba llena el autobús tenuemente iluminado, y cada pasajero se halla sumergido en sus propios pensamientos. Algunos incluso parece que duermen.

Todo parece ir bien hasta que el autobús pega un chirrido y el conductor da un volantazo hacia la derecha. El autobús derrapa en un ángulo extraño quedándose sobre dos ruedas y amenazando con volcar. Sin embargo, antes de que eso suceda, el autobús se incrusta contra un semáforo y se detiene bruscamente, con un impacto que arroja a los pasajeros en todas direcciones. Los héroes deben superar un tiro de salvación de Reflejos (CD 15) para evitar herirse con el impacto. Si la salvación tiene éxito, no habrá heridas, pero el hé-

roe quedará estremecido. Si la salvación falla, el personaje habrá recibido daño del impacto (1d4 puntos de daño).

Lee lo siguiente mientras los personajes y el resto de los pasajeros se levantan del suelo del autobús:

En el silencio que sigue al impacto, todos podéis oír los quejidos y otras muestras de sorpresa y dolor que emiten los otros pasajeros. El conductor, con la cara cubierta de sangre procedente de un corte profundo en su frente, se levante y desde la parte delantera pregunta:

—¿Está todo el mundo bien? Había unos tipos en medio de la carretera. No los vi hasta que estaba casi encima de ellos. Madre mía, espero que no les haya...

Antes de que pueda terminar, el parabrisas estalla en pedazos, dispersando esquirlas de cristal hacia la parte trasera del autobús; algo se cuela por el hueco del parabrisas y agarra al conductor antes de que las últimas esquirlas de cristal caigan al suelo.

¿Qué está sucediendo? Ahora te lo contaremos, pero procura dejar a los jugadores con la intriga el máximo tiempo posible. Esta primera escena debe estar tan llena de suspense, tensión, y terror creciente como te sea posible. Los héroes están a punto de tener su primer encuentro con Sombra, y debería ser una experiencia que les cambiara la vida.

Dejamos en manos del DJ el determinar quienes eran los otros pasajeros, pero uno de ellos ha de ser Carlos Fuentes. Fuentes es un abogado de la firma Parker & Trask. Uno de sus casos se centra en la demanda contra Korinna Industries, una empresa que forma parte de las posesiones de Obadiah Falcone, uno de los capos del crimen más brutales y poderosos de la ciudad, que ha forjado una reciente alianza con un habitante de Sombra. A través de esta alianza, Falcone ha ordenado destruir a algunos de sus enemigos más importantes, una decisión que tomó tanto por motivos económicos como para probar las aptitudes de su nuevo aliado.

El aliado, un misterioso ser vinculado con Sombra (dejamos que el DJ cree este personaje como trasfondo para la continuación de esta campaña), ha reanimado a algunos matones de Falcone y les ha convertido en zombis. Según los héroes se vayan involucrando en la trama, podrán identificar a los muertos como miembros de la organización de Falcone que han desaparecido o han sido dados por muertos. O, si emprenden la investigación desde otro ángulo, se darán cuenta de que cada objetivo de los ataques de los zombis había tenido malas relaciones con Falcone o alguna de sus compañías.

La acción del resto del encuentro debería consistir en la invasión del autobús por parte de los zombis en busca de Carlos Fuentes, aunque no les importará si de paso tienen que matar a alguien más. Si estás jugando con cuatro héroes de 1.º nivel, bastará con dos zombis humanos (detallados en la pág. 268). Ajusta el número de zombis correctamente siguiendo las reglas que se detallan en el Capítulo 7: dirigir el Juego. Los objetivos de los héroes en este encuentro son sobrevivir a la batalla con los zombis, experimentar su primera colisión con una intrusión de Sombra y salvar a Fuentes.

Nada más comenzar la pelea, los personajes ven a los zombis como vagabundos tambaleantes. Después del choque, la luz en el autobús será tenue y desigual como poco, y las farolas del exterior son escasas y están alejadas. Según se vaya desarrollando la batalla, los héroes comenzarán a captar los extraños rasgos de los atacantes. Verán un brazo descompuesto lleno de suciedad por el raballo del ojo, las ropas rasgadas, etc. Un extraño olor rodea a los atacantes, como a maduro y a putrefacción. En algunos momentos podrán ver



algún agujero en una de las extremidades de los atacantes. Y con cierta frecuencia, al atacar con sus manos, los héroes se quedarán con un pedazo de carne polvorienta, o bien éste caerá al suelo produciendo un incómodo sonido. Si los héroes consiguen reducir a un zombi a 0 puntos de golpe, éste se caerá como una masa muerta.

Por supuesto, como los héroes no han acabado con los zombis utilizando el medio que pueda destruirlos completamente, los monstruos se levantarán más tarde, volverán hasta su señor, y una vez más buscarán el objetivo que su señor les encomendó al concederles la muerte en vida. Los personajes pueden darse cuenta de que los cuerpos muertos están tirados en el suelo del autobús, y al momento siguiente han desaparecido, o también podría suceder que los zombis se levantaran una vez que los héroes hayan desaparecido de la escena o después de que las autoridades locales hayan retirado los cuerpos. Finalmente, han conseguido sobrevivir a su primer encuentro con Sombra, y su mundo nunca volverá a ser el mismo.

Interludio: convirtiéndose en Cazadores de sombras

¿Cómo pasan tus héroes de ser inocentes espectadores a convertirse en cazadores de monstruos preocupados por la causa? Depende del modelo de campaña que hayas elegido.

En una campaña en la que los héroes sean independientes, este será el momento que elija alguien para dar un paso adelante y explicarles que Sombra ha invadido nuestro mundo. Los héroes se comprometerán a causa del horror que han presenciado, y se sentirán llamados a trabajar juntos para defender al mundo de la maldad que se halla más allá. El portador de estas noticias podría ser una mujer sin techo aparentemente loca, o un misterioso chaval que aparece y se desvanece misteriosamente cada vez que los héroes necesitan noticias relacionadas con Sombra. Podría tratarse de un extraño reservado que se negara a revelar demasiada información de una vez, o quizás uno de los pasajeros que ha sido gravemente herido por los zombis de repente parezca hablar con la voz de otra persona para comunicar a los héroes su misión, antes de sucumbir a las heridas. Los héroes no tendrían por qué creer a pies juntillas todo el relato, pero al menos tendrán un contexto en el que colocar los sucesos aún más extraños que tendrán lugar más tarde.

En una campaña del Departamento-7, una autoridad relacionada con las incursiones de Sombra se acercará a los héroes y les ofrecerá un puesto en su equipo. O tus héroes podrían ser agentes u oficiales de algún tipo desde el principio, que después de la pelea con los zombis en el autobús serán reclutados.

También podrías abordar el asunto desde otro ángulo: uno de los personajes siempre había sospechado la existencia de las criaturas de Sombra. Con este encuentro, sus sospechas se confirman. Este héroe debería animar a los demás para que se unan, al menos para investigar esta situación. Hay conocimientos y recompensas que esperan a los héroes, y además ese camino parece el correcto (con el poder viene la responsabilidad).

Cuando tú y los jugadores decidáis llevar a los personajes a la siguiente fase de conocimiento de los habitantes de Sombra y su lugar en esta batalla, hay una nueva ficha que entrará en juego. Ahora que los héroes se han hecho notar (por su batalla con los zombis), Falcone y sus aliados no se detendrán ante nada para acabar con ellos. Hay que silenciar a los héroes antes de que revelen muchos detalles sobre lo que han encontrado. Para Falcone ahora son enemigos de los que quiere deshacerse antes de que se entrometan demasiado.

Segundo encuentro con Sombra

Los héroes han detenido a los zombis temporalmente (aunque no consiguieran salvar la vida de Carlos Fuentes), pero la amenaza no ha sido neutralizada. Los héroes averiguarán que los zombis no pueden ser derrotados por medio de la violencia convencional cuando vean que los cuerpos han desaparecido de la escena del crimen (llevando tanto tiempo muertos), o gracias a una llamada que llegará más tarde para informar que sus cuerpos han sido robados del depósito de cadáveres. Parte de este capítulo debería dedicarse a investigar los medios por los que los personajes puedan deshacerse definitivamente de esta amenaza.

Estos zombis en concreto tienen una debilidad fatal. Investigando, los héroes pueden enterarse de que algunos zombis deben ser consumidos por fuego para ser destruidos, mientras que a otros hay que bañarles en agua bendita. A otros es necesario cortarles la cabeza y enterrarla en una tumba diferente. Sin embargo, estos zombis deben recibir un buen golpe en la cabeza que desintegre lo que queda de sus cerebros. Una vez que los héroes se enteren de ello, podrán llevar a cabo esta tarea con una pistola o una porra. Pueden conseguir un golpe crítico o bien reducir al zombi a 0 puntos de golpe y después propinarle un golpe adicional en la cabeza destinado a destruir el cerebro del monstruo.

De cualquier modo, en algún momento Falcone enviará a unos pocos matones vivos para que vigilen a los héroes. Estos matones les amenazarán, pero en realidad sólo están haciendo algo de trabajo de calle para su jefe. Una vez que el capo sepa dónde encontrar a los héroes, llamará a su aliado de Sombra y sus zombis aparecerán por allí para hacer una visita. Esta escena quedará mejor si todos los héroes se hallan juntos. Si no te resulta posible, hacer que cada uno de ellos sea atacado por un zombi puede ser una buena solución para que decidan unir sus fuerzas.

Tengan todos los aventureros un encuentro común o haya unos cuantos individuales, lo que importa es que los héroes tendrán que enfrentarse de nuevo a los zombis. Esta vez, sea por investigación o por casualidad, descubrirán cómo tumbar a los zombis de una forma definitiva. Falcone, por supuesto, tiene por costumbre lavarse las manos en este tipo de asuntos. Los héroes no podrán ir directamente detrás de él, a no ser que quieran sufrir las consecuencias derivadas de obviar la ley y tomarse la justicia por su mano (algo que no tiene mucha trascendencia cuando se trata con los habitantes de Sombra, pero que puede traer muchos problemas con enemigos humanos). Sin embargo, sí pueden investigar el origen de los zombis. Si los héroes ahondan un poco más llegarán hasta una cadena de funerarias propiedad de Falcone. El Tanatorio Wilson tiene unas cuantas sucursales, una de las cuales se halla a una manzana del lugar en el que el autobús fue atacado. Una vez que los héroes averigüen esto (y sobrevivan a otro encuentro con los zombis), podrás pasar al encuentro final.

Encuentro final con Sombra

El clímax de esta primera aventura tiene lugar en el Tanatorio Wilson. Un ala del edificio está habitada por el creciente ejército de zombis de Falcone. Cuando uno de sus hombres le falla, se le manda a este lugar para que se someta al "proceso". Armand Wilson (utiliza al técnico de laboratorio forense de nivel bajo de la pág. 281) prepara los cuerpos siguiendo las precisas instrucciones que le ha pasado el aliado de Sombra de Falcone. En este momento hay doce cuerpos sometiéndose al proceso, y cuatro zombis activos preparados para defender el tanatorio. Además de los cuatro monstruos, Wilson tiene un ayudante vivo (utiliza el matón de bajo nivel de la pág. 274).

Los héroes deberían acercarse al tanatorio cuando parezca que se halla tranquilo y desierto. Allí descubrirán la gran habitación de preparación en la que los matones de Falcone asesinados están siendo sometidos a conjuros y compuestos alquímicos que los convertirán en soldados zombis que defenderán su causa criminal. Cada cuerpo, una vez preparado (y la mitad de ellos ya lo están), se entierra debajo de la tierra que ocupa el centro de la estancia, en lo que aparece ser una especie de jardín interno de algún tipo.

Es posible que no se den cuenta de que dos de los cuatros zombis activos se hallan de pie o tumbados, completamente quietos en un lateral de la habitación, listos para cuando sean llamados para proteger el tanatorio. Los otros dos zombis activos se hallan enterrados, sometiéndose al proceso. Una vez se advierta la presencia de los héroes, los dos zombis situados en el lateral de la habitación atacarán. En el segundo asalto, los dos zombis enterrados emergerán de sus tumbas para unirse a la batalla. En el tercer asalto, Wilson y su matón entrarán para ayudar a los zombis.

Los héroes tendrán que destruir a cada uno de los zombis (incluso a aquellos que aún están en fase de desarrollo) utilizando el método explicado anteriormente. El matón, si no ha muerto en ese momento, se rendirá cuando la batalla no vaya bien o si se le causa un daño igual o superior a la mitad de sus puntos de golpe. Wilson luchará hasta la muerte, y de hecho podría volver algún día como muerto viviente para perseguir a los héroes.

Final de la primera aventura

Al acabar esta primera aventura, los héroes deberían estar seguros de sus nuevos papeles como Cazadores de sombras. La amenaza de los asesinos zombis debería haber sido neutralizada, y los héroes deberían darse cuenta de que ahora tienen a Obadiah Falcone como enemigo, un poderoso oponente con misteriosos lazos que le unen a Sombra.

AGENTES PSI

El piso franco, un edificio de arenisca en la parte alta del este de la ciudad, era una zona catastrófica. Tres cuerpos tendidos en el piso de abajo y dos más arriba. Los documentos ennegrecidos por el fuego habían sido arrojados en medio de la cocina. Las paredes, cubiertas con chorros de sangre que forman palabras mal escritas, maldiciones y advocaciones a varios demonios.

—¡Maldición! ¡Vaya desastre! —si seó Roxanne Wallace, una mujer muy activa, mientras cambiaba de incómoda de postura para aguantar las ganas de convocar a su hoja-psi— Estos pobres diablos no tuvieron ni la más mínima oportunidad.

—Hmmm —dijo Troy Bellarosa— estoy pensando — Sus ojos resplandecían, literalmente, con una energía brillante. Se concentró en una parte del cerebro que casi nadie utiliza; la parte donde vive el poder psiónico. Un instante después gruñó.

—¿En quién piensas? —preguntó Troy.

Roxanne se encogió de hombros —Las puertas cerradas desde dentro. Agentes en el primer piso muertos encima de la mesa de la cocina. Los tres científicos que tenían a su cargo muertos en la parte de arriba. La parte posterior de sus cabezas ha explotado, de dentro a fuera.

—¿Qué significa?

—Demolementes —escupió Roxanne —. Apesta a esos comemierdas. Posiblemente un grupo de asalto poderoso. Es la única forma de pillarles con los pantalones bajados. Uno de ellos abrió la puerta mentalmente, y luego la volvió a cerrar después de la masacre.

Troy sonrió burlonamente —¿De verdad lo crees? Mírales a los ojos.

Cuidadosamente, Roxanne abrió el ojo de un científico muerto. El ojo era tan negro como el carbón.

Roxanne dejó escapar un prolongado silbido —Mierda. Son sustitutos. No son reales.

Roxanne muestra sus garras

